

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Rigby band adalah band indie berasal dari Yogyakarta yang mengusung genre British Pop Blues. Band Rigby ini berkeinginan mempunyai video klip yang akan di jadikan media promosi untuk memperkenalkan bandnya kepada masyarakat.

Produksi video klip band pada saat ini memerlukan suatu tim yang mampu bekerjasama dengan baik dan bekerja secara professional, menggunakan alat produksi yang memenuhi syarat agar dapat menyajikan sebuah video klip yang berkualitas, menghibur, memberikan nilai plus bagi penikmat music. Namun untuk produksi video klip berkualitas seringkali harus mengeluarkan biaya besar dan tim yang sudah berpengalaman.

Berdasarkan keterangan diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul : MEMBUAT VIDEO KLIP BAND INDIE RIGBY YANG BERJUDUL "TUHAN JANGAN LAMA-LAMA" UNTUK MEDIA PROMOSI

1.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam membuat video klip ini ialah sebagai berikut?

1. Bagaimana membuat video klip band indie Rigby dengan judul Tuhan jangan lama-lama sebagai media promosi?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang dibuat sebagai berikut:

1. Analisis SWOT Rigby band dan Analisis video klip
2. Artis atau telen yang berperan di dalam video klip adalah Bayu, Nadya dan personil dari Rigby band
3. Dalam pembuatannya penulis menggunakan software-software sebagai berikut: Windows 7 Ultimate, Adobe Premiere CS6 dan Nero
4. Menggunakan teknik live shoot.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membunt video klip band indie Rigby dengan judul "Tuhan jangan lama-lama" dan menggunakan video klip sebagai media promosi..
2. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana komputer pada jurusan sistem informasi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Memperkenalkan Rigby band kepada masyarakat.
2. Digunakan untuk promo ke media TV.

3. Memperoleh gelar sarjana komputer
4. Berkesempatan untuk menambah pengalaman dalam menerapkan teori dan praktis selama penulis menambah ilmu di bangku kuliah, khususnya dalam bidang multimedia membuat video klip music.

1.6 Metode Pengumpulan

Adapun metode penelitian yang digunakan didalam laporan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang dapat dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia editing video, dan pembuatan video klip.

2. Metode Wawancara

Metode yang digunakan untuk memperoleh penjelasan langsung dari personel Rigby Band.

Data yang didapat sebagai berikut :

- Nama personel Rigby Band.
- Sejarah Rigby Band.

3. Metode Observasi

Melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap video klip band lain dengan cara melihat dan mengamati video klip band lain untuk perbandingan dengan video klip yang akan dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas 5 (lima) bab, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan, sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan dasar teori konsep dasar multimedia, video klip serta software yang akan digunakan.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO CLIP

Bab ini menerangkan tentang profil rigby band, identifikasi masalah, merancang isi yang meliputi analisis kebutuhan sistem dan analisis biaya manfaat.

BAB IV: IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Bab ini tentang merancang konsep, proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.

1.8 Perencanaan Kegiatan

Tabel 1.1 Perencanaan Kegiatan

NO	KEGIATAN	FEBRUARI				MARET				APRIL					MEI				JUNI				JULI					
		I	II	III	V	I	I	III	IV	I	I	I	V	I	II	I	IV	I	II	I	IV	I	II	I	IV			
1	Pengumpulan Data																											
2	Penulisan Laporan																											
3	Asistensi Bab I																											
4	Asistensi Bab II																											
5	Asistensi Bab III																											
6	Asistensi Bab IV																											
7	Asistensi Bab V																											
8	Rancangan Storyboard																											
9	Pengambilan Gambar																											
10	Editing Video																											
11	Revisi																											
12	Implementasi																											
13	Penulisan Akhir Laporan																											
14	Pendadaran																											