

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejak abad ke 20, industri musik di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat. Tahun demi tahun, hampir tiap bulan bermunculan band-band atau penyanyi-penyanyi baru di belantika musik Indonesia. Hal ini dapat di sebut kemajuan atau bahkan kemunduran industri musik tanah air. Tetapi pada dasarnya, secara keseluruhan dengan berkembang pesatnya industri musik di Indonesia ini, ibarat seperti hujan di siang bolong, dengan kata lain menjadi salah satu hal yang sangat positif diantara hal-hal buruk yang di alami bangsa ini. Dengan berkembang pesatnya industri musik, maka persaingan pun menjadi semakin lebih ketat dan jauh lebih sulit. Untuk menembus dapur rekaman pun, benar-benar dibutuhkan kemampuan yang baik. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi-inovasi baru dapat menembus pasar musik di Indonesia. Hal ini membuat ide-ide kreatif baru bermunculan satu demi satu. Di tengah serangan alunan musik pop, musik-musik beraliran unik pun ikut mewarnai belantika musik tanah air. Aliran-aliran *Indie* pun semakin terdengar gaungnya. Dengan persaingan sehat yang berjalan seperti ini, kualitas dunia musik Indonesia akan meningkat dengan sendirinya dan akan maju perlahan-lahan. Diharapkan dengan majunya dunia musik kita, kedepannya kita mampu berbicara banyak di kancah dunia.

Berbicara mengenai musik tak lepas dari dunia *entertainment* yang mengalami kemajuan yang sangat pesat baik dari segi teknik maupun teknologinya, tidak dapat di pungkiri lagi bahwa teknologi sangat mempengaruhi industri musik

mulai dari *recording* sampai promosi, khususnya untuk promosi yang menggunakan media audi visual yang lebih dikenal dengan video klip. Video klip sebuah band bukan sekedar untuk mempromosikan album mereka, tetapi juga untuk memperkenalkan ciri khas serta keunikan dari band tersebut di samping mendongkrak penjualan album mereka. Ciri khas dari sebuah band dapat menjadi nilai lebih dalam pandangan masyarakat yang dapat mempengaruhi performa mereka. Di Indonesia sendiri sudah sangat banyak sekali band-band baik berlabel resmi maupun *indie* yang menjadikan video klip sebagai senjata mereka untuk mendongkrak penjualan album mereka.

Banyak sekali teknik yang dapat digunakan dalam proses pembuatan video klip berkualitas dan dapat menyampaikan pesan yang terkandung dalam video klip tersebut, tapi untuk menghasilkan video klip yang berkualitas di butuhkan dana yang tidak sedikit dalam proses pembuatannya, biasanya hanya band-band berlabel-resmi yang dapat membuat video klip berkualitas tersebut.

Dengan sedikit kreatifitas yang kita miliki sebenarnya pembuatan video klip berlabel *indie* pun dapat bersaing dengan band-band bermodal besar. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada sekarang, proses pembuatan video klip pun dapat dilakukan oleh siapapun. Hal inilah yang melatar belakangi penyusun untuk menerapkan judul skripsi "PEMBUATAN VIDEO KLIP MUSIK "CUMA KAMU" PADA BAND MONSTONS DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC".

1.2 Rumusan Masalah

- Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah : Bagaimana memanfaatkan video klip berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi, media publikasi kepada masyarakat dan sarana untuk menjual lagu band Monstons di pangsa pasar musik nasional?
- Bagaimana menganalisis kelayakan video klip ?

1.3 Batasan Masalah

Agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Beberapa batasan masalah yang dibuat sebagai berikut:

1. Analisis SWOT Monstons Band dan analisis video klip.
2. Pewarnaan hasil scan menggunakan Software Adobe Photoshop CS 3 sebagai bahan animasi untuk video klip
3. Software Adobe After Effects CS 3 untuk editing video klip dengan menggunakan teknik motion graphic.
4. Artis yang berperan di dalam video klip adalah seluruh personel dari Monstons Band.
5. Menggunakan format file video .AVI (Audio Video Interleave)

1.4 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas dapat dikemukakan tujuan dan manfaat penelitian sebagai berikut:

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana komputer pada jurusan Sistem Informasi di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Dapat membuat video klip musik khususnya dengan teknik motion graphic.
3. Dapat menjadi bagian dalam menghadirkan warna baru di industri musik tanah air.
4. Meningkatkan kreatifitas diri dalam dunia hiburan khususnya di bidang audio visual musik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer
2. Penelitian merupakan kesempatan untuk menambah pengalaman dalam menerapkan teori dan praktis selama penulis menimba ilmu di bangku kuliah, khususnya dalam bidang multimedia pembuatan video klip musik

1.6 Metodologi Penelitian

Ada beberapa langkah metode penelitian yang dilakukan oleh penulis antara lain :

1. Metode pengumpulan data :

- a. Interview.

Merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh penjelasan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan video klip.

b. Kepustakaan.

Merupakan metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang berhubungan dengan masalah penyusunan skripsi ini.

c. 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. Perancangan

Untuk memudahkan dalam proses produksi, dalam tahap ini akan dibuat naskah, storyboard, perancangan tokoh pemeran, setting tempat, dan peralatan pendukung lainnya.

3. Implementasi

Pada tahap ini akan di tunjukkan langkah-langkah dalam pembuatan video klip Monstons "Cuma Kamu".

4. Eksperiment

Cara paling efektif untuk belajar adalah dengan praktek secara langsung. Untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki, serta melatih kemampuan dan tentunya untuk mengenal lebih jauh profesi

yang dimaksud, termasuk kesulitan yang mungkin ditemui dan pencarian solusi atas naskah tersebut.

5. Dokumentasi

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

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I: PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan industri musik dan teknologinya, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II: LANDASAN TEORI

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

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KLIP

Menerangkan tentang profil band Monston, identifikasi masalah, merancang isi yang meliputi analisi kebutuhan sistem dan analisis biaya manfaat.

BAB IV: PEMBAHASAN

Bab ini berisi 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 peneliti.

LAMPIRAN

Daftar Pustaka.

Storyboard

Lampiran Final Coloring Pada Adobe Photoshop Cs3

