

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era informasi saat ini, penyampaian informasi dilakukan dengan berbagai macam cara yang masing masing memiliki kelebihan dan kekurangan masing masing. Salah satu cara penyampaian informasi saat ini adalah melalui media video klip, penyampaian informasi dengan metode ini dianggap cukup efektif khususnya apabila dipergunakan untuk mewakili informasi yang ingin disampaikan oleh kalangan musisi.

Kalangan musisi mempunyai informasi yang ingin disampaikan melalui music kepada masyarakat luas, akan tetapi untuk memenuhi nilai estetika kadang kadang musisi menggunakan Bahasa yang kurang dimengerti secara global. Oleh karena itu biasanya digunakan media video klip untuk menggambarkan informasi yang ingin disampaikan pada masyarakat supaya mudah dimengerti.

The Sigit merupakan grup musik Indonesia yang berasal dari Bandung, Indonesia. Grup musik bergenre rock ini terdiri dari beberapa vokalis yaitu Rektivianto "Rekti" Yoewono (vokal, gitar), Farri Icksan Wibisana (gitar), Aditya "Adit" Bagja Mulyana (bass), dan Donar "Acil" Armando Ekana (drum).

Oleh sebab itu penulis tertarik membuat klip video animasi band the sigit menggunakan *Adobe animate* sebagai media promosi dalam band The Sigit.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembahasan diatas dimana masih sedikitnya pesaing dibidang serupa, maka dalam perancangan sebuah video klip dituntut untuk dapat mengangkat cerita yang berkualitas, baik dari segi artistik, aspek komunikatif, maupun efektifitas pesan. Dari uraian-uraian tersebut dapat dirumuskan bahwa masalah yang dihadapi untuk mempromosikan Band Musik The S.I.G.I.T. antara lain:

1. Bagaimana menciptakan sebuah video klip sebagai salah satu strategi promosi dari band musik The S.I.G.I.T.

2. Bagaimana menyusun strategi media yang tepat untuk digunakan sebagai media promosi sekaligus menarik perhatian para audiens untuk lebih mengenal The S.I.G.I.T.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a) Software yang digunakan yaitu Adobe Animate, Adobe After Effect dan Adobe Premier.
- b) Video klip ini memiliki segmentasi target yaitu masyarakat usia 15-26 tahun

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menciptakan video klip animasi 2D dengan konsep yang tepat, ditunjang dengan kekuatan tema dan teknik visualisasi sehingga dapat mencapai sasaran yang diinginkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Memberikan informasi bahwa lagu rock dan sejenisnya bisa lebih diketahui oleh masyarakat luas, maka dari itu saya tertarik membuat animasi 2D band tersebut.

1.6 Metodologi penelitian

Dalam pengumpulan laporan ini Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

- a) Teknik observasi
Teknik observasi yaitu penulis mengamati secara langsung materi yang dibutuhkan untuk menyusun laporan.
- b) Teknik kepustakaan

Teknik kepustakaan adalah penulis mengambil dari buku-buku per pustakaan yang ada di kampus maupun di perpustakaan yang berka itan dengan laporan.

c) Teknik analisa data

Teknik analisis data pada proses pembuatan interaktif pembelajaran ini menggunakan metode kualitatif, yaitu metode pembahasan yang menganalisis serta membahas permasalahan dalam bentuk kalimat atau kata-kata yang kemudian dilakukan analisis guna mendapat kesimpulan.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan model Pra-Produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi. Tahapan proses Pra-Porduksi adalah screen writing atau pencarian ide/gagasan,perancangan naskah dan membuat Storyboard.

