

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Razor adalah nama panggung dari "Ibnu" salah satu penyanyi rapper indie asal Yogyakarta yang akan memiliki mini album pada akhir tahun ini. Ada banyak cara untuk mempromosikan penyanyi, dan video klip adalah salah satu cara yang paling ampuh untuk mempromosikan seorang penyanyi. Seiring berkembangnya teknologi digital ini, teknik yang digunakan dalam pembuatan video klip menjadi sangat beragam, salahsatunya menggunakan *visual effect*.

Visual effect atau efek visual adalah serangkaian proses pembuatan gambar yang menyertakan proses manipulasi tertentu di luar adegan pengambilan gambar syuting asli. Dalam pengerjaannya, untuk menciptakan *visual effect* yang sempurna tidak hanya membutuhkan teknologi yang canggih, namun juga keterampilan dalam mengkomposisikan keseluruhan visualnya agar adegan "ajaib"nya tidak terasa janggal. Oleh karena itu, hasil *visual effect* ini dapat juga dikategorikan sebagai karya seni.

Lagu yang berjudul "*Bring That Beat Back*" berisi keinginan Razor yang ingin membawa nuansa music era 90an hadir kembali di era sekarang. Dengan begitu penerapan *visual effect* dalam video klip ini sangatlah berperan penting karena pada video klip ini nantinya akan menghadirkan penyanyi *music* hip-hop pada era 90an untuk ikut menyanyikan lagu dari Razor yang berjudul "*Bring That Beat Back*".

Mengingat Razor ini masih tergolong baru dan belum mempunyai video klip dan masih mempromosikan lagunya melalui media mp3, Razor membutuhkan video klip untuk mempromosikan dan menginformasikan secara visual. Dengan menggunakan video klip diharapkan Razor mampu menarik minat semua kalangan dan mampu bersaing tidak hanya dengan musik rap tapi dengan segala jenis aliran musik yang di dalam kota maupun luar kota.

Berdasarkan hal di atas penulis tertarik membantu Razor untuk membuat video klip dan menyajikan laporan produksinya dalam skripsi yang berjudul "Penerapan Visual Efek Dalam Pembuatan Video Klip "Razor - *Bring That Beat Back*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dibuat sebuah rumusan masalah, yaitu "Bagaimana menerapkan visual efek dalam pembuatan videoklip "razor - bring that beat back".

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan ini penulis menentukan batasan masalah dengan ruang lingkup yang lebih kecil yaitu sebagai berikut.

1. Pembuatan video klip ini di tujuan untuk memaksimalkan promosi Razor.
2. Video klip akan ditayangkan di Youtube dan Instagram.

3. Video klip dibuat dengan menggunakan Adobe After Effect untuk editing visual efek dan Adobe Premiere untuk color grading dan menggabungkan Audio dan Video.
4. Video klip menceritakan lagu Razor yang berjudul "Bring That Beat Back".
5. Proses perekaman dan pengambilan gambar menggunakan kamera DSLR Canon 60D.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut.

1. Membuat sebuah video klip yang sesuai dengan kebutuhan Razor.
2. Memperkenalkan penyanyi rap Razor melalui video klip.
3. Meningkatkan citra Razor untuk mendapatkan perhatian lebih dari penikmat musik.
4. Mempermudah Razor untuk memperkenalkan jenis musiknya kepada masyarakat luas melalui internet.
5. Menerapkan segala ilmu yang telah dipelajari di UNIVERSITAS AMIKOM ke dalam dunia kerja nyata.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yang dilakukan, antara lain :

1. Bagi Penulis

- a. Mengetahui dan memahami penerapan proses visual efek dalam pembuatan video klip.
- b. Mengetahui dan menguasai *tools – tools* yang digunakan pada proses pembuatan video dan visual efek pada *adobe premiere* dan *after effect*.
- c. Menghasilkan *output* karya yang nantinya bisa digunakan untuk melengkapi portofolio kerja.

2. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa berupa penelitian skripsi yang membahas tentang penerapan visual efek dalam video klip.
- b. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi orang lain yang mencari pembahasan tentang penerapan visual efek dalam video klip.

3. Bagi Movie Maker

- a. Sebagai referensi dalam penulisan naskah video klip yang menampilkan visual efek.
- b. Alternatif ilmu yang bisa digunakan dalam proses pembuatan video klip.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan informasi dan data yang di perlukan penulis dalam proses penyelesaian masalah yang terjadi, maka dibutuhkan beberapa metode sebagai berikut:

1.6.1 Metode pengumpulan data

1. Metode literatur

Metode ini di gunakan untuk mengumpulkan data di internet, jurnal, skripsi dan buku sebagai bahan referensi dan panduan untuk melakukan perancangan video klip.

2. Metode observasi

Metode ini di gunakan untuk mengumpulkan data dengan cara langsung ke Razor untuk mengetahui bagaimana konsep pembuatan video klip.

3. Metode wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mewawancarai Razor yang menjadi sumber informasi visi dan misi pembuatan video klip.

1.6.2 Metode Pengembangan

1. Pengembang video klip harus melalui tahapan-tahapan yang terancang dengan baik dan runtut agar produk multimedia yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan tepat. Pengembangan video klip dapat dilakukan dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dai 6 tahap.

1. Concept (Konsep)
 2. Merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.
2. Design (Desain / Rancangan)
 3. Tahap dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan.
3. Obtaining Content Material (Pengumpulan Materi)
 4. Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video dan gambar akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.
4. Assembly (Penyusunan dan Pembuatan)
 5. Waktunya proyek multimedia diproduksi. Materi-materi serta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun desain. Pada proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapatkan hasil yang baik.
5. Testing (Uji Coba)

6. Setelah hasil dari proyek multimedia selesai, perlu dilakukan dengan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut secara minor sebelum proyek multimedia tersebut diterapkan secara massal.

6. Distribution (Menyebarkan Luaskan)

7. Tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna. Multimedia perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya.

1.6.3 Metode Perancangan

Melakukan langkah-langkah pendekatan yang sistematis dalam proses berfikir untuk mencapai sasaran sebagai berikut :

1. Produksi

Penulis melakukan tahapan dari Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Untuk merancang konsep alur kerja produksi, kemudian pengambilan gambar yang selanjutnya dilakukan tahapan editing yang termasuk visual efek.

2. Publikasi

Penulis melakukan publikasi pada berbagai media untuk mengetahui apakah hasil penelitian layak disajikan kepada penonton, dan hasil penelitian sesuai standar dari media publikasi yang digunakan.

3. Evaluasi

Proses yang mana akan menentukan nilai dari proses-proses yang sudah dilakukan dengan menayakan kepada forum khusus penggemar film sebagai dasar acuan untuk menghasilkan hasil yang lebih maksimal.

1.7 Sistematika penulisan

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini penulis menjelaskan teori-teori tentang konsep dasar dan pengertian secara umum serta menjelaskan software yang di gunakan dalam proses editing video.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai sejarah, perancangan video klip yang di buat, juga membahas tentang kebutuhan apasaja yang di perlukan dalam membuat sebuah video klip.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan mengenai cara dan tahapan pembuatan video klip, tahap analisis, implementasi, desain, dan hasil implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang membangun dari seluruh bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan video klip serta kelemahan video klip yang di buat.

