

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada masa sekarang sangat pesat, salah satu diantaranya adalah teknologi informasi khususnya dalam bidang multimedia. Semakin berkembangnya jaman semakin berkembang pula cara, waktu, serta konsep dan ide hingga media penyampaian informasinya. Teknologi yang semakin canggih dapat kita rasakan langsung dampak kegunaannya, diantaranya memungkinkan terjadinya penyampaian informasi yang lebih efektif dan efisien.

Tanpa keberadaan teknologi tersebut semuanya tidak akan berjalan secara optimal. Media informasi yang menarik perhatian berbagai kalangan masyarakat dari berbagai umur serta latar belakang salah satunya adalah melalui *Music Video*. *Music Video* sendiri merupakan rangkaian sebuah video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu. Secara teknis, *music video* tidak jauh berbeda dengan eksekusi produksi film. Sudah lebih dari sekadar media promosi, *music video* kini menjadi media bagi musisi untuk mengekspresikan musiknya secara visual. Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Kota Yogyakarta yang merupakan instansi di Yogyakarta yang memiliki tugas menyelenggarakan fungsi penunjang urusan pemerintahan bidang kesatuan bangsa dan politik, ingin membangkitkan jiwa nasionalisme masyarakat melalui program pembuatan 5 *Music Video* yang dimana setiap *music video* mewakili sila ke-1 sampai sila ke-5.

Pembuatan *Music Video* "Judith Chung - Juang Pertiwi" yang mewakili sila kelima dan *Music Video* "Divana Alcala – Menolak Lupa" yang mewakili sila keempat Pancasila, sudah selesai di produksi dahulu. Dimana dalam pembuatan *Music Video* tersebut, menerapkan teknik slowmotion pada *music video* liveshoot. Namun, hal ini dirasa kurang dapat menarik perhatian masyarakat, terbukti dari hasil yang di unggah di kanal youtube Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Kota Yogyakarta.

Music Video “Nisa Winartha – Kita sama rasa” yang selanjutnya akan diproduksi untuk mewakili sila kedua, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, merasa harus dibuat dengan konsep yang lebih menarik dan berbeda pada umumnya. Hal ini membuat Shidiq Pangestu, Sutradara *Music Video* “Nisa Winartha – Kita sama rasa” dituntut untuk dapat menyajikan sebuah *music video* dengan konsep yang lebih menarik, salah satunya adalah dengan menerapkan teknik *motion graphic* pada *music video* liveshoot. Penggunaan teknik *motion graphic* ini diharapkan dapat lebih menarik perhatian dan membangkitkan jiwa nasionalisme masyarakat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan mengangkat skripsi dengan judul “Penerapan teknik *motion graphic* pada *music video* “Nisa Winartha – Kita Sama Rasa” karya KESBANGPOL kota Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu : “Bagaimana penerapan teknik *motion graphic* pada *music video* “Nisa Winartha – Kita Sama Rasa” Karya Kesbangpol Kota Yogyakarta.”

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dan terlalu luasnya materi yang akan dibahas maka, penulis membuat batasan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan *music video* ini adalah *motion graphic*.
2. Hasil Penerapan teknik *motion graphic* ini akan berbentuk *Music Video* “Nisa Winartha – Kita Sama Rasa” dan berdurasi 3 menit 41 detik.
3. Proses pembuatan *Music Video* “Nisa Winartha – Kita Sama Rasa” ini menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CC 2020, Adobe After Effect CC 2020, Adobe Illustrator CC 2020, Adobe Media Encoder CC 2020.
4. Video ini dirilis saat Livestreaming program “[Expose - Kesbangpol | Jumat, 16 Desember 2022](#)” di kanal youtube Jogja Tv dan diunggah di kanal youtube Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Kota Yogyakarta.

5. Music Video ini dikemas dengan format file video.mp4 dengan resolusi 1920x1080 pixel 30 Fps.
6. Penelitian ini diuji langsung oleh KESBANGPOL Kota Yogyakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

Menghasilkan video musik “Nisa Winartha – Kita Sama Rasa” Karya Kesbangpol Kota Yogyakarta dengan menerapkan teknik *motion graphic* pada *music video live shoot*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis
 1. Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapat selama berada di Universitas Amikom Yogyakarta.
 2. Mampu menyelesaikan penyusunan skripsi untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi Kesbapol Kota Yogyakarta
Membantu Kesbangpol Kota Yogyakarta membangkitkan jiwa nasionalisme masyarakat dengan kemasan produk *music video* dengan konsep yang menarik.
3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta
 1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk skripsi pada bidang multimedia.
 2. Dapat menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa/i yang sedang, atau akan mengerjakan skripsi.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendukung penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut.

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber yang terpercaya. Wawancara dilakukan dengan cara penyampaian sejumlah pertanyaan dari pewawancara kepada narasumber. Hal ini penulis lakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada sutradara dari *Music Video* "Nisa Winartha – Kita Sama Rasa", sehingga penulis mendapatkan informasi yang berguna untuk penelitian yang sedang dilakukan.

2. Metode Studi Eksisting

Untuk memperdalam ide dan konsep dalam pembuatan *music video*, peneliti melakukan kajian terhadap beberapa karya video klip sebagai referensi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menganalisis data-data yang telah diperoleh dari objek penelitian ataupun dari internet kemudian ditindaklanjuti sebagai rujukan untuk pengerjaan *music video*.

1.6.3 Metode Perancangan/Produksi

Dalam tahap ini penulis menggunakan metode perancangan yang meliputi proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.6.4 Metode Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap pengujian hasil pembuatan *music video* guna mengetahui apa saja kelebihan dan kekurangan yang harus dilengkapi dengan membuat sebuah kuesioner menggunakan metode skala likert.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah di mengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya,

sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang penelitian sebelumnya yang dilakukan peneliti lain dengan topik yang sama, kemudian teori-teori yang berkaitan dengan penelitian dibahas.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan gambaran umum, analisa kebutuhan dan proses pra-produksi dalam pembuatan *music video* dengan teknik *motion graphic*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas paparan hasil-hasil yang diperoleh peneliti dalam melakukan penelitian, serta menyajikan data dari pengujian dan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan yang didapat dalam melakukan penelitian dan saran untuk penelitian yang dilakukan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN