

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era 4.0 penyampaian informasi dilakukan dengan berbagai banyak cara setiap cara memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Salah satu penyampaian yang cukup efektif adalah melalui video klip banyak sekali para musisi yang menyampaikan melalui video klip.

Di era sekarang sebuah lagu dapat divisualisasikan melalui sebuah video klip agar masyarakat lebih memahami arti dan pesan dari sebuah lagu tersebut. Karena kadang para musisi menggunakan kata-kata yang tidak mudah dipahami oleh masyarakat *global* untuk memenuhi kebutuhan estetika dari sebuah lagu tersebut.

Menurut Moller (2011: 34) menjelaskan bahwa video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu, Video klip *modern* berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman.

Menurut Januar menjelaskan bahwa video klip atau musik video, adalah suatu presentasi dari musik lagu yang populer, dimana seringkali video klip disebut juga video promo karena fungsinya pemasaran. Sejak kelahiran MTV (stasiun televisi yang khusus menayangkan video klip) sekitar kelahiran 1982, video klip menjadi alat sentral pemasaran musik. Bahkan, pengolahan dan ketenaran video klip bisa setara atau lebih dari musik itu sendiri. Selanjutnya, perkembangan video klip sudah menjelma dalam budaya pop *modern*. Karena, kini orang tidak hanya puas mendengarkan musik, tetapi ingin juga menonton musik dengan penggambaran visual untuk memperkaya pengalamannya.

Dalam sebuah video klip kita dapat memberikan nuansa kearifan *local* untuk memperjelas tempat dan latar yang ada di dalam sebuah *video clip* tersebut mulai dari lagu itu sendiri atau pencipta musik itu sendiri contohnya adalah *video clip* dari salah satu grup musik EDM yaitu weird genius yang berjudul "Lathi" di dalam video clip tersebut kita dapat melihat beberapa *symbol-symbol* dari sebuah kekuatan dan keberanian. Lagu tersebut memperlihatkan sebuah kearifan lokal

tanah jawa secara tidak langsung setiap orang yang melihat langsung mengetahui bahwa video clip itu memperkenalkan sebuah kearifan lokal yang berada di tanah Jawa Indonesia.

Di dalam sebuah pembuatan video klip di butuhkan sebuah pemikiran dan teknis, produksi ini di butuhkan *team work* seperti produser, sutradara, dop/cameraman, artistik, editor, penata cahaya dan masih banyak lagi. Semua team harus memiliki pemahaman dan peranan masing-masing sesuai dengan *job disk* yang mereka pilih. Salah satu komponen yang penting dalam sebuah karya video klip adalah seorang sutradara.

Sutradara menerjemahkan kata-kata yang mengandung gagasan menjadi gambar secara visual. Dalam proses visualisasi, sutradara harus berusaha menunjukkan objek-objek tertentu menjadi gambar yang jelas dan menyajikannya sedemikian rupa, sehingga mengandung suatu makna. Sutradara harus bisa melakukan penggambaran (*picturization*), yakni kegiatan merangkai gambar-gambar visual sedemikian rupa, sehingga kontinuitasnya mengandung makna tertentu. Karena seorang sutradara bertanggung jawab terhadap cerita dan pesan yang akan disampaikan kepada masyarakat dalam sebuah konten tersebut, seorang sutradara akan terus bekerja mulai dari pra produksi, pra produksi dan pasca produksi.

Sutradara video klip, penulis memproduksi sebuah penyanyi solo bernama Salcabiya dengan judul lagu *Snowflake*. Sebagai sutradara dalam tugas akhir karya kreatif produksi video klip berjudul *Snowflake* penulis berperan sebagai seorang sutradara dan menentukan sebuah ide cerita. ide cerita tersebut berasal dari sebuah pengembangan lirik dan beberapa referensi yang secara khusus menceritakan seorang perempuan yang menjadi pemuja rahasia kepada seorang laki-laki yang dia temui dan membuat dia berimajinasi.

Video klip berjudul "*Snowflake*" menceritakan seorang perempuan yang bekerja di sebuah cafe yang mengagumi seorang pembeli pada pertemuan pertama akan tetapi dia tidak berani untuk berbicara atau memulai sebuah percakapan dengan pembeli tersebut. Membuat dia menjadi berimajinasi agar bisa berinteraksi

dengan pembeli tersebut dan pada akhirnya ada sebuah *moment* saat mereka terlihat akan berkenalan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut bagaimana proses penyutradaraan video clip *Snowflake*.

## 1.3 Tujuan

1. Menjelaskan proses penyutradaraan video klip *snowflake*.
2. Menambah wawasan dan sebuah pengalaman di bidang penyutradaraan sebuah video klip.
3. Mengembangkan proses visualisasi (*visualization*) berdasarkan naskah video klip *snowflake*.
4. Sebagai media promosi lagu baru dari Salcabiya.
5. Menambah pengalaman kerja secara professional.
6. Sebagai apresiasi sebuah karya video klip yang berfokus terhadap penyutradaraan.
7. Menambah portofolio dalam bentuk karya *audio visual*.

## 1.4 Waktu dan Tempat Pembuatan Karya Kreatif

1. Waktu
  - a. Waktu : 2 Juli 2020 – 15 Agustus 2020
  - b. Praproduksi : 2 Juli 2020 – 23 Juli 2020
    - Menentukan konsep cerita dan ide gagasan
    - Membahas naskah/scenario
    - Membahas dan menganalisa naskah
    - Mencari referensi visual
    - Survey lokasi
    - Menentukan crew
    - Mengumpulkan crew untuk membahas konsep cerita
  - c. Produksi : 24 Juli 2020
    - Melakukan proses syuting video klip
    - Mengarahkan talent agar sesuai dengan naskah
    - Memastikan kru menjalankan tugasnya masing-masing

d. Pasca produksi : 28 Juli 2020 – 15 Agustus 2020

- Memberikan pendapat pada hasil editing *offline*
- Memberikan pendapat pada hasil editing *online*

2. Tempat

a. Kemari Coffee and Space

Baru, Jl. Pedak No.19, Tegal tanda, Banguntapan, Kec. Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281.



**Gambar 01.** Lokasi Kemari *Coffee and Space*  
(Sumber: <https://gudeg.net/direktori/8057/kemari-coffee.html>)

b. Studio Audio dan Visual STIKOM Yogyakarta

Jl. Laksda Adisucipto No.279, Ambarukmo, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281.



**Gambar 02.** Lokasi Studio Audio Visual STIKOM Yogyakarta  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

c. Studio Kubi

Jl. Rajawali, Pringgolayan, Banguntapan, Kec. Banguntapan,  
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198.



**Gambar 03.** Lokasi Studio Kubi

(Sumber : <https://www.bridestory.com/id/studio-kubi/projects/studio-tour>)

## **1.5 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk industri laporan tugas akhir agar mendukung keakuratan informasi yang akan disampaikan, maka penulis menggunakan metode kualitatif dengan metode penelitian terapan, Penelitian terapan atau *applied research* dilakukan berkenaan dengan kenyataan-kenyataan praktis, penerapan, dan pengembangan ilmu pengetahuan yang dihasilkan oleh penelitian dasar dalam kehidupan nyata. Penelitian terapan berfungsi untuk mencari solusi tentang masalah-masalah tertentu. Tujuan utama penelitian terapan adalah pemecahan masalah sehingga hasil penelitian dapat dimanfaatkan untuk kepentingan manusia baik secara industri atau kelompok maupun untuk keperluan industri atau politik dan bukan untuk wawasan keilmuan semata (Sukardi, 2003 : 4).

### **1.5.1 Riset Pustaka**

Penulis mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dari buku-buku, surat kabar, maupun internet.

### **1.5.2 Praktek Produksi**

Teknik pengumpulan data dimana penulis mengamati, melihat langsung dan terlibat dalam penyutradaraan selama proses penyutradaraan *video clip snowflake*.

