

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penggunaan gadget yang semakin marak tentunya membuat masyarakat mendapatkan banyak kemudahan, antara lain kemudahan komunikasi dan akses, khususnya akses data Entertainment pada tahun 2022 menunjukkan Indonesia yang terdiri dari dua ratus tujuh puluh juta (277 juta). Penduduk dan sekitar dua ratus empat juta (204 juta) penduduk menggunakan Internet, rasionya sendiri bernilai tujuh puluh tiga koma tujuh persen (73,7%) dari penduduk yang menggunakan Internet (Kemp, 2022).

Dengan rasio yang tidak sedikit ini, pemerintah terus aktif melakukan digitalisasi setiap hari dan tahun, tentunya hal ini sangat menguntungkan bagi para pekerja di industri kreatif, salah satu platform media sosial yang tentunya sangat umum dan banyak digunakan adalah Instagram dan Youtube. Instagram memiliki kurang lebih sembilan puluh sembilan juta (99 juta) pengguna, dan Youtube, seperti dilansir We Are Social, Indonesia menempati urutan keempat jumlah pengguna Youtube terbanyak, yaitu seratus tiga puluh sembilan juta (139 juta).

Konten video sendiri tentunya juga semakin berkembang, sebelumnya konten video hanya diputar di saluran televisi, hal ini dikarenakan ketertinggalan teknologi dan platform yang belum ter digitalisasi, kini karena semakin banyak video dan platform digital terutama media sosial, beberapa jenis video berdasarkan penayangannya seperti untuk berita, promosi, video *story*, demo produk, iklan, video event dan lain-lain (Stephanie, 2022).

Umumnya dalam proses pembuatan konten video terdapat tiga proses produksi yaitu pra produksi, produksi dan juga pasca produksi (Christopher J. Bowen dan Roy Thomson, 2019) pra produksi sendiri merupakan tahapan dimana proses pemikiran dan pembuatan konten dilakukan, sedangkan pembuatan konten dilakukan sendiri, produksi adalah proses dimana pembuatan

konten dilakukan, pasca produksi umumnya merupakan proses *editing*, dalam proses ini *color grading* biasanya dilakukan dengan *color grading* itu sendiri, yaitu proses mengubah warna dan koreksi warna pada video yang ditujukan untuk kualitas estetika atau tujuan tertentu untuk membuat video.

*Color grading* sendiri biasanya digunakan dalam industri film dalam upaya menciptakan suasana dalam upaya menyesuaikan plot, tema, isi dan juga cerita dari video yang dibuat, baik dalam industri film itu sendiri maupun dalam konten audio visual. Industri kreasi ada profesi yang digunakan untuk memberi warna, dalam video profesional ini disebut dengan *colorist* dalam proses pewarnaan video itu sendiri ada beberapa *software* yang digunakan namun paling sering digunakan dalam upaya melakukan pewarnaan pada video menggunakan *Davinci Resolve*.

*Color Grading* berperan sebagai tambahan pesan terhadap penonton supaya video yang sudah di buat oleh penulis memiliki kesan yang menarik dan membuat video yang sudah di ambil menjadi lebih cantik dan bisa dinikmati oleh masyarakat yang menonton video tari ini.

Tari Modern, juga dikenal sebagai *Modern Dance* dalam Bahasa Inggris, adalah bentuk seni tari yang mulai berkembang sejak awal abad ke-20 Masehi (Horosko, 2002, ).

Tari modern sendiri menurut salah seorang ahli yakni Kennet McGowan dalam bukunya yang berjudul "*The Living Stage : A Story of The World Theater*" beliau menjelaskan bahwa tari modern adalah sebuah tari yang didasari dari perasaan atau rasa, yang kita semua tau hal ini adalah kodrati dari manusia, yang dimana mereka ingin bebas, dalam artian bebas disini adalah bebas dari budaya, dimana mereka bebas berekspresi melalui gerakan tanpa belenggu dari pola-pola tari budaya (Mcgowan, 1955).

Dengan kebebasan itu tentunya hal ini bisa menjadi sebuah hal baik ataupun buruk tanpa adanya pola tentunya bagi para ahli dan koreo tari hal ini akan

menjadi semakin tak ada batas yang jelas, namun disisi lain eksplorasi kreativitas dari para koreografer dan juga penari akan semakin leluasa.

Kompetisi World of Dance adalah kompetisi yang di adakan oleh komunitas dance internasional, kompetisi ini biasanya di adakan secara offline dikarenakan saat penulis membuat laporan ini kondisi dunia sedang terdapat wabah COVID-19 yang dimana kompetisi ini di adakan secara online dan cara untuk mengikuti lomba ini dengan mengirimkan video penari yang sudah di berikan lagu yang di tentukan oleh penyelenggara kompetisi.

Indonesia dengan penarinya yang berbakat sudah beberapa kali mengikuti kompetisi yang di adakan secara online ini, tetapi di saat penulis menulis laporan ini belum ada yang bisa merebut juara pada kompetisi yang di adakan oleh World of Dance, tetapi pada kompetisi online yang di adakan oleh YG Entertainment Indonesia berhasil merebut juara 2 lomba internasional yang di hasilkan oleh grup yang bernama "INVASION" dengan lagu yang di siapkan oleh panitia ya itu Blackpink – Kill This Love.

World of Dance Visual Competition sendiri di adakan perdana pada tahun 2020 di bulan September, yang di mana kompetisi ini di ikuti oleh berbagai negara dan tidak ada kategori anak-anak maupun dewasa, kompetisi ini sudah diadakan beberapa periode dan Indonesia belum bisa mendapatkan kesempatan untuk menang tetapi saat periode di bulan Juli 2021 World of Dance Visual Competition mengadakan kompetisi Kembali dengan tema dan lagu yang berbeda, Indonesia berhasil mendapatkan kesempatan menang pada kategori solo yang di bawakan oleh Gwen Dominique sebagai penarinya dan menggunakan lagu yang sudah di tentukan oleh penyelenggara yaitu "MK xyz – GEAUX", selain itu Gwen Dominique berhasil mendapatkan beberapa penghargaan yang lain yaitu : Best Concept, Best Costume/Attire, Most views on Tiktok.

Penilaian kompetisi yang diadakan oleh World of Dance Visual Competition ini dibagi menjadi 2 penilaian yaitu: untuk penari penilaiannya

ialah *Performance, Technique, Choreography, Creativity, dan Presentation*. Dan untuk penilaian video ialah *Cinematography, Lighting, Editing, Creativity, dan Tilting*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang yang sudah ditulis, penulis ingin mendeskripsikan bagaimana teknik *color grading* pada proses *editing* video tari modern sebagai ajang dan bentuk promosi supaya video yang dibuat semakin menarik?

## 1.3 Tujuan Masalah

Tujuan dari *color grading* dalam proses ini adalah untuk membuat video promosi yang dibuat menjadi semakin menarik dan bagaimana video promosi tersebut tetap proper dan mampu dinikmati sampai akhir videonya.

## 1.4 Manfaat

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Yang paling mendasar dari tujuan teoritis adalah mengenai sebagai bahan acuan dalam penelitian selanjutnya, sebagai bahan pembelajaran tentang bagaimana fungsi *color grading* dalam sebuah promosi video.

### 1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi mahasiswa terutama pada jurusan Ilmu Komunikasi AMIKOM, penulisan ini akan berfungsi sebagai bahan acuan, referensi dan juga tambahan wawasan dalam pembuatan sebuah konten audio visual.
2. Bagi khalayak umum, semoga video yang dibuat mampu menjadi sebagai acuan dan juga referensi ke depannya dan juga memberikan dampak positif pada persepsi publik terhadap kesenian tari modern.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun karya tulis ilmiah ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka penulis membuat sistematika penulisan karya tulis ilmiah sebagai berikut:

**BAB 1            PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Teoritis, dan Sistematika Penulisan.

**BAB 2            TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini penulis membahas tentang Referensi Karya di pakai dan landasan teori yang di gunakan dalam pembentukan skripsi ini.

**BAB 3            GAMBARAN UMUM KONTEN VIDEO TARI MODERN**

Pada bab ini penulis membahas tentang gambaran umum tentang konten video tari modern, yang di mana di isi dengan: Gambar Rancangan Karya, Format Konten, Format Media, Target Audiens, Volume Konten, dan Gambaran Isi Pesan Karya.

**BAB 4            HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini penulis membahas tentang isi karya, pembuatan karya, dan pengoperasian Teknik editing offline dan online hingga Color Grading.

**BAB 5            PENUTUP**

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan Saran.