

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman pada masa kini kian pesat, dan yang paling mencolok adalah perkembangan di bidang teknologi. Mulai dari gadget, photography, transportasi, hingga sistem perdagangan dan lain sebagainya kini mulai berkembang pesat karena perantara dari teknologi itu sendiri.

Berbicara soal teknologi yang sedang marak dan ramai di bicarakan pada masa kini adalah tentang perkembangan game online. Perkembangan game virtual yang dulunya hanya dimainkan secara lokal dalam satu tempat, sekarang sudah berkembang menjadi game dengan sistem online yang dimainkan oleh banyak player dengan jarak yang terpisah jauh namun terhubung dalam kesatuan jaringan internet.

Kumpulan orang-orang yang bermain game dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain game disebut dengan gamers. Gamers melakukan aktifitasnya di dalam dunia virtual dan berinteraksi dengan sesama player lain hingga membentuk suatu komunitas. Pada dasarnya, kehidupan yang ada di dalam dunia virtual mirip dengan kehidupan di dunia nyata.

Kebanyakan penikmat game biasanya akan terlarut kedalam dunia game dan yang semestinya player menguasai game malah menjadi manusia yang dikuasai oleh game. Agar hal tersebut tidak terjadi para penikmat game harus dapat memanfaatkan game untuk berkreasi seperti membuat video klip, filem pendek, trailer, promotion video, ataupun video parody.

Melihat keunikan yang terdapat di dalam dunia virtual, penulis mencoba untuk membuat Video klip pada sebuah game online keluaran china “Blade and Soul online”. Game dengan genre “Fantasy MMORPG” dengan tema seni bela diri yang menyajikan grafik real 3d dengan tekstur lingkungan yang mirip dengan alam dunia nyata di tambah dengan fitur-fitur yang menarik.

"Blade and soul online" termasuk dalam game MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) maka dalam Pembuatan Video Klip Dengan Menggunakan Fitur Animasi Pada Sebuah Game Online akan melibatkan beberapa orang yang memainkan karakter yang berperan sebagai aktor dan terhubung secara Online, sehingga dalam sistem pembuatan video klip mirip dengan yang di lakukan di dunia nyata, hanya saja di lakukan di dalam dunia virtual.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana cara memancing daya imajenasi dan kreatifitas masyarakat pecinta game dalam memanfaatkan sebuah game dan menjadikannya sebuah hasil karya melalui video klip?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari topik pembahasan penelitian, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Video Klip Dengan Menggunakan Fitur Animasi Pada Game Blade and Soul Online di buat secara sederhana dengan

merekord segala kegiatan yang terjadi di dalam game dengan aplikasi video capture “fraps” lalu menggabungkannya dan diedit ke dalam adobe premiere.

2. Pembuatan Video Klip Dengan Menggunakan Fitur Animasi Pada Game Blade and Soul Online di buat dengan tujuan untuk merangsang kreatifitas pecinta game serta memperkenalkan kepada masyarakat umum tentang dunia virtual yang terdapat di dalam game.
3. Semua latar tempat, alur cerita, serta karakter yang terdapat pada video di ambil dari game.
4. Karakter di kendalikan oleh user yang terhubung secara online, dan beberapa cut scane yang di ambil dari basic story game yang sesuai dengan story board.
5. Penulis membuat aplikasi dalam bentuk Video Klip dikarenakan terkendala pada tuntutan waktu pembuatan skripsi yang sangat singkat.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1. Merangsang kreatifitas masyarakat pecinta game agar dapat memanfaatkan game menjadi sebuah karya multimedia.
2. Untuk memperkenalkan kepada masyarakat tentang dunia virtual yang terdapat pada game online.

3. Menerapkan teori-teori multimedia yang telah penulis dapatkan selama mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
4. Memenuhi syarat kelulusan jenjang Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dapat membantu terbentuknya suatu komunitas dari sekumpulan orang-orang yang ikut berperan serta dalam game online.
2. Memancing rasa ingin tau masyarakat dan menumbuhkan rasa ingin memainkan game tersebut secara langsung.
3. Menghindarkan diri dari pengaruh negatif game dan merubah nya menjadi positif dengan membuat suatu hasil karya multimedia.
4. Memberikan hiburan bagi orang-orang yang menyaksikan video tersebut.
5. Memperoleh gelar strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun beberapa langkah metode penelitian yang dilakukan oleh penulis antara lain:

### 1. Metode pengumpulan data

#### a. Interview.

Merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh penjelasan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan video klip.

#### b. Kepustakaan.

Merupakan metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang berhubungan dengan masalah penyusunan skripsi ini.

#### c. Studi Literatur.

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang dapat dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia video editing, dan pembuatan video klip.

### 2. Design (Perancangan)

Untuk memudahkan dalam proses produksi, dalam tahap ini akan di buat naskah, storyboard, perancangan tokoh pemeran, setting tempat, dan peralatan pendukung lainnya.

### **3. Implementasi**

Pada tahap ini akan di tunjukan langkah-langkah dalam pembuatan video klip.

### **4. Eksperiment**

Cara paling efektif untuk belajar adalah dengan praktek secara langsung. Untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki, serta melatih kemampuan dan tentunya untuk mengenal lebih jauh profesi yang dimaksud, termasuk kesulitan yang mungkin ditemui dan pencarian solusi atas naskah tersebut.

### **5. Dokumentasi**

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

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang dapat dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia video editing, dan pembuatan video klip. Adapun beberapa langkah-langkah dalam proses pengumpulan data dengan melalui beberapa metode.

##### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Cara paling efektif untuk belajar adalah dengan praktek secara langsung. Untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki, serta melatih kemampuan dan tentunya untuk mengenal lebih jauh profesi yang

dimaksud, termasuk kesulitan yang mungkin ditemui dan pencarian solusi atas naskah tersebut.

### **1.6.1 Metode Wawancara**

Metode wawancara atau interview merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh penjelasan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan video klip

### **1.6.2 Metode Analisis**

Dengan cara mengambil gambar video (Screen shoot) yang berhubungan dengan penelitian skripsi untuk dijadikan obyek pada program skripsi ini, sehingga dapat mempermudah dalam proses analisa kesalahan yang terdapat di dalamnya.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode untuk memudahkan dalam proses produksi, dalam tahap ini akan di buat naskah, storyboard, perancangan tokoh pemeran, setting tempat, dan peralatan pendukung lainnya.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan di sajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut:

**BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, Maksud dan tujuan penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Metode Observasi, Metode wawancara, Metode Analisis, Metode Perancangan.

**BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang definisi video klip, Jenis-jenis Video klip dan game, Metodologi pembuatan Video klip dengan menggunakan game, dan software yang di gunakan dalam pembuatan video klip tersebut.

**BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem dan perancangan video klip.

**BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjabarkan hasil dari pembuatan video klip dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap scene pada video tersebut yang terdapat pada story board.

**BAB V: PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.