

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BAND  
GREMORY X MELALUI VIDEO MUSIK  
SINGLE LAGU “VEILED”**



**PERANCANGAN**

**Muhammad Feriandanu Gustiansyah**

**NIM 1710231124**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BAND  
GREMORY X MELALUI VIDEO MUSIK  
SINGLE LAGU “VEILED”**



**PERANCANGAN**

**Muhammad Feriandanu Gustiansyah**

**NIM 1710231124**

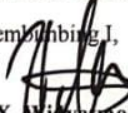
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Komunikasi Visual

2024

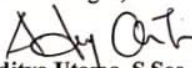
Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**Perancangan Media Promosi Band Gremory X Melalui Video Musik Single Lagu "Veiled"** diajukan oleh Muhammad Feriandanu Gustiansyah, NIM 1710231124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 12 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I,

  
**FX. Widyamoko, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 19750710 200501 1 001


Pembimbing II,

  
**Aditva Utama, S.Sos., M.Sn.**  
NIP. 19840909 201404 1 001

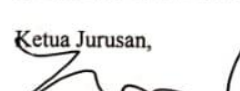
Cognate,

  
**Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.**  
NIP. 19660404 199203 1 002

Ketua Program Studi,


  
**Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.**  
NIP. 19870103 201504 1 002

Ketua Jurusan,

  
**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.**  
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.**  
NIP. 19701019 199903 1 001



## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. atas ridhanya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **Perancangan Media Promosi Band Gremory X Melalui Video Musik Single Lagu “Veiled”** Karya tugas akhir ini disusun sebagai hasil proses Pendidikan yang penulis tempuh pada program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2017, dan menjadi salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana dari program studi tersebut.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna, dan menyadari keterbatasan dalam proses pembuatan karya ini. Semoga karya tugas akhir ini dapat menjadi sumbangan pemikiran dan bermanfaat bagi bidang Desain Komunikasi Visual.

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
3. Ketua Jurusan Desain, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A
4. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
5. Dosen Pembimbing Akademik, Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.
6. Dosen Pembimbing I Tugas Akhir, FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.
7. Dosen Pembimbing II Tugas Akhir, Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.
8. Dosen Penguji (Cognate) Tugas Akhir, Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.
9. Seluruh dosen dan civitas akademika Program Studi Desain Komunikasi Visual.
10. Seluruh pihak yang terlibat dalam penulisan laporan ini.
11. Rekan-rekanku dan seluruh pihak yang turut membantu dalam penyelesaian penelitian dan penulisan laporan ini.

Laporan tugas akhir ini masih kurang dari kata sempurna, sehingga diharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun guna perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Semoga tulisan ini bermanfaat.

Yogyakarta, 12 Januari 2024

Penulis

Muhammad Feriandanu Gustiansyah

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT., Tuhan alam semesta yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya perancangan Tugas Akhir ini.

Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

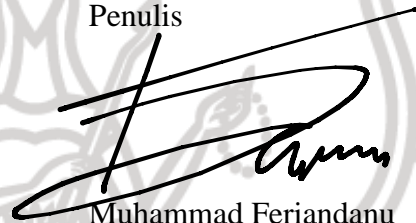
1. Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan saran dan motivasi kepada penulis.
3. FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. dan Aditya Utama, S.Sos., M.Sn. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberi saran, motivasi, dan dukungan yang dapat membangun kelancaran pengerjaan laporan Tugas Akhir ini.
4. Orang tua dan seluruh keluarga besar, Ayah Deddy Aswad, Mbu Nuri Dyah Winarti, Eyang Ndut, Mba Tya, Muhammad Mahardhika, Nisrina Najwa, yang selalu mendukung penulis.
5. Personil band Gremory X, Jeconiah Sajuto, Mahadhana Dira, Sambung penumbra, Ibob Gegana, Vania Kenya Belinda yang senantiasa terlibat dalam membantu projek ini.
6. Monolab, 038, Sawise yang telah membantu dan memfasilitasi studio *Production House* serta studio *post production* pada projek ini.
7. Ridho Andy Fadillah, Ajeng Niramaya, Andreas Luhung, Joyo Luqman, Zuhri, Rizki Adiguna, Dela Kartika dan seluruh *crew* yang terlibat dalam penggarapan projek ini.
8. Anggota Grup DINO, Andiri Rani Fatiana, Daryadi Fadhil, Graciella Yovani, Naufal Adhipramana, Andriksi Putri.
9. Nonne Rosalia selaku *support system* utama yang selalu sabar memberikan reminder, semangat dukungan dan doa serta memberi booster bahagia untuk mengerjakan Tugas Akhir ini.

10. Yusuf Hasibuan, Nibras Ali Husni, Fahmi Ardiyanto, selaku sahabat yang selalu menguatkan serta memberi dukungan penuh kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Demikian laporan Tugas Akhir yang telah disusun, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan guna menyempurnakan laporan ini. Akhirnya, semoga laporan yang telah disusun dapat bermanfaat serta menambah wawasan bagi penulis secara pribadi dan pembaca. Penulis berharap agar kita dapat selalu dilimpahi rejeki dan tentunya kesehatan.

Yogyakarta, 12 Januari 2024

Penulis



Muhammad Feriandanu  
Gustiansyah





## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini, saya :

Nama : Muhammad Feriandanu Gustiansyah  
NIM : 1710231124  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BAND GREMORY X MELALUI VIDEO MUSIK SINGLE LAGU “VEILED”** merupakan hasil perancangan, pemikiran, dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari ide, naskah, maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir tersebut. Apabila terlampir gambar maupun karya milik oranglain, penulis akan mencantumkan sumber dengan jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dapat dipertanggungjawabkan. Apabila dikemudian hari ditemukan penyimpangan dan ketidak benaran dalam perancangan ini, maka saya siap mendapat sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku pada perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 12 Januari 2024



Muhammad Feriandanu  
Gustiansyah  
NIM 1710231124

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Feriandanu Gustiansyah  
NIM : 1710231124  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya Tugas Akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BAND GREMORY X MELALUI VIDEO MUSIK SINGLE LAGU “VEILED”**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin kepada saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya tulis tanpa keterpaksaan dari pihak manapun dan dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 12 Januari 2024



Muhammad Feriandanu  
Gustiansyah  
NIM 1710231124



## ABSTRAK

Video klip "Veiled" merupakan *single* lagu perdana dari band Gremory X. Video klip ini mengangkat tema *quarter life crisis*. Serta, dipadukan dengan unsur musik Jepang. Perancang mengumpulkan data melalui wawancara dan studi pustaka dalam merancang. Tujuan dari perancangan ini sebagai media promosi band Gremory X dan menjelaskan isi dari lagu Veiled. Menggunakan metode analisis permasalahan SWOT dan sistem produksi klip sebagai tahapan pembuatan video klip ini.

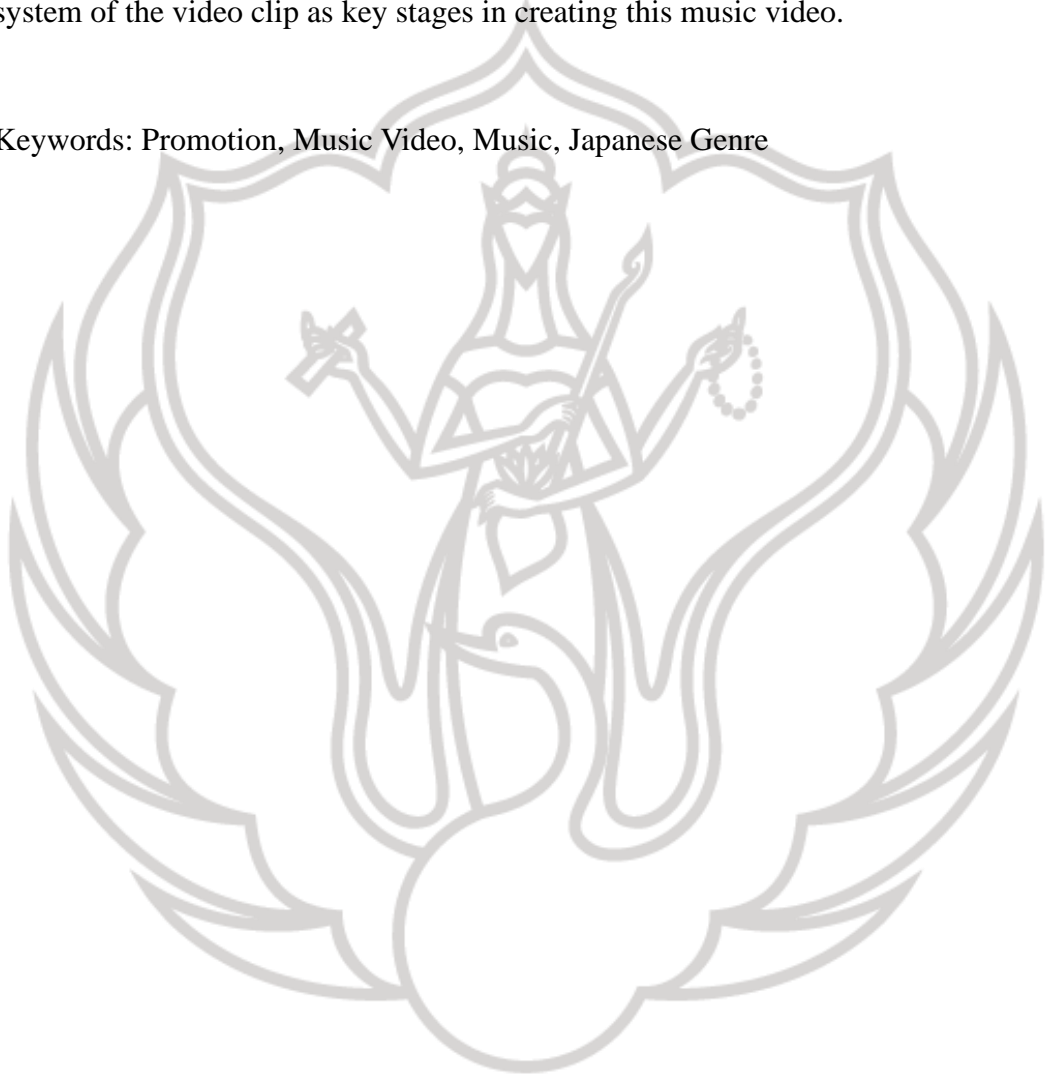
Kata Kunci : Promosi, Musik Video, Musik, Jepang



## ABSTRACT

The music video for "Veiled" serves as the debut single for the band Gremory X. This video explores the theme of quarter-life crisis combined with elements of Japanese music. The designer collected data through interviews and literature reviews during the design process. The objective of this design is to serve as a promotional tool for the Gremory X band and to elucidate the content of the song "Veiled." The methodology involves the SWOT analysis and the production system of the video clip as key stages in creating this music video.

Keywords: Promotion, Music Video, Music, Japanese Genre



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN .....	vii
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT.....	ix
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>C. Tujuan Perancangan.....</b>	<b>4</b>
<b>D. Batasan Perancangan .....</b>	<b>4</b>
<b>E. Manfaat Perancangan.....</b>	<b>4</b>
1. Manfaat Teoretis.....	4
2. Manfaat Praktis.....	4
<b>F. Definisi Operasional.....</b>	<b>5</b>
1. Promosi.....	5
2. Video Musik .....	5
3. Musik Pop Jepang .....	5
4. Jejepangan .....	6
<b>G. Metode Perancangan.....</b>	<b>6</b>
1. Data awal yang dibutuhkan .....	6
2. Metode pengumpulan data .....	6
3. Instrumen pengumpulan data .....	7
<b>H. Metode Analisis Data .....</b>	<b>7</b>
1. <i>Strengths</i> (kekuatan).....	7
2. <i>Weaknesses</i> (kelemahan).....	7
3. <i>Opportunities</i> (peluang) .....	7
4. <i>Threats</i> (ancaman).....	7

<b>I. Skematika Perancangan</b> .....	7
<b>BAB II</b> .....	8
<b>TINJAUAN DAN ANALISIS</b> .....	8
<b>A. Profil Band</b> .....	8
1. Gremory X.....	8
2. Logo.....	8
3. Tahun dibentuk : 2021 .....	8
4. Personil .....	8
5. Akun media sosial .....	9
6. Asal : Yogyakarta, Indonesia .....	9
7. Aliran : <i>Japanese Rock, Anisong</i> .....	9
8. Lagu.....	9
9. Cerita Lagu .....	9
10. Lirik Lagu .....	9
<b>B. Data Visual</b> .....	10
<b>C. Studi Pustaka</b> .....	10
1. Studi literatur .....	10
2. Landasan Teori .....	11
<b>D. Identifikasi Data</b> .....	17
<b>E. Analisis Data</b> .....	17
1. <i>Strengths</i> (kekuatan).....	17
2. <i>Weaknesses</i> (kelemahan).....	18
3. <i>Opportunities</i> (peluang) .....	18
4. <i>Threats</i> (ancaman).....	18
<b>F. Kesimpulan Analisis Data</b> .....	18
<b>BAB III</b> .....	19
<b>KONSEP PERANCANGAN</b> .....	19
<b>A. Konsep Media</b> .....	19
<b>B. Strategi Media</b> .....	19
1. Media Utama .....	19
2. Media Pendukung.....	19

<b>C. Konsep Kreatif</b> .....	21
<b>D. Tujuan Kreatif</b> .....	22
<b>E. Strategi Kreatif</b> .....	23
1. <i>What to Say</i> .....	23
2. <i>How to Say</i> .....	23
3. Target Audience .....	23
<b>F. Sinopsis</b> .....	23
<b>BAB IV</b> .....	24
<b>PROGRAM PERANCANGAN</b> .....	24
<b>A. Pra Produksi</b> .....	24
<b>B. Produksi</b> .....	45
<b>C. Pasca Produksi</b> .....	47
<b>D. Karya</b> .....	48
<b>E. Hasil Pengujian</b> .....	60
<b>F. Media Pendukung</b> .....	60
1. Media Sosial.....	60
2. Poster Pameran.....	63
3. Katalog Pameran .....	64
<b>BAB V</b> .....	65
<b>PENUTUP</b> .....	65
A. Kesimpulan .....	65
B. Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	68
<b>LAMPIRAN</b> .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Alir Skematika Perancangan .....	7
Gambar 2.1 Logo Band Gremory X .....	8
Gambar 2.2 Lirik lagu Gremory X.....	9
Gambar 2.3 Personil Band Gremory X.....	10
Gambar 3.1 Mind Map Konsep Kreatif MV “Veiled” .....	22
Gambar 4.1 Proses Meeting dan Brainstorming .....	24
Gambar 4.2 Script MV “Veiled”.....	30
Gambar 4.3 Mood dan Tone MV “Veiled” .....	31
Gambar 4.4 Colour Pallette MV “Veiled” .....	31
Gambar 4.5 Karakter Miwa .....	31
Gambar 4.6 Karakter Veiled .....	32
Gambar 4.7 Potret Dela Ayu Kartika.....	32
Gambar 4.8 Setting Tempat MV “Veiled” .....	33
Gambar 4.9 Potret Jeko a.k.a JekoSama .....	33
Gambar 4.10 Potret Dhana a.k.a Hotei .....	34
Gambar 4.11 Potret Sambung a.k.a Shikigami .....	34
Gambar 4.12 Potret Ibob a.k.a Ibob Kun .....	34
Gambar 4.13 Potret Vania a.k.a Vla Chan .....	35
Gambar 4.14 Setting Tempat Band Gremory dalam MV “Veiled” .....	35
Gambar 4.15 Jadwal Shooting Mv “Veiled”.....	40
Gambar 4.16 Set Kamar .....	42
Gambar 4.17 Set Studio .....	42
Gambar 4.18 Personil Band Gremory X.....	42
Gambar 4.19 Aktor MV “Veiled” .....	43
Gambar 4.20 Daftar Peralatan .....	44
Gambar 4.21 Anggaran Biaya Mv “Veiled” .....	44



Gambar 4.22 Proses Shooting Hari Pertama.....	45
Gambar 4.23 Proses Shooting Hari kedua .....	47
Gambar 4.24 Proses Editing .....	47
Gambar 4.25 Opening Scene .....	48
Gambar 4.26 Scene Intro Vokal.....	49
Gambar 4.27 Intro Instrument Scene .....	50
Gambar 4.28 Verse 1 Scene .....	51
Gambar 4.29 Verse 2 Scene .....	51
Gambar 4.30 Pre Chorus Scene .....	52
Gambar 4.31 Chorus 1 Scene .....	53
Gambar 4.32 Scene Melodi .....	53
Gambar 4.33 Verse 3 Scene.....	54
Gambar 4.34 Pre Chorus Scene .....	54
Gambar 4.35 Chorus 2 Scene.....	55
Gambar 4.36 Interlude Scene .....	57
Gambar 4.37 Chorus 3 Scene.....	58
Gambar 4.38 Coda Scene.....	59
Gambar 4.39 Outro Scene.....	60
Gambar 4.40 Teaser MV “Veiled” .....	60
Gambar 4.41 Trailer MV “Veiled” .....	61
Gambar 4.42 Behind The Scene MV “Veiled” .....	61
Gambar 4.43 T-Shirt Single “Veiled” .....	62
Gambar 4.44 CD Single “Veiled” .....	62
Gambar 4.45 Poster MV “Veiled” .....	62
Gambar 4.46 Sticker pack single “Veiled” .....	63
Gambar 4.47 Poster Pameran Tugas Akhir.....	63
Gambar 4.48 Katalog Pameran Tugas Akhir .....	64
Gambar 5.1 Dokumentasi Booth Pameran.....	63
Gambar 5.2 Dokumentasi pasca sidang Tugas Akhir .....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Konsep Kreatif MV “Veiled” .....	22
Tabel 3.2 Tabel strategi kreatif MV “Veiled” .....	23
Tabel 4.1 Tim Produksi Mv “Veiled” .....	41



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Banyak musik dari mancanegara yang berkembang di Indonesia salah satunya adalah musik Jepang atau biasa disebut dengan sebutan Japanese pop atau J-pop. Musik J-pop memiliki cukup banyak penggemar di Indonesia, khususnya orang di kota-kota besar. Kemunculan budaya musik Jepang ini tidak lepas dari peranan film animasi dari negara tersebut, atau yang lebih akrab disebut Anime.

*Soundtrack* atau lagu dari anime-anime dan tokusatsu (disingkat Tokushu Satsuei yang mempunyai arti “*special photography*” yang mengarah pada penggunaan “*special effect*” dalam sebuah film atau pertunjukan buatan Jepang) (Tensai Nihongo, 2020) lawas sering diputar di TV nasional kita seperti Doraemon, Digimon, Dragonball, Satria Baja Hitam (kamen rider), Ultraman, Sailormoon, Saint Saiya, Captain Tsubasa dan lainnya menjadi awal mula masuknya pengaruh musik Jepang ke Indonesia. Soundtrack anime banyak dinyanyikan musisi papan atas Jepang, salah satunya yaitu *L' arc en ciel* (dikenal juga sebagai Laruku) yang menyanyikan *soundtrack* serial Samurai X.

Hal ini diperkuat dengan berkembangnya banyak terbentuknya komunitas pecinta budaya Jepang di Indonesia, yang akhirnya mulai mendengarkan lagu-lagu dari Jepang dan mulai menyebarkan lagu-lagu tersebut. Secara perlahan-lahan juga banyak terbentuknya band-band beraliran musik Jepang yaitu, aliran J-rock untuk musik rock, dan aliran J-pop untuk musik pop. Lantaran gandrung dengan lagu soundtrack, banyak yang tertarik mendirikan band khusus memainkan musik ini. Lagu-lagu yang dimainkan tak jauh-jauh dari lagu tema anime (Jannah, 2013).

Salah satunya yaitu Gremory band asal Kota Yogyakarta yang terbentuk pada tanggal 1 maret 2017. Awalnya mereka beranggotakan 3 orang, yaitu bernama Okky Obbow sebagai vokalis, Dhana Dira sebagai bassis, dan Jekosama sebagai drummer. Dikarenakan vokalis mereka sedang

berada diluar kota dengan waktu yang tidak bisa di tentukan, akhirnya Dhana dan Jeko membuat proyek alternatif atau bisa dibilang alter ego dari band Gremory itu sendiri. Mereka membuat proyek kolaborasi dengan mengajak beberapa musisi lainnya. Proyek ini mereka namakan Gremory X. Di proyek ini mereka akan membawakan musik bergaya J-pop dengan mengusung nuansa musik jepangan ala soundtrack anime, single perdana yang akan dikeluarkan kali ini merupakan hasil kolaborasi dengan vokalis yang bernama Vania, lagu itu berjudul “Veiled”, bercerita tentang seorang remaja yang sedang merasa “terkurung” atau depresi pada masa *Quarter Life Crisis* dan dia ingin keluar dari zona yang sangat tidak nyaman tersebut.

*Quarter Life Crisis* adalah fase dimana anda merasa terperangkap dalam pilihan hidup, memunculkan keraguan terhadap pilihan karier dan identitas diri. *Quarter life crisis* merupakan tema utama dari single lagu ini, melihat salah satu dampak dari depresi dimasa *Quarter Life Crisis* yaitu bunuh diri, yang dimana hal tersebut menjadi bahan inspirasi band ini dalam membuat lagu veiled. Menurut data dari WHO pada tahun 2019 lebih dari 700.000 orang per tahun meninggal akibat bunuh diri. Hal ini menyebabkan kasus bunuh diri menjadi peringkat ke 4 dalam kasus kematian pada tahun 2019 yang dimana usianya yaitu antara 15-29 tahun.

Di Indonesia kasus bunuh diri tergolong sangat minim, namun ada penelitian mengenai kasus depresi yang menunjukkan bahwa kesehatan mental di Indonesia tidak bisa dianggap sepele. Karena berdasarkan riset Kesehatan Dasar Kementerian Kesehatan Republik Indonesia pada 2018 menyebut 6.1% penduduk berusia 15 tahun ke atas menderita depresi, namun hanya 9% diantaranya yang menjalani pengobatan atau perawatan medis (Into The Light, 2019).

Selain itu, Jeko selaku drummer dan produser musik band gremory menjelaskan bahwa mereka menyajikan musik tidak dengan lirik Bahasa Indonesia melainkan menggunakan Bahasa jepang dan inggris. Hal ini bertujuan agar suasana yang dihasilkan lebih terasa jepengannya selain memang dari melodi musiknya itu sendiri. Dhana juga selaku pemain bass

dan juga penulis lirik di lagu ini pun menyampaikan bahwa lagu ini dibuat untuk menyampaikan realita disekitar kita mengenai depresi di kalangan remaja. Dengan hal tersebut sangat disayangkan jika tidak didukung dengan aspek visual dan promosi yang berbanding lurus dengan kualitas serta tema yang mereka hadirkan.

Mereka memiliki kendala dimana ruang lingkungnya masih sebatas daerah Yogyakarta dan sekitarnya. Hal ini memiliki dampak salah satunya akan susah untuk berkembang jika tidak diperluas jaringan pendengarnya. Ditahun 2023 Gremory berencana untuk merilis single baru dan dengan memanfaatkan momen ini maka dirancang sebuah media promosi berupa video klip.

Video klip Diharapkan dapat menjadi media promosi dan penyampaian maksud dari isi lagu tersebut, serta dapat memberi pesan dan kesan. Hal tersebut menjadi tantangan untuk menyampaikan isi, makna, pesan, serta esensi dari single tersebut kepada penggemar musik khususnya penikmat musik jepengangan dan soundtrack anime (Syahrial, 2018)

Serta sekarang didukung oleh era digital yang kini terdapat berbagai media sosial besar seperti YouTube, Instagram, Twitter, Tiktok maupun Facebook yang semakin banyak penggunanya. Dengan mengunggah video media sosial maka diharapkan konten anda akan cepat menyebar terlebih jika konten videonya menarik dan selain itu konten video cenderung lebih mudah dinikmati dan diingat orang.

Berangkat dari permasalahan diatas, maka dari itu akan dilakukan perancangan video klip single veiled grup musik Gremory sebagai salah satu upaya untuk menyampaikan isi pesan dari lagu ini serta sebagai media promosi proyek Gremory X kepada penikmat musik khususnya penggemar musik j-pop. Dan diharapkan lagu ini dapat diingat oleh audience sehingga single ini mampu memberi daya tarik kepada penikmat musik jepengangan, terutama Gremory X.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang media promosi band gremory x melalui video musik single lagu “*Veiled*”

## **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan utama perancangan ini adalah merancang media promosi berupa video musik single lagu “*Veiled*”.

## **D. Batasan Perancangan**

Target audiens adalah penggemar musik jejepangan dengan cakupan usia 20 – 35 tahun.

## **E. Manfaat Perancangan**

Manfaat dari perancangan ini adalah :

### 1. Manfaat teoretis

Perancangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai proses perancangan audio visual dan pengaplikasiannya sebagai media promosi

### 2. Manfaat praktis

#### a. Untuk media publik

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi konten yang menarik untuk di ekspos sebagai cara mendukung musisi indie tanah air, khususnya dalam musik jejepangan.

#### b. Untuk lembaga pendidikan

Perancangan audio visual diharapkan dapat menambah ragam karya perancangan tugas akhir di DKV ISI Yogyakarta.

#### c. Untuk komunitas/asosiasi

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi serta media hiburan yang mampu meningkatkan minat terhadap band Gremory X.

#### d. Untuk pemerintah

Dengan perancangan ini diharapkan dapat menginspirasi pemerintah dalam mendukung perkembangan industri kreatif.

#### e. Untuk industri kreatif



Mampu menjadi referensi bagi pelaku industri kreatif dalam merancang karya audio visual.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Promosi**

Promosi adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan sesuatu (barang atau jasa) ke arah yang lebih baik. Menurut Fandy Tjiptono promosi adalah komunikasi pemasaran yang dikerjakan untuk mempengaruhi, menyampaikan sesuatu, membujuk, serta meningkatkan pasar sasaran dari suatu perusahaan. Selain itu, kegiatan promosi adalah dilakukan supaya produk yang dijual dapat diterima dengan baik oleh masyarakat, sehingga mereka dapat ikut membeli dan menggunakannya (Shaid, 2022).

### **2. Musik Video**

Video klip disebut juga video promo karena fungsi pemasarannya. Karena video klip dibuat terutama untuk menampilkan isi lagu serta band itu sendiri dan juga untuk memasarkan musik dengan tujuan meningkatkan penjualan album rekaman. Video klip merupakan tipe dari film pendek dengan alur cerita yang padat atau hanyalah terdiri dari potongan gambar yang dikemas menjadi satu bagian.

### **3. Musik Pop Jepang**

Musik Pop Jepang atau biasa disebut Japanese-Pop (J-Pop) adalah sebutan aliran musik yang berasal dari Negara Jepang. Japanese pop ada karena keinginan dari musisi Jepang untuk bersaing dengan musisi barat (We-Xpats, 2020). Istilah J-Pop juga sebenarnya tidak terlalu dikenal di industri musik di Jepang, sampai akhirnya istilah J-pop diperkenalkan oleh satu stasiun radio bernama “J-WAVE” untuk menunjukkan jenis musik yang berbeda dari musik rakyat. J-Pop sedikit banyak dipengaruhi oleh gaya amerika yang menjadi pengaruh terkuat perkembangan musik di Jepang.

### **4. Jejepangan**

Jejepangan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan negara Jepang seperti budaya, musik, anime dan manga. Jepengangan masuk ke dalam bahasa gaul yaitu ragam bahasa Indonesia nonstandar yang lazim digunakan oleh anak muda dalam pergaulan sehari-hari (Samsurijal.com, 2018)

## **G. Metode Perancangan**

### **1. Data awal yang dibutuhkan**

#### **a. Data primer**

Data primer adalah data pokok mengenai subjek perancangan. Metode pengumpulan data primer dilakukan melalui pendekatan data kualitatif. Data yang dibutuhkan adalah Data mengenai band Gremory X dan single “Veiled”. Data ini didapatkan melalui wawancara dengan personil band.

#### **b. Data sekunder**

Data sekunder adalah data tambahan yang didapat melalui studi literatur, buku, jurnal dan laman berita guna mengembangkan lirik lagu menjadi cerita yang relevan serta mendapatkan informasi mengenai teknik pembuatannya.

### **2. Metode pengumpulan data**

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara :

#### **a. Wawancara**

Proses komunikasi langsung dengan narasumber terkait guna mendapatkan data dan informasi. Wawancara ini ditujukan kepada personil band Gremory X.

#### **b. Studi literatur**

Proses pengumpulan data dengan mempelajari lirik pada single “*Veiled*”. Hal ini diharapkan mampu memberikan inspirasi dalam mengembangkan makna lirik menjadi cerita dalam pengkaryaan video musik ini.

### **3. Instrumen pengumpulan data**

#### **a. Komputer**

Digunakan untuk mencari informasi-informasi dan sumber-sumber literatur dalam proses pencarian data.

b. Pustaka

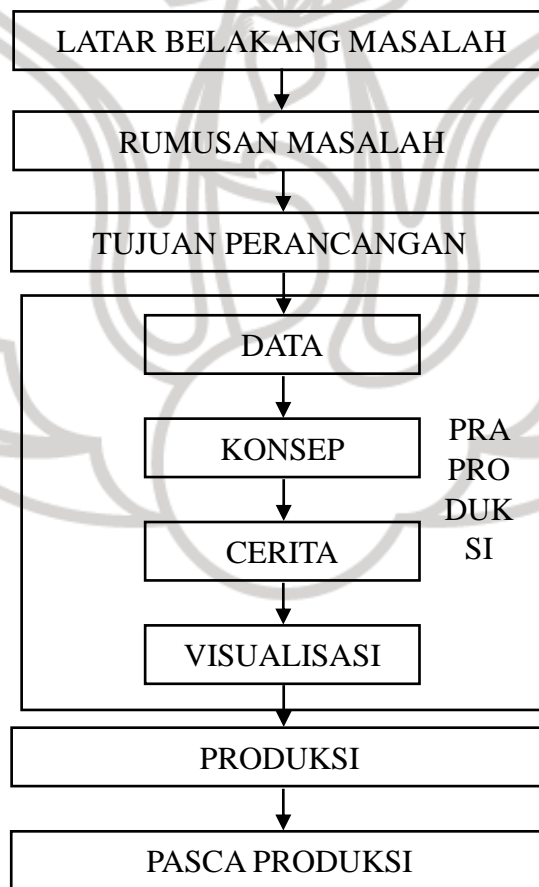
Digunakan untuk mendapatkan data dan teori-teori yang dibutuhkan terkait perancangan.

### H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan untuk perancangan media ini adalah Metode SWOT.

1. *Strengths* (kekuatan)
2. *Weakness* (kelemahan)
3. *Opportunities* (peluang)
4. *Threats* (ancaman)

### I. Skematika Perancangan



**Gambar 1.1** Diagram Alir Skematika Perancangan