

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Band* merupakan seni yang cenderung berkaitan dengan anak muda dan gaya hidup atau *life style*. Banyak dari pelaku *band* yang mayoritas adalah anak muda. Anak muda ini menuangkan ide dan inspirasi mereka dalam sebuah karya seni musik berupa lagu.

Selain itu banyak juga diantaranya yang berkumpul dalam suatu komunitas *band independent*. Komunitas ini adalah sebuah komunitas *band* yang bebas tidak terikat pada perusahaan major label manapun dan tidak mengutamakan keuntungan (<http://roovie.blogspot.com>).

Di sisi lain *band* juga merupakan sumber mata pencaharian. Inspirasi yang tertuang dalam seni musik ini bisa memberikan materi yang sangat besar. Dalam hal ini *band* harus lulus uji di sebuah perusahaan musik yang biasa disebut major label. Major Label, merupakan perusahaan yang memproduksi dalam jasa pendistribusian musik oleh para penyanyi dan *band-band* yang ingin menempuh jasa instan. Perusahaan major label dapat membantu dalam hal mengenalkan *band-band* atau penyanyi baru. Major label mengutamakan pasar dalam penjualannya, sehingga para penyanyi atau *band* yang berada dalam naungan major label harus menuruti major label dalam hal image dan pembuatan lagu, singkatnya, yang sesuai dengan pasar.

Salah satu *band* yang lulus uji pada sebuah perusahaan major label adalah sebuah *band* dari kota Surabaya yaitu “*My sin*”. *Band* ini adalah sebuah *band* yang beraliran *pop rock* yang pada tahun 2007 merilis album pertamanya. Sampai saat ini *My Sin* telah memiliki 2 album. *My sin* terdiri dari tiga personel yaitu: Ayien (vocal), Andy (gitar) mantan personel Mata (dreamband) dan Nando (bass).

Untuk itu *My Sin* harus mempertahankan eksistensinya di dunia musik di Indonesia mengingat banyak sekali kompetitor yang mempunyai skill atau kemampuan yang sama atau bahkan jauh lebih tinggi. Para kompetitor sudah melakukan banyak cara dalam mendongkrak promosi dan animo kepada masyarakat luas. Misalnya saja dalam pembuatan sebuah syuting video klip dengan menggunakan *talent* dan *setting* tempat yang menarik. Dengan demikian harusnya *My Sin* harus bisa bersaing dan bertahan serta memberikan karya musiknya dalam perkembangan dunia musik tanah air. Untuk menyikapi hal ini sebuah *band* harus mempunyai promo yang kuat. Segi promosi sama sekali tidak bisa dikesampingkan, dalam hal ini setiap band harus mengutamakan. Promosi merupakan sebuah sarana yang paling tepat dalam mengenalkan sebuah *band My Sin* supaya selalu di ingat masyarakat.

Salah satu bentuk promosi dalam rangka mengenalkan sebuah *band* adalah dengan membuat suatu karya berupa *video klip*. Sebuah *band* sangat membutuhkan media agar para penikmat musik bisa menikmati sekaligus mengenal karakteristik dari *band* tersebut.

Dengan menyimpulkan bermacam macam teori tentang animasi yang ada dan perkembangannya, maka animasi tri matra (3 dimensi) adalah sebuah animasi

yang sangat efektif baik dari segi proses produksi maupun dari hasil yang nantinya akan dicapai. Animasi tri matra (3 dimensi) adalah suatu inovasi yang sangat mempunyai nilai ketertarikan yang tinggi terhadap konsumen.

Agar sebuah video klip dalam sebuah *band* mampu meningkatkan kesan tersendiri pada masyarakat serta mampu dijadikan sebuah media promosi yang efektif dan aktif maka perancangan video klip ini haruslah mempunyai sebuah nilai unik yang tidak dimiliki band dalam arti kompetitor. Sudah banyak *band* kompetitor dari My Sin menggunakan teknik *shooting* dalam pembuatan video klip yang menggunakan talent serta pemilihan setting atau tempat tertentu. Dengan merekam performance atau penampilan dari personel dipadu dengan akting dari talent wanita serta adanya penambahan efek gambar tertentu untuk mendramatisir suatu keadaan. Hal ini menjadikan video klip yang menggunakan teknik shooting semakin menarik dan mampu menyampaikan pesan lewat lagu yang diusung.

Menyikapi hal ini, My Sin harusnya mempunyai sebuah inovasi yang berbeda dari kompetitornya. Sebuah video klip animasi 3 dimensi adalah suatu terobosan yang inovatif serta mempunyai nilai unik yang sangat jarang digunakan band dalam arti kompetitor. Dengan membuat beberapa karakter 3 dimensi yang menggambarkan karakteristik dari para personel dari *band* My Sin serta mampu menyampaikan pesan yang terkandung dalam isi lagu.

Video klip animasi 3 dimensi menjadi suatu alternatif solusi yang tepat karena mempunyai nilai yang unik dan tidak dipunyai oleh video lainnya. Video klip 3 dimensi juga lebih efektif karena dalam proses pembuatan atau

perancangannya tidak menggunakan *tallent* atau model, pemilihan setting tempat yang sesuai serta tidak membutuhkan berbagai macam peralatan *shooting*, misalnya: kamera *shooting*, lighting dll, karena semua kebutuhan termasuk kamera syuting, lighting, tallent atau model video klip serta seting tempat yang sesuai bisa divisualisasikan lewat aplikasi 3d. Hal ini menjadikan perancangan video klip menggunakan tehnik 3 dimensi atau tri matra lebih efektif.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masalah dari tugas akhir ini dapat dirumuskan, yaitu:

1. Bagaimana membuat video klip *band My Sin* dengan judul “Terbuai” menggunakan teknik animasi 3 dimensi?
2. Bagaimana membuat video klip animasi 3 dimensi yang menggambarkan karakteristik *band My Sin*?
3. Bagaimana membuat video klip animasi 3 dimensi yang dapat menyampaikan pesan yang terkandung dalam lirik lagu dari *band My Sin* dengan judul “Terbuai”?
4. Bagaimana membuat video klip dengan menggunakan implementasi gaya desain *pop art*?

### 1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah untuk membuat video klip animasi berbasis 3 dimensi *band* My Sin dengan judul lagu “Terbuai”. Serta menghasilkan video klip berbasis 3 dimensi yang dapat menyampaikan pesan dalam lirik lagu serta mencerminkan karakter dari *band* My Sin.

### 1.4 Batasan Masalah

Berkenaan dengan judul perancangan “Video klip berbasis 3D untuk *band* My Sin, maka perlu adanya pembatasan ruang lingkup agar perancangan video klip berbasis 3D ini tetap terfokus pada tujuan dan manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Obyek perancangan adalah pembuatan karakter yang mewakili karakteristik dari *band* My Sin hal ini bertujuan agar video klip berbasis 3D ini akan tetap terfokus dan tidak menyimpang dari isi lirik lagu yang dimaksud.
2. Tema yang digunakan dalam video klip ini disesuaikan dengan lirik lagu yang divisualisasikan melalui video klip ini.

### 1.5 Manfaat Yang Diharapkan

1. Manfaat Teoritis
  - a. Video klip ini diharapkan menjadi bahan rujukan dan kajian dalam pembuatan film animasi, yang khususnya ditujukan pada kalangan akademisi.

- b. Teknik animasi 3 dimensi dalam video klip ini diharapkan menjadi bahan rujukan dan kajian khususnya para *animator*.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai media yang memberikan identitas dan citra yang positif mengenai *band My Sin*.
- b. Penggunaan teknik animasi 3 dimensi dalam video klip ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi industri musik Indonesia.

STIKOM SURABAYA