

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Semakin berkembangnya kehidupan dan perkembangan zaman, sejalan dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, secara langsung menuntut kita untuk menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada. Demikian dengan kemajuan pendidikan dan ilmu pengetahuan serta teknologi. Begitu pula dengan industri musik saat ini juga semakin pesat. Industri musik saat ini tidak hanya menampilkan audio saja tetapi juga membutuhkan sebuah animasi visual untuk memberikan kepercayaan kepada masyarakat. Maka dibutuhkan sebuah video klip untuk memperkenalkan sebuah band atau penyanyi kepada masyarakat.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian suatu informasi tertentu dalam bentuk visual. Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, audio (suara) animasi dan video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain dikarenakan komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup. Sebagai contohnya komputer multimedia dapat digunakan untuk membuat video klip. Kemudian dengan memanfaatkan Multimedia untuk pembuatan video klip” Raven Band” dapat meningkatkan keunggulan bersaing, mengenalkan dan mendistribusikan isi lagu dan band tersebut kepada masyarakat. Oleh karena

itu “Raven Band” sangat membutuhkan sebuah media yang mampu memperkenalkan band tersebut secara cepat, tepat, menarik dan efektif.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk menerapkan multimedia ini melalui pembuatan Video Klip Musik berjudul “ **Perancangan Dan Pembuatan Video Klip “ Raven Band”** “.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat ditarik pokok permasalahan adalah pada bagaimana proses pembuatan sebuah video klip musik yang efektif dan efisien, yaitu dengan betul-betul memperhatikan dan menjalankan tiga aspek pokok dalam pembuatan video klip musik, yaitu Pra-Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Apabila ketiga aspek tersebut dijalankan sesuai dengan rencana dan prosedurnya, maka pembuatan video klip musik yang efektif dan efisien akan dapat dihasilkan dengan baik.

3. Batasan Masalah

Sesuai dengan tema yang diangkat dan kemampuan yang dimiliki oleh penulis, maka batasan masalah yang akan dipelajari adalah, memberikan pengetahuan mengenai dasar-dasar editing dengan menggunakan fasilitas komputer pribadi (PC). Dan menjelaskan bagaimana teknik editing dilakukan, serta menjelaskan cara penggunaan aplikasi video editing, sehingga dapat menghasilkan sebuah video klip

musik yang baik. Adapun software yang digunakan dalam pembuatan video klip musik ini antara lain dengan menggunakan Adobe Premiere Pro, Bluff Titler DX9, Particle Illution serta software lain sebagai pendukung, sehingga video klip yang dibuat dapat mencapai hasil yang diinginkan.

4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk merancang video klip musik yang efektif dan efisien.
- b. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Dapat memperkenalkan atau mempromosikan “Raven Band” kepada masyarakat.
- d. Sebagai alternatif baru dalam mengawali kemampuan dan meningkatkan kreatifitas diri dalam bidang Entertainment dan juga dalam bidang Broadcasting.
- e. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama dalam mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata serta praktek guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata dan masyarakat.

5. Metode Pengumpulan Data

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

1. Metode Wawancara (Interview)

Yaitu pengumpulan data dengan cara bertatap muka secara langsung dengan nara sumber dan menanyakan hal yang diperlukan.

2. Metode Dokumentasi (Documentation)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dokumen yang relevan dan mendokumentasikan dari fasilitas serta faktor – factor pendukung yang kami anggap penting.

3. Metode Kepustakaan (Library)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.

6. Metodologi Penulisan

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari apa yang akan penulis lakukan mulai dari tahap awal yaitu melakukan penelitian hingga penulisan laporan.

BABI PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan teori tentang konsep dasar Video, teori tentang film dan video serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan video klip musik.

BAB III PERANCANGAN VIDEO KLIP “TAK SEMPURNA”

Penjelasan tentang perancangan pembuatan video klip meliputi pencarian ide, tema *logline*, sinopsis dan gambaran umum (*profile*) dari RaVeN band.

BAB IV PEMBAHASAN

Di dalam bab ini erisi uraian tentang identifikasi masalah, merancang konsep, merancang ini yang meliputi Pra-Produksi, Produksi, Pasca Produksi dan Analisis Biaya-Manfaat.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan pembuatan skripsi ini.

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA