

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Pada BAB III ini akan dijelaskan tentang metodologi dan perancangan karya dalam proses pembuatan video klip Band *Straight At Venue* dengan penggabungan teknik live shoot dan animasi 2D. 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, instrumennya dan penampilan band. Animasi 2D adalah sebuah gambar diam dibuat seolah-olah bergerak yang diakibatkan gerakan dalam kecepatan tertentu terhadap sejumlah rangkaian *frame-frame* yang dimilikinya. Mengacu pada pemakaian teknik pembuatan video clip tersebut, maka jenis penelitian ini adalah penelitian terapan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif.

3.1 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan gabungan dari metode-metode yang ada. Menurut Moh. Nazir, Ph.D (2009: 26) dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian*, metode penelitian dibedakan dalam 2 jenis, yaitu penelitian dasar (*basic research*) dan penelitian terapan (*applied research*).

Jenis penelitian yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah penelitian terapan dimana penyelidikan yang hati-hati, sistematis dan terus menerus terhadap suatu masalah dengan tujuan untuk digunakan dengan segera untuk

menyelesaikan masalah. Dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dapat memperoleh informasi secara akurat dari narasumber langsung. Sebagai data primer yang digunakan untuk metode wawancara. Prof. Dr. Soekidjo Notoatmodjo (2012: 139) dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian Kesehatan* beliau menjelaskan bahwa wawancara/*Interview* adalah suatu metode yang dipergunakan untuk mengumpulkan data, dimana peneliti mendapatkan keterangan atau informasi secara lisan dari seseorang sasaran penelitian (Responden), atau bercakap-cakap berhadapan muka dengan orang tersebut (*face to face*). Data wawancara terlampir.

Berikut ini beberapa kesimpulan dari hasil wawancara:

- a. Straight at Venue merupakan band beraliran *skate punk* yang beranggotakan Hero Wahyu. S (vocalis), Ivan DC (gitar), Amrin Nawi (gitar), Cornelius Haris (bass), Kiki Pratama (drum).
- b. Lagu “Solusi” merupakan single ke dua dari band Straight at Venue dari album *Future*.

- c. Pada lagu “Solusi” menceritakan tentang sahabat yang putus asa dan disudutkan oleh keadaan sekitar, sahabat lainnya ingin memberikan semangat untuk tetap tegar dalam menjalani kehidupan yang keras ini.

2. Studi literatur

Peneliti juga melakukan pencarian data melalui sumber-sumber yang tertulis untuk dapat memperbanyak informasi mengenai objek penelitian ini. Diantaranya, dengan melakukan studi literatur melalui sumber/buku. Berikut adalah data-data yang diperoleh dari literature, yaitu:

- a. Zaharuddin G. Djalle *The Making of 3D Animation Movie using 3D Studio Max* (2006: 1) secara garis besar menerangkan pengertian tentang film dan audio visual.
- b. Heru Effendy (2002: 14) *Mari Membuat Film Panduan untuk Menjadi Produser*, menerangkan tentang video klip sebagai grup musik harus membuat video klip.
- c. *Membuat Video Klip dengan Ulead VideoStudio dan Ulead Cool 3D* (Dominikus Juju, 2006: 3) menjelaskan video klip merupakan rangkaian dari banyak *frame* (bingkai)
- d. Naratama (2004: 193) *Menjadi Sutradara Televisi dengan single dan Multi Camer* menerangkan bahwa video klip adalah alat media promosi
- e. Vinsensius Seitepu (2005: 312), membuat animasi alam dengan core Bryce garis besar menerangkan tentang pengertian animasi 2D.
- f. Widagdo & Gora, (2007: 32) *Bikin Film Indie Itu Mudah* dijelaskan bahwa skenario alat pertama untuk membuat film.

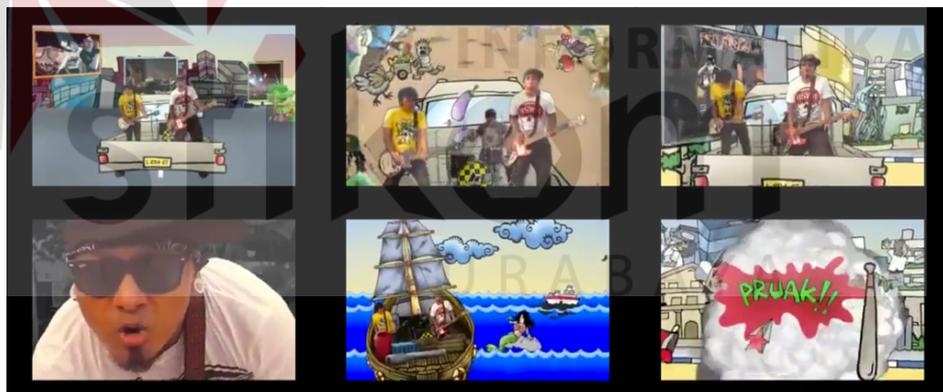
3. Studi Eksisting

Dalam setiap perancangan proyek, maka dilakukan studi eksisting, yaitu dengan melakukan penelusuran pengamatan dengan seksama proyek yang pernah ada sebelumnya.

Objek yang digunakan sebagai studi eksisting dapat dianggap sebagai kompetitor bagi proyek yang akan diproduksi. Studi ini bermanfaat karena dapat menghasilkan suatu karya yang baik, dengan mempelajari kelebihan dan kekurangan band tersebut, diantaranya:

a. Video klip “Matahari Pagi” oleh Blingsatan

Video klip ini berdurasi 03.52 menit, menampilkan sebuah klip dengan penggabungan live shoot dan animasi 2D.



Gambar 3.1 Video klip “Matahari Pagi” oleh Blingsatan Band

(Sumber: Youtube)

Editing video ini menggunakan green screen dan terdapat banyak animasi 2D. Dimana *live performance band* dilakukan di sebuah studio dengan menggunakan kain berwarna hijau dan pencahayaan yang tepat lalu diedit dan menambahkan animasi 2D kemudian digabungkan menjadi satu *frame*.

Berdasarkan video clip Blingsatan Band ini penulis ingin mengaplikasikan teknik animasi 2D pada projek Tugas Akhir ini.

b. Video klip New Found Glory

Video klip ini berdurasi 02.49 menit, menggunakan teknik live shoot dan animasi 2D.



Gambar 3.2 Video Klip “*Truck Stop Blues*” Oleh New Found Glory

(Sumber: Youtube)

Video Klip ini menggabungkan Live Shoot dan animasi 2D, dengan cara menggunakan teknik masking. Yang mana sebelumnya di buat terlebih dahulu gambar animasi yang selanjutnya di visualkan. Lalu di gerakan menggunakan *Motion Animation*.

3.3 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data yang dipergunakan adalah teknik analisis kualitatif dengan tahap pengambilan data, wawancara, studi literature, dan studi eksisting kemudian menjadikan keyword, untuk menjadi bekal gambaran dan acuan editing peneliti. Wawancara melibatkan para anggota band *straight at venue*, pengamat musik, dan pengamat video yang menjadi point utama dalam

pencarian data, studi literature meneliti tentang teknik live shoot dan animasi 2D, dan studi eksisting meneliti kelebihan dan kekurangan dari kompetitor.

Tabel 3.1 Analisa Data

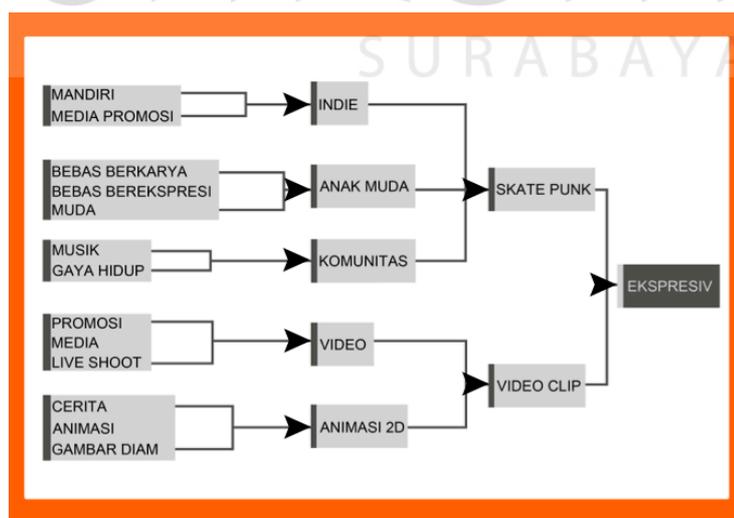
NO	MATERI	WAWANCARA	LITERATUR	EKSISTING	KESIMPULAN
1	Riset	Bagaskoro Pramudhito		Blingsatan Band	Penggabungan Live Shoot dan animasi 2D ajarang di gunakan untuk musik skatepunk.
2	Ide- Konsep			New Found Glory Band	Ide dan konsep di temukan ketika streaming youtube.
3	Storybard		http:kasmanto.wordpress.com		Sutradara video klip dapat menggunakan imajinasinya melalui gambar-gambar konsep visual.
4	Lokasi		http:kasmanto.wordpress.com		Penentuan lokasi ada 2 macam yaitu indoor dan outdoor. Yang mana di lokasi disesuaikan dengan konsep.
5	Pengambilan Gambar		http:kasmanto.wordpress.com		Pengambilan gambar harus berdasarakan story board yang telah

					dibuat.
6	Editing		http:kasmanto.wordpress.com	Blingsatan Band dan New Found Glory Band	Editing mempunyai peranan yang penting agar dapat memperoleh hasil yang maksimal.

Berdasarkan table 3.1 maka dapat diambil kesimpulan analisa data yang akan dipakai adalah seperti tergambar pada table di atas. Dari analisa data selanjutnya digunakan untuk menentukan *keyword*.

3.4 Keyword

Untuk menentukan konsep karya maka data yang telah diperoleh digunakan untuk menentukan satu point kunci (*keyword*). Berikut pada gambar 3.3 adalah *keyword* yang telah diperoleh.



Gambar 3.3 Bagan *Keyword*

(Sumber: Olahan Peneliti)

Dari analisa *keyword* pada gambar 3.3 diperoleh satu kata kunci yaitu ekspresiv. Analisa ini sesuai dengan tujuan dari pembuatan video klip ini yang bertujuan untuk promosi video klip yang menarik untuk penikmat dan peminat musik *skate punk*. Tahap berikutnya adalah menentukan segmentasi.

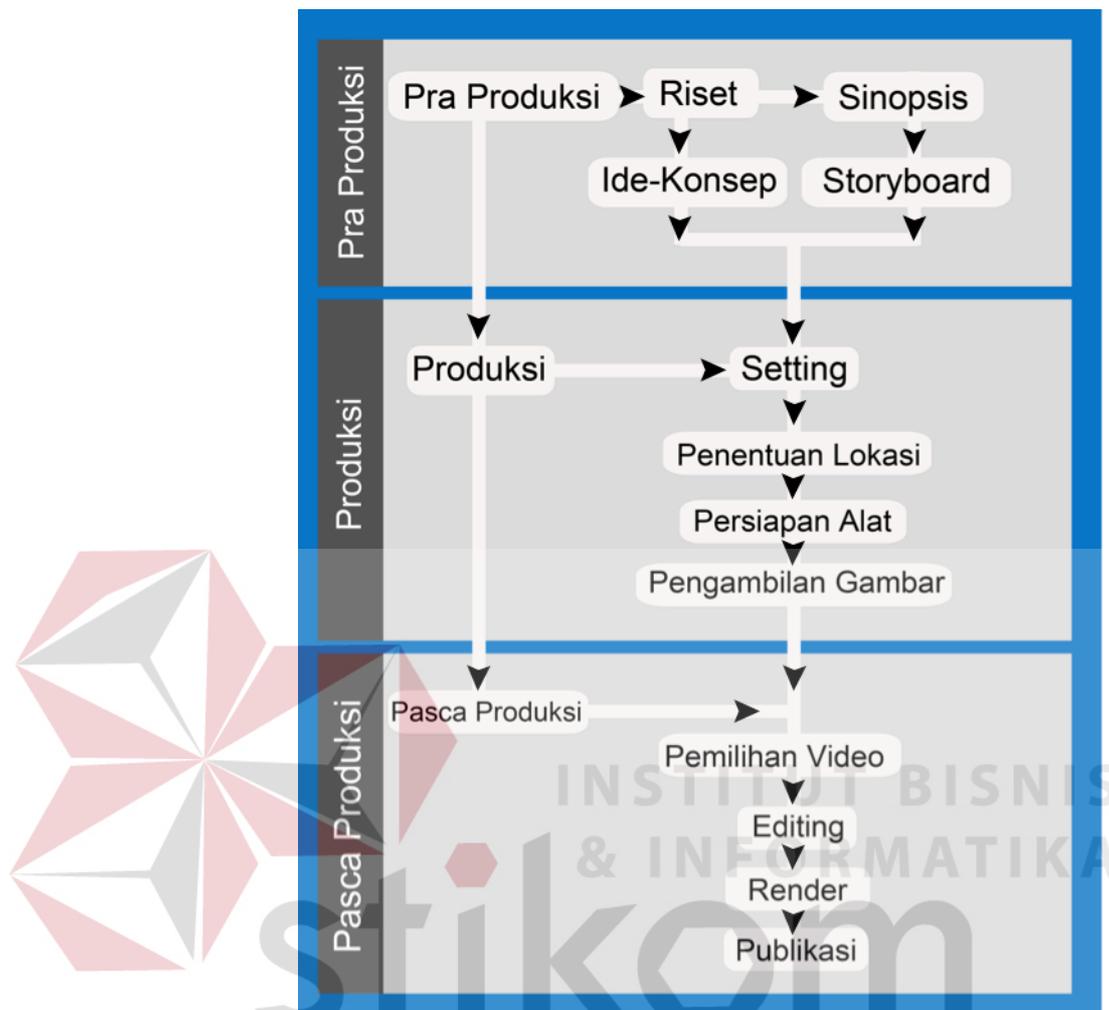
3.5 Segmentasi

Berikut ini merupakan analisa STP dalam pembuatan video klip ini:

1. Umur : 16 - 20 tahun
 2. Status Ekonomi : Menengah
 3. Pekerjaan : Pelajar dan Mahasiswa
 4. Positioning : Video klip ini di tujukan kepada penikmat musik
- Setelah menentukan *keyword* dan segmentasi tahap berikutnya adalah perancangan karya.

3.6 Perancangan Karya

Pada tahapan perancangan karya ini bertujuan untuk menentukan alur tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang dikemas dalam sebuah video klip. Berikut gambar 3.4 adalah bagan alur perancangan karya.



Gambar 3.4 Bagan Alur Perancangan Karya

(Sumber: Olahan Peneliti)

Pada perancangan karya ini meliputi beberapa tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

3.6.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi pembuatan video klip ini terdiri dari tahapan-tahapan berikut ini:

1. Riset

Riset sering dideskripsikan sebagai suatu proses investigasi yang dilakukan dengan aktif, tekun, dan sistematis. Yang bertujuan untuk menemukan, menginterpretasikan, dan merevisi fakta-fakta.

2. Ide Cerita

Ide membuat video klip ini muncul ketika penulis tertarik pada lagu *Straight at Venue* berjudul "Solusi" karena lirik lagu tersebut ingin mengajak pendengar untuk semangat dalam hidup, ketika streaming youtube di temukan video klip band New Found Glory yang memadukan live shoot dan animasi 2D dan video klip Blingsatan yang juga memakai animasi 2D pada video klip tersebut agar cocok untuk project tugas akhir ini.

3. Sinopsis

Sinopsis pada perancangan video klip ini dibuat dari cerita lagu band *Straight at Venue*. Pengembangan cerita menjadi sinopsis ini akan mempertimbangkan beberapa hal, yaitu:

- a. Tema : Inti yang menjadi dasar cerita. Dalam synopsis, unsur ini bisa dihadirkan di awal atau di akhir dengan mengutip tulisan dalam karya tersebut.
- b. Alur : Nama lainnya adalah plot, merupakan urutan jalannya cerita yang terlihat menyatu dan terdapat hubungan sebab-akibat di dalamnya. Alur memiliki tingkatan, yaitu tahap pengenalan masalah, pernanjukkan laku, klimaks, anti klimaks, dan penyelesaian masalah. Dalam sebuah

synopsis, alur menjadi bagian terpenting yang tidak boleh dihilangkan karena mampu memperjelas jalannya cerita secara keseluruhan.

- c. Penokohan. Pencitraan tokoh atau karkter dalam cerita. Synopsis memunculkan sang tokoh sentral dan beberapa karakter pendukung lebih focus agar pembaca tertarik untuk melanjutkan menyelami karya tersebut.
- d. Latar. Dalam bahasa film dikenal dengan *setting*, merupakan penanda waktu, suasana, tempat, dan korelasi semuanya dengan cerita. Sinopsis sedikit banyak turut menyelipkan unsur ini.
- e. *Poiny of view* atau sudut pandang tokoh adalah cara penulisan menyebutkan tokoh. Terhadap beberapa sudut pandang yang biasa dipakai, yaitu orang pertama tunggal 'aku' orang ketiga tunggal 'dia' sebagai Yang Maha Tahu dan campuran 'ku' dan 'dia'. Dalam synopsis, yang dipakai biasanya sudut pandang 'dia'.

Dari kutipan di atas, maka dapat dibuat sebuah sinopsis. Lagu "Solusi" adalah, menceritakan tentang seseorang yang sedang menonton televisi dalam sebuah acara pentomim, dalam pertunjukannya seorang pantomime menceritakan masalah kehidupannya yang sedang kasmaran akan tetapi dalam perjalannya cintanya kekasihnya membuat hatinya pecah berkeping-keping karna di putus oleh kekasihnya tetapi si pantomime tidak larut dalam prasaanya sedih, dia kembali semangat dalam keterpurukan dan si pantomime ingin mengajak orang-orang agar semangat dalam hidup, tidak

gampang menyerah, dan selalu hidup tolong menolong. Dia senang melihat orang gembira, dan dia terus menghibur orang agar hidup ini lebih berwarna.

4. StoryBoard

Storyboard terlampir.

3.6.2 Produksi

Dalam pembuatan video klip ini menggunakan penggabungan teknik *Live Shoot* dan animasi 2D. Dibawah ini akan dijabarkan langkah-langkah produksi pembuatan video klip ini.

1. Setting dan Lokasi

Pemilihan tokoh, dan lokasi didasari dari synopsis yang ada, sedangkan pesan yang disampaikan dilakukan dengan adegan pantomime yang divisualkan.

a. Tokoh

Pemilihan tokoh berdasarkan synopsis yang ada. Tokoh pantomime muncul beberapa kali dengan penggabungan animasi 2D.

b. Lokasi

Pembuatan video klip ini dibuat dengan masa produksi 2 hari. Shooting *blue screen* dilakukan di studio fotografi stikom Surabaya, dan *live shoot Straight at Venue band* dilakukan di bengkel Volkswagen Auto Garage.

Tokoh utama dalam video klip ini adalah seorang pantomime yang diperankan oleh Syayyid Ali Murtadho.

2. Persiapan Alat

Video Live shoot pada umumnya menggunakan kamera video atau handycam, namun dalam karya ini penulis melakukan pengambilan gambar live shoot menggunakan kamera DSLR. Kamera DSLR bekerja hampir sama dengan kamera video dan handycam pada umumnya, hanya saja gambar yang diperoleh lebih dramatisir. DSLR singkatan dari digital refleks lensa tunggal. Kamera DSLR menggunakan cermin untuk mencerminkan gambar dari lensa ke jendela bidik, di belakang cermin terdapat satu sensor. Sensor akan mengambil cahaya dan menafsirkannya sebagai sinyal elektronik yang muncul di layar kamera. Semakin besar sensor, semakin baik gambar yang dihasilkan kamera apabila digunakan dalam ruang/lingkungan yang minim cahaya, dan bidang gambar yang dihasilkan akan lebih luas. Kamera yang memiliki sensor besar dalam bahasa digital sering disebut kamera full frame. Contohnya kamera 5D Mark II, EOS 7D, dan Nikon D90.

Keuntungan dari video shooting dengan kamera DSLR adalah:

- a. High Quality, Hampir setiap kamera DSLR yang dilengkapi dengan fitur video dapat menembak di 1080p, yang memiliki kualitas HD yang sangat tinggi.
- b. Seperti film layar lebar, kamera DSLR bisa meniru tampilan film layar lebar yang memiliki kualitas yang sangat baik. Ini berarti video akan terlihat seperti apa yang dilihat seperti di bioskop.
- c. DSLR dapat dengan mudah bolak-balik antara modus video dan foto. Dan dapat diganti dengan lensa yang bervariasi sesuai kebutuhan.

3. Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar dilakukan dua hari yaitu pada hari pertama shooting blue screen pantomime dilakukan di studio fotografi stikom Surabaya dan pada hari kedua dilakukan pengambilan gambar di bengkel Volkswagen Auto Garage *live performance Straight at Venue Band*. Dan pembuatan animasi.

3.6.3 Pasca Produksi

Pada bagian pasca produksi ada empat tahapan yang dilakukan, yaitu pemilihan video, editing, render, dan publikasi.

1. Pemilihan Video

Pemilihan video dilakukan untuk mencari video yang terbaik menurut konsep video klip agar mendapatkan hasil yang maksimal.

2. Editing

Setelah tahap pemilihan video lalu berlanjut kepada tahapan editing, editing adalah suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil shooting dengan cara memotong gambar ke gambar (*cut to cut*) atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi.

3. Render

Jika tahap satu dan tahap dua sudah dilakukan maka masuk ke tahap tiga yaitu render, render adalah proses akhir dari keseluruhan proses pemodelan ataupun animasi komputer. Dalam rendering, semua data yang sudah dimasukkan dalam proses editing, animasi, pencahayaan dengan parameter

tertentu akan disatukan dalam sebuah bentuk output (tampilan akhir pada video dan animasi)

4. Publikasi

Mempublikasi adalah membuat sebuah konten yang diperuntukkan bagi publik dan umum. Publikasi yang di buat antara lain adalah Poster, Cover DVD, dan DVD.

3.7 Jadwal

Berikut ini adalah jadwal pembuatan Tugas Akhir ini:

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian Skripsi

No	Kegiatan	Tahun / Bulan																							
		Agustus				Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan																								
	• Penyusunan Bab I																								
	• Penyusunan Bab II • Penyusunan Bab III																								
2	• Pengumpulan Data dari Informan																								
	Pengolahan Data																								
3	• Penyusunan Bab IV																								
	• Penyusunan BAB V																								
4	Penyusunan Kelengkapan																								
5	Sidang																								

3.8 Anggaran

Anggaran produksi Pembuatan Video Klip Straight at Venue Berjudul “Solusi” Dengan Penggabungan Teknik Live Shoot dan Animasi 2D adalah sebagai berikut

Tabel 3.3 Tabel Anggaran

Item	Harga
Sewa MacBook Pro 15' Inc	500.000,-
Rum 4GB	500.000,-
Crew + Konsumsi	2.500.000,-
Sewa Bengkel	800.000,-
Talent + Artis	1.200.000,-
Lighting Red Heat 2 pcs	800.000,-
Sewa Mobil	500.000
Total :	6.800.000

3.9 Publikasi

Dalam Tugas Akhir ini ada media Publikasi yang digunakan yaitu:

1. Poster

a. Konsep poster

Desainnya sesuai dengan keyword dan target market. Serta beberapa hal tambahannya dibuat menarik dengan aneka warna agar dapat di terima target market. Animasi 2D dan personil Band dimunculkan agar semua diketahui dan sebagai daya tarik tersendiri.

b. Sketsa poster



Gambar 3.5 Sketsa Poster

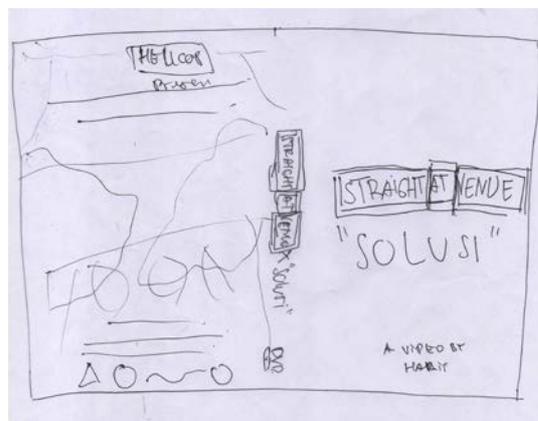
(Sumber: Olahan Peneliti)

2. Cover DVD

a. Konsep Cover DVD

Desainnya lebih mengutamakan nama band dan logo production agar lebih mudah dilihat dan diingat.

b. Sketsa Cover DVD



Gambar 3.6 Sketsa Cover DVD

(Sumber: Olahan Peneliti)

3. DVD

a. Konsep DVD

Desainnya sesuai keyword dan target market. Serta beberapa hal tambahan agar dapat diterima oleh target marketnya.

b. Sketsa DVD



Gambar 3.7 Sketsa DVD

(Sumber: Olahan Peneliti)