

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sinematografi

Ekky Al Malaky dalam buku (Al-Malaky, 2004) dikatakan bahwa *Cinema* berasal dari bahasa Yunani, artinya gerak dan merupakan singkatan dari *cinematograph*. Sedangkan menurut Zeembry dalam bukunya (Zeembry, 2006), Sinematografi (*Cinematography*) adalah menulis gerakan. Menulis juga bisa berarti berkomunikasi, bagaimana kita mengomunikasikan gerakan agar dapat dimengerti orang lain, bukan hanya diri kita sendiri.

2.2 Film

Berdasarkan pada situs H. Sutadi (Sutadi, 2011) film pertamakali di Indonesia diperkenalkan pada 5 Desember 1900 di Batavia (Jakarta). Pada masa itu film disebut Gambar Idoep. Pertunjukkan film pertama digelar di Tanah Abang. Film adalah sebuah film dokumenter yang menggambarkan perjalanan Ratu dan Raja Belanda di Den Haag. Pertunjukkan pertama ini kurang sukses karena harga karcisnya dianggap terlalu mahal. Sehingga pada 1 Januari 1901, harga karcis dikurangi hingga 75% untuk merangsang minat penonton.

Dalam buku Iskak. A dan Yustinah (Iskak & Yustinah, 2006), film adalah serangkaian gambar yang bergerak dan bahasa yang digunakan dalam film adalah bahasa gambar. Film menyampaikan ceritanya melalui serangkaian gambar yang bergerak, dari satu adegan ke adegan lain, dari satu konflik ke konflik lain, dari peristiwa satu ke peristiwa lain.

2.2.1 Unsur Pokok Film

Iskak. A dan Yustinah dalam bukunya (Iskak & Yustinah, 2006) dipaparkan lebih dalam unsur-unsur pokok film sebagai sebuah karya seni, antara lain:

1. Penulis Skenario

Penulis mula-mula menyusun ide cerita secara global, kemudian disusun alur cerita (plot) sampai hal yang sekecil-kecilnya. Ia juga menyusun dialog yang selaras dengan latar (*setting*) yang digambarkan dalam penulisan skenario.

2. Sutradara

Sutradara berperan sebagai pemegang/pemimpin dalam pembuatan sebuah film dari awal sampai akhir. Ia bertanggung jawab terhadap keseluruhan proses pembuatan film yang meliputi pembuatan skenario, akting para aktor/aktris, pengambilan gambar oleh juru kamera, perekaman suara oleh juru rekam, dan sebagainya sampai penyusunan film selesai.

3. Aktor/aktris

Aktor/aktris dituntut mempunyai kemampuan akting sesuai dengan skenario yang diminta. Aktor/aktris yang berperan sebagai pemeran utama berbeda dengan pemeran pendamping atau sekamad pemain tambahan.

4. Juru Kamera

Juru kamera setidaknya menguasai teknik-teknik pengambilan gambar untuk film karena dalam film gambar merupakan media yang hakiki.

5. Editor/Penyunting

Editor menyunting penyusunan gambar-gambar film yang disebut *editing*. *Editing* dimulai setelah seluruh pengambilan gambar selesai.

6. Produser

Produser bertanggung jawab atas modal pembuatan film. Ia bertugas mengurus perizinan, distribusi dan peredaran film.

7. Penata Artistik

Penata artistik terdiri atas penata suara, penata busana, penata rias dan latar.

2.3 Video Klip

Sebagaimana dijelaskan pada bab 1 sebelumnya bahwa video klip merupakan sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi (Wahana Komputer, 2008). Sedangkan Carlsson dalam buku elektroniknya (Carlsson, 1999) dijelaskan 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 milik F. Galeri (Galeri, 2011) 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.

Sebagaimana dijelaskan pada Bab I, bahwa Carlsson dalam buku elektroniknya (Carlsson, 1999) video klip terbagi atas 3 jenis, yaitu:

1. *Performance Clip*

If a music video clip contains mostly filmed performance then it is a performance clip. A performance clip is a video that shows the vocalist(s) in one or more settings.

The performance can be of three types: song performance, dance performance and instrumental performance. Almost every music video includes song performance. Some videos combines song and dance performances. Michael Jackson's videos often contain dance performance. Instrumental performance is not so common, but it occurs occasionally.

Terjemahan:

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 performance*. *Instrumental performance* tidak begitu umum dipakai, tetapi sering kali terjadi.

2. Narrative Clip

If a music video clip is most appropriately understood as a short silent movie to a musical background, it is a narrative clip. A narrative clip contains a visual story that is easy to follow. A pure narrative clip contains no lip-synchronized singing.

Terjemahan:

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

If a music video clip contains no perceptible visual narrative and contains no lip-synchronized singing then it is a pure art clip. The main difference between a music video art clip and a contemporary artistic video is the music. While the music video uses popular music the artistic video uses more modern, experimental music, such as electro-acoustic music.

Terjemahan:

Jika video klip tidak mengandung narasi visual seajelas 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.

Dalam situs milik Sam (Sam, 2009) dipaparkan beberapa unsur yang terkandung dalam video klip, yaitu:

1. Bahasa Ritme (irama)

Bahasa ritme adalah bahasa visual pada video klip yang disesuaikan dengan tempo lagu.

2. Bahasa Musikalisasi (instrument musik)

Bahasa musikalisasi adalah bahasa visual pada video klip yang ada kaitannya dengan nilai musikalisasi seperti jenis musik, alat musik, atau profil *band*.

3. Bahasa Nada

Bahasa nada adalah bahasa visual pada video klip yang disesuaikan dengan aransemen nada yang ada.

4. Bahasa Lirik

Bahasa lirik adalah bahasa visual pada video klip yang ada kaitannya dengan lirik lagu. Jika ada lirik yang mengungkapkan kata 'cinta' maka sebagai simbolisasi tidak harus dengan bunga, warna pink, atau hati. Bisa saja berupa kertas (surat), sepatu butut (cinta tanpa mengenal status sosial), air (cinta yang mengalir) bahkan bisa dengan tarian kontemporer. Hal ini dipertegas oleh (Carlsson, 1999):

In many music videos a new meaning is added to the banal lyrics through metaphorical language, often with a amusing twist. When presented well, the concurrence of lyrics and text opens a dimension that can create a poetic experience. The greater the leap between the content of the lyrics and the imagery in this metaphorical joining, the more difficult it becomes for viewers to understand and interpret the context. The opposite of the metaphorical joining of lyrics and images occurs when the illustration to the lyrics are simply illustrated by the visual imagery. For instance, if a dog is mentioned in the lyrics, we see a dog on the TV-screen, if a child is mentioned, we are shown a child. Like a salad of

images where the visual story is missing, the story is carried by the music and lyrics and not by an independent visual story.

Terjemahan:

Dalam kebanyakan video klip pengertian lirik divisualisasikan dengan bahasa metaforis, sering kali bersamaan dengan *twist*. Ketika pencitraan dipresentasikan dengan baik, dapat membuka sebuah dimensi baru yang membuat sebuah pengalaman yang puitis. Semakin jauh hubungan antara lirik dan gambar, semakin sulit bagi penonton untuk mengerti dan menafsirkan konteks. Kebalikan dari perpaduan metaforis ini adalah ketika penggambaran lirik divisualisasikan dengan simpel. Semisal jika anjing disebutkan dalam lirik, kita melihat anjing pada visualnya, jika anak kecil disebutkan, kita melihat anak kecil.

5. Bahasa *Performance* (penampilan)

Bahasa *Performance* adalah bahasa visual pada video klip yang berkaitan dengan karakter pemusik, penyanyi, pemain *band* baik dari latar belakang bermusiknya, hingga ke profil fisiknya (hidung, mata, *style*, *fashion* dan gerak tubuh).

Rez dalam bukunya (Rez, 2008) dijelaskan tips membuat video klip yang dikutip dan telah diterjemahkan dari majalah *Alternatif Press*, No. 214, yaitu:

1. Melakukan Riset

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

2. Ide dan konsep yang matang

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

3. Pilih lokasi yang tepat

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

4. Maksimalkan kemampuan yang ada

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

Dalam situs (Sam, 2009) juga dipertegas teknis sederhana dalam pembuatan video klip yaitu :

1. Penentuan lokasi syuting

a. Indoor

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

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

2) *Indoor Studio*

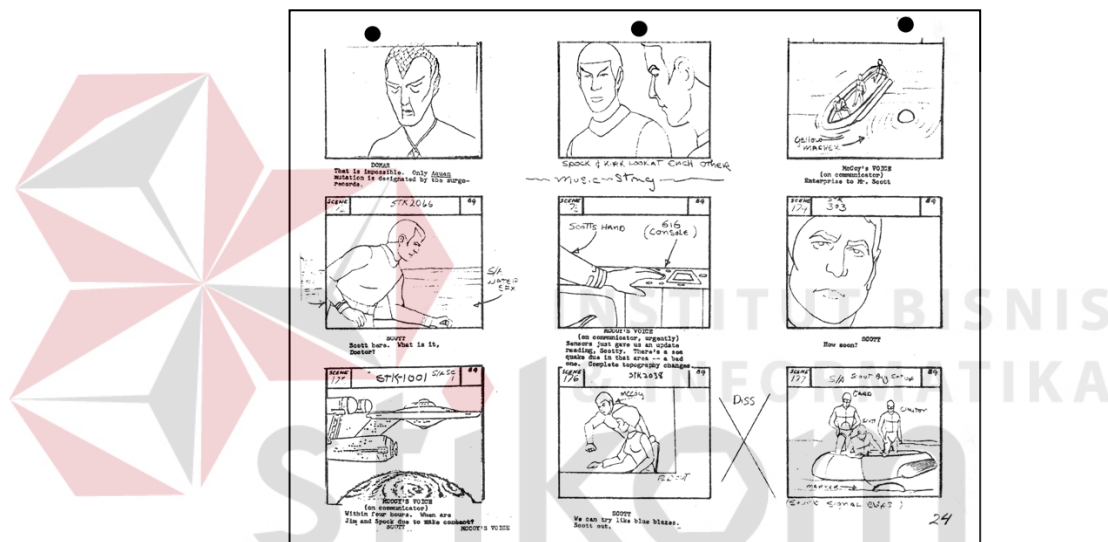
Harus mampu menata, membuat bahkan membangun *set design* sesuai dengan kebutuhan *storyboard*. Hal ini menjadikan kemampuan pengembangan estetika seni mendapat peranan besar, karena tugas seorang penata artistik haruslah menciptakan bukan memanfaatkan set yang sudah ada.

b. Outdoor

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

2. Storyboard

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



Gambar 2.1 Contoh *Storyboard* (<http://gr10tgj.wordpress.com/>)

3. Peralatan syuting/produksi

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

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

4. Memperkuat kru

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

5. Pengambilan gambar

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

6. *Editing*

Pada era yang serba digital ini, editing mempunyai peranan yang cukup penting dalam proses akhir produksi sebuah video klip. Bahkan *editing* juga dapat mengatasi segala keterbatasan alat pada saat produksi untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan *storyboard*. Namun dengan hebatnya teknologi *editing* yang ada, sebagai seorang video *klipper* tetap dituntut harus mampu memperoleh produksi semaksimal mungkin tanpa tergantung dari *editing*.

2.4 Skenario

Dalam materi perkuliahan (Wibisono, 2011) dijelaskan pengertian skenario adalah alat pertama yang dipakai sebagai dasar untuk merencanakan segala macam produksi media audio visual, baik yang berformat *talk show*, *reality show*, *game*, *quiz*, *news*, liputan, dokumenter, hingga film cerita. Penjelasan ini dipertegas dalam buku (Widagdo & Gora, 2007) 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 *dramatic* cerita 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 dugaan dari para penonton yang bisa memancing rasa penasaran penonton atas sebuah adegan. Contoh seorang ninja tiba-tiba saja bersembunyi sambil melirikkan matanya 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 M. B. Widagdo dan W. Gora (Widagdo & Gora, 2007) 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 secara khusus skenario adalah draft akhir sebuah jalinan cerita yang siap divisualisasikan menjadi sebuah karya film.

2.5 Kamera

Seperangkat kamera sebagai alat untuk merekam gambar dari setiap adegan adalah piranti utama dalam produksi film (Widagdo & Gora, 2007).

2.5.1 Pengambil Gambar (Shot)

Sutisno dalam bukunya (Sutisno, 1993) dan situs milik *Media College* (Media College, 2008) dijelaskan berbagai contoh teknik pengambilan gambar atau *shot*, yaitu:

1. *Long Shot*

Untuk pengambilan gambar keseluruhan. Bila objeknya orang maka seluruh tubuh dan latar belakang akan tampak semua.



Gambar 2.2 Contoh *Long Shot* (www.mediacollege.com)

2. *Medium Long Shot*

Disebut juga *Knee Shot*. Bila objeknya orang makan yang tampak hanya dari kepala sampai lutut. Bagian-bagian latar belakang terlihat rinci.



Gambar 2.3 Contoh *Medium Long Shot* (www.mediacollege.com)

3. *Medium Shot*

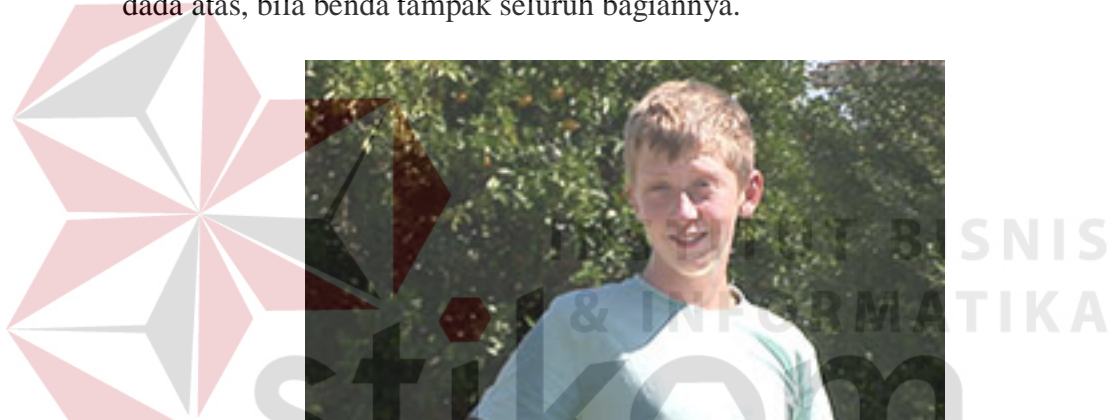
Disebut juga *Waist Shot*. Bila objeknya orang maka yang tampak hanya dari kepala sampai pinggang. Untuk objek benda dapat terlihat seluruhnya.



Gambar 2.4 Contoh *Medium Shot* (www.mediacollege.com)

4. *Medium Close up*

Sering disebut *Chest/Bust Shot*. Untuk objek orang tampak kepala sampai dada atas, bila benda tampak seluruh bagiannya.



Gambar 2.5 Contoh *Medium Close Up* (www.mediacollege.com)

5. *Close up*

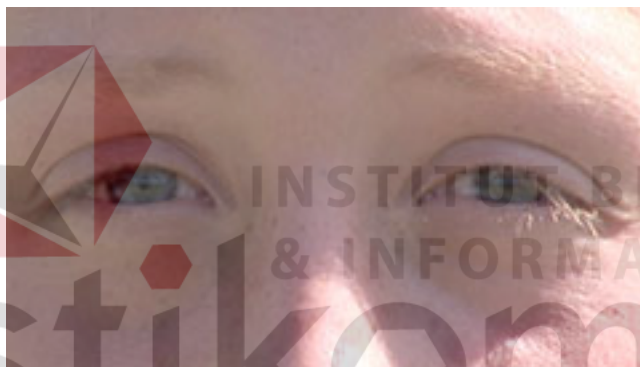
Untuk objek orang hanya tampak wajahnya, sedangkan untuk benda tampak jelas bagian-bagiannya. Shot yang menampilkan seluruh permukaan wajah hingga sebagian dada.



Gambar 2.6 Contoh *Close Up* (www.mediacollege.com)

6. *Big Close up*

Atau sering disebut *Very Close Shot*. Bila objeknya orang hanya tampak bagian tertentu, seperti mata dengan bagian-bagian yang terlihat jelas.



Gambar 2.7 Contoh *Big Close Up* (www.mediacollege.com)

7. *Group Shot*

Pengambilan gambar untuk sekelompok orang.



Gambar 2.8 Contoh *Group Shot* (www.mediacollege.com)

8. *Two Shot*

Bila objeknya orang, pengambilan difokuskan kepada dua orang.



Gambar 2.9 Contoh *Two Shot* (www.mediacollege.com)

9. *Cut In*

Memperlihatkan beberapa bagian dari subjek dengan detail.



Gambar 2.10 Contoh *Cut In* (www.mediacollege.com)

10. *Over Shoulder Shot*

Biasanya digunakan untuk meliput dua orang yang sedang bercakap-cakap. Pengambilannya melalui belakang bahu orang (membelakangi kamera). 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.



Gambar 2.11 Contoh *Over Shoulder Shot* (www.mediacollege.com)

Terdapat sebuah *shot* yang merupakan sebuah *shot* turunan yang berasal dari ilmu fotografi. Dengan memainkan *Depth of Field (DOF)* akan menghasilkan sebuah *shot* yang dramatis. Hal ini oleh diperjelas pada situs (Desyuntiadi, 2009) diuraikan secara harafiah *Depth of Field (DOF)* berarti kedalaman ruang. Di dunia fotografi, *DOF* secara teknis berarti rentang atau variasi jarak antara kamera dengan subjek foto untuk menghasilkan variasi ketajaman (fokus) gambar yang masih dapat diterima (tidak blur). Dengan kata lain, *DOF* digunakan untuk menunjukkan ruangan tertentu di dalam foto yang mendapatkan perhatian khusus oleh mata karena adanya perbedaan ketajaman (fokus).

2.5.2 Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera memiliki peran penting dalam sebuah video sehingga *shot* yang dihasilkan tidak diam atau statis. Hal ini dipertegas oleh Bawantara dalam bukunya (Bawantara, 2005) dan Dan Ablan dalam bukunya (Ablan, 2003) dijelaskan ada sekitar 12 jenis gerakan kamera yang dikenal dalam pembuatan video atau film, tetapi itu semua didasari oleh 3 gerakan pokok yaitu :

1. *Pan*

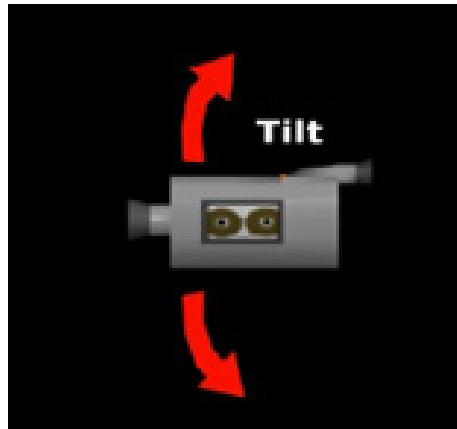
Pan adalah sebuah shot yang diambil dengan menolehkan kamera dalam sebuah garis horizontal dari arah kiri ke kanan atau sebaliknya. Gerakan kamera ini biasanya digunakan untuk merekam sebuah panorama yang luas yang tak tercakup hanya dengan pengambilan gambar dari satu sudut saja. *Pan shot* bergerak berputar pada porosnya secara horizontal ke kiri atau ke kanan. Pan shot dapat dicontohkan dengan menolehkan kepala kita ke kiri atau ke kanan.



Gambar 2.12 Contoh *Pan* (<http://booki.flossmanuals.net>)

2. *Tilt*

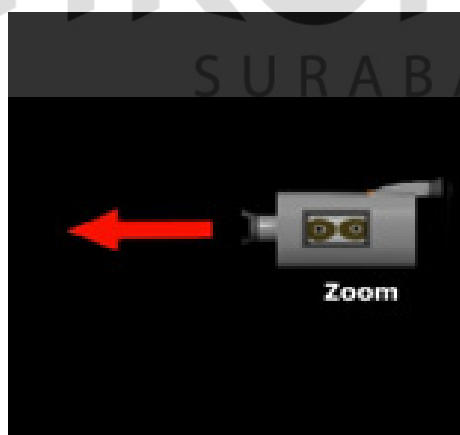
Tilt Adalah gerakan kamera dalam bidang vertikal dari atas ke bawah atau sebaliknya dari bawah ke atas. Jika ingin menunjukkan ketinggian sebuah gedung yang tak tertangkap seluruhnya oleh *camcorder* dalam satu shot, bisa mulai merekam dari dasar gedung lalu perlahan mendongakkannya ke atas hingga dapat memperlihatkan puncak gedung atau sebaliknya. Kamera bergerak pada porosnya secara vertical ke atas dan ke bawah. Contoh penggunaan tilt ini adalah kamera merekam mengikuti pergerakan roket yang meluncur ke angkasa.



Gambar 2.13 Contoh Tilt (<http://booki.flossmanuals.net>)

3. Zoom

Zoom adalah gerakan kamera yang memungkinkan menangkap lebih dekat subjek yang jauh. Bisa dari *long shot* ke *medium shot*, atau bahkan ke *close-up shot*. Dijelaskan pula bahwa Zoom dapat menampilkan gambar secara penuh atau full shot hingga close up tanpa menggerakkan kamera. Berbeda dengan shot yang menggunakan dolly, zoom diatur melalui *focal length* pada kamera.



Gambar 2.14 Contoh Zoom (<http://booki.flossmanuals.net>)

2.6 Editing

Pengertian *editing* dijelaskan pada materi perkuliahan (Wibisono, 2011) yaitu *Editing* adalah sebuah proses merakit/menyunting atau menyusun gambar secara utuh dan berkesinambungan. Hal ini dipertegas oleh Dominikus Juju pada bukunya (Juju, 2006) dan Dan Ablan (Ablan, 2003) diuraikan bahwa *editing* adalah proses merangkai atau merekonstruksi kembali *scene* (adegan) yang terpisah menjadi satu kesatuan sehingga enak untuk ditonton. Jenis *editing* sendiri ada 2 macam, yaitu:

1. *Linear Editing*

Jenis penyuntingan *Linear Editing* dengan memotong-motong bahan video (klip) dan menyusunnya kembali dalam sebuah meja edit yang terdiri atas pemutar (*player*) video dan perekam VCR (*Video Cassete Recorder*). Sedangkan menurut *Lienar Editing* adalah Proses *editing* yang dilakukan langsung melalui video tape.

2. *Nonlinear Editing*

Teknologi *Nonlinear Editing* banyak diminati masyarakat awam, karena semua proses editing cukup dilakukan pada sebuah mesin komputer. Selain proses *editingnya* yang mudah, didukung juga dengan biaya yang tidak terlalu mahal. Sistem ini dikenal juga dengan nama *digital video editing*.

Pada proses nonlinear editing ini dalam buku (Baksin & Warsidi, 2003) terdapat beberapa jenis editing yaitu:

1. *Continuity Editing*

Pada *continuity editing* ini dimaksudkan sebagai alat untuk menghubungkan beberapa titik dari objek yang sedang melakukan aktivitas, baik berupa dialog maupun pergerakan.

2. *Relational Editing*

Editing jenis ini dilakukan *intercutting*, meskipun *shot* yang digunakan tidak mempunyai hubungan secara langsung, namun apabila hasilnya telah disatukan, baru nampak hubungan satu dengan lainnya.

3. *Dynamic Editing*

Penyambungan gambar yang terkesan rumit namun dapat menciptakan suasana dramatik yang mengarahkan, memberikan tekanan dan sebaliknya. Idenya mungkin tidak terdapat pada komponen *shot*, tetapi dapat memberikan dampak yang bisa ditafsirkan adanya suatu hubungan.

Beberapa macam jenis transisi yang dilakukan pada proses editing (Wahana Komputer, 2010 & 2008), meliputi:

1. *Cut*

Teknik transisi antar video klip ini adalah transisi yang paling sederhana, perpindahan dari satu video klip satu ke video klip lainnya.

2. *Fade*

Transisi *fade* akan menampilkan sebuah video klip yang semula gelap kemudian berangsur-angsur akan tampak gambar video klip.

3. *Dissolve*

Efek video transisi *dissolve* menampilkan perubahan yang halus dengan ukuran layar yang sama antar klip.

Sejarah *editing* dimulai pada tanggal 28 desember 1895 dengan ditandai oleh untuk pertama kalinya orang menonton film petunjukan di sebuah ruang yang diproyeksikan ke sebuah layar. Lumiere bersaudara menyewa sebuah ruangan bilyar tua di bawah tanah di Boulevard des Capucines, Paris yang kemudian dikenal sebagai ruangan bioskop pertama di dunia, yang kemudian tempat itu dikenal dengan nama Grand Café. Mulai saat itu menonton film menjadi sebuah pengalaman yang baru untuk semua orang (Abhirama, Hendra, Matindas, & Sutrisno, 2008).

Dalam situs (Abhirama, Hendra, Matindas, & Sutrisno, 2008) juga dijelaskan bahwa pada proses editing gambar tidak cukup hanya digabungkan begitu saja. Banyak sekali variabel yang harus diketahui dalam proses editing, misalnya : *camera angle*, *cameraworks*, jenis shoot, motivasi, informasi, komposisi, *sound*, dan *continuity*.

1. Motivasi

Pada film, gambar-gambar seperti jalanan kota, gunung, laut, awan, dan sebagainya sering kali ditampilkan sebelum gambar utama (subjek/objek). Tujuan dimunculkan gambar-gambar tersebut adalah sebagai penggiring dan penjas dari gambar selanjutnya. Selain gambar, motivasi dapat juga dimunculkan dalam bentuk audio, misalnya: suara telepon, air, ketukan pintu, langkah kaki, dan sebagainya. Motivasi dapat juga berupa perpaduan gambar dan audio.

2. Informasi

Pengertian informasi pada editing sebenarnya mengacu pada arti sebuah gambar. Gambar-gambar yang dipilih oleh seorang editor harus memberikan suatu maksud atau menginformasikan sesuatu.

3. Komposisi

Salah satu aspek penting bagi editor adalah pemahaman tentang komposisi gambar yang bagus. Bagus di sini artinya memenuhi standar yang sudah disepakati atau sesuai dengan *Cameraworks*.

4. *Continuity*

Continuity adalah suatu keadaan dimana terdapat kesinambungan antara gambar satu dengan gambar sebelumnya. Sedangkan fungsi dari continuity adalah untuk menghindari adanya jumping (adegan yang terasa meloncat), baik itu pada gambar atau audio.

5. *Titling*

Semua huruf yang diperlukan untuk menambah informasi gambar. Misalnya: judul utama, nama pemeran, dan tim kreatif.

6. *Sound*

Sound dalam editing dibagi menurut fungsinya, sebagai berikut:

a. *Original Sound*

Semua audio/suara asli subjek/objek yang diambil bersama dengan pengambilan gambar/visual.

b. Atmosfer

Semua suara latar/background yang ada di sekitar subjek/objek.

c. Sound Effect

Semua suara yang dihasilkan/ditambahkan ketika saat editing, bisa dari original sound maupun atmosfer.

d. Music Illustration

Semua jenis bunyi-bunyian/nada, baik itu secara akustik maupun electric yang dihasilkan untuk memberi ilustrasi/kesan kepada emosi/mood penonton.

2.7 Format Video

Dalam buku (Jubilee Entreprise, 2010) dijelaskan beberapa format video. Masing-masing format memiliki perbedaan dari segi aplikasi pemutar, ukuran file, serta kualitas gambar. Beberapa contoh format video, yaitu:

1. AVI (*Audio Video Interleave*)

Format ini termasuk format video yang tidak dikompresi. AVI adalah format standar *file* video untuk *Microsoft Windows* yang juga merupakan format video tertua karena diperkenalkan sejak *Windows 3.1*. Video yang menggunakan format ini akan menghasilkan ukuran *file* yang sangat besar karena resolusi yang dipakai sesuai dengan resolusi asli dari sumber videonya, yaitu kaset video.

2. MPEG (*Moving Picture Experts Group*)

Format ini merupakan standar untuk hasil kompresi *file* digital video audio. MPEG menghasilkan kualitas gambar yang tinggi tapi tidak membutuhkan

kapasitas *file* besar. Kompresi *file* MPEG terkadang menghilangkan sejumlah *frame* perpindahan sehingga proses transisinya sering tidak enak dipandang.

3. *Real Video*

Format ini mempunyai ekstensi *.rm* atau *.ram* yang banyak didukung dan dihasilkan oleh ponsel berkamera. Format ini termasuk jenis *file* kompresi yang berprioritas pada aliran video dengan *bandwith* yang rendah. Selain dipakai pada ponsel, format ini juga sering kita temukan dalam internet, TV, dan online video.

4. *MOV*

Termasuk dalam format video terkompresi. *MOV* dibuat oleh *Apple Computer* dan dijalankan pada *platform Macintosh* tetapi sekarang dapat dijalankan pada *Windows* dengan menginstal *codec Quicktime*. *MOV* termasuk video yang ditujukan untuk online video, *website* yang berbasis multimedia, dan *CD-ROM*.

5. *3GP*

Format ini biasanya dihasilkan dari ponsel yang memiliki fitur perekam video. Sementara itu, kamera digital tidak mendukung format ini dalam fitur videonya.

2.8 *Special Effect*

Wijaya dalam buku elektroniknya (Wijaya, 2008) diuraikan *Special Effects* atau *Efek Spesial* di dalam bahasa Indonesia sering disingkat SFX atau SPFX banyak digunakan di dalam dunia film, pertelevisian dan hiburan. Dengan definisi ini, *efek spesial* tidak cuma terdapat dalam film, seperti yang diketahui masyarakat

awam. *Efek spesial* tidak hanya berwujud gambar, tetapi memiliki pengertian luas. Jadi kalau kita sering melihat pertunjukan musik dengan segala macam sinar laser, kembang api, hal tersebut dapat pula dikategorikan sebagai *efek spesial*.

1. *Twixtor*

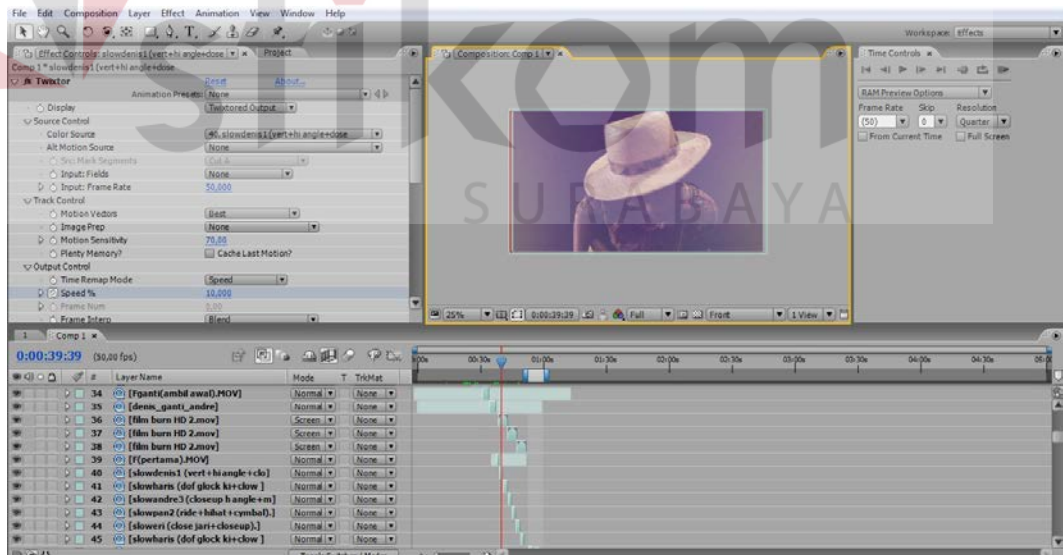
Efek *twixtor* dapat menghasilkan efek *slow motion*. Penggunaan *slow motion* adalah untuk membuat kesan dramatis dan mendebarkan (Brata, 2007).

Dalam situs (RE:Vision Effects, Inc, 2011) dijelaskan bahwa

Twixtor raises the bar in motion estimation. Twixtor is much more accurate, tracks objects farther, and exhibits fewer artifacts when there are objects crossing in the scene. Twixtor enables you to speed up, slow down or frame rate convert your image sequences with visually stunning results.

Terjemahan:

efek *Twixtor* dapat meningkatkan batas estimasi pergerakan pada *software video editing*. *Twixtor* jauh lebih akurat, trek objek jauh, dan lebih sedikit memiliki kerusakan jika terdapat objek yang melewati *scene*. *Twixtor* memungkinkan kita untuk mempercepat, memperlambat atau mengkonversi urutan gambar dengan hasil visual yang menakjubkan.



Gambar 2.15 Contoh *Twixtor*

2. *Amiga Rulez*

Amiga rulez creates a streakylook from your image by stretching out pixels and tiltingthem around the screen

Terjemahan:

Efek *Amiga Rulez* dapat menciptakan tampilan berurutan dari gambar dengan cara merentangkan *pixel* dan menarik gambar ke sekitar layar (www.mylenium.de, 2009).



Gambar 2.16 Contoh *Amiga Rulez*

3. *Twitch*

Twitch is a Plug-in for After Effects that synchronizes random operators to create stylistic video effects for motion graphics and visual effects.

Terjemahan:

Twitch adalah efek *plugin* dari *software video editing* yang dapat mensinkronisasikan efek video secara acak untuk membuat sebuah efek video yang bagus (Kramer, 2008).

The Plugin allows you to do light flash, scale, jerk, blur, slide and blur your footage. Twitch allows you to combine those effects

Terjemahan:

Plugin ini memungkinkan kita untuk membuat efek light flash, scale, jerk, blur, slide dan blur. Twitch memungkinkan kita untuk menggabungkan semua efek diatas (Meyer, 2007).



Gambar 2.17 Contoh Twitch (www.videocopilot.net)

4. *Optical Flares*

Optical Flares is a plug-in for designing and animating realistic lens flares in After Effects.

Terjemahan:

Optical Flares adalah *plugin* yang ditujukan untuk mendesain dan menganimasikan efek *lens flare* yang realistik untuk *software video editing* (Kramer, 2008).



Gambar 2.18 Contoh *Optical Flares* (www.videocopilot.net)

5. *Film Burn*

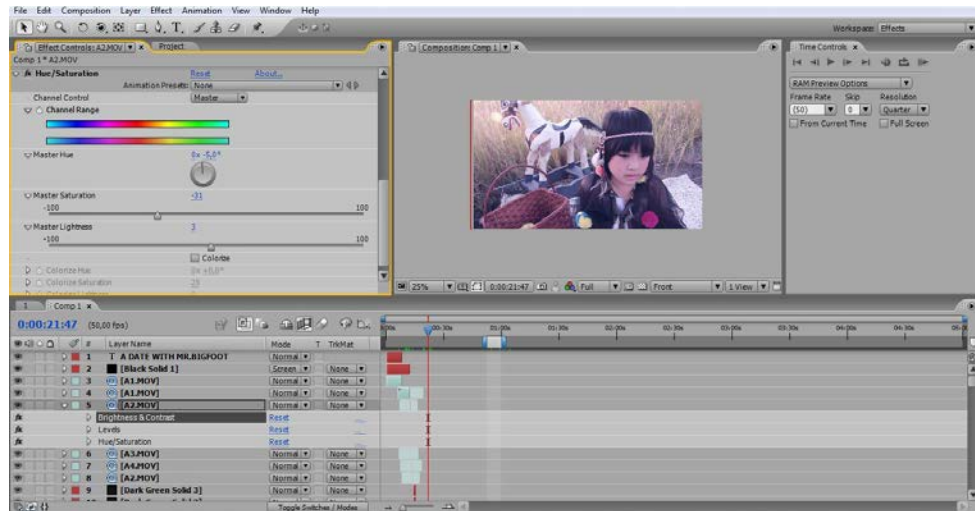
Film Burn adalah sebuah efek yang dapat menghasilkan efek *overexposure* pada video yang kita miliki (Maschwitz, 2009).



Gambar 2.19 Contoh *Film Burn* (www.videocopilot.net)

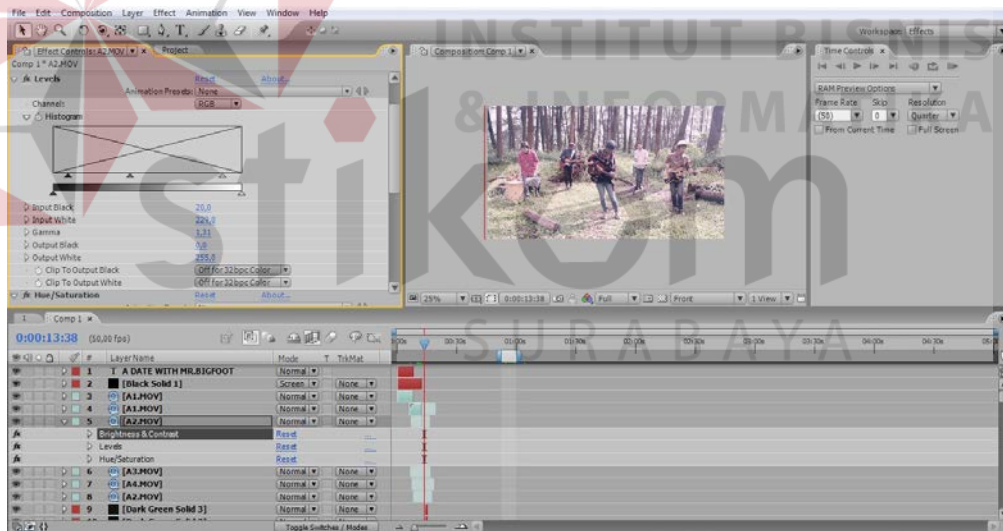
6. *Hue*

Efek *hue/saturation* mengatur *hue*, saturasi dan pencahayaan dari tiap komponen warna dari sebuah gambar (Adobe, 2007).

Gambar 2.20 Contoh *Hue*

7. Level

Efek *Level* mengatur ulang kisaran tingkat warna menjadi kisaran warna baru, dengan nilai distribusi ditentukan oleh nilai *gamma* (Adobe, 2007).

Gambar 2.21 Contoh *Level*

2.9 Desain Grafis

Dalam situs (Riyanto, 2006) dijelaskan pengertian desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa

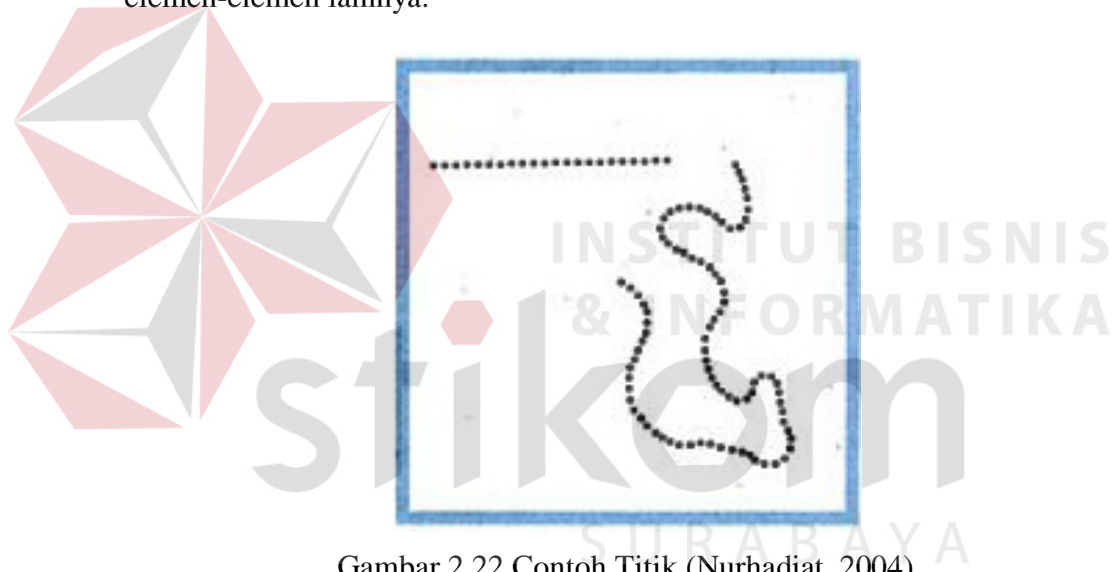
seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan.

2.9.1 Elemen-elemen Desain Grafis

Dalam buku (Nurhadiat, 2004) dijelaskan elemen dasar grafis terdiri dari titik, garis, warna, ruang, bidang dan tekstur:

1. Titik

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



Gambar 2.22 Contoh Titik (Nurhadiat, 2004)

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.



Gambar 2.23 Contoh *Garis* (Nurhadiat, 2004)

3. Warna

Wulansari pada buku (Wulansari, 2007) dijelaskan warna memiliki kemampuan untuk menimbulkan suatu jenis emosi atau perasaan bagi yang melihat atau menggunakannya. Variasi emosi yang tercipta dari warna tergantung pada intensitas warna tersebut. Berikut adalah 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. Oranye atau Jingga

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

d. Kuning

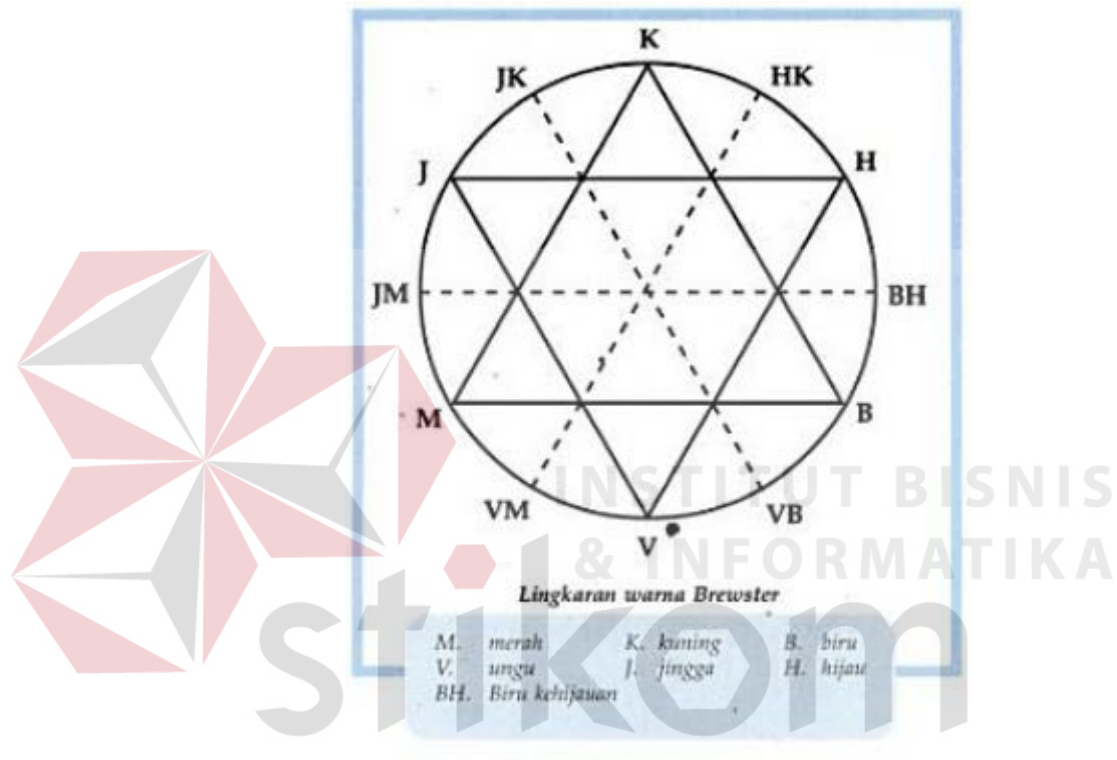
Variasi emosi yang muncul adalah optimis, ceria dan cerah.

e. Hijau

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

f. Biru

Variasi emosi yang muncul adalah menenangkan dan damai.



Gambar 2.24 Contoh Warna (Nurhadiat, 2004)

Warna juga bisa memantulkan cahaya, hal ini dipertegas oleh Ismaya dalam bukunya (Ismaya, 2007) bahwa warna putih merupakan warna yang bisa memantulkan cahaya dengan sempurna dibandingkan dengan warna lainnya.

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. Dalam buku (Wulansari, 2007) dijelaskan bahwa tekstur juga disebut sebagai unsur rasa dalam ruang, karena memberikan variasi sentuhan dan sensasi pada kulit manusia.

2.10 *Lighting/Lampu*

Cahaya adalah sebuah bentangan radiasi elektromagnetik yang memberikan stimuli pada optik reseptor yang terdapat pada mata dan oleh karenanya bisa mendefinisikan warna dan bentuk yang terdapat di sekitar kita. Cahaya memiliki 3 atribut, yaitu: warna, kualitas dan intensitas. Seorang pengarah cahaya harus memahami 3 hal tersebut, untuk dapat mengolahnya menjadi unsur artistik (Gloman & Letourneau, 2005).

Dalam buku (Adimodel, 2009) dijelaskan beberapa peletakkan atau pemosisian titik-titik lampu yang sering digunakan pada pemotretan.

1. *Main Light*

Merupakan cahaya utama yang digunakan untuk menerangi model. Biasanya lampu *main light* diset pada intensitas cahaya yang paling besar dari lampu-lampu yang lain. *Main light* kadang disebut juga dengan istilah *key light*.

2. *Fill Light*

Fill light adalah cahaya pengisi yang digunakan untuk membantu menerangi daerah-daerah yang gelap atau berbayang. Biasanya peletakan *fill light* berlawanan arah dengan *main light* (cahaya utama).

3. *Back Light/Rim Light*

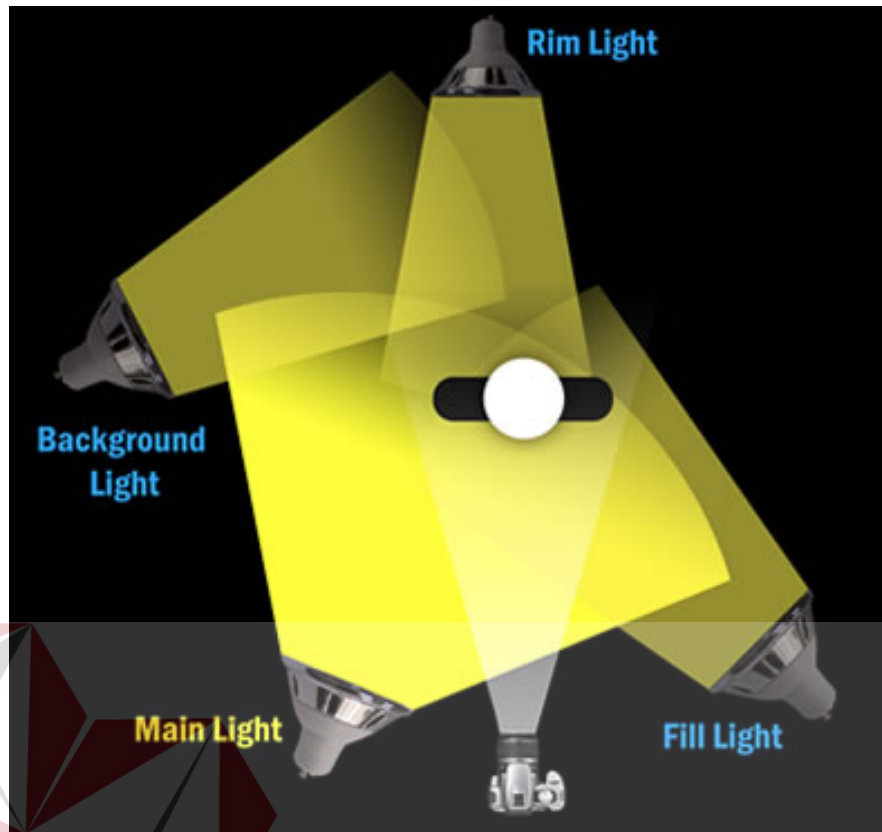
Back light adalah cahaya yang digunakan untuk menerangi model dari arah belakang. *Back light* menyebabkan pinggiran atau sisi-sisi dari sang model menjadi berpendar dan membantu memisahkan antara model dengan latar belakangnya. *Back light* yang intensitasnya lebih besar dari *main light* akan menghasilkan siluet. *Back light* kadang disebut juga dengan istilah *rim light*.

4. *Hair Light*

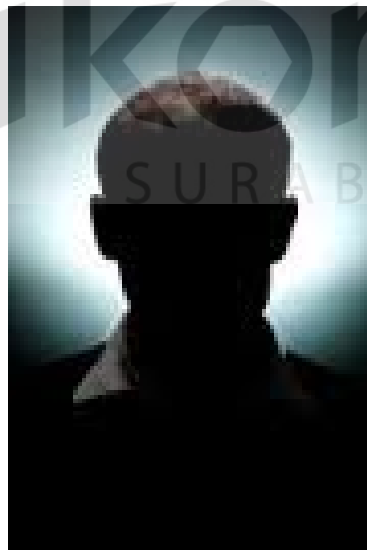
Cahaya yang digunakan untuk menerangi rambut model. *Hair light* dapat dihasilkan dengan menembakkan lampu dari belakang atau dari atas model, yang arahnya langsung mengenai bagian rambut.

5. *Background Light*

Merupakan cahaya yang digunakan untuk menerangi latar belakang model. Penggunaan *background light* juga berguna untuk memisahkan subjek dengan latar belakangnya.



Gambar 2.25 Contoh *Light* (<http://www.shortcourses.com>)



Gambar 2.26 Contoh *Hair Light* (<http://www.123rf.com>)

2.11 Proyektor

Proyektor adalah sebuah alat untuk menampilkan gambar di sebuah layar proyeksi atau permukaan serupa (Utami, 2009). Dalam buku (Jubilee Entreprise, 2010) diulas beberapa tipe umum proyektor yang beredar di masyarakat.

1. CRT (*Cathode Ray Tube*)

Proyekter CRT berupa perangkat proyektor besar yang terdiri dari tiga lensa. Tiga lensa ini digabungkan dengan lensa pembesar cahaya yang bisa memproyeksikan *image* berwarna ke sebuah layar besar yang terdapat dalam sebuah ruangan yabg gelap.



Gambar 2.27 Contoh Proyektor CRT (<http://fasceehuy.blogspot.com>)

2. LCD (*Liquid Crystal Display*)

Proyektor jenis LCD ini menghasilkan cahaya dari tiga panel kecil LCD. Proyektor LCD memiliki ukuran yang lebih besar dari jenis proyektor DLP (*Digital Light Processing*) tetapi lebih kecil dari jenis proyektor CRT.



Gambar 2.28 Contoh Proyektor LCD (<http://fasceehuy.blogspot.com>)

3. DLP (*Digital Light Processing*)

Proyektor DLP biasanya memiliki satu chip dengan lensa-lensa kecil yang bisa diputar. Cahaya dipancarkan melalui chip dan direfleksikan melalui sebuah roda lantasi ditampilkan pada layar. Proyektor DLP lebih kecil, ringan, murah dan lebih terang jika dibandingkan dengan LCD dan CRT.



Gambar 2.29 Contoh Proyektor DLP (<http://fasceehuy.blogspot.com>)

2.12 Profil Band

Porn Ikebana adalah grup *band* musik asal Surabaya yang berdiri pada awal tahun 2010. Berdasarkan hasil wawancara dengan *Porn Ikebana* didapat beberapa informasi.

Porn Ikebana merupakan musisi yang mengusung jenis musik campuran antara *Swedish Pop* dan *Folk*. Grup *band* musik ini beranggotakan 6 orang yaitu :



Nama : Era

Posisi : Vokalis

Gambar 2.30 Foto Personil 1



Nama : Haris Hermawan

Posisi : Gitar 1

Gambar 2.31 Foto Personil 2



Nama : Andre

Posisi : Gitar 2

Gambar 2.32 Foto Personil 3



Nama : Eri Rukmana

Posisi : Kibordis

Gambar 2.33 Foto Personil 4



Nama : Denis Kurniawan

Posisi : Bassis

Gambar 2.34 Foto Personil 5



Nama : Giovanni Dananjaya

Posisi : Drummer

Gambar 2.35 Foto Personil 6

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.

Pada pertengahan 2011 ini *Porn Ikebana* mengeluarkan album mereka yang berjudul *Mascha*. Nama *Mascha* ini sendiri didapat dari sebuah karakter imajinatif karangan vokalis *Porn Ikebana* yang diibaratkan seorang anak kecil perempuan yang menceritakan berbagai kisah yang dituangkan menjadi sebuah lagu.



Gambar 3.36 Cover depan album



Gambar 3.37 Cover belakang album



Gambar 3.38 CD album

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 kewan *Mascha* dengan seseorang yang diibaratkan oleh sang vokalis merupakan sosok *Bigfoot*. *Mascha* adalah karakter imajinatif karangan vokalis yang diibaratkan sedang menceritakan kisahnya melalui sebuah lagu.

Porn Ikebana pernah bermain pada beberapa *event* :

1. *One Night Stand*, Despro ITS 09, 9 juni 2010.
2. *Prambors Tuesday Outloud*, Bigbox cafe Surabaya, 15 June 2010.
3. *Coup De Neuf*, CCCL Surabaya, 10 Juli 2010.
4. *Accoustic Perform*, Coffe Corner Surabaya, 25 Juli 2010.
5. *Charity in Ramadhan*, Garage Sale Surabaya, 28 Agustus 2010.
6. *Hello Fellows Halloween Party*, Hello Studio Surabaya, 31 Oktober 2010.
7. *Accoustic Perform*, ORE Store Surabaya, 10 Desember 2010.

8. *Tuesday Outloud Awards* Prambors, Ole-ole Futsal Surabaya, 17 Desember 2010.
9. *(a Tribute) Last Nite with The Strokes*, Kampus B UNAIR Surabaya, 22 Januari 2011.
10. Band Pembuka *White Shoes and The Couples Company*, Match Box Too Surabaya, 17 Februari 2011
11. COMMUNALISTIC, Balai Pemuda Surabaya, 23 April 2011.
12. Prambors *Tuesday Outloud*, Bigbox cafe Surabaya, 26 April 2011.
13. *Urban Clothing Expo*, DBL Area Surabaya, 14 Mei 2011.
14. 2 Gunung itu Hanyalah Kotak, Balai Pemuda, 22 Mei 2011.
15. Festival Komputer Indonesia, Grand City Surabaya, 3 Juni 2011.
16. *Vampire Weekend*, Rockmen Surabaya, 11 Juni 2011.
17. *Launching Album Lovely Tea*, Cafe & Resto Pucang Surabaya, 24 Juni 2011.
18. *Libels Celebration Party 2011*, Lap. SMA 15 Surabaya, 23 Juli 2011.
19. *Live Streaming*, ErrorFM London UK, 6 Agustus 2011.
20. *Live Streaming*, radio23.org London UK, 8 Agustus 2011.
21. *Microwave – Highschool Announcing Competition*, Surabaya Town Square, 9 Agustus 2011