

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara di urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi suara yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. Musik mampu menggambarkan suasana yang disampaikan lewat lirik dan harmoni nada yang disatukan dalam suatu nada. Karya seni ini tentu saja akan lebih hidup bila mendapat dukungan visual dari karya seni lainnya yaitu video klip.

Belakangan ini marak bermunculan band-band indie lokal di Yogyakarta. Sebab kemunculannya pun beragam, ada yang ingin sekedar eksis, sebagai penyaluran hobi dan bakat, ada juga yang serius ingin memulai karir di bidang musik menuju ke arah komersial. Penggarapan video klip musik itu sendiri juga merupakan tantangan bagi para musisi dan orang-orang yang terlibat didalamnya. Tata kelola video klip yang baik juga tidak lepas dari unsur visual dan multimedia, tidak hanya mengandalkan ide cerita atau konsep. Di Indonesia, jika diamati banyak sekali penggarapan video klip tanpa memikirkan aspek tata bahasa visual, sehingga hasilnya seringkali “sekedar lewat” di mata penonton. Untuk itu penulis mencoba untuk mengerjakan video klip dari sebuah kelompok band indie lokal PAJUMONCA dengan judul lagunya “JOGJA DULU DAN KINI”.

Pemilihan kelompok band indie lokal PAJUMONCA dengan judul lagunya "JOGJA DULU DAN KINI" sebagai obyek penelitian ini menarik, dikarenakan penulis melihat bahwa lirik dan aransemen musik dari lagu ini mewakili suara banyak kalangan yang merindukan nuansa Jogja saat belum seramai sekarang. Selain itu, menuangkan lirik lagu yang bercerita mengenai perbandingan dua masa Jogja dulu dan sekarang kedalam bentuk visual merupakan tantangan tersendiri bagi penulis karena dalam pembuatannya, potongan-potongan gambar akan disusun sedemikian rupa dalam durasi waktu yang singkat sehingga pesan yang ingin disampaikan oleh Pajumonca lewat lagu "Jogja Dulu dan Kini" bisa diterima dengan baik oleh khalayak.

Disini penulis memilih untuk membuat video klip dengan menggunakan teknik animasi 2D *doodle sketch* sebagai kaleidoskop. Teknik animasi 2D adalah jenis animasi yang memiliki sifat *flat* secara visual. Bila dilihat dari teknik pembuatan animasi 2D, terdapat dua cara yaitu manual dan komputer. Kaleidoskop adalah aneka peristiwa yang telah terjadi yang disajikan secara singkat dan penuh warna. Dalam pembuatan video klip ini, Jogja adalah kaleidoskop yang akan menceritakan dirinya sendiri dengan animasi 2D *doodle sketch* sebagai sarana pendukung Jogja dalam bercerita.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “bagaimana proses pembuatan video klip band indie lokal Pajumonca dengan judul lagunya “Jogja Dulu dan Kmi”?”

## 1.3 Batasan Masalah

Sehubung dengan dengan tema yang diangkat, maka batasan masalah yang akan dipelajari adalah, pembuatan video klip, teknik animasi 2D *doodle sketch* dan editing sehingga dapat menghasilkan sebuah video klip yang tidak hanya layak untuk ditonton, namun juga mampu mengkomunikasikan pesannya dengan baik. Adapun *software* pendukung yang digunakan dalam pembuatan video klip:

1. Adobe Premiere Pro CC 2015
2. Corel Draw X7
3. Windows Media Player

Sehingga video yang dibuat dapat mencapai hasil yang optimal dan maksimal.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menuangkan ide-ide kreatif penulis dalam pembuatan video klip serta mengetahui seluk beluk dalam proses pembuatan video klip Pajumonca yang berjudul "Jogja Dulu dan Kini" dari pra produksi sampai dengan pasca produksi.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai media promosi band Paju Monca sebagai awal yang nantinya akan menuju kearah komersial.
2. Sebagai sarana pembelajaran bagi mahasiswa yang ingin mendalami bidang multimedia dan broadcasting.

#### 1.6 Metode Penelitian

##### a. Metode Pengumpulan Data

##### 1. Survei

Pada tahap ini, penulis akan melakukan survei pada lokasi-lokasi yang akan dijadikan sebagai obyek pengambilan gambar yang sesuai dengan tema dan konsep ide pembuatan video klip. Selain itu, penulis juga akan mencari *talent* yang akan menjadi pendukung dalam pembuatan video klip sehingga tercapai hasil akhir yang optimal dan layak untuk ditonton.

## 2. Observasi

Pada tahap ini, penulis akan melakukan observasi pada media yang digunakan untuk menyempurnakan hasil pengambilan gambar. Media yang penulis pilih untuk menyempurnakan hasil pengambilan gambar adalah teknik animasi 2D *doodle sketch* sebagai kaleidoskopnya, dimana media ini akan menjadi sarana penulis untuk mengembangkan pola pikir dan wawasan, dan imajinasi dalam proses editing video klip untuk mencapai hasil akhir yang memuaskan.

## 3. Literatur

Pada tahap ini, penulis akan mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur terkait, baik dalam bentuk cetak maupun dalam bentuk *online* sebagai sumber referensi dan pendukung dalam proses pembuatan video klip sejak pra produksi sampai dengan pasca produksi.

### b. Pra Produksi

Pra produksi adalah segala hal yang mencakup konsep awal, naskah cerita, biaya, lokasi, peralatan, properti, storyboard, dan jadwal produksi.

### c. Produksi

Produksi merupakan tahap lanjutan dari pra produksi, dimana rancangan-rancangan yang sudah dibuat pada saat pra produksi akan dilaksanakan pada tahap ini. Produksi mencakup antara lain, sistem perekaman, take video, evaluasi video, dan retake.

#### **d. Pasca Produksi**

Pasca Produksi adalah tahap akhir dari proses produksi. Pasca produksi mencakup antara lain, list editing, import video, editing, rendering, evaluasi, dan packaging.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan disini bertujuan supaya penulisan skripsi ini lebih fokus dan terarah. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan landasan teori berupa sejarah dan definisi multimedia, teknik pembuatan dan peralatan yang digunakan dalam pembuatan video klip, sumber daya manusia, teknik animasi 2D, teknik *doodle sketch* secara manual dan digital, serta *hardware* dan *software* pendukung dalam proses editing.

##### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang tinjauan umum, identifikasi masalah, analisis system, solusi pemecahan masalah, analisis kebutuhan produksi, rincian biaya produksi, analisis kelayakan, dan pra produksi.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang implementasi tahap produksi dan tahap pasca produksi, dan tampilan hasil video.

#### **BAB V PENUTUP**

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

- **DAFTAR PUSTAKA**
- **LAMPIRAN**

