

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan masyarakat Indonesia diwarnai dengan berbagai macam genre musik yang beragam, dari dalam maupun luar negeri. Musik merupakan salah satu bentuk emosional dari sebuah karya yang ditulis dalam sebuah lagu yang mana musik sendiri sifatnya menghibur dan sangat diminati oleh masyarakat luas, Hal ini mendukung perkembangan yang sangat pesat bagi industri musik di Indonesia, terbukti dengan banyaknya grup band dan penyanyi yang bermunculan di belantika musik Indonesia. Sehingga setiap grup band dan penyanyi akan selalu berusaha untuk bersaing mendapatkan pengakuan dan penghargaan atas karya yang mereka buat. Menurut Gatuk Witjaksono gitaris Macan Band (hasil wawancara) secara garis besar musik dibedakan menjadi 2 jalur yakni *major label* dan *indie label*. Pada jalur musik *major label* keseluruhan proses produksi, promosi, dan distribusi dibiayai oleh perusahaan rekaman, sehingga musisi tidak mempunyai kebebasan dalam menentukan karya musiknya. Berbeda halnya dengan *indie label* jalur musik ini mempunyai kebebasan dalam mengapresiasi dan menentukan pasar musiknya sendiri. Musik indie bisa diartikan sebagai musik yang mandiri, lepas dari jalur mainstream yang memegang teguh nilai otentik, *experimental*, anti komersial, kadang juga merupakan apresiasi terhadap dunia musik.

Dalam situs www.anneahira.com menjelaskan bahwa musik indie ada dua macam yaitu yang pertama musik indie sebagai status musisi atau grup band yang tidak terkait perusahaan rekaman besar (major label) dan yang kedua adalah musik indie sebagai genre bermusik. Di dukung oleh hasil wawancara peneliti dengan Zachary Topuh gitaris Blingsatan Band perkembangan musik di negeri ini mulai menunjukkan kenaikan yang signifikan dari begitu banyak jenis musik yang berkembang saat ini. Salah satu musik yang berkembang di Surabaya adalah musik *Skate Punk*.

Dalam situs www.geschool.net dijelaskan bahwa Musik *Skate Punk* atau *Skate Rock* adalah sebuah sub dari genre punk rock yang telah populer di kalangan pemaian skateboard. Istilah *Skate Punk* ini paling sering digunakan untuk menggambarkan suara dari sekian banyak band *Skate Punk*. *Skate Punk* sendiri memiliki karakter yang keras dan cepat. Musik ini digemari di komunitasnya, tidak hanya berkembang di Surabaya tetapi berkembang di seluruh dunia sejak tahun 1990-an. Penikmat musik *Skate Punk* rata-rata dari golongan anak muda.

Salah satu band *Skate Punk* asal Surabaya adalah *Staight at Venue* (S.A.V) sebuah grup band indie yang beraliran *Skate Punk*, Band ini berdiri sejak 7 Januari 2005. Terdiri dari 5 personil Hero sebagai Vocalis, Ivan DC sebagai gitaris, Amrin Nawi sebagai gitaris, Cornelius Harris sebagai bassis, dan Kiki Pratama sebagai drummer. Dalam perjalanan karirnya *Staight at Venue* Band telah menghasilkan 2 full album, 1 mini album dan 2 album kompilasi. Sama seperti grup-grup band yang lainnya, grup Band *Staight at Venue* juga membutuhkan

media publikasi sehingga grup band ini dapat dikenal luas di dalam maupun di luar negeri. Salah satu cara yang dilakukan *Staight at VenueBand* agar musiknya dapat dikenal adalah manggung dan merilis album, serta promosi via media internet dan video klip.

Video klip sebagai media promosi saat ini telah banyak dilakukan grup band untuk mempromosikan musiknya. Para pembuat video klip berlomba-lomba untuk membuat karya video klip yang baik dan menarik agar diterima oleh khalayak luas. Menurut Zachary Tophu gitaris Blingsatan Band (Hasil Wawancara), beliau menjelaskan bahwa membuat sebuah video klip sangatlah penting untuk media promosi sebuah grup band. Dengan adanya video klip, maka penikmat musik akan mengerti maksud dari lagu tersebut, karena video klip adalah salah satu cara menyampaikan pesan yang mengekspresikan fenomena-fenomena dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung oleh pendapat Andre OPA Sumual editor *chief trax magazine*, dalam hiburan kompasiana.com beliau menjelaskan di era sosial media sekarang ini, klip penting dengan banyaknya aplikasi video di dunia maya, video klip jadi punya nilai.

Dalam buku yang berjudul *Memahami Film* (Pratista, 2008: 89) pembuatan video klip terdapat beberapa macam-macam teknik yang digunakan antara lain *stopmotion*, *long shoot*, *comical*, *live shoot*, dan lain-lain. Teknik pengambilan gambar dengan cara *live shoot* sering digunakan dalam pembuatan video klip.

Untuk pembuatan video klip ini, peneliti menggabungkan teknik *live shoot* dan animasi 2D berjudul “Solusi”. Hal ini dikarenakan kemudahan yang dimiliki oleh teknik *live shoot*. *Live shoot* bisa dikombinasikan dengan animasi 2D.

Animasi 2D menjadi salah satu *experimen* dalam berekspeksi dengan membuat video klip tersebut agar memiliki keunikan tersendiri dan dapat menjadi inspirasi yang lain. Penggabungan teknik live shoot dan animasi 2D sangat jarang sekali dipakai dalam pembuatan video klip di Indonesia khususnya *Band Indie* di Surabaya sehingga peneliti tertantang untuk mengkajinya sebagai tugas akhir.

Tugas Akhir ini menggunakan live shoot dan animasi 2D yang sama-sama dikombinasikan untuk menggambarkan alur cerita dan perform band. Namun penggunaan live shoot lebih dominan pada pembuatan video klip ini.

Pada tugas akhir ini peneliti membuat video klip *Band* “Straight at Venue” berjudul “Solusi” karena menurut Bagaskoro Pramudhito CEO *Low Angel Production* (Hasil Wawancara), Beliau menjelaskan bahwa saat ini pembuatan video klip band *Skate Punk* jarang ditemukan di Indonesia khususnya di Surabaya. Diharapkan dengan adanya video klip ini menjadi salah satu upaya band untuk dapat mempopulerkan dan menjadi referensi untuk musik *Skate Punk* lainnya. Sehingga dibuat Tugas Akhir ini dengan judul Pembuatan Video Clip Band *Staight at Venue* Berjudul “Solusi” Dengan Penggabungan Teknik Live Shoot Dan Animasi 2D.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan bahwa rumusan masalah pada Tugas Akhir ini ini yaitu:

1. Bagaimana membuat video klip dengan penggabungan *teknik live shoot* dan animasi 2D pada band *Staight at Venue* berjudul solusi?

2. Bagaimana membuat gambar animasi dalam bentuk 2D yang menarik untuk ditampilkan dan dapat menyatu dengan *video live shoot*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Membuat video klip band *Straight at Venue* dengan judul lagu solusi.
2. Membuat animasi 2D dalam video klip *Straight at Venue* sesuai dengan cerita dalam lagu solusi.
3. Menggabungkan *teknik live shoot* dan animasi 2D.
4. Video Klip ini di tujukan untuk penikmat musik *skate punk*.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan video klip ini adalah Membuat video klip *Staight at VenueBand* berjudul “Solusi” dengan penggabungan *teknik live shoot* dan animasi 2D yang dapat menarik penikmat dan peminat musik *Skate Punk*.

1.5 Manfaat

Pembuatan video klip ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media informasi dan promosi bagi setiap kalangan musik yang berkecimpung dalam jalur indie. Karena dalam video klip ini banyak informasi yang disampaikan, dari sebuah lirik yang di realisasikan dalam bentuk visual, sehingga mampu membuat

orang yang melihatnya tertarik dan merasakan cerita dalam lagu tersebut. Selain itu pembuatan video klip ini diharapkan dapat bermanfaat untuk khalayak luas.

