

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dewasa ini semakin berkembang dengan pesat. Salah satunya adalah teknologi informasi berbasis multimedia yang dimana sangat mudah untuk di terima masyarakat atas daya tariknya. Diantaranya yaitu menggabungkan antara gambar, tulisan, suara, animasi, dan video yang dimana sangat membantu masyarakat untuk menangkap informasi yang di berikan. Aplikasi multimedia dapat di gunakan untuk media promosi suatu instansi atau band karena mampu menghasilkan suatu informs yang menjadi lebih mudah dan hidup.

Dalam memproduksi sebuah video sebuah video, kita harus melalui berbagai proses, agar video yang kita produksi dapat menjadi video yang baik dan berkualitas. Membangun sebuah konsep yang matang di perlukan agar video yang kita produksi tidak hanya menjadi video yang biasa dan membosankan, tetapi menjadi sebuah video yang menarik dan banyak disukai oleh banyak orang. Selain itu dari segi pengambilan gambar, dan juga editing sangat berpengaruh dalam memproduksi sebuah video. Dimana dengan stock gambar yang ada, kita dapat membuat sebuah video yang sangat menarik, dengan editing yang baik.

Beatbox merupakan salah satu bentuk seni yang mengfokuskan diri dalam menghasilkan bunyi-bunyi ritmis dan ketukan drum, instrumen musik, maupun tiruan dari bunyi-bunyian lainnya, khususnya suara *turntable*, melalui alat-alat ucap manusia seperti mulut, lidah, bibir, dan rongga-rongga ucap lainnya.

Pemain beatbox atau lebih dikenal dengan beatboxer, mampu mendemonstrasikan segala bentuk bunyi-bunyian dengan handal. Beatbox selalu dikaitkan dengan vokal perkusi maupun dengan multivokalisme. Meskipun pada dasarnya sama, namun secara umum perbedaan Beatbox terletak pada keterkaitannya dengan budaya dan musik Hip - Hop. Meski demikian pada prakteknya beatbox juga diterapkan untuk genre musik lainya seperti Rock, Pop, R&B, dan sebagainya.

BEJO (Beatboxing Of Jogja) adalah sebuah wadah atau komunitas untuk para beatboxer yang berdomisili di Jogja dan sekitarnya yang dimana mereka ingin meningkatkan daya tarik mereka serta memperkenalkan Komunitas mereka ke masyarakat. Sebagai media pendukungnya, Beatboxing Of Jogja membutuhkan sarana untuk mencapai tujuannya tersebut, salah satunya dengan menggunakan media informasi berbasis multimedia yang dapat di nikmati oleh masyarakat luas. Video klip dengan visual effect dipilih sebagai tema utama karena Selain untuk membuat kesan yang berbeda, video dengan visual effect lebih menarik dan dapat menggambarkan karakteristik dari Beatboxing of jogja itu sendiri. Oleh karena itu dalam penyusunan tugas akhir ini penulis mangajukan judul : **“Pembuatan video klip Beatboxing of Jogja berjudul Beatboxing of Jogja Anthem dengan menggunakan media greenscreen ”.**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada penulis merumuskan permasalahan yang berhubungan dengan pembuatan video klip Beatboxing of Jogja: **“bagaimana membuat video klip dengan menggunakan media greenscreen.**

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas, sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada bidang yang berbeda. Oleh karena itu penulis membatasi masalah hanya pada video klip saja yang memberikan gambaran sekilas tentang Beatboxing of Jogja yang nantinya akan membuat Beatboxing of Jogja Anthem semakin di kenal masyarakat. Adapun software yang di pakai antara lain : adobe after effect dan Adobe Illustrator,

1.4. Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian dan pembuatan video klip “artis “Beatboxing of Jogja” yang berjudul “Beatboxing of Jogja Anthem” “ adalah :

1. Mengembangkan dan menerapkan semua yang telah ada di dapat dari beberapa ilmu baik teori maupun praktikum yang di dapat selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata, secara praktek guna membantu mendukung dalam penerapan ilmu di dunia nyata
2. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang aplikasi multimedia sehingga nantinya di harapkan menjadi orang yang mampu bersaing di

dalam bidang aplikasi multimedia sekaligus membawa nama baik STMIK amikom Yogyakarta

3. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Diploma III STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Sebagai alternative baru metode promosi ataupun penyampaian informasi dalam rangka menciptakan image Beatboxing of Jogja yg baru agar lebih dikenal oleh masyarakat luas, terutama melalui penyiaran Televisi.
5. Sebagai alternative baru bagi manajemen Beatboxing of Jogja, bahwa multimedia merupakan salah satu cara untuk memberikan informasi kepada masyarakat pada umumnya, khususnya di kalangan anak muda dan penggemar beatbox
6. Memberi gambaran pengetahuan terutama bagi yang membaca tentang perkembangan video klip pada zaman sekarang dan masa yang akan datang.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan dan pengumpulan data dalam penyusunan laporan penelitian ini antara lain :

1. Studi literatur

Membaca dan mempelajari beberapa referensi buku di STMIK AMIKOM yang berhubungan dengan pembuatan video klip

2. Wawancara

Melakukan Tanya jawab secara langsung dengan para anggota dan manager Beatboxing of Jogja untuk menemukan permasalahan yang ada, kemudian menentukan solusinya

3. Observasi

Pengumpulan data dengan melihat beberapa video klip yang sudah ada untuk di jadikan referensi

4. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan pengambilan gambar yang kemudian di gunakan sebagai bahan video klip

1.6. Sistematika penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini di uraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : Dasar teori

Bab ini berisikan penjelasan dasar dari video clip serta system perangkat lunak dan keras yang di pergunakan

BAB III : Tinjauan umum

Bab ini memaparkan tentang sejarah singkat serta berbagai informasi tentang Beatboxing of jogja, perancangan konsep video klip yang

terdiri dari pra produksi, pembuatan storyboard, produksi, dan pasca produksi

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini Membahas tentang proses perancangan pembuatan vlip.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dari pembuatan v-klip serta saran2 yang di dapatkan dari hasil penelitian yang di hasilkan



1.7. Rencana kegiatan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi masalah	■															
2	Analisis kebutuhan		■	■													
3	Penentuan ide, Storyboard, dan lain - lain				■	■	■										
4	Pengumpulan data						■	■	■								
5	Pembuatan video								■	■	■	■					
6	Revisi												■	■	■		
7	Penyusunan Laporan TA	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		