

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri musik di Indonesia kini berkembang pesat dan semakin mudah diakses oleh semua kalangan, dengan berbagai macam media baik melalui media konvensional seperti televisi dan radio atau melalui *platform streaming* yang sebagian besar orang menggunakannya saat ini. Menurut Jamalus (1988:1) musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik, yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan. Dapat disimpulkan bahwa sering kali pencipta lagu ingin berkomunikasi dengan pendengarnya dengan menyampaikan sebuah pesan melalui lagu, dalam hal ini video klip memiliki peran penting untuk memperkuat pesan yang disampaikan seorang pencipta lagu menjadi lebih utuh dan sempurna. Menurut Kamus Besar Indonesia (Poerwadarminta, 1976: 487) video klip adalah kumpulan gambar hidup (iklan, musik, dan sebagainya) untuk ditayangkan lewat pesawat televisi atau layar bioskop, rekaman pendek adegan video biasa yang diambil dari rekaman video atau film yang lebih panjang.

Video klip mulai bermunculan di Indonesia sejak tahun 90 an sebagai cara promosi, dan biasanya hanya mampu dilakukan oleh *Major label* dan band atau penyanyi dengan lagu yang sukses di pasaran dan *hits* pada masanya, namun sekarang dengan kemudahan produksi sebuah video, *Indie label* pun dapat memproduksi sebuah video klip dengan *budget* yang terjangkau. Di samping sebagai sarana pemasaran lagu, video klip sering kali dibuat untuk tujuan pencapaian artistik, dengan menggunakan teknik-teknik sinematografi yang menghasilkan unsur semiotika, yaitu suatu studi tentang makna keputusan. Ini termasuk studi tentang tanda-tanda dan proses tanda, indikasi, penunjukan, kemiripan, analogi, metafora, simbolisme, makna, dan komunikasi. Contoh implementasi nya bisa saja pada lirik yang tersirat atau bentuk visual yang memiliki

motif tertentu, video klip dengan gaya penuturan seperti ini bisa juga di sebut *Experimental Visual Naration*, biasanya memiliki bahasa visual yang rumit dan sulit di pahami, karena sering kali menggunakan jenis cerita surealis dan plot non linear.

Tidak sedikit juga video klip yang memiliki bahasa penuturan visual sederhana atau *Traditional Visual Naration*, tetapi tetap dapat merepresentasikan emosi karakter dengan menggunakan beberapa teknik-teknik sinematografi , dalam video klip Nada Senja – Ora Iso Bali penulis yang berperan sebagai *Director of Photography* memiliki gagasan untuk menggunakan beberapa teknik-teknik sinematografi, seperti Penggunaan Komposisi Keseimbangan informal dan pergerakan kamera *handheld* sebagai representasi emosi karakter, video klip ini juga memiliki plot yang *linear* dan juga cerita yang sangat relevan dengan keadaan sekarang, bercerita tentang seorang pemuda yang bekerja di kota besar yang ingin pulang menemui orang tua nya namun terhalang oleh pandemi corona.

1.2 Rumusan Masalah

Melalui latar belakang yang telah di paparkan sebelumnya dapat di ambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana *Director of Photography* merepresentasikan emosi karakter menggunakan teknik-teknik sinematografi seperti pergerakan kamera *handheld* dan komposisi keseimbangan informal

1.3. Tujuan

- 1.Menerapkan teori sinematografi ke dalam sebuah video klip
- 2.Mengetahui bagaimana teknik sinematografi dapat memberikan dampak pada sebuah *shot*

1.4. Waktu dan Tempat

Tabel : 01 : Waktu dan Tempat pelaksanaan produksi

Pra Produksi	:	24 Juni – 6 Juli 2020
Produksi	:	22 Juli 2020
Pascaproduksi	:	26 Juli – 7 Agustus 2020
Lokasi	:	Desa Sendang
Alamat	:	Semanggi, RT 5 Sembungan, Bangunjiwo, Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

Lokasi :

- a. Gudang Milik Pak Bambang



Gambar 1. Gudang Pak Bambang
Sumber : Dokumentasi

- b. Rumah Milik Pak Bambang



Gambar 2. Rumah Pak Bambang
Sumber : Dokumentasi



Gambar 3. Rumah Pak Bambang
Sumber : Dokumentasi

c. Jalan Masuk Kampung Sendangadi



Gambar 4. Jalan Masuk Kampung
Sumber : Dokumentasi

d. Jalan Karangjati Kasongan



Gambar 5. Jalan Karangjati Kasongan
Sumber : Dokumentasi

e. Sawah Jalan Karangjati Kasongan



Gambar 6. Sawah
Sumber : Dokumentasi



Gambar 7. Sawah
Sumber : Dokumentasi

f. Jalan Kampung Sendangadi



Gambar 8. Jalan Kampung
Sumber : Dokumentasi

g. Rumah Warga Desa Sendangadi



Gambar 9. Rumah Warga
Sumber : Dokumentasi

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan Laporan Karya Kreatif ini 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 laporan adalah pemecahan masalah sehingga hasil penelitian dapat dimanfaatkan untuk kepentingan manusia baik secara individu atau kelompok maupun untuk keperluan industry atau politik dan bukan untuk wawasan keilmuan semata (Sukardi, 2003)

-Observasi

Sebelum proses produksi penulis dan produser melakukan riset dan survey beberapa lokasi untuk mempertimbangkan kesesuaian lokasi dengan naskah dan visi sutradara

-Studi Pustaka

Studi ini adalah sebagai bahan dan referensi penulis dalam menerapkan teknik-teknik pembuatan video klip “Ora Iso Bali”, mulai tentang manajemen produksi, penyutradaraan dan sinematografi

-Partisipasi Langsung

Partisipasi langsung adalah proses praktek dari semua teori yang telah di paparkan di atas menjadi bentuk visual dari video klip “Nada Senja – Ora Iso Bali