

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada masa sekarang sangat pesat, salah satu diantaranya adalah teknologi informasi khususnya dalam bidang multimedia. Teknologi yang semakin canggih dapat kita rasakan langsung dampak kegunaannya, diantaranya memungkinkan terjadinya penyampaian informasi yang lebih efektif dan efisien.

Informasi berbasis multimedia bukan sekedar sebagai tambahan ilmu, melainkan telah menjadi hal yang mutlak yang selalu dibutuhkan oleh semua manusia dalam mendapatkan atau menyebarkan informasi secara cepat, tepat dan akurat, dan hal ini sangat berperan besar dalam bidang komunikasi, bisnis, pendidikan, serta perindustrian.

Sebuah industri musik akan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi berbasis multimedia dalam menjalankan industrinya. Dimana sebuah kecepatan informasi sangat dibutuhkan dalam penyebaran produk atau sebuah hasil karya yang dihasilkan oleh suatu label musik ataupun band-band yang ingin karyanya lebih dikenal oleh masyarakat. Tanpa keberadaan teknologi tersebut semuanya tidak akan berjalan secara optimal.

Saat ini video klip masih diakui sebagai salah satu cara yang paling efektif untuk mempromosikan ataupun memasarkan hasil karya para pemusik itu sendiri. Dengan adanya video klip tersebut para penikmat musik tidak hanya disuguhkan oleh audio semata, melainkan juga sebuah konsep visual, sehingga mereka dapat

melihat video klip sebagai dua sisi yang dikemas dalam kemasan yang menarik dan interaktif, yaitu audio visual. sehingga secara tidak langsung dapat menarik minat masyarakat yang lebih luas lagi untuk dapat menikmati musik itu sendiri. Perkembangan video klip saat ini juga mengalami perkembangan yang sangat pesat, terbukti hingga saat ini banyak kita saksikan video klip yang beredar di media kaca maupun internet. Dan semua itu tidak lepas dari peranan seorang sutradara atau rumah produksi sebagai pembuat video klip itu sendiri.

Peranan sebuah sutradara sangatlah penting untuk dapat menghasilkan sebuah video klip yang unik dan menarik. Seperti yang kita lihat pada umumnya, sebuah video klip hanya disajikan dengan menampilkan sebuah konsep adagan yang diperankan oleh sebuah aktor ataupun aktris didalamnya. Oleh sebagian sutradara hal itu dirasa sudah terlalu biasa dan menjadi sebuah renungan oleh para sutradara untuk dapat menyajikan sebuah vide klip dengan konsep yang berbeda, salah satunya adalah menggunakan teknik *stop motion*.

Oleh karena itu, dalam pembuatan skripsi ini mengangkat sebuah judul: “Pembuatan Video Klip ‘Terbang’ oleh Fourescent Band dengan menggunakan teknik *Stop motion*”.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam merancang pembuatan video klip musik dengan teknik animasi *stop motion*, banyak yang dapat dilakukan. Hal ini tergantung dari situasi yang sedang berkembang, dan peluang peluang yang ada. Dengan perkembangan teknologi animasi yang semakin pesat dan persaingan yang semakin ketat,

seorang sutradara hendaknya mempunyai ide kreatif yang nantinya dapat diimplementasikan dalam pembuatan video klip itu sendiri.

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas dapat ditarik pokok permasalahannya, yaitu bagaimana membuat suatu perancangan komunikasi visual dari video klip musik yang berjudul Terbang oleh Flourescent Band menggunakan teknik *stop motion* dengan baik dan efektif.

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Ruang lingkup multimedia sangatlah luas, sehingga dibutuhkan suatu batasan masalah yang dimaksudkan untuk memberikan arah yang jelas bagi peneliti untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat, serta tercapainya tujuan penelitian yang dilakukan, mulai dari metode pembuatan video klip pada proses pra produksi hingga pada pasca produksi.

Untuk mewujudkan apa yang telah dijelaskan diatas, maka ruang lingkup permasalahan dibatasi menjadi lebih kecil, yaitu :

1. Software yang digunakan Adobe Premiere Pro 3.0, Adobe After Effects 4.0, Adobe Photoshop CS 3, Adobe Lighroom 3.0 dan Dragon *Stop motion* v2.2.1
2. Menggunakan kamera DSLR untuk memudahkan pengambilan gambar yang nantinya akan dipadukan dengan software Dragon Stop Motion v2.2.1.

3. Hanya menggunakan efek-efek yang terdapat dalam software yang digunakan.
4. Model dan properti dalam video klip menggunakan karakter yang dibuat sendiri oleh penulis.
5. Karakter model dalam video klip dibuat menggunakan bahan lilin mainan, tepung maizena, kawat, busa, lem, benang, dan kain bekas.
6. Pembuatan properti dari setting adegan dibuat menggunakan bahan kertas karton, lem dan cat poster.
7. Dalam video klip musik ini cuma akan menampilkan adegan yang diperankan oleh model yang terbuat dari boneka agar terlihat lebih berbeda dari video klip pada umumnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan kemampuan yang telah didapatkan selama duduk dibangku perkuliahan khususnya dalam konsentrasi multimedia di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Memberikan pengetahuan tentang pembuatan sebuah video klip menggunakan teknik *stop motion* dengan konsep yang menarik dan berbeda.

4. Dapat memperkenalkan dan mempromosikan lagu yang berjudul “Terbang” oleh Flurescent Band yang berupa video klip musik kepada masyarakat luas.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini diantaranya adalah :

1. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Dapat mengetahui dan lebih memahami teknik-teknik yang efisien tentang bagaimana memulai dan merencanakan suatu konsep dalam pembuatan video klip, serta menambah pengetahuan tentang bagaimana membuat animasi *stop motion*.
3. Dapat memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan, penerapan didalam dunia kerja, kehidupan nyata dan masyarakat

1.6 Metode Penelitian

Untuk dapat memperoleh hasil yang diinginkan, maka sangat diperlukan pengumpulan data yang jelas dan lengkap dalam penyusunan skripsi ini. Adapun tahapan metode penelitian yang digunakan antara lain:

1. Metode Wawancara (*Interview*)

Yaitu suatu proses pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung untuk memperoleh informasi dan data dari Band Fluorescent.

2. Metode kepustakaan (*Library*)

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini Pustaka dengan pokok masalah yang diambil selain itu, digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam menelaah dan menganalisa kenyataan yang ada pada obyek.

3. Metode Literature

Proses pengumpulan data yang salah satunya bisa dilakukan yaitu dengan memanfaatkan media internet sebagai sebuah referensi, dengan cara mengunjungi situs-situs yang menyediakan informasi dan pembahasan yang berhubungan dengan penyusunan skripsi ini maupun pengerjaan video klip itu sendiri.

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, manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan serta laporan.

BAB II DASAR TEORI

Di dalam bab ini berisi uraian tentang sejarah multimedia, pengertian tentang video editing, sejarah video klip, serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan video klip.

BAB III GAMBARAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM

Di dalam bab ini berisi tentang gambaran umum dari profil Fluorescent Band, dan menjelaskan proses pra produksi yang meliputi analisis, penentuan ide, penentuan tema, naskah dan storyboard serta rencana anggaran biaya.

BAB IV PEMBAHASAN

Di dalam bab ini berisi pembahasan tentang proses produksi dan pra produksi. Di dalamnya menjelaskan bagaimana proses produksi dan langkah – langkah dalam pembuatan video klip yang efektif dan efisien dengan menggunakan teknik animasi *stop motion* paska produksi yang meliputi proses *capture* sampai dengan *rendering*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN