

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Video klip musik adalah sebuah media promosi sebuah lagu baru seorang penyanyi, musisi, maupun group musik. Seiring perkembangan teknologi di era sekarang ini yang sangat pesat, multimedia juga mengalami perkembangan yang sangat cepat dan menjadi salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video.

Secara tidak langsung perkembangan multimedia ini mendorong kreatifitas seseorang musisi atau penyanyi untuk membuat sebuah video klip yang lebih inovatif untuk mempromosikan lagu atau album mereka. Demikian juga halnya dengan Randy yang merupakan seorang musisi yang ingin mempromosikan lagu “WANITA HAYALAN “ yang merupakan hasil ciptaannya dalam bentuk sebuah video klip musik yang menarik dan inovatif.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat di bidang multimedia khususnya video clip musik, teknik yang digunakan dalam pembuatan video clip musik juga semakin banyak akan tetapi pembuatan video klip musik dengan menggunakan teknik Match Movie masih sangat jarang digunakan di industri musik global khususnya di industri musik tanah air. Penulis melihat pembuatan video klip musik dengan teknik Match Movie akan menarik perhatian para pencinta musik, dengan demikian penulis mencoba menerapkan

teknik match movie dalam pembuatan video klip “ WANITA KHAYALAN ” yang di nyanyikan oleh Randy.

Penulis yang merupakan teman dekat dari Randy mencoba mengangkat harapan Randy dengan membuat video klip musik dan laporan penelitian menjadi sebuah judul skripsi yang berjudul “Perancangan dan pembuatan Video Clip Musik “ WANITA KHAYALAN ” dari Randy, Dengan Teknik Match Movie Objek 3D. Dimana teknik Match Movie merupakan teknik yang lagi trend di dunia Broadcast sekarang ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat di tarik rumusan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana cara membuat sebuah video klip musik yang simpel dengan teknik Match Movie dengan software Boujou.
- Bagaimana cara menerapkan objek tiga dimensi (3D) ke dalam real video hasil shot agar terlihat seperti video asli.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dilihat dari ruang lingkup, Multimedia mempunyai arti yang luas khususnya pembuatan video klip. Disini penulis akan membatasi masalah pembuatan video klip musik dengan teknik Match Movie yakni penggabungan video hasil real shoot dengan objek tiga dimensi (3D).

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah :

- Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada STMIK “ AMIKOM ” YOGYAKARTA.
- Merancang sebuah video klip musik WANITA KHAYALAN dari Randy dengan teknik Match Movie yang simpel.
- Memberikan warna baru dalam industri musik tanah air.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

- Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom)
- Lebih bisa mengenal dunia VFX (Visual Effect) dalam bidang Broadcast
- Menarik perhatian para pencinta musik

#### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Guna memperlancar proses pembuatan video klip ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

- Interview

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab terhadap pihak Rumah Produksi “ WHITE “ Entertainment tentang

bagaimana cara membuat video klip yang mempunyai nilai jual dengan label rekaman.

- **Kepustakaan**

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.

- **Dokumentasi**

Dengan cara mengambil gambar (video). Yang berhubungan dengan skripsi ini untuk di jadikan obyek dalam skripsi ini.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan dapat terstruktur dan mudah di mengerti, maka sistematika penulisan akan di uraikan dalam 5 (lima) bab.

## **BAB I. PENDAHULUAN**

Menjelaskan latar-belakang masalah perkembangan industri musik dan teknologi multimedia, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, Manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini akan diuraikan tentang tinjauan pustaka teori konsep dasar video, pengertian animasi, teori tentang Match Movie, teori video dan perangkat lunak yang di gunakan.

## **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Penjelasan tentang perancangan pembuatan video klip meliputi pencarian ide, tema, logline, sinopsis, diagram scene dan storyboard.

## **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

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**

