

**PEMBUATAN VIDEO KLIP BAND VOC
BERALIRAN POP ALTERNATIF DENGAN MENGGABUNGAN
STOP MOTION DAN LIVE SHOT
BERJUDUL “CINTA PALSU”**

TUGAS AKHIR



NAMA : JOHANES TEDY VISERIA PALIAMA

NIM : 08.51016.0061

PROGRAM STUDI : DIV KOMPUTER MULTIMEDIA

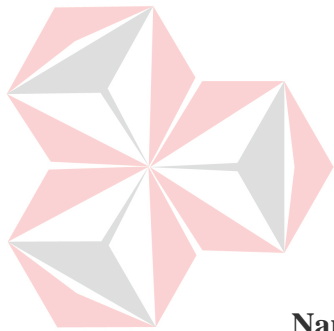
**SEKOLAH TINGGI
MENEJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA**

2013

**PEMBUATAN VIDEO KLIP BAND VOC
BERALIRAN POP ALTERNATIF DENGAN MENGGABUNGAN
STOP MOTION DAN LIVE SHOT
BERJUDUL “CINTA PALSU”**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
program Sarjana Sains Terapan**



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Nama : Johanes Tedy Viseria Paliama

NIM : 08.51016.0061

Program Studi : DIV Komputer Mulitmedia

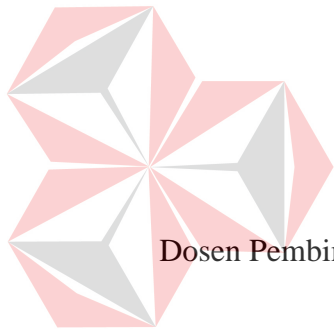
**SEKOLAH TINGGI
MENEJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER SURABAYA**

2013

LEMBAR PENGESAHAN
PEMBUATAN VIDEO KLIP BAND VOC
BERALIRAN POP ALTERNATIF DENGAN MENGGABUNGKAN
STOP MOTION DAN LIVE SHOT
BERJUDUL “CINTA PALSU”

Tugas Akhir oleh Johanes Tedy Viseria Paliama ini, telah diperiksa,
disetujui untuk diuji.

Surabaya, ...



Dosen Pembimbing I

Menyetujui,

Pembimbing II

Abdul Aziz, S.Sn. M.Med.Kom
NIDN.: 0714117101

Guruh Nusantara S.Sn
NIDN.: 0709048103

Mengetahui,

Kaprodikom DIV Komputer Multimedia

Karsam, MA., Ph.D.
NIDN.: 0705076802

TUGAS AKHIR
PEMBUATAN VIDEO KLIP BAND VOC
BERALIRAN POPALTERNATIF DENGAN MENGGABUNGAN
STOP MOTION DAN LIVE SHOT
BERJUDUL “CINTA PALSU”

Dipersiapkan dan disusun oleh
Johanes Tedy Viseria Paliama
NIM: 08.51016.0061

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

pada :

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Abdul Aziz, S.Sn., M.Med.Kom _____

II. Guruh Nusantara S.Sn _____

Penguji:

I. Karsam, MA., Ph.D _____

II. Muh. Bahruddin, S.Sos, M.Med.Kom _____

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

Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng., OCA
Pembantu Ketua Bidang Akademik

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER SURABAYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Johannes Tedy Viseria Paliama

NIM : 08.51016.0061

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul **Pembuatan Video Clip VOC Beraliran POP Alternatif Dengan Menggabungkan Stop Motion Dan Live Shot Berjudul “Cinta Palsu”** yang diproduksi pada Oktober 2012 sampai February 2013 adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian ataupun keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Tugas Akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada karya Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Maret 2013

Johanes Tedy Viseria Paliama
NIM: 08.51016.0061

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Johanes Tedy Viseria Paliama

NIM : 08.51016.004561

Menyatakan bahwa demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni,
menyetujui karya Tugas Akhir saya yang berjudul **Pembuatan Video Clip VOC**

**Beraliran POP Alternatif Dengan Menggabungkan Stop Motion Dan Live
Shot Berjudul “Cinta Palsu”** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak
dalam bentuk apapun oleh Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik
Komputer Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Maret 2013

Johanes Tedy Viseria Paliama
NIM: 08.51016.0061

LEMBAR MOTTO



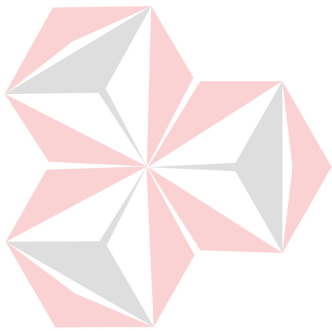
*“ Dalam hal apapun kesuksesan tergantung pada inisiatif serta usaha
seseorang dan tidak akan dapat dicapai kalau tidak adanya kerja keras. “*

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

Untuk Ayah dan Bunda yang terhebat,

Dosen pembimbing dan teman-teman terbaik.



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan YME atas segala limpahan Rahmat dan Kasih Sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul *PEMBUATAN VIDEO CLIP BAND VOC BERALIRAN POP ALTERNATIF DENGAN MENGGABUNGAN STOP MOTION DAN LIVE SHOT BERJUDUL "CINTA PALSU"*. Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penulisan ini penulis banyak mendapat bantuan baik moral maupun materiil dari banyak pihak, maka dalam kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ayah dan Ibu yang telah memberikan belaian kasih sayang yang engkau berikan tidak sedikitpun engkau kurangi hingga sekarang. Kesabaran, ketabahan dan pengorbananmu, moril maupun materiil, semuanya engkau wujudkan untuk mewujudkan cita-citaku. Harapan tersebut sudah kupenuhi, tapi tidak akan bisa membalas seluruh pengorbanan dan kasih sayang yang engkau berikan. Anakmu hanya bisa berterima kasih, dengan iringan doa agar pengorbanan dan kasih sayang yang engkau berikan selama ini kelak akan mendapat balasan dari Allah SWT.
2. Karsam, MA., Ph.D., selaku Kaprodi DIV Komputer Multimedia Sekolah Tinggi Menejemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.
3. Abdul Aziz, S.Sn., M.Med.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulisan Tugas Akhir dengan cermat hingga selesai dengan maksimal.

4. Guruh Nusantara.S.St, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing pembuatan karya pra produksi, produksi, dan pasca produksi dengan sabar hingga Tugas Akhir ini selesai dengan maksimal.
5. Sahabat-sahabat saya yang ada didalam lingkungan kampus maupun diluar kampus, terima kasih buat semua bantuan dan semangat yang selalu k berikan.
6. Seluruh kru produksi yang telah membantu dari awal hingga akhir.
7. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan hingga akhir.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya, namun penulis masih mengharapkan kritik dan saran untuk kesempurnaan laporan ini. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca dan penulis pada khususnya.

Surabaya, Maret 2012

Penulis

ABSTRAK

PEMBUATAN VIDEO CLIP BAND VOC BERALIRAN POP ALTERNATIF DENGAN MENGGABUNGKAN STOP MOTION DAN LIVE SHOT BERJUDUL “CINTA PALSU”

Johanes Tedy Viseria Paliama (2008)

Program Studi DIV Komputer Multimedia, STIKOM

Kata Kunci: Video Klip, One Shot, Reverse, Natural dan *Clean*

Video klip tidak dapat dipisahkan dari musik dan lagu, sebab video klip membantu memvisualkan maksud dari lagu. VOC merupakan salah satu band indie yang lebih mengutamakan visualisasi dalam setiap penampilannya. Salah satu lagu yang dibuat video klip adalah lagu berjudul “Cinta Palsu”. Lagu ini memiliki pesan bahwa bagaimana seseorang yang kita sayangi melakukan hal buruk kepada kita, kitapun bias melakukan hal buruk tersebut kepada orang yang telah menyakiti kita. Teknik stop motion dan live shot digunakan dalam pembuatan video klip ini untuk menyampaikan pesan secara visual tentang cerita kisah hidup yang memiliki rasa sempurna. Dalam pembuatan video klip ini mempelajari tentang bagaimana cara menggabungkan teknik stop motion dan live shot dengan tujuan untuk menyampaikan isi lagu secara visual. Dengan menceritakan lagu menggunakan stop motion dan live shot. Selanjutnya pada bagian editing lagu dijalankan secara normal. Penggunaan metode ini mampu mengintegrasikan visual dan lagu dengan baik teknik stop motion dan live shot. Dengan menggabungkan teknik ini diharapkan mampu memberikan alternatif teknik baru dalam memvisualkan sebuah lagu.

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan	6
1.5 Manfaat	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Animasi	8
2.1.1 Jenis-jenis Animasi.....	9
2.1.2 Animasi Stop Motion.....	10
2.2 Video Klip.....	11
2.3 Vornat Video.....	15
2.4 Desain Grafis	16
2.4.1 Elemen-elemen Desain Grafis.....	17
2.4.2 lighting Gravis.....	19
2.5 VOC	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA	
3.1 Metodologi.....	24
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.1.2 Analisa Data	28
3.1.3 Subjek Penelitian dan Informan	28
3.1.4 Studi Kompetitor dan Teknik.....	29
3.1.5 Profil Kompetitor	30

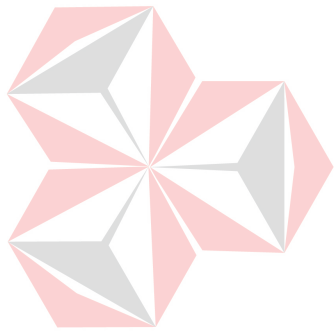
3.1.6 Teknik Live Shot	31
3.1.7 Teknik Stop Motion	32
3.2 Pra Produksi	34
3.2.1 Metodologi Perancangan.....	34
3.2.2 Konsep Perancangan	36
3.2.3 Teknik Video dan Ide cerita	37
3.2.4 Sinopsis	42
3.2.5 Tokoh	43
3.2.6 Media Promosi	44
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	
4.1 Produksi	48
4.1.1 Seting Lokasi.....	48
4.1.1 Seting Lokasi.....	49
4.2 Pasca Produksi	51
4.2.1 Teknik Stop Motion	51
4.2.2 Editing	51
4.3 Hasil	54
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
BIODATA PENULIS.....	60
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Gambar Video Disposition.....	32
Gambar 3.2 Gambar Video Knuckles	33
Gambar 3.3 Pola Pikir Pencarian Teknik.....	35
Gambar 3.4 Tabel Pemilihan Cerita.....	38
Gambar 3.5 Alternatif Sinopsis.....	41
Gambar 3.6 Gambar Video Disposition.....	43
Gambar 3.7 Sketsa Poster Video Klip VOC “Cinta Gila”	46
Gambar 3.8 Sketsa CD Video Klip VOC “Cinta Gila”	46
Gambar 4.1 Alur Produksi dan Pasca Produksi	47
Gambar 4.2 Gambar Penataan Lokasi.....	48
Gambar 4.3 Hasil Pengambilan Gambar.....	50
Gambar 4.4 Penggabungan Stop Motion dan Live Shot.....	52
Gambar 4.5 Penempatan Efect Controls Pada Video.....	53
Gambar 4.6 Pengeditan Audio Mixer Pada Video.....	54
Gambar 4.7 Hasil Video Klip.....	55
Gambar 4.8 Poster Video Klip VOC “Cinta Gila”	56
Gambar 4.9 CD Video Klip VOC “Cinta Gila”	56

DAFTAR LAMPIRAN

FORM BIMBINGAN REVISI TUGAS AKHIR	61
FORM KOLOKIUM 1	62
FORM KOLOKIUM 2.....	63
FORM KOLOKIUM 3.....	64



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat cepat berdampak pada perubahan sikap hidup dan kebutuhan manusia, begitupun pada proses kreatifitas. Dengan kemajuan teknologi tersebut, memberikan kontribusi yang amat besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri multimedia. Seperti industri musik, perkembangannya juga semakin pesat dan bervariasi. Industri musik saat ini tidak hanya menampilkan audio saja tetapi juga menampilkan sebuah animasi visual untuk memberikan kepercayaan dan pengenalan yang lebih cepat kepada masyarakat. Maka diperlukan sebuah video klip untuk sarana memperkenalkan sebuah band atau penyanyi sebagai figur publik kepada masyarakat nantinya.

Musik adalah sekumpulan nada-nada yang dirangkai menjadi sebuah bunyi yang sangat indah dan harmoni. Musik memberikan warna yang berbeda dalam hidup ini, musik sendiri memiliki jiwa yang membuat setiap orang yang mendengarkannya dapat langsung menikmati dan dapat terbawa olehnya, terutama musik yang disenangi. Perkembangan musik khususnya musik pop tidak dapat dipisahkan dari kemunculan video klip (Miftah, 2010: 3).

Video klip adalah suatu penambahan konsep visual yang dipertontonkan pada audience yang diharapkan mampu membentuk citra dengan penggabungan dua aspek indera yang dikemas menjadi satu kemasan yang menarik dalam bentuk pengekspresian musik yang dilantunkan oleh pemusik. Video klip menjadi bagian

yang tidak terpisahkan dari musik karena video klip tidak hanya menyuguhkan musik belaka, namun juga fashion dan bahkan struktur cerita yang dapat memperkuat musiknya sendiri (Miftah, 2010: 5).

Teknik stop motion adalah teknik di mana sebuah obyek berupa boneka, model, atau gambar digerakkan oleh tangan animator dengan cara memindahkan posisi secara perlahan-lahan. Disetiap gerakan direkam dengan kamera foto ataupun kamera shooting dan hasil rekaman itu disusun berurutan, maka yang tercipta adalah kesan seolah-olah bergerak dan hidup (Djalle, 2008: 1).

Perkembangan stop motion di Indonesia masih jarang yang menggunakan, karena teknik animasi stop motion termasuk teknik lama serta memerlukan keahlian dan kesabaran yang tinggi. Namun animasi teknik stop motion mempunyai ciri kas dan gerakan-gerakan yang dihasilkan menggambarkan sensasi animasi yang unik dan menarik.

Dalam hal ini, video klip dengan suatu *band* saling berhubungan. Tanpa adanya video klip makan suatu *band* akan sulit bias melabung dan dikenal oleh masyarakat. Dengan menggunakan video klip, kita akan tau aliran atau genre seperti apa yang akan mereka bawakan. Tidak hanya dalam bentuk music saja mengenal suatu *band* tapi harus dengan bentuk visual. Visual yang sesuai dengan *band* adalah video clip.

Video clip dan music adalah satu elemen yang tidak dapat dipisahkan, karena didalamnya terdapat arti pesan dan komunikasi dari lirik lagu *band* itu sendiri kepada penikmatnya. Pesan yang tergantung dalam video klip itu sendiri

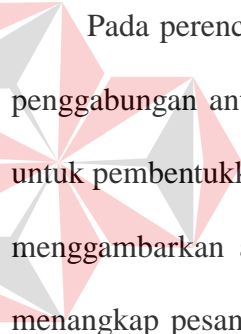
merupakan representasi dari pikiran atau perasaan dari pembuat video klip sebagai orang yang mengirim pesan.

Untuk pembuatan video klip kali ini adalah penggabungan kombinasi antar live shot dengan stop motion yang berjudul “Cinta Palsu”. Teknik stop motion itu sendiri adalah teknik yang menggabungkan gambar atau foto 1 dengan yang lain secara berurutan namun memiliki satu alur cerita disetiap gambar foto tersebut.

Dalam pembuatan video klip ini dipilih band yang bernama VOC. Band yang mempunyai aliran pop alternative. Diantara 5 lagu yang ditampilkan oleh VOC tersebut, ada 1 judul lagu unggulan yaitu “Cinta Palsu”. Maka dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini akan memilih lagu dengan berjudul “Cinta Palsu” dengan membuat video clip dengan menggunakan teknik live shot dan stop motion.

VOC band adalah sebuah nama yang diadaptasi dan buah pengambilan makna dari sebuah organisasi yang dibentuk oleh Belanda yang digawangi oleh Deandles pada masa pendudukan Belanda di Indonesia. Struktur organisasi yang kuat memiliki banyak inovasi untuk maju adalah salah satu hal menarik yang membuat kami menjadikan VOC sebagai nama band kami. Band beraliran Pop Alternative ini pertama kali dibentuk pada 15 Januari 2004, yang dipelopori oleh Erick Jimmy *guitar* dan Arthur Jeremias *lead guitar*, mereka ini adalah seorang pelajar di Sekolah Menengah Pertama Katholik di kota Sidoarjo, yang kala itu mereka masih duduk di kelas satu. Mereka merekrut seorang Gilang Swasono *vokalis*, Alfandi Karismadana *bassist*, dan Bangga Tri Nugroho *drummer*, dengan komposisi seperti itulah mereka mulai menjajaki industri music indie di daerahnya *Sidoarjo*.

VOC mempunyai lagu unggulan yang diptakan oleh Gilang (Vokalis) yang berjudul “Cinta Palsu”, di dalam lirik tersebut memiliki arti cerita yang menceritakan, terdapat seorang lelaki yg mencintai wanita dengan meliki rasa egois dan rasa kesempurnaan didalam dirinya yang berfikir bahwa siapapun yang menyukainya tidak akan bias melepaskan cinta kepada wanita tersebut dengan kesempurnaan yang dia miliki, tetapi satu lelaki yang telah terlanjur sakit hati dengan sikap wanita tersebut membalas apa yang dilakukan wanita tersebut kepada dirinya dengan melakukan apa yang dilakukan wanita tersebut yaitu dengan ego dan kesempurnaannya.



Pada perencanaan dan pembuatan video klip ini, akan menggunakan teknik penggabungan antara stop motion dan live shot, dimana dengan teknik live shot untuk pembentukkan citra VOC. Sedangkan penggunaan teknik stop motion untuk menggambarkan alur cerita yang ada pada Musik. Sehingga masyarakat dapat menangkap pesan dan cerita yang terkandung pada Musik. Selain itu juga dapat menjadi kemasan yang menarik untuk Musik VOC.

Karya video klip ini dapat menjadi suatu bentuk komunikasi informasi yang dapat mempengaruhi masyarakat agar lebih baik dari sebelumnya. Kedepannya penulis juga berharap dapat menjadi awal yang baik bagi para insan kreatif lainnya untuk terus mengembangkan dunia hiburan dengan menyuguhkan hiburan yang berkualitas dan inovatif kepada masyarakat.

Video klip ini dapat menjadi suatu bentuk komunikasi informasi yang dapat mempengaruhi masyarakat agar lebih baik dari sebelumnya. Sehingga kedepannya penulis juga dapat berharap menjadi awal yang baik bagi para insan kreatif

lainnya untuk terus mengembangkan dunia hiburan dengan menyuguhkan hiburan yang berkualitas dan inovatif kepada masyarakat.

Video klip ini diharapkan menjadi salah satu upaya untuk dapat memperkenalkan *band* VOC kepada penikmat music yang memiliki potensi dan mutu yang tidak kalah dari *band-band* yang sudah lebuah dulu populer sehingga dibuatkan Tugas Akhir yang mengangkat judul Pembuatan Video Clip Band VOC Beraliran POP Alternatif Dengan Menggunakan Teknik Stop Motion dan Live Shot Berjudul “Cinta Palsu”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas masalah-masalah yang akan dikaji dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana menyampaikan pesan lagu “*cinta Palsu*” karya *band indie* VOC melalui video clip?
2. Bagaimana membuat video klip lagu “*Cinta Palsu*” karya *band indie* VOC dengan teknik *live shot* dan *stop motion*?
3. Bagaimana menggabungkan teknik *live shot* dan *stop motion*?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan pesan lagu "*Cinta Palsu*" dalam video klip.
2. Membuat video klip lagu "*Cinta Palsu*" dengan teknik *live shot* dan *stop motion*.
3. Menggabungkan teknik *live shot dan stop motion*
4. Menceritakan lirik lagu "*Cinta Palsu*" secara visual.
5. Sekmentasi yang dituju adalah untuk remaja dewasa.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah:

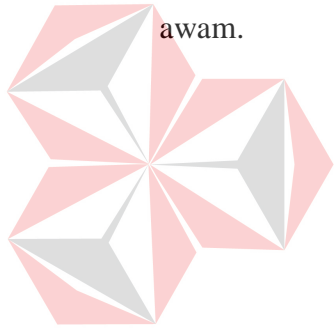
1. Menyampaikan pesan lagu "*Cinta Palsu*" dalam video klip.
2. Membuat video klip lagu "*Cinta Palsu*" dengan teknik *live shot* dan *stop motion*.
3. Menggabungkan video teknik *live shot* dan *stop motion*.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan video klip ini adalah sebagai berikut:

1. Agar dapat menjadi wawasan bagi seluruh lapisan masyarakat tentang bagaimana pesan-pesan yang terkandung dalam video klip itu sendiri.
2. Agar masyarakat mengerti dan mengenal lagu "*Cinta Palsu*".
3. Mendapatkan wawasan tentang penggarapan Pra Produksi dan Produksi video klip yang mempunyai kualitas dan mutu tinggi sehingga dapat diterima oleh seluruh lapisan masyarakat.
4. Memperkenalkan teknik baru dalam pembuatan video klip kepada masyarakat

awam.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Animasi

Kata animasi berasal dari kata *animation* atau *to animate* yang berarti menghidupkan (Wojowasito, 1997: 23). Secara umum animasi merupakan kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Benda mati tersebut diberi dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Animasi adalah seni dasar dalam mempelajari gerakan objek, gerakan merupakan podasi utama agar suatu karakter dalam animasi dapat terlihat lebih nyata.

Gerak atau motion, mempunyai hubungan erat dengan pengaturan waktu didalam animasi. Animasi dengan pengaturan *timing* yang baik akan dapat menghasilkan suatu mood atau personality yang mudah dirasakan oleh audience (Goerge Maestry, 2006: 30).

Proses awalnya adalah membentuk model, pemberian tekstur, warna, hingga cahaya. Kemudian model tersebut diberi kerangka, warna, hingga cahaya. Kemudian model tersebut diberi kerangka dan gerakanya dirancang satu persatu. Seluruh proses pembuatannya dari awal hingga akhir dikerjakan di komputer contohnya film animasinya Walt Disney atau Pixar semacam Shrek, Aladin, The Cars atau Final Fantasy.

2.1.1 Jenis-jenis Animasi

Diawal tahun 20-an, popularitas kartun animasi berangsur menurun dan para sineas mulai cenderung mencari alternatif lain sebagai media hiburan. Masyarakat mulai jenuh dengan konsep animasi yang pada saat itu tidak memikirkan story line dan pengembangan si-tokoh karakter. Perubahan besar dimulai pada pertengahan tahun 20-an setelah beberapa perusahaan animasi mengembangkan konsep komersialisasi dimana studio-studio besar mengambil alih studio lokal dan menentukan standard untuk animasi. Sampai saat ini animasi menurut cara pembuatannya dibagi dalam kategori besar, yaitu:

1. Animasi Stop-Motion (Stop Motion Animation)
2. Animasi Tradisional (Traditional Animation)
3. Animasi Komputer (Computer Graphics Animation)

(Zaharuddin, 2006: 10) menjelaskan bahwa secara umum jenis-jenis film animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga memunculkan jenis animasi atau teknik pembuatan animasi yang baru. Jenis-jenis film animasi yang sering diproduksi antara lain:

1. Animasi 2D

Animasi ini lebih dikenal dengan sebutan film kartun, seperti Lion King, Doraemon, Crayon Sinchan, Naruto, dan lain sebagainya. Teknik penggarapannya dengan menggunakan teknik animasi sel (cel technique), penggambaran langsung pada film atau secara digital (Djalle, 2008: 15)

2. Animasi 3D

Animasi 3D, pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat perkembangan teknologi yang sangat pesat. Kelebihan animasi 3D adalah dapat memperlihatkan kesan hidup dan nyata pada objeknya (Djalle, 2008: 19).

3 Animasi tanah liat

Animasi yang dibuat dengan menggunakan tanah liat khusus kemudian dianimasikan dengan teknik stop-motion picture. Jenis-jenis film animasi tersebut di atas dalam perkembangannya dapat dikombinasikan antara satu sama lainnya tergantung kebutuhan dari sang animator. Penggabungan ini dapat menciptakan suatu karya animasi yang lebih unik (Miftah, 2010: 13).

2.1.2 Animasi Stop-motion

Stop-motion animation sering pula disebut claymation karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan . Tehnik stop-motion animasi pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906; yaitu dengan menggambar ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan still camera, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Tehnik stop-motion animasi ini sering digunakan dalam visual effect untuk film-film di era tahun 50-60-an bahkan sampai saat ini (<http://google.com/tag/stop-motion/>).

2.2 Video Klip

Video clip adalah kumpulan sebuah lagu, lirik, ilusi, gambar yang bergerak yang dijadikan satu menjadi audio visual yang memiliki sebuah makna cerita yang terkandung didalamnya (<http://google.com/tag/video-klip/>). Video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band, kelompok musik atau produsen music untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal yang selanjutnya membeli kaset, CD, DVD.

Didalam buku (Carlsson, 1999: 24) menjelaskan bahwa video klip terbagi menjadi 3 bagian, yaitu:

1. Art Clip

Art Clip adalah video klip yang tidak mengandung visual sejarah dan tidak memiliki unsure sinkronasi bibir. Perbedaan antara video klip artistic kontemporer dengan video klip art clip adalah musiknya. Video klip artistic menggunakan music yang lebih modern sedangkan video klip art clip menggunakan music yang populer di jaman itu.

2. Performance Clip

Performance Clip adalah video klip yang menampilkan vokalis satu atau lebih yang disertai dengan iringan dance dalam satu lokasi. Performance Clip dapat dibagi menjadi 3 tipe: *song performance*, *dance performance*, dan *instrumental performance*. Agnes monika adalah pembuat atau pementas video klip yang sering menggunakan performance clip.

3. Narratif Clip

Narratif Clip adalah video klip yang mempunyai alur cerita dalam pembuatannya atau dapat dikatakan video klip yang menyisipkan alur cerita pendek yang menjadi latar belakang dalam pembuatannya namun tanpa ada unsure sinkronasi gerakan bibir.

Dalam situs milik Aldy (<http://aldysetiawan7.blogspot.com/>) dipaparkan beberapa unsur yang terkandung dalam video klip, yaitu:

1. Bahasa Ritme (irama)

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

2. Bahasa Musikalisasi (instrument musik)

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

3. Bahasa Nada

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

4. Bahasa Lirik

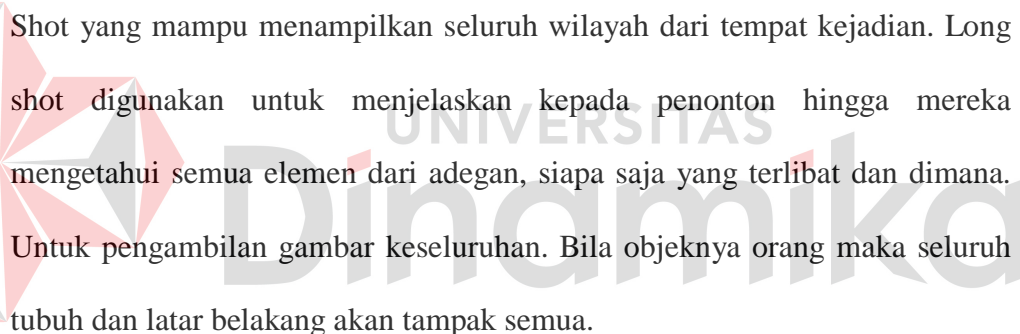
Bahasa lirik adalah bahasa visual pada video klip yang ada kaitannya dengan lirik lagu. Jika ada lirik yang mengungkapkan kata 'cinta' maka sebagai simbolisasi tidak harus dengan bunga, warna pink, atau hati. Bisa saja berupa kertas (surat), sepatu butut (cinta tanpa mengenal status sosial), air (cinta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

5. Bahasa Performance (penampilan)

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

Beberapa macam shot-shot dasar yang biasa digunakan dalam pembuatan video live shot maupun animasi, antara lain:

1. Long Shot



Shot yang mampu menampilkan seluruh wilayah dari tempat kejadian. Long shot digunakan untuk menjelaskan kepada penonton hingga mereka mengetahui semua elemen dari adegan, siapa saja yang terlibat dan dimana. Untuk pengambilan gambar keseluruhan. Bila objeknya orang maka seluruh tubuh dan latar belakang akan tampak semua.

2. Medium Shot

Medium shot menampilkan objek menjadi lebih besar dan dominan, objek manusia ditampakkan dari atas pinggang sampai di atas kepala. Latar belakang masih nampak sebanding dengan obyek utama. Shot ini merekam dari batas lutut ke atas, atau sedikit di bawah pinggang.

3. Medium Close Up

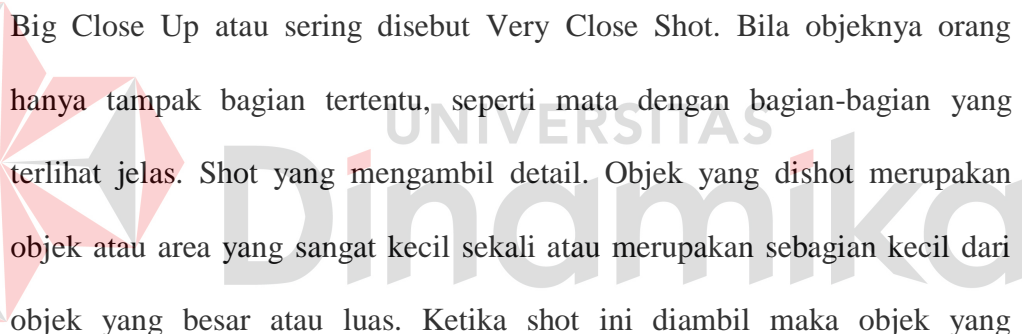
Medium Close Up menampilkan seluruh permukaan wajah hingga bagian dada atau bagian siku tangan yang bisadiambil kira-kira pertengahan

pinggang dan bahu ke atas kepala. Medium close up sering disebut Chest/Bust Shot.

4. Close Up

Shot yang menampilkan seluruh permukaan wajah hingga sebagian dada. Close up akan membawa penonton ke dalam scene, menghilangkan segala yang tidak penting untuk sesaat dan mengisolasi apapun kejadian yang harus diberi suatu penekanan. Untuk objek orang hanya tampak wajahnya hingga dada, sedangkan untuk benda tampak jelas bagian-bagiannya.

5. Big Close Up



Big Close Up atau sering disebut Very Close Shot. Bila objeknya orang hanya tampak bagian tertentu, seperti mata dengan bagian-bagian yang terlihat jelas. Shot yang mengambil detail. Objek yang dishot merupakan objek atau area yang sangat kecil sekali atau merupakan sebagian kecil dari objek yang besar atau luas. Ketika shot ini diambil maka objek yang ditampilkan memenuhi besar layar.

6. Two Shot

Terdapat dua objek didalam pengambilan gambar.

7. Over Shoulder Shot

Shot dilakukan dari belakang lawan pemain subjek, dan memotong frame hingga belakang telinga. Wajah pemain subjek berada pada 1/3 frame. Shot ini membantu meyakinkan posisi pemain dan memberikan kesan penglihatan dari sudut pandang lawan pemain subjek yang lain. Biasanya digunakan untuk meliput dua orang yang sedang bercakap-cakap.

2.3 Vornat Video

Terdapat beberapa macam format video. Masing-masing format memiliki perbedaan dari segi aplikasi pemutar, ukuran file, serta kualitas gambar (Enterprise, 2010: 128). Beberapa contoh format video, yaitu:

1. AVI (Audio Video Interleave)

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

2. MPEG (Moving Picture Experts Group)

Format ini merupakan standar untuk hasil kompresi file digital video audio. MPEG menghasilkan kualitas gambar yang tinggi tapi tidak membutuhkan kapasitasfile besar. Kompresi file MPEG terkadang menghilangkan sejumlah frame perpindahan sehingga proses transisinya sering tidak enak dipandang.

3. Real Video

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

4. MOV

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

5. 3GP

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

2.4 Desain Grafis

Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan (Wulansari, 2007: 73).

2.4.1 Elemen-elemen Desain Grafis

Menurut buku (Nurhadiat, 2004: 3) Terdapat beberapa elemen dasar grafis, yaitu:

1. Titik

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

2. Garis

Tidak ada suatu bentuk apa pun yang hadir tanpa ada sebuah garis. Secara spontanitas setiap anak, pertama kali menggambar akan menggunakan elemen garis.

3. Warna

Warna memiliki kemampuan untuk menimbulkan suatu jenis emosi atau perasaan bagi yang melihat atau menggunakannya. Variasi emosi yang tercipta dari warna tergantung pada intensitas warna tersebut (Wulansari, 2007: 31). Berikut adalah variasi emosi yang muncul dari warna:

a. Pink atau Merah muda

Variasi emosi yang muncul adalah riang, tenang, cenderung menyenangkan, feminin dan beraura positif.

b. Merah

Variasi emosi yang muncul adalah berani, bersemangat, bergairah, intim dan akrab.

c. Orange atau Jingga

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

d. Kuning

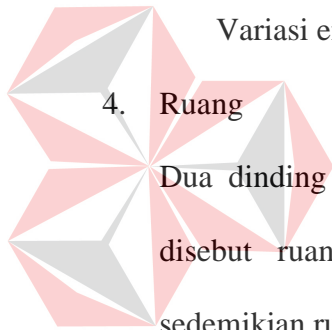
Variasi emosi yang muncul adalah optimis, ceria dan cerah.

e. Hijau

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

f. Biru

Variasi emosi yang muncul adalah menenangkan dan damai.



4. Ruang

Dua dinding yang berjarak, membentuk ruang. Bidang gambar pun dapat disebut ruang gambar. Menggambar dengan garis-garis yang disusun sedemikian rupa dapat menimbulkan kesan ruang.

5. Bidang

Bidang adalah permukaan yang dapat berupa datar, persegi atau sebagai pembatas dan lain-lain.

6. Tekstur

Kasar, halus, bening, kusam merupakan sifat permukaan dari suatu benda yang dapat melahirkan kesan berbobot, ringan dan lain-lain. Tekstur juga disebut sebagai unsur rasa dalam ruang, karena memberikan variasi sentuhan dan sensasi pada kulit manusia.

2.4.2 Lighting Lampu

Cahaya adalah sebuah bentangan radiasi elektromagnetik yang memberikan stimuli pada optik reseptor yang terdapat pada mata dan oleh karenanya bisa mendefinisikan warna dan bentuk yang terdapat di sekitar kita, Cahaya memiliki 3 atribut, yaitu: warna, kualitas dan intensitas (Gloman & LeTourneau, 2005: 34).

Terdapat beberapa peletakkan titik-titik lampu yang sering digunakan pada pemotretan. yaitu:

1. Main Light

Merupakan cahaya utama yang digunakan untuk menerangi model. Biasanya

lampu main light diset pada intensitas cahaya yang paling besar dari lampu-lampu yang lain. Main light kadang disebut juga dengan istilah key light.

2. Fill Light

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

3. Back Light/Rim Light

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

4. Hair Light

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

5. Background Light

Merupakan cahaya yang digunakan untuk menerangi latar belakang model.

2.5 VOC

Dari landasan teori menghasilkan beberapa kesimpulan terhadap analisa komparasi Video klip band indie yang telah ada, sehingga proses adaptasi diperlukan dalam perancangan video clip VOC dengan judul “Cinta Palsu”. Adaptasi yang akan diterapkan pada perancangan sesuai hasil dari analisa eksisting adalah sebagai berikut:

1. Profil Ban VOC

VOC band adalah sebuah nama yang diadaptasi dan buah pengambilan makna dari sebuah organisasi yang dibentuk oleh Belanda yang digawangi oleh Deandles pada masa pendudukan Belanda di Indonesia. Struktur organisasi yang kuat memiliki banyak inovasi untuk maju adalah salah satu hal menarik yang membuat kami menjadikan VOC sebagai nama band kami. Band beraliran Pop Alternative ini pertama kali dibentuk pada 15 Januari 2004, yang dipelopori oleh Erick Jimmy *guitar* dan Arthur Jeremias *lead guitar*, mereka ini adalah seorang pelajar di Sekolah Menengah Pertama Katholik di kota Sidoarjo, yang kala itu mereka masih duduk di kelas satu.

Mereka merekrut seorang Gilang Swasono *vokalis*, Alfandi Karismadana *bassist*, dan Bangga Tri Nugroho *drummer*, dengan komposisi seperti itulah mereka mulai menjajaki industri music indie di daerahnya *Sidoarjo*.

VOC mempunyai lagu unggulan yang diptakan oleh Gilang (Vokalis) yang berjudul “Cinta Palsu”, di dalam lirik tersebut memiliki arti cerita yang menceritakan, terdapat seorang lelaki yg mencintai wanita dengan meliki rasa egois dan rasa kesempurnaan didalam dirinya yang berfikir bahwa siapapun yang menyukainya tidak akan bias melepaskan cinta kepada wanita tersebut dengan kesempurnaan yang dia miliki, tetapi satu lelaki yang telah terlanjur sakit hati dengan sikap wanita tersebut membalas apa yang dilakukan wanita tersebut kepada dirinya dengan melakukan apa yang dilakukan wanita tersebut yaitu dengan ego dan kesempurnaannya.

2. Jenis Lagu

Awal VOC memulai karir, VOC langsung membawakan beberapa lagu yang mereka ciptakan sendiri. Dengan menunjukkan sebuah demo yang berisikan lagu-lagu ciptaan mereka sendiri. VOC adalah band idealis, yang tetap mempertahankan genre musik mereka. Walaupun sekarang ini dipasaran terkenal dengan pop melayu, mereka sama sekali tidak mengganti jenis musik VOC. Lagu-lagu Friday cenderung mengambang, tetapi sangat nyaman untuk didengar. Banyak penonton yang tiap melihat serta menikmati pada saat VOC manggung, selalu terbawa suasana oleh sang vokalis. Beberapa judul lagu yang sudah dibuat oleh Friday adalah *cinta palsu*, *akhiri saja*, *kumohon mengerti*, *wanita kelainan*, *dll*.

3. Segmentasi Lagu

Lagu VOC yang ber-genre Pop alternatif, sangat digemari oleh remaja muda. Musik yang cenderung mengambang itu membuat hati orang yang mendengar selalu melankolis. Apalagi jika didengar dengan menggunakan visual yang mereka tampilkan di panggung. Saat ini cukup banyak yang mengenal VOC karena musik mereka yang mudah dipahami dan *easy listening*.

4. Strength

Letak kekuatan band VOC ini adalah dimana mereka tetap mempertahankan idealis musik pada musik indie. Arti kata indie adalah independent, yang berarti sendiri, atau berdiri sendiri. Dengan mempertahankan karakter mereka, VOC menjadi band indie menyajikan dengan aliran pop alternatif. Sehingga VOC memunculkan warna musik yang berbeda dan dapat diterima oleh masyarakat. Pada saat manggung VOC selalu menggunakan ciri khas mereka, lantunan melodi dan cirikas vocalnya. Cirikas vocal dan melodi yang dibawakan VOC merupakan daya tarik tersendiri sehingga penonton dapat merasakan suasana hati yang berbeda.

5. Lirik lagu “Cinta Palsu”

Memang kurasa kutak sempurna

Indah bahkan bagai tanpa cela

Kau buat aku makin tersiksa

Aku juga punya rasa

Jangan kau permainkannya

Reff:

Kau kira ku tak sanggup cari penggantimu

Cari yang lebih indah, lebih mengerti aku

Kau kira ku tak mampu lupakan cintamu

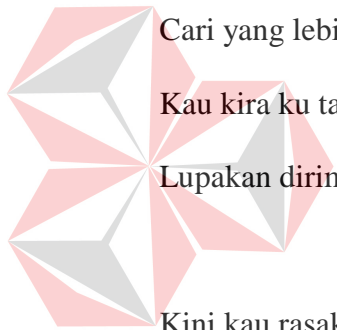
Lupakan dirimu, Cinta palsu milikmu

Kini kau rasakan akibatnya

Karna atas semua yang terluka

Penyesalan kini tak ada guna

Kau pinta cintaku yang telah punah



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Proses Tugas Akhir ini akan dilakukan pembuatan video klip. Video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk lagu agar masyarakat dapat mengenal yang selanjutnya membeli kaset, CD, DVD. Untuk mengetahui tentang video klip perlu dilakukan observasi. Mengacu dari pendapat diatas, maka metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif dapat diartikan sebagai penelitian yang dimaksudkan untuk memotret fenomena individual, situasi, atau kelompok tertentu yang terjadi secara kekinian. Metode dan perancangan pada Tugas Akhir ini dijelaskan dibawah ini.

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam satu penelitian, agar masalah dapat berjalan sesuai dengan yang digunakan, maka perlu didukung oleh suatu metode penelitian yang sesuai dengan masalah yang akan dibahas.

Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif (*descriptive research*). Metode deskriptif dapat diartikan sebagai penelitian yang dimaksudkan untuk memotret fenomena individual, situasi, atau kelompok tertentu yang terjadi secara kekinian. Penelitian deskriptif juga berarti penelitian yang dimaksudkan untuk

menjelaskan fenomena atau karakteristik individual, situasi, atau kelompok tertentu secara akurat, dimana dalam penelitian ini lebih spesifik dengan memusatkan perhatian pada aspek-aspek tertentu dan sering menunjukkan hubungan antar variable (Rakhmat,2001 : 25).

Metode deskriptif sangat berguna untuk melahirkan teori-teori tentatif, sehingga dalam hal ini terlihat suatu perbedaan yang esensial antara metode deskriptif dengan metode-metode yang lain. Ciri lainnya adalah titik berat pada observasi dan suasana alamiah (*naturalistic setting*). Peneliti bertindak sebagai pengamat hanya membuat kategori pelaku, mengamati gejala, dan mencatatnya dalam buku observasi. Dengan suasana alamiah yang dimaksud, bahwa peneliti terjun kelapangan dan tidak berusaha memanipulasi variabel, karena kehadirannya mungkin mempengaruhi perilaku gejala (*reactive measures*), peneliti berusaha memperkecil pengaruh ini.

Selain dijelaskan diatas, metode kualitatif dijelaskan juga oleh Nasution. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk melihat kondisi alami dari suatu fenomena. Pendekatan ini bertujuan memperoleh pemahaman dan menggambarkan realitas yang kompleks (Nasution, 1992 : 3). Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan sebuah bentuk baru dalam dunia interaksi dengan pemanfaatan internet sebagai sebuah medianya yang kompleks. Pengamatan diterangkan dengan cara mengaitkannya dengan ciri – ciri yang dianggap khas oleh suatu objek.

Penelitian kualitatif merupakan prosedur peneleitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan didasari oleh orang atau

perilaku yang diamati. Pendekatannya diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh). Jadi, tidak dilakukan proses isolasi pada objek penelitian kedalam variabel atau hipotesis. Tetapi memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan (Lexy J. Moleong, 2006:6).

Dalam metode kualitatif, realitas dipandang sebagai sesuatu yang berdimensi banyak, sesuatu kesatuan yang utuh, serta berubah-ubah. Sehingga biasanya, rancangan penelitian tersebut tidak disusun secara rinci dan pasti sebelum penelitannya dimulai. Untuk alasan itu pula, pengertian kualitatif sering diasosiasikan dengan teknik analisis data dan penulisan laporan penelitian.

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Untuk memperoleh informasi secara akurat dari narasumber langsung sebagai data primer, digunakan metode wawancara. Wawancara adalah cara pengumpulan data yang dalam pelaksanaannya mengadakan tanya jawab terhadap orang-orang yang erat kaitannya dengan permasalahan, baik secara tertulis maupun lisan guna memperoleh keterangan atau masalah yang diteliti. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) sebagai orang yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) sebagai orang yang memberikan atas pertanyaan itu.” (Koentjaraningrat : 1996)

Wawancara dapat dilakukan beberapa kali untuk memberikan data-data yang benar-benar aktual. Seperti juga dalam metode penelitian lainnya, kualitatif sangat bergantung dari data di lapangan dengan melihat fakta-fakta yang ada. Data yang terus bertambah dimanfaatkan untuk verifikasi teori yang timbul di lapangan, kemudian terus-menerus disempurnakan selama penelitian berlangsung.

Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai orang-orang (informan) yang terlibat langsung dan masih aktif sebagai musisi pada band VOC yaitu, Gilang Swasono *vokalis*, Erick Jimmy *guitar* dan Arthur Jeremias *lead guitar*,

Alfandi Karismadana *bassist*, dan Bangga Tri Nugroho *drummer*.

2. Studi Literatur / Data

Peneliti juga melakukan pencarian data melalui sumber-sumber tertulis untuk memperoleh informasi mengenai objek penelitian ini, sebagai data skunder.

Diantaranya, studi literatur untuk mendapatkan kerangka teoritis dan memperkaya latar penelitian melalui jurnal - jurnal yang berkaitan dengan penelitian, kliping dari berbagai media cetak, dan mengunjungi situs-situs web di internet yang mendukung penelitian.

Pencarian data di Internet merupakan salah satu langkah yang digunakan peneliti sebagai bentuk satu terobosan efisiensi waktu dalam perolehan data maupun studi literatur, dengan memanfaatkan situs-situs yang sifatnya gratis (*freeware*).

3.1.2 Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data yang dipergunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dengan melakukan analisis dan pengolahan data sebagai berikut:

1. Penyeleksian data, pemeriksaan kelengkapan dan kesempurnaan data serta kejelasan data.
2. Reduksi data / pembentukan abstraksi dimana data yang ada, seperti observasi, wawancara, dan intisari dokumen,
3. Klasifikasi data, yaitu mengelompokkan data dan dipilah – pilah sesuai dengan jenisnya.
4. Penyajian data, melalui proses pencatatan, pengetikan, penyuntingan, dan disusun ke dalam bentuk teks yang diperluas.
5. Penarikan kesimpulan atau verifikasi.

3.1.3 Subjek Penelitian dan Informan

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah suatu hal yang memiliki sifat informasi yang dapat dicari dan digali untuk mendapatkan informasi. Subjek penelitian dapat dikatakan orang, benda, dan lembaga yang memiliki sifat memberikan informasi untuk diteliti. Dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah musisi VOC itu sendiri.

2. Informan

Dalam penarikan informan, peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Sesuai dengan namanya, sampel diambil dengan maksud atau tujuan tertentu. Seseorang atau sesuatu diambil sebagai sampel karena peneliti menganggap bahwa seseorang atau sesuatu tersebut memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitiannya. Salah satu dari dua jenis sampel ini adalah *quota sampling*.

Dalam buku metode penelitian komunikasi, Jalaluddin Rahmat mengatakan *Quota Sampling* ini adalah menetapkan jumlah tertentu untuk setiap strata

lalu meneliti siapa saja yang ada sampai jumlah itu terpenuhi. Jadi bentuk dari sampel distratifikasikan secara proposional, namun tidak dipilih secara acak melainkan secara kebetulan saja.

3.1.4 Study Kompetitor dan Teknik

Pada Tugas akhir ini digunakan beberapa kompetitor, untuk mempelajari konsep dan teknik. Untuk konsep yang diangkat adalah band bernama Eatliz, sebab memiliki kesamaan konsep lagu maupun visual dengan band VOC. Video klip Blood knuckles diangkat untuk mempelajari teknik *stop motion*, dan video klip band Temper dipakai untuk mempelajari teknik *live shot*.

3.1.5 Profil Kompetitor

1. Knuckles

Knuckles adalah salah satu band yang berasal dari Amerika, band tersebut adalah salah satu band yang telah mempunyai nama di negaranya yaitu Amerika. Mereka membentuk band tersebut sejak tahun 2008. Terdiri dari 5 personel. Asal-usul terbentuknya nama Knuckles adalah pada saat itu terjadi bencana di Negara mereka, dan mereka pun dipertemukan pada saat dipengungsian. Dan pada dipengungsian tersebut berkumpul anak-anak muda dan mereka menghibur diri dengan cara bermusik, tidak disengaja merakapun bertemu dan mereka saling meluangkan waktu hingga Negara mereka pulih dan terbentuklah band tersebut. Dengan terbentuknya band Knuckles mereka dapat mencurahkan inspirasi dan perasaan mereka lewat lagu tersebut.

Keseriusan mereka terhadap sebuah band tidak hanya sekedar manggung atau menghibur orang saja, tetapi mereka ingin membuat lagu sendiri untuk mencurahkan apa yang dirasakan oleh perasaan mereka dan mereka berfikir lebih baik membawakan lagu ciptaan sendiri daripada lagu orang lain.

2. Jenis Lagu

Knuckles termasuk band indie yang juga mempertahankan idealis. Ada beberapa jenis lagu yang sudah diciptakan oleh Knuckles. Pada waktu manggung mereka tidak hanya membawakan lagu ciptaan orang lain, tetapi mereka membawakan lagu ciptaan Knuckles sendiri, yang akhirnya mereka digemari oleh pecinta musik di Amerika maupun seluruh dunia.

3. Segmentasi Lagu

Anak-anak remaja pada jaman sekarang ini, tidak sedikit yang menggemari musik dengan aliran punk rock. Knuckles memberikan lirik lagu dan aliran lagu yang berbeda. Lirik lagu Knuckles kebanyakan menceritakan kesengsaraan orang, namun orang itu tidak mudah putus asa dan dapat bangkit lagi. Sehingga pencinta musik tersebut dapat merasakan apa yang dirasakan pada musik tersebut.

3.1.6 Teknik *Live Shot*

1. Video Klip *Temper Trap Sweet-Disposition*

Dalam video klip *Disposition*, *treatment* yang digunakan adalah bagaimana mengatur dengan baik pengambilan *live shot* dengan baik. Bagaimana pengambiran gambar dengan baik dan benar² diperhitungkan sehingga dapat menghasilkan *live shot* dengan baik. Ini pentingnya melakukan teknik *live shot*. Tidak hanya model melainkan properti-properti yang digunakan pada saat penggarapan video klip.



Gambar 3.1 Gambar Video Disposition

Lokasi pengambilan gambar di sebuah gedung kosong dan disitu di isi oleh alat-alat band dan pada penggarapan disediakan dengan alat-alat band yang sudah tidak dipakai.

3.1.7 Teknik *Stop Motion*

1. Video Klip **Knuckles**

Dalam Video klip ini menceritakan tentang bencana yang melanda disuatu negara, dan seseorang merasa terpukul atas kejadian itu dan berusaha untuk bangkit. Dengan kejadian tersebut maka orang tersebut akan melakukan apa saja untuk dapat merubah apa yang semua dia dapatkan atas kejadian

tersebut. Dari cerita diatas, teknik yang digunakan adalah stop motion, sehingga lirik-lirik lagi dituliskan didalam sebuah kertas dan dilakukannya stopmotion tersebut. Dalam pembuatan video klip ini, detail-detail adegan saat mengambil gambar juga sangat diperlukan.

Dalam video klip uni full menggunakan teknik stop motion seperti tampak pada gambar 3.2



Gambar 3.2 Gambar Video Knuckles

2. Analisis video klip Knuckles

Video klip yang menggunakan teknik stop motion memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah teknik stopmotion yang disamakan dengan lirik lagu pada Knuckles itu sendiri sehingga pecinta music dapat sedikit memahami apa yang di katakan pada lirik lagi tersebut. Kekurangannya adalah penikmat music akan sedikit merasa bingung dengan gambar-gambar yang ditampilkan sehingga teknik stop motion tersebut akan merasa sedikit bingung pada video klip tersebut.

3.2 Pra Produksi

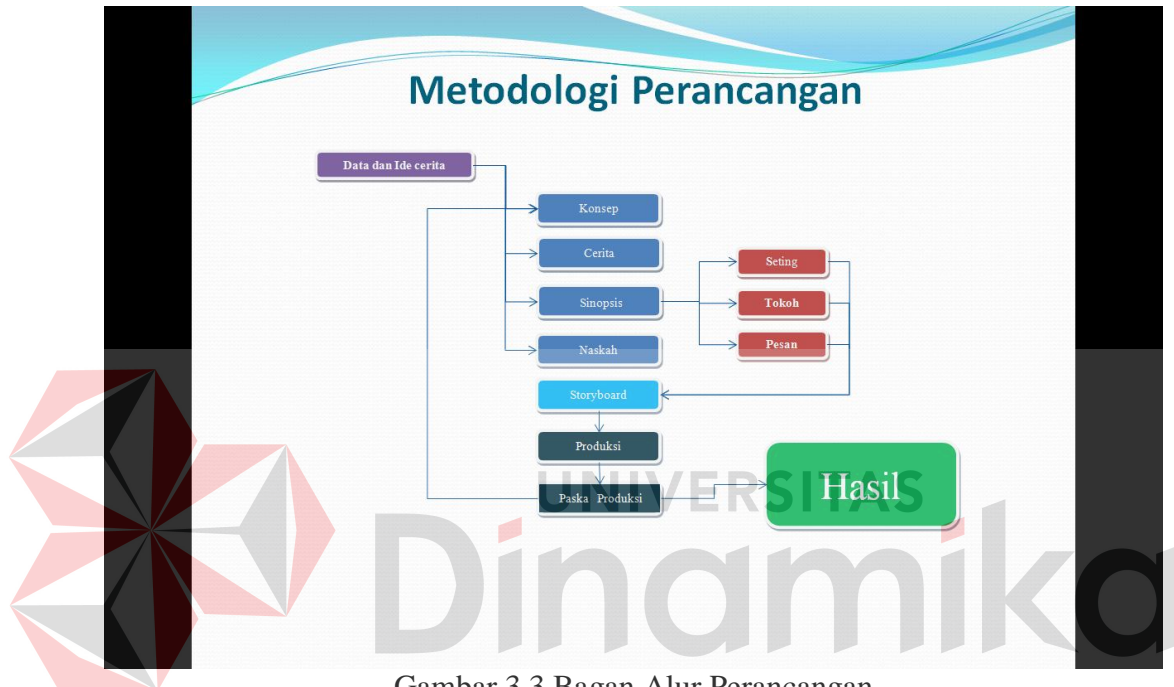
Dalam perancangan agar masalah dalam pembuatan video klip terpecahkan, dibuatkannya bagan yang mempunyai alur produksi pembuatan video klip tersebut. Alur yang dirangkai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Di dalam rancangan pra produksi terdapat bagan yang dibuat untuk mempermudah alur produksi. Setelah rancangan pra produksi dibuat, dilanjut pembuatan video klip tersebut di bagian produksi.

3.2.1 Metodologi Perancangan

Urutan analisa dan perancangan yang dilakukan dalam pembuatan video klip ini berawal dari data tentang band Friday dan ide cerita yang didapat dari lagu yang dipakai. Secara garis besar tergambar pada bagan 3.4.

Dalam pembuatan video klip ini, yang akan dilakukan adalah mencari data dari sumber-sumber yang dibutuhkan. Data berupa band yang terkait, sejarah dari band tersebut, lagu yang akan digunakan untuk pembuatan video klip, serta data-

data yang dibutuhkan untuk produksi video klip tersebut. Setelah data yang dibutuhkan lengkap, selanjutnya masuk ke ide cerita. Di dalam ide cerita terdapat pokok-pokok yang harus dikembangkan.



Gambar 3.3 Bagan Alur Perancangan

Setelah data dan ide cerita terkumpul maka langkah selanjutnya adalah dibuat konsep. Konsep ini mendasari seluruh perancangan yang ada dalam video klip ini. Hasil dari konsep ini diimplementasikan pada seluruh aspek visual yang ada.

Setelah konsep terbangun, langkah selanjutnya adalah membuat cerita yang merupakan pengembangan dari ide cerita yang berasal dari pembuat lagu. Cerita yang sudah dibuat selanjutnya diproses menjadi synopsis yang mendasari pemilihan setting, tokoh serta pesan yang dimunculkan. Pesan sendiri ditekankan

pada unsur copywriting yang secara visual menampilkan metamorphosis hidup dan symbol yang mewakili pesan yang muncul.

Naskah dibuat setelah penentuan cerita selesai, selanjutnya melalui pesan simbolik secara visual dipakai unruk membuat storyboard. Masing-masing *scene* yang ada dibuat untuk menampilkan pesan secara baik hingga mampu mengkomunikasikan symbol yang dipakai.

Selanjutnya proses produksi dilakukan dengan menggunakan bahan-bahan hasil pra produksi yang telah dibuat. Pada proses produksi ini pengambilan gambar yang dilakukan adalah dengan teknik oneshot.

Pada pasca produksi, hasil video akan lakukan proses *editing* untuk memperkuat pesan visual berdasarkan konsep yang dibuat pada tahap awal. Pemberian warna, terang dan gelap video dilakukan pada bagian ini sesuai dengan konsep. Setelah melalui proses *editing*, maka video klip dapat dikatakan selesai.

3.2.2 Konsep Perancangan

Pencarian konsep untuk perancangan video klip ini dimulai dari pemikiran tentang band VOC, video klip yang akan dibuat dan tentang lagunya. Konsep perancangan video klip ini seperti terjelaskan pada gambar 3.5.

Seperti digambarkan pada gambar 3.5 band Friday dirincikan sebagai band indie dan diperuntukkan bagi anak muda. Band Friday ini lebih mengutamakan konsep visual ketimbang isi lagu maupun personilnya. Kesan visual yang ingin

dimunculkan pada video klip ini adalah menggunakan bahasa symbol yang tidak lepas dari unsur semiotika.

Dari unsur lagu, pesan yang muncul dalam lagu ini adalah untuk kembali mengingat bahwa yang kita jalani sekarang ini merupakan apa yang telah kita lakukan dahulu. Pesan lagu ini mengajak pendengarnya untuk kembali ke awal. Dari pesan lagu ini maka muncul pemikiran untuk menggunakan teknik *reverse* dalam video klip ini. Teknik ini muncul sebagai symbol untuk membawa audience kembali ke awal. Dan kehidupan dari awal hingga saat ini selalu berjalan tanpa pernah terputus. Hal inilah yang mendasari teknik kedua dalam video klip ini, yaitu *live shot*.

Sedangkan video klip sendiri digunakan untuk menceritakan pesan dari lagu dan menampilkannya secara visual. Dari teknik oneshot yang dipakai, cerita sukses sebab awal, anak muda yang selalu tumbuh dan permainan konsep, maka muncul sebuah kat kunci yang dapat mewakili Band VOC, fungsi video klip dan pesan dari lagu, yaitu natural.

Kata kunci ini selanjutnya diterapkan pada masing-masing bagian dalam perancangan video klip ini. Berikutnya akan dibahas tentang penggunaan teknik dalam perancangan ini dan ide ceritanya.

3.2.3 Teknik video dan Ide cerita

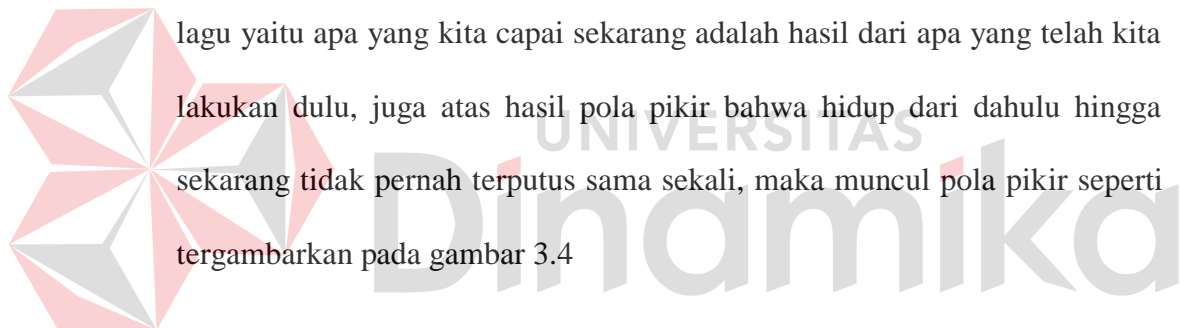
Sub bab ini akan membahas tentang penggunaan teknik video yang dipakai dalam video klip ini, yaitu *stop motion dan live shot* beserta alasan pemilihan

teknik ini. Selanjutnya pengembangan ide cerita akan dikembangkan sehingga dapat dijadikan sinopsis.

1. Teknik Video

Konsep dalam pembuatan video klip ini diambil dari milik Band Knuckles yang menggunakan teknik *stop motion*, dan Band Disposition yang menggunakan teknik *live shot* dalam video klipnya. Dalam perancangan ini digunakan kedua teknik tersebut yaitu *stop motion* dan *live shot*. Teknik ini dipilih karena disesuaikan dengan ide cerita yang dibuat oleh pengarang

lagu yaitu apa yang kita capai sekarang adalah hasil dari apa yang telah kita lakukan dulu, juga atas hasil pola pikir bahwa hidup dari dahulu hingga sekarang tidak pernah terputus sama sekali, maka muncul pola pikir seperti tergambar pada gambar 3.4



Gambar 3.4 Pola Pikir Pencarian Teknik

2. Ide Cerita

Ide cerita dalam perancangan video clip ini diambil dari pesan yang terdapat dalam lagu dan pemikiran pencipta lagu. Pengarang lagu menceritakan bahwa dalam lagu ini menceritakan tentang sebuah pencapaian.

Dalam wawancara yang dilakukan dengan pengarang lagu dikatakan bahwa, kita juga harus percaya pada diri kita sendiri. Untuk mengetahui peran kita di bumi ini, kita harus melalui proses dan kita perlu tahu, untuk menuju pencapaian kedepan ini, jalan yang kita lalui berat. Bisa saja kalau akhirnya kita jatuh, kita akan terpuruk. Tetapi kalau kita sukses, akan beneran sukses.



“Dalam hidup kita telah banyak menemukan berbagai macam persoalan dan perjuangan untuk menggapainya. Perjuangan dari lahir hingga dewasa. Apa yang pernah kita lakukan di masa lalu. Apa yang pernah kita bangun di masa lalu. Dan apa yang menjadi pemahaman kita tentang hidup di masa lalu. Dengan seiring berjalannya waktu, kita telah melalui tahap itu. Kita berada di satu titik menuju pemahaman konsep peran dalam hidup. Siapa peran kita dalam hidup? Dan apa peran kita di bumi ini? Apakah kita sudah menemukan peran hidup kita? Dalam kehidupan ini kita bisa saja berhasil untuk menggapainya, bisa pula kita gagal hingga terpuruk dalam lubang yang tidak jelas alur kehidupannya. Disini letak kebimbangan tersebut. Apakah kita akan berhasil atau tidak sama sekali?”

Jenis video clip ini adalah gabungan antara *narrative clip* dan *art clip*. *Narrative clip* dan *art clip* tidak menunjukkan personil dan performa dari penyanyi, tetapi menitikberatkan pada cerita (Carlson's, 1999). Video jenis ini dipilih sesuai dengan karakter yang dimiliki band VOC, yaitu tidak mau menonjolkan performance dan lebih menonjolkan ke visual.

3. Cerita

Dari pesan lagu yang dibuat oleh penulis, dapat dibuat beberapa alternatif cerita yang akan menggambarkan pesan tersebut. Dibuat tiga alternatif cerita yang dapat menggambarkan pesan lagu, berikut ini adalah alternatifnya:

a. Cerita pertama

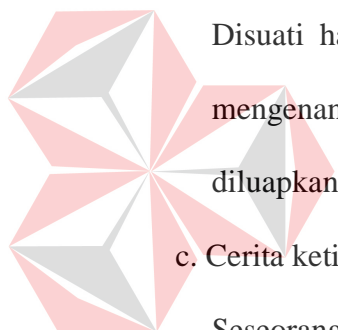
Cerita awal dimulai dari lokasi tempat tongkrongan atau cafe, yang ada satu pasangan yang sedang bertengkar heboh namun disertai tulisan-tulisan yang melambangkan kemarahan tersebut.

b. Cerita kedua

Disuati halaman luar yang dimana terdapat seorang pria yang sedang mengenang masa pahitnya dengan mantan pasangannya dulu, dan serta diluapkannya emosi pria tersebut.

c. Cerita ketiga

Seseorang sedang berjalan dan bernyanyi untuk melepaskan emosinya dikarenakan dia telah dihianati oleh kekasihnya sendiri.



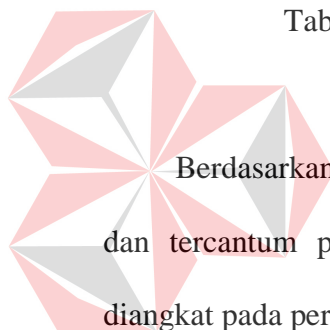
UNIVERSITAS
Dinamika

Dari cerita diatas maka faktor-faktor yang dipertimbangkan disini adalah kesesuaian dengan konsep dan kata kunci, kemudahan untuk dicerna oleh audience, dapat menceritakan pesan lagu yang dibuat oleh penulis, yang memiliki arti yang jelas dalam kemasan video klip tersebut. Untuk memilih salah satu dari alternative yang dibuat maka dibuat forum kelompok diskusi yang terdiri dari pengarang lagu, orang awam (calon audience), talent, dan teknisi dalam

pembuatan video klip. Dari hasil diskusi pada forum kelompok diskusi maka menghasilkan alternative terpilih berdasarkan tabel 3.5.

	Sesuai keyword	Mudah dicerna	Pesan tersampaikan	Plot yang baik	Visual yang memungkinkan	Sesuai dengan teknik	Total
Cerita 1	1	1	1	2	2	1	8
Cerita 2	2	2	2	1	1	3	11
Cerita 3	3	3	3	3	3	2	17

Tabel 3.5 Tabel Perbandingan Untuk Pemilihan Cerita



Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan pada forum kelompok diskusi dan tercantum pada tabel 3.5, maka alternative cerita ketiga terpilih untuk diangkat pada perancangan ini.

Pada tugas akhir ini video clip yang dibuat adalah menggunakan teknik reverse. Sehingga cerita yang tersampaikan akan menjadi cerita seperti di bawah ini:

Ketika sedang berjalan, ada seseorang yang sedang mengingat masa lalunya yang pahit karena di hianati oleh kekasihnya sendiri. Lalu dia meluapkan rasa emosinya dengan bernyanyi.

3.2.4 Sinopsis

Sinopsis pada perancangan video klip ini dibuat berdasarkan cerita yang terpilih kemudian dikembangkan. Pengembangan cerita menjadi synopsis ini akan mempertimbangkan beberapa hal dalam cerita seperti dituliskan pada buku *scriptwriting* (University, 2005), yaitu mudah dipahami, alur yang baik, memungkinkan untuk diproduksi, dan akan ditambahkan kesesuaian kata kunci.

Dari cerita yang telah dibuat pada pengembangan ide cerita, maka dapat dibuat beberapa alternative synopsis yang berikutnya akan dipilih berdasarkan pertimbangan hal-hal dalam cerita.

1. Alternatif Sinopsis 1

Di sebuah tempat ada seseorang laki-laki yang sedang duduk terniam dan sambil melihat keawan, dia berfikir bagaimana ini semua bisa terjadi kepadanya.

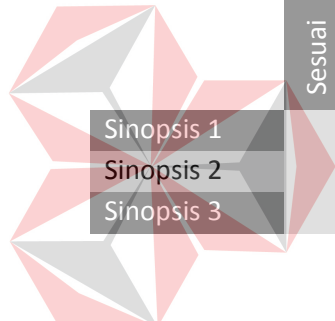
2. Alternatif Sinopsis 2

Di sebuah pekebunan yang penuh dengan kupu-kupu, seseorang berjalan dengan wajah yang sangat sedih dan menangis dengan memegang sebuah mawar yang tiba-tiba dihinggapi kupu-kupu tanpa disadari olehnya.

3. Alternatif Sinopsis 3

Seorang yang sedang bernyanyi disebuah gedung kosong yang bagaimana dia menyanyikan lagu dengan ekspresi marah, jengkel dan sedih.

Ketiga alternative sinopsis ini adalah pengembangan dari cerita yang dibuat, dan akan dipilih berdasarkan kriteria-kriteria yang terdapat pada buku scriptwriting. Pemilihan dilakukan dengan cara membuat kelompok diskusi yang terdiri dari personil Band VOC, tim produksi, talent, orang awam, dan mahasiswa bahasa. Dan dari hasil diskusi yang dilakukan maka terpilih sinopsis ke-x sebagai alternative terpilih berdasarkan hasil dari tabel 3.6.



	Sesuai dengan kata kunci	Mudah dipahami	Alur cerita baik	Produksi mudah	Jumlah
Sinopsis 1	1	2	1	3	7
Sinopsis 2	2	1	2	1	6
Sinopsis 3	3	3	3	2	11

Tabel 3.6 Tabel Alternative Sinopsis

Selanjutnya sinopsis ini dibuat untuk menentukan setting, tokoh dan amanat atau pesan.

3.2.5 Tokoh

Berdasarkan synopsis yang telah dipilih jumlah tokoh yang digunakan berjumlah 3 orang yaitu anak 2 laki-laki Anton (mantan pacar si Yuni), Rico (pacar baru Yuni) dan 1 anak perempuan yaitu Yuni (mantan cewek Anton)

1. Anton

Tokon Anton dalam video klip ini adalah dia berperan sebagai seorang lelaki yang telah dipermainkan sama cewek yang telah dia cintai, dan dia berfikir bagaimana cara membalas mantan ceweknya tersebut agar dia dapat merasakan apa yang dirasakan Anton.

2. Yuni

Yuni berperan sebagai wanita yang tidak memiliki rasa belas kasih dan kesetiaan, dia seorang yang mempunyai pemikiran tidak mau tau yang penting saya senang. Meskipun itu cowoknya sekalipun dia tidak mau ambil pusing.

3. Rico

Rico adalah kekasih baru Yuni yang percaya kepada Yuni sepenuhnya meskipun Rico telah mengetahui bahwa Anton adalah pacar dari Yuni sebelum dia.

Pemilihan karakter masing-masing tokoh ini dibuat berdasarkan ilustrasi tokoh yang terdapat pada sinopsis. Karakter-karakter ini akan digunakan untuk memilih tokoh-tokoh pemeran dalam video klip ini.

3.2.6 Media Promosi

Untuk mendukung dikenalnya album dan video klip *Cinta Gila* ini diperlukan adanya media promosi. Beberapa media promosi yang dipakai adalah

poster, cover CD, dan video *preview*. Beberapa *merchandise* lain juga dibuat untuk mendukung promosi ini.

1. **Poster**

Poster dibuat dan dijadikan desain yang utama pada media promosi yang lain. Desainnya dibuat dengan mengambil salah satu moment yang bagus didalam penggarapan video klip atau dapan juga membuat ulang lain namun adegan dari gambar poster tersebut tidak jauh dari hasil video klip tersebut.

Beberapa faktor yang digunakan dalam pemilihan desainnya adalah kemampuan poster yang dapat mengundang minat orang untunk melihat

video klip yang telah dihasilkan. Penataan layout dan penempatan tulisan yang pas juga dapat membuat acuan pertimbangan untuk menghasilkan poster yang bagus.

2. **Cover CD**

Cover CD dibuat dengan menggunakan desain layout dari poster.

Penggunaan desain yang sama ini berguna untuk memperkuat benang merah pada masing-masing media. Perbedaannya hanya terletak pada ukuran media yang dipakai. Untuk cover CD media yang dipakai berbentuk bujur sangkar dan lingkaran. Selanjutnya desain ini akan diterapkan pada media-media promosi pendukung lainnya berupa *merchandise*.

3. **Video Preview**

Video preview yang dipakai sebagai salah satu media promosi berfungsi sebagai *teaser*. Video preview ini ditempatkan di tempat-tempat penjualan CD untuk menarik minat pengunjung. Sebagai mana fungsinya, video

preview ini juga harus dapat memprovokasi pengunjung untuk mau melihat video klip secara lengkap.

Video preview ini mengambil beberapa detik dari adegan dalam video klip yang mampu menggambarkan pesan video klip. Pemilihan adegan ini juga tidak mengambil klimaks lagu karena bagian dijadikan sebagai daya tarik dalam video klip.



Gambar 3.7 Sketsa Poster Video Klip VOC “Cinta Gila”

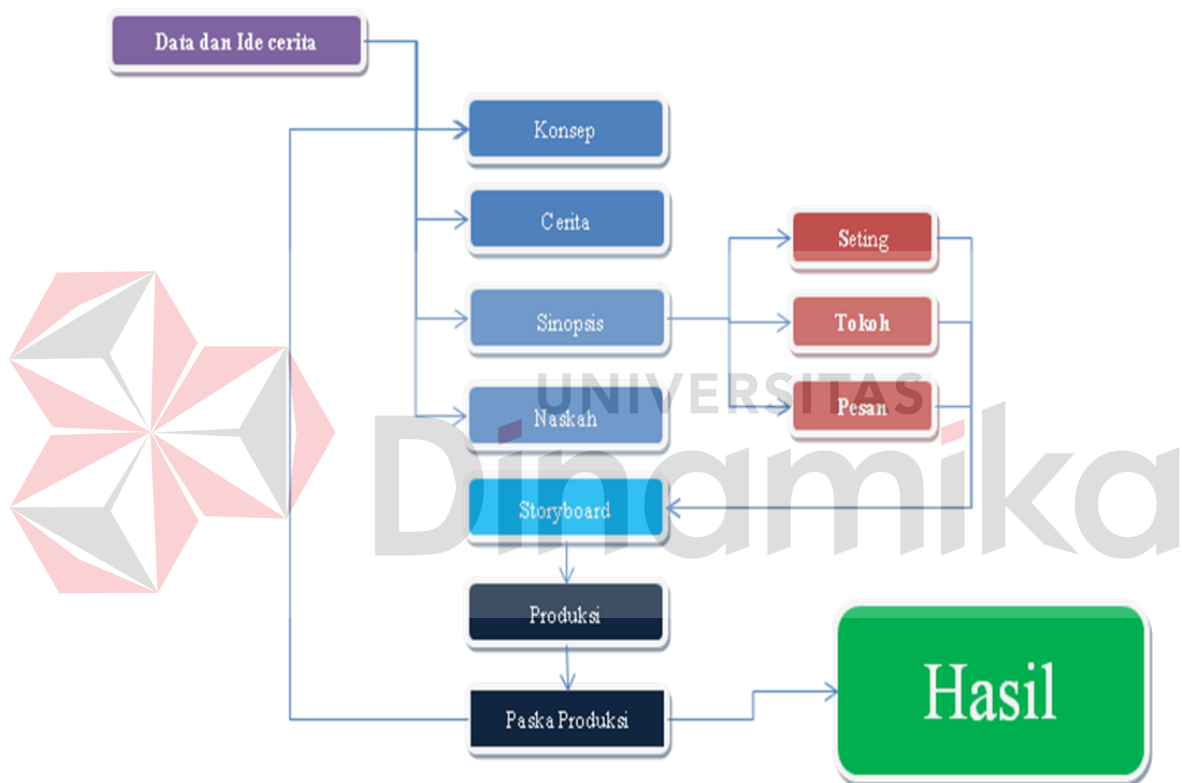


Gambar 3.8 Sketsa CD Video Klip VOC “Cinta Gila”

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Secara garis besar bab ini akan membahas tentang produksi hingga pasca produksi. Alur tersebut tergambar 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 pengerjaan teknik *stop motion dan live shot*. Tokoh akan dipilih berdasarkan analisa yang dilakukan pada bab 3 dan lokasi akan ditata seperti yang digambarkan pada storyboard.

4.1 Produksi

Bagian produksi akan mengatur tatanan lokasi. Masing-masing bagian akan dijelaskan pada sub bab berikut.

4.1.1 Setting Lokasi

Pemilihan 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 lokasi dan pesan:

1. Lokasi



- ❖ Gedung Tua
- ❖ Halaman Luas
- ❖ Alat Band
- ❖ Kostum

yang masing-masing dihubungkan satu sama lain. Berdasarkan storyboard yang dibuat maka dapat ditentukan banyaknya lokasi yang dibutuhkan setting seperti pada gambar 4.2.

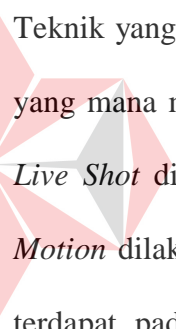


Gambar 4.2 Penataan Lokasi
(a) Halaman Luas (b) Gedung tua (c) Alat Band (d) Kostum

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 4.2. Setelah pemeran dan lokasi dipilih, selanjutnya proses shooting dapat dilakukan. Proses shooting dilakukan dipabrik soda Sidoarjo dekat terminal bungur ac.

4.1.2 Pengambilan Gambar

1. Teknik *Stop Motion* dan *Live shot*



Teknik yang dipakai pada video klip ini adalah *Stop Motion* dan *Live Shot*, yang mana masing-masing mempunyai tahapan pengerjaan sendiri. Teknik *Live Shot* dilakukan ketika proses produksi video, sedangkan teknik *Stop Motion* dilakukan pada bagian paska produksi. Walaupun kedua teknik ini terdapat pada bagian yang terpisah, namun pengerjaannya harus saling berkaitan.

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 4.3 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 halaman. Pengambilan gambar dilakukan berkali-kali hingga mendekati storyboard. *Preview* hasil pengambilan gambar yang dilakukan kamera ditunjukkan pada gambar 4.3.

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 *Stop Motion*

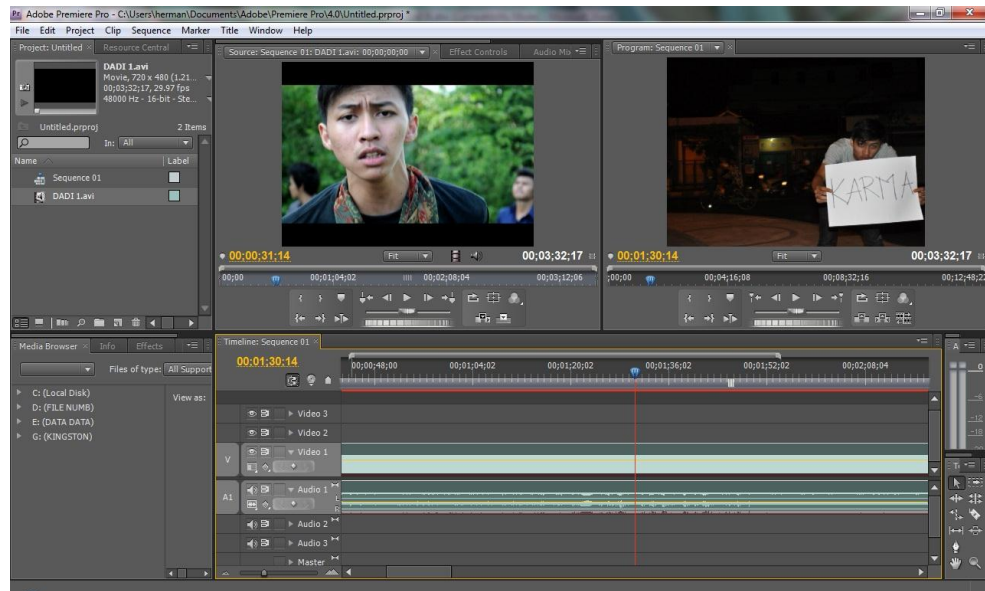
Stop Motion adalah teknik utama dalam penggarapan video klip ini. Hasil dari proses pengambilan gambar dengan teknik live shot selanjutnya diproses dengan menggunakan *software video editing* untuk menggabungkan *stop motion* dan *live shot* serta menambahkan lagu asli dari Band VOC.

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 Stop Motion, Effect Controls, Audio Mixer, yang masing akan dijelaskan pada sub bab berikut.

1. *Stop Motion*

Stop Motion memberikan kesan penyampaian pesan didalam lagu tersebut, sehingga penggabungan stop motion dan live shot dapat dimengerti pesan dari lagu tersebut.

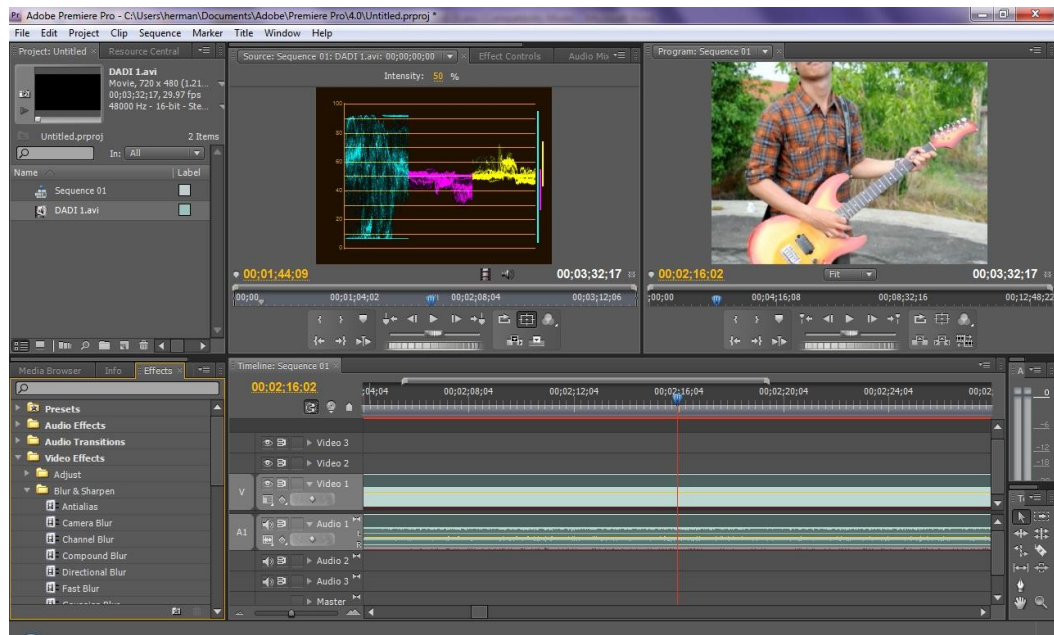


Gambar 4.4 Penggabungan Stop Motion dan Live Shot

Memberikan penjelasan didalam video klip sehingga lebih jelas alur dan cerita dari dalam lirik lagu tersebut, sehingga penikmat musik dapat memahami apa yang dimaksud dari lagu tersebut. Penggabungan Stop Motion ini dilakukan dengan sefware video editing dengan cara menambah scane dan dijadikan satu frem.

2. *Effect Controls*

Efek yang dapan mengatur warna yang dihasilkan dan dapat mengatur layer-layer yang kita inginkan.

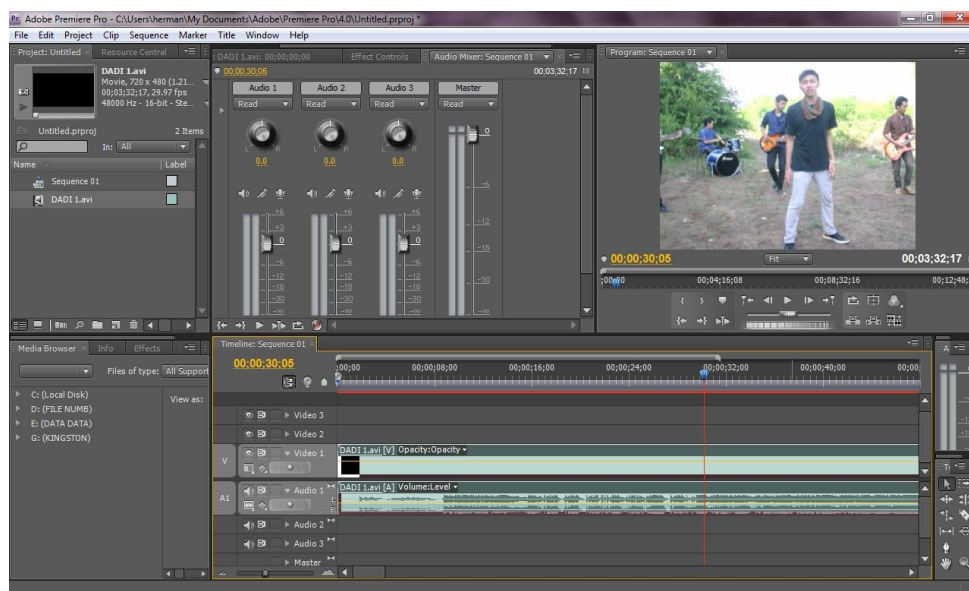


Gambar 4.5 Penempatan Effect Controls pada video

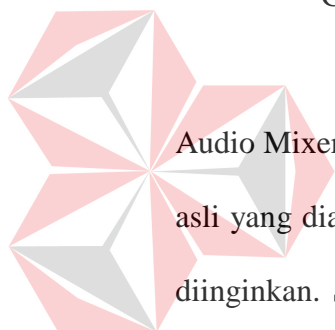
Pemberian Effect Controls pada video seperti tampak pada gambar 4.5 dengan pengaturan warna yang sesuai dengan lapangan yang dapat menghasilkan warna pada video yang tidak terlalu terang ataupun tidak terlalu gelap.

3. Audio Mixer

Audio Mixer merupakan pengeditan video didalam poin audio yang dihasilkan. Apabila Suara rekaman asli dika gabungkan dengan suara lagu asli yang telah melalui rekaman, dengan Audio Mixer dapan menumpuk, sehingga suara asli tidak terdengar dan yang terdengar adalah suara lagu yang telah melalui tahap rekaman.



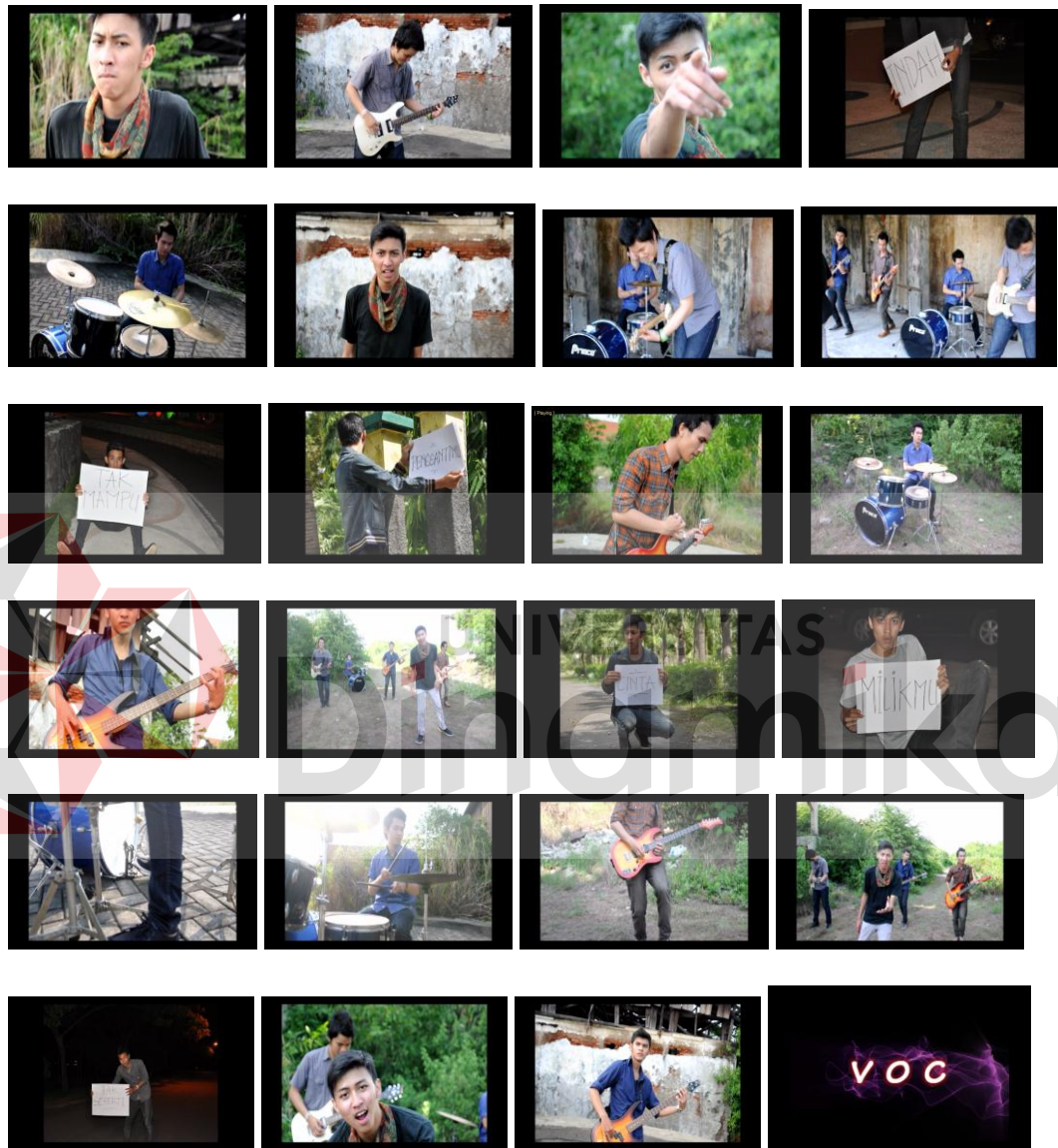
Gambar 4.6 Pengeditan Audio Mixer pada video



Audio Mixer merupakan pengaturan sound atau suara yang dihasilkan secara asli yang diaman suara tersebut dapat diatur menurut kebutuhan video yang diinginkan. Sehingga dapat menghasilkan suara yang bagus sesuai dengan yang diinginkan.

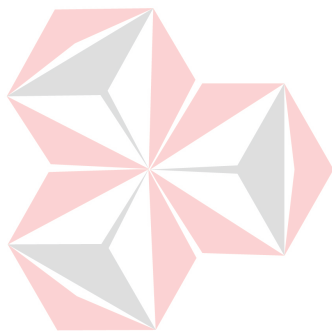
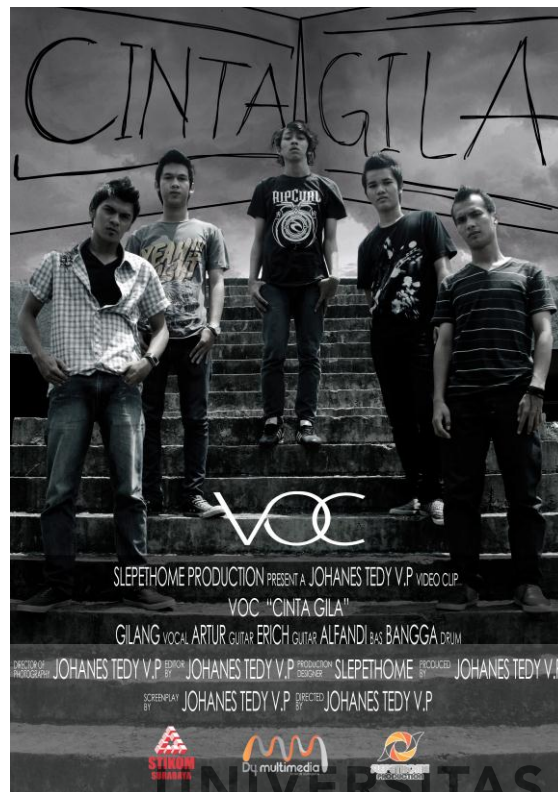
4.3 Hasil

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 4.7.



Gambar 4.7 Hasil Video Klip

Video klip ini merupakan hasil dari pembuatan video klip Band VOC berjudul “Cinta Gila” dengan durasi 3 menit 32 detik. Selanjutnya video klip ini siap untuk ditayangkan di berbagai media.



UNIVERSITAS
Dinamika

Gambar 4.8 Poster Video Klip VOC "Cinta Gila"



Gambar 4.9 CD Video Klip VOC "Cinta Gila"

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh penelitian hasil produksi yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pesan lagu dapat disampaikan dengan memadukan ide cerita yang berasal dari pengarang lagu, kemudian dikembangkan menjadi sebuah cerita utuh.

Selanjutnya dipadukan dengan cita-cita tinggi seorang anak kecil yang memungkinkan untuk direalisasi. Dari pertimbangan ini terpilih cerita tentang bagaimana kesedihan lelaki yang telah dihianati oleh kekasih yang paling disayanginya.

2. Teknik *stop motion* dan *live shot* diimplementasikan dengan membagi lagu berdasarkan anatominya terlebih dahulu untuk menentukan timing cerita dan konflik. Selanjutnya digabungkan dengan hasil *stop motion* yang telah dibuat.
3. Teknik *stop motion* dan *live shot* dapat digabungkan pada bagian *editing*. Hasil pengambilan gambar *stop motion* dan *live shot* serta digabungkan menjadi sebuah video dengan menggunakan *software video editing*, dan berikutnya digabungkan dengan lagu asli yang telah melalui proses rekaman.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman yang didapat dalam pembuatan video dengan teknik *stop motion* dan *live shot* maka dapat diberikan saran bagi yang akan membuat video dengan menggunakan teknik serupa. Beberapa saran tersebut adalah:

1. Untuk menggunakan teknik stop motion, sebaiknya digunakan talent yang benar-benar mengerti.
2. Harus benar-benar mempersiapkan alat-alat yang dapat menunjang pembuatan stop motion.
3. Menyiapkan sound yang cukup besar agar sewaktu penggarapan live shot dapat menghasilkan hasil yang bagus tanpa adanya kekacauan dalam tempo.
4. Penggunaan steady cam sebaiknya digunakan saat pengambilan gambar yang berguna untuk mengurangi tilting dan panning yang berlebihan dalam video.

DAFTAR PUSTAKA

- Baksin, A., & Warsidi, E. (2003). *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Jakarta.
- Huda, D. K. (2012). *Pembuatan Video Klip 2D Sepatu Cats "Luka Di Hati" Band Indie Bekasi*. Yogyakarta: AMIKOM.
- Retno, A. (2007). *Pembuatan Video Klip MarsMellow Dengan Teknik Penggabungan Antara Stop Motion dan Live Shot berjudul "Jangan Bilang I Love You"*. Surabaya
- Septio, D. (2010). *Perancangan Media Promosi Band Independent Mess Miscellaneous. 2*. Jakarta.
- Sutisno. (1993). *Pedoman PraktisvPenulisan Skenario Televisi Dan Video*. Jakarta.
- University, R. (2005). *Scriptwriting*. New Delhi: Rai University.
- Widagdo, B., & Gora, W. (2007). *Bikin Film Indie Itu Mudah*. Yogyakarta.
- Wulansari, N. (2007). *Menata Kamar Anak*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Zakaria, M. (2010). *Pembuatan Video Klip Animasi Dengan Teknik Stop Motion Pada Band Shaxied Yogyakarta*. Yogyakarta

Suber Internet:

- (<http://Agesvisual.wordpress.com/2008/01/18/animasi-dalam-teori.html>)
Diakses pada tanggal 8 Juni 2011
- (<http://ovan89.yolasite.com/tutorial/animasi-dalam-teori.html>)
Diakses pada tanggal 8 Juni 2011
- (<http://www.ponderpictures.com/2010/02/stop-motion-animation-behind-scenes.html>)
Diakses pada tanggal 8 Juni 2011
- (<http://www.strangefamousrecords.com/life/blog/love/-the-lie-video-premier.html>)
Diakses pada tanggal 8 Juni 2011