

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik merupakan aspek yang tidak asing dalam kehidupan masyarakat pada saat ini. Musik dapat diartikan sebagai media untuk mengungkapkan rasa melalui nada dan bunyi yang harmonis. Setiap musik memiliki aliran yang berbeda. Aliran menggambarkan gaya ataupun tema musik yang dikelompokkan sesuai dengan kemiripannya. Seiring bertambahnya penyanyi pendatang baru akan memberikan warna yang beragam dalam industri hiburan khususnya musik. Setiap lirik lagu memiliki pesan yang akan disampaikan. Akan tetapi untuk memenuhi estetika, lirik lagu ditulis menggunakan bahasa puitis atau pilihan kata yang kurang umum didengar sehingga dapat diartikan berbeda oleh setiap pendengar.

Video klip dikenal dengan sebuah tayangan audio visual yang memiliki durasi pendek untuk memvisualisasikan lirik dan musik. Oleh karena itu, penyanyi menggunakan video klip sebagai media untuk menyampaikan makna lagu kepada para pendengar. Potongan adegan yang digabung dan membentuk sebuah alur cerita dikemas secara epik. Pengemasan video klip dibuat dengan ide kreatif dan inovatif, sehingga dapat menarik minat pendengar untuk mendengar dan menonton. Selain itu, penonton yang sekaligus sebagai pendengar dapat memahami makna dari lagu secara utuh dan jelas sesuai maksud dari penulis lirik. Selain sebagai penyampaian makna lagu, pembuatan video klip juga dapat digunakan musisi sebagai wadah atau media promosi.

Promosi merupakan salah satu bentuk strategi yang digunakan musisi untuk memperkenalkan sebuah karya kepada masyarakat. Semakin canggih teknologi komunikasi dapat mempermudah seseorang untuk mempromosikan karya secara mudah dan cepat. Berbagai macam aplikasi dapat dengan mudah digunakan masyarakat untuk mengakses berita terkini. Oleh karena itu, banyak musisi yang memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai media promosi lagu ditengah banyaknya musisi pendatang baru dengan aliran yang berbeda pula.

Aliran musik di Indonesia sangat beragam seperti, pop, dangdut, reggae, keroncong, punk, ska dan lain sebagainya. Setiap pendengar memiliki minat atau ketertarikan terhadap aliran musik yang berbeda. Salah satu jenis aliran musik yang diminati adalah ska. Ska merupakan aliran musik yang berasal dari Jamaika sekitar tahun 1950. Aliran musik ska juga dapat dikatakan sebagai cikal bakal musik reggae dan *rock steady*. Musik ska mengalami perkembangan yang berbeda setiap masuk diberbagai negara. Sekitar tahun 1990 aliran-ska mulai masuk di negara Indonesia (Riandi, 2020).

Apollo 10 merupakan salah satu grup musik atau band musik beraliran tradisional ska tertua di Yogyakarta. Apollo 10 berasal dari Yogyakarta dan terbentuk pada 10 Oktober 1999. Band ska ini mengambil nama Apollo 10 dari cover album kompilasi Moon Ska Records. Apollo 10 beranggotakan 4 orang personel, Dian Faqih Widhiakto sebagai vokalis, Annas Aghnasa Kautsar sebagai gitaris sekaligus vokal latar, Leonardus Dimas sebagai keyboardis dan Laurent Andri sebagai drummer. Grup musik ini merilis album pertama yang bertajuk "Mengudara" pada tahun 2018. Sebelum meluncurkan album tersebut, pada tahun

2005 Apollo 10 merilis sebuah demo album dengan membawakan lagu-lagu yang sudah dikenal oleh publik (Palupi, 2018).

“Satnite Attack” adalah salah satu lagu Apollo 10 yang dirilis pada tahun 2018. Lirik lagu ini ditulis oleh vokalis Apollo 10 yaitu Dian Faqih Widhiakto. Lagu ini merupakan salah satu lagu yang ada dalam album *Mengudara* dan belum memiliki video klip. Lagu yang menceritakan tentang bagaimana pemuda dalam merayakan akhir pekan ini hanya di unggah sebagai *official music* di YouTube. Apollo 10 merupakan grup musik atau band indie yang tidak memiliki major label, sehingga tidak ada yang menaungi dalam pembiayaan promosi. Hal tersebut menjadi salah satu kendala Apollo 10 dalam pembuatan video klip.

Lirik lagu “Satnite Attack” ditulis dengan bahasa asing yaitu bahasa Inggris, sehingga dibutuhkan faktor pendukung dalam penyampaian makna lagu tersebut melalui media. Salah satu media yang digunakan pada perancangan dan pembuatan video klip “Satnite Attack” karya Apollo 10 sebagai visualisasi lagu dan media promosi adalah melalui media audio visual. Penggunaan audio visual diharapkan mampu untuk membantu pendengar sekaligus penonton menggambarkan lagu *Satnite Attack*. Selain itu, dengan pembuatan video klip yang kreatif dan mengikuti perkembangan jaman maka akan menarik banyak pendengar dan penonton.

Proses produksi video klip tidak lepas dari peran penting seorang produser dan sutradara. Produser menjadi salah satu penentu keberhasilan produksi video klip. Produser merupakan orang yang bertanggung jawab pada proses pembuatan video klip. Sementara itu, sutradara bertanggungjawab penuh atas aspek-aspek kreatif maupun secara teknis. Melalui video klip *Satnite Attack* ini penulis berperan

sebagai produser sekaligus sutradara yang bertanggungjawab pada tahap pra produksi hingga pasca produksi. Sebagai seorang produser harus mengawasi dan menyalurkan sebuah karya video klip kepada seluruh pihak yang terlibat serta mempertahankan integritas, suara dan video. Selain itu, bertanggung jawab dalam hal manajemen produksi, khususnya selama periode pra produksi, sebelum sebuah video klip dapat terdani sepenuhnya. Sebagai seorang sutradara, penulis juga terlibat secara langsung dalam proses kreatif melalui semua tahapan yang berkaitan dengan penciptaan cerita secara naratif dan perwujudan konsep secara sinematik.

1.2 Fokus Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus masalah adalah bagaimanakah peran produser dan sutradara dalam perancangan dan pembuatan video klip "Satnite Attack" karya Apollo 10 sebagai visualisasi lagu dan media promosi?

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas dapat dikemukakan tujuan tugas akhir sebagai berikut:

1. Menyampaikan pesan dari lirik lagu melalui media visual
2. Mempromosikan lagu *Satnite Attack*

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Praktis

- a. Memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap lagu video klip “*Satnite Attack*” karya Apollo 10 sehingga dapat membantu pengapresiasian *audience* secara tuntas.
- b. Sebagai masukan bagi penikmat seni dalam upaya meningkatkan apresiasi terhadap industri hiburan, khususnya musik.

1.4.2 Manfaat Akademis

- a. Memperkaya laporan tugas akhir dalam bidang artis, khususnya dalam bidang *audio visual content creator*.
- b. Sebagai bahan referensi untuk laporan tugas akhir yang sejenis selanjutnya