

## BAB III

### METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada Bab III ini menjelaskan metode yang digunakan dalam pengambilan gambar. Pengolahan data dan proses perancangan dalam pembuatan video klip disertakan juga dalam Bab III..

#### 3.1 Metodologi

Bidang kajian multimedia, boleh dikatakan sebagai disiplin ilmu yang baru, jika dibanding dengan ilmu-ilmu seni lainnya. Oleh karena itu metode yang digunakan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini, menggunakan gabungan dari metode-metode yang sudah ada pada ilmu lain. Metode pencarian dilakukan melalui kepustakaan, *existing* dan wawancara.

##### 3.3.1 Kepustakaan

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

- a. *Audiovisual poetry or Commercial Salad of Images? Perspective on Music Video Analysis* oleh Sven E Carlsson yang menjelaskan jenis-jenis video klip.
- b. *Music Records Indie Label* oleh Idhar Rez mengutarakan tips membuat video klip yang baik dan maksimal.
- c. *Bikin Film Indie Itu Mudah* oleh M. Bayu Widagdo dan Winastwan Gora. S yang berisi tentang teknik-teknik dasar dalam membuat film indie.

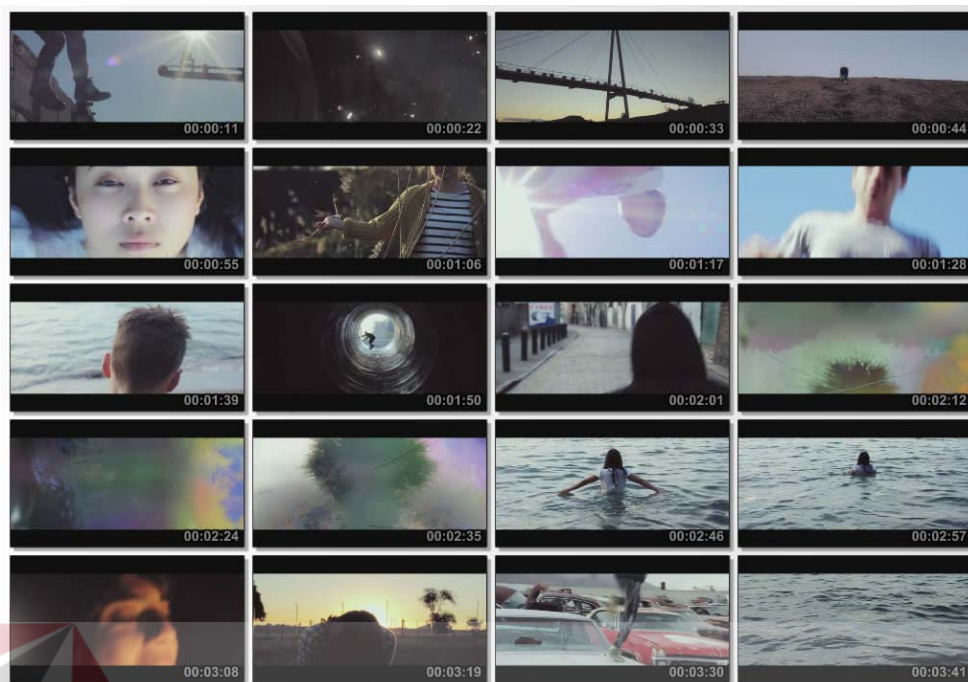
- d. Situs milik Sam <http://jurusankomunikasi.blogspot.com/2009/04/video-klip.html> yang menjelaskan unsur-unsur video klip dan teknis sederhana membuat video klip.

### 3.1.2 Existing

Untuk memperdalam ide dan konsep diwujudkan dalam bentuk karya di Tugas Akhir ini, telah dilakukan kajian terhadap beberapa karya video klip, diantaranya:

#### a. Video klip *Young Blood* “*The Naked and Famous*”

Video klip yang berdurasi kurang lebih 3 menit ini merupakan hasil padu antara *narrative clip* dan *art clip* yang dikemas dengan baik. Unsur *narrative clip* terletak pada banyaknya adegan yang memperlihatkan aktifitas anak muda yang sesuai dengan judul lagu yaitu *Young Blood* yang cenderung mencerminkan sifat yang memberontak, ingin kebebasan dan mengeksplorasi kehidupan. Tetapi *shot-shot* yang ditampilkan acak dan tidak ada kesinambungan antar adegan yang secara tidak langsung mengambil unsur *art clip*.



Gambar 3.1 Cuplikan video *Young Blood*

Tabel 3.1 Analisis video klip **The Naked and Famous “Young Blood”**

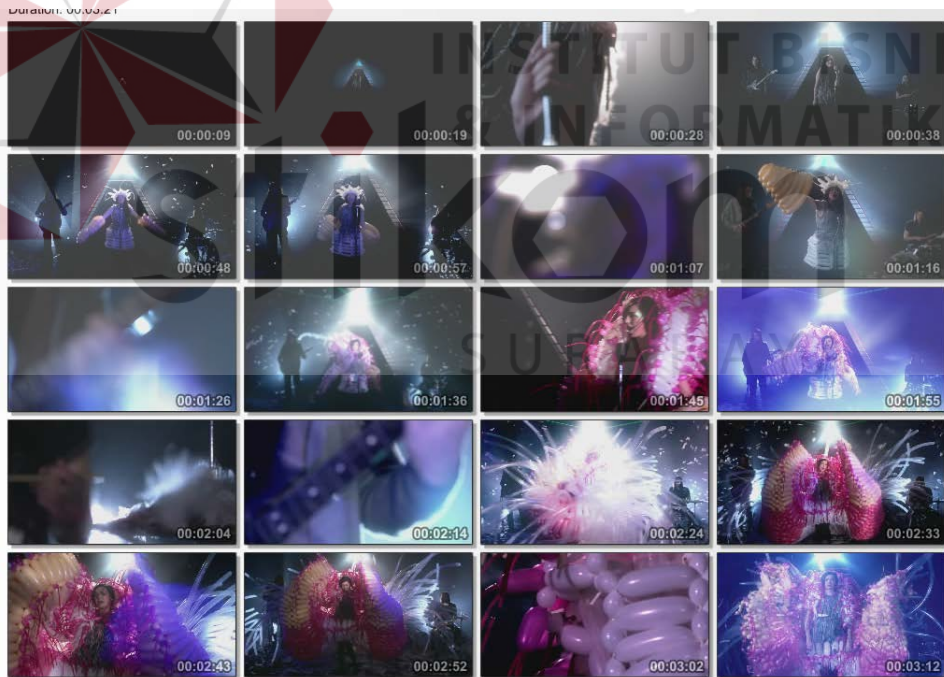
<b>Kekurangan</b>	<b>Kelebihan</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Berdasarkan teori pada bab II tentang pengertian video klip bahwa video klip merupakan sarana promosi bagi produsen musik. Banyaknya model yang digunakan untuk sebuah grup <i>band</i> baru menyulitkan untuk membedakan antara model dan personil band.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemilihan adegan sesuai dengan tempo dan suasana lagu.</li> <li>Biaya yang dikeluarkan cenderung sedikit karena minim penggunaan properti.</li> </ul>

#### b. Video Clip “Oh My God” (*Cults*)

Video klip yang menggunakan gaya *Performance clip* dengan durasi kurang lebih 3 menit ini diambil seluruhnya dengan set lokasi *indoor*. Tidak ada hubungan antara lirik dan klip membuat video klip ini termasuk sebagai *Performance clip* murni. Set lampu menggunakan 3 buah lampu, 2 buah lampu diletakkan tepat pada belakang musisi yang menghasilkan musisi

terlihat siluet dan sebuah lampu yang berdaya besar diletakkan pada sudut belakang atas yang menghasilkan garis *hi-light* pada musisi. Sedangkan untuk mendapatkan cahaya pada bagian depan musisi digunakan reflektor yang berfungsi sebagai pemantul cahaya.

Alur video klip ini dibuat naik dengan memanfaatkan properti yang ada. Yaitu memanfaatkan properti yang digunakan, seperti contoh baju yang dikenakan vokalis yang terbuat dari susunan balon akan semakin membesar dan ramai sesuai dengan durasi lagu. Begitu pula bulu yang dijadikan sebagai properti penghias set lokasi semakin banyak berjatuhan seiring berakhirnya lagu. Video klip ini menggunakan beberapa spesial efek seperti efek *film burn* dan penggunaan objek komputer 3d pada akhir klip.



Gambar 3.2 Cuplikan video *Oh My God*

Tabel 3.2 Analisis Video Clip "Oh My God"

<i>Kekurangan</i>	<i>Kelebihan</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang cermat dalam memilih adegan karena pada menit ke 1 detik 27 vokalis menjatuhkan properti yang digunakan dikepalanya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan properti berupa balon sebagai kostum vokalis masih jarang digunakan.</li> <li>• Berdasarkan teori pada bab II tentang <i>Lighting</i>, video klip ini dapat menggunakan <i>Rim Light</i> dan <i>Hair Light</i> yang membuat set lokasi <i>indoor</i> dengan minim properti menjadi lebih enak dilihat.</li> </ul>

Dari analisis kedua karya video klip di atas (Video Klip "Young Blood" dan Video Clip "Oh My God") dapat disimpulkan bahwa untuk menghasilkan sebuah video klip diperlukan ide dan konsep yang matang. Tidak diharuskan terpaut dengan sebuah jenis video klip melainkan dapat menggabungkannya dan menghasilkan sebuah jenis video klip yang berbeda dari lainnya.

Pemilihan jenis video klip harus konsisten dengan jenis yang dipilih agar tidak terjadi miskomunikasi dan konsep yang ingin dibawa menjadi kacau dan properti juga memiliki peran penting agar tidak bertabrakan dengan konsep yang ingin ditampilkan.

### 3.1.3 Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan langsung untuk mendapatkan informasi-informasi lebih dalam mengenai lagu *a Date With Mr.Bigfoot* dan musisi *Porn Ikebana* itu sendiri. Berikut ini beberapa kesimpulan dari hasil wawancara:

- Porn Ikebana* merupakan musisi yang mengusung jenis musik campuran antara *Swedish Pop* dan *Folk*. Grup *band* musik ini beranggotakan 6 orang yaitu Era (vokalis), Haris Hermawan (gitaris 1), Andre (gitaris 2), Eri

Rukmana (keyboard), Denis Kurniawan (bassis), dan Giovanni Dananjaya (drummer).

- b. Konsep penampilan yang dibawa *Porn Ikebana* adalah naturalisme dan cenderung bergaya *old fashion*. Kostum yang mereka usung mengikuti konsep penampilan mereka dengan menggunakan aksesoris-aksesoris pedalaman yang bersasal dari berbagai negara dan pakaian-pakaian yang cenderung *old fashion*. Lagu-lagu yang diciptakan mengandung unsur fantasi dan imajinasi serta penggunaan lirik yang puitis.
- c. *Mascha* adalah karakter imajinatif ciptaan vokalis *Porn Ikebana* yang kemunculannya dapat ditemui dalam tiap lagu yang mereka ciptakan.
- d. Lagu *a Date With Mr. Bigfoot* merupakan salah satu lagu andalan *Porn Ikebana* dalam mini album mereka yang akan segera dipublikasikan. Dengan lagu ini *Porn Ikebana* pernah mendapatkan penghargaan sebagai grup *band* musik termanis pada sebuah radio swasta di Surabaya. Lagu ini menceritakan tentang sebuah kencan *Mascha* dengan seseorang yang diibaratkan oleh sang vokalis merupakan sesosok *Bigfoot*.

## 3.2 Pra Produksi

### 3.2.1 Ide dan Konsep Cerita

Buku elektronik Sven E Carlsson yang berjudul *Audiovisual poetry or Commercial Salad of Images? Perspective on Music Video Analysis* merupakan rujukan utama dalam pembuatan tugas akhir ini. Buku elektronik tersebut mengupas tuntas unsur-unsur apa saja yang terdapat pada video klip termasuk jenis-jenis video klip yang dipakai pada modern ini.



Dengan menggali referensi video klip grup *band* musik luar negeri sebanyak-banyaknya yang sesuai dengan tema yang akan dibuat. Tercetuslah ide untuk menggabungkan dua jenis video klip yaitu *Performance Clip* dan *Art Clip* sebagai video klip dari musisi *Porn Ikebana* yang baru saja mengeluarkan album pada bulan Mei tahun 2011 ini.

Wawancara dilakukan untuk mendalami konsep dari *Porn Ikebana* itu sendiri. Kostum yang dipakai disesuaikan dengan hasil wawancara yaitu menggunakan pakaian yang *old fashion* dan beberapa aksesoris suku pedalaman seperti indian dan mongolia. Sedangkan untuk pakaian yang dikenakan sang vokalis merupakan hasil desain sang vokalis itu sendiri. Kemudian pemilihan model digunakan seorang anak kecil perempuan yang diibaratkan adalah *Mascha*. Pemilihan kostum untuk model juga mengikuti konsep band yaitu menggunakan aksesoris suku pedalaman dan pakaian yang mirip dengan sang vokalis.

Didapat pilihan *tone* warna untuk keseluruhan video klip ini adalah biru menuju jingga dan kuning. Berdasarkan penjelasan pada bab II tentang warna bawa emosi yang muncul dari warna biru adalah damai yang disesuaikan dengan *beat* pada bagian *reff* yang cenderung santai. Sedangkan warna jingga dan kuning memunculkan emosi yang hangat, nyaman, cerah dan ceria untuk menyesuaikan adegan *Performance Clip* dan *Art Clip* penggunaan set lokasinya dominan *outdoor* di pagi dan sore hari.

Untuk transisi adegan digunakan efek *cut*, *dissolve*, *film burn* dan *twitch*. Penggunaan efek *cut* dipakai hampir pada keseluruhan lagu. Transisi *dissolve* dipakai untuk perpindahan adegan-adegan yang memerlukan transisi yang halus.

Sedangkan efek *film burn* dan *twitch* dipakai untuk menjembatani beberapa bagian lagu yang mengalami perubahan tempo atau *beat*.

Proses pembuatan konsep tiap jenisnya akan dijabarkan sesuai dengan urutan pengambilannya, yaitu:

**a. *Performance Clip***

Sebagaimana dijelaskan pada Bab II tentang jenis-jenis dan pengertian dari *performance clip*, maka pada adegan yang akan menggunakan gaya *performance clip* ini digunakan efek *cut* pada awal dan pertengahan lagu yang disesuaikan dengan *beat* lagu. Berdasarkan pada bab II tentang unsur video klip, penyesuaian *beat* lagu ini merupakan salah satu unsur video klip yaitu bahasa ritm. Hal ini akan menimbulkan efek ilusi mata yang membuat seakan-akan personil *band* musik berpindah tempat sesuai dengan *beat* lagu. Tetapi terdapat beberapa adegan yang justru menyisahkan *frame* tersendiri untuk seorang personil. Sehingga terjadi 2 bahasa visual yaitu bahasa ritme dan bahasa musikalisasi. Perubahan tempo dan *beat* terjadi pada saat lagu memasuki *reff*. Berdasarkan teori pada bab II tentang *Special Effect* maka dipilihlah efek *slow motion* untuk mendramatisir adegan. Untuk menghasilkan efek *slow motion* digunakan efek *twixtor* dengan menggunakan *software video editing* yang dapat mengkonversi 50 *fps* (*frame per second*) sebuah video menjadi 1000 *fps*. Pada bagian *reff* lagu dipilih set lokasi *indoor* dengan properti yang minim ditujukan untuk memfokuskan pandangan penonton kepada grup *band* musiknya saja. Disamping itu pemanfaatan lokasi *indoor* juga disiapkan untuk menjembatani adegan pada akhir lagu. Di akhir lagu digunakan sebuah proyektor *DLP* yang telah dipasang sebuah visual sesuai dengan konsep band *Porn Ikebana*. Proyektor *DLP* tadi ditembakkan langsung



kepada personil *band* menggunakan 2 buah latar belakang berwarna putih dan hitam. Untuk adegan berlatar belakang putih, personil *band* menggunakan kostum berwarna putih karena berdasarkan bab II tentang teori warna yaitu warna putih dapat memantulkan cahaya sehingga gambar pada personil *band* terlihat jelas. Untuk adegan vokalis penggunaan proyektor dibalik sehingga menghasilkan sebuah siluet guna memperjelas sinkronasi bibir antara lagu dengan gerak bibir sang vokalis. Pada saat penggunaan latar belakang hitam dipilih kostum yang sesuai dengan konsep *band* yang bertujuan untuk menonjolkan personilnya. Berdasarkan bab II tentang skenario bahwa penggunaan proyektor ini disamping masih jarang digunakan pada video klip lainnya juga ditujukan sebagai *surprise* untuk mendramatisir adegan. Sesaat sebelum ending *beat* berubah menjadi menghentak dan seketika berhenti. Berdasarkan bab II tentang unsur pada video klip, untuk memvisualisasikannya digunakan efek *Amiga Rulez* untuk menciptakan efek perpindahan adegan yang cepat dan ramai seiring menghentaknya *beat* lagu sesuai dengan bahasa ritme dan ketika lagu berhenti adegan yang diambil adalah set lokasi *indoor* tetapi tanpa kehadiran performa *band* untuk menyimbolkan lagu telah selesai.

#### **b. Art Clip**

Berdasarkan bab II pada materi jenis video klip, penggunaan gaya *Art Clip* pada video ini digunakan untuk memvisualisasikan lirik secara metaforis. Pada bagian lirik "*There'll always be a carnival in the end of July*" dipilih sebuah adegan yang menampilkan *tone* warna yang terkesan hangat karena berdasarkan pembahasan musim pada bab II pada bulan juli di Indonesia sedang mengalami musim kemara. Bagian lirik "*And you...*" merupakan transisi tempo dan *beat* dari

menghentak menjadi santai. Berdasarkan pembahasan tentang *Special Effect* pada bab II untuk membuat visualnya dibuat sebuah adegan *Mascha* yang diberi efek *slow motion* untuk mendramatisir adegan dan tujuan lainnya adalah untuk menyesuaikan gambar dengan tempo yang melambat. Pada bagian lirik “*You’ll say, “what if we go swim naked, naked down to the lake?”*” terjadi penurunan *beat* lagu dan berhenti sesaat. Untuk memvisualkannya dipilih sebuah adegan *Mascha* sedang menutup mata secara perlahan dipinggir danau. Latar danau dipilih untuk menjembatani penggalan lirik “*lake*” dan adegan menutup mata secara perlahan mengibaratkan tempo menurun menuju nol. Pemilihan adegan tersebut juga termasuk salah satu bahasa ritme dan bahasa lirik.

### 3.2.2 Sinopsis

Pada intro klip akan menampilkan sebuah performa dari grup *band* musik *Porn Ikebana* menggunakan efek *cut* sehingga membuat sebuah efek ilusi mata. Setelah itu masuk menuju adegan model anak kecil perempuan yang sedang bermain sendirian di sebuah alam luas bersamaan dengan masuknya suara vokal. Adegan kembali pada performa band sampai memasuki *reff* lagu digunakanlah efek *twixtor* untuk menghasilkan *slow motion* menggunakan software *Adobe After Effect*. Seusai penggunaan efek *slow motion*, ditampilkan performa seluruh band dengan set *indoor*. Menjelang akhir lagu, akan ditampilkan sebuah performa satu persatu personil *band* dengan menambahkan visual menggunakan sebuah proyektor. Pada ending lagu ditampilkan performa seluruh personil dengan menambahkan visual menggunakan proyektor *DLP*.

### 3.2.3 Treatment

- a. Ext - Pagi hari - Daerah pepohonan - Band

Menampilkan band sedang bermain sesuai dengan ketukan lagu.

- b. Ext - Sore hari - Daerah rerumputan - Model

Terlihat Mascha sedang duduk sendiri di atas tikar di sebuah pada rumput yang luas. Terlihat kotak makan dan beberapa mainan di atas tikar tersebut.

- c. Ext - Pagi hari - Daerah pepohonan - Band

Memperlihatkan band sedang bermain sesuai dengan ketukan lagu.

- d. Ext - Sore hari - Daerah rerumputan - Model

Mascha sedang berjalan-jalan diatas semak dan rerumputan.

- e. Ext - Sore hari - Daerah rerumputan - Model

Mascha meniup benda-benda kecil ke arah kamera seiring dengan transisi masuknya *reff* lagu.

- f. Int - Malam hari – Studio - Band

Memperlihatkan performa satu persatu personil band menggunakan efek *twixtor* sehingga menghasilkan efek *slow motion* yang halus.

- g. Int – Malam hari – Studio - Band

Menampilkan performa seluruh personil band dengan alat musik mereka.

- h. Ext - Pagi hari - Daerah pepohonan - Band

Memperlihatkan performa band di sebuah pepohonan yang rindang.

- i. Ext - Pagi hari - Daerah pepohonan - Band

Menampilkan performa band menggunakan efek *cut* sesuai dengan ketukan lagu.

- j. Ext - Sore hari – Daerah rerumputan - Model

Mascha terlihat sedang bermain-main di padang rumput menggunakan alat musik *tambourine*.

- k. Ext - Pagi hari - Daerah pepohonan - Band

Memperlihatkan performa band menggunakan efek *cut* sesuai dengan ketukan lagu.

- l. Ext - Sore hari - Daerah rerumputan - Model

Mascha sedang memainkan *tambourine* dipinggir danau. untuk menjembatani menuju adegan *slow motion*, kecepatan frame Mascha ketika sedang bermain dilambatkan menggunakan efek *twixtor*.

- m. Int - Malam hari - Studio - Band

Memperlihatkan performa satu persatu personil band menggunakan efek *twixtor* sehingga menghasilkan efek *slow motion* yang halus.

- n. Int - Malam hari - Studio - Band

Menampilkan performa seluruh personil band dengan alat musik mereka.

- o. Ext - Pagi dan Sore hari - Daerah pepohonan dan rerumputan - Band dan model

Memperlihatkan performa band dan Mascha dengan durasi adegan yang cepat karena mengikuti ketukan lagu yang berubah menjadi cepat.

- p. Int - Malam hari - Studio - Band

Menampilkan performa band satu persatu dengan menambahkan visual menggunakan proyektor.

- q. Int - Malam hari - Studio - Band

Memperlihatkan performa seluruh personil band dengan menambahkan visual menggunakan proyektor.

- r. Int - Malam hari - Studio - Band

Ketukan menjadi cepat, digunakan efek *Amiga Rulez* untuk membuat efek perpindahan frame menjadi cepat dan banyak dengan transisi *cut* sesuai dengan ketukan lagu.

- s. Int - Malam hari - Studio - Band

Memperlihatkan alat-alat musik band seiring habisnya lagu.

### 3.2.4 Lirik lagu

#### Lirik lagu *a Date With Mr. Bigfoot*



There'll always be a carnival in the end of July  
 You used to take me there and ride on carousel  
 to see the city lights  
 And you...you can...buy me...buy me...buy me a tambourine  
 And there you...you can sing me...sing me...sing me a melody  
 So you...you can twitchy...twitchy...twitchy...twitchy kiss me  
 We'll watch the crazy bikes while sipping on licorices and sacredly holding  
 hands  
 And then, I'll ask you what else we're going to do and where else we can go..  
 And you...you can...buy me...buy me...buy me a tambourine  
 And there you...you can sing me...sing me...sing me a melody  
 So you...you can twitchy...twitchy...twitchy...twitchy kiss me  
 You'll say, "what if we go swim naked, naked down to the lake?"  
 After the show's over  
 Under the moonlight, silvery lights are kissing our eyes  
 Over and over..  
 And you...you can...buy me...buy me...buy..  
 And there you...you can sing me...sing me...sing..  
 A jejune fantasy....the hypnotic fascination of the epiphany..

### 3.2.5 Storyboard (terlampir)

### 3.2.6 Pemain

*Mascha* merupakan karakter fiktif berupa seorang anak kecil perempuan yang muncul dan ada di setiap lagu *Porn Ikebana*. Digambarkan *Mascha* yang sedang bermain-main sendirian di sebuah alam yang luas.

### 3.2.7 Peralatan dan Software

Dalam tahap pra produksi video clip ini digunakan beberapa peralatan dan *software* di antaranya :

- a. *DSLR* dengan kemampuan *record* video
- b. *Tripod*
- c. *Lighting* (*main* dan *fill*)
- d. Kain hitam berukuran 50x30m
- e. Kertas putih berukuran 5x5m
- f. Proyektor *DLP*
- g. *Software Video Editing*
- h. *Software Photo Editing*

### 3.3 Produksi

Pada video klip ini digunakan gaya *Performance Clip* dan *Art Clip* dengan proses produksi yang berbeda. Di bawah ini akan dijabarkan langkah-langkah produksi yang akan dilakukan dalam pembuatan video klip ini.

### 3.3.1 Performance Clip

#### 1. *Environments dan Properties*

Dalam tahap ini yang akan dilakukan adalah meninjau set lokasi *outdoor* untuk suasana alam yang luas yaitu pepohonan sekitar Tretes sehingga dapat mengerti lokasi menyesuaikan dengan *story board*.



Gambar 3.6 Survey lokasi *outdoor*

Selain itu meninjau sebuah studio *indoor* yang dapat menampung seluruh alat musik band dan properti-properti yang mendukung proses produksi video klip





Gambar 3.7 Survey lokasi *indoor 1*

serta mempersiapkan kendaraan beserta kru untuk membawa seluruh set alat musik dan properti yang akan digunakan.

## 2. Mengambil gambar

Pada tahap ini mengarahkan seorang *cameraman* untuk mengambil adegan performa band untuk set *outdoor* dan *indoor* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat.

## 3. Penyuntingan

Dalam tahap ini memindahkan file video yang berada di kamera menggunakan kabel *USB* ke dalam komputer dan menyunting adegan demi adegan yang telah diambil menggunakan *software video editing*.

Untuk *finishing* dilakukan proses *render* menjadi file *.MOV*.

## 4. Peralatan dan *Software*

Dalam tahap produksi video klip ini menggunakan beberapa peralatan dan *software* diantaranya:

- a. DSLR dengan kemampuan *record* video
- b. Lensa EFS 18 – 135mm
- c. *Tripod*
- d. *Lighting*
- e. Proyektor
- f. Reflektor

### 3.3.2 Art Clip

#### 1. *Environments dan Properties*

Dalam tahap ini meninjau set lokasi yang akan digunakan yaitu Bosem Wonorejo.



Gambar 3.8 Survey lokasi *outdoor 2*

Hal ini ditujukan untuk mempermudah mencari lokasi-lokasi yang sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Selain itu juga mempertimbangkan

jatuhnya matahari sebagai *lighting* utama karena adegan akan diambil pada saat sore hari.

## 2. Mengambil Gambar

Gambar adegan akan diambil langsung dari tiap adegan sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat.

## 3. Penyuntingan

Dalam tahap ini akan dilakukan memindahkan file video yang berada di kamera menggunakan kabel *USB* ke dalam komputer dan menyunting adegan demi adegan yang telah diambil menggunakan *software Adobe After Effect CS3* dan untuk *finishing* dilakukan proses *render* menjadi file *.MOV*.

## 4. Peralatan dan Software

Dalam tahap pra produksi video klip ini akan digunakan beberapa peralatan dan *software* diantaranya:

- a. DSLR dengan kemampuan *record* video
- b. Lensa EFS 18 - 135mm
- c. *Software video editing*

### 3.4 Pasca Produksi

#### 3.4.1 Penyuntingan

Setelah semua data dipindah ke dalam computer, data tersebut diolah, digabungkan dan diberi efek menggunakan *software video editing*. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan *storyboard* sebagai acuan awal pembuatan video klip.

- b. Mempersiapkan *software* yang akan digunakan untuk proses penyuntingan seperti komputer dan aplikasi-aplikasi yang mendukung.

### 3.4.2 *Rendering*

Pada tahap ini akan dilakukan *rendering* terakhir yaitu proses penggabungan semua elemen video klip dalam satu kesatuan.

### 3.4.3 Publikasi

Tahap publikasi akan dilakukan sebagai syarat presentasi Tugas Akhir. Media yang akan digunakan 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 dilakukan dalam tahap publikasi:

- a. Konsep

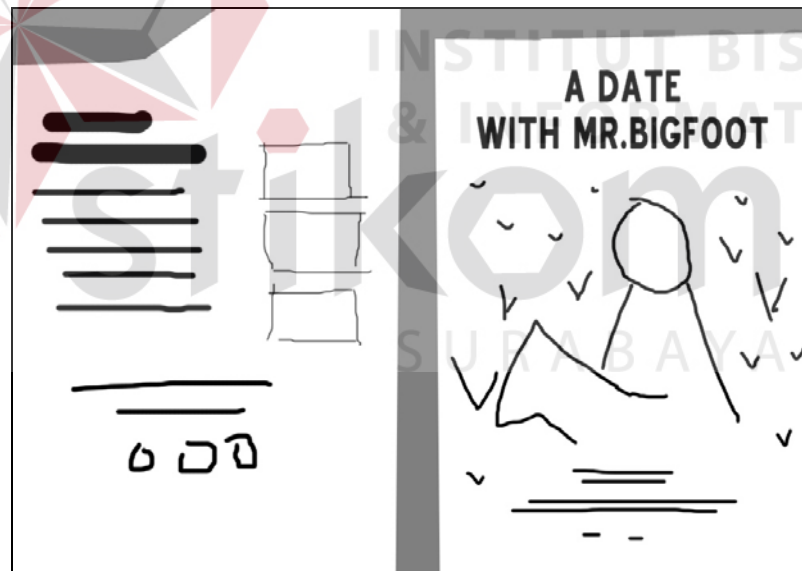
Konsep dari poster ini adalah foto *Mascha* yang sedang duduk diatas kuda mainan dengan *tone* warna yang cenderung jingga menuju kuning. Pemilihan *tone* warna ini karena variasi emosi yang muncul dari warna jingga dan kuning adalah hangat, nyaman, optimis, ceria, dan cerah yang cocok digunakan untuk menyelaraskan suasana sekitar *Mascha*. Untuk *font* dipilih *Bonveno CF* karena bentuknya yang pipih dan tinggi cocok untuk sebuah judul lagu yang panjang tetapi ingin ditampilkan dalam *frame* yang terbatas. Warna *font* dipilih biru karena biru cenderung menimbulkan rasa yang menenangkan dan damai, cocok untuk mewakili lagu *a Date With Mr.Bigfoot* yang memiliki tempo sedang dengan suasana lagu yang santai.

b. Sketsa Poster

Sesuai dengan konsep poster di atas, hasil sketsa poster dan cover DVD seperti pada gambar 3.1 – 3.3 di bawah ini :



Gambar 3.9 Sketsa Poster



Gambar 3.10 Sketsa Cover  
DVD



Gambar 3.11 Sketsa Cover  
Cakram DVD

#### **3.4.4 Peralatan**

Adapun peralatan yang digunakan adalah sebuah unit komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Prosesor 2.4 GHz (4CPU)
- b. Mainboard
- c. RAM 2 GB
- d. Graphic Card 1 GB
- e. Harddisk 1 TB

#### **3.4.5 Software**

Dalam proses penyuntingan, akan digunakan *software* sebagai berikut :

1. *Software Video Editing*
2. *Software Photo Editing*

### 3.4.6 Anggaran

Komputer A	8.000.000.00
Listrik	500.000.00
Peralatan Video	13.000.000.00
Kertas 3 rim	30.000.00
Biaya Print	200.000.00
Alat Tulis	50.000.00
Koneksi Internet	500.000.00
Referensi Buku	200.000.00
Transportasi	150.000.00
Konsumsi	200.000.00
Artis	100.000.00
Peralatan Pendukung	300.000.00
<b>Total (rupiah)</b>	<b>23.230.000.000</b>

Tabel 3.3 Anggaran

### 3.4.7 Jadwal Kerja

	Maret				April				Mei			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Pra Produksi												
<i>Outdoor Shoot 1</i>												
<i>Outdoor Shoot 2</i>												
<i>Indoor Shoot 1</i>												
Penyuntingan												
Spesial Efek												
<i>Rendering</i>												
Laporan												



	Juni				Juli				Agustus			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Pra Produksi												
<i>Outdoor Shoot 1</i>												
<i>Outdoor Shoot 2</i>												
<i>Indoor Shoot 1</i>												
Penyuntingan												
Spesial Efek												
<i>Rendering</i>												
Laporan												

Tabel 3.4 Jadwal Kerja