



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Musik merupakan bagian dari kebudayaan dan peradaban yang tak terlepas dari kehidupan sehari-hari bagi masyarakat. Hal ini pun didukung oleh sebuah film dokumenter berjudul “*Ancient Aliens*” yang ditayangkan oleh *History Channel*. Film dokumenter ini menyatakan bahwa manusia telah menggunakan musik sejak zaman dahulu kala. Bahkan musik tersebut digunakan sebagai media untuk berkomunikasi dengan dewa-dewa yang dipercayainya. Sedangkan di era modern, menurut The Nielsen Company & Billboard, pada tahun 2012 musik yang sudah menjadi industri mengalami peningkatan penjualan sebanyak 3,1% selama tahun 2011. Hal ini menunjukkan bahwa industri musik merupakan industri yang sangat berkembang di era ini.

Pada mulanya, pembuatan video musik dimaksudkan untuk media televisi. Hal ini dikarenakan pada era ini, televisi merupakan media yang umum di masyarakat. Video ini dikenal dengan nama video musik. Menurut sebuah buku yang berjudul “*Musik Video in Education and Promotion*”, video musik sudah ada sejak tahun 1926. Video musik biasanya digunakan sebagai media untuk promosi terhadap lagu dan album dari artis yang membawakannya.

Pada tahun 2014, jumlah video musik yang dirilis mencapai jumlah 8.343 buah menurut IMVDB.com. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya ekspektasi masyarakat terhadap pengalaman untuk menikmati video musik yang melibatkan indera penglihatan.

Investopedia menegaskan bahwa teknologi interaktif yang hadir dan paling dikenal oleh masyarakat ini biasanya berupa *game*, *board game*, dan juga *website*. Akan tetapi, teknologi interaktif ini juga dapat dipakai di industri musik. Di dalam industri ini, interaktivitas tersebut berperan di dalam video musik dari lagu tersebut. Dikarenakan jangkauan media yang luas, pengembangan interaktivitas di dalam video musik pun sangat luas.

Pengembangan interaktivitas yang ada di dalam video musik bisa masuk ke dalam beberapa bagian, salah satunya adalah alur cerita. Contoh video musik yang menggunakan interaktivitas di dalam pemilihan alur ini adalah milik Coldplay yang berjudul "*Ink*". Interaktivitas dapat memungkinkan pengguna memilih alur cerita yang ia inginkan di dalam sebuah media. Dalam hal ini, interaktivitas dapat menghadirkan pemilihan alur yang beraneka ragam sehingga menghasilkan pengalaman baru yang beraneka ragam. Pemilihan alur cerita ini pun tidak lepas dari visual yang akan membawa pengguna menuju pilihan-pilihan alur yang ada.

Visual dari interaktivitas inilah yang nantinya akan dirancang dalam tugas akhir ini. Visual interaktif ini meliputi gambar atau ikon-ikon yang dihadirkan sebagai media untuk membuka alur-alur yang ada. Setiap gambar atau ikon akan menuntun pengguna menuju alur dan suasana cerita yang berbeda.

Dengan adanya perkembangan di dalam media interaktif serta video musik inilah, maka perancangan ini pun dilakukan. Video musik ini juga diharapkan dapat memberikan pengalaman yang sesuai dengan ekspektasi yang ada.

1.2. Rumusan Masalah

Pada perancangan ini, rumusan masalah yang akan diangkat adalah mengenai bagaimana perancangan interaktivitas visual di dalam video musik interaktif lagu “Tanah Lot” tersebut.

1.3. Batasan Masalah

Batasan yang akan digunakan di dalam perancangan ini akan terdapat dalam alur cerita dan juga visual interaktif-nya. Makna dari lagu inilah yang kemudian disesuaikan dengan hal yang lebih umum sehingga menjadi suatu alur cerita yang menarik. Lagu ini berdurasi 1 menit 30 detik dan pada akhirnya akan memiliki 2 *ending* yang dapat dipilih oleh pengguna. Sedangkan untuk visual interaktif yang digunakan akan menggunakan gaya yang sesuai baik dengan cerita dan konsep dari lagu tersebut. Perubahan visual yang terjadi akan berupa perubahan warna dan environment yang ada.

1. Perancangan visual interaktif dalam video musik dari lagu berjudul “Tanah Lot” oleh Alfate.
2. Pola interaksi yang dihadirkan akan berupa 2 buah *decision key* yang dapat dipilih oleh pengguna terhadap suatu keadaan yang ada. Pemilihan alur ini akan dibawakan melalui interaksi visual yang dihadirkan dengan tombol-tombol yang berupa ilustrasi.

3. Target Audience:

a. Geografis

- Primer: difokuskan untuk daerah Jakarta dikarenakan daerah ini memiliki jumlah penduduk yang padat untuk wilayahnya yang sempit. Jakarta yang merupakan ibukota, pastinya menjadi pusat perkembangan industri terutama industri musik dikarenakan banyaknya penggemar musik yang berpusat di daerah ini.
- Sekunder: Daerah sekitar Jakarta.

b. Demografis

- Primer: Usia 20-25 tahun, meliputi kedua *gender*, warga negara Indonesia, semua etnis.
- Sekunder: Usia 20-30 tahun, warga negara asing.

c. Psikografis

Pada usia ini, target audiens sudah pernah pergi ke Bali dan setidaknya untuk yang belum, memiliki keinginan untuk pergi ke sana. Memiliki rasa ingin tahu terhadap keindahan yang ada di Tanah Lot, Bali.

d. Media

- Primer: Berupa video musik interaktif yang dapat diakses melalui web.
- Sekunder: Video musik interaktif yang berbentuk aplikasi.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang visual interaktif di dalam video musik sehingga video musik tersebut memiliki interaktivitas dalam pemilihan alur cerita yang dapat menambahkan pengalaman pengguna dalam menikmati video musik ini.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ini memiliki beberapa manfaat terhadap beberapa pihak. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

1.5.1. Bagi Penulis

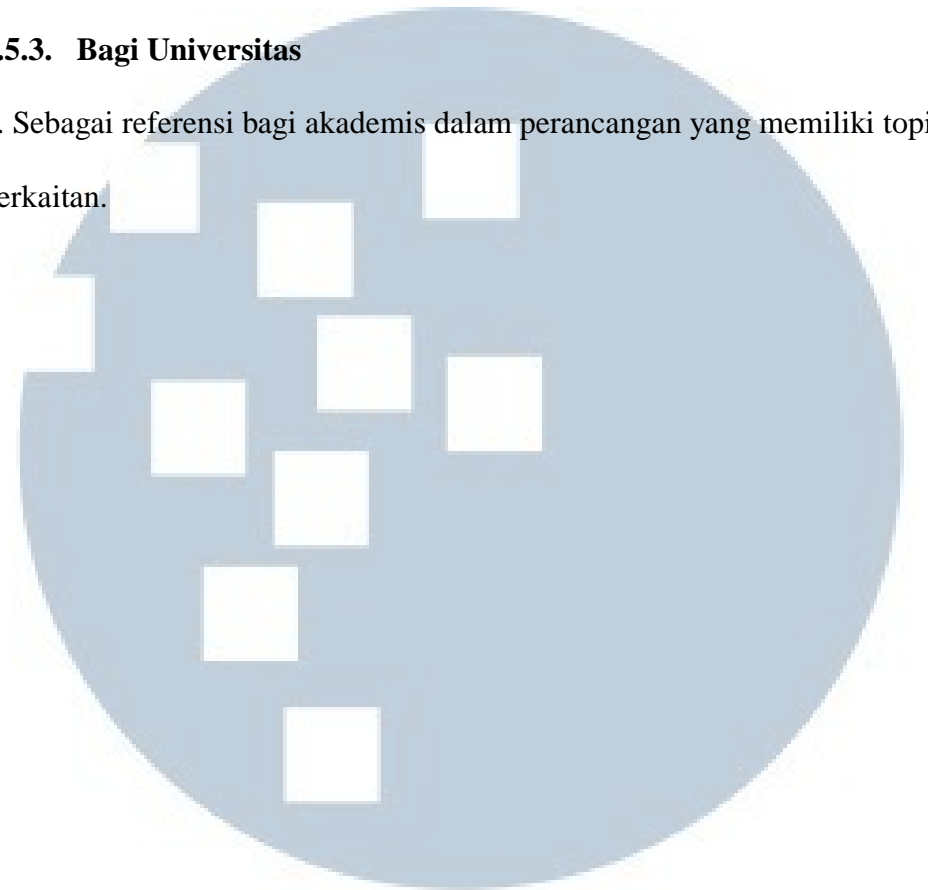
1. Sebagai syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana Desain (S. Ds.).
2. Menambah wawasan terhadap perkembangan media interaktif di media di luar *board game* dan *video game* serta mengaplikasikan ilmu yang sudah susah payah didapat selama di dalam dan di luar perkuliahan.

1.5.2. Bagi Masyarakat

1. Menyadarkan masyarakat terhadap salah satu pengembangan media interaktif yaitu melalui video musik.
2. Menambahkan pengalaman menikmati video musik dengan cara yang tidak biasa, yaitu turut serta mengambil bagian di dalam video musik itu sendiri.

1.5.3. Bagi Universitas

1. Sebagai referensi bagi akademis dalam perancangan yang memiliki topik berkaitan.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA