

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam sebuah video klip terkadang hanya menggunakan gambar asli atau adegan langsung tanpa di visualisasi karena adanya faktor kemampuan atau mahalnya dalam pembuatan animasi pada video klip sehingga pengerjaannya membutuhkan waktu yang relatif lama. Padahal mau tidak mau adegan dengan motion graphic harus diperlukan dalam penyampaian pesan terhadap masyarakat dalam sebuah video klip.

Dari penelitian sebelumnya terdapat pembuatan video klip dengan *motion graphic* menggunakan adobe after effects dan pembuatan tersebut hanya menyesuaikan tema pada suatu lagu. Melalui video klip inilah suatu band akan di nilai dari segi bagaimana mereka mampu mengekspresikan karya mereka melalui beragam media di era teknologi yang modern ini.

Pembahasan *motion graphic* dalam pembuatan video klip dalam suatu band indie sangatlah minim sementara banyak menggunakan teknik *motion graphic* pembuatan video klip hanya dapat dilakukan oleh produsen-produsen pembuatan video klip band yang bertaraf internasional. Dengan adanya video klip ini sebagai media promosi dan diharapkan dapat memberikan pengertian dan penggambaran suatu band sebagai sebuah karya yang serius dibidang musik. Dari hasil video klip ini, nantinya akan digunakan sebagai acuan serta gambaran dasar dalam pembuatan video klip band-band selanjutnya, dan diharapkan dapat berdampak positif terhadap perkembangan band kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat sebuah video klip dengan kombinasi video live shot dan *motion graphic*?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan video klip menggunakan *motion graphic* melibatkan banyak elemen di dalamnya. Sehingga penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Software utama yang digunakan adalah *Adobe After Effects CS6* serta ditunjang dengan software *Adobe Premiere Pro CS6*, yang digunakan dalam pembuatan karakter-karakter pada video klip.
2. Hardware yang digunakan adalah Komputer dan Kamera DLSR.
3. Penelitian ini memfokuskan mengenai perancangan video klip dengan menggunakan teknik *motion graphic* dengan durasi 04.04 menit.
4. Hasil dari penelitian yang akan dihasilkan berupa laporan dan video dari olahan selama penelitian.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana Komputer dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk menambah referensi pembelajaran tentang pembuatan video klip band Bintarasta yang berjudul damai Rinduku mrnggunakan *Motion Graphic*.
3. Untuk mempelajari serta merancang video klip dengan kombinasi video live shot dan *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
 - a. Menerapkan ilmu teoritis yang di dapat selama menempuh studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Untuk mengetahui sejauh mana ilmu yang telah dipelajari dapat diaplikasikan.
 - c. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan mengenai ilmu penerapan *motion graphic*, animasi dan proses pembuatan video klip.
 - d. Sebagai materi kelulusan penulis
2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta
 - a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk Skripsi, di bidang *videography* khususnya video klip.

- b. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk Skripsi, bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan Skripsi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Survei

Tahap ini penulis langsung terjun ke obyek lokasi dengan melihat kondisi dan situasi sebagai bahan pertimbangan baik tidaknya lokasi tersebut dijadikan obyek pengambilan gambar, sehingga mendapatkan hasil gambar yang maksimal dari segi pencahayaan maupun situasi lokasi. Selain itu penulis juga mencari beberapa perangkat pendukung yang di gunaka pada proses pengambilan gambar nantinya, sehingga dapat menghasilkna video layak ditayangkan.

1.6.2 Observasi

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

1.6.3 Literatur

Tahap ini merupakan pengumpulan data dari berbagai sumber buku, agar mendukung data-data yang telah di kumpulkan melalui tahap lain. Bertujuan mendapatkan dasar-dasar materi mengenai multimedia khususnya di bidang multimedia sebagai landasan pembuatan data berupa video klip.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih terarah pada permasalahan dan terstruktur maka dibuat dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori konsep dasar multimedia, pengertian *motion graphic*, teknik *motion graphic* dan software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisis kelayakan video klip yang dibuat, serta menjelaskan tentang *storyboard* dan analisis pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan dan hasil perancangan video klip band Bintarasta.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pengumpulan data serta beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.