



**PEMBUATAN VIDEO KLIP LAGU BERGENRE *BALLAD*
BERJUDUL “AKU DAN DIRINYA” DARI ZUDHAN JAUZI.**



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Oleh:

ZUDHAN JAUZI HIDAYAT

14510160036

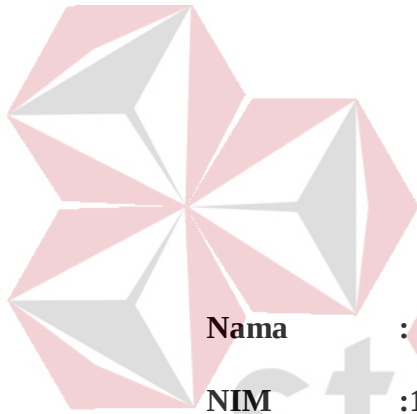
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP LAGU BERGENRE *BALLAD*
BERJUDUL “AKU DAN DIRINYA” DARI ZUDHAN JAUZI**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Terapan Komputer Multimedia



Oleh:

Nama : ZUDHAN JAUZI HIDAYAT

NIM : 14.51016.0036

Program : DIV Komputer Multimedia

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
STIKOM
SURABAYA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2018

Tugas Akhir

PEMBUATAN VIDEO KLIP LAGU BERGENRE *BALLAD* BERJUDUL “AKU DAN DIRINYA” DARI ZUDHAN JAUZI

Dipersiapkan dan disusun oleh

ZUDHAN JAUZI HIDAYAT

NIM: 14.51016.0036

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Kamis, 30 Januari 2018

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

1. Karsam, MA., Ph.D.
2. Mega Pandan Wangi, M.Sn.



Pembahas

1. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

stikom

Dr. Jusak



Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Zudhan Jauzi Hidayat
NIM : 14.51016.0036
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul Karya : Pembuatan Video Klip Lagu Bergenre *Ballad* Berjudul “Aku dan Dirinya” Dari Zudhan Jauzi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi **pengembangan** ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas *Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right)* atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Januari 2018



Zudhan Jauzi Hidayat
NIM: 14.51016.0036

LEMBAR MOTTO



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

“Nakal lah Dengan Terhormat Dan Jadilah Liar Yang Bertanggung Jawab”

stikom
SURABAYA

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Almamater tercinta, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
2. Kedua orangtuaku tercinta.
3. Kakak dan Adik tercinta.
4. Dosen Pembimbing 1, Karsam, MA., Ph.D.
5. Dosen Pembimbing 2, Mega Pandan Wangi, M.Sn.
6. Dosen Penguji, Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.
7. Seluruh dosen DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
8. Pelatih *vocal* Ibu Imen Iman.
9. Penulis lagu Hanz Dsatria beserta Crew tercinta
10. Dan terakhir, keluarga besar DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya angkatan 2014.

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan video klip lagu bergenre *ballad* “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi. Merujuk pernyataan tersebut penulis ingin membuat Tugas Akhir ini tentang video klip yang berhubungan dengan musik. Video klip ini sebagai media promosi untuk lagu bergenre *ballad* berjudul “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi. *Genre* musik yang akan diangkat oleh penulis adalah *genre* musik *ballad*, karena *genre* musik ini memiliki notasi nada-nada melankolis.

Pada Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan studi literatur. Hasil video: 05:55 menit, menggambarkan pesan lirik lagu tentang berbagai sudut percintaan, kesedihan, maupun keromantisan. Hal ini dilakukan agar bertujuan untuk memvisualisasikan lagu yang berjudul “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi, sebagai pembuatan video klip ini mudah dipahami penonton. Dengan dibuatnya video klip ini penulis berharap dapat ikut serta industri kreatif di Tanah Air.

Kata Kunci: Video Klip, “Aku dan Dirinya”, Zudhan Jauzi.



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atau segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul Video Klip Lagu *Bergene Ballad* Berjudul “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi. Ini dapat diselesaikan tepat waktu.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, data-data yang disusun dan diperoleh selama proses penelitian serta berdasarkan pengamatan terhadap situasi yang ada dikerjakan kurang lebih enam bulan. Dengan waktu yang relatif singkat, perlu disadari bahwa penulis akan meningkatkan pemahaman dan terus belajar pada dunia kerja nanti.

Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penulisan laporan Tugas Akhir ini telah didapat banyak bantuan, baik moral maupun materil, dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini, disampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT dan Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Karsam MA., Ph.D selaku Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dan Dosen Pembimbing I.
5. Mega Pandan Wangi, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II.

6. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., Med.Kom., ACA Selaku Dosen Pembahas.
7. Seluruh *talent*, yakni Sahabatku Guruh Dwi Samudra dan Stephany Ruth Anchilla.
8. Seluruh *crew* yang telah membantu.
9. Teman-teman di Program Studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
10. Semua pihak yang selalu mendukung, memeberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Tidak ada kesempurnaan di dunia ini, demikian gambaran dari laporan Tugas Akhir ini, tentu masih terdapat kekurangan, baik secara materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi sempurnanya tulisan ini dikemudian hari. Diharapkan pula dapat membangun hasil karya film ini agar kedepannya diperoleh suatu karya yang lebih maksimal atau lebih baik dari karya ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua.

Surabaya, 30 Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Fokus Penciptaan.....	3
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan.....	3
1.4 Tujuan Penciptaan	4
1.5 Manfaat Penciptaan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Video Klip	5
2.2 Musik.....	6
2.3 Vocal.....	7
2.4 Genre lagu	9
2.4.1 Blues	9
2.4.2 Country.....	9
2.4.3 Jazz.....	10
2.4.4 Klasik	10
2.5 Lagu <i>Ballad</i>	16
2.6 “Aku dan Dirinya”	16
BAB III METODE PENCIPTAAN	17
3.1 Metode Penelitian.....	17
3.2 Objek Penelitian	18
3.3 Lokasi Penelitian	19
3.4 Sumber Data	19
3.5 Teknik Pengumpulan Data	21
3.5.1 Video klip	22
3.5.2 Pengetahuan Musik.....	22
3.5.3 Pengetahuan Olah <i>Vocal</i>	23
3.5.4 Genre Lagu <i>Ballad</i>	24
3.5.5 Judul Lagu “Aku dan Dirinya”	25
3.5.6 Observasi	26
BAB IV PERANCANGAN KARYA	27
4.1 Pra Produksi.....	28

4.1.1	Naskah	29
4.1.2	Managemen Produksi	Halaman
4.1.3	Produksi	44
4.1.4	Publikasi.....	48
BAB V	IMPLEMENTASI KARYA	53
5.1	Produksi.....	53
5.2	Pasca Produksi.....	56
5.3	<i>Finishing</i> Karya atau Hasil Karya	59
5.4	Publikasi Karya	64
5.5	<i>Screenshot</i> Video Klip	69
BAB VI	PENUTUP	90
6.1	Kesimpulan.....	90
6.2	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA		91
BIODATA PENULIS.....		93
LAMPIRAN.....		94



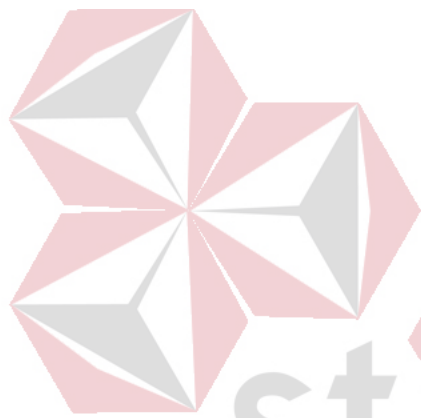
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Wawancara Ime Iman praktisi olah vocal.	23
Gambar 3. 2 Wawancara Hanz Dsatria praktisi musik.	24
Gambar 3. 3 Wawancara Hanz Dsatria praktisi musik.	25
Gambar 4. 1 Bagan perancangan karya.....	28
Gambar 4. 2 Stephany Ruth Anchilla	31
Gambar 4. 3 Guruh Dwi Samudra.....	33
Gambar 4. 4 Real kejadian dan Reading 1.....	34
Gambar 4. 5 Real kejadian dan Reading 2.....	34
Gambar 4. 6 Real kejadian dan Reading 3.....	35
Gambar 4. 7 Real kejadian dan Reading 4.....	35
Gambar 4. 8 Real kejadian dan Reading 5.....	36
Gambar 4. 9 Real kejadian dan Reading 6.....	36
Gambar 4. 10 Real kejadian dan Reading 7.....	37
Gambar 4. 11 Real kejadian dan Reading 8.....	37
Gambar 4. 12 Real kejadian dan Reading 9.....	37
Gambar 4. 13 Real kejadian dan Reading 10.....	38
Gambar 4. 14 Hunting lokasi Gereja Kelahiran Santa Perawan Maria.....	39
Gambar 4. 15 Hunting lokasi Palacio Wedding Chapel.	39
Gambar 4. 16 Hunting lokasi Restoran Palacio.	40
Gambar 4. 17 Hunting lokasi Wins Recording Studio.....	40
Gambar 4. 18 Bagan Produksi.	45
Gambar 4. 19 <i>Make Up</i>	45
Gambar 4. 20 Produksi di lokasi pertama.	46
Gambar 4. 21 Produksi di lokasi kedua.	46
Gambar 4. 22 Produksi di lokasi ketiga.	46
Gambar 4. 23 Penyamaan Audio Lagu.	47
Gambar 4. 24 Bagan Pasca Produksi	48
Gambar 4. 25 Sketsa Poster.	49

Gambar 4. 26 Sketsa Cover Box DVD	50
Gambar 4. 27 Sketsa label DVD	51
Gambar 5. 1 Gereja kelahiran Santa Perawan Maria.	54
Gambar 5. 2 Bagian dalam Gereja	54
Gambar 5. 3 Palacio Wedding Chapel	54
Gambar 5. 4 Restoran Palacio	55
Gambar 5. 5 Wins Recording Studio	55
Gambar 5. 6 Lokasi dalam Wins Studio	55
Gambar 5. 7 Adobe Premiere Pro CC.....	56
Gambar 5. 8 Tahap <i>Editing</i> menggunakan Adobe Premiere Pro CC.....	57
Gambar 5. 9 Opening Video logo Stikom.....	60
Gambar 5. 10 Opening Video D4 Multimedia.....	60
Gambar 5. 11 Opening logo musik label.	60
Gambar 5. 12 Opening Judul lagu.....	61
Gambar 5. 13 Drama video klip.....	61
Gambar 5. 14 <i>Mastercam</i>	61
Gambar 5. 15 <i>Mastercam</i>	62
Gambar 5. 16 <i>Mastercam</i>	62
Gambar 5. 17 Drama video klip.....	62
Gambar 5. 18 Drama video klip.....	63
Gambar 5. 19 Drama video klip.....	63
Gambar 5. 20 Drama video klip.....	63
Gambar 5. 21 Drama video klip.....	64
Gambar 5. 22 Drama video klip.....	64
Gambar 5. 23 Credit Title.	64
Gambar 5. 24 <i>Font dark & black</i>	65
Gambar 5. 25 Poster Video klip.....	65
Gambar 5. 26 Desain DVD.	66
Gambar 5. 27 Desain cover DVD.	66
Gambar 5. 28 Desain <i>Merchandise</i> Kaos.....	67
Gambar 5. 29 Desain <i>Merchandise</i> Kaos.....	67
Gambar 5. 30 Desain <i>Merchandise</i> Topi.	68

Gambar 5. 31 Desain <i>Merchandise</i> Topi.	68
Gambar 5. 32 <i>Opening</i>	69
Gambar 5. 33 <i>Opening</i> Label rekaman dan Judul.	69
Gambar 5. 34 <i>Scene</i> 1.	69
Gambar 5. 35 <i>Scene</i> 2.	70
Gambar 5. 36 <i>Scene</i> 3.	70
Gambar 5. 37 <i>Scene</i> 3.	70
Gambar 5. 38 <i>Scene</i> 4.	71
Gambar 5. 39 <i>Scene</i> 5.	71
Gambar 5. 40 <i>Scene</i> 6.	71
Gambar 5. 41 <i>Scene</i> 7.	72
Gambar 5. 42 <i>Scene</i> 8.	72
Gambar 5. 43 <i>Scene</i> 9.	72
Gambar 5. 44 <i>Scene</i> 10.	73
Gambar 5. 45 <i>Scene</i> 11.	73
Gambar 5. 46 <i>Scene</i> 12.	73
Gambar 5. 47 <i>Scene</i> 13.	74
Gambar 5. 48 <i>Scene</i> 14.	74
Gambar 5. 49 <i>Scene</i> 15.	74
Gambar 5. 50 <i>Scene</i> 16.	75
Gambar 5. 51 <i>Scene</i> 17.	75
Gambar 5. 52 <i>Scene</i> 18.	75
Gambar 5. 53 <i>Scene</i> 19.	76
Gambar 5. 54 <i>Scene</i> 19.	76
Gambar 5. 55 <i>Scene</i> 20.	76
Gambar 5. 56 <i>Scene</i> 21.	77
Gambar 5. 57 <i>Scene</i> 22.	77
Gambar 5. 58. <i>Scene</i> 23.	77
Gambar 5. 59 <i>Scene</i> 24.	78
Gambar 5. 60 <i>Scene</i> 25.	78
Gambar 5. 61 <i>Scene</i> 26.	78
Gambar 5. 62 <i>Scene</i> 27.	79

Gambar 5. 63 <i>Scene</i> 28.....	Halaman 79
Gambar 5. 64 <i>Scene</i> 29.....	79
Gambar 5. 65 <i>Scene</i> 30.....	80
Gambar 5. 66 <i>Scene</i> 31.....	80
Gambar 5. 67 <i>Scene</i> 32.....	80
Gambar 5. 68 <i>Scene</i> 33.....	81
Gambar 5. 69 <i>Scene</i> 33.....	81
Gambar 5. 70 <i>Scene</i> 35.....	81
Gambar 5. 71 <i>Scene</i> 36.....	82
Gambar 5. 72 <i>Scene</i> 37.....	82
Gambar 5. 73 <i>Scene</i> 38.....	82
Gambar 5. 74 <i>Scene</i> 39.....	83
Gambar 5. 75 <i>Scene</i> 40.....	83
Gambar 5. 76 <i>Scene</i> 41.....	83
Gambar 5. 77 <i>Scene</i> 42.....	84
Gambar 5. 78 <i>Scene</i> 43.....	84
Gambar 5. 79 <i>Scene</i> 44.....	84
Gambar 5. 80 <i>Scene</i> 45.....	85
Gambar 5. 81 <i>Scene</i> 46.....	85
Gambar 5. 82 <i>Scene</i> 47.....	85
Gambar 5. 83 <i>Scene</i> 48.....	86
Gambar 5. 84 <i>Scene</i> 49.....	86
Gambar 5. 85 <i>Scene</i> 50.....	86
Gambar 5. 86 <i>Scene</i> 51.....	87
Gambar 5. 87 <i>Scene</i> 52.....	87
Gambar 5. 88 <i>Scene</i> 53.....	87
Gambar 5. 89 <i>Scene</i> 54.....	88
Gambar 5. 90 <i>Scene</i> 55.....	88
Gambar 5. 91 <i>Scene</i> 56.....	88
Gambar 5. 92 <i>Scene</i> 57.....	89
Gambar 5. 93 <i>Scene</i> 58.....	89
Gambar 5. 94 <i>Scene</i> 59 dan <i>Credit Title</i>	89



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

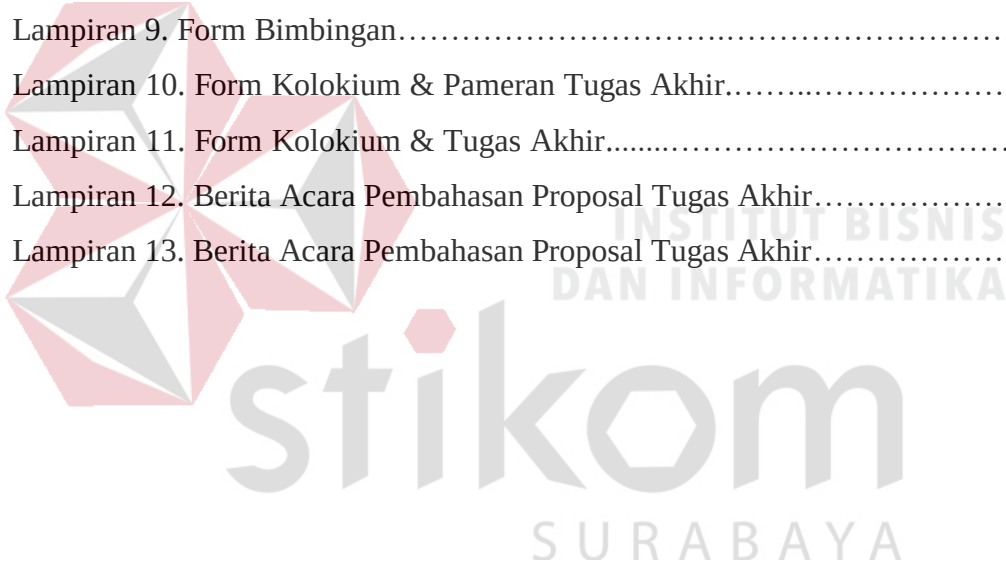
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Sumber Data.....	19
Tabel 4. 1 <i>List</i> Alat Shooting.....	38
Tabel 4. 2 Anggaran Biaya.....	40
Tabel 4. 3 Jadwal Kerja.....	43
Tabel 4. 4 <i>Crewlist</i>	44



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. <i>Sholist</i>	94
Lampiran 2. <i>Storyboard</i>	95
Lampiran 3. <i>Storyboard</i>	96
Lampiran 4. <i>Storyboard</i>	97
Lampiran 5. <i>Storyboard</i>	98
Lampiran 6. <i>Storyboard</i>	99
Lampiran 7. <i>Storyboard</i>	100
Lampiran 8. Form Seminar Kolokium.....	101
Lampiran 9. Form Bimbingan.....	102
Lampiran 10. Form Kolokium & Pameran Tugas Akhir.....	103
Lampiran 11. Form Kolokium & Tugas Akhir.....	104
Lampiran 12. Berita Acara Pembahasan Proposal Tugas Akhir.....	105
Lampiran 13. Berita Acara Pembahasan Proposal Tugas Akhir.....	106



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Pada era masa kini banyak tercipta dan berkembangnya industri kreatif di Indonesia. Seperti yang dijelaskan Julianto dalam *website* ekonomi.kompas.com Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dituntut untuk meningkatkan daya saing ekonomi kreatif nasional, bekraf juga dituntut untuk dapat menjadi penggerak perekonomian Indonesia ke depan. Kepala Bekraf Triawan Munaf mengungkapkan ada tiga sektor perkembangan ekonomi yang menjadi prioritas di Indonesia seperti *games*, aplikasi, film, serta musik. Merujuk pernyataan tersebut penulis ingin membuat Tugas Akhir ini tentang video klip yang berhubungan dengan musik. Video klip ini sebagai media promosi untuk lagu bergenre *ballad* berjudul “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi. Dengan dibuatnya video klip ini penulis berharap dapat berpartisipasi dalam industri kreatif di tanah air.

Genre musik yang akan diangkat oleh penulis adalah *genre* musik *ballad*, karena *genre* musik ini memiliki notasi nada-nada melankolis. *Genre* musik ini banyak diminati pekerja seni vokal (penyanyi). Seperti yang disampaikan dalam wawancara penulis dengan Hanz Dsatria seorang produser, *music arranger*, *song writer*, dan *composer* (16 Juni 2017, *Studio Musicology record*, Surabaya. Pukul 16.23 WIB) mengatakan bahwa lagu *ballad* adalah sebuah lagu yang didominasi dari *genre* musik bernotasi nada-nada sedih (melankolis). *Genre* ini banyak diminati oleh penyanyi maupun musisi karena memiliki tingkat kesulitan di-*fell* lirik lagu, notasi nada lagu, hingga faktor pembawaan lagu sering disebut *act*

stage dalam dunia *entertaint*. Sedangkan lagu yang penulis angkat mempunyai nada-nada melankolis.

Penulis akan mengemas *genre* musik *ballad* yang berjudul “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi dengan perpaduan lirik bahasa melankolis, note nada minor-mayor, dan musik rock hingga orkestra klasik agar terkesan lebih megah seperti musik khas eropa. Seperti yang disampaikan dalam wawancara penulis dengan Ime Iman selaku *vocal coach* ternama di Surabaya-Medan, *vocal coach* tetap di Ahmad Dhani *School Of Rock* Surabaya (05 April 2017 *Studio Igors* Surabaya, Pukul 13.10 WIB) mengatakan bahwa lagu yang akan dikemas oleh Zudhan Jauzi akan memberikan ciri khas berbeda dari penyanyi maupun musisi yang sudah ada dengan memilih *genre* yang diminati kalangan muda-manula. Akan menghadirkan karya legendaris dari band Bon Jovi, Aerosmith, Air Supply dengan bernuansa *ballad* khas eropa disisi perpaduan lirik bahasa dengan nada dan musik *modern*.

Dalam Tugas Akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan lagu yang berjudul “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi sebagai pembuatan video klip. Pada jaman sekarang penyanyi maupun musisi mementingkan distribusi lagu terlebih dahulu, tanpa memikirkan visualisasi lagu agar mudah memahami isi pesan dari lirik lagu tersebut. Video klip ini akan dikemas secara unik dan menarik namun tetap bisa diterima dan disukai oleh golongan masyarakat. Serta membuat para penikmat musik mampu membangun suasana hati saat mendengarkan. Dengan menggambarkan pesan lirik lagu yang mudah dipahami dari berbagai sudut percintaan, kesedihan maupun keromantisan yang akan membuat penonton timbul rasa tenang dan terhanyut dalam video klip ini.

Harapan penulis melalui video klip ini diharapkan para musisi untuk lebih berani menunjukkan originalitas bakat dan karya mereka agar bisa mendongkrak dunia musik di tanah air serta mengembangkan industri kreatif dengan hal-hal baru tanpa menjiplak karya orang lain.

1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang telah diuraikan di atas, maka penulis memfokuskan penciptaan Tugas Akhir ini bagaimana video klip lagu bergenre *ballad* yang berjudul “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi.

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Berdasarkan fokus penciptaan di atas, maka ruang lingkup penciptaan, sebagai berikut:

1. Memimpin *crew* dalam sebuah pra produksi-produksi video klip.
2. Menyusun konsep sebuah video klip.
3. Membuat *treatment* yang selanjutnya akan digunakan sebagai produksi.
4. Memilih pemeran (*talent*) yang sesuai dengan karakter di dalam skenario maupun lagu.
5. Melakukan *reading* dan *real* kejadian untuk *talent*.
6. Membuat *shot list*.
7. Menyamakan pandangan visual dan memvisualisasikan *storyboard* sesuai ketukan tempo nada lagu.
8. Proses *editing audio* maupun video.
9. Mengarahkan *crew* dalam proses *finishing*, publikasi, hingga *screening* video klip.

1.4 Tujuan Penciptaan

Setelah mengetahui fokus penciptaan, maka tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan video klip lagu bergenre *ballad* yang berjudul “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi.

1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan yang diharapkan dalam Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Manfaat bagi penulis:
 - a. Lebih memahami tentang proses pembuatan video klip.
 - b. Meningkatkan kemampuan dalam membuat suatu ide dan konsep video klip.
 - c. Meningkatkan kemampuan berorganisasi dalam mengelola *crew*.
 - e. Agar menciptakan suatu karya untuk dijual belikan melalui *music digital store*.
 - f. Sebagai media promosi single lagu “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi.
2. Manfaat bagi Lembaga:
 - a. Sebagai bahan kajian untuk mata kuliah tentang penyutradaraan, *cinematography*.
 - b. Sebagai rujukan penelitian mendatang tentang pembuatan video klip dengan judul lagu “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi.
3. Manfaat bagi Masyarakat:
 - a. Dapat dijadikan pengetahuan atau wawasan bahwa lagu bergenre *ballad* tidak salah disebut sebagai lagu cengeng atau bernuansa melankolis.
 - b. Untuk menjadikan karya yang berkualitas untuk para pendengar maupun penikmat musik tanah air.
 - c. Dapat dijadikan *soundtrack* film dengan syarat saling menguntungkan dan tidak saling merugikan satu sama lain.

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan video klip lagu bergenre *ballad* yang berjudul “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi, maka karya video klip ini akan menggunakan beberapa landasan teori. Landasan teori yang digunakan antara lain penjelasan video klip, pengetahuan musik, pengetahuan oleh *vocal*, jenis-jenis *genre* lagu, lagu *ballad*, “Aku dan Dirinya”.

2.1 Video Klip

Salah satu produk video *editing* adalah pembuatan video klip. Video klip telah menjadi salah satu sarana promosi yang cukup potensial. Gambar yang diambil dapat berupa acara pentas musik, pesta pernikahan, pesta ulang tahun, konser, dan lain sebagainya. Bahkan sekarang banyak grup musik indie dapat membuat video rekaman sendiri dan diperjual belikan (Wahana Komputer, 2008). Video klip merupakan sarana bagi para produsen musik untuk memasarkan produknya melalui berbagai media terutama media visual seperti media televisi dan internet. Menurut Juju (2006: 1) Jika dilihat dari berbagai acara maupun *event* tertentu akan sering menjumpai orang sedang merekam acara-acara. Namun, kenyataannya dengan berkembangnya teknologi generasi muda saat ini, mereka tidak lagi hanya sebagai penonton dan penikmat video maupun film akan tetapi telah mengambil peran untuk memproduksi video maupun film itu sendiri. Menurut Purba (2013: 1) teknik-teknik pengambilan gambar sudah tidak asing bagi penonton dimana mereka sudah sangat memahami *close up*, serta *cut* dari

satu *shot* ke *shot* yang lain. Tanpa disadari penonton menjadi kritisi yang mahir dalam menganalisa sebuah video maupun film.

2.2 Musik

Menurut Abdul Hadi dalam websitenya <http://www.softilmu.com> bahwa seni musik adalah suatu hasil karya seni berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, harmoni, dan bentuk atau struktur lagu serta ekspresi sebagai suatu kesatuan. mengatakan bahwa musik merupakan curahan kekuatan tenaga penggambaran yang berasal dari gerakan rasa dalam suatu rentetan suara (melodi) yang berirama.

Sebuah elemen yang penting dalam kehidupan manusia. Sejak dulu kala musik sudah memegang peranan dalam beberapa fungsi berdasar jenis dari musik itu sendiri. Musik akan lebih mudah berekspresi atau mengungkapkan perasaannya lewat musik. Di samping untuk menunjukkan bakatnya, pengungkapan perasaan lewat musik akan lebih mudah diterima. Apalagi bila musik tersebut berupa vokal yang berisi kata-kata yang tersusun bagus dan mudah dimengerti.

Disertai dengan alunan nada-nada yang mewakili ekspresi yang akan dikeluarkan. Misalkan, apabila hendak berekspresi sedih, nada yang dimainkan berupa nada yang bertempo lambat dan halus. Sebaliknya, bila nada tersebut cepat dan menggebu-gebu biasanya mewakili ekspresi senang dan bahagia. Menurut Minda dalam websitenya www.needsindex.com menjelaskan bahwa di era yang maju seperti sekarang ini, timbul tren lagu galau bagi para remaja putra maupun

putri. Umumnya kondisi galau ini diakibatkan karena masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari mereka terlebih masalah tentang percintaan. Banyak di antara pemuda-pemudi tersebut merasa tenang jika mendengarkan lagu galau, lagu melankolis, lagu sedih atau apapun istilahnya.

2.3 Vocal

Menurut Ian dalam websitenya <http://www.kompasiana.com>. Memproduksi suara yang baik dan benar, sehingga suara yang keluar terdengar jelas, indah, merdu, dan nyaring. Artikulasi, cara pengucapan kata demi kata yang baik dan jelas. Pernafasan, usaha untuk menghirup udara sebanyak-banyaknya, kemudian disimpan, dan dikeluarkan sedikit demi sedikit sesuai dengan keperluan. Pernafasan dada, cocok untuk nada-nada rendah, penyanyi mudah lelah. Pernafasan perut, udara cepat habis dan kurang cocok digunakan dalam menyanyi, karena akan cepat lelah. Pernafasan diafragma, pernafasan yang paling cocok digunakan untuk menyanyi, karena udara yang digunakan akan mudah diatur pemakaiannya, mempunyai *power* dan stabilitas *vocal* yang baik.

Phrasing aturan pemenggalan kalimat yang baik dan benar sehingga mudah dimengerti dan sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku. Sikap badan, posisi badan ketika seseorang sedang nyanyi, bisa sambil duduk, atau berdiri, yang penting saluran pernafasan jangan sampai terganggu. Resonansi adalah usaha untuk memperindah suara dengan memfungsikan rongga-rongga udara yang turut bervibrasi atau bergetar disekitar mulut dan tenggorokan. *Vibrato* adalah usaha untuk memperindah sebuah lagu dengan cara memberi gelombang

suara yang bergetar teratur, biasanya di terapkan di setiap akhir sebuah kalimat lagu.

Improvisasi adalah usaha memperindah lagu dengan merubah atau menambah sebagian melodi lagu dengan profesional, tanpa merubah melodi pokoknya. Intonasi adalah tinggi rendahnya suatu nada yang harus dijangkau dengan tepat. Pendengaran yang baik, kontrol pernafasan, rasa *musical*. Nada adalah bunyi yang memiliki getaran teratur tiap detiknya. *Pitch* yaitu ketepatan jangkauan nada. Durasi yaitu lamanya sebuah nada harus dibunyikan. Intensitas nada yaitu keras lembutnya nada yang harus dibunyikan. *Timbre* yaitu warna suara yang berbeda tiap-tiap orang. Ambitus suara adalah luas wilayah nada yang mampu dijangkau oleh seseorang. Seorang penyanyi profesional harus mampu menjangkau nada-nada dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi sesuai dengan kemampuannya. *Crescendo* adalah suara pelan berangsur-angsur keras. *Descrescendo* adalah suara keras berangsur-angsur pelan. *Stacato* adalah suara dalam bernyanyi yang terpatah-patah.

Menurut Ime Iman dalam wawancara beliau merupakan seorang pelatih *vocal coach* Rini Idol, *vocal coach* ternama di Surabaya sampai Medan dan juga pengajar di School Of Rock Ahmad Dhani Surabaya. Vocal mempunyai banyak spekulasi terhadap orang yang memiliki jiwa berseni musik. Setiap manusia mempunyai vokal yang berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi oleh perbedaan bentuk dan kemampuan alat pembentuk suara manusia satu dengan lainnya. Batas wilayah nada yang dapat disuarakan oleh seseorang disebut Ambitus suara. Dalam bermusik vokal akan semakin indah apabila diiringi dengan instrumen. *Instrument* adalah nada-nada yang keluar dari alat musik yang digunakan.

2.4 Genre lagu

Menurut Hadi dalam websitenya <http://www.softilmu.com> jenis - jenis musik atau biasa disebut *genre*. Musik dapat dikelompokkan sesuai dengan kriteria lain. Misalnya, Sebuah *genre* dapat didefinisikan oleh teknik musik, gaya, konteks, dan tema musik.

2.4.1 Blues

Blues adalah sebuah aliran musik yang berasal dari Amerika Serikat (AS). *Blues* berkembang dari musik-musik spiritual dan puji-pujian yang muncul dari komunitas budak-budak Afrika di AS silam. Sebelum abad ke-20, musik *blues* hanya populer di kalangan orang Amerika berkulit hitam. Ciri-ciri musik ini yaitu pola irama yang sering digunakan yaitu pola AAB. Musik blues terkesan sedih. Permainan gitarnya selalu penuh dengan improvisasi. Contoh musisi yang menggunakan *genre* ini, yaitu B.B King.

2.4.2 Country

Musik *country* adalah musik tradisional rakyat pendatang Amerika yang mulai berkembang di daerah Amerika Serikat bagian barat dan selatan sekitar (Nashville, Tennessee). Musik ini merupakan perkembangan dari musik *kelt* dan musik *gospel*. Musik *country* awalnya dikenal dengan nama *Old Time* yaitu pada sekitaran tahun 1920-an. Kemudian selanjutnya pada tahun 1940-an istilahnya berubah menjadi musik *Bluegrass*. Hingga akhirnya sekitar tahun 1950 hingga sekarang istilah *country* mulai dipakai. Di Britania Raya dan Irlandia musik *country* sering dipanggil dengan musik *western*. Ciri khas dari *genre* musik ini yaitu sebagian besar menggunakan instrumen *string* seperti gitar akustik, gitar

listrik, dan biola. Musik ini identik dengan kebudayaan tradisional Amerika yaitu pakaian koboi. Contoh musisi dari *genre* ini yang terkenal yaitu Taylor Swift.

2.4.3 Jazz

Jazz adalah aliran musik yang berasal dari masyarakat Afro-Amerika Selatan pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20. Kata *jazz* berasal dari bahasa slang (bahasa daerah pinggiran pantai barat Amerika Serikat), yang untuk pertama kali dipakai istilah *jazz* ini pada tahun 1915 di Chicago. Musik *jazz* tumbuh dari penggabungan *blues*, *ragtime*, dan musik Eropa. Alat musik yang biasa digunakan adalah gitar, trombon, piano, trompet, dan *saxophone*. Nada-nada dari musik *jazz* memiliki ciri khas yang unik dalam permainan. Ciri-ciri dari *genre* ini yaitu vokal dan liriknya cenderung dianggap sebagai bagian dari bunyi instrumen. *Ritme* dan melodinya memiliki cenderung mengimprovisasi. Jason Mraz adalah salah satu musisi terkenal dari *genre* ini.

2.4.4 Klasik

Musik klasik biasanya merujuk pada musik klasik Eropa. Di negara-negara Eropa musik klasik dibedakan menjadi musik klasik populer dan musik klasik Eropa. Musik klasik mengacu pada musik yang berakar dari tradisi kesenian barat, musik kristiani, dan musik orkestra. Musik klasik beranjak pada abad ke-9 hingga abad ke-21. Ciri-ciri musik klasik yakni penggunaan dinamika *crescendo* dan *decrescendo*. *Crescendo* yaitu perubahan dinamika lagu dari lembut menjadi keras dan nyaring. Sedangkan *decrescendo* sebaliknya, perubahan dinamikanya dari keras menjadi lembut. Ciri lainnya yaitu perubahan tempo menggunakan *accelerando* (semakin cepat) dan *ritardeando* (semakin lambat).

1. Gregorian Chant tahun 590

Diawali setelah berakhirnya era kerajaan Romawi. Musik ini memakai empat garis sebagai not balok, tetapi belum ada aturan tempo dalam iramanya sehingga hitungan hanya didasarkan pada perasaan penyanyi.

2. Musik Organum 1150-1400

Susunan lagu berjarak oktaf. Suara-suara yang dihasilkan lebih kompleks dibanding era Gregorian. suara tinggi mulai dipakai pada era ini dengan menggunakan suara wanita dan anak-anak.

3. Musik Discant 1400-1600

Pada era mulai disadari bahwa tidak semua orang bisa mengikuti nada tinggi atau nada rendah. Maka diputuskan untuk membuat suara yang lebih kuat atau lebih rendah dengan penggunaan alat musik lebih beragam vreatif. Di era ini juga pertama kalinya notasi musik dan ornamen musik Eropa mulai terbentuk.

4. Musik Polifoni Era Barok (1600-1750)

Karakteristik musik pada era ini telah menggunakan *tonal counterpoint* yang lebih canggih, kompleks dengan penambahan bass *line*. Pada era ini awal terbentuknya musik orkestra.

5. Musik Homofon Era Klasik (1750-1825)

Pada masa ini terbentuk norma-norma dalam penciptaan gaya dan komposisi sebuah musik. penggunaan piano pada era ini menjadi unsur yang membuat karakteristik musik yang dihasilkan terkesan lebih ringan, namun lebih jelas jika dibandingkan jenis musik klasik di era Barok.

6. Musik Klasik Era Romantika (1820-1910)

Orkestrasinya lebih lengkap dengan penemuan alat musik baru. Melodinya lebih kompleks dan panjang serta penambahan unsur ekspresi dan emosi yang bernuansa romantisme

7. Musik Klasik Modern (1910-sekarang)

Pada masa musik klasik ini, muncul penyanyi-penyanyi baru yang menolak nilai-nilai pada era sebelumnya, karena tidak sesuai dengan yang diinginkan mereka yang lebih menilai musik klasik itu harus ada pengembangan dalam teknik permusikan bukan hanya mengandalkan pada pemilihan alat musik, melodi dan strukturnya. Karya yang paling terkenal berada pada masa ini yaitu Ricart Clayderman, Yanni dan Enya.

8. Pop

Musik pop atau musik populer adalah sebuah *genre* musik yang menjadi perkembangan dari musik *rock*. *Genre* ini mulai berkembang dan populer pada tahun 1950-an. *Genre* dinamakan populer karena memiliki daya tarik masa yang lebih besar dibandingkan dengan *genre* lainnya. Musik pop mempunyai gaya yang lebih lembut dibanding *rock* sehingga mudah diterima oleh masyarakat umum. Sebagai *genre*, musik pop bersifat eklektik, yaitu sering meminjam elemen dari gaya-gaya lain termasuk *urban*, *dance*, *rock*, *latin* dan *country* untuk membentuk karya terbaik. Ciri-ciri musik pop yaitu melodi yang digunakan mudah diterapkan dengan berbagai karakter lirik, fleksibel dan mudah dipadukan dengan jenis lain, lagu mudah disenandungkan dan mudah dipahami, harmoni tidak rumit, temponya dapat divariasikan. Contoh salah satu

musisi terkenal dari *genre* ini sekaligus orang yang dijuluki raja pop yaitu Michael Jackson.

9. R&B

R&B (atau RnB) atau singkatan dari "*rhythm & blues*" adalah *genre* yang cukup populer yang berasal dari musik Afrika-Amerika pada tahun 1940-an. Satu band RnB biasanya terdiri dari pianis, satu atau dua gitaris, vokalis, *bass*, *drum*, dan *saxophone*. Ciri-ciri dari *genre* ini, yaitu lirik lagunya sangat fokus pada tema-tema kemenangan dan kegagalan dalam hal hubungan, kebebasan, ekonomi, aspirasi, dan seksual. Gaya yang disajikan lebih dekat dengan pop, *jazz* dan *soul*. R&B lebih menitik beratkan pada kualitas vokal yang baik dan lirik yang lebih santai. Musiknya lebih enak didengar karena *genre* ini menggabungkan antara *jazz*, *gospel* dan *blues*. Musik R&B cenderung mengutamakan *improvisasi* melodi, khususnya vokal para penyanyi dengan harmonisasi yang *progressive*. Salah satu penyanyinya yang terkenal saat ini yaitu Justin Timberlake.

10. Rap

Rap adalah salah satu unsur musik *hip - hop*. Seorang penyanyi rap dijuluki dengan sebutan *rapper*. Dalam membawa lagu ini seorang *rapper* harus menggunakan teknik vokal dan berkata-kata dengan cepat. Dalam pementasannya musik *rap* biasanya selalu diiringi oleh *Dics jockey* maupun sebuah band. Contoh rapper terkenal adalah seperti Jay-Z. Ada pula *rapper* yang menjadi anggota band, misalnya Mike Shinoda dari Linkin Park. Umumnya, *rapper* berkulit hitam karena banyak *rapper* berasal dari daerah

pinggiran. Tapi ada juga beberapa *rapper* yang berkulit putih seperti Eminem dan Sean Paul.

11. Reggae

Reggae berasal dari Jamaika. Kata *reggae* diambil dari pengucapan dalam logat Afrika dari kata *ragged* yang artinya seperti hentak badan ketika menari dengan iringan musik. Musik ini adalah perkembangan dari musik pendahulunya yaitu *Ska* dan *Rocksteady*. Musik ini dipengaruhi oleh *jazz* Amerika dan RnB. Salah satu unsur yang dikenali dari musik *reggae* adalah ritme *offbeat* yang berasal dari gitar atau piano, walaupun gitar bass berperan lebih banyak. Contoh band yang menggunakan *genre reggae* : Steven And Coconut Treez.

12. Rock

Musik *rock* adalah *genre* musik populer yang berasal dari musik *rock and roll* di Amerika Serikat pada tahun 1950-an. Musik ini tergolong aliran musik keras. Yang paling dominan digunakan pada musik ini yaitu gitar listrik. Satu grup musik *rock* terdiri dari gitar bass, gitar listrik, dan drum. Musik *rock* mempunyai tiga *chords*, *backbeat* yang konsisten dan mencolok serta melodi yang menarik. Musik *rock* menggunakan beat yang berasal dari salah satu ritme musik *blues* yang disebut *boogie woogie* ditambah penekanan *backbeat* yang diisi pukulan *snare drum*. Pada akhir tahun 60-an dan awal 70-an, musik *rock* berkembang menjadi beberapa jenis. *Rock* berkembang menjadi berbagai subgenre seperti *soft rock*, *glam rock*, *heavy metal*, *hard rock*, *progressive rock*, dan *punk rock*. Hingga sekarang musik *rock* sudah sedemikian pesatnya. Sedemikian pesatnya hingga sub *genre* dari musik ini mencapai puluhan jenis.

Contoh band yang beraliran rock misalnya seperti Bon Jovi, The Beatles, Metallica dan lain-lain.

13. *Techno*

Genre techno adalah aliran musik yang menggunakan tema futuristik atau berkonsep masa depan. Musik *techno* juga dipakai di tempat-tempat *clubbing* dan biasanya musik ini dimainkan oleh seorang *Disc jockey*. Musik ini tidak dimainkan dengan alat musik tradisional seperti gitar, drum dan sebagainya. Tetapi, hanya menggunakan alat musik digital seperti *Disc jockey maker* yang biasa dipakai untuk *me-remix* musik yang sudah ada menjadi musik yang bertema *futuristik*. Contoh musisi yang menggunakan *genre techno*: Carl Cox dan Mike Bank.

14. Dangdut

Yang terakhir ini adalah salah satu *genre* musik andalan tanah air. Bahkan banyak karya-karya musik *genre* ini berasal dari Indonesia. Dan selebihnya dari India dan wilayah Asia lainnya. Bentuk musik ini bersumbu dari musik Melayu pada tahun 1940-an. Dalam evolusi menuju bentuk kontemporer sekarang masuk pengaruh unsur-unsur musik India dan Arab (pada cengkok dan harmonisasi). Perubahan arus politik Indonesia di akhir tahun 1960-an membuka masuknya pengaruh musik barat yang kuat dengan masuknya penggunaan gitar listrik dan juga bentuk pemasarannya. Sejak tahun 1970-an dangdut boleh dikatakan telah matang dalam bentuknya yang kontemporer. Sebagai musik populer, dangdut sangat terbuka terhadap pengaruh bentuk musik lain, mulai dari keroncong, langgam, degung, gambus, *rock*, pop, dan

bahkan *house music*. Dari *genre* ini, penyanyi yang paling terkenal dengan *hits-hitsnya* yaitu raja dangdut Rhoma Irama.

2.5 Lagu *Ballad*

Menurut Hanz Dsatria dalam wawancara beliau merupakan seorang produser, *music arranger*, *song writer*, dan *composer*. Menjelaskan bahwa lagu *ballad* sebuah lagu yang di dominasi dari *genre* musik bernotasi nada-nada melankolis. *Genre* lagu ini banyak diminati oleh seorang pekerja seni *vocal* kasarannya penyanyi maupun vokalis akan tetapi lagu ini memiliki tingkat kesulitan di *feel* lirik lagu, notasi nada lagu, hingga *factor* pembawaan lagu sering disebut *act stage* dalam dunia *entertain*.

2.6 “Aku dan Dirinya”

Menurut Hanz Dsatria dalam wawancara beliau merupakan seorang produser, *music arranger*, *song writer*, dan *composer*. *Single* “Aku dan Dirinya” ini mengangkat sebuah cerita kalanya seorang pemuda-pemudi yang lagi munculnya hasrat biologis yang diciptakan tuhan yaitu percintaan. “Aku dan Dirinya” ini diambil dari sebuah curahan penyanyinya dengan pengalaman pribadinya. Terlihat di segi lirik terciptanya kesedihan, curahan hati, hingga keinginan kesempatan untuk dihargai. Lagu “Aku dan Dirinya” ini sesuai dengan karakter suara penyanyi tersebut yaitu Zudhan Jauzi.

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Pada BAB III ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pengolahan data dalam Pembuatan Video Klip Lagu *Bergenre Ballad* yang berjudul “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi.

3.1 Metode Penelitian

Dalam pembuatan film Tugas Akhir ini, metode penelitian yang digunakan ialah penelitian secara kualitatif, dimana penelitian kualitatif merujuk pada penalaran baik secara tekstual maupun secara visual. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong (1999: 2) mengatakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Melalui metode kualitatif ini akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan penjelasan video klip, pengetahuan musik, pengetahuan oleh *vocal*, jenis-jenis *genre* lagu, lagu *ballad*, “Aku dan Dirinya”. Secara garis besar terdapat empat teknik memperoleh data secara kualitatif, yakni studi literatur, wawancara, observasi, serta studi eksisting. Dalam tugas akhir ini penulis melakukan penelitian melalui studi literatur, observasi dan wawancara. Setelah semua data ditemukan selanjutnya akan dikaji guna mendapatkan kesamaan.

Pada video klip data di peroleh dari studi literatur yang dilakukan pada buku berjudul *Membuat Video Klip Dengan Ulead Videostudio 8 & Ulead Cool 3d*.

Pengumpulan data pada penjelasan video klip, pengetahuan musik, pengetahuan oleh *vocal*, jenis-jenis *genre* lagu, lagu *ballad*, “Aku dan Dirinya”. diperoleh dari literatur yang dilakukan pada buku dan internet dari buku: *membuat Video Klip Dengan Ulead Videostudio 8 & Ulead Cool 3d, Shooting Yang Benar, Video Editing dan Video Production* dari internet: *muwila.com Video Klip Termahal Sepanjang Sejarah*, *needsindex.com Daftar 50 Lagu Galau Indonesia Terbaru dan Terbaik*, *softilmu.com Pengertian Fungsi Unsur-unsur Seni Musik*. Pengumpulan data pada video klip diperoleh dari studi literatur, wawancara, serta observasi. Studi literatur dilakukan dari internet *softilmu.com Jenis-jenis Genre Musik Didunia*, sedangkan untuk wawancara dilakukan pada *vocal coach* dan produser ternama, serta observasi dilakukan pada saat penulisan lirik lagu dengan produser juga termasuk *song writer* dan pada saat olah vokal dengan *vocal coach private*.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam proyek Tugas Akhir ini adalah penjelasan video klip, pengetahuan musik, pengetahuan oleh *vocal*, jenis-jenis *genre* lagu, lagu *ballad*, “Aku dan Dirinya”. Objek yang akan diteliti adalah jenis lagu yang bergenre *ballad*. Tidak semua ruang lingkup jenis *genre* lagu pada video klip diteliti, karena dapat menyebabkan melebarnya pokok pembahasan. Namun jenis *genre* lagu yang akan diteliti adalah lagu bergenre *ballad*, dikarenakan *genre* lagu tersebut untuk digunakan dalam pembuatan video klip yang akan memberikan kesan efek dramatis pada visualisasinya.

3.3 Lokasi Penelitian

Tempat yang akan dituju untuk melakukan penelitian pada objek penelitian video klip ini yaitu Wins Studio Recording Surabaya (Jalan Raya Kupang), Gereja Kelahiran Santa Perawan Maria (Jalan Kepanjen Surabaya), Palacio Wedding Chapel (Jalan Nginden Semolo Surabaya).

3.4 Sumber Data

Data sangat penting untuk penyusunan laporan Tugas Akhir ini agar laporan dapat dipertanggungjawabkan dan akurat. Sumber data pada laporan ini diperoleh dari buku atau studi literatur, wawancara, dan observasi. Studi literatur diperlukan untuk menemukan kebenaran data yang sudah diterbitkan baik dari buku maupun dari jurnal dan laporan penelitian sebelumnya. Data yang diperoleh dari studi literatur diantaranya yaitu:

Tabel 3. 1 Sumber Data

Obyek Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
Video klip	Studi Literatur	Buku Wahana K: <i>Video Editing dan Video Production</i>
	Wawancara	-
Pengetahuan Musik,	Studi Literatur	Hadi, A (2017, April 2). <i>Pengertian Fungsi Unsur-unsur Seni Musik Adalah</i> Hadi, A (2017, April 25). <i>Jenis-jenis Genre Musik Didunia</i>

Lanjutan Tabel 3.1 Tabel Sumber Data

	Wawancara	-
<i>Genre lagu ballad</i>	Studi Literatur	Hadi, A (2017, April 25). Jenis-jenis <i>Genre Musik Didunia</i>
	Wawancara	Hanz Dsatria (produser, <i>music arrange r</i> , <i>song writer</i> , dan <i>composer</i> . Di studio Musicology record)
Judul lagu “Aku dan Dirinya”	Studi Literatur	-
	Wawancara	Hanz Dsatria (produser, <i>music arranger</i> , <i>song writer</i> , dan <i>composer</i> . Di studio Musicology record)
pengetahuan olah <i>vocal</i>	Studi Literatur	Hadi, A (2017, April 2). <i>Pengertian Fungsi Unsur-unsur Seni Musik Adalah</i> , Menurut Ian dalam websitenya http://www.kompasiana.com
	Wawancara	Ime Iman selaku <i>vocal coach</i> ternama di Surabaya-Medan, <i>vocal coach</i> tetap di Ahmad Dhani <i>School Of Rock</i> Surabaya.
	Observasi	ReihanDitya “Takkan Menyerah” (youtube)

Untuk data tentang video klip, pengetahuan musik, pengetahuan olah *vocal*, jenis-jenis *genre lagu*, lagu *ballad*, “Aku dan Dirinya” tidak hanya diperoleh melalui studi literatur, tetapi juga dilakukan wawancara kepada narasumber yang memiliki keahlian yang sesuai dengan bahasan untuk mendapatkan informasi

langsung dari orang-orang yang sudah ahli dibidangnya serta untuk mendukung data-data yang diperoleh dari studi literatur.

Wawancara dilakukan dengan praktisi musik dan guru vocal sekaligus yaitu, Hanz Dsatria (produser, *music arranger*, *song writer*, dan *composer*, Ime Iman selaku *vocal coach* ternama di Surabaya-Medan, *vocal coach* tetap di Ahmad Dhani *School Of Rock* Surabaya. Pada data dari referensi video klip diperoleh dari observasi yaitu Reihan Ditya “Takkan Menyerah” dari Youtube. Sumber data secara rinci dijelaskan pada bagian 3.5 yaitu Teknik Pengumpulan Data.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mendapatkan data-data dari masyarakat agar dapat menjelaskan permasalahan penelitiannya. Teknik pengumpulan data kualitatif mencakup observasi. Observasi berarti melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang berhubungan dengan suatu peristiwa, suatu gejala, bahkan benda-benda tertentu dalam masyarakat (Sare, 2006: 177).

Pembuatan video klip lagu bergenre *ballad* yang berjudul “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi, penulis menggunakan penelitian secara kualitatif. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif yang umumnya berbentuk kata-kata, gambar-gambar, atau rekaman. Kriteria data dalam penelitian kualitatif adalah data yang pasti. Data yang pasti adalah data yang sebenarnya terjadi sebagaimana adanya, bukan data sekedar yang terlihat, terucap, tetapi data yang mengandung makna dibalik yang terlihat dan terucap tersebut. Oleh karena itu, analisis data dalam penelitian kualitatif cenderung bersifat induktif berdasarkan fakta-fakta

yang ditemukan (Sugiarto, 2017: 8). Melalui metode kualitatif ini, akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan video klip, pengetahuan musik, pengetahuan oleh *vocal*, jenis-jenis *genre* lagu, lagu *ballad*, “Aku dan Dirinya”.

3.5.1 Video klip

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada video klip. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur. Menurut (Wahana Komputer, 2008) sekarang banyak grup musik indie dapat membuat video rekaman sendiri dan diperjual belikan. Video klip merupakan sarana bagi para produsen musik untuk memasarkan produknya melalui berbagai media terutama media visual seperti media televisi dan internet.

3.5.2 Pengetahuan Musik

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada pengetahuan musik. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur dan wawancara. Menurut Abdul Hadi dalam websitenya <http://www.softilmu.com> bahwa seni musik adalah suatu hasil karya seni berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, harmoni, dan bentuk atau struktur lagu serta ekspresi sebagai suatu kesatuan. mengatakan bahwa musik merupakan curahan kekuatan tenaga penggambaran yang berasal dari gerakan rasa dalam suatu rentetan suara (melodi) yang berirama.

Sebuah elemen yang penting dalam kehidupan manusia. Sejak dulu kala musik sudah memegang peranan dalam beberapa fungsi berdasar jenis dari musik itu sendiri. Musik akan lebih mudah berekspresi atau mengungkapkan perasaannya lewat musik. Di samping untuk menunjukkan bakatnya,

pengungkapan perasaan lewat musik akan lebih mudah diterima. Apalagi bila musik tersebut berupa vokal yang berisi kata-kata yang tersusun bagus dan mudah dimengerti.

3.5.3 Pengetahuan Olah *Vocal*

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada pengetahuan olah *vocal*. Menurut Ian dalam websitenya <http://www.kompasiana.com>. Memproduksi suara yang baik dan benar, sehingga suara yang keluar terdengar jelas, indah, merdu, dan nyaring. Artikulasi, cara pengucapan kata demi kata yang baik dan jelas. Pernafasan, usaha untuk menghirup udara sebanyak-banyaknya, kemudian disimpan, dan dikeluarkan sedikit demi sedikit sesuai dengan keperluan. Pernafasan dada, cocok untuk nada-nada rendah, penyanyi mudah lelah. Pernafasan perut, udara cepat habis dan kurang cocok digunakan dalam menyanyi, karena akan cepat lelah. Pernafasan diafragma, pernafasan yang paling cocok digunakan untuk menyanyi, karena udara yang digunakan akan mudah diatur pemakaiannya, mempunyai *power* dan stabilitas *vocal* yang baik.



Gambar 3. 1 Wawancara Ime Iman praktisi olah *vocal*.
(Sumber: Olahan Penulis)

Menurut Ime Iman dalam wawancara beliau merupakan seorang pelatih *vocal coach* Rini Idol, *vocal coach* ternama di Surabaya sampai Medan dan juga pengajar di School Of Rock Ahmad Dhani Surabaya. *Vocal* mempunyai banyak

spekulasi terhadap orang yang memiliki jiwa berseni musik. Setiap manusia mempunyai vokal yang berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi oleh perbedaan bentuk dan kemampuan alat pembentuk suara manusia satu dengan lainnya. Batas wilayah nada yang dapat disuarakan oleh seseorang disebut *Ambitus suara*. Dalam bermusik vokal akan semakin indah apabila diiringi dengan instrumen. *Instrument* adalah nada-nada yang keluar dari alat musik yang digunakan.

3.5.4 Genre Lagu Ballad

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada *genre* lagu *ballad*. Menurut Hadi dalam websitenya <http://www.softilmu.com> jenis - jenis musik atau biasa disebut *genre*. Musik dapat dikelompokkan sesuai dengan kriteria lain. Misalnya, Sebuah *genre* dapat didefinisikan oleh teknik musik, gaya, konteks, dan tema musik.



Gambar 3. 2 Wawancara Hanz Dsatria praktisi musik.
(Sumber: Olahan Penulis)

Menurut Hanz Dsatria dalam wawancara beliau merupakan seorang produser, *music arranger*, *song writer*, dan *composer*. Menjelaskan bahwa lagu *ballad* sebuah lagu yang didominasi dari *genre* musik bertonasi nada-nada melankolis. *Genre* lagu ini banyak diminati oleh seorang pekerja seni *vocal* kasarannya penyanyi maupun vokalis akan tetapi lagu ini memiliki tingkat

kesulitan di *feel* lirik lagu, notasi nada lagu, hingga *factor* pembawaan lagu sering disebut *act stage* dalam dunia *entertain*.

3.5.5 Judul Lagu “Aku dan Dirinya”



Gambar 3. 3 Wawancara Hanz Dsatria praktisi musik.
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada judul lagu “Aku dan Dirinya”. Menurut Hanz Dsatria dalam wawancara beliau merupakan seorang produser, *music arranger*, *song writer*, dan *composer*. Single “Aku dan Dirinya” ini mengangkat sebuah cerita kalanya seorang pemuda-pemudi yang lagi munculnya hasrat biologis yang diciptakan tuhan yaitu percintaan. “Aku dan Dirinya” ini diambil dari sebuah curahan penyanyinya dengan pengalaman pribadinya. Terlihat di segi lirik terciptanya kesedihan, curahan hati, hingga keinginan kesempatan untuk dihargai. Lagu “Aku dan Dirinya” ini sesuai dengan karakter suara penyanyi tersebut yaitu Zudhan Jauzi.

3.5.6 Observasi

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada video klip Reihan Ditya dengan *single* “Takkan Menyerah” yang sudah *release*.



BAB IV

PERANCANGAN KARYA

Pada BAB IV ini menjelaskan tentang konsep dan pokok pikiran dalam Video Klip Lagu Bergenre *Ballad* Yang Berjudul “Aku dan Dirinya” Dari Zudhan Jauzi.

Pada perancangan karya ini akan menjabarkan tahapan dalam merancang karya Tugas Akhir ini. Video klip juga mempunyai tiga proses dalam pembuatan yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Di dalam Pra Produksi yang harus dilakukan yaitu meliputi persiapan fasilitas dan teknik produksi, mekanisme operasional dan desain kreatif diantaranya:

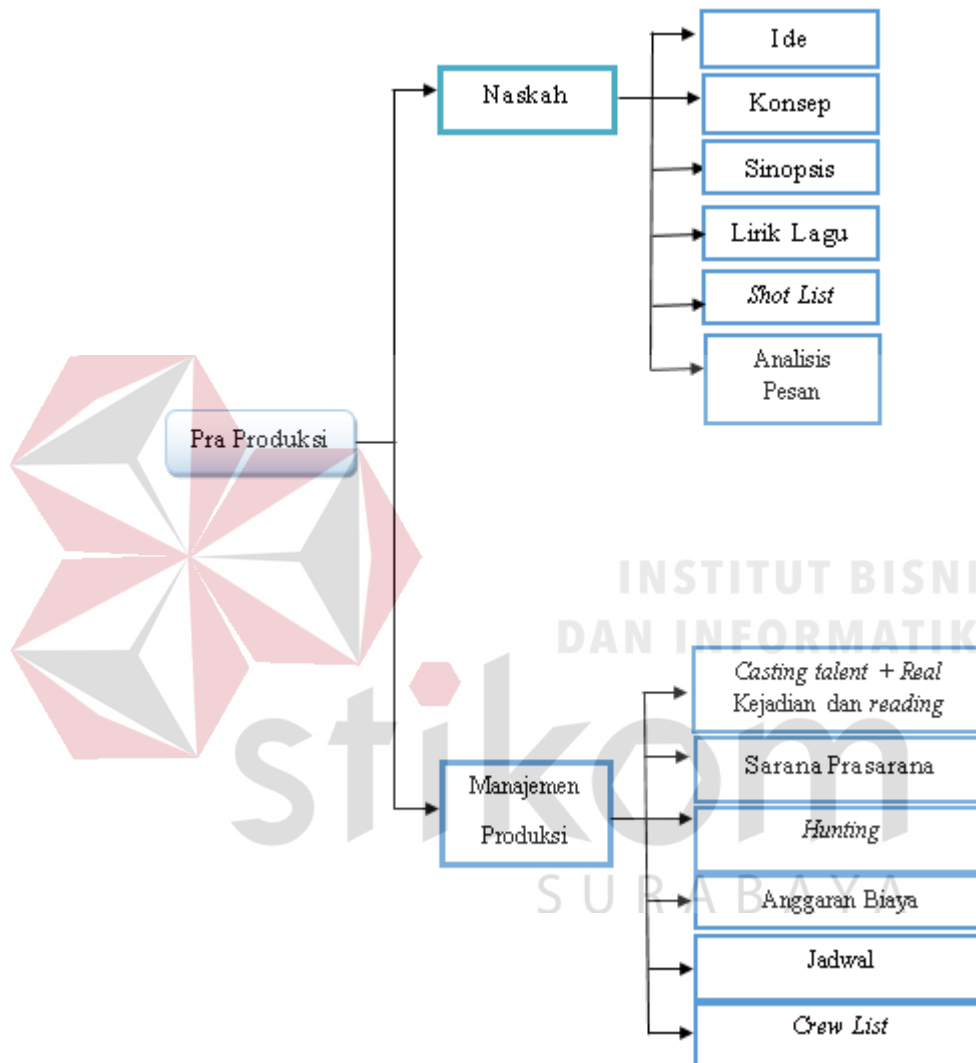
1. Memahami lirik lagu yang dibuat oleh penulis lagu.
2. Membuat *storyboard*.
3. Menentukan tata letak kamera serta *lighting* dengan dibuatnya *floor plan* kamera.

Dalam proses produksi penulis sebagai sutradara memimpin *crew* untuk melakukan penataan *angle camera* dan pencahayaan pada pengambilan gambar dan dibantu oleh asisten sutradara.

Pada Pasca Produksi dilakukan proses *editing*. Dalam *editing* pengolahan video yang di ambil dan musik sebagai pembentukan kesatuan gambar dan suara yang saling mendukung.

4.1 Pra Produksi

Berikut adalah Bagan Peancangan Karya dari pra produksi hingga pasca produksi



Gambar 4. 2 Bagan perancangan karya
(sumber: Olahan penulis)

4.1.1 Naskah

1. Ide

Ide video klip ini berasal dari ketertarikan penulis terhadap seni musik, *genre* musik yang diambil bergenre *ballad*. Lagu ini diciptakan dari ide penulis dan rekan penulis dengan pengalaman pribadinya dalam hal percintaan.

1. Konsep

Video klip ini akan dikemas dengan visual cerita nyata dari lirik yang sudah dibuat oleh *song writer* ternama untuk memberikan kesan dramatis dan nyata. Maka video klip ini akan didukung pengambilan kamera dengan teknik dasar hingga teknik pengambilan kamera *angle artistic* agar menunjang dramatis di visualnya. Video klip ini akan diperankan talent 1 perempuan 2 laki-laki termasuk penulis juga pemilik lagu tersebut.

2. Sinopsis

Bercerita adanya insan pemuda-pemudi mengenal percintaan dengan latar belakang seorang perempuan telah memainkan perasaan seorang laki-laki yang sudah berteman lama tetapi tidak ada ruang hati sedikit untuk teman dekat laki-laki itu. Justru perempuan itu memilih hati laki-laki lain meski rela hatinya dibuat sakit berkali-kali perempuan itu tetap memilih bersamanya, sudah merasa lelah seorang teman dekat laki-laki itu meskipun tidak ada ruang hati dalam perempuan itu laki-laki ini tetap menjaga hingga usia dan akhir nafasnya.

4. Lirik Lagu

“Aku dan Dirinya”

Aku slalu ada untuk mengusap tangis dan airmatamu
 Pundakku slalu setia menjadi tumpuan semua kisah sedihmu
 Mengapa dirinya yang kau pilih untuk memilikimu
 Meskipun dia sering mempermainkan hatimu

Aku slalu ada untuk mengusap tangis dan airmatamu
 Pundakku slalu setia menjadi tumpuan semua kisah sedihmu
 Mengapa dirinya yang kau pilih untuk memilikimu
 Meskipun dia sering mempermainkan hatimu

Aku tak akan seperti dia
 Yang slalu hanya membakar amarahmu
 Aku akan slalu menjaga hatimu
 Sampai ujung usia dan nafasku

Aku memang bukanlah dirinya
 Yang slalu melemahkan perasaanmu
 Aku tak akan pernah lelah
 Untuk mencintaimu
 Hingga ujung usia dan nafasku
 (*back to reff)

5. Shot list

Terlampir

6. Analisa Pesan

Pesan dalam video klip berjudul “Aku dan Dirinya” sebagai berikut:

- a. Menjadi orang yang bijak untuk memilih keputusan.
- b. Jangan menjadi pendendam walau kisah itu ada dimasa lalu.
- c. Cara menghargai perasaan untuk *move on* dari masa lalu.

4.1.2 Managemen Produksi

Casting talent, real kejadian dan *reading* dilakukan kepada dua orang, yaitu:

1. Stephany Ruth Anchilla



Gambar 4. 3 Stephany Ruth Anchilla
(Sumber : Olahan Penulis)

a. Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin : Perempuan

Bentuk tubuh : Ideal

Usia : 20 tahun

Raut wajah : Ceria

Pakaian : *Elegant look*

b. Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah keatas

Pekerjaan : *Public Figure*

Bahasa : Bahasa Indonesia

c. Alasan Memilih *Talent*

Stephany adalah Karakter yang cocok dalam perannya di video klip sebagai sosok perempuan yang ceria dan labil serta ditunjang dengan jam terbang tinggi di dunia *entertaint*.

d. Prestasi *Talent*

- 1) Puteri Indonesia Jawa Timur Persahabatan 2017.
- 2) Top 3 Putri Pariwisata Jawa Timur 2016.
- 3) Top 5 Indonesia Model Hunt 2017.
- 4) Duta Pariwisata Cak dan Ning Surabaya 2017.
- 5) Host Program Televisi “Tau Gak Sih” TRANS7.
- 6) Juri Smart Model Look Indonesia Periode 2017.



3. Guruh Dwi Samudra



Gambar 4. 4 Guruh Dwi Samudra
(Sumber : Olahan Penulis)

a. Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin : Laki-laki

Bentuk tubuh : Tinggi

Usia : 22 tahun

Raut wajah : *Good Looking*

Pakaian : *Elegant Look*

b. Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah ke atas

Pekerjaan : *Public Figure*

Bahasa : Bahasa Indonesia

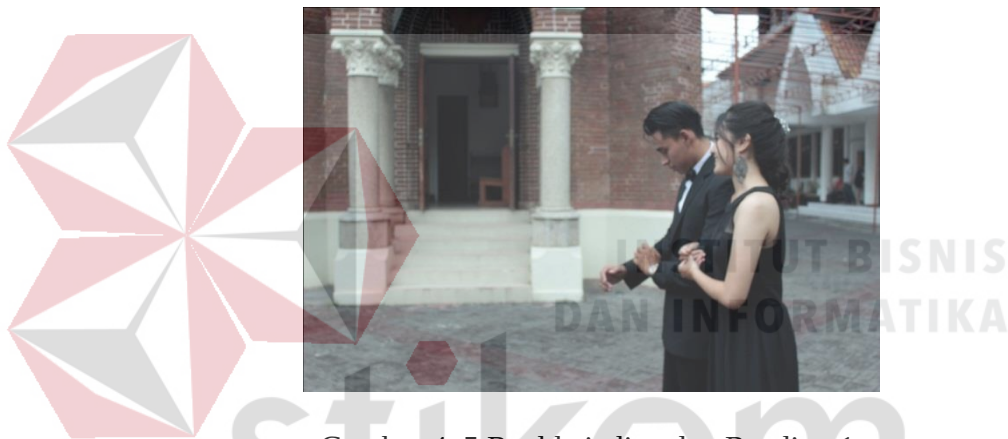
c. Alasan Memilih *Talent*

Guruh adalah memiliki karakter wajah yang *good looking* cocok untuk dijadikan pemeran di video klip serta ditunjang jam terbang di dunia *entertain*.

d. Prestasi *Talent*

- 1) Duta Pariwisata Cak dan Ning Surabaya 2017.
- 2) Host Program Televisi “Jejak Anak Negeri” TRANS7.
- 3) Ardi Management Model.
- 4) Atlet Ski Air Jawa Timur (Ejwake Ski Club).
- 5) *Master Of Ceremony* dan Moderator event.

Gambar berikut ini adalah *real* kejadian dan *reading* dan *reading* para *talent*.



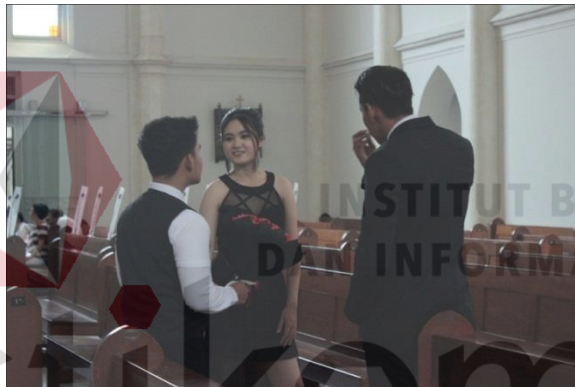
Gambar 4. 5 Real kejadian dan Reading 1.
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 4. 6 Real kejadian dan Reading 2.
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 4. 7 Real kejadian dan Reading 3.
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 4. 8 Real kejadian dan Reading 4.
(Sumber : Olahan Penulis)

Real Kejadian dan *Reading* pertama di lokasi Gereja Kelahiran Santa Perawan Maria, Jalan Kepanjen Surabaya. Di scene ini *rehearsal* dan *reading* untuk mengambil atau *take* pertunangan dengan di dukung properti dari gereja dengan arsitek khas eropa dan properti bucket bungaserta cincin pertunangan.



Gambar 4. 9 Real kejadian dan Reading 5.
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 4. 10 Real kejadian dan Reading 6.
(Sumber : Olahan Penulis)

Real kejadian dan *Reading* kedua di lokasi Palacio Wedding Chapel, Jalan Nginden Semolo Surabaya. Di scene ini *rehearsal* dan *reading* untuk mengambil atau *take* drama cerita dari lirik lagunya. Ditempat ini dihabiskan hingga waktu pergantian sore ke malam. Lokasi ini diatur oleh *crew* artistik Andy Roadman.



Gambar 4. 11 *Real* kejadian dan *Reading* 7.

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 4. 12 *Real* kejadian dan *Reading* 8.

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 4. 13 *Real* kejadian dan *Reading* 9.

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 4. 14 Real kejadian dan Reading 10.
(Sumber : Olahan Penulis)

Real kejadian dan *Reading* kedua di lokasi Wins Recording Studio, Jalan Raya Kupang Surabaya. Di scene ini *rehearsal* dan *reading* untuk mengambil atau *take master* kamera. Ditempat ini dihabiskan hingga waktu pergantian pagi ke malam. Lokasi ini diatur oleh *crew* artistik Andy Roadman.

2.Sarana Prasarana

Tabel berikut ini adalah *list* sarana prasarana selama pra produksi dan produksi.

Tabel 4. 1 *List* Alat Shooting

No.	Nama Alat	Jumlah
1.	Kamera Mirrorless Sony A6300	1 buah
2.	Kamera Mirrorless Sony A6500	1 buah
3.	Kamera Canon	1 Buah
4.	Lensa Fix Canon 50mm	1 Buah
5.	Lensa Fix Sony	1 Buah
6.	Lensa Kit Sony A6300	1 Buah
7.	Lensa Kit Sony A6500	1 Buah
8.	Baterai Kamera Sony	6 Buah
9.	<i>Charger</i> Baterai Kamera	3 Buah
10.	Tripod	3 Buah
11.	Memori Kamera & Audio	6 Buah
12.	Lampu LED	6 Buah

Lanjutan Tabel 4.1 *List Alat Shooting*

13.	Kabel Olor	11 Buah
14.	<i>Headset</i>	1 Buah
15.	<i>Umbrella</i>	1 Buah
16.	<i>Clipper</i>	1 Buah

3. *Hunting*

Gambar berikut ini adalah *hunting* lokasi untuk pra produksi dan produksi.



Gambar 4. 15 *Hunting* lokasi Gereja Kelahiran Santa Perawan Maria.
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 4. 16 *Hunting* lokasi Palacio Wedding Chapel.
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 4. 17 Hunting lokasi Restoran Palacio.
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 4. 18 Hunting lokasi Wins Recording Studio.
(Sumber : Olahan Penulis)

Di atas merupakan gambar-gambar hasil hunting lokasi pengambilan gambar video klip. Lokasi pertama Gereja Kelahiran Santa Perawan untuk pengambilan *scene* pertunangan, Lokasi kedua Palacio Wedding Chapel dan Restoran Palacio untuk pengambilan *scene* drama, Lokasi ketiga Wins Recording Studio untuk pengambilan *mastercam* dengan pemain musik band dan *orchestra*.

4. Anggaran Biaya

Tabel berikut ini adalah biaya pengeluaran pra produksi dan produksi.

Tabel 4. 3 Anggaran Biaya

Lanjutan Tabel 4.2 Anggaran Biaya

No.	Keperluan	Jumlah	Harga
Pra Produksi			
Survey ke-1 18 September 2017 (1 hari)			
1.	Print proposal perijinan	100 lembar	Rp 40.000,-
2.	Bensin (Pergi-Pulang)	1 Motor	Rp 20.000,-
Total			Rp 60.000,-
Survey ke-2 19 September 2017 (1 hari)			
1.	Bensin (Pergi-Pulang)	1 Motor	Rp 20.000,-
Total			Rp 20.000,-
Survey ke-3 20 November 2017 (1 hari)			
1.	Bensin (Pergi-Pulang)	1 Motor	Rp 20.000,-
Total			Rp 20.000,-
Produksi Shooting Gereja Kelahiran Santa Perawan Maria 4,5,6 Desember 2017 (3 hari)			
Senin, 4 Desember 2017			
1.	Konsumsi Siang & Malam	15 Orang	Rp 300.000,-
Total			Rp 300.000,-
Selasa, 5 Desember 2017			
1.	Konsumsi Siang & Malam	15 Orang	Rp 300.000,-
2.	Snack	-	Rp 200.000,-
Total			Rp 500.000,-

Lanjutan Tabel 4.2 Anggaran Biaya

Rabu, 6 Desember 2017			
1.	Konsumsi	15 Orang	Rp. 300.000,-
2.	Snack	-	Rp. 200.000,-
4.	Bensin (Pergi-Pulang) 3 Mobil	-	Rp. 300.000,-
5.	Fee <i>tallent</i>	2 Orang	Rp. 10.000.000,-
Total			Rp. 10.800.000,-
Shooting Palacio Wedding Chapel 11 Desember 2017 (1 Hari)			
Senin, 14 Desember 2017			
1.	Sewa Chapel	1 Ruangan	Rp. 3.000.000,-
2.	Konsumsi	15 Kotak	Rp. 300.000,-
3.	Fee <i>Talent</i>	2 Orang	Rp. 10.000.000,-
4.	Transportasi	3 Mobil	Rp. 300.000,-
Total			Rp. 13.600.000,-
Shooting Wins Recording Studio 23 Desember 2017 (1 Hari)			
Kamis, 21 Desember 2017			
1.	Sewa Studio + Alat Musik	1 Ruangan	Rp. 4.000.000,-
2.	Konsumsi	30 Orang	Rp. 600.000,-
3.	Transportasi	3 Mobil	Rp. 300.000,-
4.	<i>Make up Artist</i>	25 Orang	Rp. 500.000,-
Total			Rp. 5.400.000,-
Pasca Produksi			
1.	Merchandise		Rp. 400.000,-
2.	Publikasi Film Tugas		Rp. 150.000,-

6.Crewlist

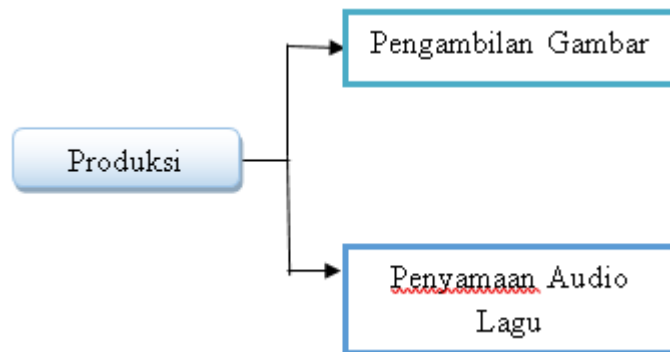
Tabel berikut ini adalah nama-nama yang tercantum dalam *jobdesk*.

Tabel 4. 5 Crewlist

<i>Jobdesk</i>	<i>Nama</i>
<i>Producer</i>	Hanz Dsatria
<i>Sutradara</i>	Zudhan Jauzi
<i>DOP (Direct of Photography)</i>	Zudhan Jauzi
<i>Ass DOP (Assistant Direct of Photography)</i>	Hanz Dsatria, Reinhard
<i>Cameraman 1</i>	Rava, Reinhard
<i>Cameramen 2</i>	Fauzil
<i>Lighting</i>	Andy Roadman
<i>Editor</i>	Reinhard
<i>Music Director dan Music Arranger</i>	Hanz Dsatria, Ade Kurniawan, Musicology record
<i>Artistik</i>	Floristdina03, Andy Roadman
<i>Make Up Artist</i>	Zefanya Clarissa, Andinitiya, Nana Smile
<i>Wardrobe</i>	Aldi.Collection, Lorita
<i>Cast Tallent</i>	Guruh Dwi Samudra, Stephany Ruth Anchilla L.
<i>Orchestra</i>	Seni Musik Unesa
<i>Band Player</i>	Hore Music id

4.1.3 Produksi

Melakukan proses *shooting* video klip sesuai dengan lirik lagu dan *storyboard* pada proses pra produksi. Lokasi *shooting* berada di Surabaya Jawa Timur. Penjelasan lebih rinci pada bab V.



Gambar 4. 19 Bagan Produksi
(Sumber: Olahan Penulis)

Di atas merupakan bagan dari penjelasan produksi video klip. Pada bagan tersebut terdapat 2 bagian bagan ada pengambilan gambar dan penyamaan audio lagu. Untuk pengambilan gambar sudah dijelaskan pada gambar dibawah beserta penjelasannya, serta penyamaan audio lagu untuk kejelasannya pada gambar dibawah beserta penjelasannya.

1. Pengambilan Gambar



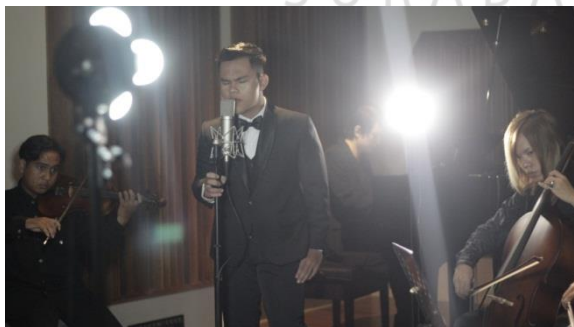
Gambar 4. 20 *Make Up*.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4. 21 Produksi di lokasi pertama.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4. 22 Produksi di lokasi kedua.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4. 23 Produksi di lokasi ketiga.
(Sumber: Olahan Penulis)

Di atas merupakan gambar-gambar hasil produksi pengambilan video klip.

Lokasi pertama Gereja Kelahiran Santa Perawan untuk pengambilan *scene*

pertunangan, Lokasi kedua Palacio Wedding Chapel dan Restoran Palacio untuk pengambilan *scene* drama, Lokasi ketiga Wins Recording Studio untuk pengambilan *mastercam* dengan pemain musik band dan *orchestra*.

2. Penyamaan Audio Lagu



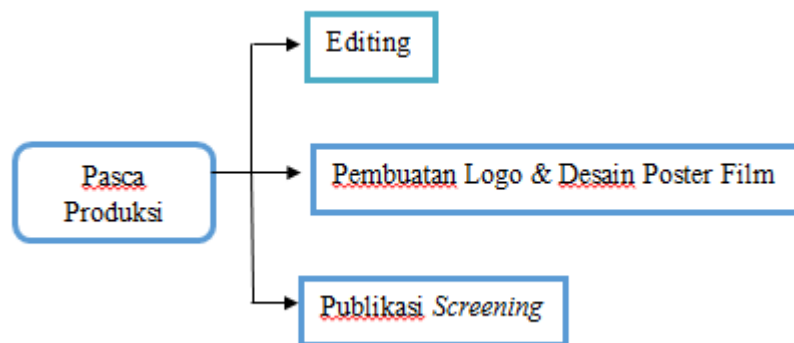
Gambar 4. 24 Penyamaan Audio Lagu.

(Sumber: Olahan Penulis)

Di atas merupakan gambar pengambilan *mastercam* live dengan audio waktu di studio. Produksi ini membutuhkan waktu sangat lama dari pagi hingga malam hari. Pada saat live pemain musik merupakan keutamaan untuk menyamakan tempo lagu yang sudah disediakan. Di sisi lain estimasi pemain musiknya menghabiskan banyak waktu berulang-ulang.

3.1.3 Pasca Produksi

Pembahasan pada tahap berikut adalah tentang tahap terakhir konsep produksi sebelum karya video klip ini dipublikasikan. Pada tahapan pasca produksi ini, proses yang dilakukan adalah sebagai berikut



Gambar 4. 25 Bagan Pasca Produksi
(Sumber: Olahan Penulis)

1. *Editing*

Editing video klip akan dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CC. Di dalam teknik *editing* video klip ini akan menggunakan teknik *coloring* yang nanti di jelaskan di bab V implementasi karya.

2. *Rendering*

Pada tahap selanjutnya yaitu, *rendering* apabila pada tahap *editing* karya sudah selesai. Dengan format *rendering* H.264 yang akan memberikan kualitas gambar halus.

4.1.4 Publikasi

Pembahasan pada tahap berikut adalah tentang tahap terakhir konsep produksi sebelum karya video klip ini dipublikasikan. Pada tahapan pasca produksi ini, proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1). Poster

a. Konsep

Konsep poster ini menggunakan latar *setting* lokasi pada *live* pengambilan gambar pada *mastercam*.

b. Sketsa Poster

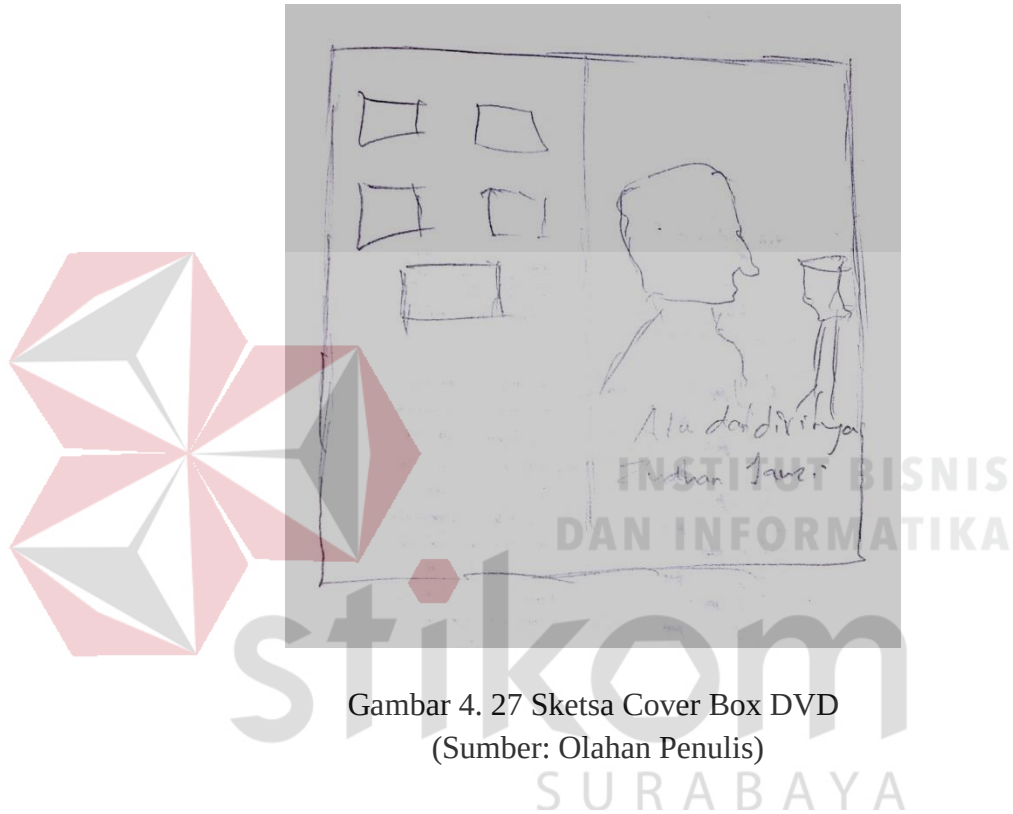
Berikut adalah sketsa poster yang akan di realisasikan dengan konsep yang sudah direncanakan.



Gambar 4. 26 Sketsa Poster.
(Sumber: Olahan Penulis)

c. Sketsa *Cover Box DVD*

Berikut adalah sketsa *cover box dvd* yang akan di realisasikan dengan konsep yang sudah direncanakan.



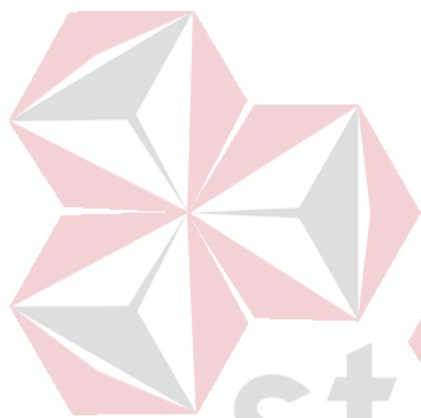
Gambar 4. 27 Sketsa Cover Box DVD
(Sumber: Olahan Penulis)

d. Sketsa label DVD

Berikut adalah sketsa label dvd yang akan di realisasikan dengan konsep yang sudah direncanakan.



Gambar 4. 28 Sketsa label DVD
(Sumber: Olahan Penulis)



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab V ini menjelaskan tentang bagaimana penerapan elemen-elemen perancangan karya terhadap pembuatan video klip bergenre *ballad* ini.

5.1 Produksi

Produksi ini merupakan tahap selanjutnya setelah melalui tahap pra produksi dalam pembuatan video klip. Tahap produksi ini merupakan tahap yang membutuhkan waktu yang cukup panjang dan proses implementasi dari tahap pra produksi. Proses produksi ini terdapat beberapa kegiatan, yaitu pengambilan gambar secara keseluruhan mulai dari awal hingga akhir.

Tahap proses produksi yang digunakan adalah setting lokasi. Lokasi yang digunakan dalam proses produksi video klip ini ada 3 tempat, yaitu Gereja Kelahiran Santa Perawan Surabaya, Di tempat ini menghabiskan waktu selama 3 hari mulai tanggal 04, 05, 06 Desember 2017. Lokasi kedua Palacio Wedding Chapel dan Restoran Palacio, Di tempat ini menghabiskan waktu selama 1 hari pada tanggal 11 Desember 2017. Lokasi ketiga Wins Recording Studio, Di tempat ini menghabiskan waktu selama 1 hari pada tanggal 23 Desember 2017. Tempat tersebut adalah tempat pengambilan gambar proses produksi video klip. Untuk lebih detail mengenai lokasi dapat dilihat pada gambar 5.1 hingga gambar 5.6.



Gambar 5. 1 Gereja kelahiran Santa Perawan Maria.
(Sumber: Olahan Penulis)



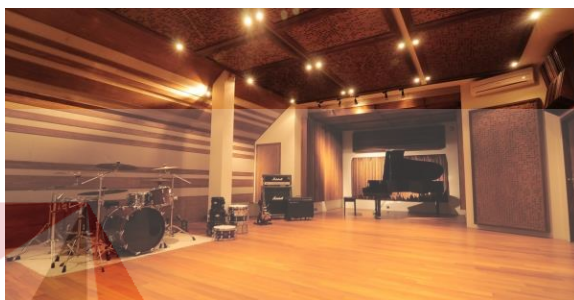
Gambar 5. 2 Bagian dalam Gereja
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 3 Palacio Wedding Chapel
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 4 Restoran Palacio
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 5 Wins Recording Studio
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 6 Lokasi dalam Wins Studio
(Sumber: Olahan Penulis)

5.2 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi merupakan tahap terakhir setelah produksi sebelum karya video klip ini dipublikasikan. Pada tahapan pasca produksi ini, proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. *Editing*

Editing karya merupakan tahap akhir dari proses pengambilan gambar dan penyamaan audio lagu. Pada tahap *editing* karya akan menggunakan software Adobe Premiere CC untuk memperindah visualnya. Gambar dibawah ini akan menjelaskan software Adobe Premiere CC dan *editing* pada karya video klip.



Gambar 5. 7 Adobe Premiere Pro CC.

(Sumber: www.google.com)

Adobe Premiere Pro merupakan program pengolah video pilihan bagi kalangan profesional, terutama yang suka bereksperimen. Program ini banyak digunakan oleh perusahaan Pembuatan Film atau Sinetron, Broadcasting, dan Pertelevision. Salah satunya adalah BBC dan The Tonight Show. Itu sudah sering digunakan untuk film-film, seperti *Dust to Glory*, *Captain Abu Raed*,

dan *Superman Returns*, dan untuk tempat lain seperti *Confessions Tour* oleh Madonna.

Adobe Premiere Pro memiliki sekitar 45 efek video dan 12 efek audio, yang bisa untuk mengubah pola tampilan dan menganimasikan klip video dan audio. Beberapa efek memerlukan kartu grafis yang berkualitas tinggi. Namun dari 45 efek itu, hanya 3 efek saja yang memerlukan kartu grafis kelas tinggi (misalnya AMD atau NVIDIA) agar bisa diaplikasikan pada klip video. Anda juga bisa menambahkan produk efek dari pihak ketiga yang mendukung Adobe Premiere Pro. Disamping itu, Adobe Premiere Pro juga memiliki sekitar 30 macam transisi (perpindahan antar-klip) sehingga peralihan antara klip video satu ke klip video selanjutnya lebih dinamis. Sama seperti efek, beberapa transisi juga memerlukan kartu grafis yang berkualitas tinggi seperti AMD atau NVIDIA. Ada 5 transisi yang memerlukan kartu grafis AMD atau NVIDIA agar bisa diaplikasikan.



Gambar 5. 8 Tahap *Editing* menggunakan Adobe Premiere Pro CC.

(Sumber: Olahan Penulis)

Ada beberapa macam *color grading* pada tahap *editing* tetapi video klip ini menggunakan 3 macam *color grading* yaitu :

a. RGB

RGB adalah suatu model warna yang terdiri atas 3 buah warna: merah (Red), hijau (Green), dan biru (Blue), yang ditambahkan dengan berbagai cara untuk menghasilkan bermacam-macam warna. Kumpulan warna dasar yang biasa digunakan untuk kebutuhan tona warna pixel. Didalam Adobe Premiere, RGB bisa kalian temukan dan gunakan untuk mengatur komposisi warna yang pada video kalian. Gunakanlah RGB Curves, efek ini dapat mengatur level warna merah, hijau, dan biru sehingga kalian akan mendapatkan hasil warna sesuai keinginan. Untuk penggunaan awal, ketahuilah bahwa kalian dapat meminimalisir level warna merah dengan menurunkan levelnya atau meningkatkan warna Cyan. Untuk meminimalisir level warna hijau, turunkanlah levelnya atau tingkatkan level warna Magenta. Dan untuk meminimalisir level warna biru, turunkanlah levelnya atau tingkatkan level warna kuning.

b. *Three-Way Color Corrector*

Untuk mengoreksi warna secara lebih detail, efek *Three-Way Color Corrector*, selain terdapat RGB, efek ini dapat mengatur tingkat intensitas *Shadow*, *Midtone*, dan *Highlight* pada video kalian. *Shadow* adalah bagian paling gelap pada suatu gambar atau video, *midtone* adalah bagian yang tidak terlalu gelap atau terang (biasanya berada diantara bagian gelap dan terang), dan *highlight* adalah bagian terang atau cerah pada suatu gambar atau video.

c. *Color Effects Preset*

Adobe Premiere untuk kebutuhan tertentu saat melakukan coloring, tentunya preset dapat mempercepat durasi penyuntingan, dan terkesan lebih praktis. Cocok digunakan saat dikejar *deadline* atau untuk penyuntingan warna pada video yang tidak terlalu membutuhkan banyak koreksi.

d. *Rendering*

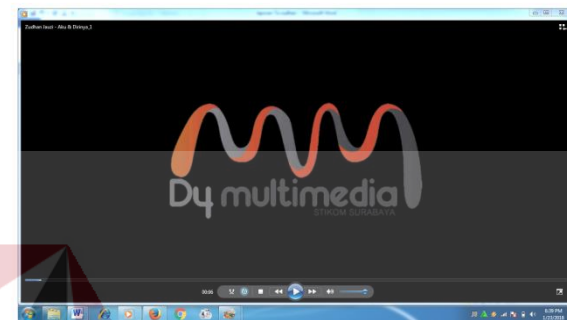
Setelah semua tahap editing seleksi dari menata video dan musik hingga pemberian *effect* visual dalam video tahap selanjutnya adalah proses *rendering*. Pada proses *rendering* dimulai dengan pemilihan preset resolusi gambar serta format video. Preset menggunakan Youtube 720p HD dikarenakan preset ini terbilang preset yang cukup jernih dalam hal visual. Untuk format video menggunakan format H.264 atau disebut MP4 dikarenakan format ini terbilang global dimanapun medianya video dengan format H.264 atau MP4 bisa diputar. Berikut adalah gambar dari penentuan format video dan proses *rendering*.

5.3 *Finishing* Karya atau Hasil Karya

Finishing karya merupakan tahap akhir dari proses produksi karya. Di bagian bawah ini terdapat gambar-gambar yang menjelaskan bahwa hasil karya siap dipublikasikan.



Gambar 5. 9 Opening Video logo Stikom.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 10 Opening Video D4 Multimedia.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 11 Opening logo musik label.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 12 Opening Judul lagu.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 13 Drama video klip.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 14 *Mastercam*.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 15 *Mastercam*.
(Sumber: Olahan Penulis)



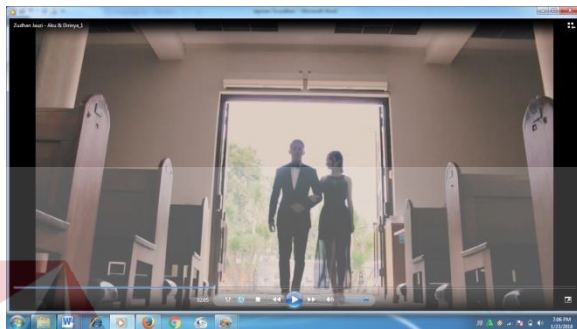
Gambar 5. 16 *Mastercam*.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 17 Drama video klip.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 18 Drama video klip.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 19 Drama video klip.
(Sumber: Olahan Penulis)



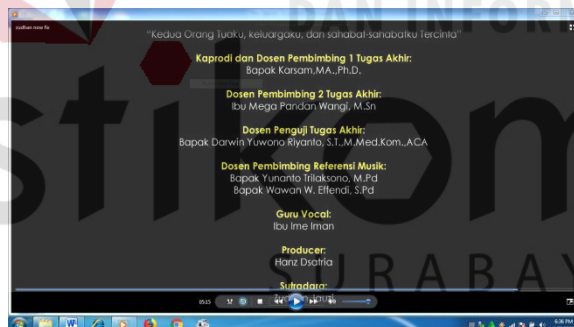
Gambar 5. 20 Drama video klip
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 21 Drama video klip.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 22 Drama video klip.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 23 Credit Title.
(Sumber: Olahan Penulis)

5.4 Publikasi Karya

Setelah melakukan seluruh proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis merancang desain poster, *cover* DVD, dan label DVD untuk melakukan publikasi terhadap video klip ini. Poster, *cover* DVD dan label DVD akan menggunakan jenis *font Dark & Black* melalui *software 1001 font*. Pemilihan

jenis *font* ini termasuk dalam kategori percampuran dari *sans serif* dan *serif*. Jenis *font* seperti ini cocok untuk dibaca oleh semua umur. Sesuai dengan target video klip bergenre *ballad* ini adalah untuk semua umur. Poster memiliki perpaduan foto sebesar 50% dengan teks sebesar 50%.



Gambar 5. 24 *Font dark & black.*
(Sumber: *software 1001 font*)



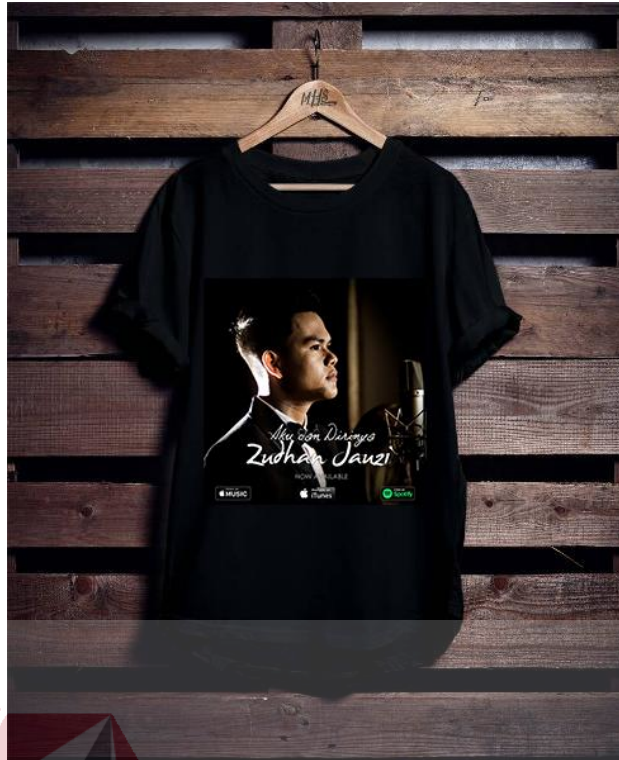
Gambar 5. 25 Poster Video klip.
(Sumber: *Musicology Publisher*)



Gambar 5. 26 Desain DVD.
(Sumber: Musicology publisher)



Gambar 5. 27 Desain cover DVD.
(Sumber: Musicology publisher)



Gambar 5. 28 Desain Merchandise Kaos.
(Sumber: Musicology publisher)



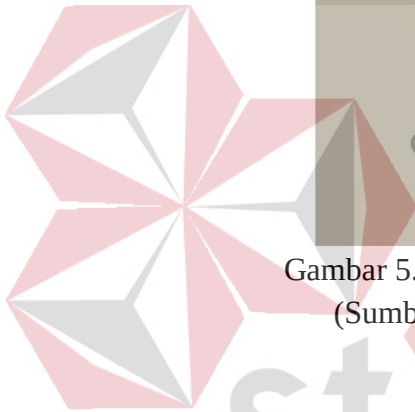
Gambar 5. 29 Desain Merchandise Kaos.
(Sumber: Musicology publisher)



Gambar 5. 30 Desain *Merchandise Topi*.
(Sumber: *Musicology publisher*)



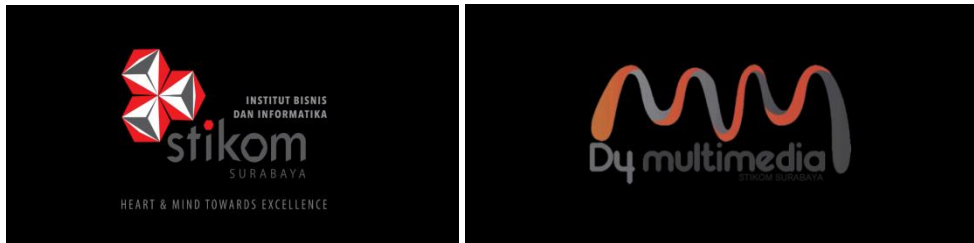
Gambar 5. 31 Desain *Merchandise Topi*.
(Sumber: *Musicology publisher*)



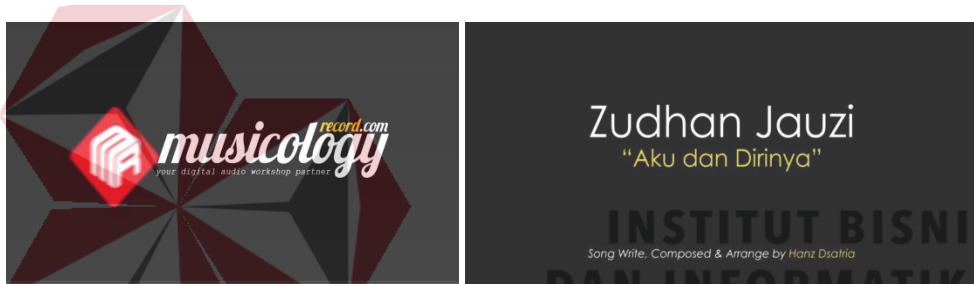
INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

5.5 Screenshot Video Klip

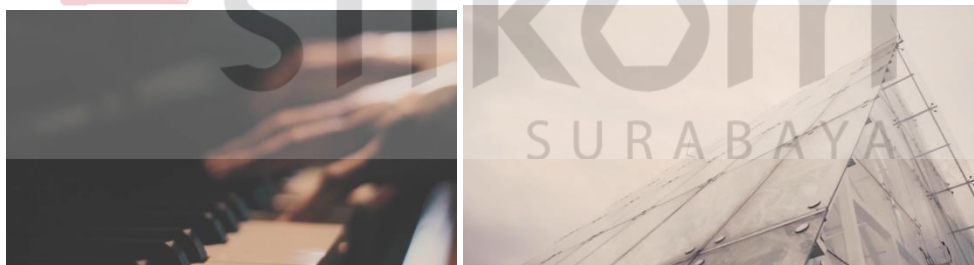
Berikut adalah hasil dari screenshot video klip “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi.



Gambar 5. 32 *Opening*.
(Sumber: Olahan Penulis)



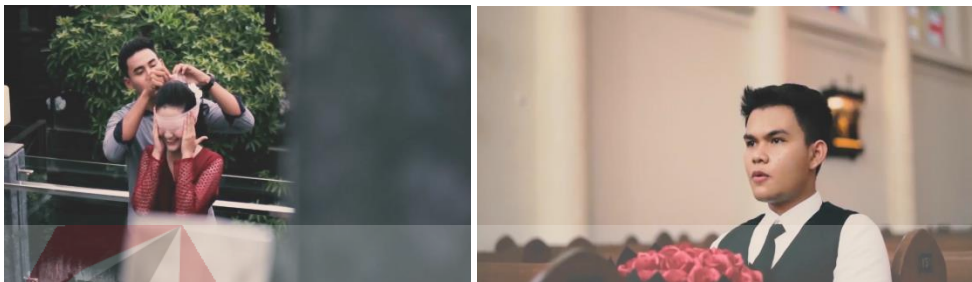
Gambar 5. 33 *Opening Label rekaman dan Judul*.
(Sumber: Olahan Penulis)



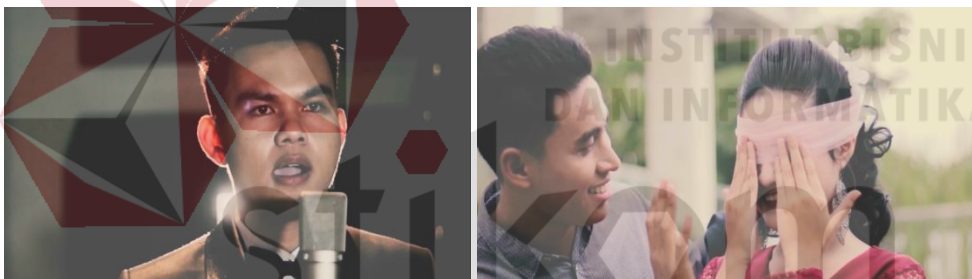
Gambar 5. 34 *Scene 1*.
(Sumber: Olahan Penulis)



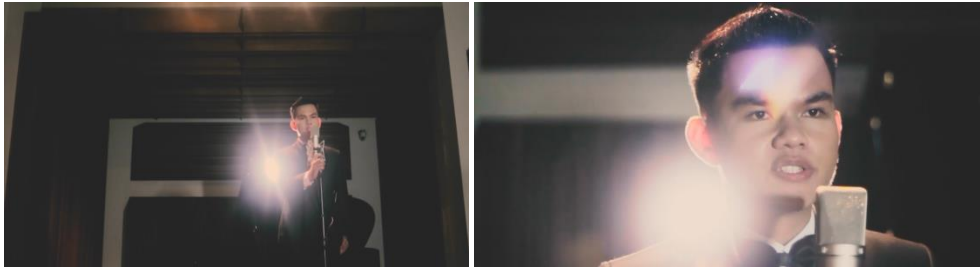
Gambar 5. 35 *Scene 2*.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 36 *Scene 3*.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 37 *Scene 3*.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 38 *Scene 4.*
(Sumber: Olahan Penulis)



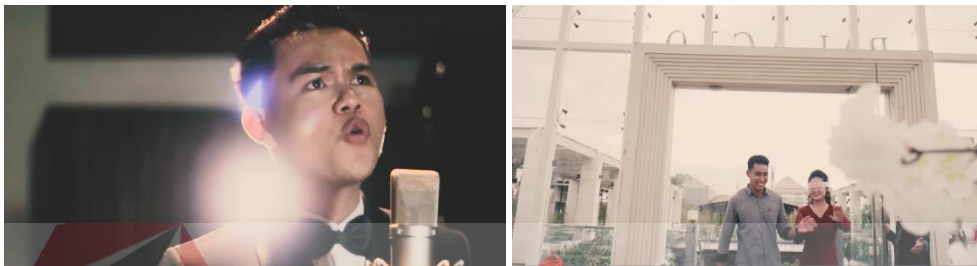
Gambar 5. 39 *Scene 5.*
(Sumber: Olahan Penulis)



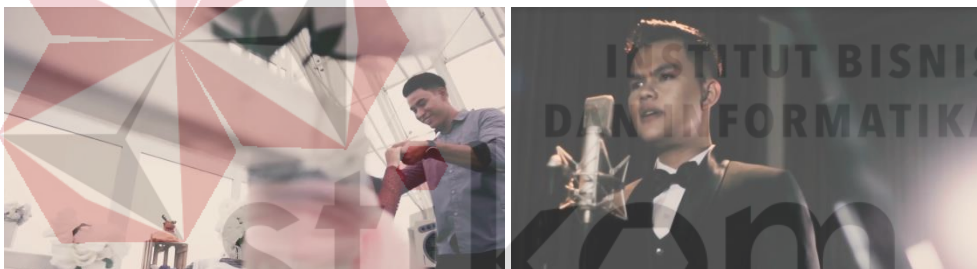
Gambar 5. 40 *Scene 6.*
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 41 *Scene 7*.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 42 *Scene 8*.
(Sumber: Olahan Penulis)



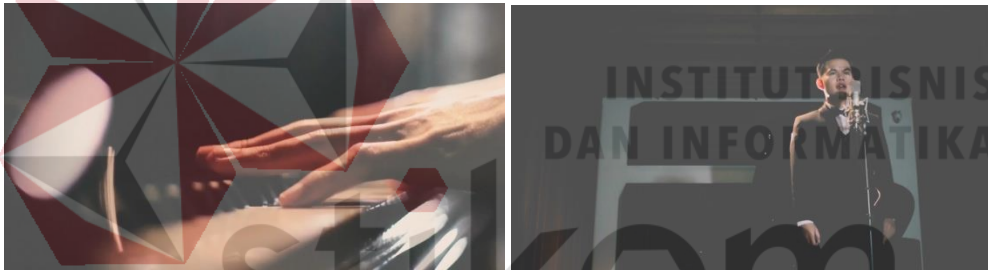
Gambar 5. 43 *Scene 9*.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 44 Scene 10.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 45 Scene 11.
(Sumber: Olahan Penulis)

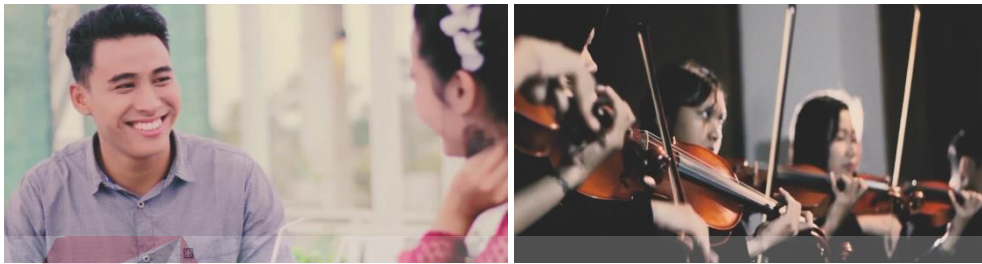


Gambar 5. 46 Scene 12.
(Sumber: Olahan Penulis)

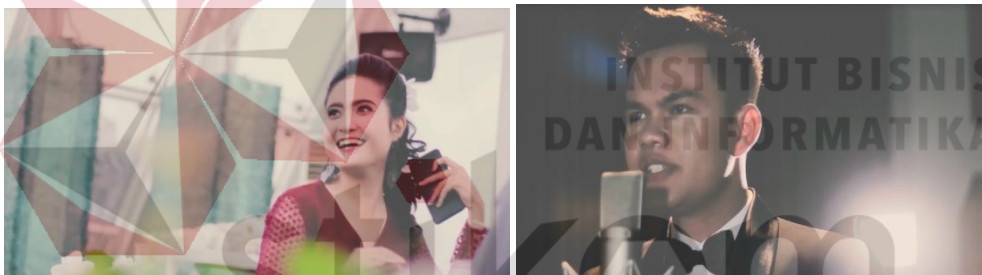
SURABAYA



Gambar 5. 47 *Scene* 13.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 48 *Scene* 14.
(Sumber: Olahan Penulis)

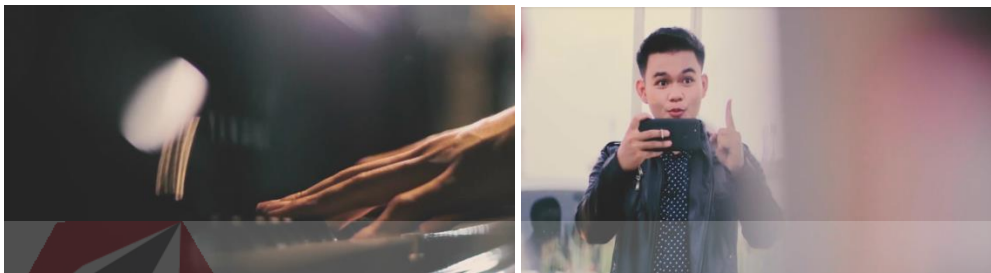


Gambar 5. 49 *Scene* 15.
(Sumber: Olahan Penulis)

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
STIKOM
SURABAYA



Gambar 5. 50 Scene 16.
(Sumber: Olahan Penulis)



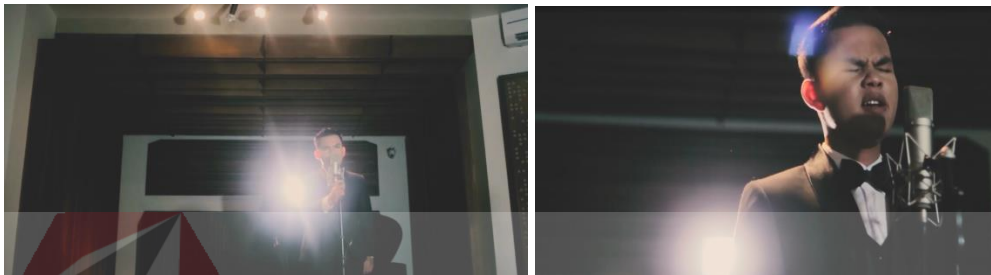
Gambar 5. 51 Scene 17.
(Sumber: Olahan Penulis)



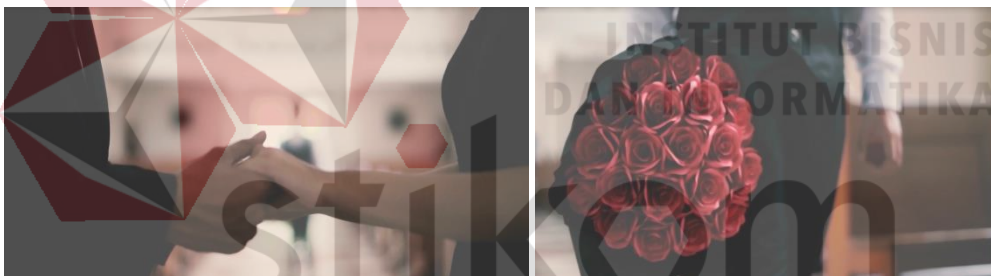
Gambar 5. 52 Scene 18.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 53 *Scene 19.*
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 54 *Scene 19.*
(Sumber: Olahan Penulis)



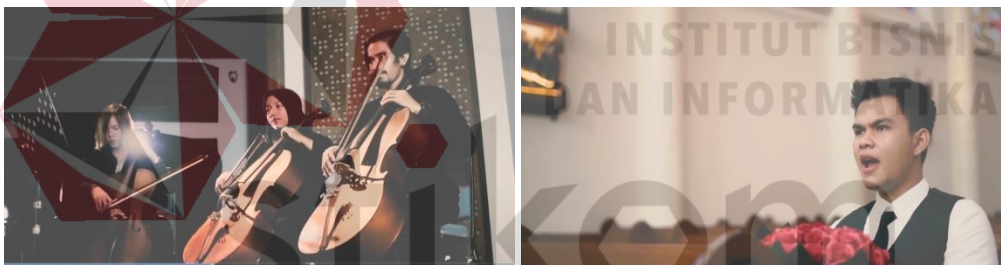
Gambar 5. 55 *Scene 20.*
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 56 Scene 21.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 57 Scene 22.
(Sumber: Olahan Penulis)

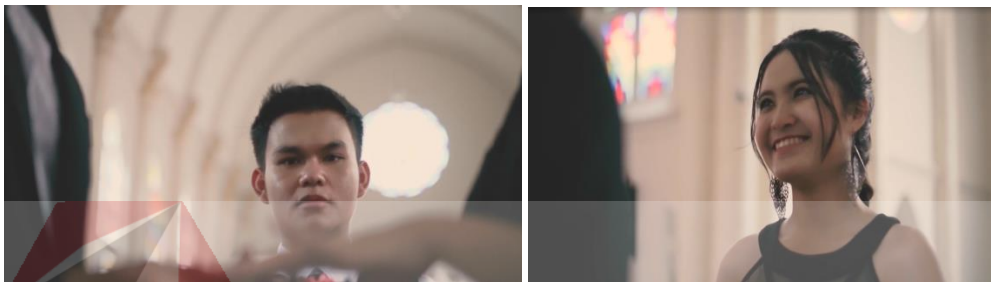


Gambar 5. 58. Scene 23.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 59 Scene 24.

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 60 Scene 25.
(Sumber: Olahan Penulis)



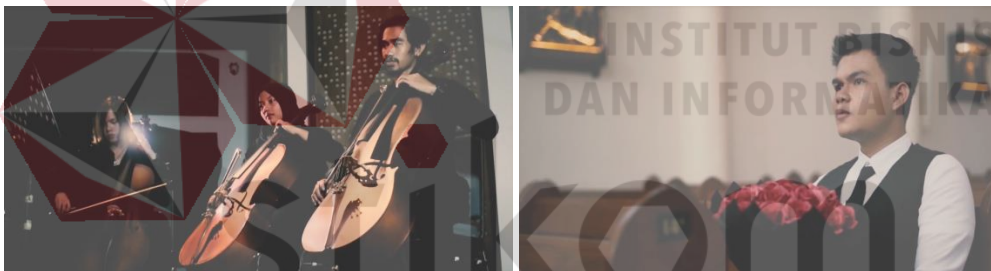
Gambar 5. 61 Scene 26.
(Sumber: Olahan Penulis)



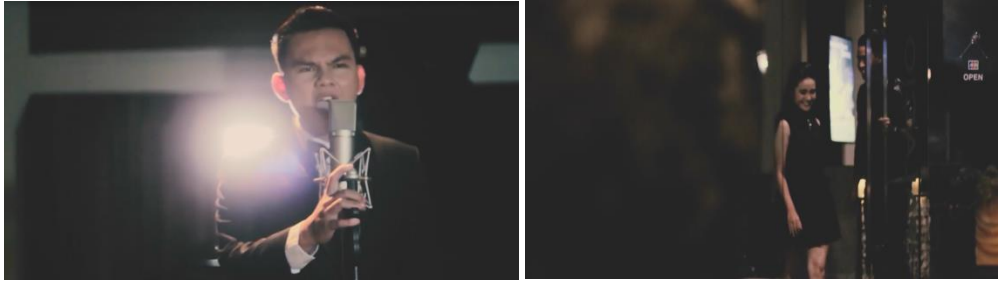
Gambar 5. 62 *Scene 27*.
(Sumber: Olahan Penulis)



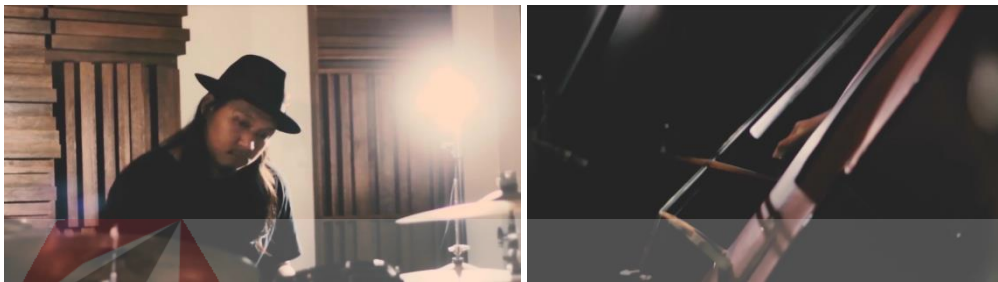
Gambar 5. 63 *Scene 28*.
(Sumber: Olahan Penulis)



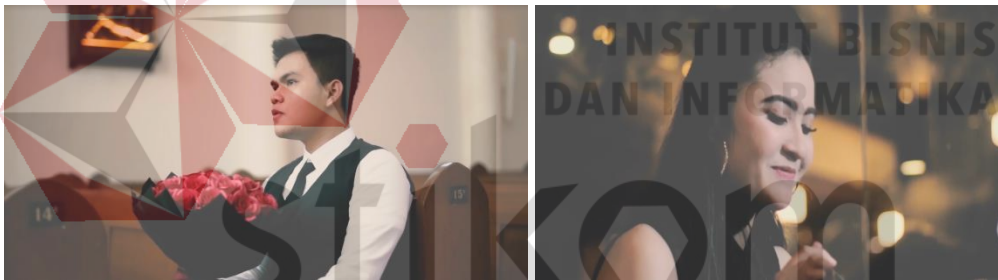
Gambar 5. 64 *Scene 29*.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 65 *Scene* 30.
(Sumber: Olahan Penulis)



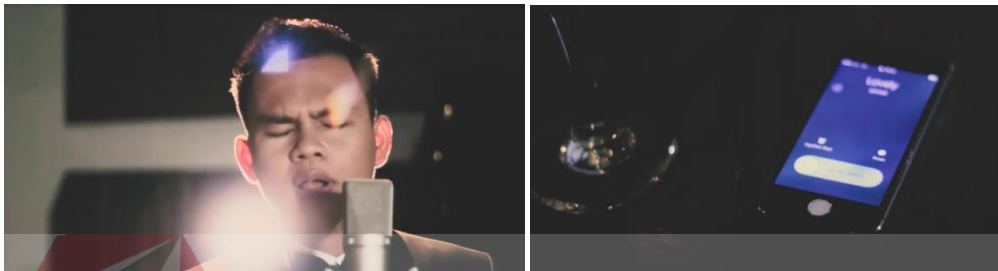
Gambar 5. 66 *Scene* 31.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 67 *Scene* 32.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 68 Scene 33.
(Sumber: Olahan Penulis)

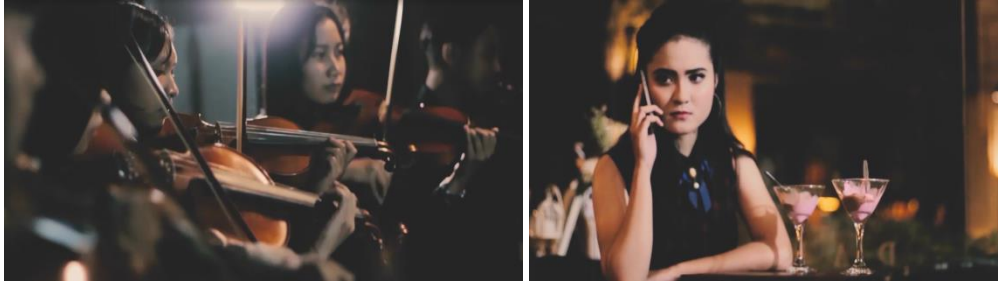


Gambar 5. 69 Scene 33.
(Sumber: Olahan Penulis)

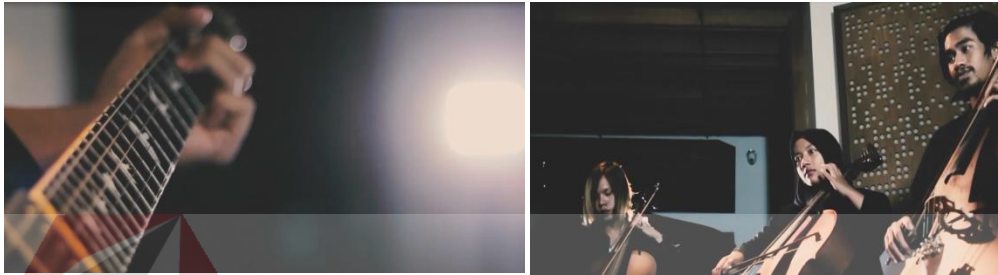


Gambar 5. 70 Scene 35.
(Sumber: Olahan Penulis)

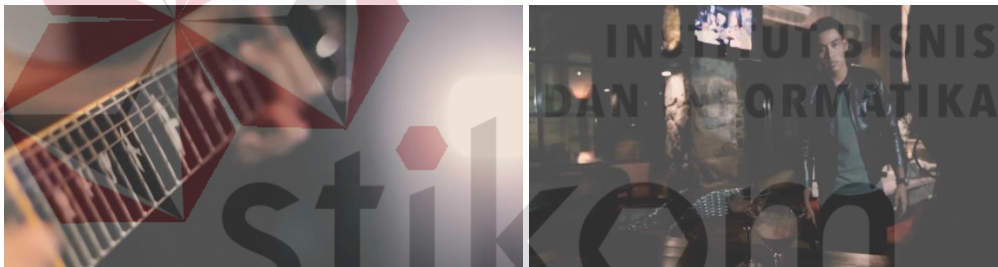
SURABAYA



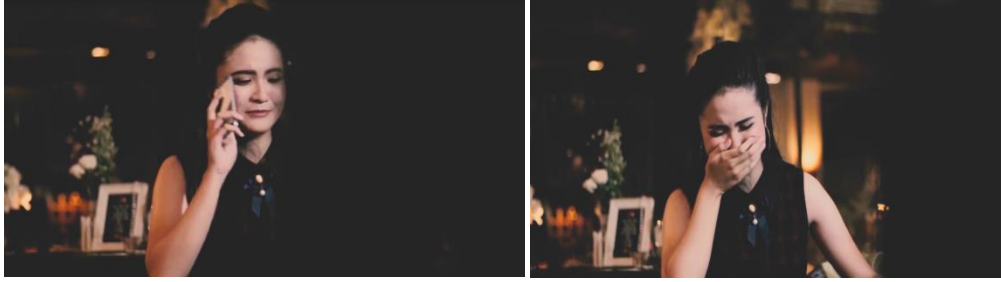
Gambar 5. 71 *Scene* 36.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 72 *Scene* 37.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 73 *Scene* 38.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 74 Scene 39.
(Sumber: Olahan Penulis)



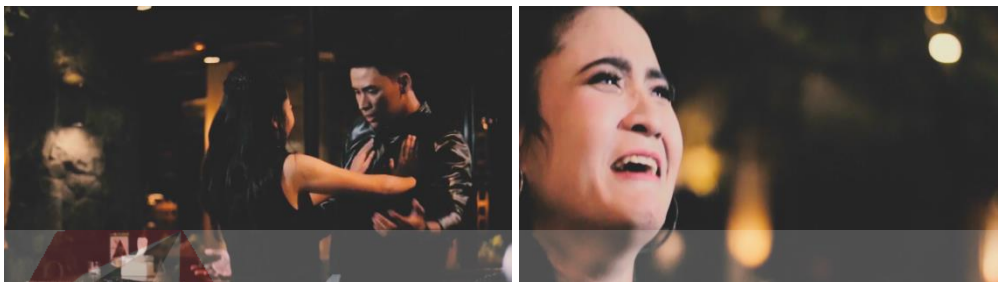
Gambar 5. 75 Scene 40.
(Sumber: Olahan Penulis)



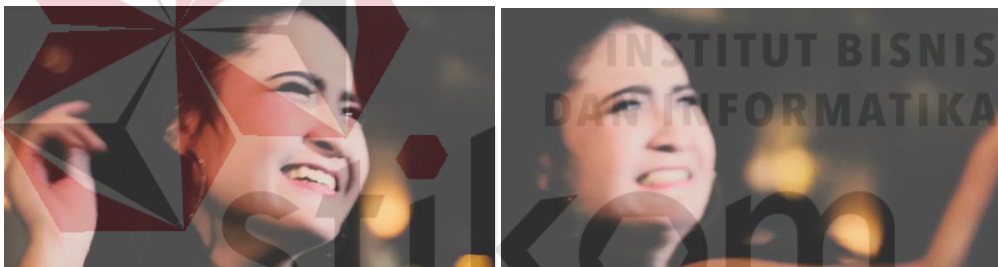
Gambar 5. 76 Scene 41.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 77 Scene 42.
(Sumber: Olahan Penulis)



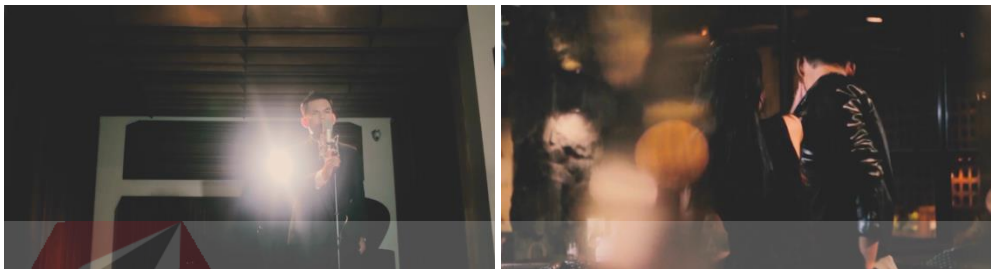
Gambar 5. 78 Scene 43.
(Sumber: Olahan Penulis)



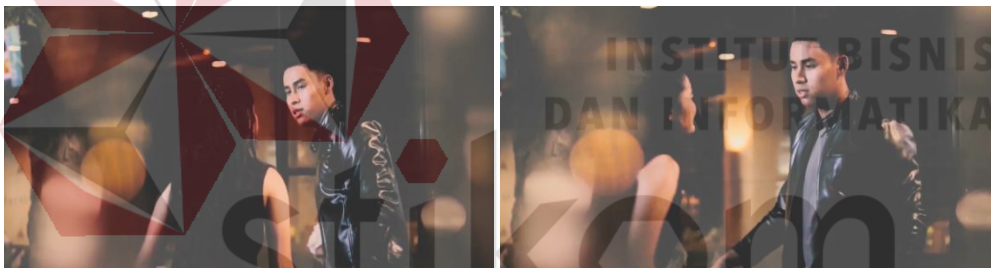
Gambar 5. 79 Scene 44.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 80 *Scene* 45.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 81 *Scene* 46.
(Sumber: Olahan Penulis)



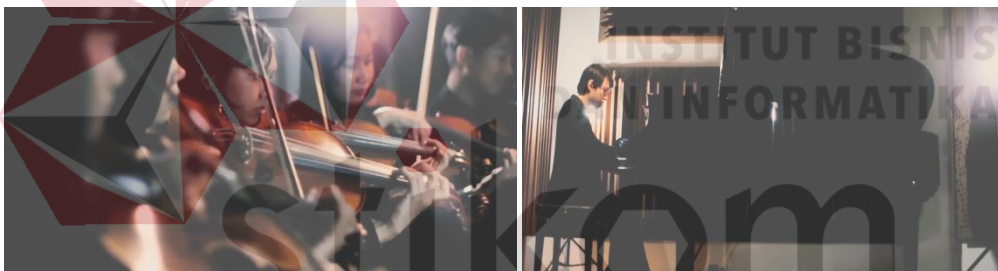
Gambar 5. 82 *Scene* 47.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 83 *Scene* 48.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 84 *Scene* 49.
(Sumber: Olahan Penulis)



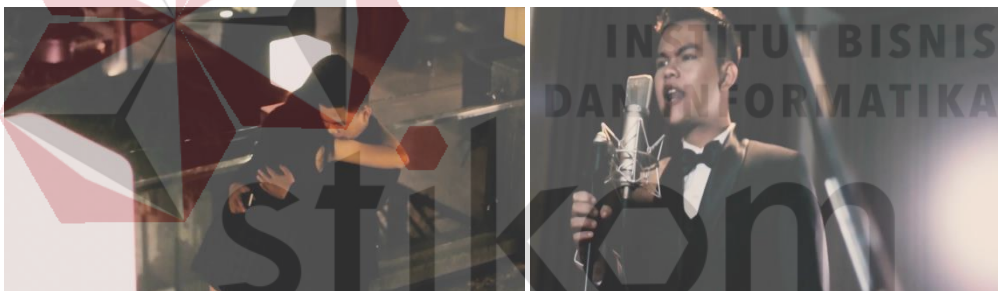
Gambar 5. 85 *Scene* 50.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 86 *Scene* 51.
(Sumber: Olahan Penulis)



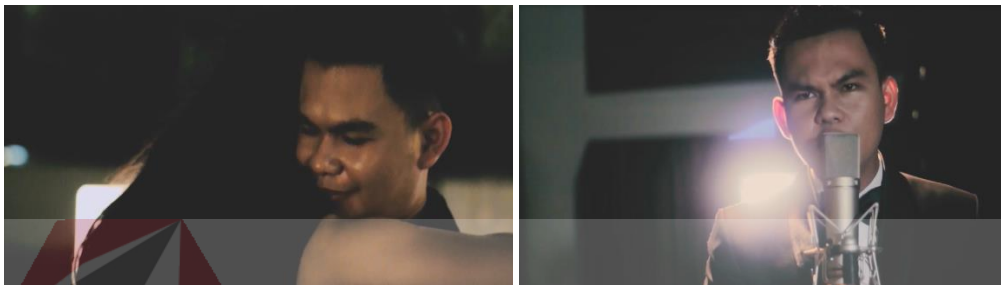
Gambar 5. 87 *Scene* 52.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 88 *Scene* 53.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 89 *Scene* 54.
(Sumber: Olahan Penulis)



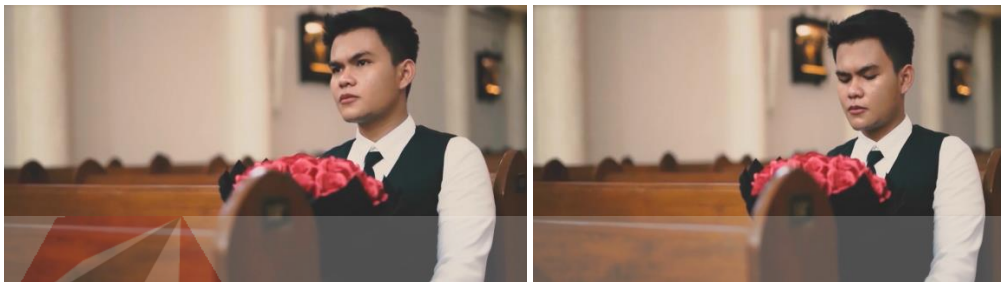
Gambar 5. 90 *Scene* 55.
(Sumber: Olahan Penulis)



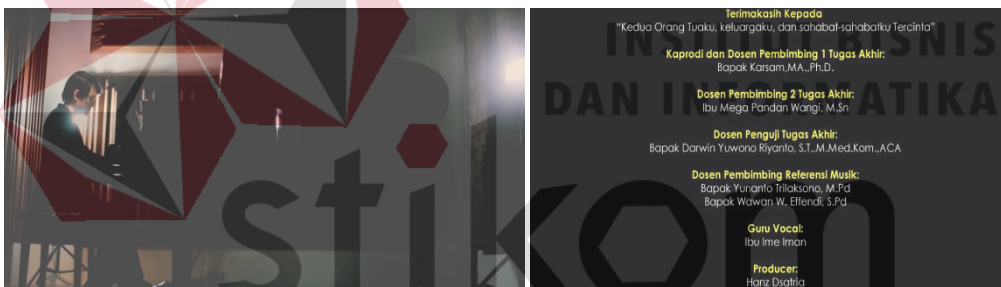
Gambar 5. 91 *Scene* 56.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 92 Scene 57.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 93 Scene 58.
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 94 Scene 59 dan Credit Title.
(Sumber: Olahan Penulis)

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengerjaan Tugas Akhir ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan video klip lagu bergenre *ballad* yang berjudul “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi terdiri dari beberapa tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Proses pengerjaan Tugas Akhir dilakukan secara maksimal sesuai ide dan konsep penulis.

Video klip yang dihasilkan yaitu video klip lagu bergenre *ballad* yang berjudul “Aku dan Dirinya” dari Zudhan Jauzi. Bertujuan untuk mendukung cerita dalam video klip yang dihasilkan dapat memberikan kesan lebih dramatik sesuai dengan *genre* lagu.

6.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis saat mengerjakan Tugas Akhir ini, maka didapat saran penelitian lanjutan sebagai berikut:

1. Perbaikan dalam segi laporan Tugas Akhir.
2. Perbaikan dalam segi estimasi waktu.
3. Penambahan variasi referensi pengetahuan video klip.

Masih banyak kekurangan yang ada dalam pembuatan karya maupun dalam karya itu sendiri. Tugas Akhir ini masih terkendala masalah pengaturan waktu dalam pengerjaan. Demikian saran yang didapat, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Juju, D. 2006. *Membuat Video Klip dengan Ulead VideoStudio 8 & Ulead Cool 3D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Noor, Juliansyah. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Purba, A. J. (2013). *Shooting yang Benar!*. Jakarta: Andi.
- Sandjaja, B. (2006). *Panduan Penelitian*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Sare, Yuni. (2006). *Antropologi*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiarto, Eko. (2017). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Wahana, K. (2008). *Video Editing dan Video Production*. Jakarta: PT. Media Komputindo.

Sumber Internet

- Julianto, P.A. 2017, 13 April. Inilah Tiga Sektor Ekonomi Kreatif Yang Sedang Naik Daun <http://ekonomi.kompas.com/read/2017/04/13/203000326/inilah.tiga.sektor.ekonomi.kreatif.yang.sedang.naik.daun>. di akses pada tanggal 29 Agustus 2017
- Prabowo, Y. 2014, 1 Februari. 5 Video klip Termahal Sepanjang Sejarah <http://www.muvida.com/tv/artikel/5-video-klip-termahal-sepanjang-sejarah-1402078-page1.html>. di akses pada tanggal 29 Agustus 2017
- Minda, C. 2017, 4 Mei. Daftar 50 Lagu Galau Indonesia Terbaru dan Terbaik <http://www.needsindex.com/04142720/daftar-50-lagu-galau-indonesia-terbaru-dan-terbaik.php>. di akses pada tanggal 30 Agustus 2017
- Hadi, A. 2017, 2 April. Pengertian Fungsi Unsur-unsur Seni Musik Adalah <http://www.softilmu.com/2015/11/Pengertian-Fungsi-Unsur-Unsur-Seni-Musik-Adalah.html>. di akses pada tanggal 30 Agustus 2017
- Hadi, A. 2017, 25 April. Jenis-jenis Genre Musik Didunia <http://www.softilmu.com/2015/11/Jenis-Jenis-Genre-Musik-Di-Dunia.html>. di akses pada tanggal 30 Agustus 2017

Sumber Wawancara

Ime Iman. *vocal coach*. Pembahasan *Vocal*, Wawancara Langsung, pada tanggal 05 April 2017

Hanz Dsatria. produser, *music arranger*, *song writer*, dan *composer*. Pembahasan Lagu *Ballad* dan judul lagu “Aku dan Dirinya”, Wawancara Langsung, pada tanggal 16 Juni 2017

