

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dunia industri hiburan sekarang ini telah mengalami perkembangan yang sangat signifikan berkat kemajuan teknologi komputer. Kemajuan dan perkembangan dunia industri hiburan itu dapat dengan mudah disaksikan kehadirannya dalam berbagai aktifitas rekaman yang menggunakan video. Hasil rekaman itulah yang ditonton oleh publik. Dalam bentuk produk, televisi merupakan *output* aktivitas video yang paling nyata dan yang selalu menjadi sebuah sarana hiburan bagi masyarakat baik di rumah maupun di tempat hiburan.

Beberapa elemen yang menandai perkembangan industri hiburan muncul dalam bentuk klip-klip industri layar kaca seperti film, sinetron, video klip musik, iklan dan lain- sebagainya, yang kesemuanya itu merupakan hasil dari proses editing video. Berkat adanya editing video masyarakat dapat mengabadikan kejadian-kejadian yang dianggap penting, sebagai sebuah bentuk dokumentasi.

Video merupakan media gambar bergerak yang karena fungsinya dan mudah digunakan membuatnya kini menjadi media yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia terutama masyarakat modern. Televisi,

bioskop dan VCD ( *Video Compact disc* ) merupakan tiga contoh yang paling umum dan dapat dinikmati manusia setiap dibutuhkan.

Untuk memenuhi kebutuhan dunia hiburan yang juga telah menjadi sebuah industri, komputer dimanfaatkan bukan hanya sebagai alat untuk menikmati gambar bergerak ( audio, video, player ) tapi juga sebagai media untuk membantu melakukan pengolahan *editing*-video. Dengan tersedianya banyak *software* khusus, kini *editing* video pun dapat dilakukan di rumah. Komputer memainkan peranan yang sangat penting dalam proses pengeditan video secara canggih.

Dua hal yang berkaitan dan tidak dapat dilepaskan antara video klip dengan seorang penyanyi atau sebuah grup band adalah karena sebuah video klip sangat dibutuhkan bagi pemusik sebagai sarana untuk melakukan promosi album yang dihasilkan serta video klip dapat memberikan pemahaman mengenai maksud dari sebuah lagu secara lebih mudah bagi orang-orang yang melihatnya.

Aewani Dream merupakan salah satu grup band *indie* yang ada di Yogyakarta. Meskipun pada awalnya tujuan pembentukan grup band ini semata-mata hanya untuk mengapresiasi bakat dan hobi para personelnnya dalam bermusik, namun dalam perkembangannya band ini berupaya untuk tetap eksis. Agar dapat mencapai hal tersebut maka band Aewani Dream harus dikenal dan diterima baik oleh masyarakat secara umum maupun khususnya penikmat musik.

Mengingat hal tersebut di atas, maka band Aewani Dream membutuhkan sebuah media yang mampu menyalurkan informasi lewat lagu yang dibawakan kepada masyarakat secara tepat, menarik, akurat dan efektif. Multimedia menjadi pilihan yang diambil selain karena merupakan cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video, multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Solusi yang ditempuh kemudian yakni dengan membangun sebuah rancangan video klip berbasis multimedia.

Karena hal inilah, diperkuat oleh faktor teknologi yang dapat menjembatani untuk sampai ke tahap tersebut telah tersedia, maka penulis merasa tertarik untuk menerapkan aplikasi multimedia ini melalui "Pembuatan Video Klip Aewani Dream Band Berbasis Motion Graphic 2D".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yakni bagaimana merancang video klip sebagai media promosi yang efektif dan efisien bagi *single* album grup musik Aewani Dream yang sesuai dengan standar proses pembuatan video klip mulai dari tahap pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

### 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer khususnya teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda-beda pula, terutama pada perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video klip sebuah lagu dari sebuah grup musik. Untuk memfokuskan hal ini maka penulis membatasi kedalam ruang lingkup pembahasan yang lebih sempit yaitu bagaimana menganalisa alur cerita video klip dan merancang sebuah video klip grup musik Aewani Dream mulai dari tahap pra produksi, produksi hingga pasca produksi dengan menggunakan software Adobe After Effects sebagai software animasi dan Magic Movie Edit Pro 2005 sebagai software editing, serta didukung software lain sebagai pendukung, sehingga aplikasi yang dibuat dapat mencapai hasil yang diinginkan.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S-1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan

harapan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan proyek multimedia khususnya pembuatan video klip berbasis Motion Graphic 2D yang efisien.
4. Sebagai alternatif baru dalam menggali kemampuan dan meningkatkan kreatifitas diri dalam bidang *Entertain* dan *Broadcast*.
5. Agar dapat dijadikan bahan referensi khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui proses pembuatan video klip sehingga bisa memberikan wawasan yang jelas daam bidang editing video.

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

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu :

##### **1. Metode Wawancara**

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang *editing* video klip.

## 2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

## 3. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

## 4. Metode Studi Literatur

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

### 1.6. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian dapat lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan disajikan dalam 6 ( Enam ) bab. Uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

Bab I

Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II

Landasan Teori

Pada bab ini diuraikan teori tentang pengertian multimedia, industri musik Indonesia, konsep dan pengertian video, konsep dasar video, pengertian animasi, pengertian *motion graphic*, prinsip pembuatan video klip dan perancangan video klip musik.

**Bab III Perancangan dan Analisis Sistem**

Memuat penjelasan tentang perancangan pembuatan video klip musik band Aewani Dream yang meliputi gambaran umum (profil) band Aewani Dream, cerita singkat dari video klip musik "Kekasih Dalam Mimpi", identifikasi masalah, analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem, studi kelayakan dan pra produksi.

**Bab IV Pembahasan**

Berisi tahap-tahap lanjutan pembuatan video klip musik band Aewani Dream yakni tahap produksi dan pasca produksi.

**Bab V Penutup**

Bab ini memuat kesimpulan dan saran.