

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu teknologi informasi yang paling sering digunakan dalam aktifitas sehari-hari yaitu teknologi komputer. Dimana pada masa kini teknologi komputer sudah bukan merupakan barang yang asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah dalam bidang multimedia, dimana pada masa sekarang ini multimedia akan menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca dan keterampilan dasar lainnya yang penting untuk dimiliki dan dikuasai.

Munculnya berbagai macam bentuk dan sarana untuk menyampaikan komunikasi terutama lewat musik yang sebagian besar disenangi oleh masyarakat luas, mulai dari kalangan anak-anak, dewasa, hingga kalangan tua pun banyak yang menyenangi musik sebagai media komunikasi, media belajar, dan media untuk mengaspresiasi suatu maksud perasaan manusia. Terutama musik yang disuguhkan dalam bentuk video clip.

Multimedia video clip mampu untuk memberikan suguhan gambar, tarian, dan berbagai ragam gerak lainnya sehingga menjadikannya lebih menarik dan tepat guna sebagai sarana komunikasi maupun aspirasi bagi kalangan masyarakat luas pada masa kini. Multimedia video clip memiliki beberapa kelebihan yaitu mampu menarik indera dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan yang memberikan kejelasan informasi yang disampaikan

kepada masyarakat.

Mengingat hal tersebut diatas, maka Band Progress akan sangat membutuhkan sebuah media yang mampu menyalurkan informasi lewat lagu yang mereka bawakan kepada masyarakat secara cepat, menarik, akurat dan efektif. Oleh karena itu solusi yang tepat yaitu dengan membangun sebuah rancangan video clip berbasis multimedia dalam bentuk Pembuatan Video Clip Lagu *More Than I Will* oleh Band Progress dengan Memadukan Animasi dan Naturalisasi dalam Multimedia.

### **1.2. Perumusan Masalah**

- Bagaimana memanfaatkan video clip berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi, media publikasi kepada masyarakat, dan sarana untuk menjual lagu Band Progress di pangsa pasar musik nasional ?
- Bagaimana menganalisis kelayakan video klip ini ?

### **1.3. Batasan Masalah**

- Analisis SWOT Progress Band sebelumnya dan analisis sistem video clip.
- Proses pembuatan naskah, pengambilan video, dan editing video clip.
- Cara pengeditan video clip dengan menggunakan software Adobe Premiere.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dalam penyusunan skripsi mengenai pembuatan video clip lagu *more than i will* oleh Band Progress dengan memadukan animasi dan naturalisasi dalam multimedia ini yaitu:

- Memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan program Strata Satu (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- Membantu pihak akademik dalam memberikan referensi pembuatan video clip sebagai media penyampaian informasi, media penjualan dan media publikasi.
- Membuat aplikasi multimedia yang dapat mendukung Band Progress sebagai sarana yang mampu menyalurkan informasi lewat lagu yang mereka bawa kepada masyarakat secara cepat, menarik, akurat dan efektif.
- Menerapkan, mengembangkan, dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi pada umumnya dan aplikasi multimedia video clip pada khususnya, sehingga diharapkan dapat menjadi individu yang mampu bersaing dalam dunia teknologi khususnya dalam bidang teknologi informasi menggunakan aplikasi multimedia.

- Menjadikan multimedia video clip sebagai media promosi musik oleh Band Progress pada pangsa pasar musik nasional.

### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini, karena tanpa kelengkapan data dilapangan maka laporan skripsi ini akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penting dalam penyusunan laporan ini. Untuk mendapatkan data tersebut maka dilakukan beberapa tahapan pengumpulan data seperti :

#### **1.5.1. Observasi**

Peninjauan langsung di Rumah Produksi Manajemen Progress Band Jln.Transway Cikuntul Timur, Tempuran, Karawang, Jawa Barat (41385) dan PT. PESONACITRA TRIUTAMA Graha Orange Tower A – 1st Floor , Jl.Mampang Prapatan Raya No,3, Jakarta (12790) sebagai Perusahaan yang membawahi segala aktifitas produksi musik Progress Band dalam bentuk lagu, ringtone, dan ringbacktone.

#### **1.5.2. Kepustakaan**

Penelaahan buku Multimedia karangan M.Suyanto dan profil Progress Band dari web [progressband.xtgem.com](http://progressband.xtgem.com), [progressband.mw.lt](http://progressband.mw.lt), [kantongmusik.com](http://kantongmusik.com), dan [crossdownload.blogspot.com](http://crossdownload.blogspot.com) yang memuat informasi dari Progress Band.

### **1.5.3. Wawancara**

Wawancara dan *interview* langsung kepada para personil dan manajer Band Progress, serta perwakilan kepala produksi bagian ringtone production dari PT. PESONACITRA TRIUTAMA.

## **1.6. Sistematika Penulisan Laporan**

### **1.6.1. Bab.I Pendahuluan.**

Bab ini berisi latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### **1.6.2. Bab.II Landasan Teori.**

Bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia, unsur – unsur multimedia, sejarah multimedia video clip dalam industri musik Indonesia, pembuatan naskah video clip, sampai dengan strategi memproduksi video clip dan software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

### **1.6.3. Bab.III Analisis dan Perancangan Sistem.**

Gambaran umum (profil) tentang Band Progress, sejarah terbentuknya Band Progress, serta keunggulan dan ciri khas musik yang dibawakan, analisis tentang penjualan dan popularitas band, serta proses produksi pembuatan video clip.

#### **1.6.4. Bab.IV Implementasi dan Pembahasan.**

Bab ini membahas mulai dari merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang storyboard, pengambilan gambar gerak, pengeditan sampai finishing, dan survei mengenai video clip yang telah dibuat kepada masyarakat luas.

#### **1.6.5. Bab.V Penutup.**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan tahapan – tahapan dalam proses memproduksi video clip serta saran untuk selalu memperhatikan perkembangan dan mengevaluasinya.

