

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Musisi Indonesia banyak mengadopsi budaya barat dalam berkarya. Sebagai negara bagian dunia ketiga, kita memiliki banyak ketertinggalan dalam soal ekonomi dibanding dengan negara-negara maju. Akhirnya musik kelas bawah di belahan utara bumi, diadaptasi oleh kelas menengah di Indonesia. Karena kelas menengah memiliki kesempatan lebih untuk mengintip perkembangan dunia musik luar negeri ketika itu.

Istilah Indie, baru populer di pertengahan tahun 1990an. Awalnya Indonesia lebih mengenal istilah underground bagi musik yang 'lari' dari trend budaya mainstream. Perkembangan musik luar yang menghasilkan beberapa varian-varian baru seperti grunge, brit pop, hip-hop, melodic punk dll. Hal ini menyeret anak-anak muda Indonesia pada sekian banyak pilihan bermusik. Selanjutnya di kota-kota besar, banyak bermunculan band-band serta komunitas-komunitas dengan varian musik yang beragam. Sejak saat itu istilah underground mulai digantikan dengan istilah Indie. Mungkin istilah underground, dirasa terlalu identik dengan musik metal. Maka istilah indie dengan kesan yang lebih modern, mulai lazim di gunakan.

Bahkan dalam hal penyebaran karya, mereka sangat maju. Ketika industri musik mainstream berteriak soal bajakan, beberapa band Indie di Indonesia dengan bangga membagi-bagikan cd album mereka secara gratis. Metode yang bertolak belakang dengan keinginan para produser musik mainstream.

Discomojoyo merupakan salah satu band yang memilih Indie sebagai jalur musik mereka, dari penggarapan lagu, pembuatan video klip bahkan mempromosikan genre yang mereka anut hingga pembuatan merchandise mereka lakukan sendiri. Disini Discomojoyo Band mencoba melakukan sesuatu yang beda dari band Indie lainnya.

Berawal dari perencanaan dan konsep yang benar - benar di rancang secara matang sehingga terbentuk tim, dimana tim tersebut seluruh player Discomojoyo Band juga turut andil dalam penggarapan proyek mereka. Mengapa beda? Karena Discomojoyo Band mencoba menggelar perform mereka sendiri di sebuah tempat yang tidak biasanya band – band lain dalam berpromosi.

Berdasarkan latar belakang tersebut di buat sebuah judul skripsi yang di ambil penulis adalah ***"VIDEO DOKUMENTER DISCOMOJOYO BAND DALAM BERPROMOSI"***.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat “Video Dokumenter Discomojoyo Band dalam Berpromosi” menjadi sebuah video dokumenter yang menghasilkan informasi yang bermanfaat?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan tema yang di angkat dan kemampuan menulis dalam melakukan penelitian ini, maka batasan masalah yang akan di pelajari agar memberikan pengetahuan mengenai dasar – dasar editing video, editing audio dengan menggunakan fasilitas komputer pribadi. Menjaga agar pembahasan dalam penulisan ini tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka pembahasan akan dibatasi pada hal :

1. Ruang lingkup penelitian adalah membahas semua kegiatan Discomojoyo Band dalam video dokumenter ini.
2. Software yang di gunakan dalam pembuatan video dokumenter ini adalah Adobe Premiere.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan Program Strata – 1 Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Meliputi kegiatan Discomojoyo Band dari prepare sampai pada perform mereka.
3. Membuat sebuah video dokumenter yang baik, benar, efisien dan efektif.
4. Memperoleh wawasan secara nyata dari pembuatan video dokumenter ini.

5. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang di peroleh selama kuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
6. Video ini akan menjadi dokumen dari Discomojoyo Band yang akan di gunakan untuk berpromosi.

1.5 Manfaat penelitian

1. Memperoleh gelar sarjana komputer di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Mengetahui cara membuat video documenter yang baik dan benar.
3. Pengalaman yang di dapat dalam pembuatan video documenter ini sewaktu – waktu akan berguna bila ada proyek yang sama.
4. Dapat mengembangkan diri dalam dunia perfilman atau broadcasting.
5. Menjadi orang kreatif dalam menuangkan ide – idenya yang digambarkan dalam sebuah video documenter ini.
6. Menjadi sebuah opsi dalam memilih pekerjaan dengan pengalaman pembuatan pembuatan video ini.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Eksperimen

Cara paling efektif untuk belajar adalah dengan praktek secara langsung, untuk menerapkan pengetahuan yang di miliki, serta melatih kemampuan dan tentunya untuk mengenal lebih jauh profesi yang di maksud, termasuk kesulitan yang mungkin akan di temui dan pencarian solusi atas masalah tersebut.

2. Interview

Hal ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada Discomojoyo Band, sehingga penulis memperoleh informasi yang bermanfaat untuk menambah pengetahuan serta membantu penyusunan laporan. Pertanyaan yang akan di ajukan adalah konsep dan ide dari proyek ini.

3. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca buku – buku dan mengetahui informasi dan skripsi, mupun materi kuliah yang pernah di sampaikan, termasuk data – data dokumen yang di ambil dari internet. Mencari perbandingan dari video – video documenter yang lain agar mendapatkan perbedaan dari video documenter yang di buat oleh penulis dan dapat dilihat untuk mengukur standar dalam pembuatan video dokumenter.

1.7 Sistematika Penulisan

Seperti umumnya laporan penelitian ilmiah, maka pada laporan tugas yang tercantum memberikan 5 (lima) bab, masing – masing bab ini meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan dalam berkembangnya teknologi, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan metode pengumpulan data, seperti metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori tentang pengertian multimedia, broadcast dalam film, penjelasan teori tentang kru (pelaksana produksi film), penjelasan tentang peralatan, teknik pengambilan gambar, pembahasan tentang teknik – teknik pergerakan kamera dan lensa, kamera angel, perangkat multimedia dan broadcasting yang di gunakan. Dasar – dasar editing dalam proses editing video dan software yang di gunakan dalam proses editing video.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini mengurai tentang perancangan video dokumenter, kemudian menggambarkan kegiatan yang di kerjakan di lapangan, pemilihan lokasi dalam pengambilan gambar dan teknik dalam pengambilan gambar, serta konsep yang akan di gunakan. Penjelasan tentang analisis masalah, idea, tema, perancangan konsep film meliputi tahap produksi, pasca produksi, serta perancangan pembuatan video.

BAB IV : IMPELMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas dan menguraikan proses pembuatan sesuai konsep sesuai tema yang di pilih. Berisi tentang uraian seperti merancang konsep pembahasan pra produksi yaitu pembahasan naskah, pembahasan storyboard, proses pembuatan video dan pembahasan tahap pasca produksi (post production).

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran dapat di kemukakan kembali masalah penelitian serta hasil dari penyelesaian masalah. Tidak di perkenankan penulis menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian.

Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk di laksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada, saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.

