

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Video klip atau video musik adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu. Video musik modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Istilah video klip mulai populer pada tahun 1980-an. Sebelumnya, video musik atau bisa juga disebut klip promosi atau film promosi. Istilah ini masih digunakan di Jepang, di mana video musik dikenal sebagai *Promotional video (PV)*.

Video klip merupakan penggabungan antara musik dan visual yang awalnya digunakan sebagai media promosi para pelaku musik dunia. Video klip ini digunakan oleh para produser untuk mempromosikan musiknya kepada khalayak lewat televisi dan toko-toko musik. Visual dalam sebuah video klip sangat disadari betapa pentingnya oleh para produser untuk mengenalkan artisnya kepada khalayak. Tidak hanya visual, di dalam video klip juga terdapat alur cerita layaknya film yang menjadikan khalayak lebih memahami dan merasakan apa maksud dari lagu yang ingin musisi sampaikan. Tanpa disadari, video klip membuat khalayak memutarinya berulang-ulang dikarenakan mereka akan lebih terhibur karena adanya gambar dan alur cerita dari musisi favoritnya.

Video klip diyakini sangat ampuh kegunaannya untuk memperkenalkan artis para produser secara audio dan visual, serta bisa menjadikan video klip sebagai media baru untuk menyampaikan pesan yang ingin para pelaku musik sampaikan lewat lagunya. Banyak teknik dan gaya bercerita yang dapat digunakan untuk membuat sebuah video klip. Ada yang menggunakan sinkronisasi ritme musik, ada juga yang memanfaatkan dari segi cerita yang dipaparkan secara berurutan dan bahkan ada juga yang memanfaatkan dari medianya.

Video Klip dapat dibagi menjadi 2 tipe yaitu *cinematic video* dan *photographic video*. *Cinematic video* adalah video klip yang menitik beratkan narasi dan jalan cerita yang jelas. Sedangkan *Photographic video* adalah keterbalikan dari *Cinematic video* yang tidak menitik beratkan pada narasi dan jalan cerita. Masing-masing teknik punya kelebihannya dan setiap masing-masing penataartistik mempunyai kecenderungan yang khas tapi tetap mengikuti permintaan dari sutradara dan juga penata fotografi untuk menciptakan seting yang tepat. Kecenderungan gaya visual ini sendiri dapat diambil menurut ciri khas atau genre dari band tersebut, karena setiap band mempunyai khas atau genre yang berbeda-beda.

Perkembangan musik saat ini sangat pesat, karena penonton lebih terhibur dengan adanya visual di dalam musik tersebut. Oleh karena itu penata artistik juga harus bisa menyesuaikan keadaan agar dapat menjalankan tugasnya dengan baik serta dapat menciptakan seting lokasi yang menarik dan sesuai dengan lagu yang akan di bawakan musisinya ke dalam video klip. Karena perkembangan musik yang pesat membuat penata artistik harus bisa menyesuaikan seting lokasi dan wardrobe agar tidak terlihat membosankan ketika ditayangkan.

Terpilihnya Band Snackers sebagai objek karya kreatif melalui observasi oleh tim produksi, waktu melakukan observasi muncul dari beberapa opsi band yaitu DOM 65, *Slippy door*, dan Snackers. Setelah menemukan beberapa opsi band yang akan dijadikan objek karya kreatif, tim produksi melakukan rapat untuk menentukan band mana yang cocok untuk dijadikan objek karya kreatif dan terpilihlah Snackers karena mempertimbangkan dari segi genre musik dari band Snackers yang lebih mudah untuk dijadikan objek karya kreatif.

Pada proses pembuatan video klip ini membutuhkan banyak sumber daya manusia yang memiliki ketertarikan dalam bidang audio visual maupun permusikan, agar video klip yang diproduksi mampu mencapai target. Hal ini menunjukkan jika manajemen dari sebuah produksi video

klip sangat penting. Dalam sebuah produksi video klip, para pekerja video klip terdiri dari penulis naskah, produser, sutradara, penata fotografi, penata lampu dan penata artistik. Setiap divisi dari sebuah produksi video clip mempunyai peran yang sama-sama penting dan juga tanggung jawab yang besar, agar sutradara dapat menerjemahkan naskah kedalamskenario.

Dalam laporan karya kreatif ini penulis menyampaikan informasi tentang penata artistik beserta kegiatan saat pelaksanaan produksi video klip. Penata artistik tidak hanya bisa bekerja sama dengan sutradara, penata artistik harus bisa mengerti gagasan atau ide seorang sutradara dan harus bisa memahami hal-hal yang disampaikan secara langsung oleh sutradara. Sebagai penata artistik, penulis memahami naskah yang kemudian diterjemahkan oleh sutradara, agar penulis mampu memahami visi misi sutradara, dan sering berkomunikasi dengan sutradara.

Pada saat sebelum pelaksanaan produksi, ada beberapa hal yang harus disiapkan oleh tim dengan masing-masing tugas dan jobdesknya. Hal-hal yang tim produksi persiapkan juga melalui beberapa kali pertemuan untuk membahas apa yang akan kami tampilkan pada video klip. Pada pertemuan pertama, kami tim produksi bersama para personil band bertemu untuk membahas dan mengulik tentang lagu yang akan kita buat sebagai video klip. Setelah mengetahui apa filosofi lagu dari band Snackers yang berjudul semua pergi dan hilang tersebut, sutradara lalu menggambarkan konsep mentah yang nantinya akan diolah kembali oleh penulis naskah dalam bentuk cerita. Setelah naskah sudah terselesaikan, tim produksi melakukan rapat lagi untuk membahas apakah cerita yang ditulis oleh penulis naskah bisa menjadi hasil yang maksimal pada saat eksekusi nantinya. Setelah melalui beberapa revisi pada naskah, penata fotografi melakukan diskusi dengan sutradara untuk membahas "*look*" yang akan ditampilkan nantinya. Mulai dari menentukan angle kamera, keinginan setting lokasi yang akan ditampilkan, juga pencahayaan seperti apa yang akan digunakan agar tercipta "*look*" yang maksimal. Penulis sebagai penata artistik harus benar-benar paham bagaimana keinginan

sutradara dan penata fotografi tentang berbagai setting yang di perlukan. Setelah semua sepakat bagaimana setting lokasi dan pencahayaan yang maksimal, mulailah penulis mengerjakan property yang dapat dibuat sendiri lalu mencari property-property yang sekiranya harus dibeli. Mulai dari membuat bingkai foto, mencetak foto, menciptakan setting kamar pemeran sesuai dengan kepribadian yang akan ditampilkan pada video klip, menyiapkan proyektor untuk menampilkan vlog yang dibuat oleh pemeran laki-laki untuk memberikan kejutan kepada pasangannya. Pengerjaan setting lokasi ini membutuhkan waktu kurang lebih satu minggu agar menciptakan hasil yang maksimal nantinya.

Video klip “*Snackers – Semua Pergi dan Hilang*” tidak dapat berjalan dengan proses yang baik apabila tidak ada kerja sama di dalam tim produksi yang baik. Sebagai penentu komposisi dalam sebuah *frame*, peran penulis sebagai penata artistik sangat menentukan hasil mulai dari membangun ruang dan juga berinovasi membuat properti dengan alat yang ada. Penulis tertarik untuk mengangkat cerita ini kedalam video klip yang dijadikan sebagai tugas akhir.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana peranan penata artistik dalam pembuatan Video Clip “*Snackers – Semua Pergi dan Hilang*”?
2. Bagaimana cara penata artistik dalam melakukan pembuatan setting lokasi yang diinginkan oleh sutradara?

1.3 Tujuan Pembuatan Karya Kreatif

Tujuan Penulis dalam program pembuatan sebuah karya pembuatan Video Clip adalah:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa Stikom Yogyakarta agar mencapai gelar Ahli Madya dalam jurusan broadcasting Ilmu Komunikasi.
2. Menerapkan dan mengaplikasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan di Stikom Yogyakarta.

3. Mengembangkan ide dan gagasan untuk dikembangkan dalam Video klip “*Snackers – Semua Pergi dan Hilang*”

1.4. Manfaat Pembuatan Karya Kreatif

1. Mendapat pengalaman berkarya.
2. Menambah karya dalam bentuk portofolio.
3. Melatih diri untuk selalu disiplin dan bertanggung jawab pada jobdesk, mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

1.5. Lokasi dan Waktu

Lokasi:

Lapangan Sewon, Bantul, Rumah Naufal Jl. MT. Haryono, Rumah Erindra Perumahan Rotokenongo, Kasongan.

Waktu:

Pra Produksi : 17 Februari – 27 Februari 2020

Produksi : 28, 29, 30 Maret 2020

Pasca Produksi : 7,8,9 April 2020

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data primer dan sekunder.

Teknik pengumpulan data primer:

1. Observasi

Pengamatan atau observasi merupakan aktivitas terhadap suatu objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya untuk mendapatkan informasi untuk melanjutkan penelitian. Dalam pembuatan karya kreatif video klip “*Snackers – Semua Pergi dan Hilang*” penulis mengamati dari sisi profil band, tema lagu dan lirik yang akan digunakan untuk produksi video klip, sehingga penata artistik bisa memahami setting apa saja yang diperlukan dan akan dikerjakan saat produksi video klip.

2. Wawancara

Melakukan wawancara kepada salah satu personil band yang bernama Erindra guna mendapatkan informasi-informasi penting tentang terciptanya lagu “*Semua Pergi dan Hilang*” agar dapat menciptakan *setting* sesuai dengan tema lagu tersebut guna mendapat *look* yang maksimal saat proses produksi. Mulai dari bertanya bagai mana proses pembuatan lagu, filosofi apa yang terkandung dalam lirik lagu tersebut, ikatan emosi apa yang harus ditampilkan pemeran pada saat proses produksi lagu agar bisa mendapatkan suasana *setting* yang pas dan sesuai dengan lagu tersebut.

3. Praktek

Dalam pengumpulan data di atas penulis sebagai penata artistik terlibat secara langsung saat produksi video klip “*Snackers – Semua Pergi dan Hilang*” dalam mengerjakan *setting* lokasi, menyiapkan properti yang akan digunakan di lokasi pada saat produksi sesuai dengan naskah dan juga arahan dari sutradara.

Teknik pengumpulan data sekunder:

4. Sumber Dokumentasi

Sumber dokumentasi dalam *behind the scene* digunakan untuk pengumpulan data secara langsung pada saat proses produksi berlangsung.

1.7. Jadwal Produksi

Berdasarkan musyawarah sewaktu pra produksi video clip “*Snackers – Semua Pergi dan Hilang*” pada tanggal 18 Februari sampai dengan 27 Februari 2020, disepakati bersama bahwa waktu produksi berjalan selama 3 hari, Pada tanggal 25, 28, 29 Maret 2020 lalu dilanjutkan pasca produksi dan evaluasi pada tanggal 7 sampai dengan 9 April 2020. Lokasi seting yang digunakan pada saat produksi video klip “*Snackers – Semua Pergi dan Hilang*” adalah Lapangan Sewon, Bantul, Rumah Naufal Jl. MT Haryono, Yogyakarta, dan Rumah Erindra Perum Rotokenongo, Kasihan.

Tabel 1. Jadwal Produksi

PERFORMANCE DAY 25 MARET 2020									
NO	SCENE				DESCRIPTION	SET	CAST	TIME	WARDROBE
	NO	I/E	D/N	SHOT					
1				8	LIVE PERFORMANCE	DEKAT ISI	ALL PERSONIL		
DAY 1 28 MARET 2020									
NO	SCENE				DESCRIPTION	SET	CAST	TIME	WARDROBE
	NO	I/E	D/N	SHOT					
1	3	EXT	DAY	8	RANTI DI MALIOBORO, MENDENGAR KASET	MALIOBORO	RANTI	09:00-10:00	B
BREAK 30 MENIT, GANTI BAJU + PINDAH LOKASI + SPLIT TEAM (FOTO DAN TIMELAPSE)									
2	4	EXT	DAY	12	RANTI DAN RAMA BERFOTO RIA	MANGKUBUMI	RANTI, RAMA	10:30-12:00	C
BREAK 30 MENIT+ OTW KE RUMAH NOPAL									
3	5	INT	DAY	KE 22	PERSIAPAN MEMBELI KUE	RUMAH NOPAL	RAMA	12:30-15:00	D
4	5	INT	DAY	KE 22	MEMBELI KUE	ALMOND	RAMA		
5	5	EXT	DAY	KE 24	RAMA DIJALAN + KECELAKAAN	WIJILAN	RAMA		
BREAK 30 MENIT									
6	5	INT	DAY	9-14S	FLASHBACK MEMBUAT LAGU BERSAMA	RUMAH NOPAL	RANTI, RAMA	15:30-17:00	D
7	2	INT	NIGHT	6	RANTI MEMBUKA HADIAH	RUMAH NOPAL	RANTI	17:00-18:30	A
BREAK 1 JAM									
8	5	INT	NIGHT	1-7S	SCENE 5 SHOT 1-7	RUMAH NOPAL	RANTI	19:30-21:00	D
9	8	INT	NIGHT	5	RANTI DEPRESI, SEDIH	RUMAH NOPAL	RANTI	21:00-22:30	E
10	5	INT	NIGHT		PROYEKTOR, DLL SISANYA	RUMAH NOPAL	RANTI	22:30-24:00	D
DAY 2 29 MARET 2020									
NO	SCENE				DESCRIPTION	SET	CAST	TIME	WARDROBE
	NO	I/E	D/N	SHOT					
1	5	INT	NIGHT		LIVE PERFORMANCE 2 ORANG	RUMAH NOPAL	VOCAL-GITAR	17:45-18:45	D
BREAK 30 MENIT + OTW RUMAH PAIJO									
2	1	EXT	NIGHT	17	TERAS RUMAH RANTI, SURPRIZE, KUE DLL	RUMAH PAIJO	RANTI, RAMA	19:15-21:15	A
3	6	EXT	NIGHT	3	FLASHBACK DEPAN TERAS	RUMAH PAIJO	RANTI, RAMA		
BREAK 30 MENIT									
4	9	INT	NIGHT	8	CANDLE LIGHT DINNER	RUMAH PAIJO	RANTI	21:45-22:45	F
DAY 1 CREW CALL : 09:00 , TALENT CALL 10:00									
DAY 2 CREW CALL : 16:30 , TALENT CALL : 17:30									

Ulasan jadwal produksi :

1. Data primer

Observasi

Pada saat pengumpulan data digunakan untuk mengamati objek dan suatu fenomena pada lagu “Semua Pergi dan Hilang” dari data saat pengumpulan data, penata artistik dapat menerapkan setting suasana yang terkandung dalam lagu tersebut agar dapat menciptakan “look” dan suasana yang sesuai pada saat produksi. Setting suasana yang dibangun pada saat melakukan observasi juga berpengaruh untuk para pemeran di dalam video klip agar supaya pemeran paham bagaimana mereka melakukan perannya karena sudah didukung dengan setting suasana yang sesuai dengan konsep.

Wawancara

Pada saat pra produksi, penata artistik melakukan kegiatan wawancara kepada semua pihak band yang bertujuan untuk mengetahui

informasi-informasi tentang band dan juga mengetahui filosofi dalam lirik lagu tersebut sehingga dapat menampilkan setting lokasi yang pas dan cocok untuk ditampilkan secara visual dan juga dibantu dengan arahan sutradara.

2. Data sekunder

Data sekunder berupa foto atau behind the scene pada saat produksi juga berperan penting bagi penata artistic saat produksi dikarenakan bisa menjadi acuan apabila ada setting lokasi yang tatanannya masih kurang maksimal dan tidak memunculkan "look" atau visual yang layak di tampilkan pada saat pengambilan gambar.

1.8. Regulasi Menjadi Penata Artistik

Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Artistik Film yang telah disepakati oleh para pemangku kepentingan akan bermanfaat apabila telah terimplementasi secara konsisten. Standar Kompetensi Kerja tersebut dapat digunakan sebagai dasar dan acuan dalam manajemen dan pengembangan SDM Artistik Film berbasis kompetensi, antara lain:

- a) Pengembangan Pelatihan Berbasis Kompetensi Bidang Artistik Film
Pengembangan Berbasis Kompetensi atau yang lebih dikenal dengan istilah Competency Base Training (CBT), adalah pelatihan yang tujuan, kualifikasi, isi, proses serta penilaian dan rekognisinya mengacu dan berorientasi pada SKKNI Artistik Film, dalam pengertian SKKNI Artistik Film digunakan untuk perumusan program pelatihan, penyusunan kurikulum dan silabus, penyusunan modul pelatihan, penetapan metode pelatihan, kriteria dan materi penilaian, serta penggunaan lain yang sejenis.
- b) Pengembangan Sertifikasi Kompetensi Artistik Film. Sertifikasi adalah proses pemberian sertifikat kompetensi di bidang Artistik Film yang dilakukan secara sistematis, objektif, akuntabel, terukur dan tersusun dengan mengacu pada SKKNI Artistik Film yang telah ditetapkan. Fungsi sertifikasi kompetensi adalah memastikan dan memelihara kompetensi sesuai dengan SKKNI, dalam hal ini SKKNI Artistik Film digunakan sebagai acuan dalam menetapkan sasaran dan materi

uji/asesmen kompetensi, penetapan metode penilaian/asesmen kompetensi, penetapan kriteria kelulusan uji/asesmen kompetensi serta penentuan skema sertifikasi kompetensi Artistik Film.

c) Pengembangan Sistem Manajemen SDM Artistik Film. Dalam rangka pengembangan Sistem Manajemen SDM Artistik Film berbasis kompetensi, SKKNI Artistik Film dapat digunakan sebagai acuan untuk rekrutmen dan seleksi, penempatan, penilaian kompetensi dan pengembangan karir SDM Artistik Film, baik di jalur struktural maupun fungsional.

d) Penataan Organisasi pada Artistik Film. Dalam kaitan dengan penataan organisasi pada Artistik Film, dapat digunakan untuk merumuskan pola pembagian kerja dan tata hubungan kerja antar posisi atau jabatan, terutama dengan mempertimbangkan hasil analisis hierarkhi dan keterkaitan fungsi-fungsi produktif.