

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi seperti sekarang ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat cepat. Segala aspek teknologi setiap saat mengalami kemajuan dan perkembangan yang tidak dapat diprediksi. Sehingga menuntut manusia manusia untuk lebih kreatif dan menciptakan hal-hal baru dan inovatif.

Salah satunya yang mengalami perkembangan terus-menerus adalah musik. Keberadaan musik tidak dapat dipisahkan oleh kehidupan masyarakat. Musik memberikan warna yang berbeda dalam hidup ini, musik sendiri memiliki jiwa yang membuat setiap orang yang mendengarkannya dapat langsung menikmati dan dapat terbawa olehnya, terutama musik yang disenangi.

Perkembangan musik khususnya musik pop tidak dapat dipisahkan dari kemunculan video klip. Video klip hadir melalui media televisi sekaligus merupakan bagiannya, penghibur, pembunuh rasa sakit, ladang tandus yang sangat luas, *white noise*, dan pencuri waktu (Rusbiantoro, 2008).

Video klip adalah suatu penambahan konsep *visual* yang dipertontonkan pada *audience* yang diharapkan mampu membentuk citra dengan penggabungan dua aspek indera yang dikemas menjadi satu kemasan yang menarik dalam bentuk pengekspresian musik yang dilantunkan oleh pemusik. Video klip menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari musik karena video klip tidak hanya menyuguhkan

musik belaka, namun juga *fashion* dan bahkan struktur cerita yang dapat memperkuat musiknya sendiri.

Video klip lebih berperan penting sebagai sebuah sarana promosi dibanding sebagai sebuah sumber pendapatan, karena video klip yang dikemas secara apik dapat membantu mendongkrak penjualan rekaman (Folkerts & Lacy, 2004). Video klip pada akhirnya dapat ditayangkan di televisi. Hal ini dipopulerkan pertama kali lewat program televisi MTV pada tahun 1981.

Di Indonesia, video klip sendiri berkembang dan menjadi ladang bisnis yang cukup menjanjikan. Hal ini didukung semakin menjamurnya program acara musik di stasiun-stasiun televisi Indonesia. Peluang tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media promosi yang sangat efektif. Menurut Marcel Danesi (2010) untuk sekarang ini, video klip tidak hanya dapat dinikmati melalui media televisi saja, namun juga dapat dinikmati melalui internet maupun CD (Compact Disc) atau DVD (Digital Versatile Disc). DVD atau CD adalah cakram optik kecil tempat untuk menyimpan data atau musik.

Video klip dapat diproduksi menggunakan beberapa macam teknik, antara lain menggunakan teknik *live shot* maupun animasi. Pengertian *live shot* itu sendiri adalah serentetan perekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian dramatik lainnya dan disusun pada saat proses editing, semuanya bisa menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonnya terhanyut (Prakoso, 2010). Pengertian animasi merupakan kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Benda mati tersebut diberi

dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup (Djalle, 2008).

Animasi terdiri dari beberapa teknik, antara lain animasi 2D, animasi 3D dan animasi *stop motion* atau *claymotion*. Animasi *stop motion* (*stop motion animation*) atau yang disebut juga *claymotion* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini dibuat dengan menggerakkan objek atau model dari boneka ataupun bahan elastis yang terbuat dari *clay*/tanah liat atau tanah liat sintetis. Objek digerakkan sedikit demi sedikit dan kemudian diambil gambarnya satu per satu. Setelah diedit dan disusun, kemudian rol film dijalankan, akan memberikan efek seolah-olah boneka atau model tersebut bergerak. Teknik *stop motion* atau *cut-out* ini sering digunakan dalam *visual effect* untuk film-film di era 1950-1960an, bahkan sampai saat ini sebagai perkembangan jenis dari teknik animasi. Contoh film yang menggunakan teknik animasi *stop motion* yaitu *The Nightmare before Christmas* (1993), *Chicken run* (2000) (Furnis, 2006).

Video klip menampilkan penyanyi solo maupun duo, ataupun yang terbentuk dalam bentuk grup band yang terdiri dari *vocalist*, *drummer*, *guitarist*, *guitarist bass*, dan alat musik pendukung lainnya. Grup band yang tergabung dalam *indie label* adalah grup band dalam kondisi mandiri, baik dari segi finansial maupun cara dalam menghasilkan karya, dan belum memiliki naungan di bawah perusahaan rekaman tertentu. Dari *indie label* inilah, mereka yang berpotensi kelak dapat terus melangkah maju dan bergabung dengan *major label*, dimana pendanaan, promosi dan distribusi lagu grup band diatur penuh oleh produser. Sama seperti yang dialami oleh Marasmellow.

Marsmellow adalah sebuah grup band *indie* yang berasal dari Surabaya. Personil Marsmellow, yaitu Mochamad Nur Arifin (vocal), Kukuh Syafaat (guitar, drum, keys) dan Praditya Juncto Rizanjaya (guitar). Marsmellow telah berhasil membuat satu album yang dipasarkan secara terbatas. Sampai suatu saat Marsmellow memutuskan untuk membuat demo lagu di studio nadamusika untuk keperluan audisi salah satu ajang musik yang disponsori salah satu produk rokok. Oleh karena itu, band ini memiliki prospek yang cukup baik untuk kedepannya, karena telah ada *major label* yang telah menawarkan untuk memproduksi album Marsmellow.

Sama seperti grup-grup band yang lainnya, grup band Marsmellow juga membutuhkan media publikasi sehingga grup band ini dapat dikenal luas di seluruh Indonesia. Sebab hal tersebut dapat membantu dalam proses pemasaran album dan penerimaan pasar musik terhadap grup musik Marsmellow. Salah satu media publikasi yang akan dibuat yaitu video klip yang akan dikemas dalam bentuk DVD.

Hal inilah yang melatar belakangi perencanaan dan pembuatan video klip band Marsmellow yang berjudul “Jangan Bilang I Love You”. Selain dapat mendengarkan karya Marsmellow, masyarakat dapat melihat konsep visual yang ditampilkan, sehingga video ini dapat menjadi kemasan yang menarik dari musik Marsmellow.

Pada video klip ini, akan menggunakan teknik penggabungan antara animasi *stop motion* dan *live shot*, dimana dengan penggunaan teknik *live shot* untuk pembentukan citra Marsmellow (*performance clips*). Sedangkan penggunaan teknik *stop motion* untuk menggambarkan alur cerita yang ada pada

lagu “Jangan Bilang I Love You” (*conceptual clips*). Sehingga masyarakat dapat menangkap pesan dan cerita yang terkandung pada lagu “Jangan Bilang I Love You”. Penggabungan unsur *performance clips* dan *conceptual clips* bertujuan selain untuk memperkenalkan personil dari Marasmellow dan juga untuk menyampaikan pesan dari lagu “Jangan Bilang I Love You”.

Penggunaan teknik *live shot* akan menggunakan *setting indoor* dengan *background* kain berwarna hitam. Untuk penggambaran Marasmellow pada saat *editing* akan menggunakan warna *primer* (merah, biru dan kuning), secara psikologis warna *primer* memberikan kesan dinamis, kegembiraan, kesenangan dan keceriaan. Penggunaan teknik *stop motion* akan menggunakan *setting* latar *outdoor* dan menggunakan warna natural yang bertujuan untuk lebih menonjolkan kesan natural dalam pembuatan video klip “Jangan Bilang I Love You”.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan video klip ini terdapat masalah yang perlu dipecahkan yaitu bagaimana memproduksi video klip dengan penggabungan teknik animasi *stop motion* dengan *live shot* yang akan dikemas dalam bentuk DVD ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah Tugas akhir ini adalah memproduksi video klip dengan penggabungan teknik animasi *stop motion* dengan *live shot* yang akan dikemas dalam bentuk DVD.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari Tugas Akhir ini adalah:

1. Menciptakan sebuah karya video klip dengan penggabungan teknik *stop motion* dan *live shot* yang inovatif dalam bentuk kepingan DVD.
2. Mengaplikasikan semua ilmu pembuatan film dan animasi yang telah didapat penulis selama belajar di bangku kuliah pada Prodi DIV Komputer Multimedia.

1.5 Manfaat

Karya Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Memperkenalkan Marasmellow sebagai salah satu band indie yang ada di Indonesia.
2. Menjadi motivasi bagi para video klip maker ataupun calon video klip maker untuk membuat video klip yang inovatif dan lebih baik lagi.