

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya industri musik tidak lepas dari perkembangan teknologi dalam menciptakan beragam unsur baru sebagai konten media *entertainment* dalam meningkatkan kualitas. khususnya dalam pembuatan video klip sebagai sarana promosi musik guna meningkatkan eksistensi lagu yang dibawakan oleh para musisi dan memperkenalkannya kepada khalayak ramai. untuk memenuhi standar video klip yang berkualitas, perlu memperhatikan beberapa faktor seperti resolusi, teknik pengambilan gambar, dan teknik editing yang baik.

Namun pada beberapa label musik daerah, hal ini sering sekali tidak diperhatikan standar dan kualitasnya. Bahkan diantaranya hanya memperhatikan konsep yang diinginkan tanpa mempermasalahkan unsur-unsur teknis yang harusnya menjadi standar pembuatan video klip. hal ini dikarena minimnya pengetahuan tentang unsur-unsur tersebut, termasuk permasalahan yang juga dialami oleh salah satu label musik SASPA Group Aceh.

Setelah melakukan penelitian dengan sampel VCD pada label musik SASPA Group produksi tahun 2002 dan 2005, peneliti menemukan banyak sekali kekeliruan baik dari segi teknik pengambilan, bahkan pengaturan kamera yang digunakan dalam beberapa proses. Perihal mengenai konfirmasi peneliti dengan

pengelola label musik tersebut, SASPA Group selalu menyerahkan penggarapan project video klip mereka dengan jasa pembuatan video klip profesional di Aceh.

Pada kesempatan ini, peneliti diizinkan untuk melakukan penelitian dengan menggarap proses *recording* dan video klip salah satu single terbaru milik Ipan M Nabhani dengan judul *Sebatas Ilusi* yang nantinya akan diorbitkan dalam rangka 10 tahun karya album cilik Aceh sebagai karya anak negeri. rencananya album ini akan dirilis pada 22 Agustus 2015 oleh SASPA Group. sesuai konsep single yang diinginkan oleh pihak SASPA Group, peneliti akan menambahkan *visual effect* menggunakan hologram interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menggambarkan *storyboard* video klip *sebatas Ilusi* dengan konsep yang diinginkan oleh pihak SASPA Group?
2. Bagaimana merancang sebuah video klip, baik dari segi *angel*, teknik pengambilan gambar, dan beberapa faktor yang harus dipertimbangkan untuk membuat video klip menjadi layak dan berkualitas?
3. Bagaimana cara merancang hologram pada video klip *Sebatas Ilusi* untuk disesuaikan dengan konsep yang diinginkan oleh pihak SASPA Group?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pelaksanaan *project* musik ini, perlu diberikan beberapa batasan masalah agar mempermudah saat melakukan proses perancangan, batasan batasan tersebut meliputi :

1. Merancang *storyboard* untuk mempermudah pembuatan video klip sebatas ilusi.
2. Video klip sebatas ilusi hanya berdurasi 04,04 menit.
3. Video klip ini dikategorikan sebagai jenis video klip verbal, dimana gaya desain penggambaran akan disesuaikan dengan isi lirik pada story lagu.
4. Mengimplementasikan hologram *interaktif* sebagai *visual effect* yang akan digunakan pada proses pembuatan video klip ini.
5. Jenis hologram yang digunakan berupa *effect screen* berwarna hijau bergaris yang diisi dengan serangkaian konten yang berhubungan dengan scene dengan konsep *interaktif* sebagai pelengkap.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Pada proses pembuatan hologram, peneliti menggunakan *green screen* sebagai sarana mempermudah proses pembuatan hologram dan penambahan *plugin* sebagai konten hologram. adapun beberapa *scene* pada potongan video stop motion akan menampilkan gerakan penyanyi yang akan diselaraskan oleh dentuman nada *instrumen* musiknya. Implementasi tersebut diharapkan agar menghasilkan video klip yang berkualitas dan dapat diselaraskan sesuai dengan konsep yang direkomendasikan oleh manajemen SASPA Group.



1.5 Metode Penelitian

Jenis metode yang digunakan adalah metode tindakan, yakni penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru atau suatu produk pengetahuan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung dilapangan secara nyata. metode penelitian ini memiliki beberapa tahapan, yaitu:

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ini peneliti menggunakan metode *Observasi* pada Sanggar SASPA Group Aceh yang berlokasi di Jl. Jendral A Yani Link Utama Paya Bujok Seulemak Langsa, Provinsi Aceh. dimana pada metode ini peneliti melihat langsung hasil sampel VCD album lagu *rock dangdut* anak-anak dalam bahasa daerah yang pernah diorbitkan pada tahun 2002 pada album pertama, dan tahun 2005 pada album ke dua oleh label musik SASPA Group. peneliti menemukan banyak sekali kekeliruan khususnya pada resolusi gambar yang cenderung pecah, teknik kamera yang digunakan, bahkan visual *effect* pada potongan *scene* yang sangat berantakan.

2. Metode Analisis

Perihal Analisis mengenai pengamatan di lokasi objek penelitian, pemimpin SASPA Group memberikan keterangan kepada peneliti mengenai proses pembuatan video klip selalu melibatkan jasa pembuatan video klip profesional. namun minimnya pengetahuan mengenai teknis pembuatan video klip yang berkualitas, hasil yang diterima sangat berbanding terbalik dengan apa yang ditawarkan oleh pihak jasa pembuatan video klip tersebut. atas

persetujuan pihak SASPA Group, peneliti diizinkan untuk ikut terlibat dalam proses pembuatan video klip Sebatas Ilusi menggunakan *visual effect* hologram *interaktif* dengan konsep *verbal* dari SASPA Group.

3. Metode Perancangan

Metode Perancangan yang digunakan adalah *Pra Produksi* dengan menjabarkan *Scriptwriting* sebelum masuk pada tahap produksi, Peneliti menerima masukan mengenai gagasan pokok yang akan dipakai oleh pihak SASPA Group yaitu menggunakan model perancangan verbal. Peneliti menentukan Tema yang akan dipakai untuk perancangan video klip, Peneliti merancang *logline*, *sinopsis*, *diagram scene*, *treatment*, *screen play*, *breakdown the script*, dan *script breakdown sheet* untuk pematangan konsep yang akan dipakai pada video klip. Peneliti membuat *storyboard*, rencana anggaran yang akan dikeluarkan, *assembling crew and tallent* yang akan mendukung selama berjalannya proses penggarapan. Memilih *costume design* yang sesuai dengan tema dan gagasan pokok, penentuan lokasi *shooting*, perancangan penggunaan *property shooting*, *set design properti*, dan *rundown script*.

4. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan adalah dengan menentukan langkah-langkah produksi yang didalamnya terdapat proses berjalannya take atau *shooting* menyesuaikan dengan *rundown script* yang telah dirancang sebelumnya pada tahap *pra produksi*. lalu melakukan *review* hasil sementara untuk memastikan kualitas yang diperoleh, melakukan

take ulang apabila terdapat kekurangan atau hasil belum sesuai dengan yang diharapkan. membuat video dokumentasi (*behind the scene*) sebagai salah satu sarana promosi video klip.

Metode pengembangan selanjutnya dengan melakukan tahap Paska Produksi, dimana pada tahap ini peneliti memaparkan beberapa langkah umum seperti melakukan editing dengan menggunakan beberapa aplikasi diantaranya *Adobe Premiere* dan *After Effects*, tahap selanjutnya memeriksa hasil sementara guna memastikan bahwa tidak ada kekurangan dari hasil yang akan diperoleh. pada tahap *final editing*, peneliti sudah harus dapat memastikan bahwa pada tahap pra produksi menuju proses produksi berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan. kemudian jika hasil akhir sudah sesuai maka peneliti akan melakukan tahap *rendering* untuk melakukan *packaging* hasil akhir dalam format video klip yang di inginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi peneliti agar penulisan skripsi ini dapat terarah dan tersusun sesuai dengan yang peneliti harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut.

- Bab I Pendahuluan, Pada bab ini akan diuraikan tentang identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penelitian.
- Bab II Tinjauan Pustaka, Pada bab ini akan membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan teknik perancangan video klip.
- Bab III Analisis dan Perancangan, Pada bab ini akan membahas tentang deskripsi SASPA Group serta analisis perancangan teknik yang dipakai dan dikembangkan pada video klip sebagai kontennya.
- Bab IV Implementasi dan Pembahasan pada bab ini akan menerangkan tentang implementasi teknik dan visual effect yang dipakai beserta hasil uji coba video klip.
- Bab V Kesimpulan dan Saran, Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil testing video klip.