

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi terutama di bidang teknologi informasi telah berkembang begitu pesat dari waktu ke waktu dengan berbagai sarana dan prasarana yang ada. Ditunjang dengan berbagai penemuan-penemuan ilmiah penunjang teknologi informasi, maka semakin meningkat pula kemudahan dan fasilitas sebagai pendukung manusia.

Salah satu teknologi yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari adalah teknologi komputer. Di era sekarang ini, komputer bukan barang asing lagi bagi masyarakat karena penggunaan komputer telah mencakup beberapa segi kehidupan manusia baik dalam hal dunia pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, hiburan, militer, pariwisata dan bahkan sampai penelitian luar angkasa sekalipun. Komputerisasi merupakan salah satu penerapan teknologi informasi yang dapat membantu dan mendukung dalam mencapai tujuan untuk memperluas suatu ruang lingkup kerja.

Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya dan menarik dibanding dengan media lain seperti koran atau radio. Kemampuan dari multimedia komputer untuk menyajikan suatu informasi sangatlah tampak, karena disajikan dalam bentuk elemen-elemen multimedia seperti : suara, teks,

grafik, video, maupun animasi yang diharapkan dapat dirancang suatu sistem yang lebih interaktif, sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam model teks tetapi penggabungan dari elemen–elemen multimedia tersebut sehingga *user* dapat lebih tertarik untuk melihat informasi yang disajikan.

Perkembangan teknologi dibidang aplikasi multimedia saat ini semakin marak bersaing dan banyak digunakan orang. Teknologi multimedia sudah mampu bersaing dan sangat *fleksibel* digunakan di berbagai bidang. Didalam dunia pemasaran hubungan teknologi multimedia telah dirasakan sebagai suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya kegiatan tersebut.

Band Zen asal Yogyakarta yang terbentuk pada tahun 2005 adalah salah perwakilan Yogyakarta dalam acara Dream band 2005. Band Zen yang terdiri dari lima orang personel memiliki aliran musik rock modern yang mencoba untuk *exist* di dunia hiburan musik. Dengan perkembangan musik, banyak ditemukan persaingan antar band dalam mempromosikan keberadaan mereka di balantika musik Indonesia. Band Zen dituntut untuk meningkatkan kualitas kerja yang profesionalisme dalam pelayanan kepada label rekaman, *event organizer* dan penggemar dengan mencoba memanfaatkan teknologi informasi yang berbasis multimedia sebagai strategi promosi dan publikasi di dunia hiburan musik. Oleh karena itu teknologi informatika yang berbasis multimedia sangat mendukung band Zen dalam mempromosikan bandnya ke dunia musik, yang bukan hanya

berupa profil band saja, tetapi memerlukan sebuah video klip yang bisa menarik perhatian orang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan bagaimana proses produksi sebuah video klip band Zen agar lebih efektif.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi Broadcast saat ini sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit untuk memproduksi video klip tersebut yaitu bagaimana memproduksi sebuah video klip yang akan ditayangkan di televisi.

1. Bagaimana memproduksi sebuah video klip yang terdiri dari pra produksi, produksi dan pasca produksi.
2. Alat broadcasting apa saja yang dibutuhkan untuk produksi sebuah video klip.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I (SI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.
3. Mengembangkan pola pikir keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya multimedia.
4. Mengetahui tahapan-tahapan dalam memproduksi video klip serta mendapatkan pengalaman ilmu *broadcast* dalam teknologi Komunikasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penyusun akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang dikira memungkinkan, antara lain adalah :

1. Metode observasi /*Observation*

Penyusun melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan band Zen dan mengikuti hari pelaksanaan produksi video klip tersebut.

2. Metode wawancara /*Interview*

Penyusun mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada pihak band ZEN dan.

3. Metode kearsipan /*Documentation*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

4. Metode kepustakaan /*Library*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang mengenai tentang *broadcast*. Dimana semua berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistem penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini membahas tentang pengertian dari multimedia dan *broadcast* secara umum serta sistem perangkat lunak yang

digunakan sesuai dengan standar perangkat yang digunakan untuk proses produksi video.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Pada bab ini berisikan tentang gambaran umum band Zen yang didalamnya memuat sejarah singkat, visi dan misi, dan juga manajemen band Zen.

BAB IV : PERANCANGAN VIDEO KLIP

Pada bab ini merupakan bab yang akan membahas pra produksi dan implementasi video klip. Dari mulai menentukan tema, riset lapangan, riset pustaka, mempersiapkan naskah produksi dan mempersiapkan segala sesuatu yang akan dibutuhkan guna berlangsungnya produksi.

BAB V : IMPLEMENTASI VIDEO KLIP

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang proses produksi dan proses pasca produksi (proses editing) atau proses penggabungan gambar-gambar yang direkam selama produksi menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai terdapat dalam naskas.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan kritik saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, internet.

1.7 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian

No	Rancangan Kegiatan	April 2007	Mei 2007				Juni 2007		
		Minggu ke-							
		IV	I	II	III	IV	I	II	
1	Pencarian tempat								
2	Pra produksi								
3	Produksi dan Pasca produksi								
4	Pengumpulan data								
5	Penulisan dan penyusunan skripsi								