

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri hiburan mengalami perkembangan yang signifikan berkat kemajuan teknologi komputer. Kemajuan dan perkembangan industri hiburan itu dapat dengan mudah kita saksikan kehadirannya dalam pelbagai aktivitas rekaman yang menggunakan video. Hasil tontonan itulah yang ditonton oleh publik dalam bentuk produk televisi, merupakan *out put* aktivitas video yang paling nyata. Dan yang selalu menjadi sebuah hiburan bagi masyarakat, baik dirumah-rumah maupun di tempat-tempat hiburan.

Beberapa elemen yang menandai perkembangan industri hiburan muncul dalam bentuk klip-klip industri layar kaca seperti film, sinetron, video klip musik, iklan dan lainnya yang merupakan hasil dari proses editing video. Berkat adanya editing video, masyarakat dapat mengabadikan beberapa kejadian-kejadian yang dianggap penting. Sebagai sebuah bentuk dokumentasi.

Video merupakan media gambar bergerak. Karena fungsinya dan mudah menggunakannya, video kini menjadi media yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia terutama masyarakat modern. Televisi, bioskop dan VCD (video compact disk) merupakan tiga contoh yang paling umum dan dapat dinikmati manusia setiap dibutuhkan.

Demikian juga dengan komputer yang menjadi kebutuhan mutlak manusia sehingga dapat melakukan pekerjaan sehari-hari. Pada era teknologi canggih sekarang ini, hampir seluruh dimensi kehidupan membutuhkan komputer untuk membantu melaksanakan berbagai jenis pekerjaan dan pemenuhan kebutuhan, termasuk dalam bidang hiburan yang diantaranya banyak menggunakan sarana media video.

Untuk memenuhi kebutuhan dunia hiburan yang juga telah menjadi sebuah industri, komputer dimanfaatkan bukan hanya sebagai alat untuk menikmati gambar bergerak (audio-video-player) tapi juga sebagai media untuk melakukan pengolahan editing video.

Dengan tersedianya banyak software-software khusus yang digunakan untuk melakukan editing video, kini editing video pun dapat dilakukan di rumah dengan bantuan komputer. Dan komputer mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pengeditan video secara canggih.

Dua hal yang tak biasa di lepaskan antara video klip dengan seorang penyanyi atau sebuah grup band. Karena sebuah video klip sangat dibutuhkan bagi pemusik sebagai sebuah wujud untuk melakukan promosi album mereka. Sebuah video klip dapat memberikan pemahaman lebih mudah pada orang – orang yang melihatnya, mengenai maksud dari sebuah lagu. Hal ini yang menjadikan grup hip hop shaxied untuk melakukan pembuatan video klip sebagai sarana pendukung promosi album. Walaupun sedang berusaha untuk meluncurkan album perdana dan berusaha untuk mengajukan konsep album ke major label. yang nantinya digunakan untuk promosi album perdana mereka.

Dari hasil wacana diatas, dijadikan penulis sebagai bahan pembuatan sekripsi. Yang bekerja sama dengan sebuah management grup musik Hip Hop ” SHAXIED ” , yang berdomisili di Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penulis merumuskan masalah seperti berikut : Bagaimana merancang video klip sebagai media promosi sebuah album dari grup musik shaxied yang sesuai dengan standar proses pembuatan video klip, mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer, khususnya teknologi multimedia sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda, terutama pada perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video klip dari album lagu sebuah grup musik. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana menganalisa alur cerita video klip dan merancang sebuah video klip dari grup shaxied mulai dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dengan menggunakan software Adobe Premier Pro 2.0 sebagai software utama.

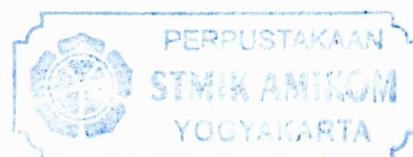
1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari perancangan pembuatan video klip adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya pembuatan video klip.
4. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan video klip. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang editing video.
5. Membantu shaxied management yang sedang mempersiapkan promo album perdana.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu sebagai berikut:



1. Metode wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang editing video klip.

2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

3. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

4. Metode Studi literatur

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

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan rencana kegiatan.

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian editing video, pengertian multimedia, prinsip-prinsip pembuatan video klip dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III Tinjauan Umum

Pada bab ini menjelaskan tentang sejarah shaxied, profil, potensi dan analisis swot, metode analisis biaya-manfaat, analisis kebutuhan system.

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap pembuatan video klip.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

1.7 Rencana Kegiatan

Agar penelitian dan pembuatan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar maka penulis membuat rencana kegiatan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

RENCANA KEGIATAN	BULAN I			BULAN II		
	I	II	V	I	II	V
Persiapan						
Pengumpulan Data						
Perancangan						
Penyusunan Laporan						
Penyempurnaan						