

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi sekarang ini, Banyak dunia informasi yang mulai berkembang dengan sangat pesat. Karena di tunjang dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan modern, Khususnya pada teknologi komputer. Dimana kita tengah mengetahui bagaimana ruang lingkup sisi kehidupan kita sudah dipengaruhi oleh teknologi komputer. Hal ini tidak terkecuali pada teknologi pengolahan video. Beberapa tahun lalu apabila kita hendak menyunting dan memanipulasi video maka kita membutuhkan berbagai macam perangkat keras (hardware) yang kompleks dan rata-rata berharga mahal. Namun dengan adanya komputer saat ini, kita dapat melakukan pekerjaan tersebut dengan cepat dan mudah. Dianna komputer tersebut dilengkapi dengan beberapa perangkat lunak (software).

Dengan menggunakan teknologi komputer saat ini, kita dapat meminimalkan biaya produksi yang kita buat, karena disini kita hanya membutuhkan seperangkat komputer multimedia untuk proses pembuatannya. Dengan adanya alat ini, kita dapat membuat dan memanipulasi video dengan cepat dan mudah.

Secara umum alur pengolahan video adalah mengambil atau mengcapture gambar sebuah kegiatan yang berbentuk audio dan video dengan menggunakan sebuah Kamera recording , sebagai contoh : handy-cam ,dan camcorder.

Kemudian hasil dari pengambilan / pengcapturan gambar tersebut kita masukkan ke dalam komputer sehingga menjadi sebuah file. File file tersebut dapat kita edit dan manipulasi untuk menghasilkan hasil gambar yang bagus. Di dalam proses tersebut kita dapat membuang adegan- adegan yang tidak perlu, menyambung – nyambung adegan yang berbeda, memberikan efek pada video tersebut , dan lain – lain. Kita pun dapat memberikan sebuah transisi pada suatu perpindahan video satu dengan yang lain, sehingga tampak lebih halus dan menarik untuk dilihat. Kita juga dapat membuat bentuk file video yang sudah kita edit untuk dimasukkan ke dalam berbagai macam media. Media tersebut antara lain adalah media komputer itu sendiri , media internet (dimana file video tersebut menjadi konsumsi pengguna internet), dan media rekam yaitu kita merekam file video tersebut ke dalam ke dalam bentuk Compact Disk digital Video (VCD).

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi dalam bentuk audio video. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media teks, gambar, audio, video, dan animasi. Selain itu pula multimedia juga dapat di gunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah, dan membuat film, seperti: film kartun, film – film indie / layar lebar, maupun sampai pembuatan video klip musik.

Alhasil yang kemudian menjadi sebuah pertanyaan adalah “ Bagaimana sampai ke tahap itu “ dan kesemuanya pun sudah jelas, teknologi yang menyediakan pun sudah ada ; talent (Artis) ; sampai obyek (tempat) pun sudah sangat banyak di jumpai. Yang luput dari mereka hanyalah: ‘ Adakah mereka

yang secara serius mendalami / menggeluti dunia di bidang itu ‘ Atau yang benar-bener hoby dengan bidang itu sendiri. Sayangnya hanya beberapa % orang yang mau menggeluti bidang itu..

Oleh karena itu saya selaku penulis mencoba menerapkan dasar – dasar teori broadcast dengan menggunakan aplikasi multimedia melalui “ Pembuatan Video Klip Musik Shelter Band (Kini Ku Pergi) ”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas maka dapat di tarik pokok permasalahan sebagai berikut : Bagaimana membuat video klip musik yang efektif dan efisien sehingga menjadi video klip yang sangat menarik untuk dilihat dan dapat memajukan industri musik di indonesia?

## **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 “ *Kini Ku Pergi* ” dari Shelter Band. Adapun software yang digunakan dalam pembuat video klip musik tersebut adalah dengan menggunakan Adobe Premier Pro , Adobe Audition. Sehingga aplikasi yang dibuat dapat mencapai hasil yang diinginkan.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

- Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 (satu) jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta
- Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang di peroleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta
- Untuk merancang dan membuat sebuah video klip musik yang sangat menarik dan berkualitas
- Sebagai alternatif baru dalam menggali kemampuan dan meningkatkan kreativitas diri dalam bidang entertaintmen dan juga dalam dunia broadcasting.

#### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Di dalam proses pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan tugas skripsi ini, saya menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

- Interview

Mengumpulkan data dengan cara melakukan perbincangan secara langsung terhadap orang – orang yang berkaitan dengan penelitian misal ( salah satu personel Band )

- Kearsipan

Melakukan pengumpulan data dengan cara mencari arsip-arsip yang sudah ada untuk di gunakan sebagai referensi pembuatan video klip.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Di dalam penulisan laporan skripsi ini akan di susun secara sistematis ke dalam 5 ( lima ) bab, yang masing – masing bab akan di jelaskan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan di uraikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini diuraikan tentang sejarah multimedia, pengertian multimedia, teori – teori konsep dasar video, teori tentang video editing, sejarah video klip, serta perangkat lunak yang akan di gunakan dalam pembuatan laporan pembuatan skripsi.

### **BAB III      GAMBARAN UMUM DAN ANALISIS**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum dari profil Shelter Band, dan menjelaskan berbagai analisa diantaranya adalah indentifikasi masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis SWOT dan analisis biaya manfaat.

### **BAB IV      PEMBAHASAN**

Dalam bab ini penulis mencoba melakukan pembahasan dalam melakukan pembuatan video klip, meliputi; Pencarian ide, Tema, dan Merancang Konsep. Menjelaskan proses pembuatan video klip mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

### **BAB V      PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

