

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Persaingan yang ketat membuat Versus Enemy band menggunakan media internet untuk mempromosikan bandnya. Salah satu media internet yang dimanfaatkan Versus Enemy band adalah dengan membuat akun pada website <http://www.reverbnation.com>. Di dalam akunnya tersebut Versus Enemy band sudah mengupload lagu-lagunya agar bisa dinikmati maupun didownload dan memposting kegiatan mereka yang sudah dilakukan maupun jadwal manggung mereka.

Versus Enemy band kurang puas dengan media promosi yang dilakukannya sekarang ini. Oleh karena itu, penulis membantu untuk meningkatkan kinerja promosinya dengan pembuatan video klip Versus Enemy band tersebut. Video klip tersebut nantinya akan diupload dimedia jejaring sosial khususnya pada website <http://www.reverbnation.com> yang menjadi sasaran utama agar rating maupun fans meningkat dan mendapatkan *major label*.

Proses produksi dan editing harus dibuat semenarik mungkin untuk bisa dinikmati. Banyak sekali teknik yang dapat digunakan dalam proses pembuatan video klip berkualitas dan dapat menyampaikan pesan yang terkandung dalam video klip tersebut. Salah satunya yaitu dengan teknik *live shoot* dan *visual effect*. Dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *visual effect* diharapkan dapat

dinikmati oleh masyarakat umum dan dapat membantu melancarkan promosi lagu Versus Enemy Band.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana memproduksi dan editing pada video klip yang akan di upload di website <http://www.reverbnation.com> , agar rating dan fans Versus Enemy band pada website <http://www.reverbnation.com> meningkat ?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan pembahasan dan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode apa yang digunakan, maka dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup mengenai pembuatan video klip pada proses awal produksi sampai proses akhir produksi, meliputi:

1. Konsep cerita yang digunakan berupa verbal.
2. Kamera yang digunakan dalam pengambilan gambar yaitu Canon DSLR 550D.
3. Perangkat lunak yang akan digunakan yaitu Adobe After Effect CS6
4. Format video yang akan digunakan yaitu .mp4 (H.264)
5. Video klip ini sebagai media/sarana promosi agar Versus Enemy band lebih dikenal luas ditingkat nasional maupun tingkat internasional.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Internal

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan bagi peneliti itu sendiri adalah :

- a. Mengimplementasikan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bagian dari Desain Komunikasi Visual yaitu multimedia.
- b. Memenuhi kurikulum bagi jenjang Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mempelajari serta menggunakan *software editing video*
- d. Mempelajari konsep manajemen dalam pembuatan video klip yang berkaitan dengan perancangan film.

1.4.2 Eksternal

- a. Versus Enemy mempunyai sarana untuk mempromosikan/memperkenalkan bandnya.
- b. Dengan video dalam bentuk CD atau diupload dalam jejaring sosial, video klip Versus Enemy band jadi mudah dinikmati masyarakat.
- c. Meningkatkan rating dan fans Versus Enemy di website <http://www.reverbnation.com>.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi penulis, dengan diadakan penelitian ini adalah dapat menambah, memperdalam serta mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang

multimedia menyangkut pembuatan video klip , disamping itu pula menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-1 Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

2. Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai hal-hal yang menyangkut tentang multimedia yang khusus dalam pembuatan video klip.
3. Bagi versus enemy band, diharapkan dapat membantu dalam promosi bandnya agar dapat dikenal masyarakat luas. Serta mempermudah perjalanan mendapatkan *major label*.
4. Bagi penikmat musik, diharapkan dapat menghibur serta menikmati video klip dengan *visual effect* yang telah di terapkan dalam video klip tersebut.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam Pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan terhadap video klip dan film visual effect yang sudah ada untuk dijadikan referensi dalam pembuatan video klip ini, seperti video klip dari Coldplay, 30 Second To Mars, Linkin Park dan film Iron Man.

2. Metode Interview

Interview merupakan salah satu cara untuk mendapatkan informasi tentang produksi dan editing video kepada orang yang sudah

berpengalaman, baik itu teman dalam organisasi kampus maupun dosen disalah satu perguruan tinggi di Yogyakarta.

3. Metode Studi Kepustakaan

Penulis ini berpedoman pada buku yang sudah ada, baik dari perpustakaan kampus, buku pribadi, maupun media internet yang disesuaikan dengan objek penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan pengertian video klip dan visual effect, konsep dasar, teknik pengambilan gambar, serta perangkat lunak yang digunakan maupun perangkat keras yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang profile Versus Enemy band, pra produksi dan analisis biaya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perancangan video klip yang dibuat beserta proses renderingnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran – saran yang diperoleh dari pelaksanaan pembuatan laporan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan video klip dan film.



