



UNIVERSITAS
Dinamika

**PEMBUATAN VIDEO KLIP *SUMMER FALL* SEBAGAI MEDIA “DEBUT”
PEACHGUM**

TUGAS AKHIR



**Program Studi DIV
Produksi Film Dan Televisi**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Bakti Kurniawan

17510160003

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**PEMBUATAN VIDEO KLIP *SUMMER FALL* SEBAGAI MEDIA “DEBUT”
PEACHGUM**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Seni**



Disusun Oleh :

Nama : Bakti Kurniawan

NIM : 17510160003

Program Studi : DIV Produksi Film Dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2022

Tugas Akhir

PEMBUATAN VIDEO KLIP *SUMMER FALL* SEBAGAI MEDIA "DEBUT" PEACHGUM

Dipersiapkan dan disusun oleh
Bakti Kurniawan
NIM: 17510160003

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji
pada : Rabu, 06 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

I. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN. 0711086702

II. Yunanto Tri Laksono, M.Pd

NIDN. 0704068505

Penguji

Karsam, M., Ph.D.

NIDN. 0705076802

Universitas

Dinamika

2022.07.28

14:20:20 +07'00'

Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.29
08:15:53 +07'00'

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.28
14:17:40 +07'00'

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

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.08.01
10:43:34 +07'00'

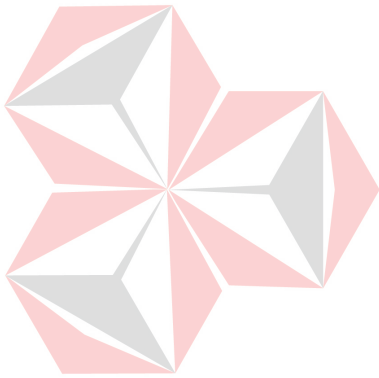
Karsam, M., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DIINAMIKA

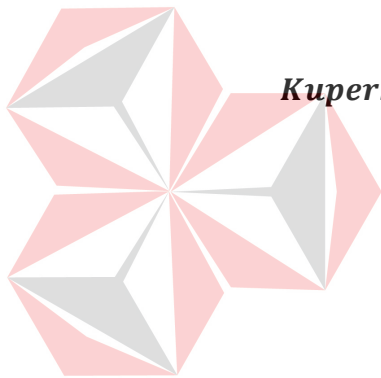
LEMBAR MOTTO



Sedikit terlambat tidak berarti berjalan lambat.

UNIVERSITAS
Dinamika

PERSEMBAHAN



Kupersembahkan Kepada Tuhan Yesus dan Orang Tua

UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Bakti Kurniawan**
NIM : **17510160003**
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PEMBUATAN VIDEO KLIP SUMMER FALL SEBAGAI MEDIA "DEBUT" PEACHGUM**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 1 Maret 2023



Bakti Kurniawan
NIM : 17510160003

ABSTRAK

Video klip adalah salah satu bagian penting dari perkembangan kehidupan manusia untuk saat ini. Video Klip bahkan menjadi sarana terpenting untuk menggambarkan isi lagu, makna hingga pesan yang dapat diambil dari lagu tersebut. Salah satu faktor dari keberhasilan debut sebuah artis adalah melalui karya video klipnya. Video klip berguna untuk menyampaikan pesan moral kepada penonton yang meresapi penyampaian lagu melalui gambaran visual. Video klip juga digunakan sebagai media pemasaran yang menjual dan memperkenalkan nama dan siapa artis yang menyanyikan lagu yang sedang dipopulerkan tersebut. Hal ini menjadi tujuan utama dari sutradara untuk memperkenalkan, mempromosikan serta debut dari seorang Gloria Felicia dengan nama panggung PEACHGUM seperti melalui media sosial Instagram hingga penyebaran *merchandise*. Dengan menggunakan pendekatan metode penelitian kualitatif deskriptis. Hasil penelitian menjelaskan bahwa Gloria Felicia membuat sebuah karya lagu yang terinspirasi dari pengalaman dalam kehidupannya tentang sebuah perjalanan relationship yang kurang sehat dan berdampak pada kesehatan mental. Dalam pengemasannya penulis yang berperan sebagai sutradara dan memilih mengambil lagu *Summer Fall* ini juga karena di Universitas Dinamika belum ada yang mengambil jendre lagu R&B dan Hiphop. Proses pembuatan video klip untuk media debut PEACHGUM dilakukan dengan terlebih dahulu memahami lirik lagu dari musisi, membuat storyboard, dan menentukan tata letak kamera hingga *floor plan* kamera. Proses ditutup dengan tahapan *editing* dan publikasi beberapa *merchandise*. Harapannya dengan pengemasan video klip yang menarik, berbeda, bermakna, dengan membuat pengemasannya lebih berwarna namun bisa menyampaikan makna secara visual terlebih disetiap *scene* pengemasan bisa diterima dan dikonsumsi segala kalangan.

Kata Kunci: *Video Klip, Gloria Felicia, Peachgum, Summer Fall*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Tuhan Yesus dan atas rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir berjudul "Pembuatan Video Klip *Summer Fall* Sebagai Media "Debut" Peachgum" dapat dilancarkan dalam segala hal.

Tugas Akhir ini tidak akan berjalan dan berhasil tanpa bantuan beberapa pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua yang memberikan dukungan serta do'a.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, M., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif & Dosen Penguji pada penelitian ini
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku pembimbing I.
5. Yunanto Tri Laksono, M.Pd selaku pembimbing II
6. *Talent* dan juga rekan dalam pembuatan Video klip ini Gloria Falecia
7. *Crew* yang telah membantu proses produksi.
8. Teman-teman di Program Studi Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika
9. Dan pinak yang telah membantu, memberi saran dan memotivasi.

Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua.

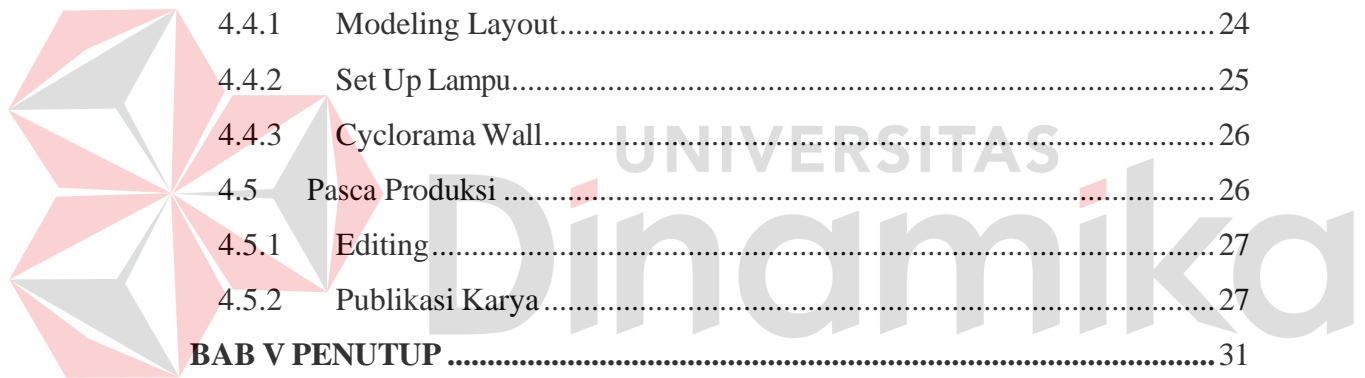
Surabaya, 27 Juli 2022

Bakti Kurniawan
NIM. 17510160003

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Video	5
2.2 Video Klip.....	5
2.3 Debut	6
2.4 Summer Fall by Gloria Felicia	6
2.5 Genre lagu	6
2.5.1 Blues.....	7
2.5.2 Country.....	7
2.5.3 R&B.....	7
2.5.4 Hip-hop.....	8
BAB III METODE PENELITIAN.....	9
3.1 Pendekatan Penelitian	9
3.2 Objek Penelitian.....	9
3.3 Lokasi Penelitian.....	9
3.4 Sumber Data.....	10
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	10
3.5.1 Observasi.....	11
3.5.2 Wawancara	11
3.6 Analisa Data	12
3.7 Kesimpulan Analisa Data	13

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	14
4.1 Penyajian Data	14
4.1.1 Wawancara	14
4.1.2 Kesimpulan Wawancara	16
4.2 Pra Produksi	16
4.3 Manajemen Produksi.....	17
4.3.1 Sarana Produksi	17
4.3.2 Anggaran Biaya	17
4.3.3 Jadwal Kerja	18
4.3.4 Crewlist	19
4.3.5 Naskah.....	20
4.3.6 Analisa Pesan.....	23
4.4 Produksi	23
4.4.1 Modeling Layout.....	24
4.4.2 Set Up Lampu.....	25
4.4.3 Cyclorama Wall.....	26
4.5 Pasca Produksi	26
4.5.1 Editing.....	27
4.5.2 Publikasi Karya.....	27
BAB V PENUTUP	31
5.1 Kesimpulan	31
5.2 Saran	31
DAFTAR PUSTAKA.....	32
LAMPIRAN.....	34



DAFTAR GAMBAR

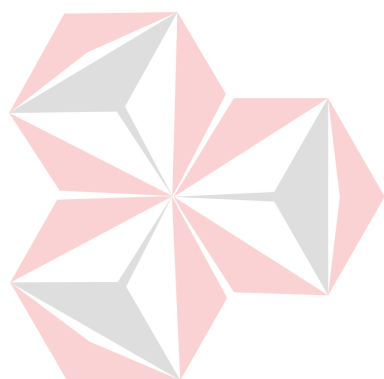
Gambar 3.1 Lokasi Denpasar-Bali.....	9
Gambar 4.2 Proses Produksi Video Klip.....	24
Gambar 4.3 Proses Modeling Layout.....	25
Gambar 4.4 Proses Set Up Lampu	25
Gambar 4.5 Konsep Poster Video Klip	28
Gambar 4.6 Konsep DVD.....	28
Gambar 4.7 Desain Merchandise Hoodie	28
Gambar 4.8 Desain Merchandise Kaos	29
Gambar 4.9 Desain Merchandise Totebag	29
Gambar 4.10 Desain Merchandise Tumblr	30
Gambar 4.11 Screenshot Video Klip	31



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Hasil Analisa Data.....	12
Tabel 4.1 Rincian Sarana Produksi.....	17
Tabel 4.2 Anggaran Biaya	18
Tabel 4.3 Anggaran Biaya Pasca Produksi	18
Tabel 4.4 Jadwal Kerja (27 Mei 2021)	18
Tabel 4.5 Jadwal Kerja (28 Mei 2021)	19
Tabel 4.6 Jadwal Kerja (29 Mei 2021)	19
Tabel 4.7 Nama-nama Crewlist	19



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era perkembangan informasi pada saat ini, penyampaian informasi dapat dilakukan dengan berbagai macam cara yang masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Salah satu cara penyampaian informasi saat ini adalah melalui media Video Klip penyampaian informasi dengan metode ini dianggap cukup efektif khususnya apabila dipergunakan untuk memberikan informasi, menyampaikan dengan pengemasan yang mudah diterima masyarakat terlebih di kalangan musisi dan para pecinta musik.

Dalam hidup akan terasa hambar tanpa adanya sentuhan musik. Tidak dapat dipungkiri bahwa manusia membutuhkan dan menggemari alunan musik, karena musik dapat kita gunakan sebagai penyalur ekspresi dan emosi diri yang ditungakan dalam nada-nada, irama, dan dapat dinikmati oleh para pendengar. Karena banyaknya antusias masyarakat dalam perkembangan musik maka makin banyak pula persaingan di dalam dunia musik, jumlah pemusik yang begitu banyak baik dari kalangan *major label* maupun *minor label*, bahkan jenis musik yang begitu banyak dan perbedaan warna musik yang diminati oleh para pendengar yang beragam.

Video klip adalah salah satu bagian penting dari perkembangan kehidupan manusia untuk saat ini. Video Klip bahkan menjadi sarana terpenting untuk menggambarkan isi lagu, makna hingga pesan yang dapat diambil dari lagu tersebut. Banyak aspek yang dapat disajikan dalam sebuah video klip, misalnya: alur cerita, karakter tokoh, kostum, hingga ilustrasi musik. Menurut Himawan (2012), video klip sendiri merupakan bagian dari program televisi non drama yang paling mudah diingat. Hampir semua stasiun televisi mempunyai acara musik dengan format *Repacking Video* yang menggunakan materi video klip sebagai pengisi acara. Hal yang tidak berbeda juga dijelaskan oleh Sari & Abdullah (2020) bahwa Dalam dunia perfilman khususnya di sektormusik, sekarang mulai marak musik atau lagu yang menggunakan konsep film atau videoklip sebagai sarana penegasan lagu atau media pendukung penyampaian pesan dalam lagu tersebut melalui media audio dan visual. Dalam pembuatan videoklip, sinematografi sangat berperan penting agar suatu video tersebut

menarik dan dapat menyampaikan pesan dengan baik. Hal ini karena sinematografi merupakan ilmu terapan yang membahas teknik mengambil gambar tersebut sehingga menjadi sebuah rangkaian gambar yang dapat menyampaikan cerita atau ide.

Salah satu rumah produksi yang memproduksi iklan layanan masyarakat, video klip serta iklan pendukung untuk beberapa platform seperti youtube dan lain sebagainya, kemunculan usaha rumah produksi atau biasa disebut dengan *Production House* mulai banyak yang berdiri dan berkembang seiring dengan kemunculan stasiun-stasiun televisi swasta sehingga menjadikan usaha ini semakin populer. Dalam persiapan setiap *Production House* memiliki caranya masing-masing untuk bersaing dengan para kompetitornya. Menurut Trasuka (2021) ada beberapa rumah produksi yang dapat membuat dan menghasilkan karya karya audio visual dari mulai Iklan, Video Clip, Company Profile, Film Pendek dan berbagai macam audio visual lainnya.

Lain halnya bagi seorang sutradara, fungsi atau manfaat sebuah karya video klip bagi sutradara tidak hanya untuk mengkomunikasikan pesan tertentu melalui perpaduan audio dan visual, akan tetapi bagi sutradara, sebuah karya video merupakan ajang untuk menunjukkan bakat mereka dalam mengarahkan sebuah narasi, sebuah visualisasi dan juga menunjukkan *style* mereka dalam membuat suatu karya video.

Video klip juga dapat meninggalkan pesan moral kepada penonton yang meresapi penyampaian lagu melalui gambaran visual. Pembuatan video klip dengan konsep cinematic video merupakan sebuah jenis pembuatan video klip dengan memfokuskan terhadap narasi serta jalan cerita dalam menghasilkan visual yang mudah dan dapat dimengerti oleh penonton (Situmorang, 2020). Tanpa disadari visual yang ditampilkan dalam video klip mampu mengkonstruksikan sebuah trend, kebenaran, bahkan ideologi (Hermansyah, 2019). Selain sebagai media komunikasi isi pesan dalam lagu, video klip juga digunakan sebagai media pemasaran yang menjual dan memperkenalkan nama dan siapa artis yang menyanyikan lagu yang sedang dipopulerkan tersebut. Sebagai penyanyi solo, band, penyanyigroup, dan lain - lain. Hal ini menjadi fokus utama dari sutradara untuk memperkenalkan, mempromosikan serta debut dari seorang Gloria Felicia dengan nama panggung PEACHGUM menurut pencipta lagu atau biasa disebut musisi yakni Gloria Felicia ia membuat sebuah karya lagu yang terinspirasi dari pengalaman yang pernah terjadi

dalam kehidupannya tentang sebuah relationship dimana lagu ini menggambarkan sebuah perjalanan relationship yang kurang sehat dan berdampak pada kesehatan mental, dengan adanya lagu Summer fall yang ia ciptakan ia bertujuan ingin membuat orang lebih memperhatikan tentang kesehatan mental dalam sebuah relationship serta bisa menghindari dan menciptakan hubungan relationship yang sehat.

Dalam pengemasannya penulis yang berperan sebagai sutradara dan memilih mengambil lagu summer fall ini juga karena di Universitas Dinamika belum ada yang mengambil jendren lagu R&B, Hiphop. Hal ini menjadi perhatian serta tantangan tersendiri bagi penulis untuk bisa membuat sebuah karya dengan jendren lagu yang berbeda, selain itu penulis melihat banyaknya karya tugas akhir yang memilih lagu yang sudah banyak dikenal sebelumnya dan beberapa sudah diciptakan video klipnya, karena hal ini menjadi motivasi saya juga untuk menjadi pelopor pertama serta pengerak bagi perkembangan karya musik video di Universitas Dinamika terutama dengan mengambil lagu yang memang sudah penulis serta musisi rancang untuk debut dengan video ini agar kemunculan pertama keluarannya lagu ini dapat dikenal dengan pengemasan video klip yang menarik, berbeda, bermakna, dengan membuat pengemasannya lebih berwarna dengan adanya pengambilan gambar serta konsep dan pengemasan yang beralurkan funny berwarna namun bisa menyampaikan makna secara visual terlebih disetiap scene pengemasan bisa diterima dan dikonsumsi segala kalangan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang ada pada latar belakang di atas, maka peneliti mengambil rumusan masalah, “bagaimana membuat Video Klip *Summer Fall* sebagai media “Debut” “PEACHGUM”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu: Video Klip bergenre R&B, Hip-hop yang ditujukan sebagai media promosi debut PEACHGUM dengan karya musik berjudul *SUMMER FALL*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan Tugas Akhir ini untuk menghasilkan suatu media promosi *debut* berupa video klip *Summer Fall* sebagai media debut PEACHGUM.

1.5 Manfaat

Maka manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

Wacana tambahan mengenai produk audio visual, yakni media promosi debut dari sebuah karya music yang dikemas secara visual dalam video klip. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa perfilman, perfilman khususnya konsentrasi dalam membuat karya dengan fokus promosi debut sebuah karya musik. Dan menjadi referensi bagi praktisi dibidang audio visual terutama penyutradaraan dalam membuat sebuah video klip bergenre R&B, Hip-hop yang dikemas secara menarik sebagai ajang debut musisi PEACHGUM.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Video

Secara umum video memanipulasi gambar dengan konsep yang matang sebelum pembuatannya. Kita dapat mengambil gambar dengan cara merekam atau dengan memotret sebuah kejadian. Hasil-hasil tadi dapat dimasukkan menjadi sebuah file kemudian kita dapat merangkainya menjadi alur cerita seperti yang telah di konsepskan. Menurut Yuanta (2020), salah satu media teknologi informasi dan komunikasi yang mampu menjangkau dan paling populer di kalangan masyarakat luas adalah media video. Video juga merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik.

2.2 Video Klip

Video klip dikenal dengan sebuah tayangan audio dan visual yang durasinya berkisar antara 1-5 menit yang memvisualisasikan lirik dan musik dari musisi. Dalam penelitian ini, yang akan dijadikan obyek penelitian adalah video klip musik. Video klip bagi seorang musisi merupakan alat yang dapat membantu mereka dalam menyampaikan pesan musik yang mereka inginkan. Dengan kata lain, video klip mampu menunjukkan atau mengkomunikasikan keinginan musisi kepada audiensnya.

Menurut (Moller, 2011), video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), lagu adalah ragam suara yang berirama dalam bercakap, bernyanyi, membaca, dan sebagainya. Lagu juga memiliki banyak macam fungsi, selain berfungsi sebagai media dalam menyampaikan pesan, yaitu untuk menghibur.

Video klip lagu menghasilkan sensasi audio visual kepada khalayak untuk menceritakan sebuah pesan lagu. Dalam video klip terdapat lirik lagu, pada umumnya lagu digunakan untuk menyampaikan masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan terkadang mengkritisi sebuah kehidupan terkadang mendukung sebuah isu yang sedang hangat terjadi, terkadang juga merepresentasikan sebuah perilaku kejahatan sosial.

2.3 Debut

Istilah debut sering kali diucapkan oleh orang Korea, terutama dalam dunia *entertainment* Korea selatan untuk *boyband* atau *girlband*nya. Secara singkat kata debut adalah kemunculan pertama dimuka umum atau pertunjukan yang pertama oleh *boyband* maupun *girlband*. Sementara secara umum, debut adalah saat pertama kalinya artis pendatang baru yang lebih sering disebut rookie tampil dilayar kaca, mempromosikan lagu mereka. Pengertian rookie sendiri adalah calon penyanyi solo, *girlband* maupun *boyband*.

2.4 *Summer Fall* by Gloria Felicia

Pemilihan lagu ini dipilih oleh musisi sebagai awal debutnya dengan menciptakan sebuah karya musik dengan lirik yang menggambarkan kisah nya, dimana dalam perjalanan relationship pribadi, dimana dia mengalami kekerasan dalam hubungan dengan mantan kekasih hal ini membuat seorang musisi yakni Gloria Felicia terpacu dalam menciptakan sebuah karya yang bisa berdampak untuk menjadi inspirasi bagi orang lain untuk mengemasnya menjadi lagu agar orang lain lebih memperhatikan kesehatan mental dalam sebuah hubungan serta dapat menghindari dan menciptakan hubungan relationship yang sehat. Lagu menjadi media penting bagi seorang pencipta lagu untuk menyampaikan pemikirannya dan membangun sebuah realitas terutama dalam membahas kehidupan sosial, ataupun pengalaman yang pernah terjadi dari hidupnya maupun pengalaman orang lain yang ia ceritakan melalui lagu.

2.5 Genre lagu

Menurut Abdulbar (2019), klasifikasi genre lagu adalah salah satu teknik machine learning yang dapat mengelompokkan lagu berdasarkan kegunaannya. Teknik ini dapat dijadikan fungsi dalam suatu sistem untuk mendukung fungsi-fungsi lainnya, seperti rekomendasi lagu, pencarian kata-kata khusus, atau pencarian lagu yang mirip. Saat ini sudah berbagai jenis genre lagu yang sudah hadir dan tumbuh/berkembang dalam masyarakat, mulai dari genre lagu yang paling merakyat yaitu Dangdut, Keroncong, Pop (populer), *Rock*, *Blues*, *Jazz*, hingga musik Klasik (Novandhi, 2020). Setiap genre tersebut didalamnya juga terdapat struktur yang disebut bentuk lagu/bentuk musik.

2.5.1 Blues

Dikutip dari Syukron (2021) *blues* adalah sebuah aliran musik yang berasal dari Amerika Serikat (AS). *Blues* berkembang dari musik-musik spiritual dan puji-pujian yang muncul dari komunitas budak-budak Afrika di AS silam (Moore, 2002: 40). Sebelum abad ke-20, musik *blues* hanya populer di kalangan orang Amerika berkulit hitam. Ciri-ciri musik ini yaitu pola irama yang sering digunakan yaitu pola AAB. Musik *blues* terkesan sedih. Permainan gitarnya selalu penuh dengan improvisasi. Contoh musisi yang menggunakan *genre* ini, yaitu B.B King.

2.5.2 Country

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

2.5.3 R&B

Meskipun punya irisan yang terdengar serupa, musik R&B adalah sebuah genre musik yang sebenarnya berbeda dari musik hip hop. Namun memang tidak bisa dipungkiri bahwa R&B adalah genre musik yang cukup sering dikombinasikan sebagai aspek kolaborasi antara dua genre tersebut. Oleh karena itu, artikel ini dibuat untuk menghadirkan pengetahuan yang jelas terkait musik R&B yang penting untuk kalian ketahui, Superfriends sebagai pembendaharaan informasi musik dunia.

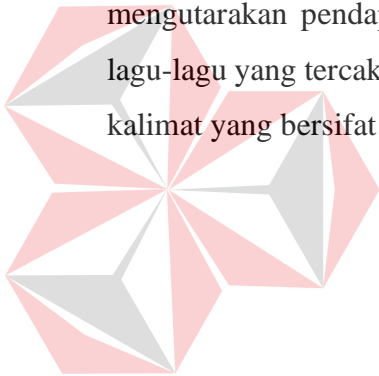
Berbicara mengenai aliran musik satu ini, genre R&B adalah genre yang sebetulnya sudah cukup lama hadir dalam industri musik internasional. Namun, dari masa ke masa, setiap musisi dari berbagai generasi punya interpretasi sendiri dalam memaknai musik R&B melalui karyanya. Oleh karena itu, R&B adalah salah satu musik yang cukup punya

sejarah perkembangan yang kaya dan luas jika kalian ingin memahami genre ini secara mendalam.

2.5.4 Hip-hop

Hip-hop merupakan salah satu dari genre musik. Lebih luas dari musik, hip-hop adalah sebuah kultur dalam hal berpakaian, dialek, berbahasa dan sudut pandang yang mulai ditemukan pada tahun 1965 (Hutabarat, 2021). Hip-hop memiliki 4 dasar fundamental penting, yaitu: *Emceeing/Rapping*, *Disc Jockeying (DJ)*, *Break Dancing*, dan *Graffiti* (Evans, 2010: 9). Terkait dengan *Emceeing/Rapping*, seorang *Rapper* (musisi dalam genre hip-hop) melakukan pertunjukkan secara verbal dengan lirik yang sepenuhnya berima kepada pendengar baik secara akapela ataupun diiringi oleh instrumental.

Berdasarkan pendapat Hutabarat (2021) genre hip-hop merupakan aliran musik yang umum menggunakan kalimat-kalimat ekspresif melalui muatan lirik dalam lagu untuk mengutarakan pendapatnya terkait suatu isu. Tidak menutup kemungkinan juga bahwa lagu-lagu yang tercakup ke dalam genre musik hip-hop berpotensi untuk memuat beberapa kalimat yang bersifat ekstrem maupun vulgar dalam liriknya.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada hal ini menjelaskan tentang metode yang digunakan untuk pengelolaan data dalam pembuatan Video Klip bergendre R&B, Hip-hop berjudul *Summer Fall* karya Gloria Felicia.

3.1 Pendekatan Penelitian

Aktivitas penelusuran, Rekam, kompilasi, dan analisis untuk menyusun laporan. (Sandjaja, B. dan Albertus Heriyanto. 2006. Panduan Penelitian. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.)

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah metode kualitatif. metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian digunakan saat kondisi obyek dan dimana peneliti berada sebagai acuan (*Metode Penelitian Kualitatif Sugiyono, n.d.*)

3.2 Objek Penelitian

Dalam tahapan ini menjelaskan tentang objek penelitian yang menjadi pokok bahasan utama dalam Tugas Akhir ini. Objek penelitian ini adalah *lagu* sebagai objek utama yang akan diteliti. Selain itu objek penelitian lainnya adalah makna, pesan dari lagu yang akan direpresentasikan menjadi sebuah karya Video Klip.

3.3 Lokasi Penelitian

Untuk mempermudah jalannya penelitian maka akan dilakukan kunjungan ke lokasi penelitian. Penelitian ini akan dilakukan di sekitaran besar daerah Denpasar-Bali.



Gambar 3.1 Lokasi Denpasar-Bali

3.4 Sumber Data

Dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini sumber data sangat penting, agar laporan akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Sumber data pada laporan ini diperoleh dari berbagai buku-buku atau studi literatur. Studi literatur diperlukan agar dapat menemukan keaslian data yang telah diterbitkan baik dari jurnal ataupun dari buku dan laporan penelitian yang telah ada. Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan referensi yang nantinya juga akan dibutuhkan teori wacana untuk mendukung validitas data yang diperoleh dari observasi. Peneliti meneliti literatur, buku, jurnal, dan artikel tentang *lagu*, dan Video Klip (Hariastuti & Lukman, 2017). Use the "Insert Citation" button to add citations to this document.

Berikutnya hasil sumber data dari tahapan observasi secara langsung ke lokasi yang dilakukan penelitian. Serta dilakukan tahapan studi eksisting, untuk mempelajari berbagai proses pembuatan video klip yang mempunyai kemiripan dengan karya Tugas Akhir ini untuk memperoleh saran dan masukan tentang kekurangan dan kelebihan. Bagian terakhir ialah tahapan wawancara dengan para narasumber yang mempunyai keahlian dibidang yang sama dengan topik bahasan ini, untuk memperoleh informasi. Sumber data secara rinci dijelaskan pada bagian selanjutnya yaitu pada bagian teknik pengumpulan data.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Percaya bahwa teknologi pengumpulan data adalah signifikansi paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mengambil data. Studi ini menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara dan dokumen. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu: observasi, wawancara, studi literatur (Diantanti et al., 2018)

Melalui metode kualitatif ini akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan penjelasan video klip, pengetahuan musik, jenis-jenis *genre* lagu, lagu *R&B dan Hip-hop* "Summer Fall". Secara garis besar terdapat empat teknik memperoleh data secara kualitatif, yakni studi literatur, wawancara, observasi. Dalam tugas akhir ini penulis melakukan penelitian melalui studi literatur, observasi dan wawancara. Setelah semua data ditemukan selanjutnya akan dikaji guna mendapatkan kesamaan.

Pembuatan video klip bergenre R&B dan Hip-hop yang berjudul "*Summer Fall*" karya dari Gloria Felicia, penulis menggunakan penelitian secara kualitatif. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif yang umumnya berbentuk kata-kata, gambar-gambar, atau rekaman. Kriteria data dalam penelitian kualitatif adalah data yang pasti. Data yang pasti adalah data yang sebenarnya terjadi sebagaimana adanya, bukan data sekedar yang terlihat,

terucap, tetapi data yang mengandung makna udibalik yang terlihat dan terucap tersebut. Oleh karena itu, analisis data dalam penelitian kualitatif cenderung bersifat induktif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan (Sugiarto, 2017: 8).

3.5.1 Observasi

Pengamatan yang dilakukan yakni dengan mengumpulkan beberapa data dan materi yang di perlukan untuk merepresentasikan object utama yakni Lagu yang akan dijadikan Video Klip, dengan melakukan observasi makna dan penggambaran yang akan ditampilkan secara audio visual untuk video klip "*Summer Fall*" by Peachgum.

3.5.2 Wawancara

Cara untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat disusun makna dalam topik tertentu. Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur yang bertujuan untuk menemukan permasalahan lebih terbuka, yaitu narasumber diminta pendapat dan idenya (Hariastuti & Lukmandono, 2017). Berikut beberapa narasumber yang akan diwawancarai;

1. Pencipta

Dalam penelitian ini yang paling utama mewawancarai pencipta dari lagu itu sendiri, sehingga penulis dapat menggambarkan dan merepresentasikan makna dan pesan dari lagu tersebut melalui sebuah Audio Visual.

- a. Sebelum membuat karya lagu *Summer Fall* ini apa yang melatarbelakangi pembuatan lagu tersebut?
- b. Dalam pembuatan lagu tersebut apa yang menjadi motivasi terkuat untuk menyelesaikan karya ini?
- c. Kendala apa saja yang terjadi dalam proses penciptaan lagu *Summer Fall* ini?
- d. Bagaimana awal mula dari ide atau konsep yang terpikirkan ketika akan membuat karya lagu ini?
- e. Makna atau pesan apa yang ingin disampaikan penulis lagu ini kepada para pendengar?

2. Talent

Dalam penelitian ini juga penulis melakukan pemilihan talent dan wawacaratalent yang bisa menjadi model sekaligus object penyampaian pesan dari lagu yang akan dibawakan dimana pemeran utama adalah musisi dari karya lagu ini.

- a. Mengapa Anda bersedia menjadi talent dari lagu yang Anda buat sendiri?
- b. Menurut Anda sendiri, sosok atau seseorang seperti apa yang cocok untuk dapat menyampaikan pesan dari lagu ini melalui tayangan video klip?
- c. Menurut Anda talent dalam video klip itu sendiri harus menguasai apa saja?
- d. Kendala apa saja yang dialami ketika proses pembuatan video klip lagu *Summer Fall* ini khususnya Anda sebagai objek itu sendiri?
- e. Menurut Anda sejauh mana peran dari talent dalam video klip *Summer Fall* ini dapat memberikan pengaruh kepada audiens?

3. Editor Special Effects

Dalam penelitian ini penulis tidak lupa untuk mengulas urgensi dari sebuah *special effects* di dalam pembuatan video klip musik. Oleh sebab itu, narasumber yang terakhir diwawancara pada penelitian ini yaitu seorang editor *special effects*.

- a. Sejauh sepemahaman Anda, *special effects* itu sendiri dapat didefinisikan seperti apa?
- b. Apa yang membuat *special effect* ini begitu penting dalam pembuatan video klip?
- c. Apa saja fungsi dan urgensi dari keberadaan *special effect* dalam video klip?
- d. Kelebihan apa saja yang akan diperoleh jika menggunakan *special effect* dalam video klip?
- e. Kekurangan atau kelemahan apa saja yang didapatkan jika menggunakan *special effect* dalam video klip?

3.6 Analisa Data

Untuk memberikan penjelasan secara rinci mengenai uraian analisis data yang digunakan dalam penelitian ini maka berikut adalah hasil analisa datanya.

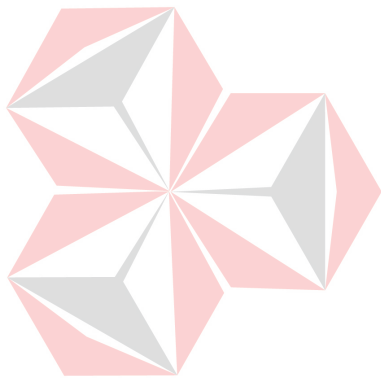
Tabel 3.1 Tabel Hasil Analisa Data

No.	Bahasan	Literatur	Wawancara
1.	Video Klip	Sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik.	Video klip dikenal dengan sebuah tayangan audio dan visual yang durasinya berkisar antara 1-5 menit.
2.	<i>Summer Fall</i> by Gloria Felicia	Sebuah karya musik dengan lirik yang menggambarkan kisah nya, dimana dalam perjalanan relationship pribadi.	Penyanyi mengalami kekerasan dalam hubungan dengan mantan kekasih hal ini membuat seorang musisi yakni Gloria Felicia terpacu dalam menciptakan sebuah karya agar orang lain lebih memperhatikan kesehatan mental dalam sebuah hubungan.
3.	Genre Lagu	Menurut Hadi dalam websitenya (Hadi), jenis-jenis musik atau biasa disebut genre musik.	Musik dapat dikelompokan sesuai dengan kreteria lain. Misalnya, sebuah genre dapat didefinisikan oleh teknik musik, gaya, konteks, dan tema musik.

3.7 Kesimpulan Analisa Data

Pada kesimpulan, penulis dapat menyimpulkan sesuai dengan analisa data yang penulis buat.

1. Video Klip merupakan Sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik dengan durasi 1-5 menit.
2. Genre lagu dapat didefinisikan sebagai jenis-jensi musik yang dikelompokkan sesuai dengan kriteria tertentu.
3. Makna dari karya lagu dan video klip *Summer Fall* by Gloria Felicia adalah menceritakan mengenai kisah pribadinya dalam berpengalaman di sebuah hubungan yang *toxic* serta pesannya kepada pendengar untuk menghindari hubungan *toxic*.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan karya ini menjelaskan tentang konsep dan pokok pikiran dalam Video Klip Bergenre *R&B dan Hip-hop* yang berjudul "*Summer Fall*" Karya Dari Gloria Felicia.

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

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

Dalam proses produksi penulis sebagai sutradara memimpin crew untuk melakukan penataan *angle camera* dan pencahayaan pada pengambilan gambar dan dibantu oleh asisten sutradara. Pada Pasca Produksi dilakukan proses editing. Dalam *editing* pengolahan video yang di ambil dan musik sebagai pembentukan kesatuan gambar dan suara yang saling mendukung.

4.1 Penyajian Data

Subyek penelitian ini terdiri dari 2 (Dua) orang, Gloria Felicia sebagai seorang yang menulis lagu *Summer Fall* sekaligus sebagai sosok *talent* dalam video klip lagunya sendiri. Terakhir, terdapat narasumber seorang editor *special effect* yang akan memberikan informasi seputar urensi hingga fungsi dari adanya *special effect* dalam sebuah video klip.

4.1.1 Wawancara

Pelaksanaan wawancara ini dilakukan secara online melalui google meet. Hal tersebut karena penelitian ini dilakukan padamasa covid-19. Penelitian ini juga dilaksanakan di rumah peneliti dengan subyek penelitian yaitu :

1. Subyek pertama sebagai penulis dan talent dalam video klip lagi *Summer Fall*

Subyek pertama ini yaitu penulis dan talent dalam video klip lagi *Summer Fall*, Gloria Felicia. Hasil wawancara dari subyek pertama sebagai berikut.

Menurut Gloria, sebagai awal debutnya dengan menciptakan sebuah karya musik dengan lirik yang menggambarkan kisahnya. Gloria berusaha untuk membuat sebuah karya lagu yang mampu merepresentasikan perjalanan relationship pribadi, dimana dia mengalami kekerasan dalam hubungan dengan mantan kekasih.

Hal tersebut dijadikan sebuah motivasi untuk membuat sebuah lagi. Gloria Felicia terpacu dalam menciptakan sebuah karya yang bisa berdampak untuk menjadi inspirasi bagi orang lain. Gloria berharap dengan adanya lagi *Summer Fall* ini dapat membuat orang lain lebih memperhatikan kesehatan mental dalam sebuah hubungan serta dapat menghindari dan menciptakan hubungan relationship yang sehat.

Bagi Gloria, pemilihan *talent* bagi sebuah pembuatan video klip begitu penting. Dalam hal ini seorang *talent* harus mampu membawa pesan dan makna dari lagu yang dibawakannya melalui kemampuan akting dan sebagainya. Hal tersebut disebabkan menurut pandangan Gloria, lagu *Summer Fall* ini menjadi media penting bagi dirinya sebagai pencipta sekaligus *talent* dalam video klip untuk menyampaikan pemikirannya dan membangun sebuah realitas terutama dalam membahas kehidupan sosial, ataupun pengalaman yang pernah terjadi dari dihidupnya maupun pengalaman orang lain yang ia ceritakan melalui lagu.

2. Subyek kedua sebagai seorang editor *special effect*

Subyek kedua ini yaitu seorang editor *special effect* dalam sebuah konten video. Hasil wawancara dari subyek pertama sebagai berikut.

Special effect atau SFX dapat dipahami sebagai trik atau tipuan mata dalam tayangan video mulai dari film, teater, hingga video klip. Biasanya penggunaan SFX dalam tayangan video ditunjukkan untuk mensimulasikan sebuah fenomena atau adegan yang digambarkan dalam cerita atau dunia maya.

Dengan begitu, adanya *special effect* atau SFX ini berguna untuk memvisualisasikan adegan yang tidak dapat dilakukan dengan alat biasa. Oleh sebab itu, untuk merealisasikan wujud tersebut dapat dilakukan dengan *special effect* ini. Selain itu, penggunaan SFX dalam sebuah video klip akan dapat meningkatkan kualitas video yang sudah diambil. Hal ini dapat dilakukan dengan mengurangi, menambahi, atau mengubah elemen yang ada di video klip tersebut.

Secara umum, keberadaan atau penggunaan SFX dalam sebuah video klip penting ketika terdapat *scene* yang tidak dapat dieksekusi melalui alat biasa. Dengan demikian, perlu SFX untuk memvisualisasikan *scene* tersebut. Akan tetapi, pertimbangan dari

penggunaan SFX dalam sebuah video klip adalah dari segi biaya. Penggunaan SFX memerlukan biaya yang cukup mahal dan dibutuhkan tenaga atau SDM yang ahli dalam hal ini.

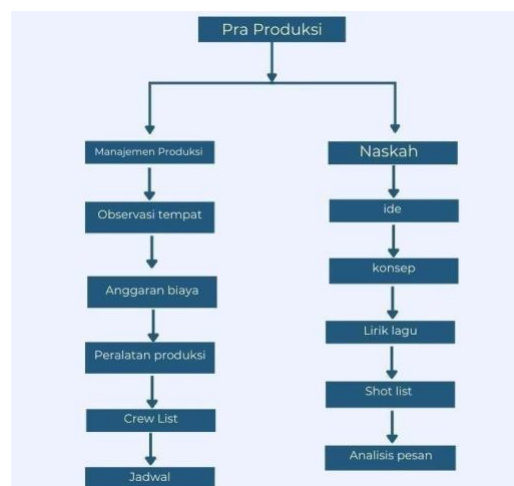
4.1.2 Kesimpulan Wawancara

Dengan demikian, menurut Gloria Felicia lagu dan pembuatan video klip *Summer Fall* ini dilatar belakangi adanya pengalaman buruk dalam sebuah hubungan yang *toxic*. Hal tersebut yang mendorong Gloria untuk menulis lagu ini. Tidak cukup sampai di situ saja, Gloria ingin orang-orang di luar sana tidak mengalami hal yang sama dengan dirinya melalui karya lagu dan video klipnya. Menurutnya, dengan adanya lagu dan video klip *Summer Fall* dapat menjadi media dalam penyampaian pesan dan makna untuk mendahulukan kesehatan mental dibandingkan harus berkorban dalam sebuah hubungan yang *toxic*.

Video klip akan mampu menyampaikan pesan dan makna dari sebuah lagu juga didukung oleh kekuatan visual yang ditampilkan. Oleh sebab itu, untuk memaksimalkan visualisasi sebuah makna atau pesan lagu maka dengan penggunaan *special effect* akan sangat membantu. Hal ini disebabkan melalui adanya *special effect* maka dapat membuat *scene* yang tadinya sulit untuk divisualisasikan dengan alat biasa namun dapat dilakukan dengan menerapkan *special effect* dalam sebuah video klip.

4.2 Pra Produksi

Berikut adalah bagan perancangan karya dari pra produksi hingga pasca produksi.



Gambar 4.1 Proses Produksi

4.3 Manajemen Produksi

Talent yang ada dalam lebuatan video clip ini adalah sebagai berikut:

1. Gloria Felicia

A. Dimensi Fisiologis

Jenis Kelamin : Perempuan

Bentuk Tubuh : Proporsional

Usia :

Raut Wajah : Sedih

Pakaian :

B. Dimensi Sosiologis

Status Sosial : Penyanyi

Pekerjaan : Musisi

C. Alasan Memilih Talent

Gloria Felicia dinilai dapat menjadi inspirasi bagi orang lain melalui karya lagunya menjadi lagu agar orang lain lebih memperhatikan kesehatan mental dalam sebuah hubungan serta dapat menghindari dan menciptakan hubungan relationship yang sehat.

4.3.1 Sarana Produksi

Berikut merupakan tabel rincian sarana produksi adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Rincian Sarana Produksi

Nama Alat	Jumlah Penggunaan
Sony A7S III 1Pcs (Body Camera)	1
Sony A73 2Pcs (Body Camera)	1
Sony FE 24-70mm F4 G OSS (Lensa)	1
Sony FE 70-200mm F4 G OSS (Lensa)	2
Sony FE 16-35mm F4 G OSS (Lensa)	2
Sigma 20mm F1.4 ART (Lensa)	1
Sigma 50mm F1.4 ART (Lensa)	1
DJI RONIN RS2 (Gimbal)	2
Godox GM55 (Monitor)	1
Aputure LS 120D II 2Pcs (Lighting)	1
Savage 180W RGB PRO LED (RGB Lighting)	2
C Stand 2Pcs (Stand Lampu)	2
Lightstand 2Pcs (Stand Lampu)	2
Tripod E-Image	2

4.3.2 Anggaran Biaya

Sebelum melakukan tahapan produksi dibutuhkan adanya anggaran biaya agar dapat menunjang proses produksi. Anggaran biaya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2 Anggaran Biaya

Produksi			
<i>Shooting Video Klip Summer Fall</i>			
27 - 30 Mei 2021			
Survey lokasi			
1.	Bensin mobil	2 Buah	Rp. 350.000,-
2.	Konsumsi	10 Orang	Rp. 230.000,-
3.	Survei lokasi	2 Hari	Rp. 400.000,-
4.	Vitamin & Makanan	-	Rp. 100.000,-
Total			Rp. 1.080.000,-
Produksi H1			
1.	Konsumsi pagi	10 Orang	Rp. 200.000,-
2.	Bensin mobil	3 Buah	Rp. 300.000,-
3.	Konsumsi siang	-	Rp. 200.000,-
4.	Sewa tempat	3 Hari	Rp. 750.000,-
5.	Lain-lain	-	Rp. 200.000,-
Total			Rp. 1.650.000,-
Produksi H2			
1.	Konsumsi pagi & malam	10 Orang	Rp. 400.000,-
2.	Bensin mobil	3 Buah	Rp. 300.000,-
3.	Lain-lain	-	Rp. 450.000,-
Total			Rp. 1.150.000,-
Produksi H3			
1.	Konsumsi pagi & malam	10 Orang	Rp. 430.000,-
2.	Bensin mobil	3 Buah	Rp. 300.000,-
3.	Lain-lain	-	Rp. 100.000,-
Total			Rp. 830.000,-
Biaya lain-lain			
1.	Fee seluruh talent	1 Orang	Rp.
2.	Bensin mobil	3 Buah	Rp. 300.000,-
3.	Sewa alat-alat & SFX	-	Rp. 8.500.000,-
4.	Costum talent	-	Rp. 550.000,-
Total			Rp. 9,350,000,-
Total			Rp. 14.060.000,-

Tabel 4.3 Anggaran Biaya Pasca Produksi

Pasca Produksi			
1.	Merchandise		Rp. 500.000,-
2.	Lain-lain		Rp. 1.000.000,-
Total			Rp. 1.500.000,-
Total Keseluruhan			Rp. 15.560.000,-

4.3.3 Jadwal Kerja

Berikut merupakan jadwal kerja pada tanggal 27-29 Mei 2022.

Tabel 4.4 Jadwal Kerja (27 Mei 2021)

Waktu Kegiatan	Jenis Kegiatan
07:00 :	Preparation (Loading Equipment)
08:00 :	Make Up & Setup
09:00 :	Start Shoot

12:00 :	Lunch Break
13:00 :	Make Up & Setu
14:00 :	Start Shoo
18:00 :	Finish Day 1 (Cleaning & Dinner)

Tabel 4.5 Jadwal Kerja (28 Mei 2021)

Waktu Kegiatan	Jenis Kegiatan
09.00	Preparation (Loading Equipment)
10.00	Make Up & Setup
11.00	Start Shoot
14.00	Lunch Break
15.00	Make Up & Setup
16.00	Start Shoot
19.00	Dinner Break
20.00	Start Shoot
00.00	Finish & Cleaning Area

Tabel 4.6 Jadwal Kerja (29 Mei 2021)

Waktu Kegiatan	Jenis Kegiatan
07:00 :	Preparation (Loading Equipment)
08:00 :	Make Up & Setup
09:00 :	Start Shoot
12:00 :	Lunch Break
13:00 :	Make Up & Setu
14:00 :	Start Shoo
18:00 :	Finish Day (Cleaning & Dinner)

4.3.4 Crewlist

Berikut ini merupakan nama – nama crewlist.

Tabel 4.7 Nama-nama Crewlist

Nama Crewlist	Jobdesk
Weming	(Director, DOP, Editor)
Iwang	(Cam 1, 1 Ast)
Kevin Agastya	(Cam 2, Gaffer, 2nd Editor)

Firman	(Cam 3, Gaffer)
Angga	(Studio Owner)
Tresna	(BTS 1)
David Indrayana	(BTS 2)
Anggara	(BTS 3)
Suci	(Asistant)
Rosiana	(Asistant)

4.3.5 Naskah

Pada proses pembuatan film tersebut, terdapat proses pembuatan naskah. Proses tahapan pembuatan naskah sebagai berikut:

1. Ide

Ide video klip ini Terinspirasi dari sebagian part awal klip video Justin Bieber "Peaches" yang menggunakan warna yang cerah & neon, untuk kostum merupakan ide dari artis yang memilih dominan warna pink karena untuk menunjukkan sisi "wanita" atau menunjukkan warna pink itu & pasti di sukai sebagian perempuan.

2. Sinopsis

Bercerita adanya insan pemuda-pemudi mengenal persahabatan, percintaan, kesedihan, dan kebahagiaan.

3. Konsep & lirik lagu

KONSEP 1

Coloring : *Pop Up Color*

Property : Treadmill, Sofa, Meja Kecil Klasik + Laci, Tv Tabung, Stick Golf

Verse 1

Nah I don't wanna live and die in vain Nah I don't wanna pass by life ...Just like that

Now I don't wanna leave my dreams 6 feet under Nah I don't wanna play your game na na na (no more)

Nah I don't wanna play your game na na na (no more)

Don't you tryna make me stay na na hey Nah I don't wantchu say my name na na na (no more)

Pre Chorus

Nah I don't wanna die too young (look at me) I'm livin' it up all these seasons...
Back to back from...

Chorus

(Summer fall winter spring
Summer fall winter spring
Summer fall winter spring
I'm livin' it up all these seasons

Summer Fall

Winter Spring

Back to back from

Summer fall winter spring
Summer fall winter spring
Lookin good, yuh bulletproof

Verse 2

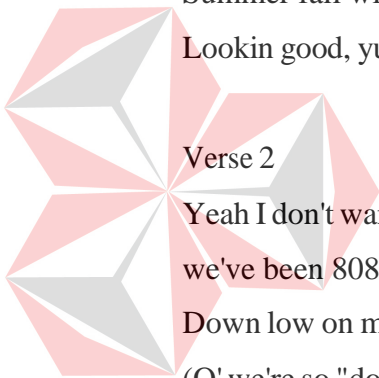
Yeah I don't wanna pass by all the places
we've been 808
Down low on my own
(O' we're so "down" ...done done done echoes)
(And I don't wanna throw away love overnight
(I just don't wanna play your game na na na (no more)

Used to glow like gold but over time got us slow
Guess its time to now get solo (o' here we go again, ooo...)

Pre Chorus

Nah I don't wanna die too young (look at me)
I'm livin' it up all these seasons
Back to back from

Summer fall winter spring



UNIVERSITAS
Dinamika

Summer fall winter spring
 Summer fall winter spring
 I'm livin' it up all these seasons
 Back to back from
 Summer fall winter spring
 Summer fall winter spring
 Lookin good, yuh bulletproof

Rap

(Yeah nah now hey look Time's up. you out.

Now I found out your love is nothing but
 a mind game, now how could you even break my heart
 when I can't feel a thing, you took everything, thought I was your
 girl were on a swirl going down on the DL.

Look at u, now ure the L. Can't even dial me up. Yeah u tripped me up. U ain't treat
 me right.

Never mr. Right. Yuh ure right. Now you and I, we're over, I can finally look over,
 and got myself some finese love, self love.)

Nah I don't wanna die too young (look at me)

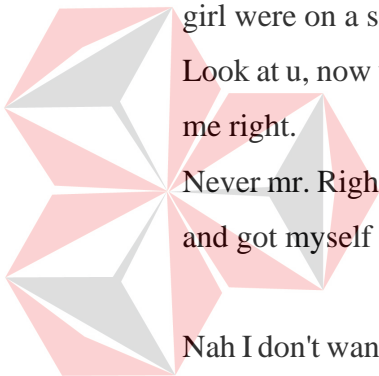
I'm livin' it up all these seasons

Back to back from... pause, better beats have entered the
 chatroom, hype it up rel

Summer fall winter spring
 Summer fall winter spring
 Summer fall winter spring

I'm livin' it up all these seasons
 Back to back from

Summer fall winter spring
 Summer fall winter spring



Lookin good, yuh bulletproof

4.3.6 Analisa Pesan

Analisa pesan yang ada dalam lagu tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tokoh dalam cerita tersebut ingin keluar dari hubungan yang tidak sehat
2. Tokoh dalam cerita tersebut ingin membagikan kisahnya agar menjadi pelajaran yang terbaik bagi orang lain
3. Sutradara mengemas penokohan karakter dengan menyenangkan namun tidak menghilangkan makna dari lagu

4.4 Produksi

Produksi video klip adalah sebuah kegiatan perubahan konsep atau naskah tertulis menjadi sebuah bentuk visual maka sutradara yang bagus akan mempengaruhi hasil dari sebuah video klip.

Dalam tahap produksi seluruh tim produksi dan pendukung pembuatan video klip bekerja sama melaksanakan proses produksi pengambilan gambar dengan baik serta selalu berpedoman naskah yang telah disetujui.

Pada intinya tahap produksi ini adalah merekam kejadian langsung adegan dalam film untuk menghasilkan klip. Selama proses produksi harus memperhatikan benar bagaimana aktor bergerak dan *shoot* kamera dalam tahap proses produksi meliputi proses pengambilan gambar.

Setelah segala sesuatu yang dibutuhkan sudah siap dan semua proses pra produksi telah matang maka pengambilan gambar sudah bisa dilakukan. Pada saat pengambilan gambar sutradara mengarahkan pemain, menentukan gambar yang akan diambil, kameraman siap dengan kameranya untuk merekam gambar. Segala sesuatu yang terjadi pada saat pengambilan gambar merupakan tanggung jawab sutradara selaku pimpinan dalam pengambilan gambar.

Pada saat pengambilan gambar atau shooting diperlukan kerja tim yang bagus, karena dalam pembuatan video klip satu aspek dengan aspek lainnya saling berhubungan. Sutradara membuat screenplay atau jika di perlukan *storyboard* sebagai pegangan pada saat *shooting*.



Gambar 4.2 Proses Produksi Video Klip

4.4.1 Modeling Layout

Berdasarkan penjelasan dari Sonjaya (2017), *modeling layout* memiliki urgensi tersendiri dalam sebuah produksi video. Hal ini disebabkan peran dari *modeling layout* yang mampu menentukan efisiensi sebuah produksi. Dengan adanya *modeling layout* dalam sebuah produksi video maka dapat ditentukan konsep terkait pengaturan sebuah ruangan berdasarkan proses produksi, barang yang tersedia, dan aktor yang bersangkutan. Adapun beberapa teknik modeling dibagi menjadi tiga (Wirawan, 2012).

1. *Polygonal modelling* merupakan pemodelan yang terdiri dari *vertices* (*vertex*/titik), yang jika disambungkan akan membentuk sebuah *edge* (garis), sehingga jika disambungkan dengan *edge* lain dapat membentuk sebuah *face* (bidang).
2. *Curve modelling* merupakan pemodelan yang memanfaatkan *curve* untuk membentuk sebuah bidang.
3. *Digital sculpting* merupakan pemodelan yang terbentuk dari hasil pahatan model yang memiliki tingkat kehalusan bidang tinggi sehingga dapat digunakan untuk membuat detail pada model.

Disini saya menggunakan aplikasi yang tersedia di *Steam* bernama *Cine Tracer*, aplikasi ini terlihat seperti sebuah game tapi sebetulnya tidak, aplikasi ini di buat memang di tujukan untuk *pre-visualization* sebelum melakukan produksi.



Gambar 4.3 Proses Modeling Layout

4.4.2 Set Up Lampu

Berdasarkan pendapat dari Primanti (2012), ketika akan membuat sebuah produksi video maka harus merencanakan sistem pencahayaan yang baik untuk menghasilkan sistem pencahayaan (*lighting*) film yang baik. Dengan demikian, maka hal yang harus diperhatikan antara lain:

1. Iluminasi dari sistem pencahayaan
2. Keluaran warna yang dihasilkan oleh lampu yang digunakan
3. Perletakan lampu di dalam studio
4. Ukuran ruang studio produksi
5. Ketinggian ruang dihitung dari ceiling grid sampai ke muka lantai
6. Tipe kamera yang digunakan

Saya menggunakan 4 buah lampu, 2 *Aputure LS 120D II*, dan 2 *Savage LED RGB PRO 180W* sebagai lampu warnanya. 2 lampu putih saya arahkan ke arah model supaya kulit atau badan model tetap seperti warna aslinya, sedangkan 2 lampu *RGB* saya arahkan ke belakang model mengarah ke *cyclorama* sesuai yang saya inginkan.



Gambar 4.4 Proses Set Up Lampu

4.4.3 Cyclorama Wall

Menurut pendapat dari Siswanto & Febriana (2017) *cyclorama* dapat diartikan sebagai layar yang secara perlahan berganti warna yang ada di belakang. Kegunaan dari adanya *cyclorama* dalam sebuah produksi video adalah ketika *screen* mati atau ketika layar tidak difungsikan untuk multimedia. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan *cyclorama* untuk menghadirkan bangunan suasana (Chin & Abdullah, 2020).

Di beberapa studio, *cyclorama* sudah menjadi bagian wajib dalam sebuah studio, selama proses pengambilan gambar, penggunaan *cyclorama* sangat membantu karena, warna putihnya dapat di tembak dengan lampu *RGB* dan dapat di ganti dengan warna apapun, dan dapat menghemat biaya, sekaligus tidak perlu menggunakan *greenscreen* yang akan memakan biaya sangat banyak dan membutuhkan persiapan waktu yang lebih lama.

Di studio yang saya gunakan *cyclorama* sudah tersedia dan siap di pakai, saya menggunakan 2 *LED RGB* dengan daya 180W, selanjutnya saya hanya perlu menyorot *cyclorama* dengan warna yang saya inginkan.

4.5 Pasca Produksi

Beberapa tahap yang perlu diperhatikan dalam proses pasca produksi antara lain:

1. Tahap *Capturing*
2. Tahap *Cutting Video (Editing)* dan *Mixing*
3. Tahap *Packaging*

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir dalam pembuatan sebuah video klip dimana semua periode pekerjaan dan aktifitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi secara nyata untuk komersial. Tahap pasca produksi didalam pembuatan video klip ini meliputi pengeditan, pemberian efek-efek spesial, serta pencampuran audio dan video.

Rekaman hasil shooting kemudian dilanjutkan ke studio untuk melakukan pengeditan, masa paska produksi berarti masa setelah shooting. editing merupakan pekerjaan dalam studio yaitu pekerjaan menyusun gambar sesuai dengan storyboard. Dalam pembuatan film dengan format seluloid prosesnya tidak langsung setelah shooting film, tetapi harus dicuci terlebih dahulu menjadi film negatif, lalu editor memotong gambar yang di inginkan lalu disusun kembali sesuai dengan cerita, teknik tersebut dinamakan analog.

4.5.1 Editing

Editing adalah proses menyeleksi, menyusun dan meletakkan kembali potongan-potongan film / video menjadi suatu produk akhir ataupun suatu final dari rangkaian cerita. Pada tahap pengeditan, biasanya sutradara berdiskusi dengan editor untuk melakukan rancangan *editing* untuk kemudian diserahkan kepada produser. Pada tahap ini, kurang lebih 80% adalah memilih (*selecting*), melengkapi (*trimming*), dan memasang (*assembling*) bidikan-bidikan kamera (*shots*) terbaik ke adegan-adegan (*scenes*). Sisanya 20% adalah penambahan musik judul efek suara, transisi (efek-efek optis), klip dan soundtrack.

Dengan perkembangan teknologi, sekarang menjadi lebih praktis lagi yaitu dengan *system* digital, berbeda dengan film video *tape* hasil rekaman pada saat shooting biasa langsung di edit secara digital. *Tape* hasil shooting biasanya terlebih dahulu di transfer melalui komputer yang sudah tersedia perangkat untuk mentransfer, proses ini disebut *card capture*.

Mekanisme berawal dari kamera yang berisi kaset atau bisa juga menggunakan *tape rewinder* untuk memutar kaset kemudian menghubungkan alat tersebut dengan komputer dengan kabel RCA, *commit to user Firewire*, maupun kabel data lain. Kemudian di komputer dilakukan perekaman lagi sesuai dengan durasi pada kaset itu, pada saat tersebut biasanya editor memilih gambar yang terpilih dengan panduan *Shooting scrip*.

Di sini editor diberi kebebasan untuk berkreasi seperti memberikan efek-efek juga memberikan sentuhan warna sehingga menghasilkan gambar yang atristik tetapi tidak keluar dari konsep yang telah ditentukan oleh sutradara.

4.5.2 Publikasi Karya

Setelah melakukan seluruh proses pembuatan video klip ini,, penulis merancang desain poster, cover DVD, dan label DVD untuk melakukan publikasi terhadap video klip ini. Poster, cover DVD dan label DVD akan menggunakan jenis font *Rainbow* melalui software Adobe Photoshop.

Pemilihan jenis font ini termasuk dalam kategori Avenir Next. Jenis font seperti ini cocok untuk dibaca oleh semua umur. Sesuai dengan target video klip bergenre Hiphop R&B ini adalah untuk semua umur. Poster memiliki perpaduan foto sebesar 50% dengan teks sebesar 50%.



Gambar 4.5 Konsep Poster Video Klip



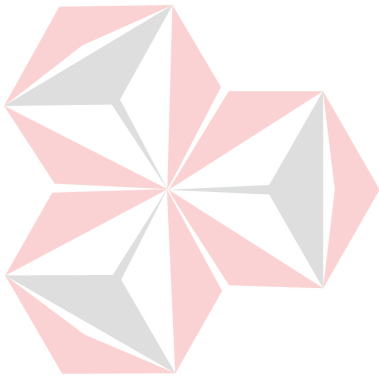
Gambar 4.6 Konsep DVD



Gambar 4.7 Desain *Merchandise Hoodie*



Gambar 4.8 Desain *Merchandise* Kaos



Gambar 4.8 Desain *Merchandise* Totebag



Gambar 4.10 Desain *Merchandise* Tumbler



Gambar 4.11 Screenshot Video Klip

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan videoklip yang sudah dibuat ini, hasil dari videoclipny mempunyai hasil yang cukup bagus. Selain dari itu, lagu yang dibawakan, beserta lirik yang dibawakan juga cukup menarik. Hal ini ditunjukkan dari adanya pesan yang terkandung dalam lagu dan lirik *Summer Fall*. Melalui video klip ini, *PEACHGUM* berusaha untuk menyampaikan pesan terkait pentingnya menjaga *mental health* khususnya saat berada pada hubungan yang *toxic*. Penyampaian pesan tersebut dimuat dalam tayangan singkat video klip yang lebih rumit. Pembuatan video klip ini dilakukan secara bertahap mulai dari proses pra produksi, produksi, hingga proses pasca produksi. Dengan hasil *output* berupa video klip, berbagai *merchandise*, dan promosi debut *PEACHGUM*. Kerumitan dari video klip tersebut seperti menyampaikan pesan yang mendalam kepada penonton, menggiring mindset penonton dan bertujuan menggerakkan penonton untuk melakukan sesuatu.

5.2 Saran

Saran yang ada untuk pembuatan videoclip ini adalah sebagai berikut :

1. Persiapan pembuatan harusnya lebih lama lagi agar bisa membuat penambahan variasi lokasi pengambilan gambar
2. Talent yang ada dalam video klip harusnya bisa lebih berinteraksi dengan camera
3. Cerita yang digambarkan secara visual harusnya bisa memberikan makna lebih dalam
4. Lampu *RGB* yang di gunakan harus di tambahkan lagi, agar menghasilkan warna yang lebih kental
5. Lampu putih perlu di tambahkan agar warna kulit dari objek/model tetap terjaga keasliannya.

DAFTAR PUSTAKA

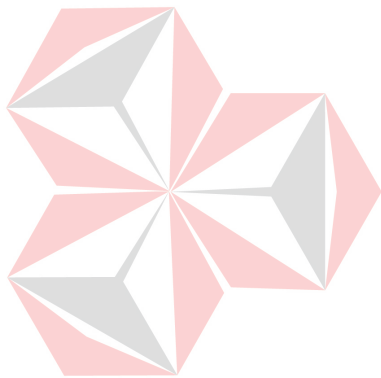
- Abdulbar, H., Adikara, P.P. and Adinugroho, S., 2019. Klasifikasi Genre Lagu dengan Fitur Akustik Menggunakan Metode K-Nearest Neighbor. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, p.964X.
- Chin, L.Z. and Abdullah, N.Q.J., 2020. Rekaan Pencahayaan dalam Pementasan Mimpi. *Jurnal Wacana Sarjana*, 4(2), pp.1-11.
- Evans, T.M., 2010. Sampling, looping, and mashing oh my: How hip hop music is scratching more than the surface of copyright law. *Fordham Intell. Prop. Media & Ent. LJ*, 21, p.843.
- Hermansyah, M.I., 2019, October. Makna Simbolik Dalam Musik Video Klip Kendrick Lamar "Humble". In *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan* (pp. 2-46).
- Himawan, F. and Al Fatta, H., 2012. Pembuatan Video Klip "Terbang" oleh "Flourescent Band" dengan Menggunakan Teknik Stop Motion. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 13(4), p.17.
- Hutabarat, M.E.E., Palar, M.R.A. and Rafianti, L., 2021. Pelaksanaan Praktik Digital Sampling Sebagai Teknik Penciptaan Karya Musik Hip-Hop Dalam Hukum Hak Cipta. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 5(1), pp.640-649.
- Moller. 2011. *Video klip*. From <https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/3944/2327>
- Moore, A. and Cross, J. eds., 2002. *The Cambridge companion to blues and gospel music*. Cambridge University Press.
- Novandhi, N.K. and Yanuartuti, S., 2020. Bentuk Musik dan Makna Lagu Garuda Pancasila. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 22(2), pp.113-123.
- Primanti, H.R., 2012. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Studio Film di Yogyakarta* (Doctoral dissertation, UAJY).
- Sari, R.P. and Abdullah, A., 2020. Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*, 1(6), pp.418-423.
- Siswanto, A. and Febriana, P., 2017. Representasi Indonesia dalam Stand Up Comedy (Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough dalam Pertunjukan Spesial Pandji Pragiwaksono "Mesakke Bangsaku"). *KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), pp.121-130.
- Situmorang, L.U. and Alfathoni, M.A.M., 2020. ANalisis Makna Unsur Naratif Pada Video Klip BTS "ON". *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 6(1), pp.01-10.
- Sonjaya, I. and Zahra, A., 2017. Low Poly Modelling Interior Restoran pada Film Animasi 3D "Perjalanan Rempah-Rempah". *MULTINETICS*, 3(2), pp.38-44.

Syukron Ismail Arifiandi, M., 2021. *Proses Kreativitas Bermusik Jogja Blues Forum Melalui Program Kegiatan Musik Blues* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Trasuka, A.D., Azhar, A. and Murti, K., 2021. *Manajemen Produksi Production House Musi Kreatif Indonesia Dalam Pembuatan Video Klip Budi Doremi" Tolong"* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).

Yuanta, F., 2020. Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), pp.91-100.

Wirawan, P. A. 2012. Teknik Modeling 3D . Retrieved Desember 15, 2017, from panduaji.net: <http://www.panduaji.net/2012/10/teknik-modeling3d.html>



UNIVERSITAS
Dinamika