

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi multimedia saat ini berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Salah satu bidang yang dapat dipadukan dengan adanya perkembangan bidang multimedia tersebut adalah musik. Dalam hal ini dapat diambil sebagai contoh adalah video klip yang sering kali digunakan sebagai media pengenalan dan promosi hasil karya musisi-musisi di seluruh dunia.

Video klip adalah suatu penambahan konsep *visual* yang dipertontonkan pada *audience* yang diharapkan mampu membentuk citra dengan penggabungan dua aspek indera yang dikemas menjadi satu kemasan yang menarik dalam bentuk pengekspresian musik yang dilantunkan oleh pemusik.

Video klip menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari musik karena video klip tidak hanya menyuguhkan musik belaka, namun juga *fashion* dan bahkan struktur cerita yang dapat memperkuat musiknya sendiri.

Perkembangan teknologi yang ada mendukung untuk menciptakan suatu teknik-teknik yang menarik dalam pembuatan suatu video klip. Penggabungan antara teknik *stop motion*, *live shoot*, efek visual dan animasi 2D merupakan kombinasi yang menarik di mana menggunakan animasi *frame by frame*, animasi 2D yang kemudian digabungkan dengan *live shoot* sehingga gambar yang diambil dapat terlihat lebih nyata dan menarik. Animasi ini akan menjadi lebih sempurna

dengan adanya *editing* dengan menggunakan *Adobe Premiere CS 3*, *Adobe After Effect CS 3*, *Adobe Flash CS 3*, *Adobe Photoshop CS 3*, dan *Corel Draw X5* sebagai *software*-nya.

Live shoot merupakan serentetan perekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatis, yang dipadu dengan kejadian dramatik lainnya dan disusun pada saat proses *editing*, dan semuanya ini apabila disatukan dapat menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonnya terhanyut (Prakoso, 2010). Dipilihnya teknik *live shoot* ini karena untuk pembentukan citra Band Ayunan Kota Baru.

Sedangkan penggunaan teknik *stop motion*. Teknik ini menggunakan prinsip *frame to frame* seperti animasi 2D. Pengerjaannya sama dengan animasi pada umumnya yaitu mengatur frame per frame gambar. Namun yang membedakan disini adalah cara menghidupkannya atau animetnya. Jadi dapat diartikan *stop motion* adalah teknik membuat animasi / film / movie / video yang dibuat seolah – olah potongan – potongan gambar menjadi saling berhubungan satu sama lainnya sehingga membentuk gerakan bahkan cerita. Dengan penggabungan teknik *live shoot* dan *stop motion* diharapkan dapat memberikan kesan tersendiri.

Grup band Ayunan Kota Baru membutuhkan media publikasi sehingga grup band ini dapat dikenal luas di seluruh Indonesia. Sebab hal tersebut dapat membantu dalam proses pemasaran album dan penerimaan dalam industri musik terhadap grup musik Ayunan Kota Baru.

Dari pengamatan yang sudah dilakukan, Ayunan Kota Baru belum memiliki publikasi yang mendukung dan dapat mengenalkannya kepada masyarakat umum, untuk itu peneliti tertarik untuk membuat suatu publikasi dalam bentuk pembuatan video klip guna memperkenalkan Band Ayunan Kota Baru kepada masyarakat umum. Dipilihnya pembuatan video klip diduga sebagai solusi yang tepat dan efektif sesuai dengan perkembangan zaman.

Pada perencanaan dan pembuatan video klip ini, akan digunakan teknik penggabungan antara animasi 2D, efek visual, *stop motion* dan *live shoot*. *Live Shoot* dapat diartikan yaitu pengambilan gambar bergerak secara langsung. *Live Shoot* dapat dikatakan juga sebagai *video shooting* dimana dalam pengerjaannya diperlukan *editing* untuk menyempurnakan hasil *shooting* untuk menggambarkan alur cerita yang ada pada lagu "Take a Ride". Sehingga masyarakat dapat menangkap pesan dan cerita yang terkandung pada lagu "Take a Ride". Selain itu juga dapat menjadi kemasam yang menarik untuk lagu "Take a Ride" oleh Band Ayunan Kota Baru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat dilihat beberapa masalah yang dapat dirumuskan, sehingga diperlukan adanya pembuatan video klip supaya dapat dilihat khalayak umum :

Bagaimana cara membuat video klip Band Ayunan Kota Baru dengan kombinasi *live shoot*, *stop motion*, dan animasi 2D?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, supaya pembahasannya tidak terlalu luas dan dapat memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka akan dibatasi beberapa hal berikut ini :

1. Pra produksi, yaitu meliputi pemilihan konsep video, pemilihan tema atau ide cerita, persiapan produksi.
2. Produksi meliputi manajemen lapangan, kegiatan shooting.
3. Pasca produksi meliputi editing, rendering.
4. Software editing dan compositing menggunakan Adobe Premier Pro CS3, Adobe After Effect CS3, Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Corel Draw X5.
5. Menggunakan format file video .WMV (Windows Media Video) dengan resolusi HDTV (High Definition Television).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah terciptanya video klip band Ayunan Kota Baru supaya band ini dapat berkembang dan memberi kesan menarik bagi *audience* yang menonton, serta bisa lebih dikenal oleh masyarakat umum. Adapun tujuan lainnya sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengkombinasikan animasi 2 dimensi, live shoot, dan stop motion dalam pembuatan video klip untuk band Ayunan Kota Baru yang diharapkan dapat membantu dalam promosi di dunia industri musik.

3. Dapat memberi sebuah hiburan bagi orang yang menonton.

1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pihak-pihak berikut :

1. Bagi penulis

Dengan penyusunan skripsi ini berarti menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia yaitu penerapan teknik pembuatan video klip dan teknik animasi dalam suatu produk IT. Dan juga memanfaatkan ilmu yang pernah didapat dalam menggunakan Adobe After Effect CS3, Adobe Premier Pro CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3, Corel Draw X5.

2. Bagi kalangan pembaca

Berdasarkan penyusunan skripsi ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana mengkombinasikan live shoot, stop motion, efek visual, dan animasi 2 dimensi.

1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1. Metode Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan para personil dan manager band seluk beluk yang dibutuhkan untuk merancang video klip nantinya.

2. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap video klip yang mempunyai ciri yang sama

3. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dari buku-buku tentang dunia digital video atau video klip dan literature-literatur yang diperoleh dari internet yang semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

4. Perencanaan/Planning

Merupakan tahapan perencanaan. Dalam pembuatan video klip, hal ini meliputi perencanaan pengambilan gambar, setting tempat, mencari atau meng-casting calon tokoh/pemeran, mengurus perizinan, menentukan staf dan kru produksi, merencanakan property apa saja yang akan digunakan, anggaran biaya, dan hal-hal lain yang patut untuk direncanakan.

5. Implementasi Rancangan

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (pasca produksi) dalam pembuatan video klip.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang Konsep dasar multimedia, pengertian animasi, pengertian stop motion, pengertian video, definisi video klip, sejarah singkat video klip, tahap-tahap pembuatan video klip, dan *Software* yang digunakan dalam pembuatan video klip.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan video klip mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra produksi, seperti pembuatan ide cerita, tema, dan storyboard yang digunakan untuk video klip ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan perancangan Video Klip Take a Ride secara teknis.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

LAMPIRAN

Daftar Pustaka

Storyboard

