

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era teknologi yang semakin canggih ini, hampir setiap dimensi kehidupan menggunakan komputer untuk melakukan berbagai jenis pekerjaan. Termasuk salah satunya di bidang hiburan dalam bentuk produk. Televisi merupakan output aktifitas video paling nyata. Komputer tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat untuk menikmati gambar bergerak (Audio, Video Player) tetapi juga sebagai sarana media bantu untuk melakukan editing video.

Manusia menyadari bahwa waktu terus berputar dan tidak akan kembali. Dari sosok janin tumbuh menjadi bayi, anak-anak, remaja, dewasa, tua dan akhirnya meninggal. Hal ini adalah hukum alam yang tidak dapat di hindari. Di sisi lain, manusia menemukan cara untuk mengabadikan moment-moment tertentu. Untuk mengenang kejadian-kejadian yang bagi mereka istimewa. Berawal dari lukisan di dinding gua kemudian berkembang menjadi foto hitam putih hingga berwarna sampai saat ini telah berkembang pesat menjadi gambar bergerak serta bersuara. Dari keinginan sederhana manusia yang ingin kejadian istimewa mereka di kenang atau di abadikan, akhirnya seiring perkembangan teknologi, ekonomi, dan semua aspek kehidupan, dokumentasi berkembang menjadi lahan untuk mencari uang. Tumbuhlah berbagai jenis usaha di bidang jasa dokumentasi untuk pernikahan, sunatan, seminar, wisuda, konser musik dan lain sebagainya.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, dunia hiburan pun tak luput dari sentuhan teknologi. Dahulu orang yang ingin menikmati hiburan harus pergi ke lapangan untuk menonton layar tancap, atau ke tempat lain yang menyajikan hiburan. Terciptanya puisi, syair, sajak, tari, musik dan drama sejak zaman dahulu adalah bukti yang menyatakan bahwa manusia sejak dulu juga haus akan hiburan.

Saat ini, sarana hiburan yang sudah dipadukan dengan teknologi telah membanjiri kehidupan manusia. Dari radio, televisi, bioskop, internet, mobile phone, dan lain sebagainya yang kini mampu mengakses dunia hiburan tanpa perlu meninggalkan rumah. Hal ini membuat dunia hiburan menjadi sebuah bisnis yang sangat menggiurkan, baik bagi pelaku maupun sponsor. Orang rela membayar mahal untuk sebuah publisitas karena harapan banyaknya mata yang akan melihat produk barang atau jasa yang diiklankan. Tumbuh suburnya stasiun televisi khususnya di Indonesia, menjadikan bukti bahwa dunia hiburan adalah ladang emas yang sangat menjanjikan untuk waktu yang lama di masa mendatang. Selain televisi itu sendiri, pihak-pihak pendukungnya terutama yang berperan sebagai pemasok program juga berkesempatan besar untuk mengecap manisnya bisnis hiburan ini, karena tidak semua program televisi di produksi sendiri.

Beberapa elemen yang menandai perkembangan industri hiburan muncul dalam bentuk klip-klip industri layar kaca seperti musik, sinetron, film, iklan, dan lainnya yang merupakan hasil proses editing video.

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 video-video animasi, seperti film-film kartun, bahkan pembuatan video klip musik maupun pembuatan film cerita. Yang kemudian menjadi pertanyaan adalah bagaimana untuk mencapai tahap itu. Teknologi yang menyediakan sudah jelas ada. Artis, model, ataupun objek lainnya pun banyak. Yang luput adalah, adakah diantara mereka yang menggeluti atau hobi membuat video.

Tentu tak sedikit dari kita yang menanyakan dengan teknologi apa dan bagaimana film-film kreatif ini dibuat. Ternyata, kunci pembuatan film-film ini adalah sebuah aplikasi komputer grafis yang disebut computer generated imagery (CGI). Dengan perangkat lunak ini bisa diciptakan gambar 3D lengkap dengan beberapa efek yang dikehendaki oleh pengguna software tersebut.

CGI merupakan tehnik penerapan teknologi komputer grafik untuk pembuatan efek kusus (special effect) dalam film.

Computer-Generated Imagery (CGI; bahasa Indonesia: "pencitraan yang dihasilkan komputer") adalah penggunaan grafik komputer (atau lebih tepatnya, grafik komputer 3D) dalam efek spesial. CGI digunakan dalam film, acara televisi dan iklan, dan juga media cetak.

Persaingan tidak hanya di era 3D sekarang. Namun, di era animasi 2D dulu pun juga terjadi persaingan secara ketat. Animasi dengan 3D mempunyai keunggulan yang lebih dibandingkan dengan 2D. Teknik modern ini menjadikan

film-film animasi kartun lebih real, bernyawa dan lebih hidup tentunya dengan bantuan teknologi CGI (Computer Generated Imagery).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka rumusan yang dibahas adalah tentang bagaimana penerapan konsep CGI ke dalam video klip d'Krato Band?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan tema yang diangkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini maka batasan masalah yang akan disampaikan yaitu bagaimana membuat video klip dalam kualitas yang baik, menggunakan konsep CGI sehingga video klip tersebut dapat di terima oleh masyarakat.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah diatas, maka tujuan penulis dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai syarat kelulusan Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- b. Membuat *project* yang akan digunakan untuk Tugas Akhir.
- c. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam membangun dan memperlancar proses pembuatan tugas akhir ini yaitu :

- Eksperimen

Cara paling efektif untuk belajar adalah dengan praktek secara langsung. Untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki lebih jauh profesi yang dimaksud, termasuk kesulitan yang mungkin ditemui dan pencarian solusi atau masalah tersebut.

- Interview

Hal ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada pihak-pihak yang terkait. Sehingga penulis memperoleh informasi yang bermanfaat untuk menambah pengetahuan serta membantu penyusunan laporan.

- Tinjauan Pustaka

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca informasi dari buku maupun materi kuliah yang pernah disampaikan, termasuk data-data atau dokumen yang diambil dari internet.

- Dokumentasi

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

1.6 Sistematika Penulisan

Seperti umumnya laporan peneliti ilmiah, maka pada laporan tugas akhir ini meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan tentang sejarah multimedia, pengertian multimedia, tahapan produksi, sejarah CGI, pengertian CGI, standar video, software yang digunakan dan teknik pengambilan gambar.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang sejarah d'krato band, potensi d'krato band, dan profil d'krato band.

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang penerapan efek CGI pada video klip d'Krato Band.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran dari hasil video klip d'Krato Band.