

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer sekarang ini tengah berkembang pesat. Kita telah merasakan bagaimana berbagai ruang lingkup kehidupan kita sudah dipengaruhi oleh teknologi komputer ini. Hal ini tak terkecuali pada teknologi pengolahan video. Beberapa tahun lalu apabila kita ingin menyunting dan memanipulasi video maka kita membutuhkan berbagai macam perangkat keras yang kompleks dan rata-rata berharga mahal namun kini dengan memanfaatkan PC dan suatu software tertentu pekerjaan tersebut dapat dilakukan dengan cepat dan mudah.

Dengan menggunakan teknologi komputer kita dapat memangkas biaya produksi karena kita hanya membutuhkan seperangkat komputer multimedia. Dengan alat itu kita akan dapat membuat dan memanipulasi video dengan mudah.

Secara umum alur pengolahan video adalah dengan mengambil atau meng-capture gambar suatu kegiatan menggunakan sebuah kamera video. Hasil pengambilan gambar tersebut kita masukan kedalam komputer sehingga menjadi suatu bentuk file. File-file tersebut dapat kita edit dan manipulasi. Dalam proses ini kita dapat membuang adegan-adegan yang tidak perlu, menyambung dua adegan yang berbeda, memberi efek pada klip tersebut dan lain-lain. Kitapun dapat memberikan transisi pada suatu perpindahan klip sehingga tampak lebih halus dan professional. Terakhir kita dapat membuat bentuk file video yang sudah kita edit kedalam berbagai macam media. Media-media itu antara lain media komputer itu sendiri, dimana file kita simpan untuk atau hanya ditampilkan dalam

komputer saja, media internet dimana kita membuat file tersebut menjadi konsumsi pengguna internet, media rekam yaitu kita merekamnya dalam bentuk kaset video ataupun dalam bentuk VCD.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi, seperti film-film kartun, bahkan pembuat film cerita maupun pembuatan video klip musik.

Yang kemudian menjadi pertanyaan adalah bagaimana untuk sampai ke tahap itu. Teknologi yang menyediakan sudah jelas ada. Artis, model ataupun, bahkan obyek pun banyak. Yang luput adalah, adakah mereka yang secara serius mendalami atau menggeluti bidang atau hobi membuat Video Klip Musik.

Oleh karena itu penulis mencoba menerapkan aplikasi multimedia ini melalui pembuatan Video Klip Musik berjudul "Aku Bisa".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka dapat ditarik pokok permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana proses pembuatan sebuah video klip musik "Aku Bisa" yang efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan tema yang diangkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini maka batasan masalahnya, pada proses pembuatan video klip musik “Aku Bisa” yang baik. Adapun software yang digunakan dalam pembuatan video klip musik ini antara lain dengan menggunakan Adobe Premiere, serta didukung software lain sebagai pendukung yaitu Adobe Photoshop, CorelDraw dan CoolEdit Pro.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan penelitian ini adalah :

- Untuk merancang video klip musik yang efektif dan efisien.
- Sebagai syarat kelulusan program Strata I jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- Sebagai alternatif baru dalam menggali kemampuan dan meningkatkan kreatifitas diri dalam bidang Entertine dan juga dalam bidang Broadcast.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan tugas ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

- Interview
Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung terhadap bagian yang terkait dengan penelitian, yang dapat memberikan

gambaran tentang apa itu sebuah Video Klip Musik dan bagaimana cara membuat sebuah Video Klip Musik yang mempunyai nilai jual.

- **Kepustakaan**

Yaitu metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui telaah buku yang berhubungan dengan pembuatan Skripsi ini.

- **Dokumentasi**

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

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 (Lima) bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan teknologi, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. DASAR TEORI

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

BAB III. PERANCANGAN VIDEO KLIP MUSIK

Penjelasan tentang perancangan pembuatan video klip meliputi pencarian ide, tema, logline, sinopsis dan gambaran umum (profil) dari SANGEANG BAND.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian tentang identifikasi masalah, merancang konsep, merancang isi yang meliputi Analisis Biaya-Manfaat, Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

BAB V. PENUTUP

Berisi Kesimpulan dan Saran.

LAMPIRAN**DAFTAR PUSTAKA**