

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menuju era perkembangan teknologi ini, pengaruh multimedia sangat besar, dengan menggunakan peranan Sistem Informasi yang dilengkapi dengan jaringan internet maupun stasiun televisi. Multimedia merupakan salah satu bentuk dari teknologi informasi tersebut, yaitu teknologi informasi yang menggabungkan gambar, teks, suara, dan video, yang berguna dalam menyampaikan pesan atau sebagai media promosi. Aplikasi multimedia sering sekali bernilai strategis atau mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keunggulan. Perkembangan teknologi yang cepat berdampak pada perubahan sikap dan perilaku manusia, begitupun pada proses kreatifitas. Selain itu juga, memberikan kontribusi yang amat besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri multimedia. Sama halnya dengan industri musik semakin pesat, industri musik saat ini tidak hanya menampilkan audio saja tetapi juga membutuhkan sebuah video atau visual untuk memberikan gambaran tentang pesan yang ingin disampaikan melalui video musik.[1]

Teknologi perekam (video) sebegitu dekat dengan masyarakat dan semakin populer, dalam hal ini kalangan muda penikmat atau pelaku video, maka teknologi tersebut menjadi media bagi mereka mengekspresikan apa saja yang ada. Video musik adalah salah satu bentuk pengekspresian musik yang dilantunkan oleh pemusik atau seseorang yang hobi mendokumentasikan kegiatan

sehari-harinya dalam bentuk video musik, 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 penayangan yang menarik, yaitu audio visual.[2]

Dewasa ini teknik yang digunakan dalam pembuatan video musik sangat banyak, terkadang hampir sama dan merupakan penggabungan dari beberapa teknik. *Editing* video musik saat ini tidak cukup dengan hanya menggabungkan potongan-potongan video perekaman dari hasil *live shoot* kamera, baik hasil rekaman dari kamera DLSR ataupun kamera henphone sama saja, semua perlu ditambahkan effect-effect multimedia dengan memanfaatkan pesatnya perkembangan *software editing* video.[3]

Salah satu teknik *editing* video yang sedang berkembang saat ini adalah teknik *masking* video. Untuk mengimplementasikan teknik *masking* video maka dibutuhkan adanya suatu media untuk diterapkan. Oleh karena itu video musik sebagai media untuk mengimplementasikan teknik *masking* video dari hasil *live shoot* kamera dan di tambahkan musik atau lagu dari video klip musik aslinya.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang di ambil adalah Bagaimana mengimplementasikan teknik *masking* dan *live shoot* kamera dalam pembuatan video musik.

1.3 Batasan Masalah

Tugas akhir ini menekankan pada pembuatan video musik, yang mencakup berbagai hal, sebagai berikut :

1. Pengambilan video dengan cara *live shoot* menggunakan kamera.
2. Pengeditan atau *editing masking* video menggunakan *software adobe after effect* dan *adobe premiere cs 6*.
3. Penerapan atau mengkombinasikan *masking* video dengan musik yang sudah ada sebelumnya.
4. Teknik *masking* ini diterapkan pada Video Klip.

1.4 Manfaat Penelitian

Pembuatan video musik ini bermanfaat sebagai :

1. Penerapan pengetahuan atau implementasi yang pernah diperoleh saat kuliah.
2. Pembuatan video musik dengan teknik *masking* sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Teknik Informatika, multimedia, dan *broadcast*.
3. Persyaratan kelulusan program studi D3 untuk memperoleh gelas Ahli Madya Komputer (A.Md)
4. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir.
5. Menghasilkan suatu video musik yang dapat dinikmati untuk masyarakat.

1.5 Metode Penelitian

Ada beberapa langkah metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan video musik dengan menerapkan teknik *masking* antara lain :

1. Metode Pengumpulan data :

a. *Interview*

Merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh penjelasan secara langsung dari seseorang atau pihak yang paham dalam pembuatan video klip musik.

b. Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data yang di laksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi.

c. Studi Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan tugas akhir ini.

2. Perancangan

Untuk memudahkan dalam proses produksi, dalam tahap ini akan dibuat naskah, *storyboard*, setting tempat dan waktu serta peralatan pendukung lainnya.

3. Produksi

Pada tahapan ini akan ditunjukkan langkah-langkah dalam pembuatan video klip musik dengan penerapan teknik *masking*.

4. Evaluasi

Cara paling efektif untuk belajar adalah dengan praktek secara langsung, untuk menerapkan pengetahuan yang telah diajarkan selama kuliah, serta melatih kemampuan dan tentunya untuk mengenal lebih jauh profesi yang dimaksud, termasuk kesulitan ditemui dan pacarian solusi atas masalah tersebut.

5. Dokumentasi

Dengan cara mengambil gambar (video) yang berhubungan dengan penelitian Tugas akhir untuk dijadikan obyek pada tugas akhir ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan Tugas akhir ini dibagi menjadi 5 (lima) bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah tentang perkembangan industri musik dan teknologinya, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan teori tentang multimedia, konsep dasar video musik, teori tentang teknik *masking* video.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menerangkan tentang identifikasi masalah, merancang isi yang meliputi analisis kebutuhan perangkat dan merancang tema.

BAB IV: PEMBAHASAN

Bab ini berisi, proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan Tugas Akhir yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh peneliti.

