

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu yang berkembang cukup pesat adalah bidang teknologi informasi khususnya teknologi berbasis multimedia yang mempunyai peranan penting dalam proses penyaluran informasi. Tetapi sejalan dengan perkembangan teknologi komputer dapat diharapkan menyajikan suatu promosi informasi yang lebih efektif sehingga promosi informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, koran, majalah brosur, dan lain-lain. tetapi juga dalam bentuk cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik (photo atau gambar) dan diharapkan manusia lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang telah ditampilkan.

Sudah tidak diragukan lagi eksistensi pemusik Indonesia di dunia, ditambah dengan adanya award-award yang diadakan untuk member penghargaan bagi para pemusik. Serta dapat memotivasi untuk membuat karya yang lebih baik lagi, dan dapat memunculkan re-generasi yang tidak kalah kualitas dengan para seniornya. Maka dari itu banyak grup band indie yang semangat berkembang untuk berdiri sendiri, meskipun dengan bergerilya, yang dinamakan semangat independent atau indie dalam bermain musik. Kreatifitas mereka tidak dibatasi oleh pemikiran para produser major

label yang mempunyai banyak kriteria dan birokrasi yang rumit. Karya musik para pemusik indie ternyata tidak kalah kualitasnya dengan para pemusik dari major label. Grup band yang mengadu nasib di jalur indie juga harus memikirkan cara untuk memperkenalkan diri ke masyarakat agar dapat dikenal oleh kalangan pesaing dan dapat bersaing. Merekapun harus menciptakan image yang baik (paling tidak di daerah mereka). Dan dikenal luas oleh kalangan masyarakat, misalkan grup band Ungu dari Jakarta dulu mereka tidak terkenal seperti sekarang ini apabila pada awalnya tidak memiliki semangat indie untuk memasarkan idealis mereka. Dalam hal berpromosi biasanya mereka mengeluarkan album indie yang di edarkan terbatas dengan di dukung penampilan mereka di kampus-kampus dan ditempat eksklusif lainnya.

Meskipun demikian semua upaya tersebut ternyata masih belum dapat mengekspos eksistensi mereka (para pemusik indie), terutama di Yogyakarta. Disebabkan karena kurangnya promosi yang dilakukan, untuk itu diperlukan sarana promosi untuk membantu publikasi hasil karya mereka. Hal ini yang melatarbelakangi perancangan pembuatan video klip band Geisha untuk memperkenalkan diri ke masyarakat dan mempromosikan hasil karya mereka, dan sebagai media penunjangnya cover kaset dan CD.

Musik merupakan alat komunikasi yang universal, dan akan sangat menarik jika mendengarkan musik dengan melihat video klipnya agar lebih mudah memahami kesan yang disampaikan dalam musik. Video klip merupakan salah satu bentuk pengeksrpesian musik yang dilantunkan

pemusik tersebut, karena selain dapat mendengarkan musiknya audiens dapat melihat konsep visual yang dipertontonkan, sehingga mereka dapat melihat video klip sebagai dua sisi yang dikemas dalam kemasan yang menarik, yaitu video klip.

Para penggemar musik umumnya enggan untuk membeli album baru dari grup musik yang belum begitu dikenal. Hal ini mempersempit ruang gerak grup musik dari daerah untuk berkembang. Hanya dengan promosi yang gencar, grup musik baru bisa dikenal oleh masyarakat luas, paling tidak target audiensnya.

Bedasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan band Geisha sebagai obyek penyusunan skripsi, sehingga dikesempatan ini penulis mengangkat judul skripsi dengan judul **Perancangan Pembuatan Video Klip Pada Geisha Band Dengan Judul Lagu "MENUNGGU"**

#### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat suatu perancangan komunikasi visual video klip grup band Geisha yang terintegrasi dengan baik dan efektif sehingga dapat mengkomunikasikan maksud dan tujuan grup band Geisha untuk memperkenalkan kemasyarakat bahwa adanya grup band Geisaha tersebut.

#### **C. Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah yang ada agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena dalam memperkenalkan grup band Geisha, penulis membatasi

pada penyampaian informasi secara umum, tetapi lebih menonjolkan perancangan pembuatan video klip.

Pembuatan video klip ini didukung dengan software pembantu, yaitu adobe premiere pro 1.5, metode pembuatan video klip ini di mulai pada proses praproduksi, produksi hingga pasca produksi. Penulis membatasi anggaran biaya produksi yang akan dikeluarkan untuk membiayai rencana anggaran biaya, yang meliputi gaji untuk rekan kerja, aktor dan talent lainnya, begitu pula dengan pembelian kaset, biaya sewa lokasi, kostum, properties, sewa peralatan, catering dan yang lainnya.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dari perancangan video klip yang ingi dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah:

##### **1. Bagi Mahasiswa**

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi kelengkapan kurikulum akedemik sebagai salah satu syarat kelulusan dari program S1 pada "STIMIK AMIKOM "Yogyakarta.

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama dalam mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

- c. Sebagai sarana belajar membuat sebuah konsep tentang cara dan sarana berpikir dalam pembuatan video klip musik, serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengolahan data serta pengembangan profesi.
2. Bagi Grup Band Geisha

Memperkenalkan band tersebut kepada masyarakat luas serta menjadi acuan bagi grup band lokal lain.
  3. Bagi Masyarakat Umum

Membuka wawasan dan apresiasi masyarakat luas terutama di Yogyakarta tentang keberadaan grup band yang berpotensi.

#### **E. Metode Penelitian:**

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan tugas skripsi ini.

Karena tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan skripsi ini akan mengalami hambatan, karena data merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting penulis melakukan metode pengumpulan data, dengan menggunakan metode :

##### **1. Metode Observasi**

Yaitu pengamatan langsung ditempat penelitian terhadap aliran musik indie, baik dari musik maupun video klip, logo, cover kaset. Juga melakukan pengamatan tentang perkembangan grup band indie yang ada

di Yogyakarta serta aliran musik, dan dari segi kualitas bermain musik, serta pendistribusian yang mereka terapkan. Dan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan laporan skripsi.

## 2. Metode Wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pesonilnya dengan permasalahan dari obyek yang akan dibuat untuk mendapatkan informasi.

## 3 Metode Dokumentasi

Mencakup kumpulan berbagai macam artikel yang menunjang dan ada hubungannya dengan judul perancangan ini. Mulai dari majalah, internet dsb. Serta artikel yang berhubungan dengan perkembangan band indie serta video klip dari berbagai website.

## 4 Metode Studi Kepustakaan

Metode ini mengacu pada buku-buku pedoman yang ada, yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian sebagai dasar teori di dalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang akan diterapkan.

## **F. Sistematika Laporan Penelitian**

### **Bab I PENDAHULUAN**

Bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan diadakan penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

**Bab II DASAR TEORI**

Akan diuraikan dan dijelaskan tentang sejarah dan obyek-obyek multimedia, video klip, video editing, tahapan produksi, perangkat lunak perangkat keras yang digunakan,

**Bab III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS**

Pada bab ini di bahas mengenai tinjauan umum, profil, visi dan misi grup band Geisha dan analisis biaya manfaat.

**Bab IV PEMBAHASAN**

Pada bab 4 ini akan dijelaskan mengenai perancangan pemotretan video musik mulai dari pra produksi, produksi samapi pasca produksi serta perencanaan anggaran biaya yang akan dikeluarkan dalam memproduksi video musik.

**Bab V PENUTUP**

Dalam bab ini merupakan bab yang terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.