

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam melakukan perancangan tugas akhir yang berjudul pembuatan video klip band stdc dengan penggabungan teknik *split screen* dan *slow motion* berjudul “*the awakening*”, diperlu menggunakan beberapa teori sebagai acuan, teori-teori tersebut dijelaskan berikut ini :

2.1 Sinematografi

Sinematografi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa Latin *kinema* 'gambar'. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide atau dapat mengemban cerita (Frost, 2009: 8).

Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpan maupun sebagai *genre* seni. Film sebagai media penyimpan adalah pias (lembaran kecil) *selluloid* yakni sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya (Frost, 2009: 11). Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpan di awal pertumbuhan sinematografi. Film sebagai *genre* seni adalah produk sinematografi.

2.2 Video Klip

Seperti dijelaskan pada bab I, bahwa video klip merupakan kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik dan instrumennya (<http://pojokspy.blogspot.com/2008/05/video-klip.html>). Sedangkan Carlsson dalam buku elektroniknya (Carlsson, 1999: 21) dijelaskan bahwa video klip adalah bentuk komunikasi audio visual yang maknanya diciptakan dengan membawa informasi seperti musik, lirik dan gambar yang bergerak.

Dalam buku elektroniknya (Carlsson, 1999: 24) dijelaskan bahwa video klip terbagi atas 3 jenis, yaitu:

1. *Performance Clip*

Jika video klip banyak menampilkan performa maka dapat disebut *Performance Clip*. *Performance Clip* adalah video klip yang menampilkan vokalis satu atau lebih dalam satu lokasi atau lebih. *Performance Clip* dapat dibagi menjadi 3 tipe: *song performance*, *dance performance*, dan *instrumental performance*. Beberapa video menggabungkan *song performance* dan *dance performance*. *Instrumental performance* tidak begitu umum dipakai, tetapi sering kali terjadi.

2. *Narrative Clip*

Jika video klip lebih mengarah seperti film pendek dengan latar belakang musik maka bisa disebut sebagai *Narrative Clip*. *Narrative Clip* mengandung sebuah cerita yang gampang dicerna. *Narrative Clip* murni tidak mengandung unsur sinkronasi gerak bibir.

3. *Art Clip*

Jika video klip tidak mengandung narasi visual sejara jelas dan tidak ada unsur sinkronasi bibir maka disebut *Art Clip* murni. Perbedaan utama antara video klip *Art Clip* dan sebuah video artistik kontemporer adalah musiknya. Video klip menggunakan musik yang populer sedangkan artistik video menggunakan yang lebih modern, musik eksperimental seperti akustik-elektro musik.

Dalam situs <http://magentakab.go.id>, 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. Mempelajari birama apakah itu *slow beat*, *fast beat*, *middle beat*.

2. Bahasa Musikalisasi (instrument musik)

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

3. Bahasa Nada

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

4. Bahasa Lirik

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

yang mengalir) bahkan bisa dengan tarian kontemporer. Hal ini dipertegas oleh (Carlsson, 1999: 26):

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

5. Bahasa Performance (penampilan)

Bahasa Performance adalah bahasa visual pada video klip yang berkaitan dengan karakter pemusik, penyanyi, pemain band baik dari latar belakang bermusiknya, hingga ke profil fisiknya.

Idhar dalam bukunya yang berjudul Music Records Indie Label (Idhar, 2008: 30) dijelaskan tips membuat video klip yang dikutip dan telah diterjemahkan dari majalah Alternatif Press, No. 214, yaitu:

1. Melakukan Riset

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

2. Ide dan konsep yang matang

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

3. Pilih lokasi yang tepat

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

4. Maksimalkan kemampuan yang ada

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

Dalam situs Kasmanto (<http:kasmanto.wordpress.com/cara-membuat-video-klip/>) juga dipertegas teknis sederhana dalam pembuatan video klip yaitu :

1. Penentuan lokasi syuting

a. Indoor

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

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

2) Indoor Studio

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

b. Outdoor

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

2. Storyboard

Storyboard adalah jalan lain untuk menjelajahi kemungkinan narasi atau untuk melatih sebuah penampilan. Para orang tua mengatakan bahwa “sebuah gambar dapat menerangkan ribuan kata” sangat cocok untuk storyboard.

Pada umumnya, pada pembuatan film, buku komik dan animasi, sebuah skrip dikembangkan sebelum storyboard dibuat. Penerangan cerita tidak selalu memerlukan skrip yang selesai untuk mengambil keuntungan dalam proses storyboard.

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

3. Peralatan syuting/produksi

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

- a. Kamera dengan kelengkapan seperti tripod, dolly, dolly track, crane.
- b. Lighting dengan kelengkapan stand, filter dan sebagainya.

4. Memperkuat kru

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

5. Pengambilan gambar

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

6. Editing

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

2.3 Skenario

Dalam materi perkuliahan (Wibisono, 2011: 71) dijelaskan pengertian scenario adalah alat pertama yang dipakai sebagai dasar untuk merencanakan segala macam produksi media audio visual, baik yang berformat talk show, reality show, game, quiz, news, liputan, dokumenter, hingga film cerita. Penjelasan ini dipertegas dalam buku yang berjudul Bikin Film Indie Itu Mudah (Widagdo & Gora, 2007: 30) dijelaskan bahwa dramatic sebuah cerita dipahami sebagai unsur karya film yang dapat membuat penonton selalu merasa ingin mengikuti cerita film tersebut hingga akhir. Ada beberapa unsur yang bisa memperkuat dramatik cerita sebuah film, yaitu:

1. Informasi cerita

Suara (dialog, sound effect, dan ilustrasi musik), tempat atau setting cerita, waktu (identifikasi waktu, flashback, lapse of time, periode sebuah masa, dan waktu yang biasa pada kehidupan sehari-hari), informasi masa datang.

2. Konflik

Bisa diartikan terjadinya *action*.

3. Suspence

Ketegangan yang dihasilkan oleh konflik dalam sebuah cerita akan membawa penonton ke dalam suasana dalam cerita tersebut.

4. Curiosity

Adalah antisipasi dengan dari para penonton yang bisa memancing rasa penasaran penonton atas sebuah adegan. Contoh seorang ninja tiba-tiba saja

bersembunyi sambil melirikkan matanya ke sekeliling ruangan sebagai tanda waspada.

5. Surprise

Lebih dipahami sebagai sebuah *action* yang dilakukan atau terjadi di luar dugaan. Surprise bisa dimunculkan jika penonton sebelumnya berada dalam keadaan mampu menduga reaksi apa yang bisa terjadi setelah aksi tersebut.

Dalam buku yang berjudul *Bikin Film Indie Itu Mudah* (Widagdo & Gora, 2007: 32) dijelaskan beberapa tahap dalam mengolah sebuah ide cerita menjadi sebuah skenario sebagai blue print dalam pembuatan film. Langkah pembuatan skenario, yaitu:

1. Ide pokok tema

Ide pokok adalah sebuah jawaban mengenai pertanyaan yang mendasar pada sebuah film, yakni apa yang hendak dibicarakan dalam film tersebut. Ide pokok dituliskan sebuah kalimat pernyataan.

2. Basic story

Basic story menjadi pangkal dari struktur cerita. Meskipun ringkas, basic story mengandung informasi-informasi mendasar tentang sebuah film: tempat dan waktu peristiwa, tokoh utama dan tokoh penting lainnya yang mendukung, konflik yang menghidupkan suasana, gambaran ringkas perkembangan alur cerita, klimaks dan penyelesaian konflik.

3. Sinopsis

Sinopsis berisi ikhtisar film, alur cerita, konflik, maupun tokoh yang penting dan memengaruhi plot, termasuk informasi tempat dan waktu kejadian.

Sedangkan secara umum sinopsis ditulis dalam tiga bagian alinea. Alinea pertama berisi informasi identifikasi, alinea kedua tentang konflik yang terjadi dan perkembangan alur ceritanya, sedangkan alinea terakhir mencakup klimaks dan penyelesaian konflik.

4. Treatment

Treatment yaitu sketsa dari sebuah skenario dan menjadi kerangka ceritanya. Fungsi utama treatment adalah membuat sketsa penataan konstruksi dramatik. Jika treatment sudah tepat, maka perlu diperhatikan untuk tidak sekali-kali keluar dari alur treatment tersebut ketika menulisnya menjadi skenario.

5. Skenario

Jika sinopsis adalah penuturan cerita secara literatur, maka skenario adalah peraturan secara filmis, dengan penataan secara khusus skenario adalah draft akhir sebuah jalinan cerita yang siap divisualisasikan menjadi sebuah karya film.

2.4 Sudut Pengambilan Gambar (*Camera Angle*)

Di dalam pembuatan film terdapat beberapa sudut pandang kamera yang digunakan dalam *shooting*, beberapa sudut pandang kamera, kontinuitas, komposisi dan editing. Sudut pandang kamera (*Angle Camera*) adalah sudut pandang penonton. Mata kamera adalah mata penonton. Sudut pandang kamera mewakili sudut pandang penonton. Dengan demikian penempatan kamera ikut menentukan sudut pandang penonton dan wilayah yang dilihat oleh penonton atau oleh kamera

pada suatu *shot*. Pemilihan sudut pandang kamera yang tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita (Biran, 2006).

Penempatan sudut pandang kamera dilakukan tanpa motivasi tertentu maka makna gambar yang telah di-*shot* bisa jadi tidak tertangkap atau sulit dipahami penonton. Oleh karena itu penempatan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan. Dalam buku *The Making of 3D Animation Movie* (Zaharuddin, 2006) diterangkan beberapa hal mengenai kamera. Diantaranya adalah karakteristik *shot*, dan berbagai macam perpindahan kamera.

2.4.1 Shot Sizes

Dalam dunia pertelevisian dan perfilman terdapat beberapa ukuran *shot* yang dikenal sebagai komposisi dasar dari sebuah pembingkaiian gambar. Beberapa *shot sizes* itu adalah:

1. *Extreme Long Shot* (ELS)

Komposisi:

Sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar.

Tujuan:

Memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita, menampilkan keindahan suatu tempat.

2. *Very Long Shot* (VLS)

Komposisi:

Panjang, jauh dan luas tetapi lebih kecil daripada ELS.

Tujuan:

Untuk menggambarkan adegan kolosal atau obyek yang banyak.

3. *Long Shot (LS)*

Komposisi:

Total, dari ujung kepala hingga ujung kaki, gambaran manusia seutuhnya.

Tujuan:

Memperkenalkan tokoh utama atau seorang pembawa acara lengkap dengan *setting* latarnya yang menggambarkan di mana dia berada dan suasana. LS biasanya digunakan sebagai *opening shot*, dilanjutkan dengan *zoom in* hingga ke *medium shot* yang menggambarkan wajah tokoh yang bersangkutan secara lebih detail.

4. *Medium Long Shot (MLS)*

Dengan menarik garis imajiner dari posisi LS lalu *zoom-in* hingga gambar menjadi lebih padat, maka kita akan memasuki wilayah *Medium Long Shot (MLS)*. Komposisi seperti ini sering dipakai untuk memperkaya keindahan gambar.

5. *Medium Shot (MS)*

Komposisi:

Memperlihatkan subjek orang dari tangan hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi yang meliputinya.

Tujuan:

Untuk *shooting* wawancara.

6. *Medium Close Up (MCU)*

MS dikategorikan sebagai komposisi “potret setengah badan” dengan

background yang masih bisa dinikmati, MCU justru memperdalam gambar dengan dengan lebih menunjukkan profil dari obyek yang direkam. Latar belakang itu nomer dua, yang penting adalah profil, bahasa tubuh, dan emosi obyek bisa terlihat lebih jelas.

7. *Close Up* (CU)

Komposisi:

Obyek (seseorang) direkam gambarnya penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala. Fokus kepada wajah.

Tujuan:

Menggambarkan emosi atau reaksi seseorang dalam sebuah adegan (marah, kesal, senang, sedih, kagum kaget, jatuh cinta). Dengan eksplorasi CU, kita bisa mendapatkan angle terbaik untuk menciptakan gambar yang berbicara. Ketajaman mata, ekspresi, kedipan mata, reaksi, emosi hingga ke bahasa tubuh akan tercermin dalam raut wajah sang narasumber dengan jelas.

Komposisi CU juga

8. *Big Close Up* (BCU)

Komposisi:

Lebih tajam daripada *Close up*.

Tujuan:

Menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah, emosi, keharuan. Untuk penyutradaraan non drama , BCU adalah tata bahasa yang berlaku untuk produksi *talk show* dan kuis, terutama untuk menggambarkan reaksi dari penonton yang sedang larut dalam pembicaraan.

Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, BCU sudah mewujudkan semuanya itu. BCU dapat juga digunakan untuk objek berupa benda seperti: wayang, batu cincin ataupun makanan.

9. *Extreme Close Up* (ECU)

ECU adalah pengambilan gambar *close up* secara lebih berani dengan menampilkan salah satu bagian tubuh/ wajah (mata, bibir, hidung) dengan *frame* yang sungguh-sungguh padat. Kekuatan ECU adalah pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu bagian objek saja. Komposisi macam ini banyak dibutuhkan dalam video musik dan kerap kali digunakan sebagai transisi gambar menuju *shot* berikutnya dengan komposisi dan *angle* yang berbeda.

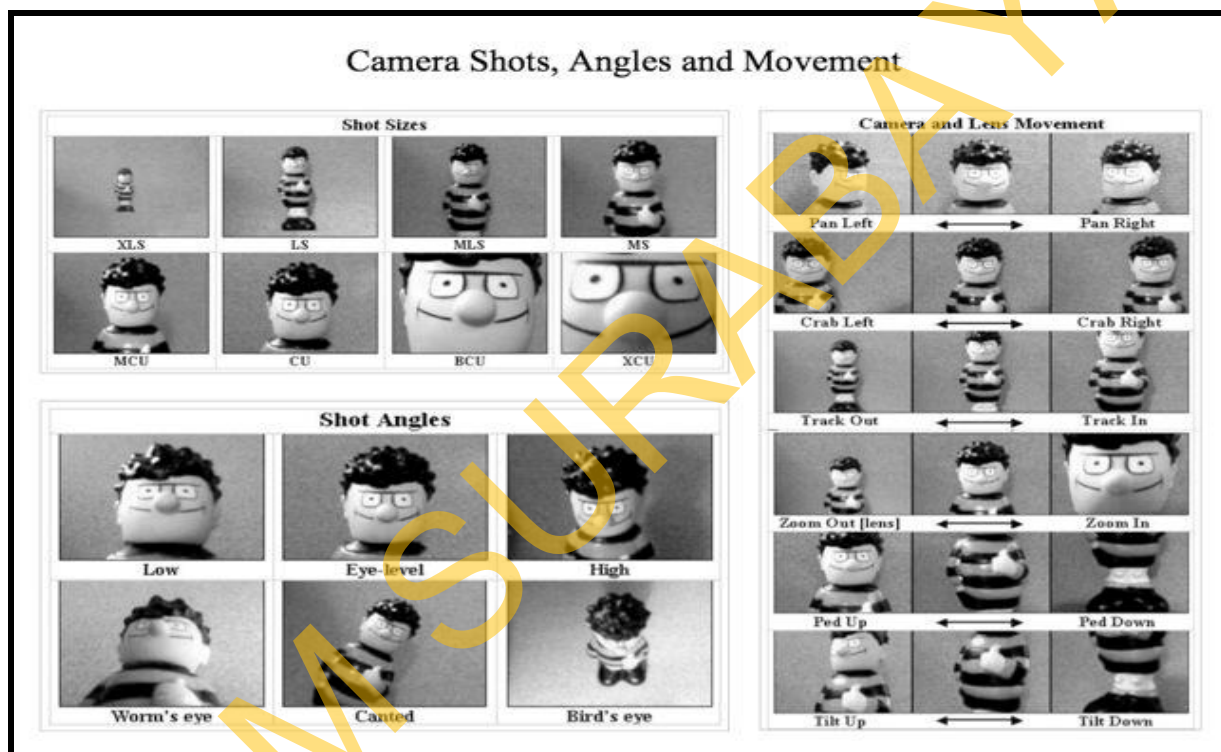
10. *Over Shoulder Shot* (OSS)

Over Shoulder Shot adalah pengambilan gambar subject/object yang diambil dari punggung/bahu seseorang. Orang yang digunakan bahunya menempati *frame* kurang lebih sebesar 1/3 bagian. Komposisi *shot* semacam ini membantu kita untuk menentukan posisi setiap orang dalam *frame*, dan mendapatkan „*feel*’ saat menatap seseorang dari sudut pandang orang lain. OSS sangat dianjurkan saat ada percakapan atau dialog antara dua orang.

11. *Two Shot*

Ada beberapa variasi untuk *Two Shot*, tetapi ide dasarnya adalah untuk mendapatkan pengambilan gambar yang pas untuk dua subject. Biasa digunakan dalam wawancara atau ketika presenter sedang melakukan show.

Two-shot sangat dianjurkan untuk menetapkan relasi antara kedua subject yang diambil. Komposisi *two-shot* dapat juga disertai gerakan atau aksi. Ini adalah cara yang bagus untuk mengikuti interaksi antara kedua orang yang bersangkutan tanpa merasa terganggu (gambar 2.1).



Gambar 2.1 Camera Shots, Angles and Movement

(<http://ryanmillsa2blog.blogspot.com/2010/09/camera-angles.html>)

2.4.2 Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Obyek

1. High Angle

Kamera ditempatkan lebih tinggi daripada subjek untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarnya memiliki status social yang rendah, kecil, terabaikan, lemah dan berbeban berat.

2. *Eye Level*

Kamera ditempatkan sejajar dengan mata subjek. Pengambilan gambar dari sudut eye level hendak menunjukkan bahwa kedudukan subjek dengan penonton sejajar.

3. *Low Angle*

Kamera ditempatkan lebih rendah daripada subjek, untuk menampilkan kedudukan subjek yang lebih tinggi daripada penonton, dan menampilkan bahwa si subjek memiliki kekuasaan, jabatan, kekuatan, dan sebagainya.

2.4.3 Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Subyek

1. *Objective Camera Angle*

Angle ini menempatkan kamera dari sudut pandang penonton yang tersembunyi. Kamera melihat dari sudut pandang penonton dan tidak dari sudut pandang pemain tertentu. *Camera Angle* Obyektif tidak mewakili siapa pun. Penonton tidak dilibatkan, dan pemain tidak merasa ada kamera yang sedang mengambil gambar tentang dirinya atau dengan kata lain pemain tidak merasa bahwa apa yang dilakukannya ada yang melihat.

2. *Subyective Camera Angle*

Kamera ditempatkan dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya pemain melihat ke arah penonton. Kamera dapat juga ditempatkan dari sudut pandang pemain yang memperhatikan pemain lainnya dalam suatu adegan.

2.4.4 *Point of View Camera Angle*

Point of View Camera Angle adalah gabungan antara obyektif dengan subyektif yang merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu (Marner, 1972). Cara pengambilannya dengan meletakkan kamera sedekat mungkin dengan pemain yang titik pandangnya digunakan sehingga mendapat kesan kamera menempel di pipinya. Dalam hal ini penonton menyaksikan peristiwa yang terjadi dari sisi pemain tersebut.

2.4.5 **Komposisi Gambar**

Komposisi berarti pengaturan (aransemen) unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk satu kesatuan yang serasi (harmonis) di dalam sebuah bingkai. Seorang sutradara atau *cameramen* harus bisa memutuskan apa yang masuk dan apa yang tidak perlu masuk ke dalam bingkai (*frame*) (Lesie, 2000). Batas bingkai pada gambar yang terlihat pada *viewfinder* atau LCD kamera, itulah yang disebut dengan *framing*. Dalam mengatur komposisi, seorang kameramen harus mempertimbangkan di mana dia harus menempatkan obyek yang diharapkan akan menjadi POI (*Point of Interest*/ obyek utama yang menjadi pusat perhatian) dan seberapa besar ukurannya dalam *frame*. Komposisi *shot* atau biasa disebut dengan *shot size* adalah pengukuran sebuah gambar yang ditentukan berdasarkan objek, pengaturan besar dan posisi objek dalam *frame* (bingkai), dan posisi kamera yang diinginkan. Unsur-unsur pendukung komposisi sebagai berikut:

1. Wujud (*Shape*)

Tatanan dua dimensional, mulai dari titik, garis lurus, poligon (garis lurus majemuk/terbuka/tertutup), dan garis lengkung (terbuka, tertutup, lingkaran).

2. Bentuk (*Form*)

Tatanan yang memberikan kesan tiga dimensional, seperti kubus, balok, prisma, dan bola.

3. Pola (*Pattern*)

Tatanan dari kelompok sejenis yang diulang untuk mengisi bagian tertentu di dalam bingkai foto, sehingga memberikan kesan adanya keseragaman.

4. Tekstur (*texture*)

Tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda (halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut, dan seterusnya).

5. Kontras (*contrast*)

Kesan gelap atau terang yang menentukan suasana (*atmosphere/mood*), emosi, dan penafsiran sebuah citra.

6. Warna (*Colour*)

Unsur warna yang dapat membedakan objek, menentukan *mood* daripada foto kita, serta memberi nilai tambah untuk menyempurnakan daya tarik.

2.4.6 Editing Gambar

Editing adalah jiwa dari sebuah film/ video. Editing adalah suatu proses MEMILIH, MENGATUR dan MENYUSUN *shot-shot* menjadi satu *scene*; menyusun dan mengatur *scene-scene* menjadi satu *sequence*, hingga akhirnya

menjadi rangkaian *shot-shot* yang berturut tentang suatu cerita yang utuh. Editing yaitu suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil *shooting* dengan cara memotong gambar ke gambar *cut to cut* atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi (Biran, 2006).

2.5 Special Effect Split Screen

Dalam produksi film, *split screen* secara tradisional adalah membagi layar / *frame* menjadi dua, tetapi juga dalam gambar beberapa simultan, seolah-olah bahwa frame layar itu adalah pandangan mulus realitas, mirip dengan mata manusia. Sampai kedatangan teknologi digital di awal 1990-an, sebuah layar split ini dilakukan dengan menggunakan printer optik untuk menggabungkan dua atau lebih tindakan difilmkan secara terpisah dengan menyalin mereka ke negatif yang sama, yang disebut komposit. Dalam pembuatan filmvideo klip *split screen* juga merupakan teknik yang memungkinkan seorang aktor untuk muncul dua kali dalam sebuah adegan (seolah-olah mereka kloning atau telah melakukan perjalanan melalui waktu). Teknik yang paling sederhana adalah dengan mengunci kamera dan memotret tempat kejadian dua kali, dengan satu "versi" dari aktor yang muncul di sisi kiri, dan yang lainnya di sisi kanan. Lapisan antara dua split ini dimaksudkan untuk menjadi tak terlihat, membuat duplikasi tampak realistis.

Dalam video klip, teknik *split screen* akan berfungsi di adegan inti yang akan terdapat makna yang dibagi dalam setiap potongan-potongan gambar yang terdapat dalam satu layar tersebut. Dengan menggunakan teknik *split screen* akan

memperlihatkan personil-personil dari band dan membagi antara scene cerita dari video klip dengan scene yang menampilkan aksi panggung dari band..

2.6 Time lapse in Cinematography

Merupakan satu proses pengaturan *framerate* untuk menghasilkan perubahan efek gerak pada gambar yang akan di proyeksikan. Time lapse merupakan teknik cinematography untuk merubah sistem perekaman pada kamera, dengan cara merubah *framerate* yang ada pada kamera film. Teknik perubahan *frame rate* tersebut akan berpengaruh pada pergerakan gambar yang di proyeksikan pada proyektor dengan kecepatan 24frame/detik. Efek yang akan dihasilkan dengan merubah *frame rate* tersebut akan menghasilkan efek *slow motion* dan efek *fast motion*.

Kamera film memiliki *framerate variabel* dari 5-150 fps. Untuk merekam gambar dengan pergerakan gambar secara normal dibutuhkan *frame rate* 24 frame per detik. Untuk menciptakan pergerakan gambar dengan teknik *slow motion* kita harus menggunakan *frame rate* sekitar 75-150 fps tergantung dari kebutuhan seberapa lambat efek yang akan dihasilkan. Efek *slow motion* ini akan terlihat hasilnya setelah gambar di proyeksikan secara normal pada gerak 24 frame per detik.

Sementara untuk menciptakan efek gerak cepat atau *fast motion*. Kamera film harus kita setting dengan menggunakan *framerate* 5-18 fps. Sehingga setelah film di proses dan diproyeksikan pada proyektor dengan *framerate* 24 frame per

detik, maka efek yang akan dihasilkan pergerakan gambar akan terlihat bergerak dengan cepat.

2.6.1 Slow Motion

Slow Motion atau Slowmo adalah efek dalam video dimana gerakan dalam video itu jadi lebih lambat dan bisa diamati dengan lebih seksama. Penggunaan efek slow motion ini bermacam-macam, dan manfaatnya juga beraneka ragam. Intinya gambar yang lebih dtampilkan akan tampak lebih dramatis dan unsure seni nya lebih terlihat. (<http://malesbanget.com/2012/03/penggunaan-slow-motion-yang-asik/#ixzz2O4g4sL95>)

2.7 Band (Grup Musik)

Sebuah band / grup musik adalah suatu kelompok yang terdiri dari beberapa anggota dimana tiap anggota memainkan suatu instrument tertentu termasuk penyanyi. Tiap-tiap ragam jenis musik memiliki aturan yang berbeda atas jumlah dan komposisi instrumentnya, begitu pula halnya dengan lagu-lagu atau musik yang dibawakan pada permainan ensemble tersebut (artikata.com).

Penampilan musik klasik, *trio* ataupun *kuartet* meracik suara dari beberapa instrument musik (seperti piano, dawai dan tiup) ataupun mengelompokkan sesuai jenisnya masing-masing seperti pada penampilan ensemble dawai, ataupun ensemble tiup. Pada bentuk penampilan ensemble rock, biasanya disebut sebagai band rock, umumnya terdiri atas beberapa gitar, seorang pemain *keyboard*, sebuah piano elektrik dan seorang *drummer* (artikata.com).