

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya teknologi informasi khususnya dibidang multimedia yang sedemikian pesat menjadikan media informasi menjadi lebih beragam. Kondisi ini menuntut suatu instansi perusahaan untuk lebih mengembangkan informasi dari berbagai media agar dapat bersaing dengan perusahaan lain. Keunggulan bersaing perusahaan, sesungguhnya adalah keunggulan komunikasi sehingga masalah dalam bersaing adalah masalah dalam berkomunikasi. Dalam komunikasi, seperti halnya arsitektur, lebih sedikit lebih baik. Multimedia dapat membantu mempertajam pesan tersebut, multimedia memiliki kelebihan dapat menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. [1]

Berasal dari Kota Lampung, pria yang memiliki nama lengkap Yoel Tri Sugianto ini memiliki cita-cita sebagai seorang musisi. Diawali pada tahun 2012, pria yang dikenal dengan nama Yoel Antox dan akrab dipanggil Antox ini mencoba menuliskan sebuah lirik lagu yang berjudul 'Kamu'. Dia mencoba menyanyikan lagu ini dan merekam video saat bernyanyi. Video ini kemudian di upload dalam youtube dan banyak *viewer* serta komentar oleh beberapa orang. Komentar yg diberikan sangat membangun karena mereka memberi masukan yang positif perihal lirik yang dia nyanyikan seperti irama yang dirasa kurang cepat. Antox menerima dengan senang hati setiap kritik dan saran dari mereka yang sudah mendengarkannya. Dari semua syair lagu yang dituliskannya, lirik yang berjudul *Melayang Bunga Tidur* menjadi lagu favorit di kalangan pendengar. Lagu yang berjudul *Melayang Bunga Tidur* ini dianggap paling Indonesia sekali karena dalam lagu ini melekat karakteristik lagu Indonesia. Memiliki bakat dalam menulis syair lagu, memiliki kemampuan bernyanyi dengan suaranya yang indah didengar, dan keterampilannya dalam berbahasa Inggris, Yoel Antox juga mempersembahkan talenta bernyanyinya dalam pelayanan di Gereja.

Stop motion merupakan jenis animasi gerakan subjek, baik gambar, orang, patung, atau benda-benda frame by frame atau shoot per shoot yang diambil

gambaranya dengan alat perekam dan digabungkan menjadi satu melalui media digital lainnya. [1]

Dalam proses pembuatan video clip Beatbold Control Production dari Single Album Antox menggunakan teknik stop motion untuk proses pengambilan gambar. Teknik stop motion dapat berkontribusi memberikan warna dan nuansa yang berbeda dalam perindustrian video clip. Berdasarkan latar belakang diatas, mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pembuatan Video Clip Beat Control Production Dari Single Album Antox Dengan Menggunakan Teknik Stop Motion”**. Penelitian ini diharapkan menjadi media promosi untuk mengangkat karier bermusik Yoel Antox agar dapat diterima masyarakat luas.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membuat video clip yang dapat dijadikan sebagai media promosi single album Antox yang berjudul melayang bunga tidur dengan menggunakan teknik stop motion ?.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan bisa mencapai sasaran yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan pada video clip yang akan dibuat sebagai berikut :

1. Penelitian ini memfokuskan mengenai perancangan video klip menggunakan teknik motion graphic.
2. Pembuatan video klip ini dikususkan pada segmentasi usia remaja.
3. Software yang digunakan Adobe premiere CS6
4. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video klip ini menggunakan teknik stop motion dan pengabungan dengan live shoot.
5. Hasil akhir akan diserahkan kepada Yoel Antok dan tidak menutup kemungkinan video clip ini akan diunggah di youtube dan dailymotion ataupun akun soial media pribadinya.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Adapun maksud penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempromosikan single album Antok kepada masyarakat luas.
2. Memberi wawasan tentang teknologi informasi dalam bidang multimedia khususnya penggunaan teknik stop motion dalam pembuatan video clip.
3. Dapat dijadikan acuan untuk peneliti selanjutnya dalam pembuatan video clip khususnya penggunaan teknik stop motion.

#### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat video clip single album Antok dengan lagu berjudul Melayang Bunga Tidur.
2. Menerapkan ilmu dan keahlian yang sudah dipelajari untuk membuat sebuah video clip yang memiliki nilai jual.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penulis
  1. Memperoleh teori yang sudah dipelajari selama kuliah di UNIVERSITAS AMIKOM.
  2. Mengimplementasikan animasi 2D pada pembuatan video clip
  3. Dapat mempelajari kesulitan dan kemudahan dalam proses pembuatannya.
  4. Memperoleh gelar sastra (SI) di bidang Sistem Informasi.
- b. Bagi Yoel antox
  1. Sebagai salah satu video clip untuk lagu "Melayang Bunga Tidur" dalam bentuk animasi stop motion.
  2. Media pemasaran lagu "Melayang Bunga Tidur" dalam bentuk video clip.

#### **1.6 Metode Penelitian**

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penyediaan data yang berbentuk informasi yang akurat dan relevan bagi pengguna, maka peneliti menggunakan 2 metode pengumpulan data yaitu :

### 1. Wawancara (*Interview*)

Metode ini dilakukan dengan cara penulis melakukan wawancara langsung terhadap pihak Yoel Antox untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penyusunan penelitian dan pembuatan video clip.

### 2. Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan mempelajari teori-teori yang diperoleh dari buku-buku, pustaka yang telah ada sebagai referensi dan bahan pembandingan untuk penyusunan penelitian ini.

### 3. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap video klip yang mempunyai ciri yang sama.

#### 1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan Identifikasi masalah, studi kelayakan dan analisa kebutuhan terhadap video clip yang akan dibuat. Proses selanjutnya adalah dengan merancang konsep, merancang isi, merancang naskah dan merancang grafik. Setelah tahap proses Identifikasi dan proses perancangan selesai dibuat, kemudian dilakukan proses produksi sesuai dengan apa yang sudah dirancang.

##### 1.6.2.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap perencanaan. Disini semua hal yang berkaitan dengan pembuatan video klip dan pembuatan animasi motion graphics dipersiapkan. Seperti membuat konsep cerita, membuat naskah, jenis shot yang akan di gunakan dan membuat storyboard.

##### 1.6.2.2 Produksi

Tahap produksi merupakan tahap implementasi dari tahap pra produksi. Video yang dibuat mengacu kepada konsep yang telah dipersiapkan sebelumnya.

##### 1.6.2.3 Pasca Produksi

Merupakan bagian akhir dari rangkain proses pembuatan. Video akan diedit dan disempurnakan sehingga menjadi karya utuh.



### **1.6.3 Metode Evaluasi**

Pada metode ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana video klip yang dibuat untuk dilakukan perbaikan atau tidak.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan secara teoritis tentang konsep dasar animasi dan multimedia, juga tentang konsep-konsep analisis dan perancangan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan diuraikan gambaran umum tentang objek penelitian, analisis masalah, analisis kebutuhan, perancangan story board, serta perancangan proses.

#### **BAB IV IMPELEMNTASI DAN PEMBAHASAAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan atau produksi dan pengesanan serta evaluasi secara umum.

#### **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan video clip akan diuraikan dalam bab ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**