

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia video klip musik saat ini semakin menarik dan kreatif. Itu semua tidak lepas dari orang-orang yang sudah sangat ahli di dalam bidang pembuatan video klip. Para pembuat video klip mencoba untuk membuat hasil karya yang baik agar bisa diterima oleh masyarakat luas. Banyak dilakukan penerapan-penerapan dalam pembuatan video klip di antaranya adalah teknik *Kinetic Typography*. Kinetik Tipografi adalah teknik animasi yang menggabungkan teks dan gerakan. Dalam kinetik tipografi, teks diputar, dibalik, digeser, dipecah, diwarnai bahkan di lempar untuk menyampaikan pesan pada penonton.[1] Pesan yang disampaikan ini sesuai dengan tema lagu. Lagu yang digunakan bisa dengan ritme yang cepat atau pun lambat. Dalam pemilihan *font* yang akan di tampilkan di video klip ini, di sesuaikan dengan kecocokan lagu yang dipilih.

Penelitian ini mengembangkan pembuatan video klip, dimana teknik kinetik tipografi menjadi pilihan untuk penyampaian pesan moral kepada penonton, dan juga sebagai seni dalam teknologi informasi (Information Teknologi). Perkembangan tersebut juga diiringi oleh perkembangan software video editing yang disertai dengan visual efek

seperti animasi. Jadi dengan perkembangan komputer, teknologi ini dapat diolah menggunakan software video editing dan ditambahkan beberapa visual efek semacam animasi untuk membuat video klip musik. Jadi sistemnya menggabungkan teks 3D dengan animasi dan audio visual menjadi kesatuan video klip musik. Hal ini yang melatar belakangi perencanaan dan pembuatan video klip pada Moderato, bertujuan untuk memperkenalkan lagunya dengan cara mempublikasikan hasil karyanya. Selain mendengarkan karya seninya, masyarakat juga dapat melihat konsep visual yang ditampilkan, sehingga video klip kinetik tipografi dapat menjadi media pembelajaran bagi masyarakat luas.

Berdasarkan latar belakang di atas, dengan menerapkan kinetik tipografi dalam pembuatan videoclip maka peneliti mengambil judul Implementasi Kinetik Tipografi Dalam Pembuatan Animasi Teks 3D Syair Lagu Pada Video Klip Moderato.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan masalah dalam penelitian, yaitu :

1. Bagaimana merancang video klip dengan teknik kinetik tipografi?
2. Bagaimana menerapkan kinetik tipografi yang disesuaikan dengan lirik lagu?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar penulisan skripsi dapat memberikan pemahaman yang terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah yang ada, maka penulis membatasi permasalahan pada :

1. Pembuatan teks 3D yang mengacu pada lirik lagu yang telah dibuat.
2. Proses editing teks 3D lirik lagu menggunakan adobe after effect.
3. Video klip ini hanya menampilkan lirik lagu dengan teks 3D dan animasi.
4. Video klip ini berekstensi (.MP4).
5. Adapun software-software yang digunakan dalam pembuatan video klip ini, menggunakan Adobe Premiere pro CS6, Adobe After Effect CS6 dan Adobe Audition CS6.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian.

Adapun maksud dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

- a. Memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan program strata satu di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan video klip dengan menggunakan berbagai macam software multimedia.

- c. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan penulis dalam menerapkan teori yang telah diperoleh di bangku perkuliahan dengan kenyataan sesungguhnya.
- d. Dapat mengembangkan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh pada bidang multimedia di kemudian hari untuk dapat bersaing di dunia multimedia.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dari skripsi ini adalah menerapkan teknik kinetik tipografi dalam pembuatan video klip musik, dengan cara menggabungkan teks 3D lirik lagu yang di animasikan dan efek yang digunakan. Dengan adanya video klip ini diharapkan dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan juga dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat perlu dilakukan suatu penelitian pada tempat yang akan dijadikan obyek penelitian sehingga penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

1. Metode Observasi.

Metode observasi yang penulis lakukan meliputi pengumpulan data dan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti.

2. Metode Studi Pustaka.

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan yang meliputi literatur, catatan kuliah, serta sumber referensi lain yang mendukung penulisan skripsi ini.

3. Metode Wawancara.

Metode pengumpulan data dengan meminta penjelasan langsung dari pihak yang memiliki kaitan langsung dengan masalah yang akan diteliti.

1.5.2 Metode Analisis

Penulis menggunakan metode identifikasi masalah, karena dengan ini penulis dapat masalah yang ada pada teknik kinetik tipografi, dalam pembuatan video klip.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada awal perancangan, video klip yang sudah ditentukan dan akan dikerjakan oleh penulis ada beberapa tahap, yaitu pemahaman syair lagu, ide cerita, tema, dan storyboard. Untuk pembuatan storyboard penulis menggunakan aplikasi Celtx.

1.5.4 Metode Pengembangan

Untuk metode ini, pada proses produksi pembuatan video kinetik tipografi hanya terdapat proses editing saja. Dimana nanti hasil dari setiap scene akan digabungkan menjadi video klip.

1.5.5 Metode Testing

Metode ini menggunakan Alpha testing dan Beta testing. Dimana video klip yang dihasilkan, akan di uji kembali dan jika ada kesalahan akan di edit kembali kemudian di render ulang.

1.5.6 Metode Implementasi

Video ini bertujuan sebagai media promosi atau koleksi pribadi yang nantinya kami share ke youtube.com sebagai media penghubung, agar semua masyarakat lebih mengenal dan menikmati jenis video kinetik tipografi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan memberikan uraian mengenai latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Landasan teori memberikan uraian mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi mengenai tinjauan umum serta akan dijelaskan tentang analisis dan rancangan.

BAB IV**IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan dan perancangan video klip dari editing, rendering hingga tahap akhir, dari proses pra produksi sampai pasca produksi.

BAB V**PENUTUP**

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

