

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Musik merupakan suatu hasil karya seni berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, harmoni, dan bentuk atau struktur lagu serta ekspresi sebagai suatu kesatuan. Musik dapat menggambarkan suasana yang di sampaikan lewat lirik dan harmoni nada yang disatukan kedalam sebuah lagu. Kreativitas musik tidak dapat dibatasi karena musik merupakan suatu alat komunikasi yang universal. Karya seni ini tentu saja akan lebih hidup bila mendapat dukungan visual dari karya seni lainnya yaitu video. Video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal video klip tersebut

Permasalahan dari pembuatan video klip, Lively Band sendiri selain dari ingin memperkenalkan group bandnya, mereka juga ingin memperkenalkan lagunya yang berjudul "Ratu Dalam Kerajaanku" melewati sebuah video klip yang setidaknya bisa menjadi menarik bagi penikmat musik untuk mendengarkan dan menonton video klipnya. Agar video klip yang dibuat terlihat menarik, maka dari itu peneliti ingin menerapkannya dengan menggunakan teknik slow motion dalam pengeditan video.

Dari permasalahan pembuatan video klip dengan menggunakan teknik slow motion ini bertujuan agar video klip yang dihasilkan terlihat lebih dramatis, sehingga lebih terlihat *moment*-nya. Dengan adanya dramatis untuk pembuatan video klip music lively band tersebut agar video klip tersebut tidak hanya untuk satu kali lewat shoot saja, maka dari itu peneliti ingin membuatnya dengan menggunakan teknik slow motion. Serta akan di lihat dari gerakan-gerakan yang mempunyai seni serta bentuk gerakan yang baik dan semenarik mungkin.

Berdasarkan keterangan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul skripsi : "PENERAPAN TEKNIK SLOW MOTION PADA PEMBUATAN VIDEO KLIP "RATU DALAM KERAJAANKU" UNTUK LIFELY BAND" dalam penyusunan skripsi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan diperlukannya dengan sebuah media untuk membuat sebuah video klip yang sekiranya dapat menghasilkan sebuah gerakan yang menarik kepada media publikasi, dan masyarakat serta sarana untuk memperkenalkannya. Maka dari itu peneliti merumuskan masalah yang ingin di pecahkan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat video klip "Ratu Dalam Kerajaanku" untuk Lively Band dengan Adobe Premiere CS6.
2. Bagaimana membuat video klip "Ratu Dalam Kerajaanku" untuk Lively Band dengan menerapkan teknik slow motion.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang dibuat sebagai berikut:

1. Proses pembuatan video klip “Ratu Dalam Kerajaanku” untuk Lively band peneliti menggunakan software Adobe Premiere CS6 dan Nero.
2. Dalam pengeditan video klip “Ratu Dalam Kerajaanku” untuk Lively band peneliti menggunakan teknik slow motion dengan live shoot video.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini adalah:

1. Untuk memperkenalkan lively band ke masyarakat luas.
2. Menghadirkan warna baru untuk lively band agar dapat bersaing dengan band lainnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Dari penelitian yang telah dilakukan, penulis ingin merancang video klip lively band yang berjudul ratu dalam kerajaanku dengan teknik slow motion, dikarnakan dari hasil video klip yang telah di teliti penulis menemukan belum ada dari video klip lively band yang menggunakan teknik slow motion.

2. Memenuhi persyaratan kelulusan Jenjang Strata 1 Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Sebagai laporan selama melakukan penelitian untuk pembuatan skripsi Lively Band dengan lagunya yang berjudul Ratu dalam Kerajaanku dengan menggunakan teknik slow motion
4. Memberikan wawasan mengenai skripsi dengan judul Penerapan Teknik Slow Motion Pada Pembuatan Video Klip Ratu Dalam Kerajaanku Untuk Lively Band.

1.5 Metode Penelitian

Ada beberapa langkah metode penelitian yang dilakukan oleh penulis antara lain :

1. Interview
Merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh penjelasan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan video klip.
2. Kepustakaan
Merupakan metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang berhubungan dengan masalah penyusunan skripsi tersebut.

3. Analisis dan Perancangan

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

4. Implementasi

Pada tahap ini akan ditunjukkan langkah-langkah dalam pembuatan video klip Lify Band yang dengan judul lagu "Ratu Dalam Kerajaanku".

5. Dokumentasi

Dengan cara mengambil gambar (video) yang berhubungan dengan penelitian skripsi untuk dijadikan obyek pada program skripsi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas 5 (lima) bab, yaitu :

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi tentang, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka, konsep dasar video klip, definisi video klip, perancangan konsep visual, video, animasi, dan interaktifitas.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menerangkan tinjauan umum, perancangan, strategi promosi, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan hardware, kebutuhan perangkat software, kebutuhan brainware, analisis kelayakan, kelayakan teknologi, kelayakan oprasional, analisis biaya, pencairan ide, penentuan tema, sinopsis, dan tentang profil Lifely Band dengan judul lagu "Ratu Dalam Kerajaanku untuk performance.

BAB IV: PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta rancangan sistemnya dimulai dari merancang konsep hingga pemeliharaan.

BAB V: PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang dianggap perlu diperhatikan sehubungan dengan pembuatan aplikasi tersebut.

