

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menuju era perkembangan teknologi ini, banyak grup musik – grup musik di Indonesia menggunakan peranan Sistem Informasi yang dilengkapi dengan jaringan internet maupun stasiun televisi. Berbicara mengenai musik tak lepas dari dunia *entertainment* yang mengalami kemajuan yang sangat pesat baik dari segi teknik maupun teknologinya, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa teknologi sangat mempengaruhi industri musik mulai dari *recording* sampai promosi, khususnya untuk promosi yang menggunakan media audio visual yang lebih dikenal dengan video klip. Didukung oleh pemanfaatan efisiensi dan efektifitas teknologi untuk memperoleh informasi yang cepat, tepat dan akurat, komputer dapat bekerja dengan akses ketelitian maupun kecepatan yang tinggi dibandingkan dengan akses kerja otak manusia. Dengan demikian memaksa masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan teknologi tersebut. Teknologi yang diciptakan untuk membantu meringankan beban aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu teknologi tersebut adalah teknologi informasi berbasis komputer yang cenderung lebih mudah, cepat diterima oleh masyarakat khususnya kalangan intelektual. Namun, tidak menutup kemungkinan bagi masyarakat yang belum bersentuhan dengan teknologi untuk mempelajarinya. Multimedia merupakan salah satu bentuk dari teknologi informasi tersebut, yaitu teknologi

informasi yang menggabungkan gambar, teks, suara, video, animasi contoh seperti video klip menjadi sistem informasi yang berguna dalam menyampaikan pesan yang terkandung dalam video klip tersebut sebagai media promosi. Sehingga penerima informasi akan merasa puas karena mendapatkan informasi yang akurat dan sekaligus menarik.

The Half Eleven Pm adalah Acoustic performance berasal dari Yogyakarta yang mengusung genre acoustic, gloomy, gothic, opera, vintage. selama ini promosi yang dilakukan hanya lewat social media seperti Facebook dan Twitter. saat ini penggunaan video klip sebagai media promosi sudah banyak digunakan dan semakin berkembang, dengan menggunakan metode multimedia sebagai salah satu cara yang tepat untuk mempermudah media promosi dalam bentuk video klip dan diharapkan dapat dinikmati oleh masyarakat umum serta membantu melancarkan promosi lagu Delusion pada The Half Eleven Pm.

Hal ini dikarenakan Video klip mempunyai karakteristik khusus yaitu kombinasi gambar, suara dan gerak. selain itu saat ini banyak metode yang telah dikembangkan untuk membuat tampilan lebih menarik dan lebih efisien dari segi pembuatan. dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, dan video. salah satu penerapan multimedia adalah untuk memvisualisasikan video klip nyata untuk sebuah media promosi dan diharapkan mampu memberikan nilai plus bagi penikmat music. Namun untuk produksi video klip berkualitas seringkali harus mengeluarkan biaya besar dan tim yang sudah berpengalaman. Berdasarkan keterangan diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul : "PEMBUATAN VIDEO KLIP ACOUSTIC

PERFORMANCE THE HALF ELEVEN PM DENGAN JUDUL DELUSION SEBAGAI MEDIA PROMOSI” dalam penyusunan skripsi.

1.1 Rumusan Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan diperlukannya sebuah media untuk mempromosikan sebuah karya video klip sehingga mampu menjual dipasaran. agar dapat menyelesaikan masalah sesuai yang penulis harapkan, maka penulis merumuskan bahwa masalah yang ingin dipecahkan sebagai berikut?

1. Bagaimana memanfaatkan video klip berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi, media publikasi kepada masyarakat dan sarana untuk menjual lagu Acoustic performance The Half Eleven Pm dipangsa pasar musik nasional?

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang dibuat sebagai berikut:

1. Analisis video klip The Half Eleven Pm.
2. Artis atau talen yang berperan di dalam video klip adalah Alit dan Millyarto personil dari The Half Eleven Pm
3. Dalam pembuatannya penulis menggunakan software-software sebagai berikut:, Windows 8 Pro, Adobe Premiere CS6 dan Nero
4. Menggunakan teknik Live Shoot Video.

5. Menggunakan format file video .AVI (Audio Video Interleave)

1.3 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas dapat dikemukakan tujuan dan manfaat penelitian sebagai berikut:

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat video klip Acoustic Performance The Half Eleven Pm dengan judul "Delusion" dan menggunakan video klip sebagai media promosi..
2. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana komputer pada jurusan sistem informasi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Dapat menjadi bagian dalam menghadirkan warna baru di industri music tanah air.
4. Meningkatkan kreatifitas diri dalam dunia hiburan khususnya di bidang audio visual musik.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Memperkenalkan The Half Eleven Pm kepada masyarakat.
2. Digunakan untuk promo ke YOUTUBE.
3. Memperoleh gelar sarjana komputer

4. Berkesempatan untuk menambah pengalaman dalam menerapkan teori dan praktis selama penulis menimba ilmu di bangku kuliah, khususnya dalam bidang multimedia membuat video klip music.

1.5 Metode Penelitian

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

1. Interview.

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

2. Kepustakaan.

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

3. Analisis dan Perancangan

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

3.1 Analisis

3.1.1 Analisis Kinerja (Performance)

Tabel 1.1 Analisis Kinerja

Faktor	Hasil
Media Promosi : - Radio - Koran	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Masuk dalam chart di radio Global, Koran
- Jejaring Sosial	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dikenal masyarakat lebih banyak dengan mencatumkan profil dan sejarahnya, dalam jejaring sosial seperti Facebook, Twitter, Reverbnation, MySpace, Blog. ➤ Masyarakat dapat mendownload lagu-lagu band. ➤ Masyarakat dapat melihat kontak dan menghubungi manager band untuk memakai jasa band tampil dalam acara. ➤ Masyarakat dapat berinteraksi dengan personil band dari jejaring sosial.
- SDM	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lagu dan <i>aransement</i> musik, <i>original</i> karya cipta para personil band. ➤ Improvisasi musik pada lagu setiap tampil manggung.

3.2.1 Analisis Informasi (Information)

Tabel 1.2 Analisis Informasi

Faktor	Hasil
Keakuratan Informasi	Kegiatan personil sebelum manggung dan sesudah manggung di <i>share</i> pada jejaring sosial dilakukan oleh <i>team management</i> .
Data Up Date	Data yang diupdate didalam jejaring sosial akan terus di <i>up date</i> . Seperti data prestasi yang di raih oleh The Half Eleven Pm.
Pengelolaan Informasi	Informasi yang disajikan dalam akun jejaring sosial <i>original</i> dari The Half Eleven Pm.

3.2.2 Analisis Efisiensi (Efficiency)

Tabel 1.3 Analisis Efisiensi

Faktor	Hasil
Kinerja Marketing	Masih seperti kinerja marketing pada umumnya, menggunakan jejaring sosial, radio dan dari mulut ke mulut untuk memakai jasa band.
Alat bantu Marketing	Menggunakan jejaring sosial, radio dan penyebaran link download lagu The Half Eleven Pm.

3.2.3 Analisis Pelayanan

Tabel 1.4 Analisis Pelayanan

Faktor	Hasil
Target Pelayanan	Belum mencapai target yang di tentukan, seperti pentas di televisi nasional, diputarnya lagu-lagu di radio-radio nasional, masuk major label, dan pengunjung website yang kurang respon.
Minat Masyarakat	Ketertarikan masyarakat masih rata-rata, belum mencapai yang diinginkan management.

4. Implementasi

Pada tahap ini akan di tunjukkan langkah-langkah dalam pembuatan video klip The Half Eleven Pm “Delusion”.

5. 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.

6. Dokumentasi

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

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas 5 (lima) bab, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan industri musik dan teknologinya, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan metode penelitian dan sistematika Penulisan

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori konsep dasar multimedia, video klip serta software yang akan digunakan.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KLIP

Bab ini menerangkan tentang profil The Half Eleven Pm Acoustic Performance, identifikasi masalah, merancang isi yang meliputi analisis kebutuhan sistem dan analisis biaya manfaat.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini tentang merancang konsep, proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.



