

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Industri hiburan mengalami perkembangan yang signifikan berkat kemajuan teknologi-teknologi komputer. Kemajuan dan perkembangan industri hiburan itu dapat dengan mudah kita saksikan kehadirannya dalam berbagai aktivitas rekaman yang menggunakan video. Hasil tontonan itulah yang ditonton oleh publik dalam bentuk produk televisi, merupakan *out put* aktifitas video yang paling nyata. Dan yang selalu menjadi sebuah hiburan bagi masyarakat, baik dirumah-rumah maupun ditempat-tempat hiburan.

Beberapa elemen yang menandai perkembangan industri hiburan muncul dalam bentuk klip-klip industri layar kaca seperti film, sinetron, video klip musik, iklan dan lainnya yang merupakan hasil dari proses editing video. Berkat adanya editing video, masyarakat dapat mengabadikan beberapa kejadian-kejadian yang dianggap penting. Sebagai sebuah bentuk dokumentasi,

Video merupakan media gambar bergerak. Karena fungsinya dan mudah menggunakannya, video kini menjadi media yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia terutama masyarakat modern. Televisi, bioskop, dan VCD (video compact disc) merupakan tiga contoh yang paling umum dan dapat dinikmati manusia setiap dibutuhkan.

Demikian juga dengan komputer yang menjadi kebutuhan mutlak manusia sehingga dapat melakukan pekerjaan sehari-hari. Pada era teknologi canggih sekarang ini, hampir seluruh dimensi kehidupan membutuhkan komputer untuk membantu melaksanakan berbagai jenis pekerjaan dan pemenuhan kebutuhan, termasuk dalam bidang hiburan yang diantaranya banyak menggunakan sarana media video.

Untuk memenuhi kebutuhan dunia hiburan yang juga telah menjadi sebuah industri, komputer dimanfaatkan bukan hanya sebagai alat untuk menikmati gambar bergerak (audio-video-player) tapi juga sebagai media untuk melakukan pengolahan editing video.

Dengan tersedianya banyak software-software khusus yang digunakan untuk melakukan editing video, kini editing video pun dapat dilakukan di rumah dengan bantuan komputer. Dan komputer mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pengeditan video secara canggih.

Dua hal yang tak bisa dilepaskan antara video klip dengan seorang penyanyi atau sebuah grup band. Karena sebuah video klip sangat dibutuhkan bagi pemusik sebagai sebuah wujud untuk melakukan promosi album mereka. Sebuah video klip dapat memberikan pemahaman lebih mudah pada orang-orang yang melihatnya, mengenai maksud dari sebuah lagu. Hal ini yang menjadikan grup Rip Play untuk melakukan pembuatan video klip sebagai sarana pendukung promosi album. Walaupun sedang berusaha untuk meluncurkan album perdana dan berusaha untuk

mengajukan konsep album ke major label, yang nantinya digunakan untuk promosi album perdana mereka.

Dari uraian di atas maka penulis sepakat untuk memberi judul

**PEMBUATAN VIDEO KLIP LAGU “SESALKU” OLEH BAND RIP
PLAY KEDIRI** dalam penyusunan skripsi.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana membuat Video Klip lagu “Sesalku” secara bertahap mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi ?

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang diambil adalah :

1. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana menganalisa alur cerita video klip dan pembuatan sebuah video klip mulai dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Menggunakan *software Adobe After Effects Cs 3*, *software Adobe PhotoShop Cs 3*, dan *software Adobe Premier Pro Cs 3*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

- Sebagai syarat kelulusan program Stratal pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

- Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

1.5 METODE PENELITIAN

1. Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini merupakan pencarian objek yang akan dipilih untuk pembuatan laporan skripsi tersebut dan data-data yang diperoleh melalui pengamatan secara langsung video klip di televisi.

2. Wawancara

Data diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan serta penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak yang telah bergelut dalam bidang video klip.

3. Penelitian Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Serta mempelajari beberapa literatur dari permasalahan pembuatan video klip yang didapat langsung saat menyusun.

4. Analisis Data

Data yang telah terkumpul untuk dianalisis agar dapat digunakan dalam pemecahan masalah penelitian.

5. Implementasi

Pada tahap ini akan ditunjukkan langkah-langkah dalam pembuatan video klip dengan judul “Sesalku”.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, maka menggunakan sistematika penulisan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan rencana kegiatan.

Bab II : DASAR TEORI

Dalam bab ini berisi tentang pengertian multimedia, sejarah multimedia, unsur-unsur multimedia, pengertian video klip, sejarah video klip dalam industri musik indonesia, peralatan dasar pembuatan video klip, kebutuhan sumber daya manusia, organisasi produksi video klip, teknik bidikan dan gerakan kamera, perangkat lunak dalam pembuatan video klip.

Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang Rip Play, visi misi Band Rip Play, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis biaya manfaat, kegiatan pra produksi.

Bab IV : PEMBAHASAN

