

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. nampak terlihat Musik di Indonesia berani bersaing di berbagai *platform* media social . Musik itu sendiri memiliki unsur pesan dari seorang penulis lagu untuk pendengarnya . Bahkan ada banyak *genre music* yang ada di Indonesia antara lain *POP* , *Rock* , *Dangdut* , *Keroncong* dll , sehingga para penikmat music bisa memilih sesuai dengan selera masing masing. Musik secara umum adalah sebuah cabang seni yang didalamnya terdapat *melodi*, *tempo*, *irama*, *harmoni*, dan *vocal* yang berperan penting sebagai sarana untuk menggambarkan perasaan pencipta . Di masa sekarang video merupakan sarana sebuah penyalur aspirasi atau penyalur informasi yang sangat tepat .khususnya di bidang industry musik ,sebuah industri musik tidak hanya memproduksi audio saja , melainkan video sebagai penegas atau pendukung sebuah karya musik.

Video merupakan teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar yang bergerak, Video merupakan teknologi yang berguna untuk menangkap , merekam , dan mentransmisikan tatanan gambar yang bergerak yang biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital.

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 musik mulai populer pada tahun 1980-an dengan adanya acara *MTV*. Sejak saat itu musik video sangatlah diandalkan oleh band – band professional dari berbagai penjuru dunia untuk memperkenalkan karya yang mereka ciptakan seperti *The beatles* , *Queen* , *Metalica* , dsb . Video musik atau yang sering dikenal sebagai *video clip* pertama kali di siarkan oleh channel music terbesar di dunia *MTV (Music Television)* pada tanggal 1 agustus 1981 tepatnya bermarkas di New York menjadi ajang promosi karya musisi . Banyak

teknik gaya bercerita serta visualisasi yang dapat digunakan dalam membuat *video clip*. Ada yang menggunakan sinkronasi ritme musik dengan visual , ada yang memanfaatkan segi cerita yang dipaparkan secara berurutan , dan bahkan ada yang memanfaatkan dari segi medianya .

Dalam pembuatan *video clip* dibutuhkan banyak sumber daya manusia yang memiliki ketertarikan dalam bidang pembuatan *video clip* atau film , agar *video clip* bisa mencapai target. Hal ini menunjukkan jika management dalam proses pembuatan *video clip* sangatlah penting , peran dalam pembuatan *video clip* terdiri dari produser, sutradara, penata kamera (*DOP*), penata artistik, dan penata lampu . Setiap divisi memiliki peran penting dan tanggung jawab yang besar agar sutradara mencapai tujuannya dengan tepat .

Proses pembuatan *video clip* ini tidak lepas dari peran seorang penata artistik karena tanpa adanya *setting*, *video clip* tidak mungkin dapat berjalan . Fungsi adanya *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu serta berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita dalam *video clip*. Maka dari itu seorang penata artistik dituntut agar bisa menggambarkan kondisi sesuai naskah yang diberikan oleh sutradara. Penata artistik secara teknis adalah koordinator lapangan yang melakukan eksekusi atas semua desain tata artistik yang nampak dalam *frame* dalam kamera. sebuah latar set , baik properti *on location* maupun *hand property* adalah tanggung jawab seorang penata artistik.

Dalam karya kreatif ini penulis memberikan informasi tentang penata artistik beserta departemenya. Penata artistik tidak hanya bisa berkerja sama dengan sutradara, penata artistik harus bisa memahami gagasan seorang sutradara dan harus menangkap hal-hal yang diutarakan secara langsung oleh sutradara . sebagai penata artistik penulis mampu memahami naskah yang kemudian diterjemahkan oleh sutradara dan dipersembahkan untuk penonton .

Memproduksi *video clip* band asal Yogyakarta bernama *Nice To Hate you* dengan lagu barunya yang berjudul *Pejantan Maya* berceritakan tentang pertikaian di

media social khususnya *Twitter* yang kerap sekali ada pertikaian didalamnya dalam hal politik khususnya kejadian kecil yang sering di besar – besarkan oleh pengguna akun *Buzzer* (akun kosong yang tidak memiliki identitas) yang pastinya tidak memiliki reputasi untuk dipertaruhkan, yang dimana tujuannya adalah mengajak seseorang di *platform* tersebut membenci suatu kubu yang berlandaskan politik. akun ini selalu siap sedia (*online*) untuk menyebarkan tokoh atau isu yang diangkat.

Penulis selama mengerjakan tugas kuliah selalu memposisikan diri sebagai penata artistik , oleh karena itu penulis mengambil tugas akhir berbentuk karya kreatif sebagai penata artistik untuk memaksimalkan dan menjadi tolak ukur dari ilmu yang di pelajari di kampus Stikom Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana peran penata artistik dalam produksi *video clip* “*Nice To Hate You – Pejantan Maya*”

1.3 Tujuan

1. Memahami tugas penata artistik dalam produksi *Video clip Nice To Hate You – Pejantan Maya*.
2. Memahami Tanggung jawab sebagai penata artistik dalam produksi *video clip Nice To Hate You – Pejantan Maya*.
3. Mengembangkan ide kreatifitas dalam *Video clip* .
4. Menambah pengalaman bekerja secara kelompok.
5. Menambah karya seni untuk pertimbangan perkerjaan mendatang.

1.4 Manfaat

Manfaat dari kegiatan produksi karya kreatif juga selain pembuktian sebuah kemampuan dan pengaplikasian semua ilmu yang telah di pelajari selama masa perkuliahan juga menjadi sebuah media untuk mengembangkan diri lewat karya *video clip* , manfaat yang didapat dalam karya kreatif antara lain :

1. Menyampaikan pesan pencipta lagu untuk penikmat musik.
2. Mendapatkan pengalaman yang berharga sesuai bidang yang diambil.

3. Mendapatkan pengalaman penata artistik yang berbeda dengan karya – karya sebelumnya .

1.5 Waktu dan Tempat

Berdasarkan hasil rapat pra produksi yang melibatkan semua *crew* walaupun melalui daring karena adanya pandemic *covid 19* maka proses pembuatan *video clip* berjalan singkat dikarenakan minimnya per ijinan tempat berkerumun maka pra produksi dilakukan pada tanggal 21 juli 2020 melauai Video Call dan hasil keputusanya menggunakan 1 tempat lokasi *shooting* berada di kampus Stikom Yogyakarta :

Tabel 01. Penjadwalan awal

WAKTU	KEGIATAN	TEMPAT	KET
SABTU 13/06/2020	Rapat pembentukan tim	Kampus STIKOM	Tim Inti
SELASA 15/06/2020	Diskusi pengembangan cerita	Via Video Call	Tim Inti
SABTU 20/06/2020	Peminjaman lokasi dan survey lokasi	Kampus STIKOM	Tim Inti
SENIN 21/06/2020	Diskusi pemantapan cerita dan naskah	Video Call	Tim Inti
SABTU 27/06/2020	Penentuan bloking kamera dan survey lokasi	Studio AUVI STIKOM	Tim Inti
MINGGU 28/06/2020	Pemantapan crew, talent, cerita	Video Call	Tim Inti

SELASA 30/06/2020	Pemantapan budgeting secara rinci tiap divisi	Video Call	Tim Inti
SABTU 25/07/2020	PRODUKSI	Studio AUVI STIKOM	ALL CREW

(Sumber: data pribadi)

1.6 Metode Pengumpulan Data Dan Praktek Lapangan

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai *sumber*, dan berbagai cara. Bila dilihat dari *setting*-nya, data dapat dikumpulkan pada *setting alamiah (natural setting)*, pada laboratorium dalam mode *eksperimen*, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, di jalan dan lain lain. (Sugiyono:2013:137)

1.6.1 Data premiere

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila penulis ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang mendalam (sugiyono:2013:137) . Ada beberapa wawancara yang dilakukan oleh penulis.

- a. 01 Juni 2020 bersama Bagas Arief W selaku pengarang lirik lagu Pejantan maya menjadi tahapan awal bedahnaskah video klip *NTHY – Pejantan Maya*. Alasan memilih Bagas ialah Bagas merupakan orang yang mengarang lirik lagu tersebut, sehingga dia lebih mengerti apa yang dia maksudkan dari apa yang dia tuliskan dalam lagu tersebut.
- b. 14 Juni 2020 bersama semua devisi dalam video klip melakukan rapat melalui video call, sutradara menerangkan gagasan cerita yang akan dibuat ke dalam bentuk audio visual. Selanjutnya Penulis sebagai *art director* memberi ide – ide

property yang dibutuhkan yang akan dibutuhkan untuk memenuhi konsep cerita. Proses bedah naskah, *art director* juga harus menerangkan kepada setiap tim inti tentang kondisi dan kemungkinan bisa terwujudnya ide tersebut kepada sutradara dan seluruh tim untuk mengetahui perkiraan dapat terwujud dan tercukupi anggaran serta waktu yang dipakai tanpa merugikan tim produksi dan mewujudkan hasil yang terbaik.

2. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik. Bila di bandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek – obyek alam yang lain. (Sugiyono:2013:145)

1.6.2 Data sekunder

1. Studi pustaka.

Studi kepustakaan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku – buku , buku ilmiah, buku tahunan, peraturan – peraturan dan sumber – sumber tertulis baik cetak maupun elektronik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen – dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari catatan, wasiat, buku, undang – undang, dan sebagainya . Dalam artian umum dokumentasi adalah sebuah pencarian, penyelidikan, pengumpulan dokumen atau jurnal yang mendukung *SOP* dan peran penata artistik.

3. Pengolahan Data

Pada tahap ini penulis mengumpulkan hasil analisis data yang dilakukan oleh penulis berupa proses wawancara, observasi, study pustaka, dan dokumentasi demi mencapai tujuan terbaik dalam pembuatan karya kreatif. Lalu pada tahap akhir penulis memberi kesimpulan dan saran serta lampiran atas semua yang dilakukan pada proses pembuatan karya kreatif.