

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi informasi telah meliputi masyarakat dunia saat ini. Sebagian bagian dari masyarakat dunia, kita tidak ingin ketinggalan teknologi dan informasi yang sedang berkembang. Ada banyak cara yang dapat ditempuh untuk mengetahui perkembangan teknologi yang sedang terjadi. Salah satu cara adalah dengan memanfaatkan komputer sebagai sarana untuk pengolahan data dan informasi.

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. Multimedia sekarang ini bukan hanya sebagai tambahan ilmu, melainkan telah menjadi hal yang mutlak yang selalu dibutuhkan oleh semua manusia dalam mendapatkan atau menyebarkan informasi secara cepat, tepat dan akurat, dan hal ini sangat berperan besar dalam bidang komunikasi, bisnis, pendidikan serta perindustrian.

Di dunia hiburan, penggunaan animasi tidak hanya dalam pembuatan film, tetapi juga merambah di bidang periklanan dan video klip. Dalam video klip misalnya,

beberapa grup band manca negara dan dalam negeri yang memanfaatkan animasi sebagai strategi mempromosikan album maupun media lagunya. Dengan konsep tersebut, video klip mereka akan terlihat berbeda dengan video klip yang dibuat secara nyata sehingga akan menarik perhatian orang.

Sebuah industri musik akan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi berbasis multimedia dalam menjalankan industrinya. Dimana sebuah kecepatan informasi sangat dibutuhkan dalam penyebaran produk atau sebuah hasil karya yang dihasilkan oleh suatu label musik ataupun band-band yang ingin karyanya lebih dikenal oleh masyarakat. Tanpa keberadaan teknologi tersebut semuanya tidak akan berjalan secara optimal.

Peranan seorang sutradara sangatlah penting untuk dapat menghasilkan sebuah video klip yang unik dan menarik. Seperti yang kita lihat pada umumnya, sebuah video klip hanya disajikan dengan menampilkan sebuah konsep adagan yang diperankan oleh sebuah aktor ataupun aktris didalamnya. Oleh sebagian sutradara hal itu dirasa sudah terlalu biasa dan menjadi sebuah renungan oleh para sutradara untuk dapat menyajikan sebuah vide klip dengan konsep yang berbeda, salah satunya adalah menggunakan teknik stop motion.

Teknik stop motion adalah teknik di mana sebuah obyek berupa boneka, model, atau gambar digerakkan oleh tangan animator dengan cara memindahkan posisi secara perlahan-lahan. Disetiap gerakan direkam dengan kamera foto ataupun kamera

shooting. Dan hasil rekaman itu disusun berurutan, maka yang tercipta adalah kesan seolah – olah bergerak dan hidup.

Perkembangan stop motion di Indonesia masih jarang yang menggunakannya, karena teknik animasi stop motion termasuk teknik lama serta memerlukan keahlian dan kesabaran yang tinggi. Namun animasi teknik stop motion ini mempunyai ciri khas dan gerakan - gerakan yang dihasilkan menggambarkan sensasi animasi yang unik dan menarik.

Oleh karen itu, dalam pembuatan skripsi ini mengangkat sebuah judul **“Implementasi Teknik Stop Motion Pada Pembuatan Video Klip Chloe Band Sebagai Media Promosi Kreatif”** dengan menerapkan teknik Stop Motion pada pembuatannya sebagai analisa yang di angkat.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan video klip dengan menggunakan teknik stop motion, ada banyak hal yang harus disiapkan. Dan tergantung daei situasi dan peluang yang ada. Seorang sutradara hendaknya mempunyai pemikiran dan ide kreatif yang nantinya dapat diimplementasikan dalam pembuatan video klip itu sendiri, karena perkembangan teknologi animasi yang semakin pesat dan persaingannya semakin ketat. Bagaimana agar pembuatan video dengan menggunakan stop motion dalam pembuatan video klip yang terbatas dapat dimaksimalkan.

Berdasarkan penjelasan dari latar di atas dapat ditarik permasalahan, yaitu :

Bagaimana membuat suatu perancangan komunikasi visual dari video klip musik yang berjudul “Kamu” oleh Choice Band dengan menggunakan teknik stop motion dengan lokasi outdoor dan ekspresi mimik wajah dengan baik ?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan pembahasan dan memberi arah yang lebih jelas bagi peneliti dan menentukan metode yang cepat dan tepat, karena luasnya ruang lingkup multimedia, serta tercapainya tujuan penelitian yang dilakukan mulai dari pembuatan video klip, pada proses pra produksi hingga pada tahap pasca produksi.

Untuk mewujudkan apa yang telah dijelaskan diatas, maka ruang lingkup pembatasan masalah dibatasi lebih kecil, yaitu :

1. Software yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro CS 4, Adobe After Effect CS 4, Adobe Photoshop CS 4, dan CorelDraw.
2. Menggunakan kamera DSLR Nikon 5100D dan kamera Pocket Nikon Lumix L26 untuk memudahkan pengambilan gambar.
3. Hanya menggunakan efek-efek yang tersedia pada software yang digunakan.
4. Model / Karakter dalam video klip menggunakan karakter yang dibuat sendiri oleh penulis.

5. Model / Karakter dibuat menggunakan bahan stick es krim, kawat, busa sintetis (dakron), lem, kertas dan kain flannel.
6. Setting yang digunakan adalah outdoor dengan beberapa talent yang mendukung pembuatan video klip.
7. Hanya untuk produksi Video klip berjudul "Kamu" oleh Choice band.
8. Menggunakan Kapur Tulis untuk membantu pembuatan video klip.
9. Menggunakan kepala boneka berupa modul-modul yang mudah di pasang dan dilepas yang terbuat dari kertas.

1.4 Tujuan Penelitian

Manfaat dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- Sebagai syarat kelulusan program Strata I jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Pengimplementasian kemampuan yang telah didapatkan selama duduk bangku perkuliahan multimedia di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Memberikan pengetahuan tentang pembuatan sebuah video klip menggunakan teknik stop motion dengan konsep yang menarik dan berbeda.
- Memperkenalkan dan mempromosikan lagu yang berjudul "Kamu" oleh Choice pada masyarakat luas.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil pembuatan skripsi ini diantaranya adalah:

- Dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Dapat mengetahui cukup pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas berkaitan dengan multimedia khususnya pembuatan video klip dengan menggunakan teknik stop motion.
- Dapat mengetahui dan lebih memahami teknik-teknik yang efisien tentang bagaimana memulai dan merencanakan suatu konsep dan pembuatan video klip.
- Memperoleh wawasan dan pengalaman secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan.

1.6 Metode Penelitian

Agar memperoleh hasil yang diinginkan, maka diperlukan pengumpulan data yang jelas dan lengkap dalam penyusunan skripsi ini. Adapun tahapan metode yang dihunakan antara lain :

- Metode Interview (Wawancara)

Pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung untuk memperoleh informasi dan data dari Choice band.

- Metode Observasi (Pengamatan Langsung)

Didalam metode observasi, penulis mengadakan pengamatan secara langsung pada obyek yang meliputi : lokasi pengambilan gambar dan pembuatan karakter.

- Metode Library (keperustakaan)

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini pustaka dengan pokok masalah yang diambil, selain itu digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam meneleeh dan menganalisa kenyataan yang ada pada obyek.

- Metode Licerature

Proses pengumpulan data yang salah satunya dapat dilakukan dengan memanfaatkan media internet sebagai refrensi, dengan cara mengunjungi situs-situs yang menyediakan informasi dan pembahasan yang berhubungan dengan penyusunan skripsi ini maupun pengerjaan video klip itu sendiri.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran secara umum mengenai isi dari Skripsi ini, maka penulisan Skripsi ini dibagi menjadi lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian dan menjelaskan gambaran umum objek penelitian. Diantaranya menjelaskan tentang sejarah multimedia, pengertian tentang video editing, sejarah video klip, serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan video klip.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan analisis dan gambaran umum dari profil Chioce Band, dan menjelaskan proses pra produksi yang meliputi analisis, penentuan ide, penentuan tema, naskah, storyline, storyboard, serta rencana anggaran biaya yang akan dibutuhkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang proses produksi dan pra produksi. Didalamnya menjelaskan langkah-langkah dalam pembuatan video klip yang efektif dan efisien dengan menggunakan teknik stop motion paska produksi yang meliputi proses capture dengan rendering

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

