

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer saat ini telah berkembang pesat. Kita telah bisa merasakan ruang lingkup kehidupan yang telah dipengaruhi oleh teknologi komputer. Hal ini tak terkecuali dapat mempengaruhi pengolahan video. Beberapa tahun yang lalu kita melihat penyuntingan ataupun memanipulasi video dengan membeli perangkat keras (hardware) yang kompleks dan rata-rata harganya mahal namun dengan memanfaatkan software ataupun PC sekarang dalam mengedit video ataupun gambar lebih mudah dan cepat.

Dengan menggunakan teknologi komputer kita dapat mengurangi biaya produksi karena hanya membutuhkan seperangkat komputer multimedia. Dengan alat itu kita dapat memanipulasi video ataupun gambar dengan mudah.

Secara umum alur pengolahan video adalah mengambil atau meng-capture gambar suatu kegiatan mengambil gambar dari sebuah kamera video. Hasil pengambilan gambar tersebut akan kita masukkan dalam komputer sehingga membentuk suatu file. File-file ini dapat kita olah atau dapat di manipulasi. Dalam proses pengolahan dan manipulasi kita dapat membuang adegan-adegan yang tidak perlu, menyambung adegan yang berbeda, ataupun membeikan transisi dan efek pada video tersebut sehingga pada perpindahan klip tersebut menjadi tampak lebih halus atau tidak kasar. Selain itu dapat digunakan untuk

menyimpan video dalam komputer sendiri, dimana file video tersebut hanya bisa dilihat dalam komputer saja. Namun dapat juga diubah dalam bentuk VCD.

Multimedia adalah salah satu cara yang mempermudah untuk menyampaikan audio visual. Pengertian dari multimedia adalah

- a. Kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996).
- b. Kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks (Mc Cormick, 1996).
- c. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).
- d. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002).

Multimedia sangat penting dalam kehidupan ini karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk bersaing perusahaan. Disamping itu pada abad 21 ini multimedia segera menjadi keterampilan dasar seperti keterampilan membaca. Kelebihan multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Selain itu peran adalah salah satu cara penyampaian yang cepat dan tepat. Karena menurut survey yang telah dilakukan oleh *Computer Technology Reseach (CTR)*, menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang di lihat dan 30% dari yang di dengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang di lihat dan di dengar, 30% di lihat dan di dengar sekaligus serta dapat dilakukan sekaligus. Multimedia digunakan untuk keperluan seminar atau presentasi, untuk iklan

televisi, untuk mendesain majalah, membuat film kartun, film- film animasi, dan bahkan mampu untuk membuat film cerita ataupun video klip.

Yang menjadi pertanyaan bagaimana cara sampai ketahap itu. Teknologi sudah menyediakan semuanya. Adakah mereka yang secara serius mendalami atau menggeluti bidang atau hobi membuat video klip musik.

Oleh karena itu sang penulis mencoba menerapkan dalam pembuatan video klip yang berjudul "*Biarkan Rasa Ini*" yang bibawakan group band "*Last Pretense*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, dapat di tarik pokok permasalahan yaitu, sebagai berikut : bagaimana membuat video klip musik dengan biaya murah serta dapat membantu mengenalkan keberadaan "*Last Pretense*" ketengah masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan judul yang di angkat dan kemampuan saya dalam melakukan penelitian ini. Maka, batasan masalah yang akan di pelajari adalah pada pembuatan video klip musik dengan visualisasi lagu yang berjudul "*Biarkan Rasa Ini*" dari *Last Pretense*. Adapun software yang digunakan dalam pembuatan video klip musik tersebut adalah dengan menggunakan Adobe Premier Pro. Sehingga aplikasi yang dibuat dapat mencapai hasil yang diinginkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah

- a. Untuk merancang dan membuat sebuah video klip musik yang sangat menarik dan berkualitas.
- b. Sebagai syarat kelulusan program strata I jurusan sistem informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- c. Menambah pembendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi dan multimedia.
- d. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang di peroleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data guna memperlancar dalam pembuatan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode pengambilan data, yaitu :

- a. Interview

Yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung terhadap orang yang terkait langsung dalam penelitian, yang dapat memberikan gambaran tentang apa itu video klip musik dan bagaimana membuat video klip yang mempunyai nilai jual.

- b. Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dengan cara menelaah buku yang berkaitan dalam pembuatan skripsi ini.

c. Dokumentasi

Yaitu pengumpulan data dengan cara mengambil gambar untuk pembuatan video klip, yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar dalam penyajian skripsi ini lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika laporan ini akan dibuat 5 (lima) bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

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

BAB II. DASAR TEORI

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

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Mejelaskan tentang video klip dan desain meliputi pencarian ide, tema, logline, sinopsis dan gambaran umum (profil) dari "Last Pretense".Membahas tentang analisis produksi video klip, menganalisis kebutuhan aplikasi dan melakukan studi kelayakan aplikasi berbasis multimedia.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian tentang implementasi dan pembahasan video klip.

BAB V. PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber sumber pustaka yang digunakan penyusun baik dari Buku, Majalah, Narasumber maupun dari data di internet.

LAMPIRAN