

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Video klip sebagai bagian dari video musik mendapatkan perhatian publik pada awal tahun 1970-an. Video klip yang pada awalnya disebut sebagai “*Promo Clip*”, “*Picture Music*” atau “*Video*” ternyata memberikan dampak yang sangat besar terhadap penontonnya. Tak dapat dipungkiri lagi bahwa video klip telah memaksa penontonnya secara halus untuk terus mengulang-ulang dan memutar kembali tayangan yang telah mereka lihat dalam pikiran mereka sendiri. Kemampuannya yang dapat membuat penonton ketagihan ini dinilai sebagai sebuah media baru dari video musik.

Zbigniew Rybczynski ( 1984:12 ) merupakan salah seorang sutradara yang mempelopori perpindahan dari media film ke media video klip. Rybczynski percaya bahwa video klip merupakan sebuah media untuk memperlihatkan sebuah seni kepada penonton atau penikmat yang lebih luas. Pernyataannya tidaklah berlebihan karena video klip kemudian memang menjadi sebuah fenomena baru. Terlepas dari sisinya sebagai sebuah media untuk promosi ia juga bisa menjadi media seorang sutradara untuk berkreasi. Durasinya yang tidak terlalu panjang memberikan keleluasaan bagi seorang sutradara untuk mengolah idenya dengan berbagai macam teknik dan gaya.

Banyak teknik dan gaya bercerita serta visualisasi yang dapat digunakan dalam membuat sebuah video klip. Ada yang menggunakan sinkronisasi ritme musik dengan visual, ada yang memanfaatkan dari medianya. Para pakar dan pemerhati video klip mengklasifikasikannya ke dalam beberapa tipe. Namun, pada prinsipnya video klip dapat dijabarkan ke dalam dua tipe, yaitu *Cinematic Video* dan *Photographic Video*.

*Cinematic video* yaitu video klip yang menitikberatkan pada narasi dan jalan cerita. Sedangkan *photographic video* yang kebalikan dari *cinematic video* tidak menitikberatkan pada jalan cerita atau narasi. Bahkan cenderung untuk mengabaikan cara tutur film pada umumnya.

Selain dua tipe video klip diatas ada juga tipe video klip yang disebut sebagai *performance clip* dan *progressive clip*. Tipe video *performance clip* lebih berfokus pada penampilan penyanyi atau grup musiknya. Sedangkan *progressive clip* yaitu bagian dari *cinematic video* yang tidak terlalu mengandalkan cerita dan visual yang dramatis. Dalam *progressive video* tidak ada jalan cerita, yang ada hanyalah perubahan waktu dan perpindahan tempat yang didapat dari teknik editing ( Douglas Rushkoff 1961 ).

Masing – masing teknik punya kelebihan dibanding yang lainnya, dan setiap sutradara memiliki kecenderungan dan ciri khasnya masing – masing. Kecenderungan untuk memilih teknik dan gaya visualisasi ini bisa disebabkan karena faktor dari musik atau band itu sendiri. Setiap band atau musik telah memiliki ‘ruh’nya tersendiri, misalnya genre musiknya ataupun konsep yang diusung oleh band tersebut. Hal ini kemudian menjadi pertimbangan tersendiri dalam pemvisualisasian karya musik tersebut kedalam bentuk video.

Pada sebuah pembuatan video klip diperlukan proses pemikiran dan teknis. Produksi ini sama seperti pada proses pembuatan film, memiliki tim kerja. Diantaranya ada beberapa kerabat kerja , yaitu: produser, sutradara, sinematografer, kameramen, penata cahaya, penata artistik dan editor. Setiap divisi memiliki tanggung jawab masing – masing. Dalam visual yang baik, terdapat Sinematografer atau *Director of Photography* yang mengatur teknis pada pengambilan gambar agar mendapatkan nilai artistik dalam gambar yang akan diambil.

*Director of Photography* ( DoP ) bertanggung jawab penuh atas kualitas fotografi dan pandangan sinematik, sehingga DoP memiliki wewenang untuk membuat keputusan mengenai pemilihan alat, tipe pencahayaan dan teknik perekaman berdasarkan keinginan sutradara.

DoP didalam pembuatan karya video klip bertugas untuk memvisualkan naskah yang sudah ditetapkan oleh sutradara. Proses produksi yang akan dibuat video klip adalah karya dari sebuah Band Indie asal Yogyakarta yang dikenal dengan nama band “Nice To Hate You”. Dalam lirik lagu itu, menceritakan tentang keadaan sosial

di-era sekarang. Dimana banyak orang yang mudah menilai orang lain tanpa bertatap muka secara langsung.

Penulis mengambil ide dari beberapa sosial media yang sering digunakan oleh banyak kalangan, yaitu twitter. Pertikaian dalam sosial media ini, sangat sering ditemukan diberanda – beranda publik, contoh yang sering membuat pertikaian adalah perbedaan pendapat tentang pandangan politik. Keresahaan inilah menjadi kesempatan oleh pihak – pihak yang tidak bertanggung jawab, sehingga menimbulkan saling serang antara pendukung A dengan pendukung B. Pelaku ini biasa disebut “Buzzer”. Buzzer ini adalah akun – akun media sosial yang tidak mempunyai reputasi untuk dipertaruhkan. Mereka umumnya sering sekali online dengan sering sekali memberikan tanggapan kepada warganet dan cepat mempopulerkan / memviralkan tokoh atau isu yang ingin mereka angkat. Tujuannya adalah meyakinkan publik terhadap tokoh dan topik yang dikampanyekan.

Video klip dari “Nice To Hate You – Pejantan Maya“ menceritakan seorang Buzzer yang sedang bekerja melaksanakan tugasnya . Duduk disebuah ruangan dengan laptop dan gadget yang digunakan dalam tugasnya. Melaksanakan tugas yang sudah diberikan oleh seorang petinggi politik untuk menyebarkan nilai positif dari petinggi yang diangkatnya dan menjatuhkan lawan politiknya dengan menyebarkan berita yang belum terbukti nyata. Kemudian diselingkan dengan penampilan personil – personil dari band “Nice To Hate You”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana peran D.O.P dalam produksi video klip “Pejantan Maya” ?

### **1.3 Tujuan**

Tujuan dalam proses pemvisualan dari lirik lagu Pejantan Maya oleh Nice To Hate You.

1. Menyampaikan pesan yang dimaksud dari lirik lagu dengan cara visual yang cocok dengan lirik tersebut.
2. Mempromosikan band yang belum genap 1 tahun umurnya, agar masyarakat lebih mengenal / mengetahui band Nice To Hate You.
3. Sebagai metode untuk mengembangkan dan merealisasikan dari sebuah ide kreatif ke dalam bentuk visual.
4. Menambah wawasan dalam bidang pembuatan karya kreatif secara luas, dan professional.
5. Menambah wawasan dan pengalaman menjadi seorang DoP / Kameramen.
6. Penambahan portofolio untuk karya kreatif yang sudah pernah dikerjakan untuk mendapatkan pekerjaan dimasa mendatang.

### **1.4 Waktu dan Tempat Produksi Karya Kreatif**

Pelaksanaan pembuatan karya video klip terhitung dari pra – produksi, produksi, sampai paska produksi yang akan dimulai pada tanggal 21 Juli 2020. Tempat pelaksanaan pembuatan video klip di Kampus STIKOM Yogyakarta yaitu :

Tempat : 1. Ruang AUVI STIKOM Yogyakarta.

Waktu : 08:00 WIB - Selesai

## **1.5 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir, data yang didapatkan dari studi pustaka, baik dari internet maupun buku. Kemudian data – data yang didapatkan dari diskusi dengan beberapa kalangan masyarakat.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

BAB I Pendahuluan. Pada bab ini penulis menguraikan pokok – pokok pikiran tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan teknik pengumpulan data.

BAB II Landasan Teori dan Data. Mengulas Analisa berdasarkan teori – teori yang diperlukan seperti pengertian teknik pengambilan gambar dan membahas tentang video klip dan juga macam – macam pembagian kategori video klip.

BAB III Analisa & Pembahasan. Berupa tinjauan terhadap permasalahan berdasarkan teori, data, dan fakta.

BAB IV Pemecahan Masalah. Didalamnya terdapat konsep umum yang didapat dari pemahaman berdasarkan Analisa data yang diperoleh dan strategi komunikasi, strategi media dan konsep verbal.

BAB V Penutup. Kesimpulan dari setiap bab yang sudah dijelaskan, saran dan kesan untuk akademik.