BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Proses Tugas Akhir ini akan dilakukan pembuatan video klip. Untuk mengetahui tentang video klip perlu dilakukan observasi. Oleh karena itu, maka metode yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini adalah metode deskriptif. Motode deskriptif dapat diartikan sebagai penelitian yang dimaksudkan untuk memotret fenomena individual, situasi, atau kelompok tertentu yang terjadi secara kekinian. Metode dan perancangan pada Tugas Akhir ini dijelaskan dibawah ini.

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam satu penelitian, agar masalah dapat berjalan sesuai dengan yang digunakan, maka perlu didukung oleh suatu metode penelitian yang sesuai dengan masalah yang akan dibahas.

Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif *(descriptive research).* Motode deskriptif dapat diartikan sebagai penelitian yang dimaksudkan untuk memotret fenomena individual, situasi, atau kelompok tertentu yang terjadi secara kekinian. Penelitian deskriptif juga berarti penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan fenomena atau karakteristik individual, situasi, atau kelompok tertentu secara akurat, dimana dalam penelitian ini lebih spesifik dengan memusatkan perhatian pada aspek-aspek tertentu dan sering menunjukan hubungan antar variabel.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Menurut pendapat Bogdan dan Taylor (1975) yang menyatakan ”metodologi kualitatif” sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dengan kata lain, penelitian ini disebut penelitian kualitatif karena merupakan penelitian yang tidak mengadakan perhitungan. Penelitian kualitatif harus mempertimbangkan metodologi kualitatif itu sendiri. Metodologi kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan di masyarakat bahasa. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pendekatan kualitatif yang menggunakan data lisan suatu bahasa memerlukan informan. Pendekatan yang melibatkan masyarakat bahasa ini diarahkan pada latar dan individu yang bersangkutan secara holistik sebagai bagian dari satu kesatuan yang utuh. Oleh karena itu, dalam penelitian bahasa jumlah informan tidak ditentukan jumlahnya. Dengan kata lain, jumlah informannya ditentukan sesuai dengan keperluan penelitian.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, metode yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah:

3.1.1 **Teknik Pengumpulan Data.**

Teknik pengumpulan data yang digunakandalam pengerjaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. **Wawancara**

   Menurut pendapat Koentjaraningrat(1996: 37) dalam yang menyatakan Untuk memperoleh informasi secara akurat dari narasumber langsung sebagai data

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

primer, digunakan metode wawancara. Wawancara adalah cara pengumpulan data yang dalam pelaksanaannya mengadakan tanya jawab terhadap orang-orang yang erat kaitannya dengan permasalahan, baik secara tertulis maupun lisan guna memperoleh keterangan atau masalah yang diteliti. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara *(interviewer)* sebagai orang yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai *(interviewee)* sebagai orang yang memberikan atas pertanyaan itu.

Wawancara dapat dilakukan beberapa kali untuk memberikan data-data yang benar-benar aktual. Seperti juga dalam metode penelitian lainnya, kualitatif sangat bergantung dari data di lapangan dengan melihat fakta-fakta yang ada. Data yang terus bertambah dimanfaatkan untuk verifikasi teori yang timbul di lapangan, kemudian terus-menerus disempurnakan selama penelitian berlangsung.

2. **Studi Literatur**

Literasi yang di gunakan dalam penelitian tugas akhir ini adalah Peneliti melakukan pencarian data melalui sumber-sumber tertulis untuk memperoleh informasi mengenai objek penelitian ini, sebagai data skunder. Diantaranya, studi litaratur untuk mendapatkan kerangka teoritis dan memperkaya latar penelitian melalui jurnal – jurnal yang berkaitan dengan penelitian, kliping dari berbagai media cetak, dan mengunjungi situs-situs web di internet yang mendukung penelitian.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3. **Pencarian Data Melalui Internet**

   Pencarian data di Intenet merupakan salah satu langkah yang digunakan peneliti sebagai bentuk satu terobosan efisensi waktu dalam perolehan data maupun studi literatur, dengan memanfaatkan situs-situs yang sifatnya gratis maupun parabayar.

3.2 Analisa Data

Merut Fatakhy dalam http://fattakhy.blogspot.com/2011/01/pengertian-analisis-data.html. Analisis data diartikan sebagai upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data tersebut dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawabmasalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Teknik analisis data penelitian secara deskriptif dilakukan melalui statistika deskritif, yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat generalisasi hasil penelitian.

Dalam penelitian tugas akhir ini analisis data yang dipergunaan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dengan melakuakan analisis dan pengolahan data sebagai berikut:

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.2.1 **Subyek data dan Informan**

1. **Subyek Penelitian**

   Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah musisi pada band EDO yaitu, Rinno (vokal), Revo (gitar), Ferry (bass), Mr.Z (Shyntesizer), dan Dika (drum) yang telah di tentukan berdasarkan kriteria tertentu oleh peneliti.

2. **Informan**

   Dalam penentuan informan, peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Sampel diambil dengan maksud atau tujuan tertentu. Seseorang atau sesuatu diambil sebagai sampel karena peneliti menganggap bahwa seseorang atau sesuatu tersebut memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitiannya.

Tabel 3.1 Narasumber

No	NAMA	ALAMAT	AKTIV SEJAK/Thn	KET
1	Feri Arvi	Jl. Kedinding barat 30 Surabaya	2004 - 2009	*Ex Junkiest*.
2	Ronny Vanda	Jl. Kaliwaron no 23 Surabaya	2002 - 2014	Aktivis Gerakan anti narkoba surabaya.
3	Turmudhi	Jl. Kedung Sari 34 Surabaya	2010 - 2012	Kasat Reskoba Polres Jepara

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Tabel 3.2 hasil Wawancara Narasumber

No	NARA SUMBER	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Ferdi Aryo H.	• Apa arti Sakaw ? • Apa yang anda rasakan saat Sakaw ?	• Sesuatu hal yang sangat menyakitkan • Tubuh seperti tak bertulang, terkadang muncul pikiran untuk berhenti memakai.
2	Ronald Sandro	• Apa tujuan adanya gerakan anti narkoba ini ? • Mengapa demikian ? Apakah seluruh angota gerakan ini semuanya ex-junkiest ?	• Menyelamatkan khususnya para ex junkiest dan pengedar yang ingin berhenti dari jeratan drug. • Ya, kami sebagian besar dari mereka yang berhasil hidup dari jeratan dan organisasi mematikan itu.
3	AKP Turmudhi. MH	• Bagaimana kasus penyala gunaan dan peredaran narkoba akhir-akhir ini ? • mayoritas umur Berapakah, para pemakai dan pengedar ini, selama kasus narkoba yang anda ditangani ?	• Kasus narkoba sulit untuk dihentikan karena terus meningkat tiap tahunnya • 60 % remaja, 30% Pekerja, 10 % pengangguran. Pemakai terbanyak adalah para remaja karena merekalah sasaran empuk para pengedar. Dan gampang terpengaruh karena diberikan barang gratis sebagai testernya.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.2.2 **Studi Literatur**

Beberapa sumber/buku yang peneliti gunakan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini diantaranya:

1. *Directing Film Technique and Aesthetic : Focal Press* 2001 oleh Michael Rabiger yang secara garis besar berisi tentang teknik pembuatan film holywood dan memenejemen .
2. *Redifining Music Video* : Major Written Assessment oleh Dan Moller. Berisikan rujukan tentang vedieo klip atau musik video.
3. *Menjadi Sutradara Televisi :* Grasindo oleh Rukmanda Naratama yang berisi tentang *job discription* seorang sutradara.

3.2.3 **Existing**

Merupakan sebagai referensi dalam mengerjakan tugas akhir. Untuk memperdalam ide dan konsep diwujudkan dalam bentuk karya di Tugas Akhir ini, peneliti telah melakukan kajian terhadap beberapa karya video klip, diantaranya:

1. **Teknik reverse, video klip Mutemath berjudul "Typical**

   Video klip berdurasi 3 Menit 47 detik ini menceritakan tentang Keputusasaan seseorang atas kehidupan yang dilaluinya sehari-hari. Pencipta lagu menyampaikan pesan melalui lagu ini, bahwa "*menunggu terlalu lama adalah sesuatu hal yang sangat menjenuhkan, lakukan semuanya sesuai dengan cara mu sendiri, dan semuanya akan menjadi kan perubahan hidupmu jauh lebih dari sebelumnya*" . Teknik pembuatan video klip ini menggunakan reverse motion dan one shot yaitu suatu teknik dengan

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

membalik atau memutar ulang adegan dari belakang kedepan, serta penggunaan satu kamera saat perekaman gambar dalam produksi video klip tersebut.

Gambar 3.1 Potongan Scene Vedeo klip Mutemath

Analisis video klip *"Mutemath – Typical"*

Tabel 3.3 Analisis Video klip Mutemath

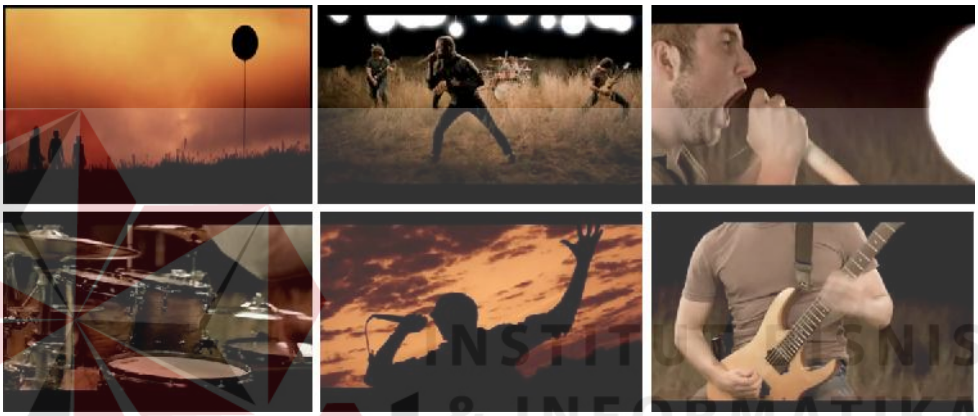
KELEBIHAN	KEKURANGAN
Artistik dan mampu menampilkan seluruh lirik lagu dalam adegan terbalik.	Pewarnaan video yang masih terlihat seperti aslinya, terkesan tidak ada peran editing warna
Koreografi yang sangat Energik dan sesuai dengan beat lagu.	Penambahan Visual Effect

2. **Live shoot , video klip August Burns Red "Meddler"**

Video klip ini berdurasi 3 Menit 48 detik, pengarang lagu menceritakan sifat keegoisan seseorang tentang bersosialisasi dengan orang lain, dengan tidak melakukan sesuatu kebaikan dan tidak mau memperdulikan orang-orang disekitar, sehingga menganggap diri sendiri terlalu sibuk untuk mementingkan kebutuhan individu dan tidak mau belajar bagaimana

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

melakukan suatu kebenaran dalam bersosialisasi. Pesan yang disampaikan dalam lagu ini *"banyak hal-hal kecil yang kita lupakan dalam bersosialisasi hidup, padahal hal kecil tersebut dapat menjadikan suatu permasalah besar apabila kita tidak memperdulikannya"*. Video klip ini menggunakan teknik live shoot dalam pengambilan gambar dalam produksinya. dan penggunaan visual effect dalam proses editingnya.



Gambar 3.2 Potongan scene video klip *August Burns Red*

Analisis video klip *"August Burns Red – Meddler"*

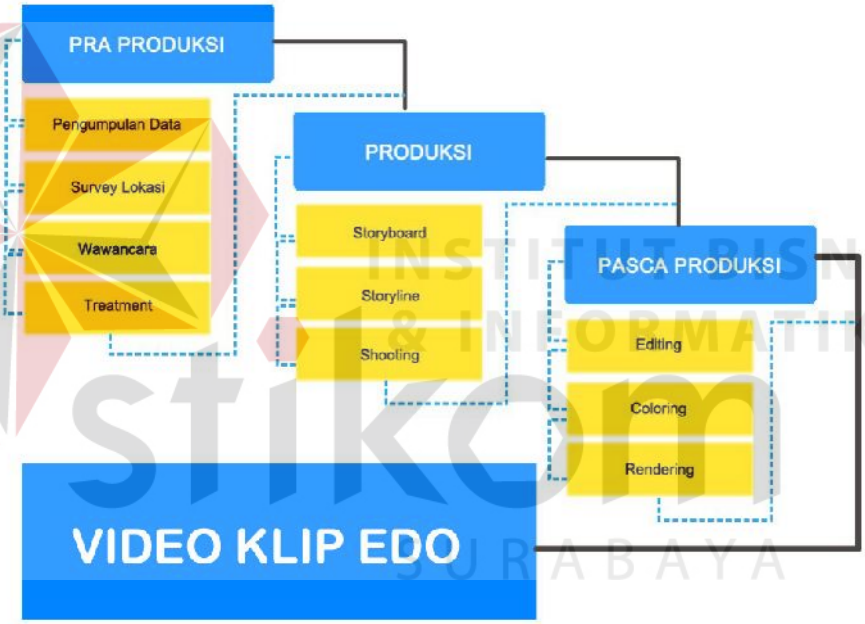
Tabel 3.4 Analisis Vedeo Klip August Burn Red

KELEBIHAN	KEKURANGAN
Pemanfaatan visual effect yang sangat sesuai dengan konsep dan isi lagu.	Konsep Adegan Tallent ambigu, sukar dimengerti oleh khalayak
menggunakan 268 Transisi dan sangat sesuai dengan tempo kecepatan lagu	

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.3 Perancangan Karya

Dalam perancangan agar masalah dalam pembuatan video klip terpecahkan, dibuatkannya bagan yang mempunyai alur produksi pembuatan video klip tersebut. Alur yang dirangkai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Di dalam rancangan pra produksi terdapat bagan yang dibuat untuk mempermudah alur produksi. Setelah rancangan pra produksi dibuat, dilanjut pembuatan video klip tersebut di bagian produksi.



Gambar 3.3 Bagan Perancangan

3.4 Pra Produksi

Berdasarkan klasifikasinya proses perancangan produksi video klip *"The Prayer"* ini menggunakan metode berdasarkan lokasi, video klip ini di buat menggunakan cara pengambilan gambar *indoor production* (dalam ruangan) dengan perincian menggunakan metode *indoor studio*, yaitu pengambilan gambar

berada di dalam studi, untuk performance yang naratif. Dan menggunakan cara pengambilan gambar *outdoor production* (luar ruangan) untuk performance model dalam video klip. Setelah melakukan proses perancangan, langkah selanjutnya yang di ambil adalah melakukan tahap-tahap produksi, dan yang paling pertama adalah tahap pra produksi.

3.4.1 **Ide**

Berdasarkan unsur video klip, konsep video klip EDO band dengan judul *"The Prayer"* ini sifatnya lebih mengarah kepada musik video dimana tampilan visual lebih di utamakan peranya untuk mengungkapkan cerita/pesan/makna dari lirik tersebut, isi lirik tersebutjuga diperkuat maknanya dengan tampilan-tampilan visual pada sesi performance. Pendekatan melalui bahasa visual dan audio sangat berperan penting pada pembuatan video klip ini, seperti pemilihan adegan-adegan serta penampilan dari band Edo itu sendiri, yang merupakan suatu pemandangan yang tidak asing lagi pada audiens yang telah mengenal Edo band.

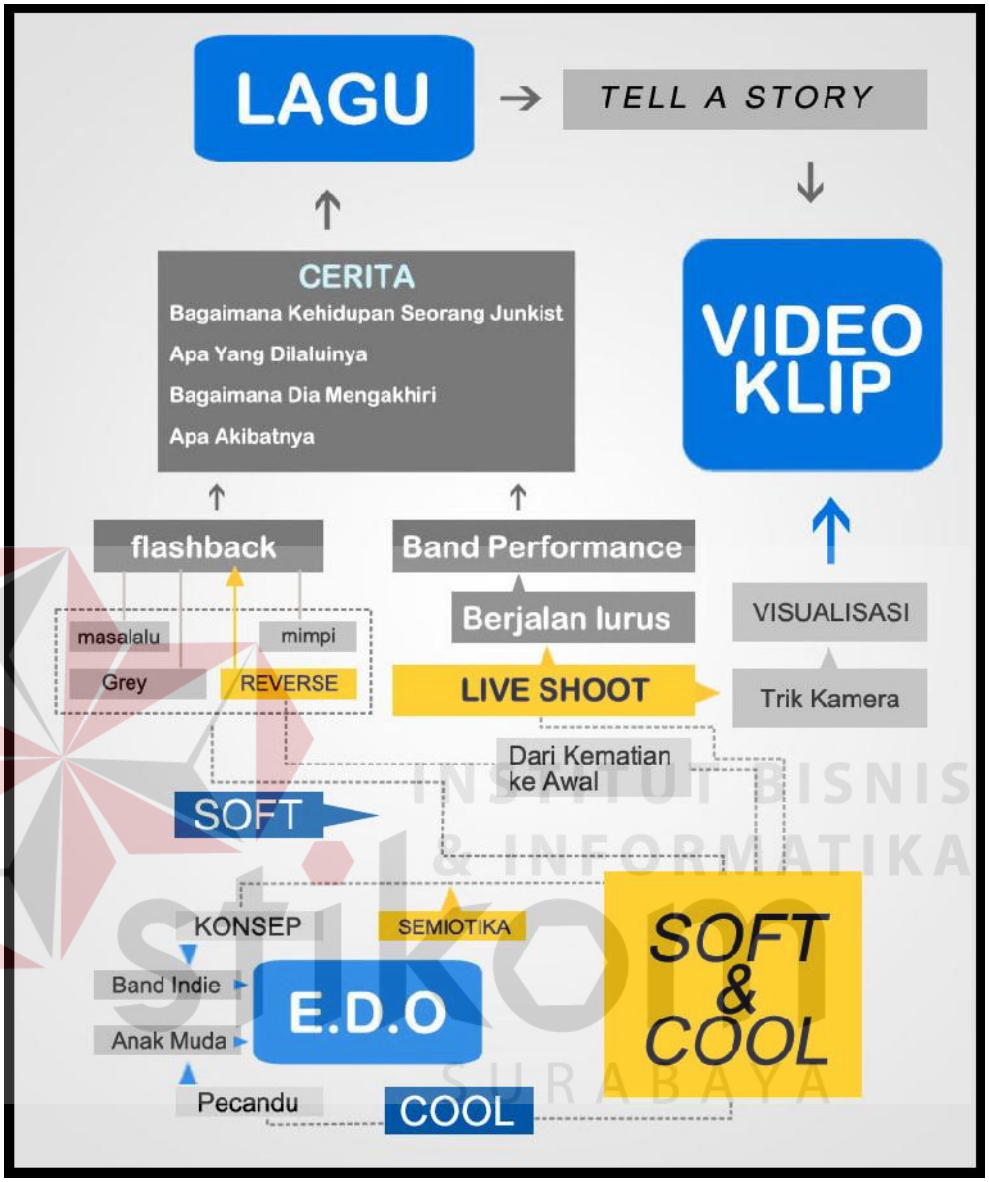
Proses penyampaian pesan ditayangkan secara konseptual, dengan menampilkan tayangan yang mewakili segala aktifitas tindakan –tidakan dalam menggunakan narkotika yang diperankan oleh talent dalam video klip ini, dan disisipkan pelbagai pesan-pesan positif dan negatif didalamnya, mengajak penonton untuk menyadari segala sesuatu tindakan yang telah dilakukan. Maksud pemilihan konsep ini adalah untuk merubah paradigma masyarakat awam tentang image musik metal yang mungkin sebagian orang

terkesan negatif, dari segi lirik dan dalam performance visualnya. Sedangkan dalam video klip ini image musik metal itu sendiri sangat terkesan jauh berbeda dari image musik metal yang ada di luar negeri.

3.4.2 **Konsep**

Pemikiran konsep untuk perancangan video klip ini di mulai dari pemikiran tentang band Edo, video klip yang akan dibuat dan tentang lagunya. Konsep perancangan video klip ini seperti terjelaskan pada gambar 3.7. Seperti digambarkan pada gambar 3.7, band Edo merupakan band indie dan diperuntukan bagi anak muda. Band Edo ini lebih mengutamakan konsep visual, kesan visual yang ingin dimunculkan pada video klip ini adalah menggunakan bahasa simbol atau semiotika.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 3.4 Bagan pencarian kata kunci

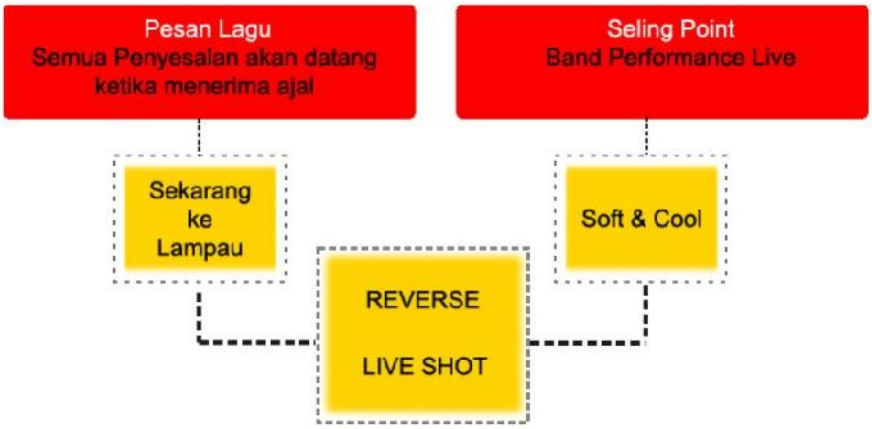
Dari unsur lagu, pesan yang muncul dalam lagu ini adalah untuk kembali mengingat bahwa yang dilakukan seorang pengguna narkotika ini dapat membuat dirinya semakin terpuruk dalam kehidupan. Pesan lagu ini mengajak pendengarnya untuk kembali ke awal. Dari pesan lagu ini maka muncul pemikiran untuk menggunakan penggabungan *reverse* dengan teknik *live shoot* dalam video klip ini. Teknik ini muncul sebagai symbol untuk membawa audience mengetahui

performance dari band Edo dan mengetahui tentang isi cerita lagu “The Prayer” dari adegan yang diperankan talent dalam video klip secara *reverse*.

Kata kunci ini selanjutnya diterapkan pada masing-masing bagian dalam perancangan video klip ini. Berikutnya akan dibahas tentang penggunaan teknik dalam perancangan ini dan ide ceritanya.

3.4.3 **Teknik Video**

Konsep teknik dalam pembuatan video klip ini diambil dari milik band *Mutemath* yang menggunakan teknik *Reverse*, dan band *August Burns Red* yang menggunakan teknik *Live shoot* dalam video klipnya. Dalam perancangan ini digunakan kedua teknik tersebut yaitu *Reverse* dan *Liveshoot*. Teknik ini dipilih karena disesuaikan dengan ide cerita yang dibuat oleh pengarang lagu yaitu apa yang kita capai sekarang adalah hasil dari apa yang telah kita lakukan dulu, juga atas hasil pola pikir bahwa hidup dari dahulu hingga sekarang tidak pernah terputus sama sekali, maka muncul pola pikir seperti tergambarkan pada gambar 3.5



Gambar 3.5 bagan konsep penggabungan teknik reverse dan liveshoot

Teknik *live shoot* adalah teknik pengambilan gambar yang dilakukan secara langsung dalam beberapa *shot.* Teknik live shoot ini menggunakan cut dalam pengambilan gambar, maka diperlukan storyboard dan storyline yang jelas dalam pengambilan gambar di setiap adegannya.

Teknik *reverse* adalah teknik yang mengubah jalannya video, yang mulanya maju menjadi mundur. Teknik ini dilakukan pada saat proses editing, dengan cara merubah speed yang awalnya maju menjadi mundur.

3.4.4 **Sinopsis**

Suatu kejadian dimana seorang pria muda sedang meratapi nasib di akhir hayatnya, dia teringat bahwa dahulu, ia adalah seorang pengguna narkotika dengan tingkat konsumsi yang sangat besar. Sehigga hal itu membuat dirinya kehilangan arah tujuan hidup dan mebuat semacam penyakit menggerogoti tubuhnya. Saat masa lalu itu terbesit dalam pikiranya, dia pun mulai menyadarinya dan berniat untuk meninggalkan kebiasaan lamanya tersebut sebelm ajal menjemputnya. Ternyata meningggalkan kebiasaan menggunakan narkotika tidak semudah, seperti yang ia pikirkan, banyak cobaan yang ia lalui, namunpada akhirnya ia dapat menghentikan kebiasaan tersebut. Kemudian dia menerima ajalnya dalam kondisi bukan lagi sebagai pecandu narkotika.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.4.5 **Lokasi**

Setting lokasi dibuat berdasarkan sinopsis. Lokasi terdiri dari 2 tempat, eksterior *"luar"* dan Interior *"dalam"*. Eksterior menggunakan halaman sebuah gudang tua, dan Interiornya menggunakan gudang tua itu sendiri yang kemudian di setting dengan property dan wardrobe sesuai kebutuhan dalam video klip Edo band. Seting lokasi-lokasi ini akan divisualkan berdasarkan setting sebagai berikut:

Gambar 3.6 *"indoor setting, untuk adegan band performance"*

3.4.6 **Tokoh dan Karakter**

Berdasarkan sinopsis yang telah dipilih, jumlah tokoh yang digunakan dalam video klip ini berjumlah 4 orang, yaitu boss, laki-laki, figuran 1, figuran 2, visual masing masing tokoh akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Boss

Tokoh boss yang ada di dalam video klip ini memiliki karakter dingin, egosentris, eksferior. Berperan sebagai beban pikiran pran utama dan

memiliki kuasa dan memerintah pemeran utama untuk menjual sekaligus memakai"*mengunakan narkotika*" sesuaiyang di perintahkannya.

2. Laki-laki

   Tokoh laki-laki memiliki karakter inferior, imajiner, keras kepala, tidak putus asa. Berperan sebagai tokoh utama yaitu pengguna narkotika yang ingin mengakhiri kebiasaan lamanya.

3. Figuran 1

   Berperan sebagai karakter yang keras dan mencegah insiatif yang dilakukan pemeran utama.

4. Figuran 2

   Peran figuran 2 dalam video klip ini sama dengan peran figuran 1.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.4.7 **Treatment**

- Ext – microphone taking (live shoot) 04s (00.04)

  CU tangan memegang Paket

- Ext – laki-laki (reverse) 10s (00.14)

  MCU laki-laki sedang duduk ekspresi gelisah.

- Ext – opening (liveshoot) 10s (00.26)

  MCU laki-laki berdiri meninggalkan tempat

- Ext – lorong (live shoot) 7s (00.32)

  LS laki-laki berjalan menelusuri lorong.

- Ext – lorong (live shoot) 8s (00.40)

  CU berjalan menuju gerbang

- Ext – pagar (live shoot) 10s (00.50)

  ECU membuka pagar

- Ekt – laki-laki (live shoot) 8s (00.53)

  ECU sepatu jalan.

- Ext – laki (live shoot) 9s (01.02)

  Membuka pintu

- Int – ruang 1– (live shoot) 7s (01.09)

  CU Boss bertanya pada laki-laki ekspresi dingin

- Int – ruang 1 – (live shoot) 7s (01.16)

  CU Laki-laki menuju ruang dan menghentakan paket dari tangannya dimeja.

- Int – ruang 1 – (live shoot) 6s (01.29)

  CU Konflik figuran 1 membentak laki-laki

- Int – ruang 1 – (live shoot) s (01.36)

  CU konflik figuran 2 mengumpat laki-laki

- Int – ruang 1 – (live shoot) 4s (01.40)

  MCU Laki-laki mengambil paket dari meja dan mengumpat semua ruangan

- Int – ruang 1 – (live shoot) 7s (02.04)

  CU Figuran 1 ekspresi marah ingin segera menghantam laki-laki figuran 1

- Int – ruang 1 – (live shoot) 7s (02.11)

  MCU Boss menghentikan figuran 1 dan memerintah laki-laki untuk pergi.

- Int – ruang 1 – (live shoot) 8s (02.19)

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

MCU Laki-laki pergi meninggalkan ruangan dan dihampiri figuran1 dan figuran 2.

- Int – ruang 1 – (liveshoot) 16s (02.35)

  Boss memanggil figuran 1 dan figuran 2 untuk segera memerintahkan untuk membunuh laki-laki.

- Int – band perform – (live shoot) 10s (02.35)

  ECU Opening ambil microphone

- Int – band performance – (live shoot) 15s (02.50)

  Memperagakan adegan pada Interlude lagu the prayer

- Int – ruang 2 – (reverse) 5s (02.55)

  CU Laki-laki terbangun dari kematian

- Int – band performance – (live shoot) 10s (03.05)

  CU MCU LS intro

- Int – ruang 2 – (reverse) 10s (03.15)

  CU Laki-laki menyanyikan verse 1

- Int- Ruang 2- (reverse) 16s (03.31)

  LS Figuran 1 menghantam laki-laki

- Int – Ruang 2 – (reverse) 5s (03.36)

  CU Laki-laki menyanyikan bait ke3 verse1

- Int – Ruang 2 – (reverse) 3s(03.38)

  LS Figuran 2 menghantam laki-laki disertai boss

- Int – Ruang 2 – (reverse) 6s(03.41)

  CU laki laki menyanyikan bait 4 verse 1

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

- Int – band perform – (live shoot) 3s(03.48)

  Refrain band performs

- Int – Ruang 2 – (reverse) 4s(03.52)

  Laki-laki menyanyikan reffarin bait ke 2

- Int – Ruang 2 – (reverse) 3s(03.55)

  LS laki-laki tersungkur diseret dari kursi

- Int – Ruang 2 – (reverse) 3s(03.58)

  LS Figuran1 dan figuran 2 berjalan menghampiri laki-laki

- Int – Ruang 2 – (reverse) 3s(04.01)

  CU laki-laki menyanyikan verse 2

- Int – band perform – (live shoot) 14s(04.15)

  LS MCU CU band perform verse 2 lalu ke Bridge

- Int – band perform – (reverse) 8s(04.23)

  CU laki-laki menyanyikan refrain 2

- Int – band perform – (live shoot) 10s(04.33)

  LS MCU CU band perform to Coda

- Ext – halaman – (reverse) 4s(04.37)

  LS MCU figuran 1 & figuran 2 menghantam laki-laki

- Int – band perform – (live shoot) 5s(04.42)

  MCU CU band perform menyanyikan bait Coda

- Int – ruang 2 – (reverse) 8s(04.50)

  CU laki-laki menyanyokan refrain 3

- Ext – halaman – (reverse) 10s(05.00)

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

LS MCU figuran 1 & figuran 2 baku hantam dengan laki-laki

- Int – band perform – (live shoot) 12s(05.12)

  MCU CU band perform menyanyikan outro

- Ext – halaman – (reverse) 8s(05.20)

  LS MCU laki-laki sedang duduk dengan ekspresi gelisah

3.4.8 **Lirik Lagu**

Dalam perancangan proyek tugas akhir ini peneliti akan menggunakan teknik pembacaan lirik lagu secara terbalik, untuk bertujuan menampilkan adegan reverse yang diperankan model atau talent pada saat produksi. Lirik lagu EDO band ini sebagai berikut:

1. Lirik lagu dalam kondisi normal.

Lirik lagu *The Prayer*

VERSE 1

When the snowwhite is frighten my mind
I can't execute myself

When she's starting to touching my heart
myself is going down

VERSE 1

My restless sometime killing me
And I'll take on the pain
BRIDGE

I slit my tongue,
And tasted my blood.
i cut my wrist,
So And gone

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

REFF 1

I don't want to dying, for crushing in my head..
Lost the faith and lost the fun
I don't care...

i think to myself
i could ease my pain.
i lean against this wall,
slowly go insane.

I sliting my tongue,
And tasted my blood.
i cutting my wrist,
So And ,so and gone

REFF 2

I don't want to dying, for my last breath I'll take..
Lost the faith and lost the world
I don't care...

REFF 3

I don't want to dying, and crushing in my head..
Lost the time and lost the world
I don't care...

i think to myself
i could ease my pain.
i lean against this wall,
slowly go insane.

I sliting my tongue,
And tasted my blood.
i cutting my wrist,
So And ,so and gone

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

2. Lirik lagu *The Prayer* dibalik dalam pengejaan saat membacanya

Lirik lagu *The Prayer*

VERSE1

niam iam netkiarf si taiwon sid neu (When The snowwhite frighten my mind)

Fles iam Tuiske Nek ia(I Can excute myself)

Nuods ngiog si Fles iam(my self is going down)

Treeh iamni ngicuots trots sis neu (when she's start toching in my heart)

VERSE2

iiiim ngilik sMiat, mos sel

ter iam (my restless sometime killing me)

REFF1

Ngiad ut nou nod ia(i don't want to dying)

dee hem niang ing surr of(for crossing on my head)

Naf ed sol rof tief ed sol(lost the faith for los the fun)

Reik nodia a (i Don't care)

REFF2

Ngiad ut nou nod ia(I don't want to dying)

dee he hiam ni ngisorc en(and crossing in my head)

drow ed sol ne miat ed sol(lost the time and lost the world)

Reik nodia a(I don't care)

REFF3

Ngiad ut nou nod ia(I don't want to dying)

deehe lay ub yam of(for my last breath I'll take)

Drow ed sol rof tief ed sssol(lost the fait for los the world)

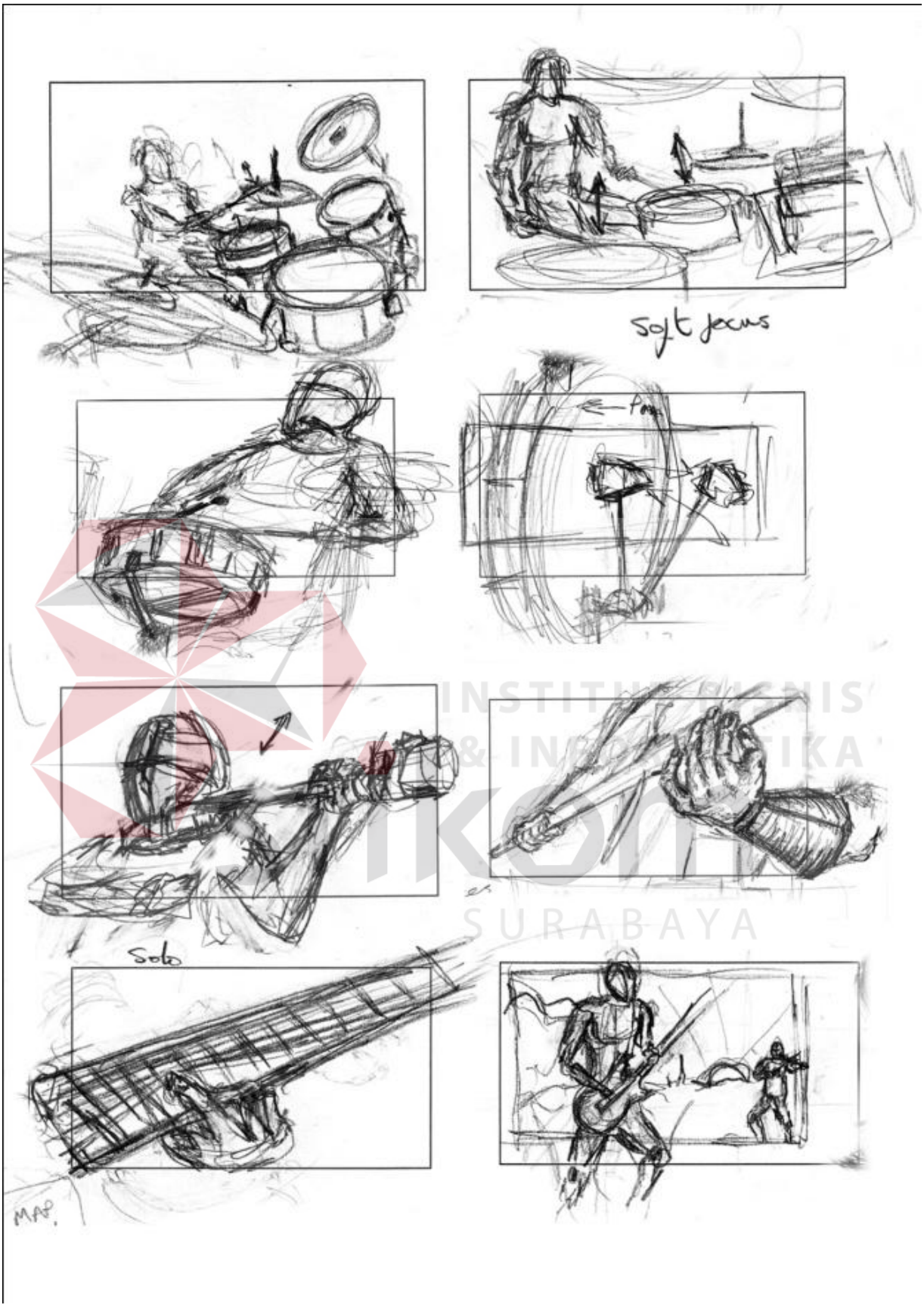
Reik nodia a(I don't care)

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.4.9 **Storyboard**

Gambar 3.7 story board scene 1-5 band performance

Gambar 3.8 story board scene 5-11 band performance



Gambar 3.9 story board scene 11-16 band performance

3.4.10 **Peralatan**

Dalam tahap produksi video clip ini, peneliti menggunakan beberapa peralatan di antaranya :

a. DSLR dengan spesifikasi video didalamnya
b. Lighting (main and fill)
c. Reflector
d. Steadycam
e. Tripod
f. Mini dslr dollytrack
g. Komputer

3.5 Produksi

Dalam produksi video klip ini peneliti akan menggunakan teknik live shoot di awal eksekusi pengambilan gambar pada hari pertama saat produksi. Di bawah ini akan di jabarkan langkah-langkah produksi yang akan peneliti lakukan dalam pembuatan video klip.

3.5.1 Live shoot

1. **Environments dan Properties**

Dalam tahap ini yang akan peneliti lakukan adalah menata ruangan buatan yang akan digunakan untuk setting yang sesuai sinopsis dalam pengambilan gambarnya dan tata cahaya dan properti-properti pendukung yang akan digunakan dalam pembuatan video klip. Properti yang digunakan sebagai berikut:

a. Koran bekas
b. Triplek
c. Seperangkat alat musik

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

2**. Shoting list**

Pada tahap take shoot ini, peneliti akan menggunakan banyak angle dan beberapa pengambilan gambar disesuaikan dengan sinopsis dan stroyboard serta ekspresi karakter sehingga memberi kesan dramatis pada saat pengambilan gambar.

3**. Peralatan**

Dalam tahap produksi video clip ini menggunakan beberapa peralatan di antaranya :

a. DSLR

b. Steadycam dan monopod

c. Metronome dan Sound Monitor

d. Lighting lampu led

e. reflector

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.5.2 **Reverse**

1. **Environments dan Properties**

Dalam tahap produksi hari berikutnya peneliti akan memakai lokasi yang masih tetap yaitu ruang kosong, dan aula yang akan didesain layaknya seperti gudang.

2. **Shoting List**

Peneliti akan menggunakan 3 angle kamera yaitu, close up, medium close up dan long shot. Menggunakan close up angle bertujuan, supaya apa yang di ucapkan oleh talent terlihat jelas ketika video didit dengan reverse motion.

3. **Peralatan**

Dalam tahap produksi video clip ini peneliti akan menggunakan beberapa peralatan di antaranya :

a. DSLR

b. Lensa fix 50mm dan medium lens 17-70mm

c. Monopod

d. Metronome

e. Lighting lampu led

f. Sound Monitor 20 inch

3.6 Pasca Produksi

3.6.1 *Editing* dan *Compositing*

Setelah semua *stockshot* disusun dalam satu kesatuan kemudian melakukan proses *render* dalam computer, maka peneliti akan melakukan tahap editing vidieo klip live shoot dan reverse dengan menggunakan software editing video. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam tahap ini adalah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan storyboard sebagai acuan awal pembuatan video klip.
2. Mempersiapkan perangkat lunak yang akan digunakan untuk editing seperti komputer dan aplikasi-aplikasi editing.
3. Mempersiapkan materi atau turorial-tutorial yang akan membantu peneliti dalam melakukan tahap editing.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.6.2 ***Final Rendering***

Pada tahap ini peneliti akan melakukan *rendering* terakhir yaitu menggabungkan semua elemen video klip dalam satu kesatuan.

3.6.3 **Peralatan**

Adapun peralatan pada pasca produksi yang digunakan oleh peneliti adalah sebuah unit komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

a. *Prosesor 3320 3.4 GHz*

b. *Mainboard*

c. *RAM DDR3 16 GB*

d. *Graphic Card*

e. *Harddisk* 4 TB

f. *Monitor LED.*

3.6.4 **Software**

Dalam proses *editing* dan *compositing*, peneliti akan menggunakan *software video editing* sebagai berikut :

a. *Software* mengolah gambar atau foto

b. *Software* untuk menata frame by frame dari video

c. *Software* editing video, special efek dan *coloring tone*

d. *Software* editor audio

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.7 Publikasi

Tahap publikasi akan dilakukan oleh peneliti sebagai syarat presentasi tugas akhir. Media yang akan peneliti gunakan untuk publikasi adalah poster dan dvd (cover depan dan cover cakram). Pembuatan media publikasi video klip ini diperlukan beberapa proses, antara lain menentukan konsep serta pembuatan sketsa. Berikut langkah-langkah yang akan peneliti lakukan dalam persiapannya melakukan tahap publikasi:

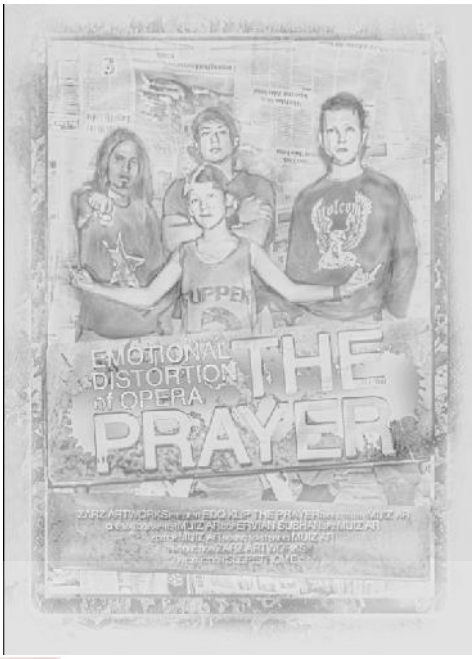
1. Konsep

   Konsep dalam pembuatan poster tugas akhir ini, tak jauh beda dengan konsep vedieo klip yaitu menggunakan motif Koran sebagai background dari poster, dan penggunaa warna hitam dan warna putih, karena bertujuan untuk menggambarkan image dan genre dari EDO band yaitu Progressive Metal.

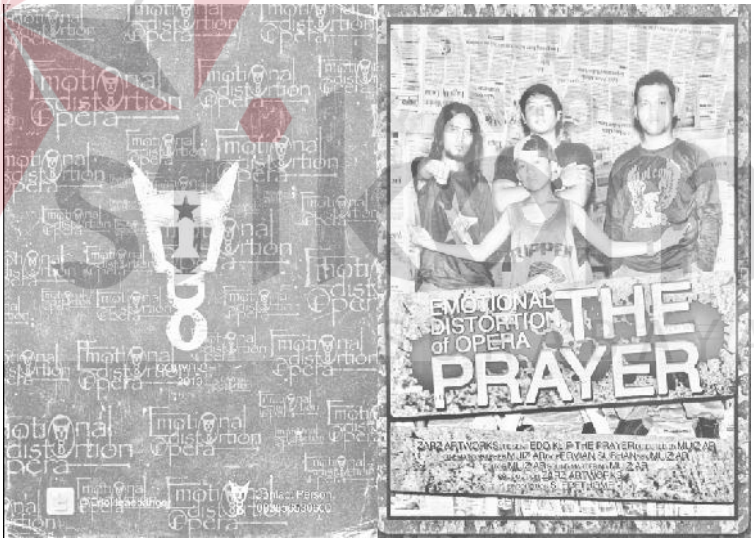
2. Sketsa Poster

   Sesuai dengan konsep di atas poster, sketsa poster dan cover dvd seperti pada gambar di bawah ini :

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 3.10 Sketsa Poster



Gambar 3.11 Sketsa Cover DVD

Gambar 3.12 Sketsa Cover
Cakram DVD

3.7 Anggaran

Tabel 3.5 Anggaran

Komputer		19.000.000,00
Sewa Lokasi Shoting + Listrik	1 Minggu	4.000.000,00
Sewa Peralatan Musik 1 Set	4 Hari	2.500.000,00
Sewa Lampu LED 30 watt	4 Unit	1.500.000,00
Sewa Kamera DSLR	2 Unit	2.000.000,00
Akomodasi & Transportasi	1 Minggu	1.000.000,00
Konsumsi	1 Minggu	1.000.000,00
Pemakaian Internet	2 bulan	400.000,00
Lain - lain		500.000,00
TOTAL	Rp.	30.900.000,00

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.8 Jadwal Kerja

Tabel 3.6 jadwal kerja

Kegiatan	Agustus					Sept				Nov					Des					Jan				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Menyusun Naskah	X	X	X	X																				
Hunting Lokasi dan Perijinan					X	X																		
Story Board									X	X	X													
Casting Pemeran													X	X										
Produksi																X	X	X	X	X				

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA