

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri musik di Indonesia saat ini sudah berkembang sangat pesat, tidak terkecuali pada musik videonya, yang sering kali digunakan sebagai media pengenalan dan promosi hasil karya musisi-musisi. Itu semua tidak lepas dari pembuatannya yang cenderung memakan biaya besar dan orang-orang yang sudah sangat ahli di dalamnya. Belum lagi biaya untuk penyewaan lokasi shooting dan properti pendukung yang tidak murah. Permasalahan biaya untuk membuat musik video tersebut menjadi kendala untuk penyanyi atau grup band indie yang masih dalam proses perkembangan.

Salah satu penyanyi indie tersebut adalah The Story After yang merupakan salah satu Penyanyi asal Yogyakarta. The Story After telah membuat sebuah lagu berjudul "Melody", akan tetapi The Story After belum mempunyai musik video untuk mendokumentasikan dan sebagai media untuk mempromosikan lagunya karena terkendala biaya. Maka dari itu peneliti di minta oleh penyanyi The Story After untuk membuat musik videonya yang juga digunakan sebagai pembuatan Tugas Akhir penulis. Oleh karena itu The Story After membutuhkan jenis musik video yang tepat dan tidak memerlukan banyak biaya untuk proses pembuatannya.

Saat ini terdapat berbagai jenis musik video yang di produksi, mulai dari yang seluruhnya ditokohkan dan diperankan oleh manusia hingga yang memanfaatkan teknologi multimedia berupa animasi 2D. Banyak musisi atau

penyanyi dalam negeri yang telah menggunakan dan menerapkan animasi 2D pada musik videonya. Hal ini dikarenakan tidak memerlukan banyak biaya dalam pembuatannya, selain itu penonton dapat mendengarkan musiknya dan juga dapat melihat konsep visual yang ditampilkan lebih menarik, hal ini senada dengan M Suyanto dalam bukunya yang mengatakan bahwa “Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan” (Suyanto, M 23). Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penulisan tugas akhir ini penulis mengambil judul **“Perancangan dan Pembuatan Musik Video The Story After Berjudul “Melody” Berbasis Animasi 2D Menggunakan Teknik Digital Animasi Sebagai Media Promosi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah bisa disampaikan sebagai berikut “Bagaimana merancang dan membuat musik video penyanyi The Story After ?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

1. Proses recording video dilakukan secara sederhana.
2. Proses editing video untuk real video menggunakan Adobe After Effect CS5.
3. Penambahan visual effect menggunakan software Adobe After Effect CS5.
4. Pembuatan musik video ini menggunakan sound effects yang sudah tersedia.

5. Animasi 2D dibuat secara sederhana menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Director.
6. Animasi yang dibuat hanya animasi 2D.
7. Tahapan pra produksi hanya sampai pada proses rendering.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat musik video untuk Penyanyi The Story After.
2. Memilih media untuk membuat musik video untuk Penyanyi The Story After.
3. Prasyarat kelulusan program studi Diploma 3 jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penyusunan tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut :

1. Dapat menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama ini didapat untuk diaplikasikan secara nyata dalam praktek guna menerapkan ilmu yang sudah diperoleh.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, serta dapat menambah pengalaman tentang pembuatan musik video.
3. Dapat menghasilkan sebuah musik video untuk The Story After.

4. Membuka wawasan dan apresiasi masyarakat luas terutama di Yogyakarta bahwa animasi 2D dapat digunakan untuk pembuatan musik video.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini diperlukan adanya pengumpulan data. Dengan adanya data ini maka didalam penyusunan tugas akhir ini akan mengurangi munculnya hambatan-hambatan, sehingga kelancaran dalam penyusunan tugas akhir ini akan tercapai.

Adapun beberapa metode yang penulis gunakan dalam melakukan pengumpulan data, yaitu :

1.6.1 Metode Wawancara

Dengan metode ini penulis mendapatkan informasi-informasi dengan melakukan tanya jawab dengan penyanyi yang bersangkutan mengenai konsep dari musik video yang akan dibuat untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

1.6.2 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara pengamatan pada musik video saat ini melalui media internet khususnya youtube. Selain itu juga melakukan pengamatan tentang perkembangan musik video yang menggunakan animasi.

1.6.3 Metode Dokumentasi

Metode ini mencakup kumpulan-kumpulan artikel yang menunjang dan bersangkutan dengan tugas akhir ini. Mulai dari majalah, buku, internet serta artikel-artikel lain yang berhubungan dengan perkembangan musik video.

1.6.4 Metode Studi Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang berhubungan dengan masalah penyusunan tugas akhir ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I – Pendahuluan, Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Bab II – Landasan Teori, Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang teori yang melandasi pengertian video, jenis video, standar video, format file video, pengertian musik video, sejarah musik video, pengertian animasi, jenis animasi, prinsip animasi dan uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan pembuatan musik video.

Bab III – Gambaran Umum, Pada ini dalam bab ini akan dibahas mengenai tinjauan umum, profil The Story After serta akan di jelaskan tahapan pra produksi.

Bab IV – Pembahasan, Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahap-tahap perancangan dan pembuatan musik video dan pembuatan animasi 2D dengan teknik Digital Animasi dari proses produksi hingga pasca produksi.

Bab V – Penutup, Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisi uraian tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.