

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Video Klip

Video klip adalah kumpulan sebuah lagu, lirik, ilusi, gambar yang bergerak yang dijadikan satu menjadi audio visual yang memiliki sebuah makna cerita yang terkandung didalamnya (<http://kuliahkommunikasi.blogspot.com/>).

Carlson (1999: 21) menjelaskan bahwa video klip adalah bentuk komunikasi audio visual yang maknanya diciptakan dengan membawa informasi seperti musik, lirik dan gambar yang bergerak. Hal ini dipertegas dalam situs rnilik F. Galeri. Dalam web <http://musa666.wordpress.com/tag/video-klip/> dijelaskan bahwa 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, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal yang selanjutnya membeli kaset, CD, DVD.

Carlson (1999: 24) menjelaskan bahwa video klip dapat dibagi atas 3 jenis, yaitu:

1. *Performance Clip*

Jika video klip banyak menampilkan performa maka dapat disebut *Performance Clip*. *Performance Clip* melainkan adalah video klip yang menampilkan vokalis satu atau lebih dalam satu lokasi atau lebih. *Performance*

Clip dapat dibagi menjadi 3 tipe: *song performance*, *dance performance*, dan *instrumental performance*. Beberapa video menggabungkan *song performance* dan *dance performance*. Video klip Michael Jackson sering mengandung unsur *dance two performance*. *Instrumental performance* tidak begitu umum dipakai, tetapi sering kali terjadi.

2. *Narrative Clip*

Jika video klip lebih mengarah seperti film pendek dengan latar belakang musik maka bisa disebut sebagai *Narrative Clip*. *Narrative Clip* mengandung sebuah cerita yang gampang dicerna. *Narrative Clip* murni tidak mengandung unsur sinkronasi gerak bibir.

3. *Art Clip*

Jika video klip tidak mengandung narasi visual sejara jelas dan tidak ada unsur sinkronasi bibir maka disebut *Art Clip* murni. Perbedaan utama antara video klip *Art Clip* dan sebuah video artistik kontemporer adalah musiknya. Video klip menggunakan musik yang populer sedangkan artistik video menggunakan yang lebih modern, musik eksperimental seperti akustik-elektro musik.

Seperti yang dijelaskan Sutisno dalam bukunya yang berjudul *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi Dan Video* (1993: 19) dan situs milik Media College di <http://www.mediacollege.com/> sebagai contoh teknik pengambilan gambar atau shot, yaitu:

1. Long Shot

Pengambilan gambar yang jauh dan mampu menampilkan seluruh wilayah dari tempat kejadian. Long shot digunakan untuk menjelaskan kepada penonton hingga mereka mengetahui semua elemen dari adegan, siapa saja yang terlibat, dan bila objeknya orang maka seluruh tubuh dan latar belakang akan tampak semua.

2. Medium Shot

Medium shot menampilkan objek menjadi lebih besar dan dominan, objek manusia ditampakkan dari atas pinggang sampai di atas kepala. Latar belakang masih nampak sebanding dengan obyek utama. Shot ini merekam dari batas lutut ke atas, atau sedikit di bawah pinggang.

3. Medium Close Up

Medium Close Up menampilkan seluruh permukaan wajah hingga bagian dada atau bagian siku tangan yang bisadiambil kira-kira pertengahan pinggang dan bahu ke atas kepala.

4. Close Up

Pengambilan gambar yang menampilkan seluruh permukaan wajah hingga sebagian dada. Close up akan membawa penonton ke dalam scene, menghilangkan segala yang tidak penting untuk sesaat dan mengisolasi apapun kejadian yang harus diberi suatu penekanan. Untuk objek orang hanya tampak wajahnya hingga dada, sedangkan untuk benda tampak jelas bagian-bagiannya.

5. Big Close Up

Big Close Up atau sering disebut Very Close Shot. Sebagai contoh Bila objeknya orang maka hanya tampak bagian tertentu, seperti mata dengan bagian-bagian yang terlihat sangat jelas.

6. Two Shot

Bila terdapat dua objek maka didalam pengambilan gambar hanya difokuskan kedua orang tersebut.

7. Over Shoulder Shot

Shot dilakukan dari belakang lawan pemain subjek, dan memotong frame hingga belakang telinga. Wajah pemain subjek berada pada 1/3 frame. Shot ini membantu meyakinkan posisi pemain dan memberikan kesan penglihatan dari sudut pandang lawan pemain subjek yang lain. Biasanya digunakan untuk meliput dua orang yang sedang bercakap-cakap.

2.2 Pembuatan Video klip

Seperti yang dijelaskan di atas bahwa Video klip adalah kumpulan dalam sebuah lagu, lirik, ilusi, gambar bergerak yang dijadikan satu menjadi audio visual yang memiliki sebuah makna cerita yang terkandung didalamnya.

(<http://kuliahkomunikasi.blogspot.com/>).

Hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan video klip antara lain:

1. Simbol

Tidak perlu adanya keselarasan antara gambar dan lirik, bahkan seringkali tidak ada hubungannya antara keduanya.

2. Verbal

Gaya desain penggambaran akan disesuaikan dengan isi lirik (gambar dan lirik saling menyatu)

Teknis sederhana yang digunakan dalam pembuatan video klip antara lain:

1. Penentuan Lokasi Syuting

a. Indoor on place (cafe, rumah, gedung perkantoran).

Kebutuhan akan property sedikit lebih simple karena kebutuhan property seperti seperti meja, kursi, lemari, lampu hias, buku, dan sebagainya sudah tersedia. Penambahan property cenderung untuk melengkapi kebutuhan story board. Indoor Studio Harus mampu menata, membuat bahkan membangun set design sesuai dengan kebutuhan story board. Hal ini menjadikan kemampuan pengembangan estetika seni mendapat peranan besar, karena tugas seorang piñata artistic haruslah menciptakan bukan memanfaatkan set yang sudah ada.

b. Outdoor.

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

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 imajinasinya melalui gambar-gambar konsep visual yang bercerita. Dari story board lah seorang klipper akan lebih mudah berkonsentrasi dalam hal-hal yang bersifat teknis visual, penataan cahaya, penataan artistic, camera angle, ataupun performance sang artis.

3. Peralatan Syuting/ Produksi

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

- a. Kamera dengan kelengkapan seperti tripod.
- b. Lighting dengan kelengkapan stand, filter.

4. Memperkuat Crew

Pastikan anda bersama crew dan tim yang kompak dengan dipimpin seorang sutradara dalam pelaksanaan produksinya. Dalam penentuan crew 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, dsb. Hal ini tentunya adalah untuk memudahkan dalam hal pelaksanaan teknis saat pra produksi, produksi dan editing.

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. (<http://www.magetankab.go.id>)

2.3 Animasi

Kata animasi berasal dari kata *animation* atau *to animate* yang berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Benda mati tersebut diberi dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Animasi adalah seni dasar dalam mempelajari gerakan objek, gerakan merupakan podasi utama agar suatu karakter dalam animasi dapat terlihat lebih nyata (Wojowasito, 1997: 23).

Gerak atau motion, mempunyai hubungan erat dengan pengaturan waktu didalam animasi. Animasi dengan pengaturan timing yang baik akan dapat menghasilkan suatu mood atau personality yang mudah dirasakan oleh audience (Goerge Maestry, 2006: 30)

Proses awalnya adalah membentuk model, pemberian tekstur, warna, hingga cahaya. Kemudian model tersebut diberi kerangka, warna, hingga cahaya. Kemudian model tersebut diberi kerangka dan gerakanya dirancang satu persatu.

Seluruh proses pembuatannya dari awal hingga akhir dikerjakan di komputer contohnya film animasinya Walt Disney atau Pixar semacam Shrek, Aladin, The Cars atau Final Fantasy.

2.3.1 Jenis-jenis Animasi

Zaharuddin G. Djalle (2006: 10-12) menjelaskan bahwa secara umum jenis-jenis film animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga memunculkan jenis animasi atau teknik pembuatan animasi yang baru.

Jenis-jenis film animasi yang sering diproduksi antara lain:

1. Animasi 2D

Animasi ini lebih dikenal dengan sebutan film kartun, seperti Lion King, Doraemon, Crayon Sinchan, Naruto, dan lain sebagainya. Teknik penggarapannya dengan menggunakan teknik animasi sel (cel technique), penggambaran langsung pada film atau secara digital (Djalle, 2008: 15)

2. Animasi 3D

Animasi 3D, pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat perkembangan teknologi yang sangat pesat. Kelebihan animasi 3D adalah dapat memperlihatkan kesan hidup dan nyata pada objeknya (Djalle, 2008: 19)

3 Animasi tanah liat

Animasi yang dibuat dengan menggunakan tanah liat khusus kemudian dianimasikan dengan teknik stop-motion picture. Jenis-jenis film animasi tersebut di atas dalam perkembangannya dapat dikombinasikan antara satu

sama lainnya tergantung kebutuhan dari sang animator. Penggabungan ini dapat menciptakan suatu karya animasi yang lebih unik (Miftah, 2010: 13)

2.3.2 Clay Motion

Tanah liat animasi adalah sebuah bentuk seni yang hidup. Hal ini dapat dilihat dalam serial televisi seperti "Gumby," dalam iklan dengan kismis menari, diselingi dalam video musik dan film, baik celana pendek dan fitur. Dimensi dan gerakan karakter tanah liat, ketika mereka berbicara, menari, menyanyi, dan menyalakan, memiliki kualitas khas yang membedakannya dari bentuk-bentuk animasi. Namun animasi tanah liat, yang membuat debut Amerika pada tahun 1908, selalu terpinggirkan oleh dominasi cel animasi (bentuk kartun yang membuat Bugs Bunny begitu populer). Michael Frierson menjelaskan di Clay Animation alasan di balik pengabaian ini dan memberikan pembaca tidak hanya sejarah animasi tanah liat Amerika, tetapi juga teknik, dan melihat masa depan (Michael Frierson, 1974: 278).

Frierson memulai dengan dasar-dasar, menjelaskan proses dan dampak estetika animasi tanah liat. Frierson menjelaskan interaksi antara kamera, pencahayaan, dan desain set, dan bagaimana aspek-aspek medium dibandingkan dengan bentuk-bentuk animasi. Dengan demikian, pembaca memperoleh pengenalan yang solid untuk teknologi baru. Ringkasan membantu, daftar ditembak, glosarium, dan lebih dari 50 ilustrasi disediakan untuk menjaga

pembaca dalam langkah dengan pembahasan seluruh (Michael Frierson, 1974: 278).

Dengan dasar-dasar tegas rinci, Frierson melanjutkan dengan cekatan menjelaskan sumbangan unik dari setiap animator tanah liat. Dimulai dengan "pendiri" dari era diam, terutama Willie Hopkins dan Helena Smith Dayton, Clay Animation memberikan catatan sejarah dan kreatif lengkap kontributor utama tanah liat animasi, termasuk Art Clokey, pencipta Gumby, dan Bob Gardiner dan Will Vinton, pemenang Academy Award untuk film liat mereka. Ditutup hari Senin (Michael Frierson, 1974: 278). Frierson menganalisis evolusi teknik tanah liat, citra, dan narasi serta film dan televisi lanskap yang melahirkan film-film ini. Pembaca akan menemukan deskripsi informatif dan berwawasan animasi tanah liat dari ujung tombak, oleh seniman seperti Joan Gratz, Bruce Bickford, dan David Daniels.

Michael Frierson berakhir Tanah Liat Animasi dengan diskusi oleh mereka yang aktif dalam dunia animasi tanah liat hari ini - seorang animator tanah liat independen, produser komersial, pemenang Academy Award 1993 untuk Animasi Terbaik, dan lain-lain - pada masa depan media. Dalam banyak hal, mereka menggemakan sama lain, berbicara tentang dampak animatics komputer, keprihatinan mereka bahwa animasi tanah liat mungkin menjadi bentuk marjinal, tetapi juga keyakinan kuat mereka bahwa tidak ada media animasi lain dapat sesuai dengan ekspresi artistik tanah liat. Mahasiswa, penggemar film, dan animator sama akan menemukan di Michael Frierson itu Tanah Liat Animasi link langsung ke dunia tanah liat (1974: 278).

2.3.3 Animasi Stop-Motion

Stop-motion animation sering pula disebut dengan nama *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang akan digerakkan. Teknik stop-motion animasi ini yang pertama kali menemukannya adalah Stuart Blakton pada tahun 1906; yaitu dengan menggambarkan ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, dan gambarnya diambil dengan menggunakan still camera, kemudian dihapus untuk menggambarkan ekspresi wajah selanjutnya. Teknik stop-motion animasi ini sering digunakan dalam visual effect untuk film-film di era tahun 50-60-an bahkan sampai pada saat ini (<http://google.com/tag/stop-motion/>).

2.3.4 Teknik Pembuatan Animasi

Prinsip teknik animasi sama dengan pembuatan film dengan subjek yang hidup, yang memerlukan 24 frame/gambar per detik (dapat lebih atau kurang dari angka itu, sesuai kebutuhan) untuk menciptakan ilusi gerak. Seperti yang dijelaskan pada web <http://ozygazebo.blogspot.com/2012/04/teknik-pembuatan-animasi.html> dan juga dari <http://dhayat-everythings.blogspot.com> juga dijelaskan bahwa pada dasarnya teknik pembuatan animasi dibedakan menjadi sepuluh jenis, yaitu:

1. Animasi Cel

Animasi cel merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal. Masing-masing cel merupakan bagian yang terpisah sebagai objek animasi. Misalnya sebagai contoh ada tiga buah animasi cel, cel pertama berisi satu animasi karakter, cel kedua berisi animasi karakter lain, dan cel terakhir berisi latar animasi. Ketika ketiga animasi cel ini dijalankan bersamaan akan terlihat seperti satu kesatuan.

2. Animasi Frame

Animasi frame adalah salah satu animasi yang paling sederhana, dimana animasinya didapat dari serangkaian gambar yang bergantian ditunjukkan, pergantian gambar ini diukur dalam satuan fps (frame per second). Sebagai contoh ketika kita membuat gambar berbeda pada tepian buku dan membukanya dengan jempol secara bergantian maka akan terlihat gambar yang bergerak.

3. Animasi Sprite

Pada animasi ini setiap objek bergerak secara mandiri dengan latar belakang yang diam, setiap objek dalam animasi disebut "sprite". Animasi ini tidak seperti animasi cel dan animasi frame, karena setiap objek dalam animasi sprite tidak bergerak dalam waktu yang bersamaan, sehingga memiliki besar fps yang berbeda.

4. Animasi Path

Animasi path adalah animasi dari objek yang gerakannya mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan. sebagai contoh animasi jenis ini seperti

animasi kereta api yang mengikuti jalur relnya. Biasanya animasi path diberi perulangan sehingga animasi akan terus berulang hingga mencapai kondisi tertentu.

5. Animasi Spline

Pada animasi spline ini bergerak mengikuti garis lintasan yang berbentuk kurva, kurva ini didapatkan dari representasi perhitungan matematis. Hasil pergerakan animasi ini lebih halus dibandingkan animasi path. Sebagai contoh seperti animasi kupu-kupu yang terbang dengan kecepatan yang tidak tetap dan lintasan yang berubah-ubah.

6. Animasi Vector

Animasi vector ini mirip dengan animasi sprite, perbedaannya hanya terletak pada gambar yang digunakan dalam objek sprite-nya. Pada animasi sprite ini, gambar yang digunakan adalah gambar bitmap, sedangkan animasi vektor menggunakan gambar vektor dalam objek sprite-nya. Penggunaan vektor ini juga mengakibatkan ukuran file animasi vektor menjadi lebih kecil dibandingkan dengan file animasi sprite.

7. Morphing

Morphing yaitu teknik yang mengubah satu bentuk menjadi bentuk yang lain. Morphing memperlihatkan serangkaian frame yang menciptakan gerakan halus dari bentuk pertama yang kemudian mengubah dirinya menjadi bentuk yang lain. Dalam Macromedia Flash animasi jenis ini dilakukan dengan teknik tweening shape.

8. Animasi Clay

Animasi ini sering juga disebut dengan animasi doll (boneka). Animasi ini dibuat menggunakan boneka-boneka tanah liat atau material lain yang digerakkan perlahan-lahan, kemudian setiap gerakan boneka-boneka tersebut difoto secara beruntun, setelah proses pemotretan selesai, rangkaian foto dijalankan dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gerakan animasi yang unik. Contoh penerapan pada animasi ini terdapat di film *Chicken Run* dari Dream Work Pictures.

9. Animasi Digital

Animasi digital yaitu penggabungan teknik animasi cell (Hand Drawn) yang dibantu dengan komputer. Gambar yang sudah dibuat dengan tangan kemudian dipindai, diwarnai, diberi animasi, dan diberi efek di komputer, sehingga animasi yang didapatkan lebih hidup tetapi tetap tidak meninggalkan identitasnya sebagai animasi 2 dimensi. Sebagai Contoh animasi jenis ini terdapat pada film *Spirited Away* dan *Lion King*.

10. Animasi Karakter

Animasi karakter biasanya digunakan dalam film kartun berbasis 3 dimensi, oleh karena itu ada juga yang menyebutnya sebagai animasi 3D. Pada animasi ini setiap karakter memiliki ciri dan gerakan yang berbeda tetapi bergerak secara bersamaan. Dalam pengerjaannya, animasi jenis ini sangat mengandalkan komputer, hanya pada permulaan saja menggunakan teknik manual, yaitu pada saat pembuatan sketsa model atau model patung yang nantinya di-scan dengan scanner biasa atau 3D Scanner. Setelah itu proses

pembuatan objek dilakukan di komputer menggunakan perangkat lunak 3D modelling and animation, seperti Maya Unlimited, 3ds max dan lain sebagainya. Setelah itu dilakukan editing video, penambahan spesial efek dan sulih suara menggunakan perangkat lunak terpisah. Bahkan ada beberapa animasi dengan teknik ini yang menggunakan alam nyata sebagai latar cerita animasi tersebut. Contoh animasi dengan teknik ini adalah Film yang berjudul Finding Nemo, Toy Story dan Moster Inc.

2.4 Tinjauan Video Musik

Menurut G Turner dalam bukunya yang berjudul *Video Clips and Popular Music* (2002: 107-110). menjelaskan bahwa musik adalah informasi berupa bunyi atau suara yang dapat diterima oleh tiap individu berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera seseorang akan bunyi-bunyian. Musik telah ada sejak jaman peradaban lama yang sampai sekarang telah berkembang dan diklasifikasikan menurut alirannya seperti classical music, traditional music, blues, jazz, country, rock, pop dan lain sebagainya. Mengikuti perkembangan dunia musik, lambat laun musik menjadi sebuah bisnis dengan tujuan finansial. Pada jaman sekarang musik selalu disertai dengan elemen penunjang promosi seperti video musik, konser, maupun tur negara. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan penjualan musik atau lagu yang telah diproduksi oleh suatu band tertentu.

Menurut penjelasan Rudy Farid Sagir (www.digilib.stisitelkom.ac.id) seorang Dosen Fakultas Desain Komunikasi Visual & Multimedia di universitas widyatama bandung, video klip atau *music video*, adalah suatu presentasi visual

dari musik lagu yang populer, dimana seringkali video klip disebut juga video promo karena fungsi pemasarannya. Istilah “video musik” pertama kali diperkenalkan sejak kelahiran MTV pada awal tahun 1980-an. Image dan karakteristik penyanyi dapat ditampilkan secara utuh, begitu pula dengan isi pesan dan makna lagu yang dibawakan. Dengan pakaian yang unik, setting yang imajinatif, gerakan tarian yang memiliki ciri khas pada video klip, telah mengantar banyak musisi menjadi terkenal. Di antaranya adalah Michael Jackson melalui video klip “Thriller”, Bruce Springsteen dengan “Born In The USA”, 1984, dan Madonna yang kemudian dikenal sebagai simbol seks pada saat itu, menggantikan Marilyn Monroe, berkat video klipnya “Like A Virgin”, 1984, dan “True Blue”, 1986 (<http://www.digilib.stisitelkom.ac.id/>).

Sejak saat itu juga video musik menjadi media utama pemasaran musik. Kemudian, dalam perkembangannya video musik sudah menjelma menjadi sejenis karya seni baru dalam budaya pop modern. Oleh karena itu, saat ini orang tidak akan hanya puas apabila hanya mendengar musik atau lagu, akan tetapi ingin juga menonton musik atau lagu tersebut dengan penggambaran visual untuk memperkaya pengalaman musikalnya. Sampai sekarang pun video musik tetap digunakan sebagai sarana promosi/memperkenalkan band dan dapat sebagai penyampaian pesan dari lagu (<http://www.digilib.stisitelkom.ac.id/>).

Video musik dapat juga disebut video promosi untuk lagu, seperti kegunaan video musik sendiri yaitu untuk media promosi bagi perusahaan musik. Selain digunakan untuk lagu band, video musik juga digunakan untuk pembuatan film seperti animasi, live action film, dokumenter dan film abstrak. Beberapa video

musik juga berkembang menjadi gaya yang berbeda seperti video musik animasi (<http://www.digilib.stisitelkom.ac.id/>).

2.5 Skenario

Seperti yang dijelaskan dalam materi perkuliahan Rudy Farid Sagir (www.digilib.stisitelkom.ac.id) scenario bisa diartikan sebagai alat utama yang digunakan untuk dasar perencanaan 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* (Widagdo & Gora, 2007: 30) dijelaskan bahwa dramatik sebuah cerita dipahami sebagai unsur karya film yang dapat membuat penonton selalu merasa ingin mengikuti cerita film tersebut hingga akhir. Ada beberapa unsur yang bisa memperkuat dramatik cerita dalam sebuah film, yaitu:

1. Informasi cerita

Suara (dialog, sound effect, dan ilustrasi musik), tempat atau setting cerita, waktu (identifikasi waktu, flashback, lapse of time, periode sebuah masa, dan waktu yang biasa pada kehidupan sehari-hari), informasi masa datang.

2. Konflik

Bisa diartikan terjadinya *action*.

3. Suspence

Ketegangan yang dihasilkan oleh konflik dalam sebuah cerita akan membawa penonton ke dalam suasana dalam cerita tersebut.

4. Curiosity

Adalah antisipasi dengan dari para penonton yang bisa memancing rasa penasaran penonton atas sebuah adegan. Contoh seorang ninja tiba-tiba saja bersembunyi sambil melirikkan matanya ke sekeliling ruangan sebagai tanda waspada.

5. Surprise

Lebih dipahami sebagai sebuah *action* yang dilakukan atau terjadi di luar dugaan. Surprise bisa dimunculkan jika penonton sebelumnya berada dalam keadaan mampu menduga reaksi apa yang bisa terjadi setelah aksi tersebut.

Dalam buku yang berjudul *Bikin Film Indie Itu Mudah* (Widagdo & Gora, 2007: 32) dijelaskan 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 khusus skenario adalah draft akhir sebuah jalinan cerita yang siap divisualisasikan menjadi sebuah karya film.

2.6 Camera Shoot

Teknik-teknik pengambilan gambar merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam pembuatan film live shot ataupun animasi. Dasar-dasar shot serta istilah-istilah shot akan terus berpengaruh selama proses pembuatan film tersebut.

Menurut Dan Ablan dalam bukunya *Digital Cinematography & Directing* (2002:

90) dijelaskan bahwa:

Mengetahui bagaimana mengarahkan film animasi berarti sama dengan mengetahui tipe-tipe shot yang digunakan. Shot-shot yang berada di dalam scene dapat digunakan untuk mewakili sudut pandang penonton, menjelaskan informasi dalam cerita atau dapat memberikan mood dalam film tersebut.

Beberapa macam shot-shot dasar yang biasa digunakan dalam pembuatan film live shot maupun animasi, antara lain:

1. Extreme Close Up

Shot yang mengambil detail gambar (Zaharuddin G. Djalle, 2006: 15). Objek yang dishot merupakan objek atau area yang sangat kecil sekali atau merupakan sebagian kecil dari objek yang besar atau luas. Ketika shot ini diambil maka objek yang ditampilkan memenuhi besar layar (H.M.Y Biran, Abdullah 1987: 360).

2. Close Up

Shot yang menampilkan seluruh permukaan wajah hingga sebagian dada (Zaharuddin G. Djalle, 2006: 16). Close up akan membawa penonton ke dalam scene, menghilangkan segala yang tidak penting untuk sesaat dan mengisolasi apapun kejadian yang harus diberi suatu penekanan. Close up yang digunakan dengan tepat akan dapat menambah dampak dramatik dan kejadian visual pada kejadian (H.M.Y Biran, Abdullah, 1987: 357-358). Dan Ablan (2002: 92) menambahkan mengenai penggunaan shot dalam dunia animasi bahwa close up akan memberikan dampak dramatik dan bersahabat.

Di dunia digital, dalam hal ini animasi, penggunaan shot close up dalam suatu dialog akan mendekatkan penonton kepada suatu *action* selain itu juga memberikan keuntungan bagi pembuat film karena hanya menampilkan satu objek saja.

3. Medium Close Up

Medium Close Up menampilkan seluruh permukaan wajah hingga bagian dada atau bagian siku tangan (Zaharuddin G. Djalle, 2006: 17) atau kira-kira pertengahan pinggang dan bahu ke atas kepala (H.M.Y Biran, Abdullah, 1987: 359).

4. Medium Shot

Shot ini merekam dari batas lutut ke atas, atau sedikit di bawah pinggang. Shot ini dapat merekam beberapa wajah pemain dan segala gerak-gerik mereka ketika sedang berhadapan atau berdialog (H.M.Y Biran, Abdullah, 1987: 36-37). Hal tersebut diperkuat oleh Dan Ablan (2002: 93) bahwa medium shot digunakan untuk dialog sequence dan merekam pergerakan tubuh karakter yang dapat menimbulkan emosi.

5. Long Shot

Shot yang mampu menampilkan seluruh wilayah dari tempat kejadian. Long shot digunakan untuk menjelaskan kepada penonton hingga mereka mengetahui semua elemen dari adegan, siapa saja yang terlibat dan dimana (H.M.Y Biran, Abdullah, 1987: 33-34).

6. Extreme Long Shot

Shot ini dapat menggambarkan suasana atau pemandangan yang sangat luas dari jarak yang sangat jauh. Shot ini mampu membuat penonton terkesan pada suasana atau pemandangan yang hebat. Biasanya digunakan ketika pembukaan film sehingga dapat menangkap perhatian penonton sejak awal (H.M.Y Biran, Abdullah, 1987: 33).

7. Over The Shoulder Shot

Shot dilakukan dari belakang lawan pemain subjek, dan memotong frame hingga belakang telinga. Wajah pemain subjek berada pada 1/3 frame. Shot ini membantu meyakinkan posisi pemain dan memberikan kesan penglihatan dari sudut pandang lawan pemain subjek yang lain (www.mediacollege.com).

Dijelaskan beberapa cara menggunakan close up cut away menurut (H.M.Y Biran, Abdullah 1987: 379-381):

- a. Untuk memperlihatkan reaksi-reaksi subjek yang berada di luar layar.
- b. Memberi petunjuk kepada penonton tentang bagaimana mereka harus memberi reaksi.
- c. Memberi komentar pada peristiwa utama dengan memperlihatkan *action* yang berhubungan.
- d. Memotivasi sebuah sequence.
- e. Menggantikan scene yang terlalu mengerikan atau mahal untuk dikembangkan.
- f. Mengalihkan perhatian penonton.

1. Cut In

Shot ini hampir sama dengan cut away shot, bedanya adalah menampilkan bagian dari subjek secara detail. Shot ini dapat memperlihatkan penekanan terhadap emosi (www.mediacollege.com).

2. High Angle

Posisi kamera berada di atas objek dan menyorot ke bawah (Zaharuddin G. Djalle, 2006: 22). Arah kamera yang menunduk ke bawah merekam sebuah objek sudah dikatakan sebagai high angle. Posisi kamera seperti ini dapat menghasilkan gambar yang lebih artistik, lebih mudah menangkap *action* yang terjadi pada kedalaman atau dari ujung muka ke ujung belakang dan mempengaruhi reaksi penonton. High angle juga mempengaruhi pemain yang lebih kecil untuk shot subjektif atau perlu "dikecilkan" (H.M.Y Biran, 1987: 60-63). Shot high angle untuk level mata normal juga akan membuat kesan kontras, keanekaragaman dan dramatik meskipun pada adegan yang biasa saja (H.M.Y Biran, 1987: 69).

3. Low Angle

Posisi kamera low angle merupakan kebalikan dari shot dengan high angle, yaitu kamera menghadap ke atas. Menurut Zaharuddin G. Djalle dalam bukunya *The Making Of 3D Animation Movie using 3DStudio Max* (2006: 22) bahwa posisi kamera seperti ini suatu objek seakan-akan menjadi gagah, superior atau angkuh.

Pernyataan tersebut dapat diperkuat bahwa low angle harus digunakan untuk merangsang rasa kagum atau kegairahan, meningkatkan ketinggian atau

kecepatan subjek, mengurangi foreground yang tidak disukai, menurunkan cakrawala dan menyusutkan latar belakang, mendistorsikan garis-garis komposisi menciptakan perspektif yang lebih kuat, menempatkan pemain atau objek-objek berlatar belakang langit, dan mengintensifkan dampak dramatik (H.M.Y Biran, 1987: 70).

2.7 Desain Grafis

Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada seorang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan (<http://google/arti-desain-grafis.html>).

2.7.1 Elemen-elemen Desain Grafis

Seperti yang dijelaskan Nurhadiat (2004: 3) terdapat beberapa pengertian elemen dasar grafis, yaitu:

1. Titik

Titik merupakan elemen terkecil dibandingkan dengan elemen-elemen lainnya. Titik dapat melahirkan suatu wujud yang tidak bisa dilahirkan elemen-elemen lainnya.

2. Garis

Tidak ada suatu bentuk apa pun yang hadir tanpa ada sebuah garis. Secara spontanitas setiap anak, pertama kali menggambar akan menggunakan elemen garis.

3. Warna

Warna memiliki beberapa kemampuan untuk menimbulkan suatu jenis emosi atau perasaan bagi yang melihat atau menggunakannya. Variasi emosi yang tercipta dari warna tergantung pada intensitas warna tersebut (Wulansari, 2007: 31). Berikut ini sebagai contoh variasi emosi yang muncul dari warna:

a. Pink atau Merah muda

Variasi emosi yang muncul adalah riang, tenang, cenderung menyenangkan, feminin dan beraura positif.

b. Merah

Variasi emosi yang muncul adalah berani, bersemangat, bergairah, intim dan akrab

c. Orange atau Jingga

Variasi emosi yang muncul adalah meningkatkan kreativitas, menghangatkan dan menimbulkan rasa nyaman.

d. Kuning

Variasi emosi yang muncul adalah optimis, ceria dan cerah.

e. Hijau

Variasi emosi yang muncul adalah menenangkan, damai, segar dan alami.

f. Biru

Variasi emosi yang muncul adalah menenangkan dan damai.

4. Ruang

Dua dinding yang berjarak, membentuk ruang. Bidang gambar pun dapat disebut ruang gambar. Menggambar dengan garis-garis yang disusun sedemikian rupa dapat menimbulkan kesan ruang.

5. Bidang

Bidang adalah permukaan yang dapat berupa datar, persegi atau sebagai pembatas dan lain-lain.

6. Tekstur

Kasar, halus, bening, kusam merupakan sifat permukaan dari suatu benda yang dapat melahirkan kesan berbobot, ringan dan lain-lain. Tekstur juga disebut sebagai unsur rasa dalam ruang, karena memberikan variasi sentuhan dan sensasi pada kulit manusia.

2.8 Video Editing

Film adalah suatu rangkaian citra yang terus berubah-ubah sehingga diperlukan suatu tahap kontinuiti yang mampu memberi kesinambungan agar citra tersebut dapat sedekat mungkin dengan action pada kehidupan sebenarnya (H.M.Y Biran, Abdullah, 1987: 296). Dalam situs <http://www2.hawaii.edu/> dijelaskan bahwa pengertian video editing adalah proses menggabungkan potongan video, suara dan grafis untuk menghasilkan sesuatu yang dapat menghibur, menginformasikan, mengajak dan memotivasi khalayak.

Pengertian mengenai film editing ini dapat diperkuat dalam situs http://en.wikipedia.org/wiki/Film_editing bahwa film editing merupakan penggabungan satu shot dengan shot lainnya sehingga menjadi sebuah sequence,

dan beberapa sequence tersebut digabungkan menjadi satu sehingga menghasilkan sebuah film.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa editing merupakan salah satu proses yang dilakukan pada tahap pasca produksi agar tiap-tiap potongan gambar atau scene dapat berkesinambungan menjadi sebuah media komunikasi visual yang memiliki cerita, pesan atau gagasan untuk disampaikan kepada khalayak.

Estetika juga termasuk bagian yang perlu diperhatikan ketika melakukan proses editing karena akan berhubungan dengan unsur-unsur keindahan serta perasaan sensibilitas artistik yang terdapat pada sebuah film (Dan Ablan, 2002: 52). Film dengan unsur audio visual harus dapat menyajikan cerita yang berkesinambungan, lancar, mengalir secara logis, ditambahkan suara, penggambaran peristiwa sehingga menjadi suatu film yang masuk akal. Film dengan kesinambungan yang sempurna akan menggambarkan peristiwa yang realistis, sedangkan kesinambungan yang buruk akan tidak dapat diterima karena lebih merusak film itu sendiri. Pada suatu kondisi tertentu suatu impresi atau kondisi mental yang terganggu harus ditampilkan sedemikian rupa sehingga membangkitkan emosional melalui citra yang tak masuk akal, hal ini merupakan perkecualian (H.M.Y. Biran, 1987: 127).

Dua macam jenis editing menurut Dan Ablan (2002: 186), antara lain:

1. Linear editing

Proses editing yang dilakukan langsung melalui video tape.

2. Non linear editing

Proses editing melalui teknik digital atau teknologi komputer yang dapat memanipulasi hasil video tanpa harus mengurangi kualitasnya.

Beberapa macam contoh jenis transisi yang akan dilakukan pada proses editing, yaitu:

1. Cut

transisi yang paling sering digunakan dan tidak rumit. Transisi cut digunakan ketika sebuah klip yang berakhir dan dilanjutkan dengan klip selanjutnya tanpa ada *overlap* atau efek pada saat transisi (<http://www2.hawaii.edu.htm>).

Biasanya digunakan untuk memberikan transisi antar shot yang mengambil gambar wajah seorang pemain dengan pemain lainnya ketika sedang melakukan suatu percakapan (Richard Beck Peacock, 2001: 432).

2. Fade

Terdiri dari *fade-in* dan *fade-out*, biasanya digunakan secara berpasangan atau berdiri sendiri untuk memisahkan berbagai unit-unit cerita. Fade bisa digunakan pada antar sequence di tempat yang sama untuk menunjukkan berlalunya waktu, atau fade juga digunakan untuk menunjukkan beralihnya ke setting lain (H.M.Y. Biran, 1987: 275).

3. Dissolve

Sebuah shot atau potongan gambar melakukan *fade-out* dan shot selanjutnya *fade-in* yang pada masing-masing shot atau gambar tersebut terjadi evolusi atau pergantian warna dan gambar (Richard Beck Peacock, 2001: 433).

Dissolve dapat juga diartikan sebagai pembauran suatu scene dengan scene lainnya dengan menghilangkan kadar citra pada scene pertama yang

kemudian diimbangi dengan perubahan kepekaan citra pada scene kedua. Dissolve digunakan untuk menanggulangi terjadinya penghilangan waktu (*time lapse*) atau perpindahan tempat, atau untuk melunakkan pergantian scene agar jangan terasa mendadak atau mengejutkan (H.M.Y. Biran, 1987: 275).

2.9 Eijaz Band

Dari landasan teori menghasilkan beberapa kesimpulan terhadap analisa komparasi Video klip band indie yang telah ada, sehingga proses adaptasi diperlukan dalam perancangan video clip EIJAZ dengan judul “Terluka”. Adaptasi yang akan diterapkan pada perancangan sesuai hasil dari analisa eksisting adalah sebagai berikut:

1. Profil Band EIJAZ

EIJAZ band adalah sebuah nama yang diambil dari bahasa Arab yang artinya keajaiban. Karena bertemunya personil memang tanpa disengaja, dimana para personil ini memang berteman sejak kecil akan tetapi dimasa sekolah mereka berpisah dan tidak ada kabar sama sekali dan mereka dipertemukan kembali disaat acara bakti sosial untuk korban meletusnya gunung merapi yang di adakan di kota Sidoarjo 4 Desember 2010. Band beraliran Pop Alternative ini pertama kali dibentuk pada 10 Desember 2010, yang dipelopori oleh Wiwin vokalis yang mengajak marga gitar, yoyok drummer, dan eko bassist untuk mendirikan sebuah band. Dengan komposisi seperti itulah mereka mulai menjajaki industri music indie di daerahnya Sidoarjo.

EIJAZ mempunyai lagu unggulan yang diciptakan oleh Wiwin (Vokalis) yang berjudul “Terluka”, di dalam lirik tersebut memiliki arti cerita yang menceritakan, seorang lelaki yang ditinggalkan kekasihnya demi laki-laki lain, dengan ke egoisan si perempuan dia tidak menghiraukan perasaan laki-lakinya demi bersama orang lain. Dengan ditinggalkan kekasihnya laki-laki ini terus bersedih, akhirnya mulai bisa merelakan kekasihnya dan sanggup menerima kenyataan.

2. Jenis Lagu

Awal mereka memulai karir, EIJAZ telah mempunyai beberapa lagu yang mereka ciptakan sendiri. Karena wiwin *vokalis* sebelum mendirikan band EIJAZ ini dia telah mempunyai 2 lagu yang diciptakanya sendiri. Kemudian saat band EIJAZ berdiri mereka telah menambahkan beberapa lagu baru yang di ciptakan mereka. Mereka berani bersaing dalam musik indie dengan menunjukkan sebuah demo yang berisikan lagu-lagu ciptaan mereka sendiri. EIJAZ adalah band idealis, yang tetap mempertahankan genre musik mereka. Walaupun sekarang ini dipasaran terkenal dengan pop melayu, mereka sama sekali tidak mengganti jenis musik EIJAZ. Lagu-lagu Eijaz cenderung mengambang, tetapi sangat nyaman untuk didengar. Banyak penonton yang tiap melihat serta menikmati pada saat EIJAZ manggung, selalu terbawa suasana oleh sang vokalis. Beberapa judul lagu yang sudah dibuat oleh EIJAZ adalah *Terluka, Ilusi, Bertahan, dan Melayang*.

3. Segmentasi Lagu

Lagu EIJAZ yang ber-genre Pop alternatif, sangat digemari oleh remaja muda khususnya di Sidoarjo. Musik yang cenderung mengambang itu membuat hati orang yang mendengar selalu melankolis. Apalagi jika didengar dengan menggunakan visual yang dimana cerita dalam lirik lagu tersebut ditampilkan. Saat ini cukup banyak yang mengenal EIJAZ khususnya di Sidoarjo karena musik mereka yang mudah dipahami dan *easy listening*.

4. *Strenght*

Letak kekuatan band EIJAZ ini adalah dimana mereka tetap mempertahankan idealis musik pada musik indie. Arti kata indie adalah independent, yang berarti sendiri, atau berdiri sendiri. Dengan mempertahankan karakter mereka, EIJAZ menjadi band indie yang menyajikan dengan aliran pop alternatif. Sehingga EIJAZ memunculkan warna musik yang berbeda dan dapat diterima oleh masyarakat. Pada saat manggung EIJAZ selalu menggunakan ciri khas mereka dengan lantunan melodi dan cirikas vocalnya. Ciri yang khas dari vocal dan melodi yang dibawakan EIJAZ merupakan daya tarik tersendiri sehingga penonton dapat merasakan suasana hati yang berbeda.

5. Lirik lagu “Terluka”

Seperti embun yang jatuh d bumi
Membasahi sluruh mata ini
Dan ketika kau menduakan aku...
Tak kuasa menahan rasa sakit hati...

Dan biarlah semua ini terjadi

Dan aq sadari semuanya

Namun sudah terlanjur terjadi

Dan aq terluka saat ini

Reff

Kini aq terluka...karena semuaa...

Sikap dan Egomu...Sudah cukuplah sudah...

kau redupkan rasa...cinta dan kasihku..

Dan kini ku terima apa adanya...

Mungkin saat ini yang terbaik untuku...

Dan kini ku terima apa adanya..

Mungkin saat ini yang terbaik untuku.....

back to reff

Kini aq terluka...karena semuaa...

Sikap dan Egomu...Sudah cukuplah sudah...

kau redupkan rasa...cinta dan kasihku..

Dan kini ku terima apa adanya...

Mungkin saat ini yang terbaik untuku...

Dan kini ku terima apa adanya..

Mungkin saat ini yang terbaik untuku.....