

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi, khususnya pada bidang aplikasi multimedia membuat hal yang tadinya tidak mungkin menjadi mungkin. Aplikasi multimedia sering sekali bernilai strategis atau mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keunggulan. Perkembangan teknologi yang kian cepat berdampak pada perubahan sikap dan perilaku manusia, begitupun pada proses kreatifitas. Dengan kemajuan teknologi tersebut tentunya banyak hal menjadi mudah. Selain itu juga, memberikan kontribusi yang amat besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri multimedia. Sama halnya dengan industri musik saat ini juga semakin pesat. Industri musik saat ini tidak hanya menampilkan audio saja tetapi juga membutuhkan sebuah animasi visual untuk memberikan kepercayaan kepada masyarakat. Maka diperlukan sebuah video klip untuk sarana memperkenalkan sebuah band atau penyanyi sebagai figur publik kepada masyarakat.

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. Kelebihan dari multimedia yaitu mampu menarik indera dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan yang memberikan kejelasan informasi yang disampaikan

kepada masyarakat. Maka sesuai dengan perkembangan musik Indonesia sekarang ini, banyak sekali muncul band-band baru dengan berbagai jenis genre musik, yang sekaligus menambah khasanah musik di tanah air kita.

Ketika teknologi perekaman (video) sebegitu dekat dengan masyarakat kebudayaan populer, dalam hal ini kalangan muda penikmat-pelaku video, maka teknologi tersebut menjadi media bagi mereka mengekspresikan apa saja yang ada. Terbukti hingga saat ini video klip masih diakui sebagai salah satu cara berpromosi yang paling efektif untuk memasarkan album baru pemusik dan dapat membantu meningkatkan penjualan album pemusik tersebut. Perkembangan video klip sendiri juga sangat pesat, terbukti hingga saat ini sudah ratusan video klip yang diproduksi oleh sutradara video klip atau produsen video klip Indonesia.

Video klip adalah salah satu bentuk pengekspresian musik yang dilantunkan oleh pemusik tersebut, karena selain dapat mendengarkan musiknya, *audiens* juga dapat melihat konsep visual yang dipertontonkan, sehingga mereka dapat melihat video klip sebagai dua sisi yang dikemas dalam kemasan yang menarik, yaitu audio visual. Ditambah lagi dengan teknik green screen. Layar hijau atau lebih dikenal dengan istilah *green screen*, sudah sejak lama digunakan Hollywood untuk memanipulasi *background* atau latar belakang dari obyek utama. Dengan menggunakan layar hijau ini obyek utama (biasanya orang) bisa ditempatkan di lokasi manapun tanpa harus berada di sana saat pengambilan gambar. Dan dapat ditambahi animasi sebagai *background*. Teknisnya yaitu dengan menghilangkan latar yang berwarna hijau tersebut dan mengganti dengan gambar lain melalui *software* di komputer.

Oleh karena itu, dalam pembuatan skripsi ini penulis mengangkat sebuah judul "**Implementasi teknik *green screen* dalam pembuatan video klip Lavena band**"

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang yang diatas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membuat suatu perancangan video klip yang efektif dengan teknik *green screen* dan dapat dijadikan sebagai media informasi Band.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada video klip ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Penggunaan teknik *green screen* untuk menjadikan background berwarna putih sebagai warna dasar untuk penambahan animasi.
- 1.3.2 Penambahan animasi efek grafik.
- 1.3.3 *Software* yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro , Adobe After Effect, dan Adobe Photoshop CS2.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang penulis lakukan ini adalah :

- 1.4.1 Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata I STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

- 1.4.2 Mengetahui tahapan-tahapan dalam memproduksi video klip serta mendapatkan pengalaman ilmu *broadcast* dalam teknologi komunikasi.
- 1.4.3 Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat.
- 1.4.4 Dapat memperkenalkan atau menginformasikan lagu dan video klip Lavena Band kepada masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini antara lain:

- 1.5.1 Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- 1.5.2 Dapat mengetahui teknik yang efisien dalam pembuatan video klip.
- 1.5.3 Dapat memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan dan penerapan dalam dunia kerja, kehidupan nyata dan masyarakat

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk dapat memperoleh hasil yang diinginkan, sangat diperlukan pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap dalam pembuatan skripsi ini. Adapun tahapan – tahapan yang dibutuhkan antara lain :

1.6.1 Metode Wawancara (Interview)

Yaitu penulis memperoleh berbagai macam penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan video ini.

1.6.2 Metode Kepustakaan (Library)

Yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

1.6.3 Metode Study Literature

Pengambilan data dengan menggunakan literature yang bisa digunakan seperti memanfaatkan internet dengan mengunjungi situs yang berhubungan dengan pembuatan video klip.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan dibahas dan disusun sistematis dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan

tujuan, dan metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

BAB II DASAR TEORI

Di dalam bab ini berisi tentang multimedia broadcasting, sejarah multimedia, definisi multimedia, pentingnya multimedia, manfaat multimedia broadcasting, perkembangan multimedia, pengertian video klip, sejarah video klip, peralatan dasar pembuatan video klip, kebutuhan sumber daya manusia, organisasi produksi video klip, Animasi, teknik bidikan dan gerakan kamera, perangkat lunak yang dipakai dalam membuat video klip.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menggambarkan tentang sejarah lagu "Kejujuran Sang Pemuda", sejarah penyanyi sekaligus pencipta lagu, Analisis Sistem, Analisis Kebutuhan Sistem, Analisis editing dan analisis kebutuhan perangkat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang cara atau teknik pembuatan video klip yang efektif dan efisien pada teknik editing dan penambahan animasi-animasi pada Adobe Premiere Pro 1.5, Adobe After effect, Adobe

photoshop, serta proses pra produksi sampai proses pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.8 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Agar penyusunan skripsi yang dibuat selesai dengan terencana, tepat pada waktunya dan sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan jadwal perencanaan kegiatan. Berikut merupakan table jadwal pelaksanaan kegiatan.

