

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya era teknologi saat ini, multimedia menjadi salah satu media yang berkembang pesat ditunjang oleh penggunaan internet yang meningkat pesat setiap tahunnya. Perpaduan ini menjadi sarana yang tepat bagi industri kreatif bersaing untuk mendapatkan apresiasi maupun keuntungan yang berhubungan finansial.

Bidang multimedia khususnya video klip menjadi salah satu contoh media yang berkembang pesat. Munculnya situs jejaring sosial khusus konten video www.youtube.com menjadi salah satu sarana pemasaran, hiburan, dan informasi. Dengan adanya *Youtube* semakin mempermudah para perusahaan label rekaman dan para produser musik dalam mempromosikan artis - artis yang mempunyai bakat ataupun peluang besar untuk meraup keuntungan dari banyaknya audiens pengguna situs tersebut.

Mithology Borneo adalah band indie yang lahir di kota Yogyakarta yang beranggotakan anak - anak muda yang berasal dari Kalimantan yang mengusung genre deathcore. Sebagai band beberapa tahun terbentuk Mithology Borneo saat ini mencoba mendapatkan apresiasi lebih dari kalangan pecinta musik genre deathcore, tetapi juga para audiens yang baru. Saat ini Mithology Borneo sendiri sedang mempersiapkan album perdana mereka dan berupaya untuk mempromosikannya ke khalayak luas. Penulis melihat dan mengamati bahwa band tersebut belum memiliki video klip dengan konsep yang matang dan tertata

(berstandarisasi) dalam pemanfaatan media seperti : *Youtube.com, Vimeo.com*, dan lain-lain untuk memperkenalkan group band tersebut ke publik, sehingga dapat menjadi alat promosi.

Penulis mencoba membantu promosi band ini dengan memilih salah satu single yang ada pada album yang bertajuk "Rebellion" berjudul "Bangkit" untuk dijadikan sebuah video klip. Konsep yang diberikan pada video klip tersebut berupa memberikan pesan dan pemaknaan lagu dengan berbasis *visual effect*.

Permasalahan diatas yang membuat penulis berniat melakukan penelitian tentang media promosi untuk band Mithology Borneo dengan judul : **"Perancangan Video Klip Band Mithology Borneo "Bangkit" Sebagai Media Promosi"**. Dengan adanya video klip diarpakan Mithology Borneo sebagai band yang baru terbentuk dan terjun dibelantika musik di Indonesia dapat dikenal masyarakat luas dan dapat disejajarkan dengan band-band papan atas Indonesia lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam membuat video klip ini ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah video klip berstandarisasi untuk sebuah media promosi ?
2. Bagaimana mengembangkan proses pembuatan video klip dan berbasis *visual effect* untuk band Mithology Borneo ?
3. Bagaimana cara memanfaatkan video klip sebagai sarana promosi album perdana untuk mendongkrak popularitas band Mithology Borneo dimata masyarakat ?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dimaksudkan untuk memberi kejelasan kepada penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang tepat dan cepat dalam penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan batasan penelitian, yaitu:

1. Video klip ini mengambil tema atau genre musik dari band Mithology Borneo dan judul lagu yang dipilih berjudul "Bangkit".
2. Proses pembuatan video klip ini fokus pada kegiatan pasca produksi, produksi dan pra produksi.
3. Kualitas audio dan jenis musik yang pada video klip diluar kapasitas penulis.
4. Media yang digunakan untuk penayangan berupa internet yaitu situs Youtube.com agar dengan mudah dibagikan ke media sosial yang lain serta lebih banyak digunakan pengguna internet diseluruh dunia.
5. Dalam perancangannya penulis menggunakan *software-software* sebagai berikut, *Adobe After Effect CS6, Adobe Premier CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Bridge CS6, Adobe Media Encore.*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebaai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah di dapat selama mengikuti perkuliahan di sekolah Tinggi manajemen Informatika dan komputer "AMIKOM"

Yogyakarta, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis dan Multimedia dan menjadikan penelitian ini sebagai portofolio penulis dimasa mendatang.

3. Merancang komunikasi visual dalam bentuk video klip sebagai media penunjang dan sarana promosi yang mampu menarik perhatian audiens secara khusus dalam penelitian ini **band Mithology Borneo**.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penyusunan skripsi ini terdapat beberapa metode yang digunakan. Kelengkapan data ini diharapkan dapat mengurangi hambatan-hambatan yang muncul, sehingga kelancaran dalam penyusunan skripsi dapat tercapai. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu:

1. Metode Wawancara

Mengumpulkan informasi, perencanaan kegiatan dan data dari seseorang / kelompok yang berwenang dalam instansi tersebut secara langsung maupun kepada orang yang lebih ahli dalam bidang visual effect dalam menunjang proses pasca produksi.

2. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data melalui metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang biasa dipakai seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi *website* yang berhubungan dengan proses pembuatan video klip dan *visual effect*.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis bertujuan untuk menentukan seberapa jauh penelitian mencapai sarannya, penelitian ini menggunakan analisis :

1. Analisis SWOT

Bertujuan menentukan adanya kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman/hambatan dari sebuah sistem. Metode analisis SWOT sebagai metode analisis yang paling dasar, yang bermanfaat untuk melihat suatu topik ataupun suatu permasalahan dari 4 empat sisi yang berbeda. Hasil dari analisa biasanya berupa arahan ataupun rekomendasi untuk mempertahankan kekuatan dan untuk menambah keuntungan dari segi peluang yang ada, sambil mengurangi kekurangan dan juga menghindari ancaman.

1.5.3 Metode Perancangan

Merupakan tahap perencanaan dan prosedur-prosedur yang diperlukan dalam sebuah penelitian. Tahap penelitian ini antara lain ;

1. Pra Produksi

Adalah tahapan persiapan penentuan ide, perancang naskah, pemilihan lokasi/perlengkapan, storyboard.

2. Produksi

Adalah tahapan proses pengaturan kamera dan pengambilan gambar.

3. Pasca Produksi

Adalah tahapan proses capturing, logging, editing, rendering, hingga mastering sebuah video klip.

1.5.4 Metode Pengembangan

Adalah tahapan atau aktifitas untuk menghasilkan sebuah sistem dalam menyelesaikan masalah (*problem*) penelitian. Pengembangan penelitian ini menggunakan tipe pengembangan eksplorasi. Pengembangan yang dilakukan :

1. Video klip digunakan sebagai media promosi album perdana dan untuk meningkatkan popularitas band Mithology Borneo.
2. Proses pasca produksi dilakukan berbeda dari pada perancangan video klip pada umumnya yaitu dengan melakukan proses *composition* terlebih dahulu.
3. Konsep video klip yang dibuat berbasis *visual effect*.

1.5.5 Metode Testing

Testing dilakukan untuk menguji setiap modul untuk menguji setiap sistem untuk menjamin setiap sistem yang dirancang menjalankan fungsinya dengan baik. Dalam penelitian ini metode testing yang digunakan :

1. Unit Testing (White-Box Testing)

White-box testing adalah cara pengujian dengan melihat kedalam sistem yang dibuat meneliti dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak.

2. Kuisloner