

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini perkembangan musik sangatlah cepat, banyak genre-genre music baru mulai bermunculan ke publik, salah satunya adalah genre *music metal*, genre music yang terkenal dengan gaya musik yang keras. Genre music metal sejatinya bukanlah hal baru karena genre music ini sudah mulai muncul sejak tahun 1970-an, namun belum terlalu terekspos ke public. Saat ini musik metal telah menjelma menjadi genre music yang memiliki jutaan audiens di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia.

Permasalahan yang sering muncul adalah kebanyakan audiens musik tidak mengerti lyric yang ada pada lagu band-band metal, selain karna jenis music yang keras dan terkesan berantakan, jenis vocal yang di pakai juga sengaja di buat serak agar menambah kesan sangar. Hal ini menyebabkan artikulasi kurang jelas, bahkan di subgenre tertentu tidak terdengar sama sekali. Oleh karena itu di butuhkan sebuah media perkenalan sekaligus promosi yang memadai agar audiens genre music ini dapat mengetahui isi lirik sebenarnya.

Multimedia adalah salah satu solusi pemecahan masalah di atas, banyak hal yang dapat dilakukan, salah satunya adalah pembuatan *Video Official Lyric* dengan menggunakan salah satu teknik motion graphic yaitu *Teknik Kinetic Typography*. Menurut *Dr .Barbara Brownie* dalam bukunya *Transforming Type: New Directions in Kinetic Typography*, kinetic typography merupakan salah satu

bentuk dari *temporal typography*, yaitu teks yang bergerak dari waktu ke waktu[1]. Dengan melihat adanya peluang, membuat penulis dan pihak Official bangkit bekerja sama untuk membuat sebuah Video Official Lyric sebagai media perkenalan dan promosi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah Bagaimana cara merancang dan membuat video official lyric untuk Bangkit band sebagai media perkenalan link dan promosi band dengan menggunakan teknik *Kinetic Typography*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas perlu adanya batasan masalah agar permasalahan yang akan dibahas dapat jelas tidak menyimpang, maka dibuat batasan sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya akan membahas tentang perancangan dan pembuatan video official lyric "Bangkit - Rima wana".
2. Penelitian ini tidak akan membahas tentang music dan pembuatannya.
3. Seluruh asset band di dapat dari persetujuan dengan band terkait
4. Perancangan dan pembuatan di lakukan bersama dengan band terkait.
5. Penulis tidak akan membahas sejauh mana video ini di terima masyarakat .
6. Video ini hanya akan di publish di channel youtube resmi Bangkit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

a. Maksud Penelitian

Adapun maksud yang ingin di sampaikan dari penulisan skripsi ini antara lain :

1. Sebagai syarat kelulusan dalam mendapat gelar sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Meningkatkan kemampuan di bidang multimedia dan menerapkan ilmu yang di peroleh selama studi di Universitas Amikom Yogyakarta.

b. Tujuan Penelitian

Tujuan yang disampaikan dalam pembuatan skripsi ini adalah :

- a. Sebagai syarat kelulusan Program Studi STARTA-1 Teknik Informatika Di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Mengimplementasikan ilmu yang dimiliki serta mengembangkan kemampuan dasar mendesain aset maupun yg lainnya
- c. Sebagai media promosi Singel band Bangkit yang berjudul Rima Wana.
- d. Menginformasikan lyric dari lagu band Bangkit - Rima wana.

1.5 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari video dengan teknik *Kinetic Typography* dan mengamati gaya pengolahan struktur videonya

2. Metode Wawancara

Melakukan wawancara langsung dengan band terkait (Bangkit) dalam menentukan tema, konsep, dll.

3. Metode Literatur

Merupakan metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang berhubungan dengan masalah penyusunan skripsi ini

1.5.2 Metode Analisis (Kualitatif)

Analisis Kualitatif merupakan analisis yang mendasar pada adanya hubungan semantic antar variable yang di teliti. Tujuannya ialah agar peneliti mendapatkan makna hubungna variable-variabel sehingga dapat di gunakan untuk menjawab masalah yang di rumuskan dalam penelitian. Prinsip pokok tehnik analisis kualitatif ialah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis , teratur, terstruktur dan bermakna.

1.5.3 Metode Perancangan

Ini adalah proses *Pra-Produksi* dalam tahap ini akan dibuat storyboard, perancangan asset, setting background, dan bahan-bahan pendukung lainnya.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam metode ini dilakukan 2 tahapan editing, yaitu :

a. Produksi

Pada proses ini akan di lakukan pembuatan video, penggabungan asset – asset yang telah di kumpulkan

b. Pasca-Produksi

Pasca – Produksi adalah saat vide telah selesai melalui proses editing, setelah itu akan di lakukan proses testing sebelum di publish.

1.5.5 Metode Testing

Setelah pembuatan video selesai, maka dilakukan pengujian dengan kuesioner, yang mana kuesioner akan dibagikan kepada pihak *Band Bangkit (Official Bangkit)* untuk mengetahui apakah konten dalam video telah sesuai dengan yang diinginkan oleh pihak objek penelitian.

1.5.6 Metode Implementasi

Pada metode implementasi, Video Official Lyric yang telah selesai akan di unggah ke channel youtube resmi Bangkit.

1.6 Sistematika Penulisan

Metode penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan didasarkan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada laporan "**Perancangan dan Pembuatan Video Official Lyric "Bangkit – Rima wana" dengan Teknik Kinetic Typography**" adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun yang dibahas memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang tinjauan pustaka dan teori – teori mengenai : Definisi Animasi, Kinetic Typography ,Analisis Sistem Photoshop CS6, Illustrator CS6 , dan Affer Effects CS6.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal – hal yang berhubungan dengan analis system yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis kelayakan sistem. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dan pembuatan video official lyric serta penerapan *Kinetic Typography*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat tentang implementasi dari hasil perancangan dan pembuatan video official lyric “Bangkit – Rima Wana”. Selain itu juga berisi screen shot proses pengerjaannya

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini memuat tentang kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis terhadap video official lyric “Bangkit – Rima Wana” yang telah dibuat.