

BAB II

LANDASAN TEORI.

Suatu kegiatan penelitian memerlukan faktor pendukung. Satu diantaranya faktor-faktor pendukung itu adalah teori. Teori yang ada hubungannya dengan masalah yang sedang diteliti sangat menunjang keberhasilan penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut, maka sesuai dengan masalah yang sedang diteliti, berturut-turut akan dipaparkan mengenai landasan teori ini.

2.1 Film

Menurut Ir. Pandopotan Sianipar (2005: 5) dalam bukunya yang berjudul *Cara Mudah Membuat Animasi Klip Dengan Adobe after Effects 5.5*, dijelaskan bahwa film merupakan rangkaian dari banyak *frame* (bingkai) gambar yang diputar dengan cepat. Masing-masing bingkai merupakan rekaman tahapan-tahapan perbedaan (titik jeda perpindahan) antar-frame jika rangkaian gambar tersebut diputar dengan kecepatan di atas 20 fream/detik.

Menurut Andre Pratista (2008: 3) dalam bukunya yg berjudul *Mehamahi Film*, menjelaskan film adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar. Sementara itu Zaharuddin G. Djalle dalam bukunya *The Making of 3D Animation Movie using 3D Studio Max* (2006: 1), menjelaskan film biasa digunakan untuk merekam suasana, mengemukakan sesuatu dan memenuhi kebutuhan umum sehingga film dapat dianggap sebagai media audio visual yang paling efektif dalam menyampaikan pesannya.

Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud film dalam kajian ini adalah suatu rangkaian gambar yang digabung menjadi satu alur cerita, dokumentasi, atau arsip sosial. Perkembangan teknologi yang pesat di dunia hiburan menjadikan film semakin banyak dikenal masyarakat. Itu pulalah yang mempengaruhi perkembangan film pada saat ini.

2.2 Video Klip

Menurut Heru Effendy (2002: 14) dalam bukunya yang berjudul *Mari Membuat Film Panduan untuk Menjadi Produser* dijelaskan bahwa dengan seiring perkembangan musik yang begitu pesat, banyak grup musik yang bermunculan baik telah lama eksis di dunia musik ataupun grup musik baru, yang tidak terkecuali grup musik *indie*. Fenomena itulah yang menyebabkan dibutuhkan suatu media yang dapat dikenal dan eksis di dunia musik. Salah satu media yang telah banyak digunakan dan terbukti cukup efektif adalah video klip.

Video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumental dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal (odazzanber.blogspot.com).

Dalam bukunya yang berjudul *Membuat Video Klip dengan Ulead Video Studio dan Ulead Cool 3D* (Dominikus Juju, 2006: 3) Pada dasarnya film dan video klip merupakan rangkaian dari banyak *frame* (bingkai) gambar yang di

dalamnya berisi tahap demi tahap dari satu gerakan atau *sekuen* yang diputar dengan kecepatan tertentu, sedangkan menurut Naratama (2004: 193) menulis dalam bukunya yang berjudul *Menjadi Sutradara Televisi dengan single dan Multi Camera* dijelaskan pengertian video klip adalah bagian dari program acara televisi non drama yang paling mudah diingat. Hampir semua televisi mempunyai acara musik dengan format *Repacking video* yang menggunakan materi video klip sebagai pengisi acara.

Dari penjelasan di atas yang dimaksud video klip dalam kajian ini adalah video klip salah satu cara musik indie mempromosikan bandnya.

Dalam situs milik odazzander (<http://odazzander.blogspot.com>) dipaparkan beberapa unsur yang terkandung dalam video klip, yaitu:

1. Bahasa Ritme (irama)

Video klip memiliki birama, apakah *slow beat*, *fast beat*, *middle beat* yang diraskan dengan ketukan-ketukan kaki untuk memperoleh tempo yang pas.

2. Bahasa Musikalisasi (instrumental musik)

Pembuatan video klip atau biasa disebut *video clipper* haruslah mempunyai sebuah wawasan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan musik baik itu jenis musik, alat musik, bahkan juga profil band.

3. Bahasa Nada

Arasemen nada dalam video klip perlu didiskusikan dengan penata musiknya selanjutnya nada-nada dirasakan dengan hati.

4. Bahasa lirik

Seorang *video clipper* dituntut mempunyai sebuah imajinasi visual terhadap lirik dan lagu walaupun tidaklah harus secara verbal. Tidak semua lirik menggunakan kata-kata lugas, tetapi dapat pula ditunjukkan dengan simbol-simbol tertentu untuk mengungkap makna.

5. Bahasa Performance (penampilan)

Unsur ini memuat karakter pemusik, penyanyi, pemain band baik dari latar belakang bermusiknya, hingga ke profil fisiknya (hidung, mata, *style, fashion* dan gerak tubuh).

Nandya dalam Idhar (2008: 30) dalam bukunya yang berjudul *Music Records / Indie Label* dijelaskan tips membuat video klip, yaitu:

1. Melakukan Riset

Melakukan riset sebanyak mungkin dengan mencari referensi dari situs-situs seperti youtube, google atau mvdbase.com.

2. Ide dan konsep yang matang

Setelah mendapatkan referensi, sharing dengan sutradara untuk membuat ide dan konsep yang menarik. Selain itu, juga memperhatikan fasilitas peralatan dan teknologi yang dipakai.

3. Pilih lokasi yang tepat

Meskipun direkam hanya lewat kamera DV, tapi dengan lokasi yang bagus dan konsep yang baik bakal membuat video klip terlihat profesional.

4. Maksimalkan kemampuan yang ada

Maksimalkan segala sesuatu yang bermanfaat di sekitar. Misalnya jika membutuhkan figuran yang banyak, salah satu cara adalah dengan mengundang orang-orang lewat myspace dengan menulis berita di bulletin board perihal mencari talent buat video klip.

Dalam situs Kasmanto (<http:kasmanto.wordpress.com>) juga dipertegas teknis sederhana dalam pembuatan video klip yaitu :

1. Penentuan lokasi syuting

a. Indoor

1) *Indoor n place* (Kafe, Rumah, Gedung)

Kebutuhan akan properti sedikit lebih simpel karena kebutuhan properti seperti meja, kursi, lemari, lampu mas, buku, dan sebagainya sudah tersedia. Penambahan properti cenderung untuk melengkapi kebutuhan storyboard.

2) Indoor Studio

Harus mampu menata, membuat bahkan membangun set design sesuai denga kebutuhan storyboard. Hal ini menjadikan kemampuan pengembangan estetika seni mendapat peranan besar, karena tugas seorang penata artistik haruslah menciptakan bukan memanfaatkan set yang sudah ada.

b. Outdoor

Cenderung memanfaatkan segala properti dan nuansa alam yang sudah ada dan cenderung yang lebih banyak diadopsi adalah natural keunikan alam atau lingkungannya (di pantai, pasar, gunung, dan sebagainya).

2. Story board

Dalam memproduksi video klip hal pertama yang harus dituangkan dari konsep adalah *story board*, karena dari *story board* seorang sutradara video klip dapat mengungkapkan imajinasi melalui gambar-gambar konsep visual yang bercerita. Dari *story board* lah seorang *klipper* akan mudah berkonsentrasi dalam hal-hal yang bersifat teknis visual, penataan cahaya, penataan *artistic*, *camera angle*, ataupun *performance* sang artis.



Gambar 2.1 Contoh Story board

(Sumber: <http://kasmanto.wordpress.com>)

3. Peralatan syuting/produksi

Peralatan yang dibutuhkan sangat ditentukan oleh produksi pembuatan video klip seperti apa yang akan dibuat, hanya saja pasti ada alat utama yang harus ada terutama:

- a. Kamera dengan kelengkapan seperti tripod, dolly, dolly track, crane.
- b. Lighting dengan kelengkapan stang, filter dan sebagainya.

4. Memperkuat kru

Pastikan anda bersama kru yang kompak dengan pimpinan seorang sutradara dalam pelaksanaan produksinya. Dalam penentuan kru tidak ada patokan berapa jumlahnya. Semuanya sangat tergantung dari produksi itu sendiri seberapa banyak ia membutuhkan tenaga.

5. Pengambilan gambar

Setiap gambar yang diambil tentunya berdasarkan *story board* yang telah dibuat. Shot-shot untuk video klip sebenarnya tidak ada aturan khusus secara teknis tetapi dalam instruksi dan istilah-istilah yang dipakai tetap menggunakan aturan secara umum. Misal: *Close Up, Medium shot, Cut, Cue, Running*, dan sebagainya. Hal ini tentunya adalah untuk memudahkan dalam hal pelaksanaan teknis saat pra produksi, produksi dan penyuntingan.

6. Editing

Pada era yang serba digital ini, editing mempunyai peranan yang cukup penting dalam proses akhir produksi sebuah video klip. Bahkan editing juga dapat mengatasi segala keterbatasan alat pada saat produksi untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan *story board*. Namun dengan hebatnya

teknologi editing yang ada, sebagai seorang video klipper tetap dituntut harus mampu memperoleh produksi semaksimal mungkin tanpa tergantung dari editing.

Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah membuat video clip adalah:

1. Riset
2. Ide- Konsep
3. Storyboard
4. Lokasi
5. Pengambilan Gambar
6. Editing

2.3 Animasi

Animasi berasal dari bahasa Yunani yang berarti memberikan kehidupan dalam bukunya yang berjudul *membuat Animasi Alam Dengan Core Bryce*, Vinsensius Seitepu (2005: 312) beliau menjelaskan bahwa animasi dimana sebuah gambar diam dibuat seolah-olah bergerak yang diakibatkan gerakan dalam kecepatan tertentu terhadap sejumlah rangkaian *frame-frame* yang dimilikinya.

Dalam Yudistira dan Ir. Bayu Adjie, (2007: 134). Dijelaskan animasi merupakan rangkaian gambaran yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya

Berdasarkan definisi-definisi tersebut di atas yang di maksud animasi dalam tugas akhir ini adalah rangkaian gambar yang berfungsi sebagai pelengkap dalam proyek video klip ini.

2.3.1 Teknik-Teknik Animasi

Menurut M. Suyanto (2003-2005: 287-290) animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada Sembilan macam teknik animasi, yaitu:

1. Animasi sel (*cell animation*)
2. Animasi frame (*frame animation*)
3. Animasi sprite (*sprite animation*)
4. Animasi spline
5. Animasi vector (*vector animation*)
6. Animasi karakter (*character animation*)
7. Computational animation
8. Morphing

2.3.2 Jenis-Jenis Animasi

Secara umum jenis-jenis animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga memunculkan jenis animasi atau teknik pembuatan animasi baru. Dalam buku *The Making Of 3D Animation Movie Using 3D Studio Max* (Djalle, 2006: 10-12) dijelaskan jenis-jenis film animasi yang sering diproduksi antara lain:

1. Animasi 2D, jenis animasi ini lebih dikenal dengan sebutan film kartun, seperti *Lion King*, *Doraemon*, *Crayon Sinchan*, *Naruto*, dan lain sebagainya. Teknik penggarapan dengan menggunakan teknik animasi sel (*cell animation*), penggambaran langsung pada film atau secara digital.
2. Animasi 3D, pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat perkembangan teknologi yang pesat. Kelebihan animasi 3D adalah dapat memperhatikan kesan hidup dan nyata pada objeknya.
3. Animasi tanah liat (*clay animation*), animasi yang dibuat dengan menggunakan tanah liat khusus kemudian dianimasikan dengan teknik *stop-motion picture*.

2.4 Skenario

Nandya dalam Wibisono (2011: 71) dijelaskan pengertian scenario adalah alat pertama yang dipakai sebagai dasar untuk merencanakan segala macam produksi media audio visual, baik yang *berformat talk show, rality show, game, quiz, news*, liputan, dokumenter, hingga film cerita. Penjelasan ini dipertegas dalam buku yang berjudul *Bikin Film Indie Itu Mudah* (Bayu Widagdo dan Winastawan Gora, 2007: 30) dijelaskan bahwa dramatic sebuah cerita dipahami sebagai unsur karya film yang dapat membuat penonton selalu merasa ingin mengikuti cerita film tersebut hingga akhir.

Beberapa tahap dalam mengolah sebuah ide cerita menjadi sebuah skenario sebagai *blue print* dalam pembuatan film. Langkah pembuatan skenario, yaitu:

1. Ide pokok tema

Ide pokok adalah sebuah jawaban mengenai pertanyaan yang mendasar pada sebuah film, yakni apa yang hendak dibicarakan dalam film tersebut. Ide pokok dituliskan sebuah kalimat pernyataan.

2. *Basic story*

Basic story menjadi pangkal dari struktur cerita. Meskipun ringkas, *basic story* mengandung informasi-informasi mendasar tentang sebuah film: tempat dan waktu peristiwa, tokoh utama dan tokoh penting lainnya yang mendukung, konflik yang menghidupkan suasana, gambaran ringkas perkembangan alur cerita, klimaks dan penyelesaian konflik.

3. Sinopsis

Sinopsis berisi ikhtisar film, alur cerita, konflik, maupun tokoh yang penting dan memengaruhi plot, termasuk informasi tempat dan waktu kejadian. Sedangkan secara umum sinopsis ditulis dalam tiga bagian alinea. Alinea pertama berisi informasi identifikasi, alinea kedua tentang konflik yang terjadi dan perkembangan alur ceritanya, sedangkan alinea terakhir mencakup klimaks dan penyelesaian konflik.

4. *Treatment*

Treatment yaitu sketsa dari sebuah skenario dan menjadi kerangka ceritanya. Fungsi utama *treatment* adalah membuat sketsa penataan konstruksi dramatik. Jika *treatment* sudah tepat, maka perlu diperhatikan untuk tidak sekali-kali keluar dari alur *treatment* tersebut ketika menulisnya menjadi skenario.

5. Skenario

Jika sinopsis adalah penuturan cerita secara literatur, maka skenario adalah peraturan secara filmis, dengan penataan secara khusus skenario adalah draft akhir sebuah jalinan cerita yang siap divisualisasikan menjadi sebuah karya film.

2.5 Straight At Venue Band

1. Profil dan Sejarah Band Straight At Venue

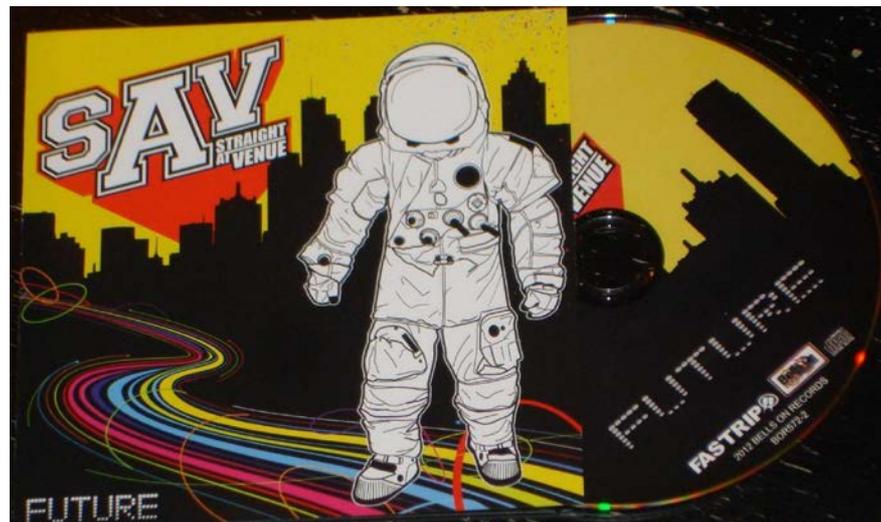
Berdasarkan wawancara pada hari Selasa Tanggal 11 Bulan Desember Tahun 2012 pukul 19.06 di studio *Green* Jl. Tengger Kandangan 22/27 peneliti dengan personil band Straight At Venue, dijelaskan bahwa band ini pertama kali berdiri sejak tahun 2005 dengan nama band *Holiday School* personil band ini adalah Hero Wahyu. S (Bass-Vocal), Romi Wiliam (Gitar-vocal), Ken surya (Gitar), Ivan Marfin (Drum). Dalam perjalanan karirnya di tahun 2008 lagu yang berjudul “menembus batas” masuk kompilasi *future generation* yang dirilis oleh perusahaan label asal Bogor yaitu Geburstag Melodis. Berawal dari teman satu tongkrongan memulai membuat band yang beraliran *melodic punk*. Di tahun 2009 mereka memutuskan untuk berganti nama menjadi *Straight At Venue* dengan alasan kedewasaan pola pikir dan bergendre *Skate Punk*.



Gambar 2.2 Personil Straight At Venue Band

(Sumber: Straight at Venue Band)

Selain nama personil band *Straight at Venue* juga mengalami perubahan personil yaitu: Hero Wahyu. S (vocal), Ivan DC (gitar), Amrin Nawi (gitar), Cornelius Harris (bass), dan Kiki Pratama (drum) Dipertengahan tahun 2009 memulai proses recording EP (Mini Album) berjudul “*Description Of The Democratic*” . Setelah EP (Mini Album) *Straight At Venue* mengeluarkan single “Melawan Untuk Berdiri” dan memulai mini tour se-Jawa Timur diawal tahun 2010. Dipertengahan tahun 2010 *Straight At Venue* masuk kompilasi untuk beberapa kalinya dengan judul kompilasi “*Enjoy Your Weekend*” yang dirilis oleh label Noise Skate yang berasal dari kota Medan. Masuk di tahun 2011 tanggal 16-02-2011 *Straight At Venue* mendapatkan kesempatan tour ke Malaysia di 8 kota.



Gambar 2.3 Album Future

(Sumber: Straight at Venue Band)

8 kota di Malaysia yang dituju, diantaranya adalah Kuala Lumpur, Malaka, Trengganu, Kemaman, Kemerlo, Sungai Petani, Bukit Bintang, dan Kajang. Dengan single pertama yang berjudul “Inspirasi Kehidupan” Straight at venue mampu menarik peminat musik *skate punk*, setelah itu pada awal tahun 2012 album “Future” dilirisikan dengan penjualan *CD* album sampai 500 keping terjual habis. Dengan berjalannya waktu single kedua dikeluarkan yang berjudul “Solusi”. Di Bulan Februari album Future diliris lagi oleh label Jepang yaitu “*Bells On Record*” hingga sampai saat ini Straight At Venua telah melalang buana ke berbagai kota dan Negara.

2.6 Lirik Lagu

Solusi

melangkah penuh harapan kehidupan bagai waktu melukis dunia tebarkan damai

tersirat semangat tuk berdiri kembali bersinar

tetap yakin mampu merubah walau tersudut dalam kegelapan dunia mata hati

yang kan mampu menjawab percayalah hati kembali terang damai kehidupan

semangat penuh jiwa

waktu perlahan berubah menjadikan ingatan yang akan terpatri tersisa sebuah

harapan, dalam masa lalu kan menjadi terang

tetap yakin mampu merubah walau tersudut dalam kegelapan dunia mata hati

yang kan mampu menjawab percayalah hati kembali terang damai kehidupan

semangat penuh jiwa

ulurkan tangan, menghapus air mata menuntun langkah kembali bersinar damai

kehidupan semangat penuh jiwa

setiap perjalanan, kan slalu berarti dimana manusia untuk selalu mengenang setiap

persoalan, kan menjadi kunci dimana jawaban temukan solusi

dan selalu ada kesempatan tuk merubah dari hidup yang lama telah kau jalani

memulai dengan setiap arah dan tujuan dan perubahan hari ini akan terjadi