

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri musik, khususnya di Indonesia sangat pesat. Apalagi saat sekarang ini, banyak sekali Group Band/Penyanyi Solo yang meramaikan dunia musik nusantara. Pangsa pasar juga semakin luas. Berbagai jenis aliran musik sudah sangat akrab terdengar ditelinga kita. Mulai dari Hip Hop, Jazz, Pop, hingga Keroncong.

Salah satu komponen dalam industri musik tidak terlepas dari peran teknologi informasi yang berbasis multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu sehingga menjadi lebih hidup dan menarik.

Kita telah merasakan bagaimana berbagai ruang lingkup kehidupan kita sudah dipengaruhi oleh teknologi komputer ini. Hal ini tak terkecuali pada teknologi pengolahan video. Beberapa tahun lalu apabila kita ingin menyunting dan memanipulasi video maka kita membutuhkan berbagai macam perangkat keras yang kompleks dan rata-rata berharga mahal namun kini dengan memanfaatkan PC dan suatu software tertentu pekerjaan tersebut dapat dilakukan dengan cepat dan mudah. Dengan menggunakan teknologi komputer kita dapat memangkas biaya produksi karena kita hanya

membutuhkan seperangkat komputer multimedia. Dengan alat itu kita akan dapat membuat dan memanipulasi video dengan mudah.

Secara umum alur pengolahan video adalah dengan mengambil gambar suatu kegiatan menggunakan sebuah kamera video. Hasil pengambilan gambar tersebut kita masukan kedalam komputer sehingga menjadi suatu bentuk file. File-file tersebut dapat kita edit dan manipulasi. Dalam proses ini kita dapat membuang adegan-adegan yang tidak perlu, menyambung dua adegan yang berbeda, memberi efek pada klip tersebut dan lain-lain. Kitapun dapat memberikan transisi pada suatu perpindahan klip sehingga tampak lebih halus dan professional. Terakhir kita dapat membuat bentuk file video yang sudah kita edit kedalam berbagai macam media. Media-media itu antara lain media komputer itu sendiri, dimana file kita simpan atau hanya untuk ditampilkan dalam komputer saja, media internet dimana kita membuat file tersebut menjadi konsumsi pengguna internet, media rekam yaitu kita merekamnya dalam bentuk kaset video ataupun dalam bentuk VCD.

Seiring dengan perkembangan industri musik yang semakin pesat saat ini menuntut berbagai komponen pelaku industri musik untuk saling berlomba agar bisa lebih maju dan dapat menampilkan sesuatu yang baru, segar dan lebih menarik, salahsatunya adalah dalam hal pembuatan video klip musik. Dengan melihat pangsa pasar di dunia industri musik yang masih sangat luas, didukung perkembangan teknologi komputer yang semakin maju, maka penulis memandang bahwa membuat video klip musik

merupakan salahsatu peluang yang sangat menarik kalau kita bisa mendalami dan menggelutinya secara serius. Dengan demikian selain kita dapat menjadi bagian dari industri musik di tanah air, bukan tidak mungkin kita juga dapat memberi sisi positif serta dapat memberikan warna baru di dunia industri musik tanah air.

Oleh karena itu penulis mencoba menerapkan aplikasi multimedia ini melalui pembuatan Video Klip Musik berjudul “DEWI-KU”.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan sebuah video klip musik terdapat tiga aspek pokok yang harus kita perhatikan dan jalankan, yaitu proses Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Apabila ketiga aspek tersebut dapat dijalankan sesuai dengan rencana, maka harapan tersebut akan dapat kita rasakan hasilnya.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana proses pembuatan video klip musik yang simpel, efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup multimedia sangatlah luas pada penerapan dan fungsinya, sehingga akan berbeda pula jenisnya sesuai dengan masalah yang dihadapi atau ditangani. Penulis sengaja membatasi ruang lingkup multimedia ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yaitu bagaimana

membangun pembuatan sebuah video klip musik dengan judul "**DEWI-KU**". Penulis akan menjelaskan bagaimana proses kegiatan yang harus dilakukan dalam pembuatan sebuah video klip musik, serta menjelaskan apa saja yang harus dipersiapkan, sehingga mampu menghasilkan sebuah video klip musik yang baik. Adapun software yang digunakan dalam pembuatan video klip musik ini antara lain dengan menggunakan Adobe Premiere 2.0 serta didukung software lain sebagai pendukung dengan tujuan agar aplikasi yang dibuat dapat mencapai hasil yang diinginkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan penelitian ini adalah :

- Untuk dapat merancang video klip musik yang simpel, efektif dan efisien.
- Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- Untuk dapat menjadi bagian dengan menghadirkan warna baru yang positif dalam industri musik di tanah air.
- Sebagai alternatif baru dalam menggali kemampuan dan meningkatkan kreatifitas diri dalam bidang Entertine dan juga dalam bidang Broadcast.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan tugas ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

- Interview

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung terhadap bagian yang terkait dengan penelitian, yang dapat memberikan gambaran tentang apa itu sebuah Video Klip Musik dan bagaimana cara membuat sebuah Video Klip Musik yang mempunyai nilai jual.

- Kepustakaan

Yaitu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui telaah buku yang berhubungan dengan pembuatan Skripsi ini.

- Dokumentasi

Dengan cara mengambil gambar (video), yang berhubungan dengan penelitian skripsi untuk dijadikan sebuah obyek pada program skripsi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 (Lima) bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan industri musik dan teknologi multimedia, rumusan masalah,

batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan teori tentang konsep dasar Video, teori tentang film dan video dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III. PERANCANGAN VIDEO KLIP MUSIK

Penjelasan tentang perancangan pembuatan video klip meliputi pencarian ide, tema, logline, sinopsis dan gambaran umum (profil) dari *MR.ZHAYNT.DEE*.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian tentang identifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi yang meliputi Analisis Biaya-Manfaat, Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

BAB V. PENUTUP

Berisi Kesimpulan dan Saran.

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA