

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia banyak digunakan dalam industri hiburan, salah satunya pada video musik. Video musik digunakan untuk menunjukkan citra, minat, dan gaya, yang dapat menceritakan kisah liriknya, atau tidak dengan membuat gambar hanya dari lirik lagunya, tetapi mereka menciptakan bidang makna masing-masing untuk mewakili gaya dan metode artis [1]. Salah satu pemanfaatan multimedia yang dapat digunakan pada video musik yaitu *music visualization*.

Music Visualization merupakan visualisasi musik yang menghasilkan citra animasi berdasarkan musik yang biasanya dihasilkan dan diterjemahkan secara *real time* dan disinkronisasi dengan musik yang sedang dimainkan berdasarkan frekuensi dan amplitudo musik [2]. Munculnya beberapa *music visualization* yang digunakan pada video musik oleh para musisi dunia, membuat peneliti melihat adanya peluang dalam perkembangan multimedia untuk memanfaatkan *music visualization* yang diterapkan pada video musik.

Dalam pembuatan *music visualization* pada video musik ini, peneliti menggunakan lagu Gryffin – *heading home*. Lagu *heading home* memiliki irama

lagu yang cepat dan memiliki mood lagu yang membangkitkan semangat, serta lagu ini juga menempati posisi *chart* no.1 di *Spotify's Global Viral* [3]. Dari beberapa faktor tersebut menjadi latar belakang peneliti memilih lagu Gryffin – *heading home* dalam penelitian ini karena irama lagunya yang cepat dan mood lagu yang dapat membangkitkan semangat akan menghasilkan visualisasi lagu yang kuat.

Berdasarkan uraian diatas peneliti bermaksud untuk memanfaatkan sebuah peluang dalam perkembangan multimedia dengan membuat sebuah video *3D music visualization* menggunakan lagu Gryffin – *heading home*. yang dapat memberikan visualisasi berdasarkan getaran frekuensi dari lagu tersebut, sehingga musik tidak hanya dapat didengar dan dirasakan tetapi juga dapat dilihat. Agar visualisasi tampak *eye catching* dan memberikan kesan lebih hidup dan nyata, peneliti membuat visualisasi dalam bentuk 3D.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan sebuah *music visualization* pada video musik yang telah diterapkan oleh beberapa musisi sebelumnya?

2. Bagaimana proses pembuatan *3D music visualization* pada lagu Gryffin – *Heading Home* feat. Josef Salvat dalam penelitian ini?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada analisa penerapan *music visualization* yang diterapkan pada video musik yang ditinjau berdasarkan sisi frekuensi saja tidak dalam hal lainnya.
2. Pembuatan *music visualization* pada penelitian ini hanya digunakan untuk tampilan pada video musik saja, tidak untuk digunakan pada pertunjukan *music live*, ataupun pada aplikasi.
3. Hasil penelitian berupa video *music visualization* yang memberikan visualisasi musik berdasarkan getaran frekuensi pada musik saja.
4. Peneliti menggunakan efek *trapcode form* dan *trapcode particular* sebagai alat dasar atau *tools* bagian dari *trapcode suite* yang digunakan dalam proses pembuatan *3D Music Visualization* pada penelitian ini.
5. Musik yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan lagu Gryffin– *Heading Home* feat. Josef Salvat.
6. Model *music visualization* yang dibuat dalam penelitian ini hanya berbentuk *sphere* dan *particle*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi Strata 1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menganalisa penerapan *music visualization* pada video musik.
3. Menghasilkan suatu karya video yang memberikan visualisasi musik berdasarkan getaran frekuensi.
4. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam bidang multimedia.

Tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana dalam bidang informatika dan komputer di Universitas Amikom eri penjelasan mengenai penerapan sebuah *music visualization* dalam perkembangan video musik saat ini.
2. Memberikan pengetahuan kepada pembaca mengenai penerapan *music visualization* pada video musik.
3. Menciptakan video *3D music visualization* yang memberikan visualisasi berdasarkan frekuensi musik sebagai hiburan yang diharapkan dapat menambah ketertarikan bagi para pendengar.
4. Menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi dan pertimbangan bagi pemusik atau pembaca yang ingin membuat dan menerapkan *music visualization* ke dalam video musiknya.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian dan penyelesaian video *3D Music Visualization* ini melalui beberapa metode, yaitu :

1.5.1 Pengumpulan data

1. Metode Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data dari beberapa buku dan sumber informasi lainnya seperti modul, makalah, jurnal, artikel dan internet yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan sebagai bahan referensi.

2. Metode Observasi

Metode pengamatan yang digunakan untuk memperoleh data dengan pengamatan ke objek dari percobaan yang dilakukan. Pencatatan hasil dilakukan dengan cermat dan teliti.

3. Metode Wawancara

Metode mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara langsung kepada beberapa pendengar atau penikmat musik.

1.5.2 Metode Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan proses identifikasi menggunakan metode analisis data kualitatif untuk memecahkan masalah yang dirumuskan dalam penelitian dan analisa kebutuhan.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan, dilakukan pada tahap praproduksi yang meliputi tentang perancangan ide, konsep dan desain.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan dilakukan pada tahap produksi dan pasca produksi, meliputi pembuatan elemen *3D music visualization*, pembuatan *background* serta pewarnaan (*coloring*), *audio selection*, *animation*, *editing*, dan *rendering*.

1.5.5 Metode Testing

Dilakukan pengujian dengan menggunakan kuesioner. Pengujian ini dilakukan setelah pembuatan video selesai, kemudian video dipertontonkan atau diperlihatkan kepada beberapa pendengar atau penikmat musik yang selanjutnya diberi kesempatan untuk menilai atau memberi tanggapan mengenai video *3D music visualization* yang telah dibuat. Peneliti menggunakan *purposive sampling* untuk menentukan sampel dan skala likert untuk mengukur nilai dari jawaban hasil kuesioner.

1.6 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas tentang penelitian penelitian ini, maka peneliti mengelompokkan materi penelitian menjadi lima (V) bab, yaitu :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam Bab ini berisi tentang teori - teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisikan tentang analisis yang digunakan dan penjelasan tahap pra produksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang tahap produksi dan pasca produksi pembuatan video *3D Music Visualization*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh peneliti dari hasil penelitian yang dilakukan.