

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sekarang ini berkembang pesat. Di Indonesia khususnya teknologi digunakan tidak hanya pada instansi-instansi tertentu. Namun digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Hal ini menyebabkan persaingan antara pakar Teknologi Informasi untuk menguasai teknologi semakin besar. Informasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sehingga sekarang ini dunia Teknologi Informasi berkembang dengan pesat. Meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi mengharuskan dunia Teknologi Informatika juga berkembang untuk mengimbangnya. Dengan seperti itu diharapkan komunikasi dan informasi dapat diperoleh dengan cepat dan hasil yang lebih akurat.

Dalam pengembangan teknologi banyak dimanfaatkan untuk penyampaian informasi dan multimedia. Informasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi dalam hal ini perkembangan dunia komputer yang memuat segalanya lebih dinamis dan efisien. Komputer bidang multimedia sebagai pengolah data akan menjadikan sebuah informasi dan komunikasi menjadi lebih menarik. Bentuk penyampaian informasi yang sekarang banyak

digunakan yaitu bidang multimedia ini bisa berupa gambar, teks, video ataupun audio. Bidang multimedia ini banyak digunakan dalam iklan televisi untuk presentasi atau seminar dan karya film dan video sebagai alternative menyampaikan informasi. Sekarang ini dunia multimedia di indonesia berkembang pesat.

Berdasarkan paparan diatas, penulis mencoba untuk membuat Video Klip dengan judul " Sarjana Muda ". Video Klip ini sebagai sarana informasi, komunikasi, referensi dan hiburan bagi semua kalangan. Untuk menjadikan Video Klip tersebut menjadi bentuk yang bisa dinikmati, maka membutuhkan proses dan beberapa langkah tertentu yang nantinya akan dibahas disini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Pembuatan Video Klip dibutuhkan imajinasi, kreasi dan pemanfaatan Teknologi. Hal ini tidak lepas dari keterbatasan biaya dan kemampuan dalam menggunakan *software video*. Oleh karena itu penulis merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana merancang Video Klip " Sarjana Muda " mulai dari pengembangan, praproduksi, produksi dan pasca produksi ?

### 1.3 Batasan Masalah

Video Klip “ Sarjana Muda ” dibuat dengan menggunakan Adobe Premiere Pro. Untuk lebih memudahkan dalam penyusunan, penulis membatasi pokok permasalahan yaitu : menganalisa cerita dan merancang Video Klip “ Sarjana Muda ” mulai dari tahap pengembangan, pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

- ❖ Dapat merancang Video Klip “ Sarjana Muda ” yang baik.
- ❖ Sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Teknik Informatika Program Strata 1 (S1) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM ” Yogyakarta.
- ❖ Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam perancangan Video Klip.
- ❖ Menerapkan ilmu yang telah dipelajari dan diperoleh selama mengikuti Pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Dapat memberikan gambaran dan wawasan dalam pembuatan Video Klip.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam pembuatan skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

### 1.5.1 Metode Wawancara

Merupakan metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden, caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka. Responden yang penulis wawancara tentu saja yang telah mahir dan memahami tentang Video Klip. Sehingga data yang didapat lebih terperinci.

### 1.5.2 Metode Observasi

Metode ini penulis gunakan guna mengumpulkan data-data, cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh imajinasi tambahan yang dapat dijadikan bahan penulisan. Dalam hal ini penulis mengamati video – video yang telah ada.

### 1.5.3 Metode Studi Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku Pervideoan yang ada di Perpustakaan maupun dokumen – dokumen yang relevan.

### 1.5.4 Metode Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia Video Klip.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Hasil dan proses perancangan Video Klip “ Sarjana Muda “ dicatat dalam bentuk laporan. Adapun sistematika penulisan, sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, merumuskan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistem penulisan laporan dan rencana kegiatan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini diuraikan mengenai pengertian multimedia, sejarah multimedia, pengertian video, sejarah video, jenis-jenis video, peralatan

dasar membuat video klip, kebutuhan sumber daya manusia, dan perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KLIP**

#### **“ SARJANA MUDA ”**

Bab ini berisi tentang tahap pra produksi perancangan Video Klip “ Sarjana Muda ”, mulai dari tahap pengembangan, memilih ide, tema, menulis logline, sinopsis, character development, analisis biaya manfaat dan analisis kebutuhan sistem.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang merancang konsep, penggunaan perangkat, pembahasan tentang proses pembuatan Video Klip “ Sarjana Muda ”, mulai dari tahap praproduksi, produksi dan pasca produksi.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran yang diperoleh dari pelaksanaan pembuatan skripsi Video Klip “ Sarjana Muda ”.

## 1.7 Rencana Kegiatan

Untuk kelancaran dalam penyusunan skripsi ini, rencana kegiatan yang akan dilaksanakan penulis terdiri dari tahapan berikut :

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

Rencana Kegiatan	Bulan I				Bulan II			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan								
Pengumpulan Data								
Perancangan								
Penyusunan Laporan								
Penyempurnaan								

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**