

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik adalah salah satu sarana untuk mengekspresikan perasaan dan keindahan yang ada dalam pikiran dan hati manusia. Musik sudah dikenal sejak berabad-abad lamanya dan merupakan hiburan yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Musik juga dianggap sebagai bahasa universal karena dapat dinikmati oleh seluruh kalangan, bangsa, dan aspek kehidupan lainnya serta mampu untuk dijadikan media dalam membangun sebuah kebudayaan. Dorongan yang timbul dalam menciptakan musik sangat banyak, mulai dari *faktor* bakat yang sedang ingin di kembangkan, *faktor* lingkungan, *faktor trend* aliran musik yang sedang *populer* dalam pasar industri musik. Kebanyakan pendengar musik yang sedang naik daun adalah remaja. Remaja pada umumnya sedang menginjak masa-masa emosi labil, serta rasa keingintahuan akan hal-hal yang baru terutama dalam jenis dan warna musik turut *memberi semangat* perkembangan jenis musik sendiri. Hal positif itulah yang dilakukan oleh remaja *dan* orang tua untuk menyalurkan emosi dan ekspresi dengan bermain dan mendengarkan musik.

Perkembangan musik di Indonesia menunjukkan perkembangan yang signifikan, hal itu dapat dilihat dari banyaknya jumlah musisi yang baru saat ini, mulai dari *major label* maupun minor label atau bisa disebut Indie band. Musik indie adalah sebuah idealisme bermusik yang tidak bisa dipengaruhi oleh arogansi "*major label*" yang selalu mengutamakan isi komersialisme bisnis dari pada semangat bermusik dan ekspresi sang musisi. Istilah indie, baru populer di pertengahan tahun 1990an. Awalnya Indonesia lebih mengenal istilah *underground* bagi musik yang lari dari trend budaya *mainstream*. Perkembangan musik luar yang menghasilkan beberapa varian-varian baru seperti *grunge*, *brit pop*, *hip-hop*, *melodic punk*, *pop punk* dll. Hal ini menyeret anak-anak muda

Indonesia pada sekian banyak pilihan bermusik. Selanjutnya di kota-kota besar, banyak bermunculan band-band serta komunitas-komunitas dengan varian musik yang beragam. Sejak saat itu istilah *underground* mulai digantikan dengan istilah indie. Sabrina, Ghina (2018). Mungkin istilah *underground*, dirasa terlalu identik dengan musik metal. Maka istilah indie dengan kesan yang lebih modern, mulai lazim di pergunakan.

Band *SNACKERS* untuk saat ini masih tergolong masuk dalam *Indie Label*, karena band *SNACKERS* masih independen. Dibentuk pada awal tahun Tanggal 3 november 2011, para personil meresmikan untuk menggunakan *SNACKERS* sebagai nama band ini. Pop Punk adalah aliran yang mereka pakai sampai saat ini. *SNACKERS* sendiri berasal dari kata “SNACK” dan “ERS”. *SNACK* yang berarti makanan ringan, dan *ERS* yang berarti subyeknya. Filosofi dari *SNACKERS* adalah kita ingin mempersembahkan musik yang enak serta ringan untuk dinikmati. Filosofi tersebut juga bisa diartikan dalam hidup jalani dengan sederhana, tidak terlalu terbebani dengan masalah-masalah, karena hidup hanya sekali.

Video clip atau video musik adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya, sebuah lagu. Video musik modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Istilah video klip mulai populer pada tahun 1980-an. Oleh karena itu, video klip diyakini sangat ampuh kegunaannya untuk memperkenalkan artis para produser secara audio dan visual, serta bisa menjadikan video klip sebagai media baru untuk menyampaikan pesan yang ingin para pelaku musik sampaikan lewat lagunya. Banyak teknik dan gaya bercerita yang dapat digunakan untuk membuat sebuah video klip. Ada yang menggunakan sinkronisasi ritme musik, ada juga yang memanfaatkan dari segi cerita yang dipaparkan secara berurutan dan bahkan ada juga yang memanfaatkan dari medianya. Maka dari sekian lama *SNACKERS* berkarya, inilah rilisan awal *Official Music Video*

dengan lagu terbarunya yang lebih *fresh* dan tetap menceritakan patah hati soal cinta pada anak muda sekarang.

Video clip dari “*SNACKERS – Semua Pergi dan Hilang*” menceritakan tentang penyesalan wanita bernama Ranti karena telah terlalu egois dengan pasangannya dan tidak tahu apa yang sudah di persiapkan pasangannya untuk hari ulang tahunnya nanti tanpa sepengetahuannya. Laki-laki bernama Rama dengan karakter yang jutek tapi selalu memperhatikan pasangannya, berbanding terbalik dengan Ranti mulai bosan dengan ketidak pedulian pasangannya sehingga timbulah konflik setelah itu. Pada saat hari perayaan ulang tahun Ranti, Rama sudah mempersiapkan hadiah kejutan dari jauh hari. Tapi disaat Rama berjalan ke rumah Ranti ada sedikit insiden kecelakaan sehingga Rama meninggal dunia. Karena tekat rama sudah kuat untuk memberi kejutan yang sudah dipersiapkan jauh hari ternyata arwah Rama menghampiri ke rumah Ranti untuk memberikan kejutan itu. Sampai saat itu Ranti tidak tahu bahwa Rama telah tiada. Setelah Rama pergi, Ranti keluar lalu mengambil hadiah yang ditinggalkan Rama di depan pintu. Setelah meniup lilin ulang tahun Ranti lalu membuang kuenya di tempat sampah dan membawa kotak kado yang berisikan lagu ciptaan mereka berdua dulu.

Keesokan harinya selepas Ranti berjalan-jalan dia memutuskan duduk dan mendengarkan lagu yang dulu mereka buat. Setelah sesampainya dirumah ranti masuk ke kamar dan melihat ada yang janggal dari tutup kotak kadonya, setelah dibuka ternyata ada flashdisk yang ditempel dibalik tutup kado. Ranti lalu mengamilnya dan menontonnya melalui proyektor dirumahnya. Setelah menyaksikan isi flashdisk yang berupa vlog Raka saat akan memberikan kejutan melalui proyektor, Ranti menangis menyesali karena sudah terlalu egois dengan Raka. Sedari ulang tahun Ranti yang ke 19 tahun hingga umur ke 23 Ranti masih menyesali kepergian Raka karena terlalu egois kepada dirinya sendiri tanpa mengetahui hal apa yang di pesiapkan Raka untuk dirinya pada hari ulang tahunnya.

Video clip “*SNACKERS – Semua Hilang Dan Pergi*” tidak dapat berjalan dengan proses yang baik apabila tidak ada kerja sama di dalam tim produksi yang baik. Sebagai penentu komposisi dalam sebuah frame, peran penulis sebagai penata artistik sangat menentukan hasil mulai dari membangun ruang dan juga berinovasi membuat properti dengan alat yang ada. Maka dari itu penulis tertarik untuk mengangkat cerita ini kedalam video clip yang dijadikan sebagai tugas akhir.

SNACKERS adalah band yang sudah lama terjun ke dunia musik. Mereka mencoba untuk memperkenalkan band mereka kepada masyarakat Yogyakarta lewat single lagu terbaru mereka yang sudah rilis pada tanggal 7 April 2020 dengan melalui perancangan video clip. Karena perkembangan band indie di kota Yogyakarta sudah menjamur dan banyak sekali band-band indie yang bermunculan sehingga persaingan band indie sekarang cukup ketat. Mereka berharap dengan adanya perancangan video klip single lagu terbaru, band *SNACKERS* dapat di terima dan *dinikmati* masyarakat sehingga band *SNACKERS* tambah dikenal di kota Yogyakarta. Hal inilah yang menuntun kinerja divisi kreatif dimulai dari sutradara, produser, penulis naskah, *editor*, *lighting*, serta artistik dimulai dari pra produksi sampai pasca produksi untuk mengerjakannya.

Dalam proses produksi sebuah video klip, tentu tidak terlepas dari tugas dan peran seorang kreatif yaitu editor. Editor merupakan seorang yang bertanggung jawab mengkonstruksi cerita secara estestis dari shot-shot yang di buat berdasarkan scenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film dengan cerita yang utuh. Seorang editor di tuntut memiliki *sense of story telling* (kesadaran/rasa/indera penceritaan) yang baik dan kuat, sehingga sudah pasti dituntut kreatif dalam menyusun shot-shotnya. Maksud untuk membantu grup band *SNACKERS* dalam mempromosikan musik mereka agar dapat bersaing dengan band lain didalam industri musik *Pop Punk*, saya mengangkat “Peran Editor dalam Produksi Video Musik Clip “*SNACKERS - Semua Pergi dan Hilang*”.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengetahui paparan latar belakang diatas, saya merumuskan suatu permasalahan yaitu : “Bagaimana peran editor dalam produksi musik video clip “*SNACKERS - Semua Pergi dan Hilang*” ?

1.2.1 Tujuan Tugas Akhir

Produksi Video Clip “*Semua Pergi dan Hilang*” *SNACKERS* memiliki beberapa tujuan, antara lain :

1.2.1.1 Tujuan Umum

- a. Sebagai media penyampaian pesan isi lagu yang dikhususkan untuk kalangan remaja
- b. Melatih kedisiplinan serta rasa tanggung jawab dan kerja sama dalam menjalankan tugas sesuai dengan Job Desk yang telah ditentukan.
- c. Mengembangkan serta mengekspresikan ide, imajinasi, dan apresiasi seni audio visual.
- d. Mengasah keterampilan baik secara teknis maupun non-teknis.
- e. Merancang media Audio Visual yang optimal sebagai penunjang promosi grup musik *SNACKERS* sehingga menarik perhatian masyarakat.

1.2.1.2 Tujuan Khusus

- a. Sebagai karya akhir dan syarat kelulusan di STIKOM Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu dan teori editing selama masa pendidikan kedalam wadah nyata melalui kerja lapangan secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- c. Menjadi motivasi keberhasilan pendidikan yang di dapat selama kuliah di STIKOM Yogyakarta.
- d. Menambah pengalaman dalam berkarya khususnya dalam jobdesk editing
- e. Memberi visualisasi yang menarik dari naskah yang sudah di buat bagi para penonton agar tidak bosan dalam menyaksikan video yang kami sajikan

1.3 Manfaat Penyusunan Laporan

Adapun manfaat penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

a.) Manfaat bagi masyarakat

Manfaat perancangan bagi masyarakat agar terciptanya video klip yang sesuai dengan penikmat musik indie di kota Yogyakarta, sehingga masyarakat lebih mengenal Band *SNACKERS* di kota Yogyakarta.

b.) Manfaat bagi STIKOM Yogyakarta

Manfaat perancangan bagi STIKOM Yogyakarta untuk menambah perbendaharaan karya tulis ilmiah mahasiswa mengenai perancangan video klip.

c.) Manfaat bagi klien

Manfaat perancangan bagi Band *SNACKERS* yaitu dengan banyaknya masyarakat yang mengenal Band *SNACKERS* akan membawa keuntungan tersendiri yaitu meningkatkan peminat terhadap Band *SNACKERS* di kota Yogyakarta.

d.) Manfaat bagi mahasiswa

Mahasiswa mendapat pendidikan mental untuk memenuhi keinginan klien, masyarakat, dan dosen sebagai ahli. Selain itu mahasiswa juga memperdalam ilmu yang ada di dalam perkuliahan.

1.4 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh hasil yang diinginkan, maka sangat diperlukan pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap dalam pembuatan laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini, antara lain :

a.) Studi Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan menggunakan referensi berupa buku-buku yang berkaitan dengan objek tugas akhir sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang di butuhkan.

b.) Observasi dan Praktek

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap objek untuk memperoleh informasi dan juga ikut terlibat langsung dalam proses produksi video clip “*SNACKERS – Semua Pergi dan Hilang*”.

c.) Metode Literatur

Metode pengumpulan data dengan cara menggunakan literature yang biasa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs resmi yang berhubungan dengan penggunaan software dan teknik editing yang baik.

d.) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab secara langsung antara pengumpul data terhadap sumber data. Penulis melakukan wawancara kepada narasumber semua personil band “*SNACKERS*”, guna mendapatkan informasi secara spesifik.

1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Karya Kreatif

a.) 25 Maret 2020

Lokasi : Lapangan Selatan Kampus ISI Yogyakarta (*Perform Band*)

Waktu : 11:00-16:00 WIB

b.) 28 Maret 2020

Lokasi : Malioboro Yogyakarta, Jalan MT. Haryono, Almond Bakery, Rumah Naufal (Mangkuyudan Yogyakarta) (*Story*)

Waktu : 09:30-23:00 WIB

c.) 29 Maret 2020

Lokasi : Rumah Naufal (Mangkuyudan Yogyakarta), Rumah Erindra. (*Perform Band, dan Story*)

Waktu : 16:00-02:00 WIB