

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Project

Lagu merupakan kumpulan kata-kata yang dirangkai secara indah yang dinyanyikan dengan iringan musik. Lagu dibuat berdasarkan komposisi musik dan memiliki irama serta tempo agar para pendengar ikut terhanyut perasaannya kedalam makna lagu tersebut (Ramdan & Humaira, 2022). Dalam penyajiannya, biasanya lagu dilengkapi oleh musik video atau video klip, yang berfungsi untuk memberikan gambaran dan menyalurkan makna yang tersirat dalam lagu.

Pada awalnya ada perbedaan antara musik video dengan video klip. Musik video adalah alur cerita yang musik yang melatarinya konsep cerita yang dibuat kemudian di visualisasikan, sedangkan video klip adalah kumpulan – kumpulan potongan gambar yang di jadikan suatu durasi musik yang panjang ceritanya. Namun perkembangnya zaman kini orang-orang menyamakan arti dari video klip maupun musik video (Indira et al., 2022).

Video klip dan musik video juga memiliki peran yang cukup penting sebagai media promosi untuk meningkatkan *engagement* suatu lagu atau bahkan suatu band. Dengan adanya video klip dan musik video, target dapat melihat dan mengenal sebuah band atau lagu dengan lebih dekat, serta tanpa perantara dan informasi dari orang lain (Harison, 2014).

Pada era ini, produksi *music video* karya “Anak Bangsa” belum banyak mendapatkan perhatian dan ketertarikan secara luas, baik di dalam negeri maupun luar negeri. Hal tersebut menjadi masalah karena mampu menciptakan stereotip bahwa musik video lokal tidak akan laku di pasar sehingga menghilangkan semangat musisi Indonesia yang memiliki kemampuan untuk





memproduksi *music video* lokal. Pada akhirnya, para musisi lokal memilih untuk fokus dalam produksi karya misinya saja dibanding untuk *music video* karena pertimbangan waktu dan uang, apalagi tidak semua musisi lokal ini memiliki kemampuan *self produce music video* (visualisasi) baik itu dari segi pengambilan gambar hingga *editing*.

Masalah tersebut menjadi latar belakang yang mendorong Penulis untuk membuat *project music video*, karena musik video dan video klip merupakan media promosi yang efektif untuk memajukan suatu band atau lagu dalam industri musik. Selain itu, penulis juga melihat perkembangan musik yang sangat pesat pada era ini. Apabila suatu band tidak terus berinovasi, maka band tersebut dapat tertinggal oleh band-band lain yang lebih produktif dan kuat dalam segi promosinya

Produksi video klip dan musik video seringkali terhambat karena keterbatasan kemampuan, pengetahuan, biaya, serta kontrak dengan agensi atau label. *Self produce* dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi keterbatasan biaya dan kontrak dengan agensi atau label. Berbekal ilmu pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh dari proses perkuliahan tujuh semester, Penulis membantu Band LPM dalam melakukan *self produce* lagu 'Aku Sungguh' mulai dari tahap penulisan lirik hingga perekaman audio.

Dengan adanya Karya Akhir atau *project* pada jurusan Ilmu Komunikasi khususnya pada penjurusan (*Broadcasting*) ini, Penulis diberikan kesempatan untuk mengimplementasikan pengetahuan dan kemampuan yang didapatkan selama proses perkuliahan ke dalam praktik produksi musik video. Dalam praktik produksi tersebut, Penulis menerapkan teknik-teknik dalam pengambilan gambar, penyusunan *script* atau alur konten, *editing*, dan lain sebagainya.



Pada proses produksi *music video* Band LPM – (Aku Sungguh), Penulis telah melakukan persiapan secara matang yaitu dengan memperhatikan pesan dari lagu yang divisualisasikan, *angle* dan *setting camera* (pengambilan gambar), sampai dengan komunikasi yang terjalin antar sesama *crew*, maupun dengan pihak-pihak eksternal yang terlibat dan tidak terlibat secara langsung di dalamnya. Hal ini teruji dan terbukti melalui karya yang dihasilkan yaitu berupa *music video* Band LPM – (Aku Sungguh) serta laporan *project* yang disusun ini.

Sebelum melakukan “eksekusi” atau pengambilan gambar, Penulis sudah melalui tahap pembuatan konsep sehingga Penulis dapat mengambil gambar dengan cara merekam *scene per scene* dengan *shoot list* yang telah Penulis siapkan sebagai panduan pengambilan gambar atau adegan. Dengan itu, hasil gambar atau adegan yang telah di rekam dapat disusun atau dirangkai menjadi sebuah *file* atau karya *music video* dari lagu Band LPM (Aku Sungguh) dengan melalui proses tahap *editing*.

Pada produksi *music video* ini, Penulis menggunakan teknik *live shot*, *medium shot*, *wide shot*, *long shot*, *full shot*, *over shoulder*, *one shot*, *two shot*, *group shot*, dan *wide shot* yang dimana dengan teknik-teknik tersebut diharapkan Penulis dapat menyajikan atau menyampaikan bentuk komunikasi audio visual yang maknanya diciptakan dengan membawa informasi dari representasi lirik lagu ke dalam gambar yang bergerak.

Produksi *music video* ini juga diharapkan menjadi salah satu upaya untuk dapat memperkenalkan atau melakukan *brand awareness* dari lagu dan Band LPM. *Music video* yang telah di garap oleh Penulis juga akan disajikan dan disebarluaskan secara lebih luas melalui *platform* YouTube yang dapat di akses oleh seluruh penikmat musik atau penonton yang memiliki ketertarikan dalam industri ini.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Dilarang menyalin atau menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Kedepannya, Penulis juga berharap agar *project* yang dilakukan ini dapat menjadi motivasi bagi para insan kreatif lainnya agar tidak takut dalam belajar serta mau berusaha mengembangkan dan melakukan *self produce music video*. Dengan keberanian dan kegigihan dalam belajar, diharapkan produksi karya audio visual yang lebih berkualitas dan inovatif di dalam negeri semakin meningkat dan akan mampu bersaing (tidak kalah) dari Band-Band terdahulu maupun negara lainnya yang lebih *popular* dalam industri music.

1.2. Rumusan Project

Berdasarkan latar belakang *project* diatas terdapat rumusan *project* yang telah di kaji dan dirumuskan dalam rumusan *project* yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyampaikan pesan lagu karya Band LPM - (Aku Sungguh) melalui *music video* dengan *style* dan alur cerita yang unik dan menarik?
2. Bagaimana cara membuat *music video* Band LPM – (Aku Sungguh) dengan teknik *live shot, medium shot, wide shot, long shot, full shot, over shoulder, one shot, two shot, group shot, dan, wide shot?*
3. Bagaimana cara melakukan kesinambungan dari cara pengambilan gambar sampai tahap pengelolaan video (*editing*)?

1.3. Identifikasi Project

Identifikasi *Project* merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, kepemimpinan, dan pengawasan dalam mencari, menemukan, mengumpulkan data, dan informasi dari kebutuhan lapangan serta pengelolaan sumber daya suatu organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Kadim, 2017).



Berdasarkan definisi rumusan *project* tersebut, maka identifikasi *project* produksi lagu Band LPM - (Aku Sungguh) yang telah dilakukan Penulis, yaitu:

1. Bagaimana cara Penulis mengemas *music video* Band LPM-(Aku Sungguh) dengan menggunakan teknik pengambilan gambar sesuai dengan teori maupun kajian literatur lainnya dan melalui adopsi *music video*?

2. Bagaimana Penulis mampu menuangkan ide serta konsep yang telah disusun agar pesan dan makna lirik lagu “Aku Sungguh” tersebut dapat tersampaikan ke dalam *music video* Band LPM – (Aku Sungguh) dengan sempurna?

3. Apa hasil atau *output* dari persiapan produksi *music video* yang mencakup kegiatan observasi, pengumpulan data, serta wawancara ke beberapa pihak terkait (Band LPM dan Dosen praktisi IBIKKG)?

1.4. Tujuan Project

Tujuan *project* yang ingin dicapai dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah:

1. Menyampaikan pesan lagu Band LPM (Aku Sungguh) dalam *music video* yang mampu di nikmati oleh penonton dengan *style* dan alur cerita yang menarik.

2. Membuat *music video* lagu Band LPM (Aku Sungguh) dengan teknik yang telah dipelajari selama di bangku perkuliahan khususnya teknik *live shot*, *medium shot*, *wide shot*, *long shot*, *full shot*, *over shoulder*, *one shot*, *two shot*, *group shot*, dan, *wide shot* sampai tahap *editing video*.

3. Sebagai sarana bagi Penulis untuk membuat suatu karya yang berguna, baik, dan benar sesuai dengan teori yang telah dipelajari.

Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



1.5. Manfaat *Project*

Manfaat yang Penulis harapkan dari penyusunan Laporan *Project* Karya

Akhir ini adalah terbagi menjadi dua yaitu: manfaat akademis dan manfaat praktis:

1.5.1. Manfaat Akademis

Manfaat akademis yang dapat diberikan kepada pembaca yaitu menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman, serta pemahaman pembaca tentang cara memproduksi *music video*. Pembaca juga dapat mengetahui pertimbangan dalam produksi *music video* yaitu minat *audience* namun pengemasan video dengan alur cerita yang menarik dan unik. *Music video* harus memiliki *style* atau ciri khas yang berbeda dari *music video* lainnya yang tersusun mulai dari tahap pra-produksi hingga pasca-produksi.

Manfaat akademis lainnya yang dapat diberikan yaitu memberikan pengertian dan pengetahuan mengenai urgensi membuat suatu perencanaan yang matang mulai dari penyusunan ide maupun konsep cerita sebelum dituangkan ke dalam *music video* atau di visualisasikan, Maka dari itu, dibutuhkan kreativitas yang tinggi dan kerja sama antar *crew* agar dapat menghasilkan karya atau *music video* yang mempunyai kualitas dan mutu tinggi, sehingga dapat diterima atau cocok dengan selera masyarakat.

1.5.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pembuatan *project* musik video Band LPM (Aku Sungguh) ini adalah semoga dapat bermanfaat untuk Band LPM karena Penulis telah melakukan pembuatan audio visual (*music video*) pada lagu “Aku Sungguh” yang diharapkan dapat menjadi bahan promosi dari Band LPM itu sendiri.

Selain itu, diharapkan pula dapat menjadi bahan kajian pembelajaran bagi Penulis tentang penerapan ilmu yang telah diperoleh Penulis selama di bangku

Hak Cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



perkuliahan dan memberi pengetahuan tentang bagaimana proses pengambilan gambar atau adegan (mulai dari tahap produksi) saat di lapangan sampai proses pengolahan video (*editing*) yang jauh lebih *professional* dan sesuai, sehingga dapat tercipta hasil musik video yang menarik, unik, dan dapat dinikmati oleh masyarakat secara luas.

Di samping itu juga, Penulis dapat memperoleh masukan yang membangun tentang proses dan hasil karya pembuatan musik video Band LPM (Aku Sungguh) dari Dosen Pembimbing dan juga Dosen Penguji agar kedepannya Penulis mampu menghasilkan karya yang semakin baik dan menginspirasi lagi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
© IBI KKG (Institusi Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.