

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki beragam genre musik yang dinikmati oleh masyarakatnya. Ratusan juta jiwa penduduk Indonesia memiliki kesukaan musik yang berbeda-beda. Publikasi menjadi pengaruh besar dalam mem-popularkan pemain musik dalam bentuk band maupun solo karir. *Perform* band, pemutaran lagu di radio, dan video klip di televisi maupun media sosial merupakan cara untuk mengenalkan musik dan lagu kepada masyarakat.

Berbicara mengenai musik tak lepas dari dunia entertainment yang mengalami kemajuan yang sangat pesat baik dari segi teknik maupun teknologinya, tidak dapat di pungkiri lagi bahwa teknologi sangat mempengaruhi industri musik mulai dari *recording* sampai promosi, khususnya untuk promosi yang menggunakan media audio visual yang lebih dikenal dengan video klip.

Gangsta Lovin merupakan band indie beraliran pop yang berasal dari Yogyakarta. Melalui karya atau lagu yang diciptakan, mereka berusaha untuk menjalani bidang ini dengan serius dan berharap mendapat apresiasi yang baik dari para pendengar musik. Namun untuk menjalankan tujuan tersebut perlu dituntut dengan media yang beragam, bukan hanya melalui media suara atau lagu saja tetapi juga menggunakan media lain seperti video klip.

Banyak teknik yang dapat digunakan dalam proses pembuatan video klip yang berkualitas dan dapat menyampaikan pesan yang terkandung dalam video klip

tersebut. Salah satunya yaitu dengan video *live shot* yang dipadukan dengan teknik *motion graphic*. *Motion graphic* termasuk animasi yang diminati oleh masyarakat, hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya *bumper-in* maupun *bumper-out* dalam film, *reality show*, berita dan lain-lain.

Dengan menggunakan teknik *motion graphic* diharapkan dapat dinikmati oleh masyarakat umum dan dapat membantu melancarkan promosi lagu mereka yang berjudul *Spesial Untuk Mu* pada band *Gangsta Lovin*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah :

Bagaimana membuat video klip dengan kombinasi *live shot* dan *motion graphic* pada *Gangsta Lovin* band ?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan video klip ini menggunakan teknik *live shot* dan animasi *motion graphic* yang melibatkan banyak elemen di dalamnya. Sehingga penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini memfokuskan mengenai perancangan video klip menggunakan teknik *motion graphic* dan *live shot*.
2. Pembuatan video klip ini dikhususkan pada segmentasi usia remaja.

3. Hasil akhir akan diserahkan kepada Gangsta Lovin band yang nantinya akan di publikasikan melalui media sosial Youtube.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata-1 Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat merancang video klip band Gangsta Lovin yang berjudul Spesial Untuk Mu dengan menggunakan teknik *live shot* dan *motion graphic*.
3. Meningkatkan kreatifitas diri dalam dunia hiburan khususnya di bidang audio visual.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer.
2. Penelitian merupakan kesempatan untuk menambah pengalaman dalam menerapkan teori dan praktek selama penulis menimba ilmu di bangku kuliah, khususnya dalam bidang multimedia pembuatan yaitu video klip.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain:

1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pihak bersangkutan, dalam hal ini pihak Gangsta Lovin band.

2. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap video klip yang mempunyai ciri yang sama.

3. Metode Kepustakaan

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, internet, maupun referensi lain dari berbagai sumber yang valid dan terpercaya.

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menganalisa data-data dan informasi yang telah diperoleh untuk diidentifikasi dan ditindak lanjuti untuk membuat rekomendasi dan solusi perancangan sebuah video klip.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode ini merancang konsep untuk pembuatan video klip yang disiapkan sesuai dengan konsep yang akan dibuat pada pra produksi, produksi dan pasca produksi

1.6.3.1 Pra Produksi

Tahap Pra Produksi merupakan tahap perencanaan. Disini semua hal yang berkaitan dengan pembuatan video klip dan pembuatan animasi *motion graphics* dipersiapkan. Seperti membuat konsep cerita, membuat naskah, jenis shot yang akan di gunakan dan membuat storyboard.

1.6.3.2 Produksi

Tahap produksi merupakan tahap implementasi dari tahap pra produksi. Video yang dibuat mengacu kepada konsep yang telah dipersiapkan sebelumnya.

1.6.3.3 Pasca Produksi

Merupakan bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan. Video akan diedit dan disempurnakan sehingga menjadi karya yang utuh.

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada metode ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana video klip yang dibuat untuk dilakukan sebuah perbaikan atau tidak.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih terarah dan terstruktur pada permasalahan maka dibuat dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang dibahas mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori konsep dasar multimedia, pengertian motion graphic, konsep dasar video klip, proses dalam pembuatan video klip.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini berisi tentang sejarah Gangsta Lovin, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional video klip yang dibuat, serta menjelaskan rancangan video klip pada tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan video klip secara teknis mulai dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pengumpulan data serta beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA