

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Video

Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah Televisi, tetapi dia dapat juga digunakan dalam aplikasi teknik, saintifik produksi dan keamanan. Kata video berasal dari kata latin “saya lihat”. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari videotape, dan juga perekam video serta pemutar video.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (1988), video adalah bagian yang memancarkan gambar pada dimensi pesawat televisi atau rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi maupun komputer. Untuk aplikasi multimedia, video dapat diproduksi melalui beberapa alat bantu misalnya kamera video *shooting*, 2D atau 3D *software* multimedia dan lain-lain. Mungkin banyak diantara kita tidak mengetahui secara persis apa yang dimaksud dengan video atau gambar gerak.

Apa yang disajikan oleh gambar bergerak sebenarnya merupakan ilusi. Karena sebenarnya video merupakan rangkaian dari banyak *frame* (bingkai) gambar yang diputar sangat cepat. Masing-masing bingkai merupakan rekaman atau hasil *render* tahap-tahap (sekuen) dari suatu gerakan. Maka kita tidak akan dapat menangkap perbedaan (titik jeda pemindahan) antar *frame* jika rangkaian gambar tersebut diputar dengan kecepatan diatas 20 *frame*/detik. Otak kita akan menangkapnya sebagai ilusi gerak (<http://id.wikipedia.org/wiki/video>).

2.1.1 Shot

Shot adalah satu bagian dari rangkaian gambar yang begitu panjang yang direkam dengan satu *take* saja (Djalle, 2008). Dan elemen-elemen *shot* adalah:

1. *Motivation*: sebuah shot harus memiliki motivasi yang akan memberikan alasan kreatif bagi *editor* untuk mengedit dan menyambungnya.
2. *Information*: menggambarkan informasi yang ingin disampaikan kepada penonton.
3. *Composition*: komposisi gambar yang terukur dan dapat menyajikan komunikasi visual secara filmis.
4. *Sound*: suara (*atmosfer*) yang ditangkap pada saat *shooting* di *set* lokasi yang dikombinasi dengan *sound-effect* dan ilustrasi musik sesuai dengan tuntutan gambar dan skenario.
5. *Camera-Angle*: sudut pengambilan gambar yang akan memberikan kekuatan dari sebuah *shot* itu sendiri.
6. *Point of View* (POV) / sudut pandang: menempatkan arah pandangan mata dari penonton sehingga apabila arah ini salah, maka pandangan penonton terhadap shot pun akan salah pula.
7. *Continuity*: kontinuitas dari sambungan shot-shot yang dapat melengkapi isi cerita maupun visualitas gambar

Menutut Zaharuddin Djalle (2008), ada beberapa macam *continuity*, yaitu:

- a. Content *continuity*, kontinuitas gambar pada isi cerita yang terangkum dalam sambungan berbagai *shot*, meliputi desain adegan, *hand-prop*, *set artistik*, *lighting*, kostum dan *make-up*.

- b. *Movement continuity*, kontinuitas gambar pada gerakan yang didesain (rekayasa) atau terjadi dengan sendirinya.
- c. *Position continuity*, kontinuitas gambar untuk blocking pemain, posisi properti dan berbagai posisi lainnya, disesuaikan dengan komposisi gambar dalam berbagai angle.
- d. *Sound continuity*, kontinuitas suara dalam jalinan gambar, baik itu *direct-sound* (langsung dari lokasi set) maupun *indirect sound/sound effect* (efek pada editing).
- e. *Dialogue continuity*, kontinuitas dialog yang terwujud dalam percakapan para pemeran sesuai dengan tuntutan cerita dan logika visual.

2.1.2 Camera Shot

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

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

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

Menurut Zaharuddin Djalle G.dalam bukunya *The Making of 3D Animation Movie Using 3D Studio Max* (2008) ada beberapa macam shot-shot dasar yang biasa digunakan dalam pembuatan film *live shot* ataupun animasi, antara lain:

1. *Extreme Close Up*

Shot yang mengambil detail gambar. Objek yang di *shot* merupakan objek atau area yang sangat kecil sekali atau merupakan sebagian kecil dari objek yang besar dan luas.



2. *Close Up*

Shot yang menampilkan seluruh permukaan wajah hingga sebagian dada. *Close Up* akan membawa penonton ke dalam *scene*, menghilangkan segala yang tidak penting untuk sesaat dan mengisolasi apapun kejadian yang harus diberi suatu penekanan. *Close up* yang digunakan dengan tepat akan dapat menambah dampak dramatik dan kejadian visual pada kejadian (H.M.Y Biran, 1987). Dan Alban (2002) menambahkan mengenai penggunaan *shot* dalam dunia animasi bahwa *close up* akan memberikan dampak dramatis dan bersahabat. Di dunia digital, dalam hal ini animasi menggunakan *shot close up* dalam suatu dialog akan mendekatkan penonton kepada suatu action. Selain itu juga memberikan keuntungan bagi pembuat film karena hanya menampilkan satu objek saja.



Gambar 2.2 *Close Up*

(www.bradleyhardin.com)

3. *Medium Close Up*

Medium close up menampilkan seluruh permukaan wajah hingga bagian dada atau bagian siku tangan atau kira-kira pertengahan pinggang dan bahu ke atas kepala (H.M.Y Biran, 1987).



Gambar 2.3 *Medium Close Up*

(www.shutterstock.com)

4. *Medium Shot*

Shot ini merekam dari batas lutut ke atas, atau sedikit di bawah pinggang.

Shot ini dapat merekam beberapa wajah pemain dan segala gerak-gerik mereka ketika sedang berhadapan atau berdialog (H.M.Y Biran, 1987). Hal tersebut diperkuat oleh Dan Ablan (2002) bahwa medium shot digunakan untuk dialog *sequence* dan mereka pergerakan tubuh karakter yang dapat menimbulkan emosi.



Gambar 2.4 *Medium Shot*

(www.bradleyhardin.com)

5. *Long Shot*

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



Gambar 2.5 *Long Shot*

(www.bradleyhardin.com)

6. *Extreme Long Shot*

Shot ini dapat menggambarkan suasana atau pemandangan yang sangat luas dari jarak yang sangat jauh. *Shot* ini mampu membuat penonton terkesan pada suasana atau pemandangan yang hebat. Biasanya digunakan ketika pembukaan film sehingga dapat menangkap perhatian penonton sejak awal

(H.M.Y Biran, 1987).

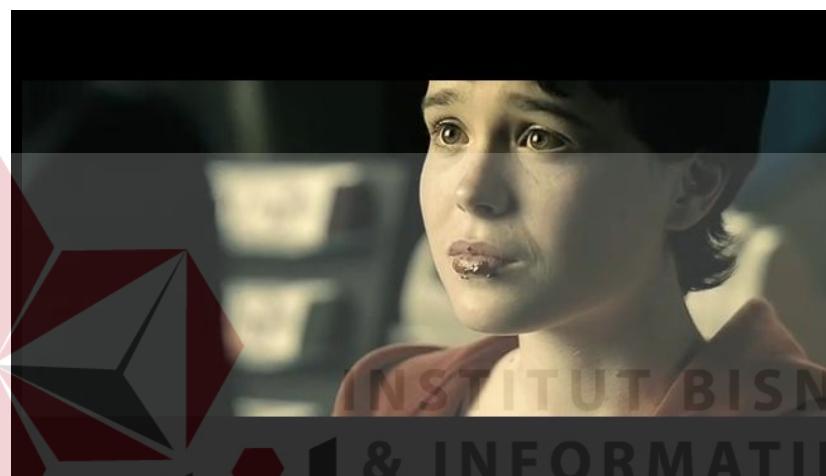


Gambar 2.6 *Extreme Long Shot*

(<http://ardfilmjournal.wordpress.com>)

7. Over The Shoulder Shot

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



Gambar 2.7 *Over The Shoulder Shot*

(www.grclaveria.com)



2.1.3 Perpindahan dan Angle Kamera

Selain jenis-jenis *shot*, dalam pembuatan film juga harus diperhatikan mengenai perpindahan serta posisi *angle* kamera. Perpindahan dan letak posisi *angle* kamera juga mampu memberikan kesan tersendiri dalam sebuah adegan. Richard Beck Peacock dalam bukunya *The Art of Moviemaking: Script to Screen* (Peacock, 2001) menjelaskan bahwa kamera sendiri tidak hanya merekam tetapi kamera dapat bergerak ketika melakukan *shot*. Kamera dapat memberikan kesan dramatik pada sebuah cerita dengan cara yang bermacam-macam. Mobilitas

sebuah kamera akan menambahkan atau bahkan mengurangkan informasi visual dan *sensation of movement* terhadap penonton.

Berikut ini merupakan macam-macam perpindahan dan posisi letak angle kamera, antara lain:

1. *Pan Shot*

Kamera bergerak berputar pada porosnya secara horizontal ke kiri atau ke kanan. Pan shot dapat dicontohkan dengan menolehkan kepala kita ke kiri atau ke kanan (Alban, 2002). Richard Beck Peacock dalam bukunya *The Art of Moviemaking: Script to Screen* (2001), menjelaskan mengenai jenis-jenis pan shot lainnya, antara lain:

- a. *Cross pan*, shot yang mengambil dan mengikuti pergerakan satu subjek, tetapi ketika berpapasan dengan lainnya, kamera berhenti pada pergerakan subjek kedua.
- b. *Swish pan*, kamera bergerak atau berayun sangat cepat hingga pada titik perhentian akhir atau dalam editing video, teknik ini memberikan perpindahan dari satu scene dan pindah secara cepat pada scene selanjutnya.

2. *Tilt Shot*

Kamera bergerak pada porosnya secara vertikal ke atas dan ke bawah. Contoh penggunaan tilt ini adalah kamera merekam mengikuti pergerakan roket yang meluncur ke angkasa (Alban, 2002).

3. *Tracking Shot*

Kamera diletakkan pada suatu kereta atau *platform* yang dapat berjalan sepanjang track-nya. Pada pengertian lain disebutkan bahwa *hand-held*

walking shots, steadicam shot, atau lainnya termasuk *tracking shot* (Alban, 2002). Metode ini digunakan sebagai cara lain untuk menggerakkan kamera sehingga *camera platform* dapat meluncur dengan baik dan mudah pada suatu jarak tertentu (Peacock, 2001).

4. *Dolly Shot*

Dolly adalah alat atau sebuah kereta yang digunakan untuk menempatkan kamera. *Dolly shot* biasanya melakukan shotnya dengan cara mendekat atau menjauh dari objek, hampir sama dengan *tracking shot* atau *truck shot*, tetapi banyak juga *dolly* yang digunakan untuk pergerakan vertikal yang biasa disebut dengan pergerakan *pedestal*. *Dolly shot* dapat memberikan banyak pengambilan gambar yang bersifat dramatis (Peacock, 2001).

5. *Zoom Shot*

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 (Alban, 2002).

6. *Cut Away*

Cut away adalah menyajikan *action* kedua yang sedang berlangsung secara bersamaan disuatu tempat. *Close up cut away* untuk *action* pendukung itu dipisahkan oleh jarak dari *action* yang utama. *Close up, medium shot*, atau *long shot* dapat saling mendukung atau melengkapi melalui *cut away shot* (Alban, 2002).

Cara menggunakan *cut away* menurut (Alban, 2002) :

- a. Untuk memperlihatkan reaksi-reaksi subjek yang berada di luar layar.

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

7. *Cut In*

Shot ini hampir sama dengan *cut away shot*, bedanya adalah menampilkan bagian dari subjek secara detail. Shot ini dapat memperlihatkan penekanan terhadap emosi (Djalle, 2008).

8. *High Angle*

Posisi kamera berada di atas objek dan menyorot ke bawah (Djalle, 2008). Arah kamera yang menunduk ke bawah merekam sebuah objek sudah dikatakan sebagai *high angle*. Posisi kamera seperti ini dapat menghasilkan gambar yang lebih artistik, lebih mudah menangkap *action* yang terjadi pada kedalaman atau dari ujung muka ke ujung belakang dan mempengaruhi reaksi penonton. *High angle* juga mempengaruhi pemain yang lebih kecil untuk shot subjektif atau perlu "dikecilkan". *Shot high angle* untuk level mata normal juga akan membuat kesan kontras, keanekaragaman dan dramatik meskipun pada adegan yang biasa saja.

9. Low Angle

Posisi kamera *low angle* merupakan kebalikan dari *shot* dengan *high angle*, yaitu kamera menghadap ke atas. Posisi kamera seperti ini suatu objek seakan-akan menjadi gagah, superior atau angkuh (Djalle, 2008).

Pernyataan tersebut dapat diperkuat bahwa low angle harus digunakan untuk merangsang rasa kagum atau kegairahan, meningkatkan ketinggian atau kecepatan subjek, mengurangi *foreground* yang tidak disukai, menurunkan cakrawala dan menyusutkan latar belakang, mendistorsikan garis-garis komposisi menciptakan perspektif yang lebih kuat, menempatkan pemain atau objek-objek berlatar belakang langit, dan mengintensifkan dampak dramatis (Djalle, 2008).

2.1.4 Lighting

Menurut Himawan Pratista (2008) tanpa cahaya, sebuah benda tidak akan memiliki wujud. Tanpa cahaya sebuah film tidak akan terwujud. Seluruh gambar yang ada dalam film bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Tata cahaya dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur yang sangat mempengaruhi dan membentuk suasana serta *mood* sebuah film, yakni:

1. Kualitas Pencahayaan

Kualitas pencahayaan merujuk pada besar-kecilnya intensitas pencahayaan. *Hard light* cenderung menghasilkan bentuk objek serta bayangan yang jelas. Sementara *soft light* cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis.

2. Arah Pencahayaan

Arah cahaya merujuk pada posisi seumber cahaya terhadap objek yang dituju.

Menurut Himawan Pratista (2008), arah cahaya dapat dibagi menjadi 5 jenis, yakni:

- a. *Frontal Lighting*, cenderung menghapus bayangan dan menegaskan bentuk sebuah objek atau wajah karakter.
- b. *Side Lighting*, cenderung menampilkan bayangan ke arah samping tubuh karakter atau bayangan pada wajah.
- c. *Back Lighting*, mampu menampilkan bentuk siluet sebuah objek atau karakter jika tidak dikombinasikan dengan arah cahaya lain.
- d. *Under Lighting*, cenderung untuk mendukung efek horor atau sekedar untuk mempertegas sumber cahaya alami, seperti lilin, api unggun, dan minyak lampu.
- e. *Top Lighting*, cenderung untuk mempertegas sebuah benda atau karakter.

Bisa pula untuk sekedar menunjukkan jenis pencahayaan dalam sebuah adegan, seperti lampu gantung atau lampu jalan.

3. Sumber Cahaya

Sumber cahaya merujuk pada karakter sumber cahaya, yakni pencahayaan buatan dan pencahayaan natural seperti apa adanya di lokasi *setting*. Pada umumnya pada sebuah produksi menggunakan dua sumber cahaya, sumber cahaya utama (*key light*) dan sumber cahaya pengisi (*fill light*).

4. Warna cahaya

Warna cahaya merujuk pada penggunaan warna dari sumber cahaya. Warna cahaya secara natural hanya terbatas pada dua warna saja, yakni putih (sinar

matahari) dan kuning muda (lampa). Dapat juga menggunakan filter untuk menghasilkan warna tertentu.



Gambar 2.8 Teknik pencahayaan

(www.infofotografi.com)

2.1.5 Spesial Effect

Menurut Wijaya dalam buku elektroniknya (Wijaya, 2010) 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*.

Pengertian special effects ini dapat diperkuat oleh Richard Beck Peacock (Peacock, 2001), bahwa special effects *animation* adalah segala sesuatu yang

bergerak dalam film animasi dan bersifat non karakter, seperti hujan, api, mobil, dan lainnya. Spesial *effect* dibagi menjadi 3, yaitu:

1. *Dynamics*

Dynamics merupakan animasi special effects yang bersifat non karakter tetapi terkadang juga dapat berinteraksi dengan karakter, contoh hujan, rambut, pakaian, api, dan lain sebagainya (Peacock, 2001).

2. *Compositing*

Pada dasarnya, teknik *composite* sama dengan teknik kolase, yaitu menempatkan atau menumpukan gambar atau klip-klip berbeda satu sama lain dengan tujuan untuk membuat gambar atau klip baru. Proses *compositing* ini menggunakan teknik matting (Peacock, 2001).

3. *Sound*

Film atau *motion picture* merupakan media yang terbentuk dari elemen-elemen audio visual. Kedua elemen tersebut saling berkaitan dalam memberikan kesan dan pesan secara psikologis kepada penonton. Sebuah gambar terkadang kurang memberikan kesan dramatis jika tidak ditambahkan dengan suara (Peacock, 2001).

2.1.6 Format Video

Dalam buku Jubilee Enterprise (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 *bandwidth* 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.

2.2 Video Editing

Proses pengambilan gambar telah selesai dan setelahnya produksi film/video memasuki tahap editing. Dalam tahap ini shot-shot yang telah diambil dipilih, diolah, dan dirangkai hingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Pengertian video editing adalah proses menggabungkan potongan video, suara dan grafis untuk menghasilkan sesuatu yang dapat menghibur, menginformasikan, mengajak dan memotivasi khalayak (Witomo, 1995).

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

1. Linier editing, proses editing yang dilakukan langsung melalui videotape.
2. Non linier editing, proses editing melalui teknik digital atau teknologi komputer yang dapat memanipulasi hasil video tanpa harus mengurangi kualitasnya.

2.2.1 Bentuk Editing

Beberapa macam jenis transisi yang dilakukan pada proses editing, meliputi:

1. *Cut*, transisi yang pling sering digunakan dan tidak rumit. Transisi cut digunakan ketika sebuah klip yang berakhir dan dilanjutkan dengan klip selanjutnya tanpa ada overlap atau efek pada saat transisi

- (http://www2.hawaii.edu/~Eghoeffke/video_basics/types_of_editing2.htm, 2008). Biasanya digunakan untuk memberikan transisi antar shot yang mengambil gambar wajah seorang pemain dengan pemain lainnya ketika sedang melakukan suatu percakapan (Peacock, 2001).
2. *Fade*, terdiri dari fade-in dan fade-out, biasanya digunakan secara berpasangan atau berdiri sendiri untuk memisahkan berbagai unit-unit cerita. Fade bisa digunakan antar sequence di tempat yang sama untuk menunjukkan berlalunya waktu. Fade juga digunakan untuk menunjukkan beralihnya ke setting yang lain (H.M.Y. Biran, 1987).
 3. *Dissolve*, sebuah shot atau potongan gambar melakukan fade-out dan shot selanjutnya fade-in yang pada masing-masing shot atau gambar tersebut terjadi evolusi atau pergantian warna dan gambar (Peacock, 2001). Dissolve dapat juga diartikan sebagai pembauran suatu scene pertama yang kemudian diimbangi dengan perubahan kepekaan citra pada scene kedua. Dissolve digunakan untuk menanggulangi terjadinya penghilangan waktu (time lapse) atau pemindahan waktu, atau untuk melunakkan pergantian scene agar jangan terasa mendadak atau mengejutkan (H.M.Y. Biran, 1987).
 4. *Wipe*, merupakan transisi shot dimana frame sebuah shot bergeser ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah shot baru. Teknik wipe biasanya digunakan untuk perpindahan shot yang terputus waktu tidak berselisih jauh (selang beberapa menit) (Himawan Pratista, 2008).

2.2.2 Aspek editing

Menurut Himawan Pratista (2008) teknik editing memungkinkan para sineas untuk memilih atau mengontrol 4 wilayah dasar, yakni:

1. Kontinuitas Grafik, dibentuk oleh unsur mise-en-scene dengan menggunakan aspek bentuk, warna, komposisi, pergerakan, set, kostum,, tata cahaya, dan sebagainya. Yang biasanya digunakan pada adegan dialog antara dua orang yang memiliki komposisi visual yang relative sama.
2. Aspek Ritmik, digunakan mengontrol ritme editing sesuai tuntuan naratif serta estetik. Untuk mengontrol ritme editingnya melalui durasi shot yang sama, semakin pendek atau semakin panjang. Semakin pendek shot-nya akan menghasilkan tempo aksi yang cepat. Sebaliknya semakin panjang shot-nya akan menghasilkan tempo aksi yang lambat.
3. Aspek Spasial, digunakan untuk memanipulasi ruang dan waktu.
4. Aspek Temporal, digunakan untuk mempengaruhi dalam memanipulasi waktu.

2.3 Video Klip

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (1976), video klip didefinisikan sebagai kumpulan guntingan gambar hidup untuk ditayangkan lewat televisi atau layar bioskop atau rekaman video atau film yang diambil dari rekaman video atau film yang lebih panjang. Jadi video klip dapat didefinisikan sebagai karya audio visual dari sebuah lagu yang dihasilkan oleh sebuah grup musik dalam rangka mempromosikan dan mempopulerkan grup musik tersebut beserta lagu yang mereka hasilkan. Dengan demikian, selain menampilkan isi sebuah lagu secara

visual, video klip musik juga memiliki fungsi untuk memperkenalkan personel dari grup tersebut kepada target penonton.

Pada dasarnya jenis video musik dibagi dalam dua golongan besar, yaitu: “*performance clips*” dan “*conceptual clips*”. Di mana jenis *performance clips*, menonjolkan artis yang berusaha menjadi idola atau *icon* budaya. Sedangkan jenis *conceptual clips*, menampilkan sesuatu selain artis, lebih menekankan ekspresi dan aspek artistik (Fiske, 1986).

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

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).

Dalam buku Music Records Indie Label (Rez, 2008), Rez menjelaskan tentang tips membuat video klip, yaitu:

1. Melakukan Riset

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

2. Ide dan konsep yang matang

Jika sudah memiliki referensi, coba *sharing* dengan sutradara untuk membuat ide dan konsep yang menarik. Selain itu, lihat juga 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 saja segala sesuatu yang bermanfaat di sekitar. Misalnya jika membutuhkan figurasi yang banyak, salah satu cara adalah dengan mengundang orang-orang lewat *myspace* dengan menulis berita di buletin *board* perihal mencari *talent* buat video klip.

Menurut Himawan pratista (2008), ada beberapa unsur teknis yang harus diperhatikan dalam pembuatan film atau video klip, yaitu:

1. *Setting* (Latar)

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya (Himawan Pratista, 2008).

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.

2) *Indoor (Set Studio)*

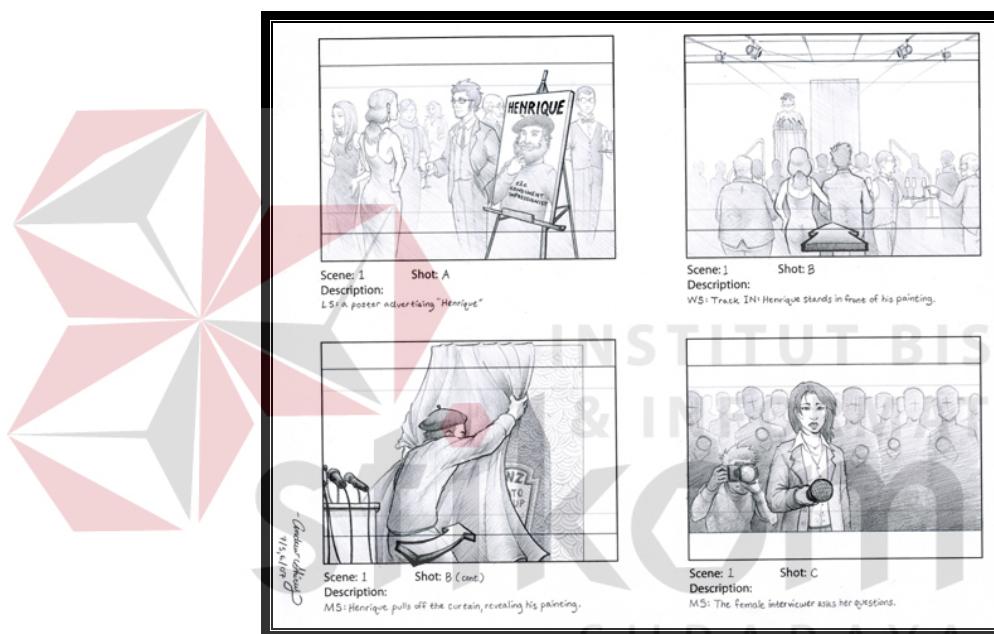
Harus mampu menata, membuat bahkan membangun *set design* sesuai dengan kebutuhan *storyboard*. Hal ini menjadikan kemampuan pengembangan estetika seni mendapat peranan besar, karena tugas seorang penata artistik haruslah menciptakan bukan memanfaatkan set yang sudah ada.

b. *Outdoor*

Produksi film dengan menggunakan lokasi aktual yang sesungguhnya (Himawan Pratista, 2008). 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 2.9 Storyboard

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*.

Ada beberapa macam kamera yang dapat digunakan untuk keperluan *recording*. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk *recording* yaitu, kamera DSLR yang berkemampuan *recording*. Kamera DSLR merupakan

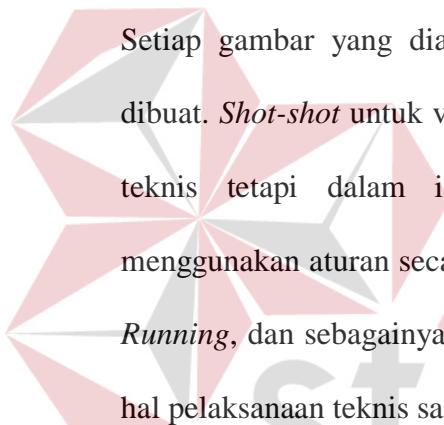
singkatan dari *Digital Single-Lens Reflex*. Kamera DSLR menggunakan cermin untuk mencerminkan gambar dari lensa ke jendela bidik, di belakang cermin terdapat satu sensor. Sensor akan mengambil cahaya dan menafsirkannya sebagai sinyal elektronik yang muncul di layar kamera (Gavan, 2011).

Keuntungan dari video *shooting* dengan kamera DSLR adalah:

- 1) Warna lebih tajam. Banyak pengguna DSLR diluar sana yang mengatakan demikian. Warna (tone) di hasil rekaman DSLR lebih “keluar” dibanding kamera video. Walaupun bisa diedit lagi di bagian editing, namun tone DSLR memiliki ciri khas tertentu yang mungkin tidak dimiliki kamera video konvensional.
- 2) Performa low light yang menakjubkan. Pada perekaman di tempat yang minim cahaya, DSLR diakui memiliki sensitivitas cahaya yang lebih baik dibanding kamera video. Anda bisa mengatur ISO ke 800-1600 untuk low light recording tanpa noise yang berarti.
- 3) Hasil rekaman tidak perlu di capture. Hasil rekamannya sudah berformat MOV, AVI atau MP4, maka anda bisa langsung drag and drop ke video editor dan langsung di proses. Beda dengan kamera video yang menggunakan tape Mini-DV, atau pun media hard disk dimana anda masih harus melakukan capture supaya bisa diproses. Ini sudah menghemat banyak waktu
- 4) Lensa yang dapat diganti-ganti (interchangeable lens). Anda bisa merekam video dengan beragam jenis lensa yang tadinya hanya untuk foto. Jadi pastinya akan lebih banyak style-style baru yang muncul dalam

dunia videografi, dan hanya DSLR yang bisa melakukannya. Anda bisa saja membuat video keren dengan lensa makro, tele, wide atau bahkan lensa fisheye dan bermain-main dengan manual focus (istilahnya bokeh) dimana kebanyakan kamera video tidak sanggup melakukannya, walaupun sekarang ini sudah ada camcorder generasi baru yang bisa diganti-ganti lensanya.

4. *Lighting* dengan kelengkapan stang, *filter* dan sebagainya.
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.

2.4 Animasi

Animasi pada awalnya hanya berupa potongan-potongan gambar ilustrasi atau fotografi yang kemudian digerakkan sehingga menjadi seolah-olah hidup. Animasi dapat dikatakan sebagai simulasi pergerakan yang dibuat dengan menampilkan gambar-gambar berurutan atau *frames* (<http://www.webopedia.com/TERM/A/animation.html>, 2008).

Animasi dalam buku *The Making Of 3D Animation Movie using 3DStudio Max* (Djalle, 2008) dijelaskan bahwa:

Kata animasi berasal dari kata 'animation' atau 'to animate' yang berarti menghidupkan (Wojowasito, 1997). Secara umum animasi merupakan kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Benda mati tersebut diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup.

Pengertian animasi ini kemudian dapat diperkuat oleh Hafiz Ahmad dalam talkshow "Komik vs Animasi" di Festival Buku Jatinangor 2004 pada tanggal 6 Mei 2004, bahwa definisi animasi sendiri berasal dari kata *to animate* yang berarti menggerakkan, menghidupkan dan untuk membedakannya dengan seni lain yang 'menghidupkan' benda mati melalui gerakan (misalkan wayang atau boneka), maka biasanya lebih dikenal dengan film animasi.

Antara animasi dan video dibedakan, sehingga secara teknis video bekerja dengan merekam tiap gerakan yang kemudian diuraikan menjadi gambar-gambar yang terpisah, animasi pada awalnya sudah merupakan kumpulan gambar-gambar yang berdiri sendiri kemudian digerakkan secara berurutan dan menimbulkan ilusi pergerakan (<http://www.webopedia.com/TERM/A/animation.html>, 2008).

Animasi adalah seni dasar dalam mempelajari suatu gerakan objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter dalam animasi terlihat seperti nyata. Gerakan atau *motion*, memiliki hubungan yang erat dengan pengaturan waktu di dalam animasi. Animasi dengan pengaturan *timing* yang baik akan dapat menghasilkan suatu *mood* atau *personality* yang mudah dirasakan oleh audience (George Maestri, 2006).

Penulis menyimpulkan dari pernyataan-pernyataan di atas bahwa animasi adalah proses menggerakkan atau menghidupkan objek mati atau benda mati sehingga seolah-olah mempunyai nyawa yang dapat memberikan ilusi pergerakkan secara nyata.

2.4.1 Keyframe

Keyframe adalah menggambar gambar-gambar ekstrim yang menjadi penentu arah gerakan atau antisipasi. Sang animator yang bertanggung-jawab untuk membuat gambar-gambar keyframe ini disebut *keyframer*. Menurut George Maestri (1996) seorang *keyframer* harus memperhatikan kaidah-kaidah animasi dalam membuat gerakan-gerakan animasi seperti:

1. *Timing*

Kecepatan objek bergerak (Frame-Keyframe-In Between).

2. *Ease In and Out (slow in and out)*

Percepatan dan perlambatan gerak objek karena gravitasi, Contoh: gerak bola melambung dan jatuh.

3. *Arcs (lengkung)*

Kecenderungan objek bergerak melengkung, Contoh: gerak tangan memukul searah gerak badan.

4. *Anticipation*

Persiapan gerak atau gerak awal, Contoh: persiapan saat akan melakukan aksi.

5. *Exaggeration*

Tekanan pada suatu gerakan, Contoh: tekanan gerak saat melakukan aksi.

6. *Squash and stretch*

Perubahan bentuk dari suatu objek , Contoh: gerak karena sifat elastis benda.

7. *Secondary action*

Gerak tambahan, Contoh: gerak yang mengikuti gerak utama dari objek.

8. *Through and over lapping action*

Gerak lebih dari posisi normal dan gerak akibat gerak lain. Gerak tambahan dan sifatnya hiperbola (berlebihan), Contoh: gerak tangan dan kepalan tangan saat memukul.

9. *Ahead and pose to pose action*

Objek frame by frame dan in between (key pose).

10. *Staging*

Gerakan mudah dimengerti, Contoh: gerak siluet.

11. *Appeal* (daya tarik)

Komunikasi desain karakter dan animasi secara keseluruhan, Contoh: daya tarik animasi dari penokohan, background dan cerita.

12. *Personality*

Karakter atau tokoh (penokohan).

2.4.2 Jenis-Jenis Film Animasi

Secara umum jenis-jenis film animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga memunculkan jenis animasi atau teknik pembuatan animasi yang baru. Menurut Zaharuddin Djalle (2008) jenis-jenis film animasi yang sering diproduksi antara lain:

1. Animasi 2D, jenis animasi ini lebih dikenal dengan sebutan film kartun, seperti *Lion King*, *Doraemon*, *Crayon Sinchan*, *Naruto*, dan lain sebagainya.

Teknik pemnuatannya dengan menggunakan teknik animasi sel (*cel technique*), penggambaran langsung pada film atau secara digital (Djalle, 2008).

2. Animasi 3D, pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat perkembangan teknologi yang sangat pesat. Kelebihan animasi 3D adalah dapat memperlihatkan kesan hidup dan nyata pada objeknya (Djalle, 2008).
3. Animasi tanah liat (*clay animation*), animasi yang dibuat dengan menggunakan tanah liat khusus kemudian dianimasikan dengan teknik *stop-motion picture* (Djalle, 2008).

Jenis-jenis film animasi tersebut di atas dalam perkembangannya dapat dikombinasikan antara satu sama lainnya tergantung kebutuhan dari sang animator. Penggabungan ini dapat menciptakan suatu karya animasi yang lebih unik.

2.4.3 Teknik Menciptakan Animasi

Dalam perkembangan hingga kini, terdapat beberapa teknik untuk membuat animasi, yaitu:

1. Teknik animasi *Hand Drawn*

Ini adalah teknik animasi klasik yang mengandalkan kemampuan tangan untuk membuat gambar frame per frame secara manual, baik itu gambar tokoh karakter, maupun gambar *background* digambar dengan menggunakan tangan. Setelah itu, gambar *foreground* dan *background* ditumpuk secara layering untuk kemudian dipotret satu persatu, hingga menghasilkan animasi yang utuh. Teknik ini dipergunakan oleh Walt Disney dan Warner Bros hingga sekarang, seperti yang terlihat dalam film animasi Lion King, Alladin, Beauty and the beast, dan lain-lain, mereka memiliki goresan yang tidak dilakukan dengan computer (Ghertner, 2010).

2. Teknik animasi *Stop Motion*

Stop motion animation atau kerap dinamai dengan animasi objek (Prakoso, 2010). Yaitu objek pada animasi tersebut digerakkan sedikit demi sedikit dan kemudian diambil gambarnya satu per satu. Setelah diedit dan disusun, Apabila rol film dijalankan, akan memberikan efek seolah-olah objek tersebut bergerak (Ghertner, 2010).

Gatot Prakoso dalam bukunya *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia* (2010), menjelaskan bahwa ada 3 macam animasi yang menggunakan teknik animasi stop motion, antara lain:

a. *Puppet Animation*

Teknik animasi ini menggunakan boneka sebagai objek. Objek boneka yang digunakan mencerminkan kebudayaan dari suatu daerah atau negara. Contoh film yang menggunakan teknik puppet animation diantaranya, Matrioska (1970), The Own and The Lemming (1974-1975), Tchou (1972-1973), Sand Castle (1977). Dan lain-lainnya.

b. *Clay Animation*

Clay adalah sebutan lain untuk tanah liat. Objek dari teknik animasi clay animation terbuat dari tanah liat atau lilin warna-warni yang diberi kerangka dari semacam kawat plastik atau kerangka yang memiliki engsel diantara siku, pergelangan tangan dan kakinya. Contoh film yang menggunakan teknik *clay animation* diantaranya, Nightmare Before Christmast, James and Giant Peach, Wallace and Grommit dan Chicken Run.

c. *Pixilation*

Pixilation adalah teknik perekaman secara terputus-putus dengan objek manusia yang diarahkan, atau disutradarai sesuai dengan desain dan karakter film yang dibuat. Sehingga menghasilkan gambar yang memiliki kesan *exaggeration* yang tinggi dan menciptakan dramatik yang menarik.

Contoh film yang menggunakan teknik pixilation yaitu *Neighbors* (1952).

3. Teknik animasi Hand Drawn dan Computer.

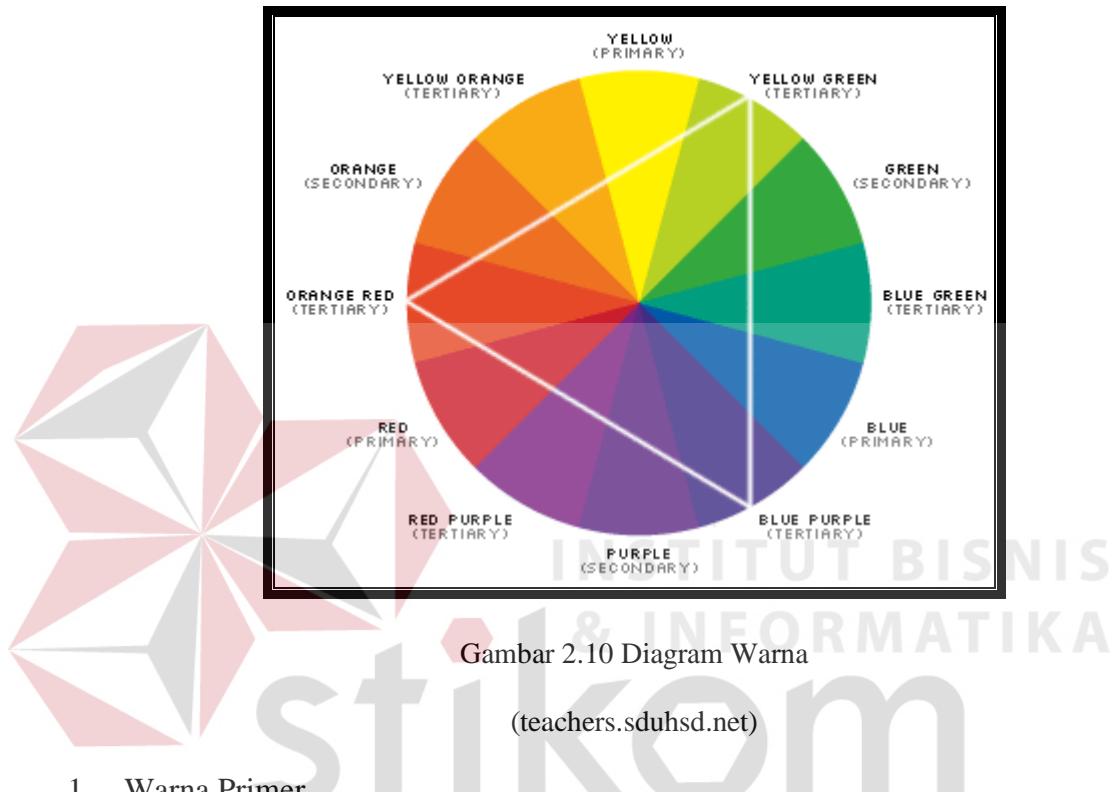
Pada teknik ini, gambar sketsa kasar dibuat dengan tangan, lalu di-scan untuk kemudian diberi warna dan finishing menggunakan komputer (Ghertner, 2010).

2.5 Warna

Warna merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh dalam membantu menjadi komposisi desain menjadi menarik (Ebdi, 2005). Warna dapat digunakan untuk beberapa alasan, khususnya dalam periklanan, diantaranya:

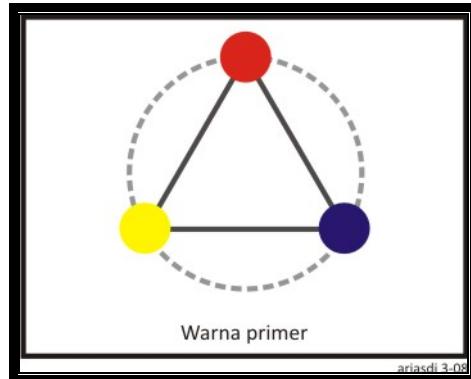
1. Warna merupakan alat untuk menarik perhatian.
2. Beberapa produk akan menjadi realistik, jika ditampilkan dengan menggunakan warna.
3. Dapat memperlihatkan atau memberikan suatu penekanan pada elemen tertentu dalam karya desain.
4. Warna dapat memperlihatkan suatu *mood* tertentu yang menunjukkan akan adanya kesan psikologis tersendiri.

Di dunia ini banyak sekali variasi warna, tetapi dari semua warna-warna itu hanya terdapat 6 warna asli, yaitu merah, kuning, biru, orange, hijau dan ungu. Dari semua warna tersebut dikelompokkan menjadi warna primer, warna sekunder dan warna tersier (Komputindo, 2005).



1. Warna Primer

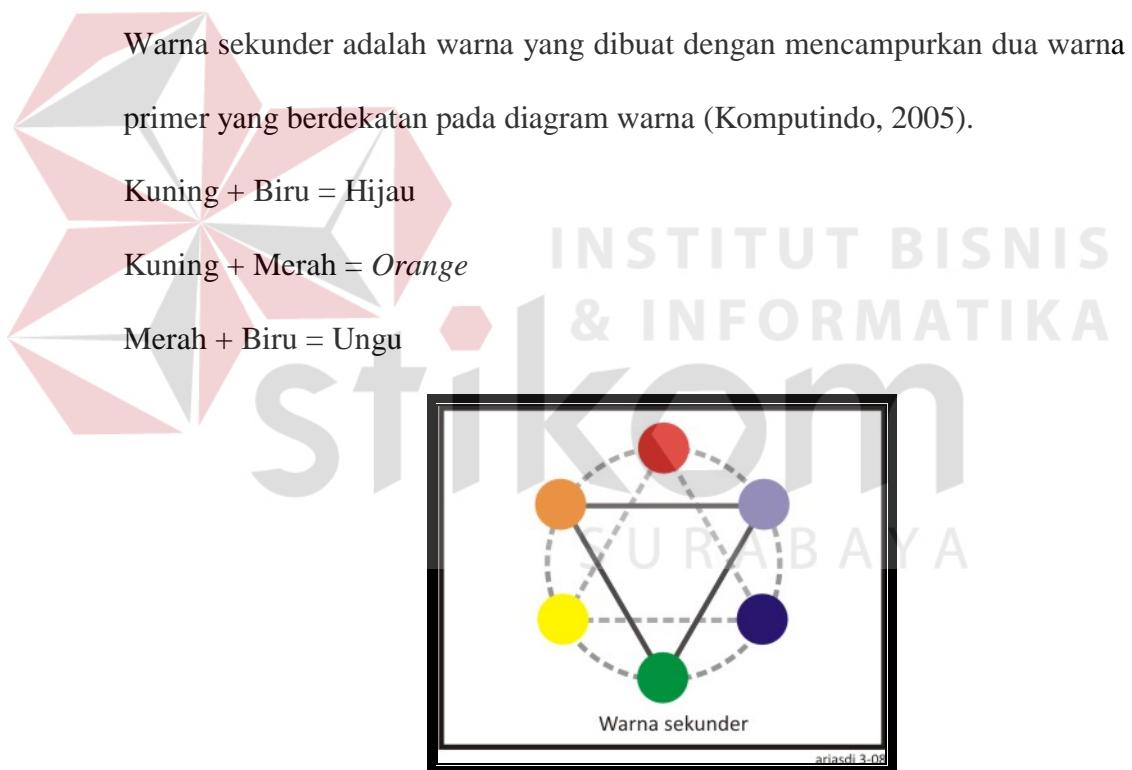
Warna primer adalah warna yang tidak dapat dibuat dengan mencampurkan warna-warna lain. Warna-warna primer tersebut adalah merah, kuning dan biru (Komputindo, 2005).



Gambar 2.11 Warna Primer

(artsconnected.org)

2. Warna Sekunder



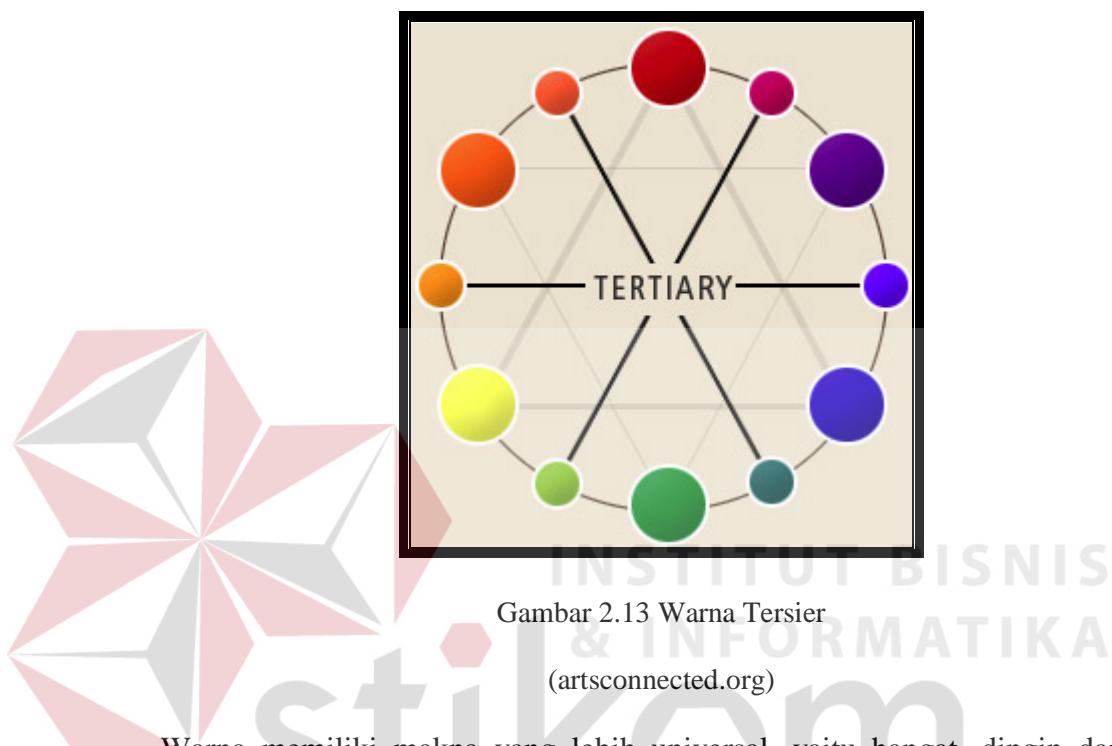
Gambar 2.12 Warna Sekunder

(artsconnected.org)

Warna-warna sekunder ini dapat bervariasi tergantung seberapa banyak warna primer yang digunakan.

3. Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang dibuat dengan mencampurkan warna primer dan warna sekunder yang saling berdekatan pada diagram warna (Komputindo, 2005).



Gambar 2.13 Warna Tersier
(artsconnected.org)

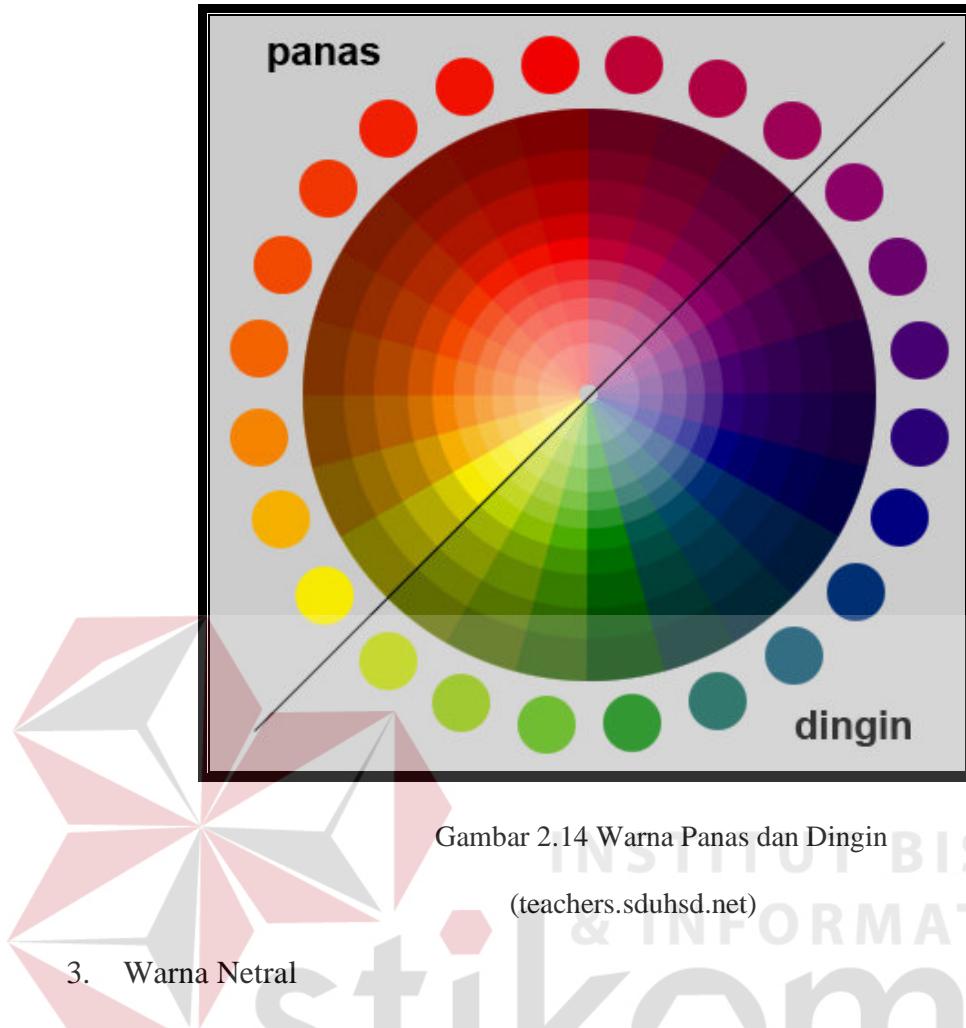
Warna memiliki makna yang lebih universal, yaitu hangat, dingin dan netral yang disebut dengan temperatur warna. Temperatur/suhu disini bukan berarti panas yang diukur dalam derajat celcius ($^{\circ}\text{C}$) tetapi efek terhadap perasaan/kesan orang (Komputindo, 2005).

1. Warna Panas

Warna panas secara psikologis berkaitan dengan dinamis, kegembiraan, kesenangan, keceriaan, mengundang dan memiliki rasa hangat.

2. Warna Dingin

Warna-warna dingin memberikan kesan rapi dan profesional pada desain, namun juga dapat memberikan kesan dingin.



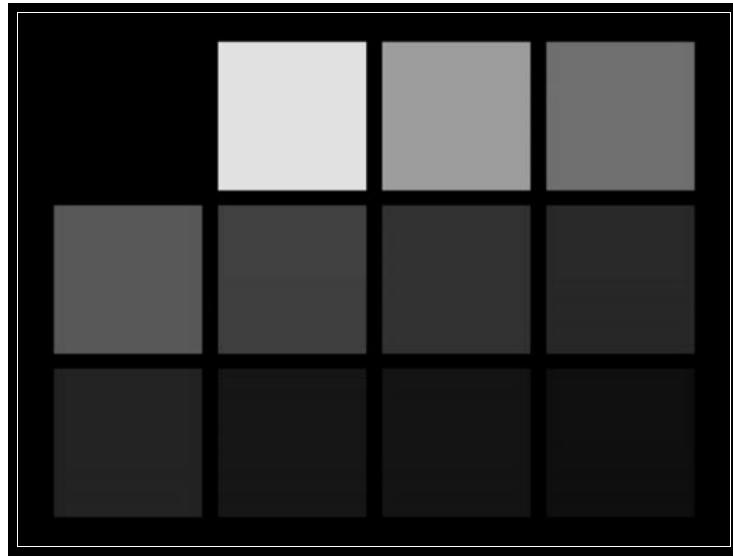
Gambar 2.14 Warna Panas dan Dingin

(teachers.sduhsd.net)

3. Warna Netral

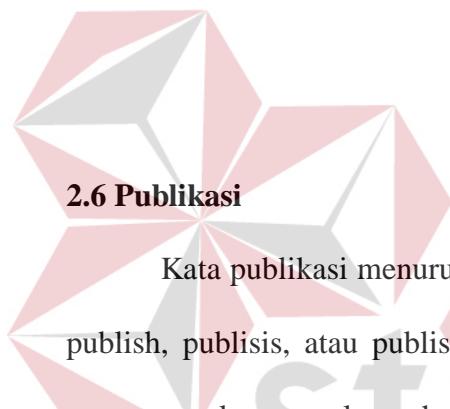
Beberapa warna memberikan kesan netral walaupun tidak ada warna yang benar-benar netral.

- a. Warna putih, warna murni dari semua warna yang ada. Secara psikologi warna putih memberikan kesan kemurnian.
- b. Warna hitam, dalam budaya timur berkonotasi negatif. Namun warna hitam juga dapat memberikan kesan elegan dan berwibawa.



Gambar 2.15 Warna Netral

(teachers.sduhsd.net)



Kata publikasi menurut Lee, Oey Hong (1965), Publikasi berasal dari kata publish, publisis, atau publisistik, yang berarti memberitahukan kepada umum, mengumumkan, segala usaha yang berhubungan dengan kegiatan dalam bidang pengumuman. Pengumuman tersebut dilakukan melalui alat-alat komunikasi massa, yaitu alat-alat yang dapat menghubungkan atau mengadakan komunikasi dengan massa. Publikasi meliputi semua udara dan kegiatan pengumuman yang dilakukan melalui alat-alat komunikasi massa, yaitu pers, film, radio, dan televisi, dan yang ditujukan kepada massa. Dalam melakukan publikasi sangat diperlukan pemahaman terhadap gejala komunikasi massa.

Publikasi meliputi semua usaha dan kegiatan pengumuman yang dilakukan melalui alat-alat komunikasi massa, yaitu media cetak (surat kabar, majalah, buku dan lain-lain), film, radio dan televisi yang ditujukan kepada massa. Dalam melakukan publikasi, sangat diperlukan pemahaman terhadap gejala komunikasi

massa. Saat ini media media film, radio, televisi, dan pers (meliputi semua barang yang tercetak, seperti surat kabar, majalah, pamflet, buku, dan lain sebagainya) sangat mempengaruhi kehidupan manusia modern.

Dalam pengaruhnya, media atau alat komunikasi massa perlu diwaspadai, karena ada juga unsur-unsur yang kurang baik dalam siaran atau berita di dalamnya. Contohnya adalah pada program acara berita ataupun pada surat kabar banyak memasukkan unsur-unsur kekerasan, pencabulan, pemerkosaan dan lain-lain. Padahal seharusnya berunsurkan informasi, edukasi, himbauan, dan lainnya, dengan tujuan positif. Ketidaktepatan tujuan media komunikasi massa tersebut dapat dipengaruhi oleh aspek kebudayaan luar yang belum tentu sesuai dengan etika kebudayaan bangsa, tingkat kreativitas yang melewati batas dan norma yang ada, serta ketidaksesuaian isi media yang dikomunikasikan dengan target audience karena bebasnya peredaran media tersebut, sehingga kurang dapat dikendalikan. Oleh karena itu melakukan publikasi yang terseleksi sangatlah penting, sehingga yang dipublikasikan adalah suatu hasil komunikasi massa yang berguna bagi masyarakat secara umum (Lee, 1965).

Salah satu media publikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi adalah poster. Pesan yang disampaikan poster secara singkat, padat, dan jelas, sehingga dapat terjalin komunikasi antara pembuat dan pembaca poster. Dalam skenario ini, tema yang akan diambil adalah "Membangun Kota Baru Tanpa Meninggalkan Nilai-nilai Historis" (Lee, 1965).

Definisi poster atau plakat adalah karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar. Pengaplikasiannya dengan ditempel di dinding atau permukaan datar lainnya

dengan sifat mencari perhatian bagi orang yang melihat dan membacanya. Karena itu poster biasanya dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat. Bahasa yang digunakan dalam poster haruslah singkat, mudah dimengerti, dan mudah diingat. Poster merupakan salah satu media komunikasi visual yang dapat bermanfaat untuk menyampaikan pesan bagi para pembacanya (Lee, 1965).

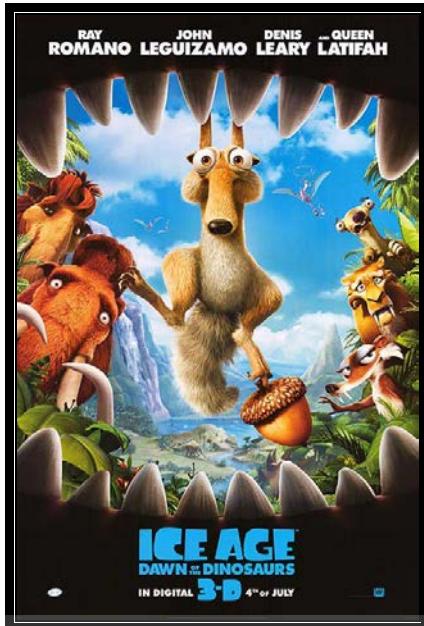
Ciri-ciri poster yang baik adalah:

1. Sederhana
2. Menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok
3. Berwarna
4. Slogan yang ringkas dan jitu
5. Ulasannya jelas
6. Motif dan desain bervariasi



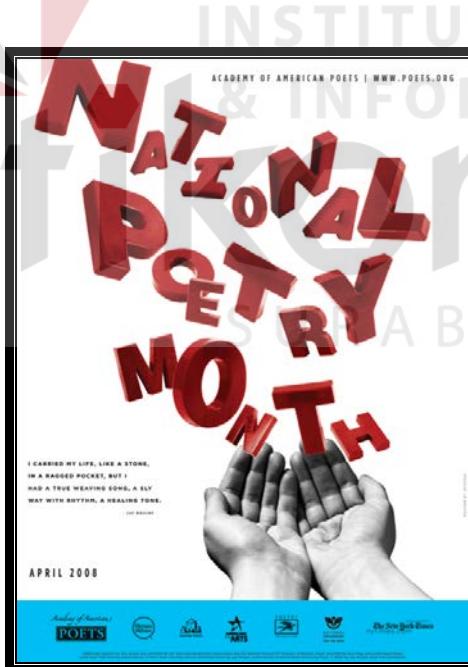
Gambar 2.16 Contoh Poster

(www.obeygiant.com)



Gambar 2.17 Contoh Poster

(www.filmonic.com)



Gambar 2.18 Contoh Poster

(www.zollberg.com)

2.7 Profil Band

Marsmellow berawal dari sebuah band SMA yang dulu di motori oleh Kukuh Syafaat (Coco) pada drum dan Praditya Juncto Rizanjaya (Juncto) pada guitar, dengan beberapa anggota yang lain dengan nama band Masterpieces. Masterpieces ini sudah seringkali tampil di beberapa festival band antar SMA dan sebagainya

Diluar Masterpieces Juncto mempunyai sahabat Mochamad Nur Arifin (Avin) yang sejak kelas 2 SMA aktif membuat lagu disela-sela jam kosong, sembari Juncto tetap tampil dengan masterpieces-nya.

Pada saat farewell party SMA 6 sang vokalis Masterpieces tidak dapat tampil maka Avin ditunjuk sebagai penggantinya. Sejak saat itu Avin, Juncto dan Coco tampil bersama untuk pertama kali dalam sebuah band dan menjadi awal terbentuknya Marsmellow. Memasuki saat perkuliahan Juncto dan Avin masih intens dalam membuat lagu, sampai suatu saat diputuskan untuk membuat demo lagu di studio Nadamusika untuk keperluan audisi salah satu ajang musik yang disponsori salah satu produk rokok.

Oleh karena itu Avin dan Juncto memutuskan untuk mencari personil lain untuk melengkapi band tersebut guna keperluan rekaman maupun untuk tampil disebuah acara. Coco (guitar), Ardi (keyboard), Fajar (drum), Rossi (bass) melengkapi personil Marsmellow.

Nama Marsmellow pun dipilih untuk menjadi nama band, dari sekian pilihan yang ada. Marsmellow berasal dari 2 kata, Mars dan Mellow. Mars adalah planet merah sebagai simbol lelaki dan semangat. Mellow berarti lembut, nyaman, dan sebagainya. Seperti dua sisi mata uang Marsmellow menggambarkan

keseluruhan karakter bermusik, kadang mars kadang juga mellow. Diawal-awal Marsmellow berdiri lagu-lagu yang diciptakan lebih melayu atau mainstream dari industri musik yang ada pada saat itu. Sekarang dengan tiga personil dan dengan sentuhan Pay sebagai produser musik lebih berwarna alternatif. Pay memasukkan beberapa band luar negeri seperti, My Chemical Romance, 30 seconds to mars dan All american rejects, dalam warna musik Marsmellow. Dikarenakan para personil Marsmellow sangat terpengaruh dengan band-band luar tersebut.

Personil Marsmellow yaitu, Mochamad Nur Arifin (Avin) pada vocal, Kukuh Syafaat (Coco) pada guitar, drum, keys dan Praditya Juncto Rizanjaya (Juncto) pada guitar. Saat ini Marsmellow sedang bersiap unuk melaunching albumnya yang berisikan 6 lagu dengan title “Bukan Matematika”.



Gambar 2.19 *Interview Marsmellow*



Gambar 2.20 Interview Marsmellow



Gambar 2.21 Interview Marsmellow



Gambar 2.22 Interview Marsmellow



Gambar 2.23 Perfoming Marsmellow



Gambar 2.24 Perfoming Marsmellow

