

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Mantra Recording Studio* adalah perusahaan yang mengelola rekaman suara dan penjualannya, termasuk promosi dan perlindungan hak cipta. Beralamat di Perumahan Sawit Sari - Jl.Bunga Blok 1, No.1 Condongcatur, Depok, Sleman-Yogyakarta. Mereka biasanya memiliki kontrak dengan artis-artis musik dan manajer band tersebut. Salah satu dari bandnya adalah Raokín *Feat Fafa* yang mempunyai prestasi cukup baik berhasil diraihnya namun mereka tidak mempunyai video klip di lagu mereka.

Pada saat ini, persaingan band di industri musik sudah banyak dan harus bisa mempertahankan loyalitasnya. *Mantra Recording Studio* Yogyakarta menargetkan bahwa mempertahankan loyalitas dan meningkatkan mutu musik harus berinovasi, seperti memiliki media promosi video klip di lagu – lagu band yang bernaung di tempatnya. Dari pengalaman yang sudah di alami oleh *Mantra Recording Studio* Yogyakarta, berbagai kegiatan yang sudah dibuat sebelumnya dengan mengadakan ivent, mengisi acara di cafe - cafe, mall dan tempat lainnya dengan menampilkan band-bandnya. Namun, publikasi untuk menyampaikan informasi tentang band dan lagunya tersebut di rasa kurang optimal.

Hal tersebut di atas yang melatar belakangi pembuatan video klip guna mendukung kebutuhan promosi dan inovasi pada Raokin *Feat* Fafa. Dengan media promosi yang disajikan dalam bentuk video, masyarakat umum akan lebih mudah dalam hal mengingat dan mengenal band tersebut. Lagu yang diangkat pada pembuatan video klip dari Raokin *Feat* Fafa yang bernaung di *Mantra Recording Studio* ini berjudul “A Victory” yang di dedikasikan untuk pembalap F1 dari Indonesia Rio haryanto, maka penulis mengambil skripsi dengan judul: “Pembuatan Video Klip Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* di *Mantra Recording Studio* Sebagai Media Promosi Album”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: “Bagaimana membuat video klip lagu A Victory dari Raokin *Feat* Fafa yang bercerita tentang Pembalap F1 Rio Haryanto menggunakan teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* di *Mantra Recording Studio* sebagai media promosi album?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan di base camp Raokin *Feat* Fafa *Mantra Recording Studio* Yogyakarta.

2. Pembuatan dan perancangan video klip ini sebagai sarana untuk membantu mengangkat nama pembalap F1 Rio Haryanto dan sebagai media promosi album Raokin *Feat* Fafa.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan video klip ini adalah Adobe Illustration CS6, Adobe After Effect CS6 dan Adobe Premiere CS6.
4. Pembuatann *Storyboard* mengacu pada skenario yang telah di buat.
5. Hasil *IMPLEMENTASI* video teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* ini akan berbentuk video media promosi berdurasi sekitar 4 menit 39 detik dan akan menjadi kewenangan Raokin *Feat* Fafa dalam penayangannya.
6. Untuk audio yang nantinya digunakan seperti suara latar, musik, effect dan lain-lain yang terdapat dalam video yang dikerjakan, sebagian atau sepenuhnya di buat oleh Raokin *Feat* Fafa di *Mantra Recording Studio*.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dari penelitian yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah untuk membuat dan merancang video klip dalam bentuk *Live Shoot* dan *Motion Graphic* dari Raokin Feat Fafa yang bernaung di *Mantra Recording Studio*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di peroleh dari pembuatan video klip ini adalah:

1. Sebagai salah satu media untuk promosi Pembalap FI Rio Haryanto dan Raokin Feat Fafa.
2. Media konten sebagai pengenalan Raokin Feat Fafa kepada masyarakat Indonesia.
3. Sebagai salah satu media hiburan pada masyarakat.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka penulis melakukan beberapa metode sebagai berikut:

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Studi Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang dilakukan bersumber dari jurnal ilmiah nasional, media cetak atau elektronik, buku dan white paper yang di dapat dari internet, perpustakaan dan koleksi buku pribadi untuk mendapatkan konsep teori yang mendukung.

## 2. Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data yaitu dengan cara bertanya dan berdiskusi dengan semua pihak yang berkaitan dengan penelitian.

## 3. Metode Observasi

Proses pengamatan terhadap media promosi yang pernah dibuat oleh Raokin *Feat* Fafa yang bernaung di *Mantra Recording Studio*.

## 4. Kuisisioner

Kuisisioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang ditunjukkan kepada responden. Jawaban responden atas semua pertanyaan dalam kuisisioner kemudian di catat.

### 1.6.2 Metode Analisis

Melakukan analisis data yang telah dikumpulkan untuk menyusun laporan dan merancang video tersebut. Analisis dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan analisis yang di dalamnya akan menganalisis kebutuhan *Fungsional* dan *NonFungsional*, kebutuhan *Brainware*, kebutuhan perangkat lunak, dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk perancangan pembuatan video.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan pada penelitian ini menggunakan metode pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah

persiapan, seperti membuat ide cerita, penentuan tema, logline, sinopsis dan pembuatan *Storyboard*.

#### 1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dengan melakukan langkah-langkah produksi yang di dalamnya terdapat proses *Shooting video*, *capturing*, penggambaran, Tahap pasca produksi, yaitu tahap dilakukannya proses *Compositing*, *Editing*, dan kemudian dilanjutkan dengan proses *Rendering* untuk *packaging* hasil akhir dengan format video yang diinginkan.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

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

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan.

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

Pada bab ini menjelaskan pengertian multimedia, konsep dasar video, media promosi dan teknik yang dipakai dalam perancangan video klip Raokin *Feat* Fafa yang bernaung di *Mantra Recording Studio*.

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

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan yaitu analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan dan perancangan video klip.

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

Pada bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil perancangan video klip.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya yang bersifat membangun dari pembahasan yang ada pada penyusunan skripsi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi.

### **LAMPIRAN**