

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi, khususnya pada bidang aplikasi multimedia membuat semakin menambah cantiknya dunia informasi. Aplikasi multimedia sering sekali bernilai strategis atau mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keunggulan bersaing. Perkembangan teknologi yang kian cepat berdampak pada perubahan sikap dan perilaku manusia, begitu juga pada proses kreatifitas tingkat imajinasi. 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 yang saat ini juga berkembang semakin pesat. Industri musik saat ini tidak hanya menampilkan audio saja tetapi juga menyajikan sebuah video dan *visual effect* untuk lebih memikat dan menanamkan rasa dekat pada para pencintanya. Maka diperlukan sebuah video klip untuk sarana memperkenalkan sebuah band atau penyanyi sebagai figur publik kepada masyarakat.

Teknologi multimedia saat ini memiliki peran yang besar dalam bidang komunikasi, bisnis, pendidikan, dan perindustrian karena multimedia dapat menggabungkan teks, grafik, animasi, *audio* dan video. Pada saat ini multimedia telah dapat mengembangkan proses penyampaian informasi menjadi lebih dinamis dan efektif. Kelebihan dari multimedia yaitu mampu menarik indera dan minat karena didalamnya terdiri dari gabungan antara pencitraan, suara dan gerakan yang lebih memberikan kejelasan informasi yang disampaikan kepada

masyarakat. Maka sesuai dengan perkembangan musik Indonesia sekarang ini, banyak sekali muncul band-band baru dengan berbagai jenis aliran musik. Yang sekaligus menambah bursa musik di tanah air kita.

Ketika teknologi perekaman (video) begitu dekat dengan masyarakat dan kebudayaan populer, maka teknologi tersebut menjadi media bagi mereka untuk mengekspresikan apa saja yang ide-ide kreatif. Terbukti hingga saat ini video klip masih diakui sebagai salah satu cara berpromosi yang paling efektif untuk memasarkan album baru sebuah band ataupun penyanyi solo yang dapat membantu meningkatkan penjualan album pemusik tersebut.

Oleh karena itu proses editing harus dibuat semenarik mungkin untuk bisa dinikmati. Hingga saat ini sudah banyak video klip yang diproduksi oleh sutradara video klip atau produsen video klip Indonesia baik itu video indie ataupun profesional.

Maka dari itu dalam pembuatan skripsi ini mengangkat sebuah judul "*Analisis dan Editing pada Video Klip 3DAYS band di Lagu Pilihanku*".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka rumusan masalah yang diambil adalah bagaimana editing video klip di lagu Pilihanku.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang di ambil dalam skripsi ini mengenai pembuatan *story board* dan editing video klip.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan menempuh pendidikan Sistem Informasi transfer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan video klip lagu Pilihanku.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

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

1. Dapat mengetahui teknik editing yang efisien dalam pembuatan video klip.
2. Dapat memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang telah dilakukan dan penerapan dalam dunia kerja serta menabuh koneksi orang-orang yang berkecimpung di bidang tersebut.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Untuk dapat memperoleh hasil yang diinginkan, 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 memperoleh berbagai macam penjelasan dan pengarahannya secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan video ini.

##### **1.6.2 Metode Kepustakaan (Library)**

Yaitu suatu metode pengumpulan 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 Observasi**

Pengamatan secara langsung bagaimana editing video klip ini dibuat.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini akan dibahas dan disusun secara 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, pengertian video klip, sejarah video klip, teknis sederhana pembuatan video klip, peralatan yang digunakan dalam pembuatan video klip, kebutuhan sumber daya manusia, istilah-istilah dalam story board dan perangkat lunak yang digunakan.

#### **BAB III ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini didefinisikan tentang analisis editing video, analisis kebutuhan sistem, perancangan konsep video klip, pembuatan story board, capture video dan diagram alur proses editing video.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang cara yang dipakai dalam editing video klip lagu Pilihanku. Baik itu teknik editing, penambahan transisi, proses pra produksi sampai proses pasca produksi.

## **BAB V PENUTUP**

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

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

*Story board* video klip “3DAYS - Pilihanku”.

#### **1.8 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan**

Agar penyusunan skripsi yang dibuat selesai dengan terencana dan terstruktur, dan sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan jadwal perencanaan kegiatan. Berikut merupakan tabel jadwal pelaksanaan kegiatan.

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Juni 2010				Juli 2010				Agustus 2011			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menentukan judul dan tema												
2.	Pembuatan Storyboard												
3.	Casting												
4.	Pemilihan Lokasi												
5.	Pengambilan gambar/Syuting												
6.	Editing												
7.	Rendering												
8	Pembuatan Laporan												