

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Musik di Indonesia sudah menjadi industrialisasi dan berkembang pesat dengan banyaknya perusahaan besar atau *major label*, serta radio maupun televisi yang memanfaatkan talenta para pemusik dan penyanyi, sehingga banyak memunculkan musisi-musisi baru yang siap untuk berkreasi di dunia *entertainment* maupun menggunakan media sosial.

Bagi seorang musisi ingin beranjak ke profesionalitas akan berfikir untuk merilis album dan video klip. Dalam pembuatan video klip menjadikan tantangan tersendiri bagi kreator dan sutradara lebih kreatif dalam memunculkan berbagai ide barunya. Video klip yang baik tidak lepas dari multimedia dan tata visual seperti teks, audio, animasi, dan gambar.

Kabupaten Pacitan Jawa Timur memiliki banyak band indie baik yang telah memiliki *demo song* dan video klip maupun yang belum. Dari segi pemasaran masih banyak ditemukan video klip yang kualitasnya standar lokal, berbeda dengan band indie dari kota-kota besar yang memiliki video klip dengan kualitas yang baik. Untuk itu Sekarsari Jaya Mandiri Band berinisiatif membuat video klip dengan menggabungkan animasi dan unsur multimedia lainnya, agar lebih kompleks namun tetap menarik dengan standar *broadcasting* nasional.

Penulis ingin menerapkan teknik digital *morphing* dan *motion graphics* pada video klip Sekarsari Jaya Mandiri Band agar sesuai permintaan dari pihak band dan bisa semaksimal mungkin merancang sebuah video klip dengan teknik-

teknik visual yang bisa mendorong berkembangnya band-band indie dan kreator industri kreatif di Pacitan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana menerapkan teknik digital *morphing* dan *motion graphics* dalam video klip Sekarsari Jaya Mandiri Band?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Video klip Sekarsari Jaya Mandiri band ini dibuat untuk memperkenalkan single pertamanya yang berjudul "Mulailah Kembali".
2. Video klip ini menggunakan teknik *Morphing* dan *Motion Graphics* sebagai penggambaran cerita yang lebih kompleks dengan menggunakan grafis dan animasi
3. Video klip ini berdurasi 04:30
4. Video klip ini dibuat dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6, dan Adobe Premiere CS6*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa, mendesain, menganimasikan dan menggabungkan *live shoot* kamera dengan *motion graphics* menggunakan aplikasi *compositing* sehingga video klip tersebut akan mempunyai nilai atau hasil yang berkualitas.

1. Mengembangkan visual effect yang menarik dan berkualitas.

2. Memaksimalkan perangkat lunak yang digunakan untuk merancang video klip tersebut.
3. Menambah pengalaman baru penulis dalam proses pembuatan video klip dari pra produksi sampai pasca produksi.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan video klip ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan data

Mengumpulkan materi atau bahan penelitian, berupa :

1. Wawancara (Interview)

Mengadakan tanya jawab langsung kepada manajer band Sekarsari Jaya Mandiri tentang konsep pembuatan video klip untuk memperoleh informasi tentang isi cerita dalam lagu dan alur cerita pada video klip.

2. Pengamatan Langsung (Observasi)

Penelitian dilakukan dengan pengamatan dari warna musik sekarsari jaya mandiri dan tempat dimana para personil bekerja yang nantinya akan digunakan sebagai *background* dalam video klip dengan menggunakan *graphics background*.

3. Kepustakaan (*library*)

Cara yang dilakukan dengan membaca buku-buku, majalah-majalah dan lain-lainya untuk mendapatkan referensi tentang masalah pembuatan suatu video klip.

1.5.2 Metode Pembuatan Aplikasi

Pembuatan video klip dimulai dari pra produksi yaitu tema, ide cerita dan storyboard. Berikutnya adalah produksi yaitu pembuatan graphic background. Dan yang terakhir adalah pasca produksi yaitu menggabungkan background, pengambilan video, capturing, keying, compositing dan rendering.

1.5.3 Metode Perancangan

Tahap ini merupakan gambaran bagaimana video klip dibuat sesuai dengan rancangan yang dimulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Yaitu meliputi ide, tema, sinopsis, cerita, perlengkapan *talent*, *storyboard*, *lighting*, dan menentukan lokasi pengambilan gambar atau *shooting*.

1.5.4 Pengambilan gambar dan editing

Merancang dan menggabungkan menjadi satu frame-frame dalam proses *compositing* sampai video sesuai dalam urutan, dari proses *editing*, hingga proses *rendering*.

1.5.5 Implementasi

Pada metode ini akan ditunjukkan langkah-langkah dalam pembuatan dan menayangkan sebuah video klip.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar Penyajian laporan dapat lebih terstruktur dan lebih mudah dipahami maka penulis membagi laporan ini dalam 5 Bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian, yaitu teori yang ada kaitanya dengan penelitian, yang menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan video.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang tinjauan umum, identifikasi masalah, analisis sistem, 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

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang didapat dari perancangan video klip, serta beberapa saran yang ditunjukkan pada pihak yang terkait.