

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Industri hiburan mengalami perkembangan yang sangat pesat berkat kemajuan teknologi. Kemajuan dan perkembangan industry hiburan itu mudah kita saksikan kehadirannya dalam berbagai aktivitas khususnya pada musik. Musik itulah yang di lihat atau didengar oleh masyarakat dalam bentuk produk televisi atau radio. Musik juga merupakan salah satu alat komunikasi yang universal, melalui musik gaya hidup dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat luas. Semakin berkembangnya jaman semakin banyak pula aliran musik baru yang bermunculan, para pemusik makin kreatif mencoba mencampuradukan aliran sehingga menjadi suatu aliran music yang tidak lumrah atau baru di telinga.

Teknologi multimedia pada masa sekarang ini memiliki peran yang besar dalam bidang komunikasi, bisnis, pendidikan, dan perindustrian karena multimedia dapat menggabungkan teks, grafik, animasi, audio dan video. Pada masa sekarang ini multimedia telah dapat mengembangkan proses penyampaian informasi menjadi lebih dinamis dan efektif.

Kelebihan dari multimedia yaitu mampu menarik indera dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan yang memberikan kejelasan informasi yang disampaikan kepada masyarakat. Semakin banyak band bermunculan dengan berbagai macam aliran musik. Dari berbagai macam band tersebut pasti mempunyai keinginan untuk membuat video klip sebagai media promosi lagu sekaligus band tersebut sehingga dikenal oleh masyarakat.

Multimedia merupakan media yang tepat bagi pembuatan video klip “63 Band” untuk meningkatkan keunggulan dalam bersaing, mengenalkan dan mendistribusikan isi lagu dan band tersebut kepada masyarakat. Maka dengan hal tersebut “63 Band” akan sangat membutuhkan sebuah media yang mampu memperkenalkan band tersebut secara cepat, tepat, menarik, dan efektif. Sebuah media yang mampu menampilkan suatu animasi yang digabung dengan suara sehingga dapat menarik indera dan minat masyarakat untuk lebih mengenal obyek yang dideskripsikan didalamnya.

Dalam pembuatan video klip ini harus dapat memberikan hasil yang bagus, karena jika hasilnya tidak bagus maka pandangan masyarakat terhadap band tersebut juga kurang bagus. Maka, video klip ini harus dibuat sebaik mungkin agar dapat menarik masyarakat untuk menikmati video klip tersebut.

Oleh karena itu kami sebagai mahasiswa yang belajar dalam dunia informasi mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang penulis dapatkan semaksimal mungkin untuk membuat *“Pembuatan Video Klip untuk 63 Band”*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas maka penulis merumuskan masalah seperti berikut : Bagaimana cara Pembuatan Video Clip sebagai media promosi lagu pada band tersebut supaya bisa lebih efektif,efisien dan diminati masyarakat

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan pembahasan dan memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang cepat dan tepat, maka dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup mengenai pembuatan video klip pada proses pra produksi sampai proses pasca produksi.

Untuk mewujudkan pembuatan video klip ini, penulis menggunakan beberapa software pendukung yaitu :

1. Adobe photoshop CS2
2. Adobe Premiere Pro 2.0
3. Macromedia Flash MX

Dengan adanya software-software pembantu yang di sebutkan di atas, maka menjadikan pembuatan video clip menjadi lebih muda untuk di lakukan bahkan bagi pemula.

1.4. Tujuan Penelitian.

Tujuan yang ingin di capai dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

- ✚ Dapat menerapkan pengetahuan yang telah di dapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta, yaitu menempuh mata kuliah perancangan multimedia dan multimedia lanjut.
- ✚ Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang di lakukan.
- ✚ Dapat memberikan hiburan yang telah penulis rancang dan bisa di nikmati oleh semua orang.
- ✚ Dapat memperkenalkan atau mempromosikan “63 Band” kepada masyarakat.

- ✚ Mendapatkan pengetahuan tentang kerja team dalam pembuatan video clip.
- ✚ Sebagai referensi bagi pembaca yang tertarik dalam pembuatan video clip.
- ✚ Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang S1-SI Di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data di gunakan untuk menyusun skripsi ini adalah:

- ✚ Metode Wawancara (Interview), yaitu memperoleh penjelasan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan video clip.
- ✚ Metode Kepustakaan (Library), yaitu metode mengumpulkan data yang di laksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang ada hubungannya dengan masalah penyusunan skripsi ini.
- ✚ Metode Study Literatur, yaitu pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa digunakan seperti memanfaatkan internet dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan pembuatan video clip.

1.6. Sistematika Penulisan

Proposal penelitian ini di susun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal pelaksanaan kegiatan

BAB II DASAR TEORI

Di dalam bab ini berisi tentang sejarah multimedia, pengertian multimedia, sejarah video klip, peralatan dasar pembuatan video klip, kebutuhan sumber daya manusia, jenis shoot dan gerakan kamera, format digital video, perangkat lunak yang dipakai dalam membuat video klip.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menggambarkan tentang sejarah 63 Band, potensi 63 Band, profil 63 Band, analisis.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang cara atau teknik pembuatan video klip yang efektif dan efisien pada proses pra produksi sampai proses pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.7. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Jadwal pelaksanaan kegiatan diperlukan agar penyusunan skripsi dapat berjalan sesuai dengan lancar dan selesai pada waktunya. Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan terdapat pada table 1.1

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pembuatan Storyboard	■	■	■	■								
2.	Casting			■	■								
3.	Pemilihan Lokasi			■	■	■	■						
4.	Pengambilan gambar (Syuting)				■	■	■	■	■				
5.	Editing									■	■	■	■
6.	Rendering											■	■
7.	Pembuatan Laporan									■	■	■	■