

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada masa kini sangat pesat, salah satu diantaranya adalah teknologi informasi khususnya dalam bidang multimedia. Teknologi yang semakin canggih dapat kita rasakan langsung dampak dan kegunaannya, diantaranya terjadi penyampaian pesan yang lebih efektif melalui media audio visual salah satunya adalah *video clip*, dimana akan memanfaatkan perkembangan multimedia dalam proses pembuatannya. Dimana sebuah ketetapan menyampaikan pesan sangat dibutuhkan dalam pembuatan *Video clip* baik secara tersurat atau tersirat. Tanpa keberadaan teknologi tersebut semuanya tidak akan berjalan secara optimal.

Kebutuhan masyarakat akan informasi dan hiburan selalu bertambah, terutama dalam bidang audio visual. Saat ini sudah tidak diragukan lagi bahwa masyarakat sudah dapat menerima nilai potensi yang terdapat pada video ( gambar yang bergerak ) sebagai salah satu karya seni yang memberikan hiburan. Seiring berjalannya waktu, bermunculan para pelaku seni audio visual bisa disebut *videographer* atau sineas ( yang bergerak di dunia film ) yang tak henti hentinya memberikan ragam hiburan berbentuk audio visual.

Seiring dengan berkembangnya teknologi yg semakin canggih dan cepat tentunya akan memberikan manfaat dan dampak bagi penggunanya, diantaranya dalam bidang multimedia. Teknologi yang semakin berkembang dalam penyampaian informasi yang lebih efektif dan efisien. Sebuah industri musik akan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi berbasis multimedia dalam menjalankan industrinya. Dimana sebuah kecepatan informasi sangat dibutuhkan dalam penyebaran produk atau sebuah hasil karya yang dihasilkan oleh suatu label musik ataupun band-band yang ingin karyanya lebih dikenal oleh masyarakat. Tanpa keberadaan teknologi tersebut semuanya tidak akan berjalan secara optimal.

Video musik adalah media untuk alat promosi lagu atau album seorang penyanyi maupun grup musik. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang diwakili televisi, video musik juga berkembang pesat. Sejatinya *Video clip* merupakan sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat media televisi. Selain piringan hitam, ada juga kaset audio (*audio tape*), dan video kaset (*video tape*). Sekarang ini, dengan majunya teknologi banyak terobosan dalam penyimpanan media, antara lain dapat langsung ke media kepingan CD dari handycam yang menjadi sangat praktis dan efisien

*Video clip* (musik video), menurut definisi Encarta 2007 merupakan *song-length film or videotape production that combines the musik of a particular musikian or musikal group with complementary visual images*, yang dapat diartikan sebagai suatu hasil produksi dari penggabungan musik dari suatu band atau penyanyi dengan tampilan visual yang komplementer. *Video clip* ini, kemudian disiarkan melalui media televisi, dan dapat dijual dalam bentuk VCD ataupun DVD di toko-toko musik.

Randy Sosin, seorang penanggungjawab video di A&M Records mengatakan bahwa *video clip* merupakan suatu ekspresi dari budaya pop sekarang. Fiturnya yang pendek, langsung menarik perhatian, dapat terus berganti, dan mempengaruhi budaya pop, merupakan kelebihan dan pengaruh yang sangat besar dari *video clip*. Alasan ini ditambah dengan kelebihan *video clip* yang dapat dimengerti oleh setiap orang di setiap belahan dunia yang kemudian menjadikannya suatu industri baru yang tidak bisa dipisahkan dari musik dan pertelevisian.

*Video clip* adalah sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. Di Indonesia *video clip* berkembang menjadi bisnis seiring dengan pertumbuhan televisi swasta. Akhirnya *video clip* tumbuh sebagai aliran dan industri tersendiri. Di Indonesia tak kurang dari 60 *video clip* diproduksi tiap tahunnya.

Pada tahun 1960an grup musik dari Inggris, The Beatles, memproduksi songfilms yang digunakan untuk mempromosikan album rekaman terbaru

mereka. Bisa dibilang merekalah pionir yang memperkenalkan cikal bakal *video clip*. Barulah pada saat MTV mulai berkembang di tahun 1981 *video clip* mencapai populeritasnya. Dalam waktu singkat *video clip* menjadi suatu kesatuan yang tak terpisahkan pada saat suatu grup musik/band mengeluarkan album baru.

Pada awalnya *video clip* hanya merupakan suatu tampilan visual sederhana yang menampilkan penyanyi/band. Namun, lama kelamaan produser musik mulai menyadari bahwa tampilan visual sangat berperan dalam mempromosikan musik, artis beserta 5 albumnya. Terlebih lagi saat banyak penyanyi/band yang melakukan hal yang sama dengan cara promosi lewat *video clip*. Persaingan dalam *video clip* semakin lama semakin ketat, oleh karena itu tampilan visual semakin diperhatikan dan semakin digarap. Semakin berbeda tampilan dan konsep suatu *video clip* maka kemungkinan ia untuk dilihat dan digemari akan semakin tinggi.

Hal yang sama juga terjadi di Indonesia, sejak masuknya MTV di tahun 1990an praktisi musik kemudian menyadari bahwa peran audio-visual sangatlah penting dalam mempromosikan sebuah album. Apalagi dengan perkembangan musik dan juga *video clip* di tanah air sekarang ini menumbuhkan persaingan yang ketat diantara sesamanya.

Di Indonesia video musik lebih populer dengan *video clip* yang artinya : Porsi gambar dari sebuah sistem visual elektronik. Mencangkup seluruh istilah untuk sistem pra-produksi hasil visual elektronik, termasuk televisi, saluran televisi kabel, badan media dan video rekaman. 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 musik" mulai populer pada tahun 1980-an dengan adanya MTV. Sebelumnya, video seperti disebut "clip promosi" atau "film promosi". *Video clip* sendiri merupakan bagian dari program televisi non drama yang paling mudah diingat. Hampir semua stasiun televisi mempunyai acara musik dengan format Repacking Video yang menggunakan materi *Video clip* sebagai pengisi acara.

Perkembangan *video clip* umumnya identik dengan perkembangan industri musik itu sendiri. Dimana sebuah negara yang mempunyai industri musik yang maju, bisa dipastikan video musik juga dapat berkembang sangat cepat. Sebagai contohnya Amerika Serikat, hampir seluruh dunia menikmati produknya, Sejarah *video clip* itu sendiri dipopulerkan pertama kali lewat saluran televisi MTV pada tahun 1981. Mulai dari saat itulah industri musik hingga video musik berkembang sampai saat ini.

### 1.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proses *editing* video musik *NICE TO HATE YOU* “Pejantan Maya” .

1. Bagaimana peran *editor* Produksi video musik Pejantan Maya?
2. Bagaimana proses *editing* dalam Video musik Pejantan Maya?

### 1.2 Tujuan

Tujuan dalam proses *editing video clip* Pejantan maya adalah :

1. Sebagai apresiasi karya dalam bentuk Video musik yang memfokuskan kinerja di divisi *editing*.
2. Sebagai salah satu bukti dan pengembangan dari ilmu yang selama ini di dapat pada bangku kuliah.
3. Menambah karya seni sebagai bahan pertimbangan apabila saya mendapatkan pekerjaan.
4. Menambah pengalaman kerja secara professional dalam sebuah produksi.
5. Mengembangkan, mengekspresikan, merealisasikan ide, imajinasi dalam bentuk karya audio visual.
6. Menambah wawasan dan pengalaman di bidang *editing*.
7. Mencari lebih tau ilmu yang berkaitan dengan *editing* dari pengalaman produksi.
8. Membuat *Video clip* yang dapat menjadi sarana refleksi penonton terhadap hubungan antara sesama makhluk hidup. . Membanggakan keluarga

dengan karya terakhir yang saya produksi semasa perkuliahan di Yogyakarta,

### **1.3 Waktu dan Tempat Pembuatan Karya Kreatif**

Pelaksanaan pembuatan *video clip* terhitung dari praproduksi, produksi sampai pasca produksi memakan waktu 2 bulan dari bulan mei 2010 hingga bulan juli 2020. Tempat pelaksanaan pembuatan *video clip* di Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Produksi dilakukan di tempat yaitu : Ruang Auvi STIKOM Yogyakarta

### **1.4 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk menyusun laporan Tugas Akhir agar mendukung keakuratan informasi yang akan disampaikan, maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Riset Pustaka Penulis mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan cara mempelajari bagaimana literature, baik dari buku – buku, surat kabar, maupun internet.
2. Praktek Produksi Teknik pengumpulan data dimana *editor* mengamati, melihat langsung dan terlibat dalam proses produksi.
3. Observasi Metode observasi ini *editor* gunakan untuk melihat kondisi perkembangan style atau gaya *editing*, *editor* mencoba memahami segala aspek termasuk mengamati cara *editing* yang digunakan di banyak *video clip* untuk kemudian menjadi bahan refrensi
4. Dokumentasi Data dokumentasi digunakan *editor* dalam mengambil referensi situasi dan kondisi masyarakat ke dalam bentuk visual. *editor* mencoba mencari berbagai bentuk karya yang sesuai dengan skenario yang telah dikembangkan, kemudian merekam keadaan melalui ingatan danarsip visual foto atau video. Proses syuting tugas akhir *video clip* Pejantan Maya juga menjadi bahan pembelajaran dalam bentuk dokumentasi.

