

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Video klip merupakan penggabungan antara musik dan visual yang awalnya digunakan sebagai media promosi para pelaku musik dunia. Tidak hanya visual, di dalam video klip juga terdapat alur cerita layaknya film yang menjadikan khayalak lebih memahami dan merasakan apa maksud dari lagu yang disampaikan. Tanpa di sadari video klip membuat khayalak memutarnya secara berulang ulang dikarenakan mereka akan lebih terhibur karena adanya gambar dan alur cerita dari musisi favoritnya. Maka dari itu video klip sangat ampuh kegunaanya untuk memperkenalkan artis secara audio dan visual, serta bisa menjadikan video klip sebagai media baru untuk menyampaikan pesan yang ingin para pelaku musik sampaikan lewat lagunya. [1]

For Glory adalah salah satu band lokal berdomisili di Yogyakarta yang mengusung musik Alternative Rock, "Kejarlah Impianmu" adalah single lagu perdana band ini yang resmi diluncurkan pada tanggal 10 April 2019 di platform layanan streaming digital yaitu youtube, akan tetapi single lagu tersebut hanya menampilkan audio dan gambar statis dari logo band saja. Akibatnya tidak semua audien tertarik dan merasa puas untuk

menonton audio musik tersebut, Sehingga hanya bisa mencapai angka terakhir 263 jumlah penonton saja. [2]

Riset dalam buku *Visual Storytelling "A Brief Practical Guide"* , mengatakan bahwa audien akan lebih tertarik dan lebih mengolah informasi dalam bentuk visual dibandingkan dengan sekedar tulisan maupun kata-kata. [3]

Salah satu bentuk visual yang artistik adalah gambar bergerak. Dalam teori ilmu komunikasi klasik dikatakan Gambar bergerak pada dasarnya sebagai upaya manusia untuk memuaskan panca inderanya. Panca indra yang paling cepat menangkap pesan adalah mata dan telinga. Mata mampu menangkap karena memberikan rangsangan pada otak untuk mengimajinasi melalui warna-warna dan bentuk yang dihasilkan. Sedangkan telinga, menangkap nada berupa frekuensi yang memberikan kenyamanan bagi telinga.[4] Maka perlu kiranya dibuat video klip sebagai penunjang visualisasi lagu tersebut, sehingga audien akan lebih tertarik dan merasa puas untuk menikmati lagu tersebut.

Untuk pembuatan video klip penulis menggunakan teknik animasi 2D. Dikarenakan animasi lebih bersifat imajinatif tanpa ada batasan-batasan realitas, serta dapat mereproduksi ide-ide non-objektif dan fantasi. fungsi-fungsi animasi, salah satunya yaitu, animasi dapat membuka tabir yang tidak nyata. Hal-hal abstrak yang sulit digambarkan melalui *live shot* dapat

digambarkan secara mudah dengan animasi. Sehingga lirik dari lagu tersebut dapat divisualisasikan tanpa batasan secara visual.[5]

Merujuk kutipan tersebut penulis bermaksud membuat Tugas Akhir tentang video klip single lagu yang berjudul “Kejarlah Impianmu” dari For Glory. Dengan dibuatnya video klip ini penulis berharap dapat menerapkan ilmu yang sudah didapat di Universitas Amikom Yogyakarta dan berpartisipasi dalam industri kreatif tanah air.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka perumusan masalah untuk penulisan tugas akhir ini yaitu, Bagaimana membuat video klip single lagu band For Glory “Kejarlah Impianmu” dengan animasi 2D?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Membuat video klip animasi 2D band For Glory dengan judul lagu Kejar Raih Impianmu.
2. Membuat animasi 2D dalam video klip band For Glory sesuai dengan alur cerita lagu Kejar Raih Impianmu.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan program Diploma UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Agar penulis sebagai Mahasiswa Manajemen Informatika, dapat memahami, mendalami, dan mengimplementasikan ilmu teoritis dan praktik yang penulis dapatkan selama mengikuti pendidikan di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Untuk memberikan kemudahan pada band dalam mempromosikan single lagu mereka.
4. Bagi For Glory, single lagu mereka dapat divisualisasikan dalam bentuk video klip

1.5 Manfaat Penelitian

Pembuatan video klip ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media informasi dan promosi bagi setiap musisi yang mengambil jalur independent, karena dalam video klip ini banyak informasi yang disampaikan, dari sebuah lirik yang direalisasikan dalam bentuk visual, sehingga mampu membuat orang tertarik dan merasakan cerita dalam lagu tersebut. Selain itu pembuatan video klip ini diharapkan dapat bermanfaat untuk khalayak luas.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan video klip animasi 2D adalah metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang mengambil 3 tahapan metode yaitu perancangan, pengembangan dan testing sebagai berikut:

1.6.1 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahap pra-produksi video klip, tahap ini meliputi menentukan ide dan tema, sinopsis, karakter, penulisan skenario dan pembuatan storyboard sesuai dengan judul lagu kejarlah impianmu.

1.6.2. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap produksi dari pembuatan video klip, pada tahap ini dilakukan proses pengerjaan dan pengimplementasikan dari konsep yang dirancang pada tahap pra-produksi.

1.6.3. Metode Testing

Pada tahap pasca produksi ini, dilakukan pengujian dan evaluasi dari video klip animasi yang dibuat setelah itu, melakukan revisi sebelum hasil dipublikasikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini di susun dalam 5 bab yang saling berkaitan satu sama lain. Pembagian kelima bab tersebut adalah sebagai berikut :

1.7.1 BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang judul usulan penelitian yang akan dibahas, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan tugas akhir.

1.7.2 BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori yang berhubungan dengan pembahasan laporan tugas akhir.

1.7.3 BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang alat dan bahan penelitian serta alur penelitian yang dilakukan.

1.7.4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan serta memaparkan hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan video klip animasi 2D dari produksi sampai pasca produksi.

1.7.5 BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan tugas akhir serta beberapa saran yang berguna untuk penulis dan penuntut ilmu yang akan datang.