

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia sekarang ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan masyarakat sekarang ini menjadi lebih dinamis dan efektif, serta mampu menarik indera dan minat dikarenakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan guna memberikan kejelasan informasi yang disampaikan kepada masyarakat. Salah satu bidang yang dapat dipadukan dengan adanya perkembangan bidang multimedia tersebut adalah musik.

Musik merupakan suatu bentuk ungkapan seni yang berhubungan dengan indera pendengaran manusia. Musik mampu menggambarkan suasana melalui lirik dan harmoni nada yang disatukan ke dalam sebuah lagu. Kreativitas dalam bermusik tidak dapat dibatasi karena musik merupakan suatu alat komunikasi yang *universal*.

Perkembangan industri musik saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat dari segi teknik maupun teknologinya. Kemajuan dalam segi teknologi dapat terlihat dalam wujud promosi karya-karya dalam bidang musik yang menggunakan media *audio visual* atau yang biasa disebut dengan video klip. Dengan adanya video klip ini maka karya seni tentu saja akan lebih hidup bila mendapat dukungan visual dari sebuah karya seni lainnya. Adanya perkembangan teknologi saat ini, yaitu perkembangan *software video editing* yang disertai

dengan *visual effect* seperti animasi juga dapat membuat video klip lebih menarik dan kreatif.

Video klip merupakan suatu media promosi yang ampuh dalam memperkenalkan suatu band baru kepada masyarakat luas, serta menjadi salah satu bentuk pengekspresian musik yang dilantunkan oleh para pemusik, karena selain dapat mendengarkan musiknya audiens juga dapat melihat konsep visual yang dipertontonkan, sehingga mereka dapat melihat video klip sebagai dua sisi yang dikemas dalam kemasan yang menarik, yaitu audio visual. Dalam pembuatan video klip tentunya memiliki karakter dalam teknik pembuatannya, mulai dari teknik sederhana, animasi, *green screen* dan teknik lain. Dengan ini penulis memilih untuk membuat video klip guna mengimplementasikan ilmu – ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu bagaimana menerapkan penggabungan audio visual dan *visual effect* pada pembuatan video klip?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, penulis membatasi informasi secara umum, yaitu:

1. Proses pembuatan video klip dengan metode penggabungan *visual effect*.
2. Pengambilan gambar atau video menggunakan teknik *live shoot* dan *greenscreen*.
3. Video klip ini dipublikasikan lewat beberapa sosial media seperti Facebook dan Youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat.
2. Sebagai referensi dalam bidang pembuatan video klip.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STIMIK AMIKOM Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata secara praktek.
2. Menambahkan wawasan dan pengalaman dalam pembuatan video klip menggunakan beberapa macam software multimedia.
3. Memberikan gambaran bagaimana mengembangkan ilmu pada bidang multimedia dikemudian hari untuk dapat bekerja dan bersaing di dunia multimedia.

4. Dengan adanya video klip ini diharapkan terjadi peningkatan minat masyarakat untuk mendengarkan dan lebih mengenal lagi perkembangan video musik.
5. Mempunyai suatu sarana publikasi yang dapat digunakan sebagai alat untuk memperluas hasil karya mereka.
6. Dapat digunakan sebagai referensi agar bisa membekali mahasiswa lainnya dalam proses editing video.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penyusunan skripsi ini harus didukung dengan data-data atau keterangan-keterangan yang benar dan tepat agar mendapatkan hasil yang baik. Untuk mendapatkan data yang benar dan tepat perlu dilakukan suatu penelitian pada obyek penelitian sehingga diperlukan metode-metode antara lain:

a. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pembuat lagu agar keinginan dan misi yang akan dibuat tidak melenceng terlalu jauh, serta mempermudah dalam proses pembuatan video agar dapat divisualisasi dengan baik.

b. Literatur

Mencari beberapa artikel yang terdapat di buku-buku yang didalamnya terdapat artikel-artikel tentang Video Editing, memperbanyak menonton video klip yang disiarkan di televisi, serta melakukan pengamatan terhadap video-video yang menggunakan teknik *visual effect*.

c. Observasi

Banyak melakukan pengamatan terhadap video klip baik luar negeri maupun dalam negeri guna memperkaya wawasan dalam pengetahuan mengenai video klip, mulai dari alur cerita pengambilan peran hingga penambahan efek video.

d. Dokumentasi

Merekam setiap kegiatan proses pembuatan multimedia ke dalam bentuk laporan data berupa foto dan video. Sehingga berguna sebagai pembandingan, dari segi lokasi maupun setting dari setiap scene.

1.5.2 Metode Analisis

Data yang telah dikumpulkan tersebut disusun dan dianalisis menjadi sebuah kesatuan video klip, sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan serta memuat data-data lainnya. Sehingga data tersebut dapat berkembang menjadi sebuah ide dan konsep yang kemudian dijadikan dasar untuk tahap pra produksi, produksi serta pasca produksi.

1.5.3 Metode Perancangan

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

1.5.4 Metode Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian merupakan tahapan pengembangan pembuatan video klip dari proses shooting (pengambilan gambar) hingga proses editing.

a. Tahap Eksperimen

Cara paling efektif untuk belajar adalah dengan praktek secara langsung, yaitu 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.

b. Tahap Editing

Merupakan proses edit pada gambar, suara dan juga pengaturan durasi serta penambahan efek.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang berhubungan dengan penelitian, pengenalan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian video klip.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini dibahas mengenai tinjauan umum, deskripsi proyek, serta dijelaskan tentang analisis sistem, analisis biaya manfaat dan rancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijabarkan langkah-langkah pembuatan dan perancangan video klip mulai dari pengambilan gambar, editing, rendering sampai tahap akhir dari proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Dan pada bab terakhir ini diuraikan tentang kesimpulan hasil pembahasan dan saran-saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN