

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Banyak metode berbeda yang ada di era informasi saat ini untuk menyebarkan data, masing-masing dengan serangkaian kelebihan dan kekurangannya sendiri. Clip video menjadi semakin populer sebagai sarana penyampaian informasi dan sebagai alat promosi. Hal ini khususnya berlaku ketika konten disajikan dengan cara yang mudah diterima oleh masyarakat, khususnya di kalangan penggemar musik dan musisi.

Ada banyak persaingan di industri musik sebagai hasil dari partisipasi aktif anak muda dalam pertumbuhannya, banyaknya pemain yang menandatangani kontrak dari major label ataupun minor label, dan berbagai macam gaya dan warna musik yang menarik bagi khalayak yang beragam.

Music video adalah kumpulan beberapa potongan gambar atau visual yang dirangkai dengan ketukan berdasarkan irama, lirik dan instrume pada sebuah lagu [1]. *Music video* juga salah satu bagian penting dari perkembangan kehidupan sebagai sarana penyampaian informasi yang dianggap cukup efektif dan mudah diterima khususnya masyarakat dikalangan remaja.

Dalam penelitian ini, peneliti membuat *music video* dari band yang bernama Tanpa Nada dengan lagu yang berjudul “Analogi Jari”, yang menceritakan tentang *cyberbullying* atau cyberbullying yang merupakan

kelemahan dari pertumbuhan eksponensial komunitas daring dan platform untuk interaksi sosial.

Menurut Smith *cyberbullying* adalah tindakan permusuhan yang direncanakan terlebih dahulu oleh seseorang atau sekelompok orang dengan memanfaatkan berbagai jenis komunikasi elektronik untuk mengganggu, mengancam, atau menyakiti korban yang tidak berdaya [2]. *Cyberbullying* memiliki maksud untuk mempermalukan, mengintimidasi, mengejek, atau menyinggung orang lain. Karena luasnya penggunaan internet dan media sosial di Indonesia, *cyberbullying* juga meningkat di banyak wilayah di negara ini.

Cyberbullying merupakan fenomena sosial umum yang dapat menimbulkan konsekuensi hukum dan psikologis yang serius. Dari sudut pandang hukum, pelaku dapat dituntut berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pada tataran psikologis, korban dapat mengalami depresi, tidak dapat berkonsentrasi, perasaan terisolasi, perlakuan tidak manusiawi, kepercayaan diri menurun, harapan pupus, dan kesepian, yang semuanya dapat berujung pada pikiran dan tindakan bunuh diri.

Menurut laman resmi Pusat Informasi Kriminal Nasional Kepolisian Negara Republik Indonesia, dari 1 Januari hingga 22 Desember 2022, Kepolisian Republik Indonesia memiliki pengalaman menangani berbagai

macam kasus kejahatan dunia maya. Telah terjadi 3.723 kasus manipulasi data yang sah, 2.131 kasus penipuan melalui media elektronik, 1.098 kasus kejahatan dunia maya, 835 kasus pencemaran nama baik dan penganiayaan melalui media elektronik, 358 kasus akses sistem yang tidak sah, 164 kasus perjudian daring, 145 kasus ancaman melalui media elektronik dan/atau media sosial, jumlah kasus pornografi atau prostitusi yang sama, 59 kasus penghinaan melalui media elektronik, jumlah kasus ujaran kebencian yang sama, dan 43 kasus perjudian daring. Berdasarkan temuan ini, perundungan dunia maya telah terdokumentasikan di hampir setiap provinsi di Indonesia [3].

Hasil studi penetrasi internet Indonesia 2024 yang dirilis APJII menunjukkan bahwa 79,5% penduduk Indonesia menggunakan internet. Generasi Z, yang didefinisikan sebagai mereka yang lahir antara tahun 1997 dan 2012, merupakan mayoritas pengguna internet (34,40%) [4]. Gen Z, atau mereka yang berada dalam kelompok usia kerja, merupakan mayoritas pengguna internet, menurut statistik. Masyarakat Indonesia khawatir tentang cara Generasi Z menggunakan internet, khususnya terkait dengan cyberbullying. Untuk mengatasi masalah ini, pemerintah memberlakukan kebijakan melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) untuk menangani masalah cyberbullying, termasuk menetapkan hukuman bagi pelakunya.

Pada penelitian ini, pembuatan *music video* band tanpa nada dengan lagu yang berjudul analogi jari. Music video sangat dibutuhkan untuk

promosi suatu penyanyi serta memberikan visual terhadap masyarakat agar memberikan suatu pesan dan mendukung makna dalam lagu tersebut.

1. 2 Identifikasi Masalah

Berikut adalah identifikasi masalah:

- 1.2.1 Kasus tentang perilaku negatif dalam masyarakat kalangan remaja, terutama dalam konteks interaksi online.
- 1.2.2 Ketidakpedulian terhadap dampak sosial dan moral dari tindakan-tindakan pencemaran nama baik melalui kata-kata atau komentar dalam media sosial seperti Instagram
- 1.2.3 Media yang tepat untuk promosi dan menyampaikan pesan agar dapat diterima dengan baik.

1. 3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian sebagai *project* Tugas Akhir ini adalah:

- 1.3.1. Batasan pada perilaku negatif terkait dengan interaksi online, manipulasi kata-kata, dan pencemaran nama baik.
- 1.3.2. Kurangnya kesadaran dan ketidakpedulian terhadap dampak sosial dan moral dari tindakan-tindakan yang membully.
- 1.3.3. *Music Video* sebagai media promosi sekaligus media informasi kepada masyarakat tentang *Cyberbullyings*

1. 4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang menjadi bahasan dalam *project* Tugas Akhir ini adalah:

- 1.4.1. Bagaimana cara menyampaikan pesan kepada Remaja melalui music video yang menceritakan tentang *cyberbullying*?
- 1.4.2. Bagaimana membuat *Music Video* yang lebih menarik agar dapat mempromosikan kepada masyarakat, dan pesan dari *music video* tersebut tersampaikan kepada masyarakat ?

1. 5 Tujuan Perancangans

Berikut adalah tujuan dari *project* Tugas Akhir yaitu:

- 1.5.1. Membuat media pengenalan berupa *Music Video* “Analogi Jari” yang dikemas dengan menampilkan. visualisasi betapa pentingnya berkomunikasi dengan empati, memahami sudut pandang orang lain, dan menjauhi tindakan merusak
- 1.5.2. Dapat menyampaikan pesan lirik dan visual tentang *cyberbullying* kepada Masyarakat untuk menciptakan pemahaman dan kesadaran terhadap dampak negatif dari perilaku tanpa pertimbangan.

1. 6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Bagi Penulis

Project Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis tentang pembuatan *music video* dan dapat meningkatkan

kemampuan penulis dalam proses editing pembuatan *music video* dan proses menambahkan *visual effect* pada *music video* tersebut agar lebih menarik yang nantinya akan menjadi bekal saat lulus dari bangku perkuliahan.

1.6.2 Manfaat Bagi Masyarakat Remaja

Project Tugas Akhir ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pengenalan dan mengingatkan kepada masyarakat khususnya kalangan remaja agar bijak dalam bermedia sosial serta menciptakan pemahaman dan kesadaran terhadap dampak negatif dari perilaku *cyberbullying* dan pentingnya berkomunikasi dengan empati, memahami sudut pandang orang lain, dan menjauhi tindakan yang mungkin memicu emosi

1.6.3 Hasil Produk Terkait

Kegunaan hasil *Project* Tugas Akhir ini yaitu sebagai media promosi dan media pengingat agar masyarakat khususnya remaja bijak dalam bermedia sosial dan menghindari dari perilaku bullying secara fisik, dan yang dimaksudkan promosi yaitu lebih khusus lagi, agar masyarakat umum dapat memperhatikan karya sang seniman.

1. 7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir berjudul **“PEMBUATAN MUSIK VIDEO BAND TANPA NADA BERJUDUL “ANALOGI JARI” SEBAGAI MEDIA PROMOSI”** adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Berisi penelitian sejenis, dan landasan teori.

BAB III : Metode Penelitian

Berisi waktu dan tempat penelitian, instrumen/alat penelitian, prosedur penelitian, dan kerangka berfikir.