

## **BAB II**

### **KERANGKA KONSEP**

#### **2.1 Penegasan Judul**

Judul karya tugas akhir ini adalah Penyutradaraan video *clip* “SNOWFLAKE”. Penegasan judul yang dimaksud adalah:

##### **2.1.1 Penyutradaraan**

Penyutradaraan adalah sebuah proses dalam sebuah pembuatan film / video *clip* mulai dari membedah lirik dalam sebuah lagu dan akan di tulis kembali menjadi sebuah naskah/skenario Penyutradaraan dimulai dari membedah skenario ke dalam director's treatment oleh sutradara, mulai dari konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar hingga peradeganan. (Dennis 2008 : 8)

Sutradara adalah orang yang bertanggung jawab terhadap kualitas (video *clip*) dari segala aspek mulai dari konsep dasar sebuah cerita. Unsur-unsur yang di dalamnya ia bertugas dalam mengontrol teknik sinematik, penampilan aktor, dan kontinuitas sebuah cerita. Sutradara bisa di artikan seperti dalang dalam sebuah tokoh pewayangan karena dia adalah orang yang mengatur setiap elemen-elemen dan *job disk* yang ada dalam sebuah *produksi* mulai dari *praproduksi*, *produksi* dan *pascaproduksi*. Sukses dan tidak nya sebuah produksi di tentukan oleh seorang sutradara.

##### **2.1.2 Video Clip**

*Video clip* adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumen nya dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal lagu tersebut. (Moller 2011: 34)

##### **2.1.3 Snowflake**

*Snowflake* (kepingan salju) adalah sebuah kristal es tunggal atau kumpulan kristal es yang jatuh dari atmosfer bumi. Kepingan-kepingan salju memiliki berbagai ukuran dan bentuk. Kepingan salju berwarna putih walau

terbuat dari es murni. Hal tersebut dikarenakan *refleksi difuse* dari seluruh spektrum cahaya pada kristal kecil.

Kepingan salju sering kali menjadi citra atau motif musim tradisional yang di gunakan sepanjang natal. Khususnya di Eropa, Amerika Serikat, dan beberapa di negara di Asia. Pada masa tersebut kepingan salju kertas menjadi sangat populer. *Snowflake* juga sering dikaitkan dengan suasana romantis.

Sesuai dengan judul laporan karya kreatif “Penyutradaraan Video *Clip* “*Snowflake*” dari pembedahan lirik lagu berjudul *Snowflake*, dapat di simpulkan dari penegasan judul di atas maka penulis ingin menjelaskan sebuah proses dan tanggung jawab atas produksi video *clip* “*Snowflake*” dengan menampilkan suasana musim dingin yang membuat sebuah imajinasi romantis yang timbul dari pencipta lagu itu sendiri.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1. Video clip**

Video *clip* atau video *musik* merupakan sebuah sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya, berupa sebuah album rekaman lewat media televisi, youtube dan sosial media lain. Video *clip* pertama kali di populer kan lewat saluran mtv sekitar tahun 1981. ( Januar)

Hal- hal yang perlu di perhatikan dalam video *clip*:

#### 1. Simbol

Tidak perlu adanya keselarasan antara gambar dan lirik, bahkan seringkali tidak ada hubungannya dengan keduanya.

#### 2. Verbal

Gaya desain penggambaran akan di sesuaikan denga isi lirik (gambar dan lirik saling menyatu).

Bahasa dalam sebuah video *clip* : (Rabiger 2013: 58)

##### a. Bahasa Ritme (irama)

Pelajari birama apakah *slow beat*, *fast beat*, *middle beat* dan coba rasakan dengan ketukan-ketukan kaki untuk memperoleh tempo pas.

b. Bahasa Musikalisasi (instrument musik)

Pembuat video *clip* atau sering disebut video *clipper* haruslah mempunyai sebuah wawasan tentang segala sesuatu yg berkaitan dengan musik baik itu jenis musik, alat musik, bahkan juga profil band.

c. Bahasa Nada

Sebagai bahasa visual yang terdapat pada video klip yang akan disesuaikan dengan aransemen nada yang ada.

d. Bahasa lirik

Seorang *video clipper* dituntut mempunyai sebuah imajinasi visual terhadap lirik dan lagu walaupun tidaklah harus secara verbal.

e. Bahasa *Performance* (penampilan)

Selama karakter pemusik, penyanyi, pemain band baik dari latar belakang bermusik nya, hingga ke profil fisiknya (hidung, mata, *style*, *fashion* dan gerak tubuh).

## 2.2.2 Tradisi-tradisi Visual Dalam Video Klip

Gambar yang ditampilkan dalam video klip, terwujud dari ramuan tiga tradisi visual video *clip style* (Vernallis 2004: 198).

### 1. *Filmed Performance*

Disebut juga *performance clip* atau *concert clip*. Konser ini merupakan tradisi video klip tertua. Artinya dahulu semua video klip adalah rekaman aksi panggung dari artis yang bersangkutan. Walaupun konsep ini tetap, yaitu penampilan artis mendominasi video, didukung dengan suatu setting panggung yang khusus. Tempat setting menjadi penting karena biasanya *setting* dicari atau dibuat berkaitan dengan isi lagu atau warna musik. 18 Dalam pengembangan tradisi video klip *performance* dibagi menjadi tiga

macam penekanan, yaitu; *song performance*, *dance performance*, dan *instrumental performance*.

## 2. *Traditional Visual Narration*

Disebut juga *narrative clip*. Konsep video klip ini diambil dari gaya bercerita film zaman dahulu, yaitu dengan menekankan *story telling*. Biasanya video klip jenis ini hanya mengangkat cerita yang sederhana, agar mudah dipahami walau tanpa dialog dan durasi yang sangat terbatas. Bahan cerita diambil dari esensi isi lagu, dan disesuaikan dengan warna musik. Terkadang *narrative clip* murni, video sama sekali tidak menampilkan penyanyi atau grup band ber *lip-synchronized*.

## 3. *Experimental Visual Narration*

Disebut juga *art clip*. Merupakan konsep yang berlawanan dengan tradisi-tradisi visual. Konsep ini lahir atau diambil dari tradisi seni rupa modern, dimana rangkaian visual tidak dirancang untuk menyatakan cerita atau pesan tertentu (*non perception*). Terkadang pembuat video klip hanya ingin menjelajahi komposisi, irama, aksen demi kepuasan estetis semata. Karena cara ini mengandung semangat pemberontakan (*Avant Garde*), maka video klip jenis ini pun cenderung lebih diterima oleh sesama kaum *Avant Garde*. Maka *art clip* biasanya sering menjadi bahasa visual untuk musik eksperimental.

### 2.2.3 **Sutradara**

Sutradara adalah orang yang menentukan visi kreatif dalam sebuah karya audio visual. Sutradara memiliki kontrol terhadap pilihan-pilihan kreatif, mulai dari pengemasan cerita, keaktoran, dan tata visual. Oleh karena itu sutradara tidak hanya diuntut memiliki pemahaman yang mumpuni terhadap aspek-aspek teknis tetapi juga karakter yang kuat sebagai seorang pemimpin, tidak hanya itu, sutradara juga harus memiliki personal yang kuat pada sebuah cerita karena hanya dengan begitu ia mampu menceritakan sebuah cerita dalam level emosi yang mendalam.

Sutradara bertanggung jawab atas aspek-aspek kreatif pada film baik dari segi naratif maupun sinematik dan sutradara berperan aktif dalam membimbing kru, pemeran dalam merealisasikan kreativitas yang dimilikinya. Sutradara juga bertugas memberikan visi pada film yang dibuat, menentukan arah film itu. Ada beberapa tipe sutradara film demi merealisasikan visinya, kami tuliskan 6 tipenya:

1. Sutradara Konseptor Atau Laissez Faire

Jenis sutradara ini membantu pemain mengekspresikan dirinya, membiarkan pemain bebas mengembangkan konsep individualnya secara kreatif agar melaksanakan peran dengan sebaik-baiknya. Tetapi juga masih terikat dengan pokok penafsiran naskah dari visi sutradara.

2. Sutradara Diktator Atau Gordon Craig

Jenis sutradara ini sangat mengharapkan pemain dicetak seperti kemauan dirinya sendiri, pemain tidak bisa melakukan kreativitasnya sendiri. Semua harus mengikuti kemauannya dan juga tidak menerima masukan dari kru yang terlibat.

3. Sutradara Koordinator

Jenis sutradara ini menempatkan diri sebagai pengarah produksi film atau orang yang mengkoordinasikan pemain dengan konsep pokok penafsirannya.

4. Tipe Sutradara Paternalis

Sutradara yang satu ini bertindak sebagai guru yang mengamalkan ilmu dengan mengasuh para anggota produksi yang terlibat. Produksi film disamakan dengan padepokan, sehingga yang terlibat produksi film adalah murid yang harus setia kepada sutradara.

5. Tipe Sutradara Pendidik

Jenis sutradara ini bersikap "Tut Wuri Handayani", hanya memberi petunjuk bila dianggap perlu. Sehingga, sutradara ini akan turun tangan ketika sudah ada hal jika ada hal yang benar-benar urgent.

## 6. Tipe Sutradara Interpreter

Naskah, naskah, dan naskah! Jenis sutradara ini berpegang penuh pada interpretasi terhadap naskah secara kaku sehingga pemain dituntut mengikuti naskah dan tidak bisa melakukan kebebasan kreatifitasnya.

<https://studioantelope.com/tipe-sutradara-film/>

### 2.2.4 Tugas Sutradara

Tugas sutradara di bagi ke dalam 3 hal yaitu:

1. Pra-produksi adalah tahap dalam pembuatan karya audio visual di mana naskah yang telah selesai, di *breakdown* untuk berbagai macam kepentingan seperti *budgeting* (penganggaran), *scheduling* (penjadwalan), sampai *categorization* (pengkategorian). Pada tahap ini sutradara adalah yang masuk pertama ke sebuah *project* setelah penulis naskah. Berikut yang harus dilakukan sutradara:

a. Membentuk tim

Setelah sutradara bergabung, hal pertama yang harus dilakukan adalah membentuk tim, sutradara akan menunjuk kepala masing-masing department seperti: asisten sutradara, penata kamera, *artistic*, penata suara, penata peran, penata rias, penata busana, penata musik, sampai penyunting gambar.

b. Membuat *Director's treatment*

*Director's treatment* adalah pemaparan intensi dan visi seorang sutradara terhadap sebuah cerita. Lewat pemaparan ini, sutradara dapat mengkomunikasikan apa yang ia inginkan kepada rekan-rekan kru dan teknisi. Setelah sutradara memaparkannya, rekan-rekan kru mulai bergerak sesuai dengan visi yang diinginkan sutradara.

c. *Casting*

Proses pemilihan pemeran utama sudah dimulai Ketika naskah masih di tulis, namun dalam banyak kasus, proses ini di mulai

Ketika sutradara masuk ke dalam sebuah *project*. Biasanya sutradara akan terlibat langsung memilih pemeran utama dan pendukung, sementara untuk peran-peran lebih kecil, sutradara mendelegasikan tugasnya kepada penata peran (*casting director*), tentu dengan persetujuan akhir dari sutradara.

d. Berlatih bersama aktor

Setelah aktor terpilih, sutradara mulai berlatih Bersama para aktor. Biasanya proses dimulai dengan membedah skenario bersama-sama. Proses ini bertujuan agar sutradara dan para pemeran memiliki pemahaman yang sama dari setiap adegan dan baris dialog yang diucapkan. Setelah itu, sutradara akan berlatih Bersama aktor mempraktekkan setiap adegan yang ada di dalam skenario. Proses ini tidak jauh beda dengan proses latihan pementasan teater.

2. Tahap produksi adalah tahap dimana skenario di terjemahkan menjadi gambar dan suara, atau lebih di kenal dengan proses syuting / *shooting*. Di sini sutradara bertugas memimpin semua lini, mulai dari aktor sampai kru dan teknisi, dalam mengerjakan tugas masing-masing. Berikut rincian nya:

a. Mengarahkan aktor

Setelah berlatih Bersama aktor, sekarang adalah dimana proses pembuatan karya audio visual sesungguhnya terjadi. Sutradara bertugas memberikan informasi, mengarahkan, mengatur, memberikan catatan, dan memimpin para aktor agar dapat memerankan karakter masing-masing sebaik mungkin.

b. Memastikan kru menjalankan tugasnya

Setelah proses pra-produksi. Para kru mulai bergerak mengimplementasikan semua yang telah di persiapkan, penata gambar dengan kamera nya. Penata cahaya dengan *lighting* Nya, penata *artistic* membangun set dan seterusnya. Tugas sutradara adalah memastikan mereka menjalankan fungsi dan peran masing-masing.

c. Pemimpin dan rekan diskusi

Tidak ada proses syuting yang tanpa masalah. Setiap hari sutradara akan berhadapan dengan masalah-masalah teknis yang ada di lapangan. Masalah kecil, sedang bahkan sebuah masalah yang besar sekalipun. Oleh karena itu, sutradara harus bisa menjadi rekan diskusi dan pemecah masalah yang baik untuk semua pihak.

3. Tahap pasca-produksi setelah proses syuting selesai, semua hasil syuting akan dibawa ke rumah pascaproduksi (*post-house*). Penyunting gambar atau editor akan mulai memilih hasil syuting untuk kemudian dirangkai mengikuti *scenario*. Di tahap ini tugas seorang sutradara belum selesai. Berikut tugas sutradara selama tahap pascaproduksi berlangsung:

a. Memberikan pendapat pada hasil *editing*

Biasanya editor bekerja tanpa arahan sutradara terlebih dahulu. Tujuannya agar editor bisa bekerja secara jernih tanpa intervensi sutradara. Setelah potongan kasar (*rough cut*) selesai, editor akan memperlihatkan kepada sutradara. Setelah sutradara menonton ia akan memberikan pendapat dan masukan pada editor sesuai dengan visinya. Setelah proses beberapa waktu gambar akan dinyatakan dikunci (*picture lock*). Setelah *picture lock*, susunan cerita tidak dapat diubah. Film dinyatakan *picture lock* ketika sutradara dan produser telah memberikan persetujuan final.

<https://studioantelope.com/pengertian-dan-tugas-sutradara-dalam-produksi-film/>

b. Memberikan pendapat pada teknisi lain

Setelah *picture lock*, hasil *editing* akan dibawa ke teknisi warna dan suara. Pada tahap sutradara bersama penata kamera dan pewarna (*colourist*) akan mendiskusikan warna seperti apa yang tepat untuk filmnya. Begitu pula dengan tata suara dan



musik, sutradara di minta memberikan masukan agar polesan akhirnya semakin maksimal.

(sumber:<https://studioantelope.com/pengertian-dan-tugas-sutradara-dalam-produksi-film/>)

### **2.2.5 Naratif**

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita. Di setiap cerita pasti memiliki unsur naratif antara lain:

- a. Tokoh
- b. Konflik
- c. Lokasi
- d. Waktu

Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yakni hukum kausalitas (logika sebab-akibat). Aspek kausalitas, ruang, dan waktu adalah elemen pokok pembentuk naratif. (Himawan Pratista 2017:24).

### **2.2.6 Unsur Sinematik**

Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam sebuah produksi audio visual. yang terdiri atas:

1. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok yakni setting atau latar, tata cahaya, kostum (*make up*), dan pemain.
2. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan film nya, serta hubungan kamera dengan obyek yang diambil.
3. *Editing* adalah transisi sebuah gambar (shot) ke gambar (shot) lainnya.
4. Suara adalah segala hal dalam karya visual yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran.

Seluruh unsur sinematik tersebut saling berkesinambungan membentuk satu kesatuan yang utuh. (Himawan Pratista 2017 : 24).

### **2.2.7 Sinematografi**

Istilah sinematografi berasal dari bahasa Yunani yang berarti “menulis dengan gerak” pada intinya. Pembuatan karya visual adalah sebuah pemotretan atau sebuah gambar. Akan tetapi sinematografi lebih dari sekedar tindakan fotografi, sinematografi adalah proses pengambilan ide, kata-kata, tindakan, emosional tokoh, nada, dan semua bentuk komunikasi nonverbal lainnya yang di kemas dalam bentuk visual. (Blain Brown, 2012 : 2)

Sinematografi memiliki sebuah rumusan yang di sebut dengan prinsip 5C, yaitu *camera angle*, *kontinuiti*, *editing*, *close up*, dan komposisi. (Maschelli, *the five c's of cinematography*). Sebuah teknik sinematografi yang baik akan menghasilkan sebuah karya audio visual yang baik. penonton akan mendapatkan emosional dari sebuah karya, penonton akan dapat merasakan dan mengerti sebuah pesan yang ingin di sampaikan seorang sutradara. Sebaliknya bila aspek sinematografi gagal penonton akan terjadi kesalahpahaman dalam memahami pesan yang ingin di sampaikan sutradara.

### **2.2.8 Camera Angle**

Sebuah film/audio visual terbentuk dari sekian banyak *shot*. Tiap shot membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, bagi tata set dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita. Menempatkan kamera pada suatu posisi menentukan angle kamera dipengaruhi oleh sejumlah factor, pemecahan-pemecahan sekian banyak problem dalam memilih angle kamera, mungkin bisa di capai melalui suatu analisis yang mendalam dari tuntutan cerita. Melalui pengalaman, keputusan penentuan angle demikian itu dapat dibuat hampir hanya secara intuitif saja.

Pemilihan angle kamera yang seksama akan bisa mempertinggi *visualisasi dramatic* dari cerita. Pemilihan sudut pandang kamera secara serabutan bisa merusak atau membingungkan rupa hingga maknanya sulit

dipahami. Sebab itu, memilih angle kamera, merupakan factor yang penting dalam membangun sebuah gambar dari interes yang berkesinambungan. (Mascelli, 2010:1)

Tipe-tipe angle kamera:

1. Angle kamera objektif

Kamera objektif melakukan penembakan dari garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang. Juru kamera dan sutradara seringkali dalam menata kamera objektifnya menggunakan titik pandang penonton. Karena peristiwa yang mereka sajikan di layar putih bukan dari sudut pandang siapapun yang berada dalam adegan, maka angle kamera objektif tidak mewakili siapapun. Orang yang ada di dalam visual akan tampak tidak menyadari adanya kamera dan tidak pernah memandangi ke arah lensa, biarpun hanya dengan lirikan sekilas, adegan harus diulang pengambilannya. Sebagian besar adegan disajikan dari kamera yang objektif. (Mascelli, 2010:5)



**Gambar 04.** Angle Kamera Objektif  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 2. Angle kamera subjektif

Kamera subjektif membuat perekaman film dari titik pandang seseorang penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya. Penonton ditempatkan di dalam film, baik dia sendiri sebagai peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seorang pemain dalam film/audio visual dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Penonton juga dilibatkan, manakala seseorang pelaku dalam adegan memandang ke lensa, yakni karena terjadinya hubungan pemain-penonton melalui pandangan atau memandang. (Mascelli, 2010:6)



**Gambar 05.** Angle Kamera Subjektif  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 3. Angle kamera *point of view*

Angle kamera *point-of-view*, atau diringkas p.o.v, merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu. *Point of view* adalah angle kamera objektif, tapi karena ia berada antara objektif dan subjektif, maka angle ini harus di tempatkan pada kategori yang terpisah dan diberikan pertimbangan khusus. (Mascelli, 2010:22)



**Gambar 06.** Angle Kamera P.O.V  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 2.2.9 Pergerakan kamera

Dalam sebuah produksi film/audio visual, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas sesuai dengan tuntutan estetik dan naratif nya. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian, serta jarak yang selalu berubah-ubah.

Pergerakan kamera umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau obyek. Pergerakan kamera, secara teknis variasinya tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi lima jenis, yakni *pan*, *tilt*, *roll*, *tracking*, dan *crane shot*. Teknik- teknik ini tidak dibatasi hanya pada satu Gerakan saja, namun dapat saling berkombinasi satu sma lain. (Himawan Pratista, 2017:152)

- *Pan* merupakan singkatan dari kata panorama. Istilah panorama digunakan karena shot ini sering kali menggambarkan pemandangan secara luas. *Pan* adalah pergerakan kamera secara horizontal (ke kanan dan kiri atau sebaliknya) dengan posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik ini lazimnya digunakan pula untuk mengikuti pergerakan seorang karakter. (Himawan Pratista, 2017:153).

- *Tilt* merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera tetap pada porosnya. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan obyek yang tinggi atau raksasa di depan seorang karakter (kamera). Seperti misalnya Gedung bertingkat, patung raksasa, atau obyek lainnya yang bersifat megah atau agung sebuah obyek yang berada di bawah atau di atas, yang bisa bergerak ke atas atau sebaliknya ke bawah. (Himawan Pratista, 2017:154).
- *Roll* merupakan gerakan kamera memutar separuh 180 derajat atau bahkan hingga memutar penuh 360 derajat. Namun posisi tetap pada porosnya. Teknik pergerakan ini tentu menyebabkan kemiringan *frame* hingga posisi gambar terbalik. Pergerakan kamera maca mini sangat jarang sekali digunakan. Kecuali untuk motif tertentu. (Himawan Pratista, 2017:154).
- *Tracking shot* atau disebut *dolly shot* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakan dapat kearah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi, yakni maju (*track forward*), mundur (*track backward*), melingkar, menyamping (*track left/right*), dan sering menggunakan rel atau *track*. *Tracking* juga dapat digunakan dengan menggunakan truk atau mobil. (Himawan Pratista, 2017:154).
- *Crane shot* adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horizontal, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah (melayang). *Crane shot* umumnya menggunakan alat crane yang mampu membawa kamera Bersama operator nya sekaligus dapat bergerak turun naik hingga beberapa meter. *Crane shot* umumnya mendapatkan gambar *high angle*, sering digunakan untuk menggambarkan situasi lanskap luas, seperti sudut kota, bangunan, atau areal taman. (Himawan Pratista, 2017:155).

### 2.2.10 Teknik pembuatan video clip

Teknik pengambilan *shot* biasanya di bagi ke dalam dua jenis pengambilan yaitu:

1. *Master scene*

Suatu *master scene* adalah satu *take* berkesinambungan atas seluruh kejadian yang berlangsung pada suatu *setting* tunggal. Itu adalah suatu kronologi lengkap dalam pengambilan *silent* maupun *direct sound* dari keseluruhan *action*, dari awal sampai akhir. (Mascelli, 2010:139)

2. *Triple take*

Metode yang paling sederhana untuk menghasilkan kontinuiti *shot* ke *shot*, khususnya kalau *shooting* tanpa skenario, adalah dengan membuat tumpang-tindih *action* pada permulaan dan akhir tiap *shot*. Dalam teknik *triple take* ini juru kamera hanya memikirkan tentang tiga *shot* beruntun pada tiap suatu saat, apakah ia memang merekam tiga *shot* atau tiga ratus.

*Action* pada *shot* pertama di ulang pada permulaan *shot* ke dua dan *action* dari shot kedua itu kembali *overlap* dengan awal dari *shot* ketiga. Teknik *triple-take* sangat sederhana pengerjaan nya. Juru kamera hanya perlu berurusan dengan *shot* terdahulu, dan mengulang sebagian kecil dari *action* nya agar klop dengan permulaan dari *shot* yang sedang dibuat. (Mascelli, 2010:151)

### 2.2.11 Pembagian Lokasi Pada Pembuatan Video Clip

Berdasarkan lokasi pengambilan gambar saat produksi video klip dapat dibagi menjadi dua bagian, antara lain:

1. *Indoor Production* (dalam ruangan)
2. *Outdoor Production* (luar ruangan).

Untuk lokasi *Indoor Production*, terdapat dua metode yang berbeda, yaitu;

- a. *Indoor on Place*, dengan pengertian bahwa pengambilan gambar berada dalam ruangan, seperti rumah, café, gedung, gudang dan lain sebagainya.
- b. *Indoor studio*, dengan pengertian bahwa pengambilan gambar berada dalam studio.

Keduanya mempunyai tingkat kesulitan teknis yang berbeda. Biasanya untuk pengambilan gambar menggunakan metode *Indoor on Place* dalam ruangan, seluruh properti yang digunakan harus disediakan karena pengambilan gambar dengan metode ini memanfaatkan desain *artistic* ruangan yang telah ada.

Adapun untuk *indoor studio*, kondisinya sangat berlawanan. Pembuat video klip harus membuat dan menciptakan gambar perencanaan set desain, tanpa harus memanfaatkan properti yang sudah ada.

Sedangkan untuk metode *Outdoor*, harus diperhatikan mengenai keadaan lingkungan dan cuaca. Selain itu, diperlukan penggambaran yang sesuai dengan lokasi tempat syuting yang akan berlangsung terutama dengan alam sekitar. Untuk itu diperlukan survey lokasi yang sangat detail dan matang karena hal ini akan menjadi penentu isi gambar.

### **2.2.12 Jenis Editing**

Ada beberapa jenis *editing* dalam sebuah film/video clip mulai dari *editing* kontinuiti, *editing* kompilasi, ataupun *editing* kontinuiti & kompilasi berikut adalah pengertiannya:

#### **1. Editing kontinuiti**

*Editing* kontinuiti terdiri dari penyambungan klop, dimana action yang berkesinambungan mengalir dari satu *shot* ke *shot* lainnya. Dan beberapa *cut away*, dimana *action* yang diperlihatkan bukan merupakan bagian dari *shot* sebelumnya. Suatu *sequence* yang berkesinambungan atau rangkaian dari penyambungan-penyambungan



yang klop. Terdiri dari berbagai jenis *shot* dan beberapa angle yang berbeda. (Mascelli, 2010:285).

## 2. *Editing* kompilasi

Film berita dan film jenis *documenter* mengenai survey, laporan, analisis, dokumentasi, sejarah atau laporan perjalanan. Umumnya menggunakan *editing* kompilasi karena

sifat *snapshot* yang mengasyikkan dari informasi visual, semua itu dihubungkan oleh narasi yang berkesinambungan. Jalur suara merangkum penuturan dan mendorong *scene* bergerak, yang sebenarnya hanya memiliki sedikit kemampuan bila tidak disajikan dengan suara. (Mascelli, 2010:291).

## 3. *Editing* kontinuiti & kompilasi

Sebuah film ataupun video *clip* yang menggunakan *editing* kontinuiti ada juga yang sesekali menggunakan *editing* kompilasi, seperti serangkaian *long shot* introduksi, sebuah *sequence editing* dengan waktu dan ruang yang diringkaskan, atau serangkaian *shot* yang tidak saling berkaitan untuk memberikan impresi, bukanya suatu reproduksi dari suatu peristiwa. (Mascelli, 2010:291).

### 2.3 Ekstraksi

1. Pada pembuatan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan contoh Laporan Tugas Akhir Redyas Amarta Putra (2009/BC-F/3053) kampus AKINDO ( Akademi Komunikasi Indonesia) yang sekarang berubah nama menjadi STIKOM YK ( Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta) yang berjudul Peranan Sutradara Dalam Produksi Video Klip “Dua Hati (Lain Dunia)”
2. Dan juga Laporan Tugas Akhir Rias Hada Firadusya (2016/BC-F/5086) Kampus STIKOM YK ( Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta) yang berjudul Penyutradaraan Film Pendek “ Merayau Dari Interpretasi Cerita Mitologi Suku Banjar. Penulis telah menyelesaikan kegiatan tugas akhir karya kreatif dengan format film pendek fiksi. Ketika mengingatkan kewajiban kepada orang lain, nainun tidak

melakukannya untuk diri sendiri. Kalimat di itu adalah landasan ide saya sebagai penulis naskah & sutradara film pendek Meranyau, namun dalam film meranyau saya ingin lebih mengangkat cerita mitologi suku Banjar Kalimantan “Meranyau”. Premise film menceritakan Seorang kakek yang mengalami kepuhunan dan meiyebabkan cucunya yang Meranyau-kan sosoknya. Penulis tertarik menggunakan referensi laporan ini karena sesuai dengan pembahasan yang penulis bahas. Hal itu menjadi acuan penulis untuk menyusun laporan tugas akhir ini.

