

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi, khususnya pada bidang aplikasi multimedia membuat hal yang tadinya tidak mungkin menjadi mungkin. Aplikasi multimedia sering sekali bernilai strategis atau mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keunggulan. Perkembangan teknologi yang kian cepat berdampak pada perubahan sikap dan perilaku manusia, begitupun pada proses kreatifitas. Dengan kemajuan teknologi tersebut tentunya banyak hal menjadi mudah. Selain itu juga, memberikan kontribusi yang amat besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri multimedia. Sama halnya dengan industri musik saat ini juga semakin pesat. Industri musik saat ini tidak hanya menampilkan audio saja tetapi juga membutuhkan sebuah animasi visual untuk memberikan kepercayaan kepada masyarakat. Maka diperlukan sebuah video klip untuk sarana memperkenalkan sebuah band atau penyanyi sebagai figur publik kepada masyarakat.

Teknologi multimedia pada masa sekarang ini memiliki peran yang besar dalam bidang komunikasi, bisnis, pendidikan, dan perindustrian karena multimedia dapat menggabungkan teks, grafik, animasi, audio dan video. Pada masa sekarang ini multimedia telah dapat mengembangkan proses penyampaian informasi menjadi lebih dinamis dan efektif. Kelebihan dari multimedia yaitu mampu menarik indera dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan yang memberikan kejelasan informasi yang disampaikan

kepada masyarakat. Maka sesuai dengan perkembangan musik Indonesia sekarang ini, banyak sekali muncul band-band baru dengan berbagai jenis genre musik. Yang sekaligus menambah khasanah musik di tanah air kita.

Ketika teknologi perekaman (video) sebegitu dekat dengan masyarakat kebudayaan populer, dalam hal ini kalangan muda penikmat-pelaku video, maka teknologi tersebut menjadi media bagi mereka mengekspresikan apa saja yang ada. Terbukti hingga saat ini video klip masih diakui sebagai salah satu cara berpromosi yang paling efektif untuk memasarkan album baru pemusik dan dapat membantu meningkatkan penjualan album pemusik tersebut. Perkembangan video klip sendiri juga sangat pesat, terbukti hingga saat ini sudah ratusan video klip yang diproduksi oleh sutradara video klip atau produsen video klip Indonesia.

Video klip adalah salah satu bentuk pengekspresian musik yang dilantunkan oleh pemusik tersebut, karena selain dapat mendengarkan musiknya, *audiens* juga dapat melihat konsep visual yang dipertontonkan, sehingga mereka dapat melihat video klip sebagai dua sisi yang dikemas dalam kemasan yang menarik, yaitu audio visual.

Oleh karena itu, dalam pembuatan skripsi ini penulis mengangkat sebuah judul "*Analisis dan Pembuatan Video Klip Pada Lagu Yang Berjudul Hati Yang Terlupa Dengan Penambahan Animasi Teks dan Animasi Grafik*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka rumusan masalah yang diambil oleh penulis adalah bagaimana membuat suatu perancangan video klip yang efektif ?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan pembahasan dan memberikan arah yang lebih jelas dan pasti bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang cepat dan tepat. Mengingat begitu luasnya permasalahan yang terdapat dalam topik yang penulis angkat yaitu *“Analisis dan Pembuatan Video Klip Pada Lagu Yang Berjudul Hati Yang Terlupa Dengan Penambahan Animasi Teks dan Animasi Grafik”*, maka dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup mengenai *“pembuatan video klip Dengan Penambahan Animasi Teks dan Animasi Grafik*. Untuk mendukung pembuatan video klip ini ini, penulis menggunakan beberapa software pendukung Adobe Photoshop CS dan Adobe Premiere Pro 1.5. Dengan adanya software pendukung, dapat membantu dan mempermudah penulis dalam pembuatan video klip.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan Skripsi ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata I STMIK “AMIKOM” YOGYAKARTA, dan untuk mengarah pada sasaran yang ingin dicapai dalam skripsi ini, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui tahapan-tahapan dalam memproduksi video klip serta mendapatkan pengalaman ilmu broadcast dalam teknologi komunikasi.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat.
3. Mengembangkan pola pikir keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan khususnya multimedia.

4. Dapat memperkenalkan atau mempromosikan lagu dan video klip hati yang terlupa kepada masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini antara lain:

1. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Dapat mengetahui teknik yang efisien dalam pembuatan video klip.
3. Dapat memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan dan penerapan dalam dunia kerja, kehidupan nyata dan masyarakat

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk dapat memperoleh hasil yang diinginkan, sangat diperlukan pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap dalam pembuatan skripsi ini.

Adapun tahapan – tahapan yang dibutuhkan antara lain :

1.6.1 Metode Wawancara (Interview)

Yaitu penulis memperoleh berbagai macam penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan video ini.

1.6.2 Metode Kepustakaan (Library)

Yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan

referensi yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

1.6.3 Metode Study Literature

Pengambilan data dengan menggunakan literature yang bisa digunakan seperti memanfaatkan internet dengan mengunjungi situs yang berhubungan dengan pembuatan video klip.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan dibahas dan disusun sistematis dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

BAB II DASAR TEORI

Di dalam bab ini berisi tentang multimedia broadcasting, sejarah multimedia, devinisi multimedia, pentingnya multimedia, manfaat multimedia broadcasting, perkembangan multimedia, pengertian video klip, sejarah video klip, peralatan dasar pembuatan video klip, kebutuhan sumber daya manusia, organisasi produksi video klip, Animasi, teknik bidikan dan gerakan kamera, perangkat lunak yang dipakai dalam membuat video klip.

BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS

Dalam bab ini menggambarkan tentang sejarah lagu hati yang terlupa, sejarah penyanyi sekaligus pencipta dari lagu hati yang terlupa, tujuan pembuatan lagu hati yang terlupa, Analisis Sistem, Analisis Kebutuhan Sistem dan Analisis Biaya Manfaat.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang cara atau teknik pembuatan video klip yang efektif dan efisien pada teknik editing dan penambahan animasi-animasi pada Adobe Premiere Pro 1.5, Adobe Photoshop, serta proses pra produksi sampai proses pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.8 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Agar penyusunan skripsi yang dibuat selesai dengan terencana, tepat pada waktunya dan sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan jadwal perencanaan kegiatan. Berikut merupakan table jadwal pelaksanaan kegiatan.

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Nama Kegiatan	November 09				Desember 09				Januari 09			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pembuatan Storyboard												
2.	Casting												
3.	Pemilihan Lokasi												
4.	Pengambilan gambar/Syuting												
5.	Editing												
6.	Rendering												
7.	Pembuatan Laporan												