

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi merupakan bagian dari siklus pertumbuhan masyarakat. Dengan berkembangnya teknologi tersebut akan mempermudah manusia baik mengirim maupun menerima informasi. Salah satu perkembangan teknologi yang cukup pesat dibidang teknologi informasi berbasis multimedia. Manusia dipermudah dengan adanya multimedia karena dapat berinteraksi dengan komputer melalui gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas memiliki daya tarik. Dengan kemudahan dan keuntungan sarana yang ada pada perkembangan teknologi informasi, perusahaan atau label industri harus dapat memanfaatkannya secara maksimal. Video klip merupakan salah satu penggunaan media komunikasi yang bersifat audio visual yang dapat diterapkan pada perusahaan atau label industri.

Band Refriends merupakan salah satu band yang memiliki single lagu baru yang berjudul "Sudahi Saja" lagu tersebut bercerita tentang *flashback* kisah singkat kebahagiaan seorang pria dengan wanita pujaannya, namun di suatu saat wanita tersebut menghilang tidak ada kabar dan disuatu taman pria tersebut tidak sengaja melihat wanita tersebut jalan dengan pria lain. Disaat itulah emosional pria tersebut meluap dan menyudahi untuk tidak memikirkan wanita tersebut lagi. Saat ini Band Refriend belum mempunyai video klip dari single "Sudahi Saja". Pada penelitian ini, penulis mengusulkan untuk membuat video klip untuk

memvisualisasikan lagu tersebut agar Band Refriends lebih dikenal masyarakat luas. Video klip dapat mencakup lima unsur lebih banyak dibandingkan dengan sifat lagu itu sendiri. Maka dari itu penulis menggunakan media video klip dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *slow motion* dalam video klip untuk menggambarkan adegan *flashback* kebersamaan pasangan dan adegan kemarahan seseorang dengan melempar handphone. Maka dari itu dibutuhkan sebuah teknik dalam membuat metode itu. Adapun alat yang bisa digunakan adalah menggunakan alat dengan frame rate yang cukup tinggi. Akan tetapi, dari sumber daya yang dimiliki dari penulis saat ini, penulis tidak memiliki alat dengan frame rate yang besar. Penulis akan melihat sebuah fitur yaitu bernama *twixtor* yang memungkinkan membuat sebuah adegan dengan *slow motion* yang seperti kamera yang dimaksud dengan menggunakan fitur tersebut atau menggunakan kamera dengan frame rate yang rendah. Diharapkan penggunaan fitur tadi dapat membantu dalam menyampaikan makna dari lagu "Sudahi Saja".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka perumusan masalah dalam pembuatan video klip ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat video klip band Refriends yang berjudul Sudahi Saja dengan menerapkan teknik *slow motion* menggunakan *Twixtor*?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak melebar, akan dibatasi pada hal berikut ini:

1. Durasi video klip 4 menit 25 detik dan akan menjadi hak milik band Refriends.
2. Video klip ini membahas tentang *flashback* kisah singkat kebahagiaan seorang pria dengan wanita pujaannya, namun di suatu saat wanita tersebut menghilang tidak ada kabar dan disuatu taman pria tersebut tidak sengaja melihat wanita tersebut jalan dengan pria lain. Disaat itulah emosional pria tersebut meluap dan menyudahi dan tidak memikirkan wanita tersebut lagi.
3. Adegan yang dipakai adalah adegan *flashback* kebersamaan pasangan pada saat berdansa di taman, adegan keceriaan penggunaan *confetti* di saat perayaan ulang tahun peran utama, adegan kemarahan peran utama dengan melempar pigura foto calon istri ke lantai.
4. Teknik yang digunakan yaitu penerapan efek *slow motion* pada adegan keceriaan calon suami istri ditaman dan emosional peran utama.
5. Dikemas dengan format file video .mp4 dengan kualitas Full HD 1080p.
6. Penelitian hanya sampai upload di Youtube.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata I Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Menerapkan teknik *slow motion* menggunakan twixtor dalam pembuatan video klip band Refriends.
3. Agar band Refriends semakin dikenal oleh seluruh masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Menerapkan ilmu yang di dapat selama di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang IT dan multimedia dengan menggunakan aplikasi Adobe premiere Pro, Adobe After Effect, dan Adobe Photoshop.

2. Bagi Mahasiswa

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dalam membuat video klip.

3. Bagi band Refriends

Dapat membantu band Refriends dalam promosi band di media sosial.

4. Bagi Masyarakat Luas

Memberikan informasi mengenai perkembangan band Refriends di industri musik indie di Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut.

3. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak band, untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.6.2 Metode Perancangan

Perancangan video klip menggunakan standar produksi video yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar teori, yang dimulai dengan tinjauan pustaka, landasan teori, konsep pembuatan video klip, serta software- software yang akan digunakan dalam pembuatan video klip.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum objek penelitian, analisis video yang akan dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video klip band Refriends serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang didalamnya berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.