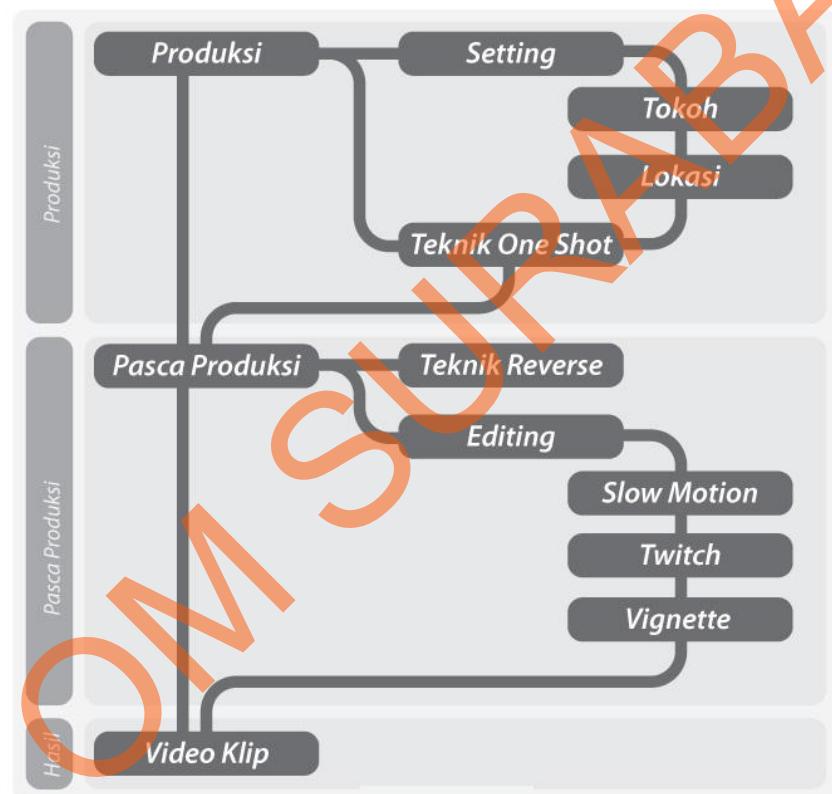


BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Secara garis besar bab ini akan membahas tentang produksi hingga pasca produksi. Alur tersebut tergambaran seperti pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Alur Produksi Dan Pasca Produksi

Di bagian produksi terdiri penentuan setting lokasi dan tokoh pemeran masing-masing karakter, dan penggerjaan teknik *one shot*. Tokoh akan dipilih berdasarkan analisa yang dilakukan pada bab 3 dan lokasi akan ditata seperti yang digambarkan pada storyboard.

Selanjutnya bagian pasca produksi terdiri dari penggerjaan teknik reverse, dan untuk editingnya diberikan beberapa efek antara lain *slow motion*, *twitch*, dan *vignette*. Pemberian efek ini berguna untuk memberikan kesan dramatis pada video klip.

4.1 Produksi

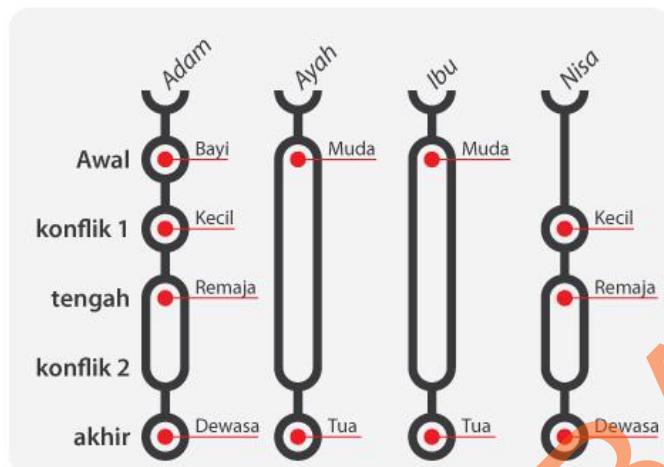
Bagian produksi akan terbagi menjadi dua, yaitu penggunaan tokoh dan penataan lokasi. Masing-masing bagian akan dijelaskan pada sub bab berikut.

4.1.1 Setting Tokoh dan Lokasi

Pemilihan tokoh, dan lokasi didasari dari sinopsis yang ada, sedangkan pesan yang dipakai dipilih berdasarkan pesan dari masing-masing adegan yang divisualkan. Berikut ini adalah detail pembahasan tentang tokoh, lokasi dan pesan:

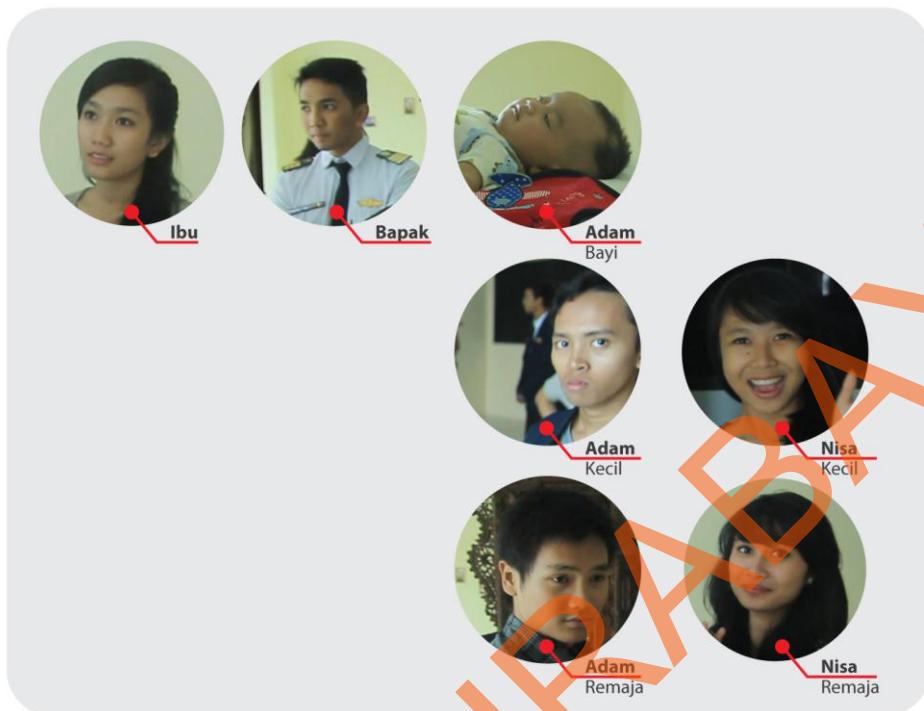
1. Tokoh

Pemilihan tokoh didasari dari sinopsis yang ada. Tokoh yang muncul berdasarkan sinopsis terdiri dari Ayah, Ibu, Adam, dan Nisa. Masing-masing tokoh ini muncul beberapa kali dalam usia yang berbeda yang mewakili waktu cerita.



Gambar 4.2 Pembagian Tokoh

Kemunculan tokoh dalam video klip ini seperti digambarkan pada gambar 4.2. Pada bagian awal tokoh yang muncul adalah ayah dan ibu ketika muda beserta adam ketika masih bayi. Adam yang pada usia sekolah muncul menggantikan usia bayi, begitu juga dengan tokoh Nisa pertama kali muncul seusia dengan Adam, sedangkan ayah dan ibu masih berusia muda hingga konflik dua. Adam dan Nisa beranjak remaja pada pertangahan cerita hingga konflik kedua. Pada bagian akhir keempat tokoh muncul dalam usia yang sudah berbeda. Adam dan Nisa telah dewasa, dan Ayah Ibu Adam juga telah menua.



Gambar 4.3 Tokoh Pemain

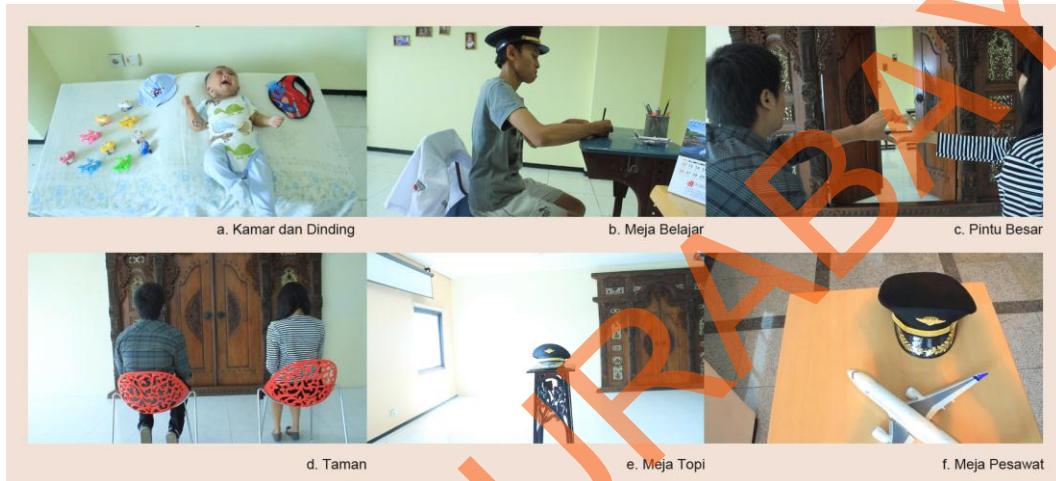
Untuk menunjang visualisasi dari cerita ini, maka berdasarkan data kemunculan tokoh dipilih 11 orang yang berbeda yang menggambarkan masing-masing tokoh seperti pada gambar 4.3.

2. Lokasi



Gambar 4.4 Lokasi Yang Membutuhkan Setting

Lokasi di yang digunakan untuk produksi video klip ini adalah tiga ruangan yang masing-masing dihubungkan satu sama lain. Berdasarkan storyboard yang dibuat maka dapat ditentukan banyaknya lokasi yang dibutuhkan setting seperti pada gambar 4.4.



Gambar 4.5 Penataan Lokasi

- (a) Kamar Dan Dinding (b) Meja Belajar (c) Pintu Besar (d) Taman
- (e) Meja Topi (f) Meja Pesawat

Setelah mendapatkan tempat yang membutuhkan setting, maka masing-masing tempat dapat disetting sesuai dengan yang digambarkan pada storyboard. Penataan masing-masing tempat seperti terlihat pada gambar 4.5. Setelah pemeran dan lokasi dipilih, selanjutnya proses shooting dapat dilakukan. Proses shooting dilakukan

4.1.2 Pengambilan Gambar

1. Teknik *One Shot*

Teknik yang dipakai pada video klip ini adalah *One Shot* dan *Reverse*, yang mana masing-masing mempunyai tahapan penggerjaan sendiri. Teknik *One*

Shot dilakukan ketika proses produksi video, sedangkan teknik *reverse* dilakukan pada bagian paska produksi. Walaupun kedua teknik ini terdapat pada bagian yang terpisah, namun penggerjaannya harus saling berkaitan.



Gambar 4.6 Pembagian Lagu

Pada video ini, pengambilan gambar yang diambil dengan teknik *one shot* bergantung kepada cerita yang dihasilkan dari hasil teknik *reverse*. Hal ini menyebabkan masalah cerita, klimaks, dan anti klimaks harus dibagi secara jelas berdasarkan perhitungan waktu *intro*, *verses*, *chorus*, *bridge* hingga *outro* dari lagu. Untuk itu lagu akan dibagi menjadi beberapa bagian seperti pada gambar 4.6.



Gambar 4.7 Sinkronisasi Audio dan Video

Setelah lagu terbagi, maka tahap selanjutnya adalah membagi bagian konflik pada masing masing bagian. Tahap ini berguna untuk menata cerita dan pembagian waktu ketika melakukan proses *shooting*. Selanjutnya setelah pembagian konflik selesai, dilakukan sinkronisasi timing cerita yang dibalik dengan lagu secara utuh. Pembagian tersebut seperti tergambar pada bagan dari gambar 4.7.

2. Shooting

Proses shooting dilakukan dengan menggunakan pedoman storyboard. Teknik one shot dilakukan dengan menjalankan kamera secara mundur melewati bagian-bagian yang disesuaikan dengan storyboard.



Gambar 4.8 Hasil Pengambilan Gambar

Kamera tetap mengarah ke depan tanpa melakukan tilt up, tilt down, pan, dan zoom, hal ini dilakukan untuk mendapatkan kesan persepektif dari ruangan. Pengambilan gambar dilakukan berkali-kali hingga mendekati storyboard. *Preview* hasil pengambilan gambar yang dilakukan kamera ditunjukkan pada gambar 4.8.

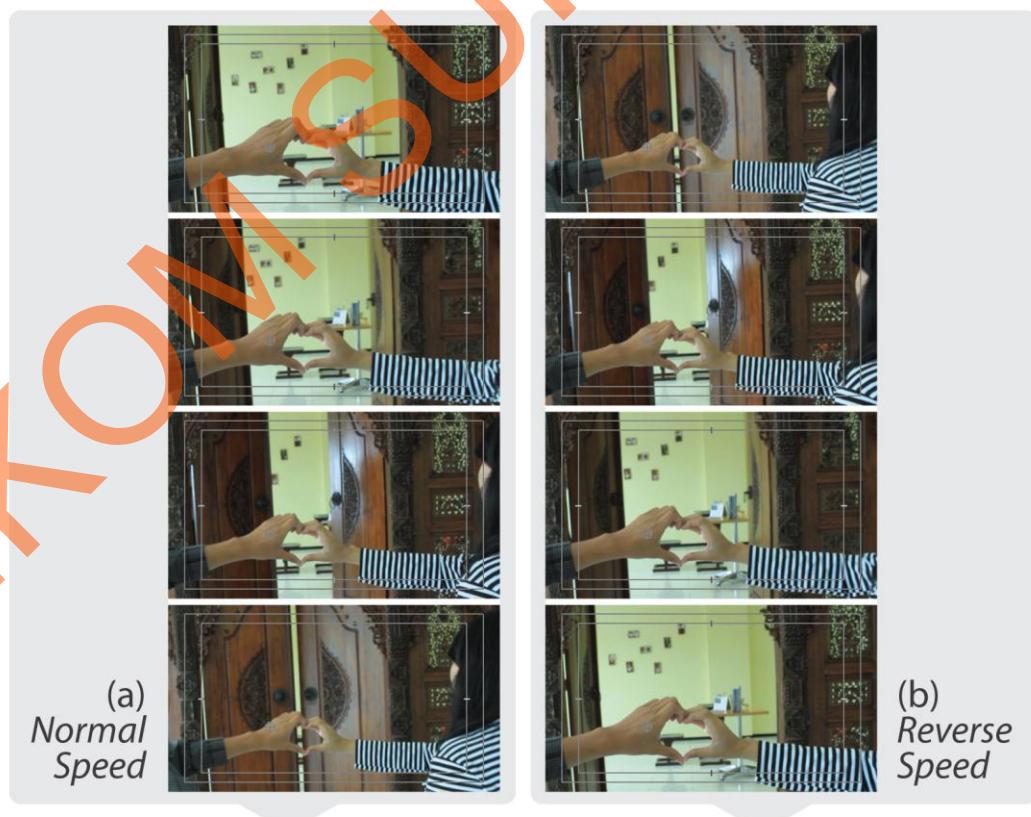
Hasil pengambilan gambar ini selanjutnya diproses di bagian pasca produksi untuk disatukan dengan lagu dan diberi efek untuk memberikan kesan dramatis pada video klip.

4.2 Pasca Produksi

Pasca produksi dilakukan untuk menggabungkan video dengan lagu dan memberikan beberapa efek. Pemberian efek pada video ini berguna untuk memberikan kesan dramatis pada video klip.

4.2.1 Teknik Reverse

Reverse adalah teknik utama dalam tahap editing yang berguna untuk memberikan kesan berjalan mundur dalam video. Hasil dari proses pengambilan gambar dengan teknik one shot selanjutnya diproses dengan menggunakan *software video editing* untuk dilakukan pembalikan video (*reverse*), dan berikutnya digabungkan dengan lagu.



Gambar 4.9 Perbedaan Sebelum dan Sesudah Dilakukan Teknik Reverse
(a) Video Normal (b) Video Dengan Reverse

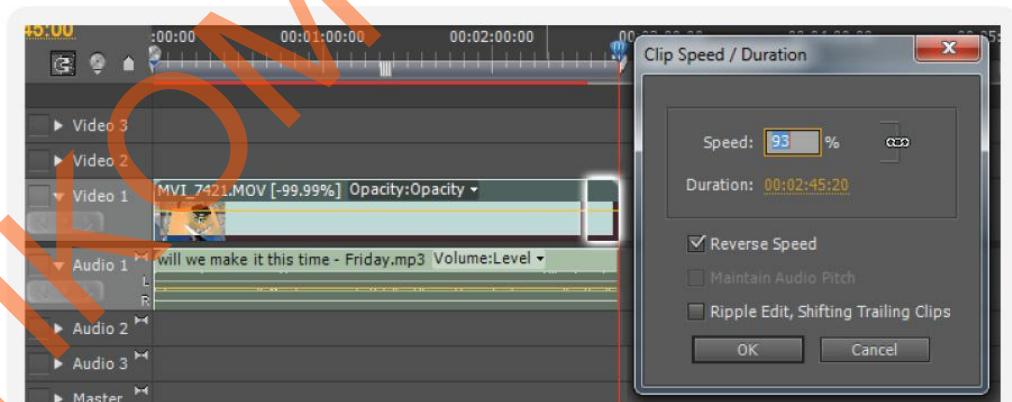
Teknik ini dilakukan dengan mengubah *speed* video pada *software video editing* dari 100 menjadi -100. Cara ini berfungsi untuk memutar balik gerakan, dari yang berjalan maju menjadi berjalan mundur seperti pada gambar 4.9.

4.2.2 Editing

Edit yang dilakukan pada sub bab ini adalah pemberian beberapa efek yang berguna untuk memberikan kesan dramatis pada video klip. Teknik-teknik tersebut adalah slow motion, twitch, dan vignette, yang masing akan dijelaskan pada sub bab berikut.

1. *Slow Motion*

Slow motion diberikan pada video untuk memberikan kesan gerakan yang sedikit lambat, selain itu berguna juga untuk menyamakan durasi video dengan lagu.



Gambar 4.10 Pengurangan Speed Pada Video

Pemberian efek slow motion ini dilakukan pada software video editing dengan cara mengurangi speed sebanyak 93% (gambar 4.10). Hal ini

berguna untuk mengubah durasi video yang awalnya adalah 02:34:05 menjadi 02:45:00, penambahan frame ini akan memberika kesan slow motion pada keseluruhan video.

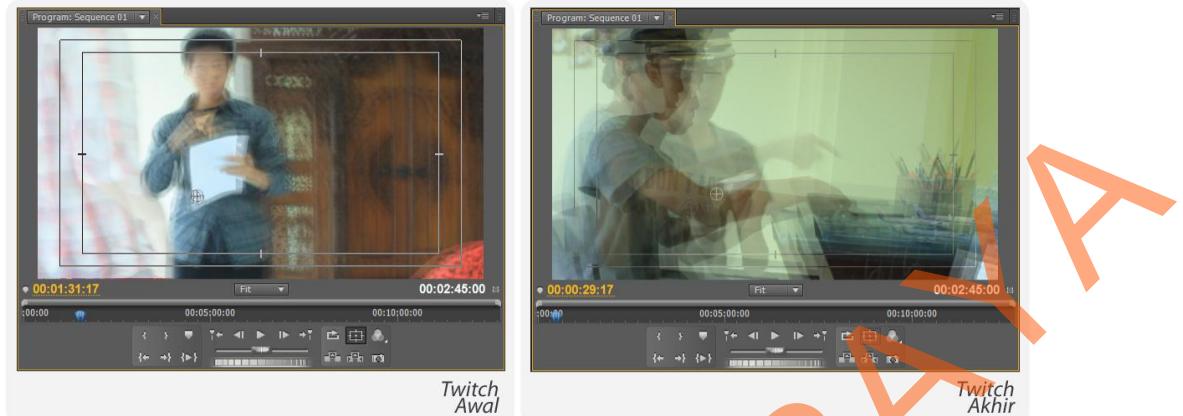
2. *Twitch*

Efek yang ditimbulkan oleh twitch adalah gerakan ke arah *random* pada video yang memberikan kesan video berguncang sesuai dengan besaran yang diinginkan. Kesan berguncang ini diberikan pada bagian chorus (gambar 4.12) lagu untuk menekankan bagian klimaks.



Gambar 4.11 Penempatan Efek Twitch Pada Bagian Lagu

Pemberian Efek twitch ini ditempatkan di dua bagian seperti tampak pada gambar 4.11 dengan intensitas guncangan yang berbeda. Pada bagian awal, twitch diberikan dengan intesitas kecil untuk menunjukkan bagian pengantar klimaks video. Pada bagian akhir efek twitch yang diberikan intensitasnya lebih besar dari bagian awal dan durasi waktunya lebih pendek, hal ini berguna untuk menunjukkan bagian klimaks video yang berikutnya akan ditutup dengan anti klimaks.



Gambar 4.12 Hasil Pemberian Efek Twitch
 (a) Bagian Awal (b) Bagian Akhir

Pada bagian awal, twitch yang diberikan memiliki intensitas berbentuk gradasi dengan intensitas puncak sebesar 2.5 point. Intensitas ini memberikan guncangan seperti ditunjukkan pada gambar 4.12a. Sedangkan pada bagian akhir, efek twitch dibegikan secara gradasi dengan intensitas sebesar 6 point untuk memberikan kesan guncangan yang lebih hebat dari bagian awal video. Guncangan yang diberikan oleh intensitas ini tampak seperti pada gambar 4.12b.

3. Vignette

Vignette merupakan efek dalam pendeditan video yang berupa pemberian tepian berwana gelap maupun terang. Biasa digunakan untuk memberi kesan fokus pada gambar. Dalam pembuatan video klip ini, vignete digunakan selain untuk memberikan kesan focus pada bagian tengah, tetapi juga untuk memberikan kesan kebersihan hati.



Gambar 4.13 Penempatan Efek Vignette Pada Bagian Lagu

Vigenette diberikan pada masing-masing bagian video klip seperti ditunjukkan pada gambar 4.13. Pada bagian awal video diberikan sedikit vignette yang menandakan hasil dari kesalahan yang telah dibuatnya. Pada bagian chorus lagu vignette diberikan lebih pekat yang menandakan kebersihan hati dari tokoh semakin berkurang. Hingga pada bagian akhir vignete memudar untuk menggambarkan kebersihan hati bayi.

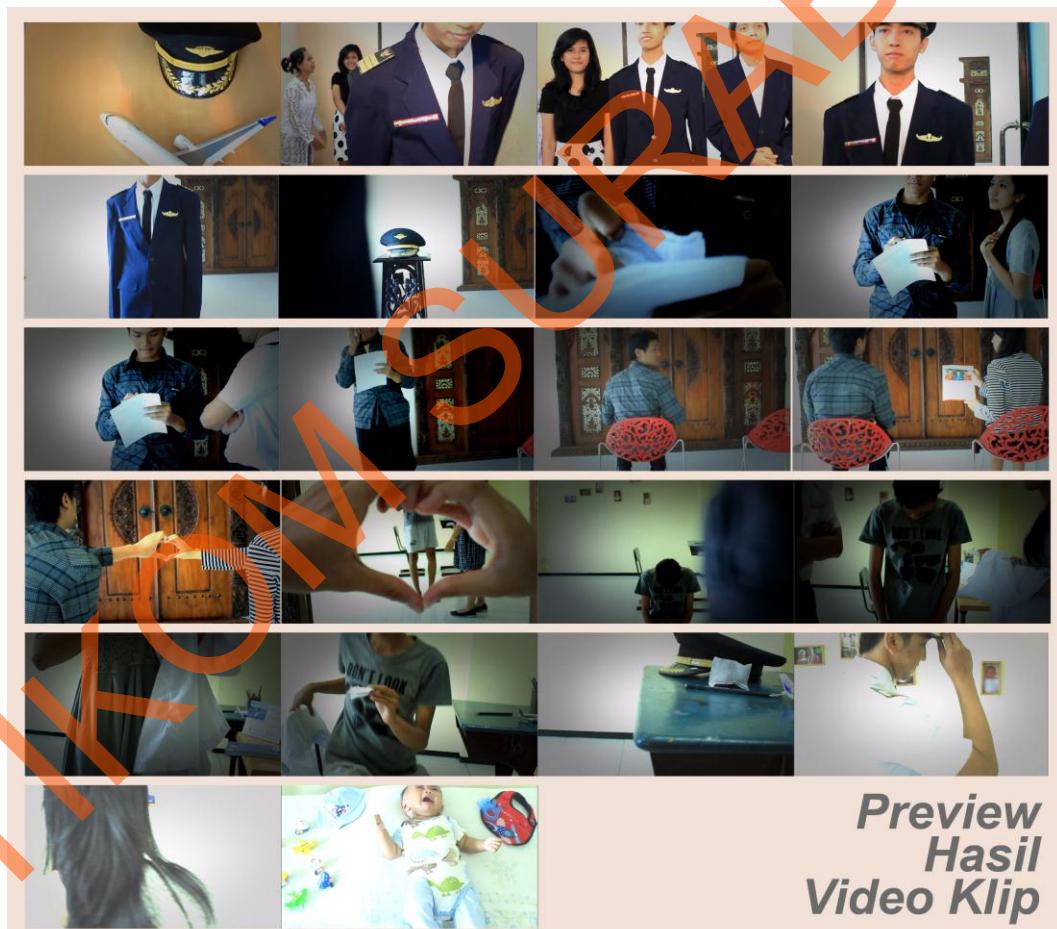


Gambar 4.14 Hasil Pemberian Efek Vignette

Untuk menimbulkan kepekatan yang berbeda maka intensitas vignette juga dibuat berbeda pada masing-masing bagian. Pembedaan vignette dilakukan dengan cara mengurangi *opacity* pada layer vignette seperti pada gambar 4.14.

4.3 Hasil

Setelah proses produksi digabungkan dengan lagu dan diberikan beberapa efek pada bagian pasca produksi, maka langkah terakhir yang dilakukan adalah melakukan proses rendering pada video. Rendering ini berguna untuk menghasilkan video klip secara utuh dengan hasil seperti pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Hasil Video Klip

Video klip ini merupakan hasil dari pembuatan video klip band Friday berjudul “will we make it this time” dengan durasi 2 menit 45 detik. Selanjutnya video klip ini siap untuk ditayangkan di berbagai media.

STIKOM SURABAYA