

BAB II KERANGKA KONSEP

2.1. Penegasan Judul

Judul karya tugas akhir ini adalah Penyutradaraan video klip “ *Nice To Hate You – Pejantan Maya* “. Penegasan judul yang dimaksud adalah:

a. Penyutradaraan

Penyutradaraan dimulai dari membedah lirik lagu tersebut dan ditulis kembali menjadi sebuah skenerio. Dimulai dari konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar hingga peradeganan.

Sutradara adalah orang yang memimpin proses pembuatan video klip (syuting), mulai dari memilih pemeran tokoh. Akan tetapi sebenarnya sutradara adalah orang yang pertama kali disebutkan bila film tersebut bagus atau tidak. Sutradara adalah suatu profesi yang disandang oleh seorang yang bertanggung jawab sepenuhnya secara professional dalam melaksanakan suatu proses produksi.

Sutradara memiliki tugas dan tanggung jawab yang berat. Di lapangan sutradara berperan sebagai manajer, creator sekaligus inspirator bagi anggota tim produksi dan para pemeran. Ibarat tubuh manusia, sutradara adalah otaknya, dan yang lain adalah seluruh anggota badan. Otak memerlukan anggota badan untuk mewujudkan gagasan, badan memerlukan otak untuk mengendalikannya.

b. Kompetensi Penyutradaraan

Seorang sutradara tidak hanya mengerti kamera, pencahayaan, mengarahkan orang banyak bahkan berinteraksi langsung dengan *talent*. Tidak hanya begitu saja tugas seorang sutradara dalam sebuah film tetapi justru lebih banyak tugasnya. Sutradara atau pembuat film adalah orang yang bertugas mengarahkan sebuah film sesuai dengan *script*, Pembuat film juga digunakan untuk merujuk pada produser film. Jadi kali ini akan dijabarkan tugas seorang sutradara dari tahap pra produksi sampai pasca produksi. (Firdaus Azwar Erysyad, S.Sn, 2010 : 6)

- Pra Produksi

1. Interpretasi Skenario (menafsirkan hasil konsep/teks) Analisa skenario yang menyangkut isi cerita, struktur dramatik (fiksi), penyajian informasi dan semua hal yang berhubungan dengan estetika dan tujuan artistik film. Hasil analisa didiskusikan dengan semua Kepala Departemen (sinematografi, artistik, suara, editing) dan Produser untuk merumuskan konsep penyutradaraan film.
2. Pemilihan *crew* sutradara dan produser memilih dan menentukan crew yang akan terlibat di dalam produksi.
3. *Casting* Sutradara menentukan dan melakukan *casting* (pemilihan) objek utama dan pendukung yang dibantu oleh asistennya.
4. *Hunting* lokasi bersama penata fotografi, penata artistik, asisten sutradara dan manajer produksi menentukan lokasi yang akan digunakan *shooting* berdasarkan diskusi dengan penata fotografi, penata artistik. Sutradara memastikan lokasi berdasarkan semua aspek teknis.
5. Perencanaan shot dan *blocking* Sutradara merumuskan dan menyusun *director shot* pada setiap *scene* yang ada di skenario. Sutradara membuat ilustrasi *staging* pemain dan peletakan kamera ke dalam bentuk *floorplan*. Sutradara membuat *storyboard* dibantu oleh D. O. P.
6. Praproduksi Final (*Final Preproduction*) Sutradara melakukan diskusi/evaluasi bersama-sama dengan crew dan pemain (objek) untuk persiapan shooting yang terkait dengan teknis penyutradaraan dan artistik.

- **Produksi**

Berdasarkan breakdown *shooting*, sutradara menjelaskan adegannya (segmen) kepada Astradara (Asisten Sutradara) dan crew utama lainnya tentang urutan *shot* yang akan diambil (*take*). Mengkoordinasikan kepada Astrada untuk melakukan latihan *blocking* pemain yang disesuaikan dengan *blocking* kamera. Sutradara memberikan pengarahan terhadap pemain apabila dirasa kurang dalam akting.

- **Pasca Produksi**

Bila ada catatan khusus dari laboratorium (untuk produksi film) atau *Editor*, Sutradara melihat dan mengevaluasi hasil *shooting*/materi *editing*. Melihat dan mendiskusikan dengan *Editor* hasil *rough cut* (editing kasar, susunan gambar sudah sesuai dengan konsep) dan *fine cut* (finalisasi dari sebuah penyuntingan/*editing* gambar yang ditentukan berdasar hasil diskusi sutradara dan *editor*). Melakukan evaluasi tahap akhir dan diskusi dengan penata musik tentang ilustrasi musik yang telah dikonsepskan terlebih dulu pada saat praproduksi. Melakukan evaluasi dan diskusi jalannya *mixing* berdasarkan konsep suara yang telah di tentukan pada saat praproduksi. Berdasarkan konsep warna yang telah ditentukan pada saat praproduksi, Sutradara melakukan koreksi warna di laboratorium/studio, setelah berdiskusi dengan Produser dan Penata Fotografi.

c. Karakteristik Dalam Penyutradaraan

Sebagai seorang pemimpin, sutradara harus mempunyai pedoman yang pasti sehingga bisa mengatasi kesulitan yang timbul. Menurut Harymawan (1993) Ada beberapa tipe sutradara dalam menjalankan penyutradaraanya, yaitu:

1. Sutradara konseptor. Ia menentukan pokok penafsiran dan menyarankan konsep penafsirannya kepada pemain. Pemain dibiarkan mengembangkan konsep itu secara kreatif. Tetapi juga terikat kepada pokok penafsiran tersebut.
2. Sutradara diktator. Ia mengharapkan pemain dicetak seperti dirinya sendiri, tidak ada konsep penafsiran dua arah ia mendambakan seni sebagai dirinya, sementara pemain dibentuk menjadi robot – robot yang tetap buta tuli.
3. Sutradara koordinator. Ia menempatkan diri sebagai pengarah atau polisi lalu lintas yang mengkoordinasikan pemain dengan konsep pokok penafsirannya.
4. Sutradara paternalis. Ia bertindak sebagai guru atau suhu yang mengamalkan ilmu bersamaan dengan mengasuh batin para anggotanya. Teater disamakan dengan padepokan, sehingga pemain adalah cantrik yang harus setia kepada sutradara.

d. Video Klip

Sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu. Kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan- ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal

- **Unsur Dasar Video Klip**

Menurut Carol Vernallis (2004:175) makna yang dihadirkan video klip, terbentuk dari perpaduan dan interaksi unsur – unsur berikut :

1. Musik Video

Video klip dengan music sebagai konsep. Video klip dibangun dengan cara menambahkan gambar pada musik. Gambar yang ditampilkan tidak harus berkaitan dengan suatu pesan atau cerita. Aspek musiklah yang menjadi pengait gambar – gambar, efek visual, dan gerakannya diseleraskan dengan alunan music.

2. Lirik Video

Video klip dengan lirik sebagai asas. Video klip dengan konsep lirik dan gambar berinteraksi untuk membangun sebuah makna. Jadi isi atau lirik lagu diperkaya maknanya dengan gambar. Jika berhasil bekerjasama lirik dan gambar akan memperkaya sehingga video klip tersebut menjelma menjadi semacam puisi audio visual.

3. Image Video

Video klip dengan image sebagai asas. Video dengan konsep dimana tampilan visual diutamakan perannya untuk mengungkapkan cerita, pesan, dan makna. Karena tampilan visual telah berbicara, maka musiknya hadir di belakang sebagai pendukung kesan dan cerita.

- **Bahasa Video Klip**

Menurut Rabiger (2013: 58) 5 bahasa yang digunakan untuk membuat sebuah video klip yaitu :

1. Bahasa Ritme (irama)

Bahasa visual yang terdapat pada video dan disesuaikan dengan tempo sebuah lagu

2. Bahasa Musikalisasi (*instrument music*)

Sebagai bahasa visual yang terkandung pada video klip yang ada kaitannya dengan nilai musikalisasi seperti jenis musik.

3. Bahasa Nada

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

4. Bahasa Lirik

Bahasa visual yang terdapat pada video klip yang berhubungan dengan lirik. Jika ada lirik yang mengungkapkan kata “cinta” maka sebagai simbolisasi digambarkan dengan bunga, warna pink atau hati.

5. Bahasa *Performance*

Bahasa visual pada video klip yang berhubungan dengan karakterk pemusik, penyanyi, pemain band baik dari latar belakang bermusiknya, hingga keprofil fisiknya.

- **Klasifikasi & Pembagian Lokasi Pada Produksi Video Klip**

Menurut Colin Stewart dan Adam Kowaltzke (2007: 132).

1. Klasifikasi Video Klip

Berdasarkan jenisnya, video klip dapat dibedakan berdasarkan beberapa klasifikasi, yaitu :

- Video klip bernuansa verbal, apabila gaya desain penggambaran disesuaikan dengan isi lirik lagi dimana anatara gambar dan lirik selang menyatu.
- Video klip bernuansa simbol, apabila tidak ada keselarasan antara gambar dan lirik serta tidak ada hubungan antara keduanya.

Biasanya untuk menggunakan nuansa verbal sangat dibutuhkan kemampuan untuk menyeleraskan antara tampilan visual dan lirik sehingga dapat penyatuan keduanya.

2. Klasifikasi Pembagian Lokasi Pada Produksi Video Klip

Berdasarkan lokasi pengambilan gambar saat produksi video klip dapat dibagi menjadi 2 bagian, yaitu:

- *Indoor Production* (dalam ruangan)
- *Outdoor Production* (luar ruangan)

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

1. *Indoor on Place*, dengan peristiwa bahwa pengambilan gambar berada dalam ruangan, seperti rumah, dan gedung.
2. *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 property yang digunakan harus disediakan karena pengambilan gambar dengan metode ini memanfaatkan desain artistic ruangan yang telah ada.

Adapun *Indoor Studio*, kondisinya sangat berlawanan. Pembuat video klip harus membuat dan menciptakan gambar perencanaan set desain, tanpa harus memanfaatkan property yang 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 perlu dilakukan survey lokasi yang sangat detail dan matang karena hal ini akan menjadi penentu isi gambar.

- **Fungsi Video Klip**

Haqi dalam bukunya yang berjudul *Musik Records Indie Label* (Haqi, 2012: 32) menjelaskan mengenai fungsi video klip.

1. Fungsi utama. Sebagai media promosi yang dimaksudkan agar masyarakat luas semakin mengetahui karya yang dibuat musisi yang bersangkutan.
2. Fungsi secara artistic. Yang berkaitan dengan eksplorasi sebuah lagu. Video klip dapat menampilkan sesuatu yang berkaitan dengan lagu, atau bahkan sama sekali tidak berkaitan dengan lagu. Konsep video klip yang tidak berkaitan dengan lagu merupakan bagian dalam bentuk ekspresi tersebut erat kaitannya dengan artistic.

2.2 Konsep Yang Digunakan

Konsep – konsep yang digunakan pada laporan tugas akhir karya kreatif ini antara lain: (Vernallis 2004: 198).

a. *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 oleh suatu setting panggung yang khusus. Tempat setting menjadi penting karena biasanya setting dicari atau dibuat berkaitan dengan isi lagu atau warna music.

Dalam pengembangan video clip performance dibagi menjadi tiga macam penekanan, yaitu; song performance, dance performance, dan instrumental performance.

b. 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 ini hanya mengangkat cerita yang sederhana, agar mudah dipahami walaupun tanpa dialog dan durasi yang sangat terbatas. Bahan cerita diambil dari esensi isi lagu, dan disesuaikan warna music. Terkadang narrative clip murni, video sama sekali tidak menampilkan penyanyi atau grub band nya itu sendiri.

c. Eksperimental Visual Narration

Disebut juga *art clip*. Merupakan konsep yang berlawanan dengan tradisi - tradisi visual. Konsep ini lahir dari seni rupa modern, dimana rangkaian visual tidak dirancang untuk menyatakan cerita atau pesan tertentu. Terkadang pembuat video klip hanya ingin menjelajahi komposisi, irama, aksent demi kepuasan mata. Karena cara ini membangun semangat pemberontakan, maka jenis video klip ini pun cenderung lebih diterima oleh sesama penikmat musik beraliran pemberontakan.

d. Unsur Naratif

Naratif adalah rangkain peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terkait oleh logika sebab akibat yang terjadi didalam suatu ruang dan waktu. Sebuah kejadian tidak bisa terjadi tanpa ada alasan yang jelas.

e. Alur Cerita/ Urutan Waktu

Urutan waktu menunjukan pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yakni *linier* dan *nonlinier*.

f. Unsur Sinematik

Unsur sinematik adalah cara/ gaya untuk pengolahannya. Dalam film atau video klip unsure sinematik merupakan aspek teknis pembuatan film.

g. Sinematografi

Isitilah sinematografi berasal dari akat kata Yunani yang berarti “menulis dengan gerak”. Pada intinya, pembuatan film adalah pemotretan tetapi sinematografi lebih dari sekedar tindakan fotografi. Ini adalah proses mengambil ide, kata – kata, tindakan, sub teks emosional, nada, dan semua bentuk komunikasi noverbal lainnya dan menjadikannya dalam istilah visual. Seperti yang akan kita gunakan istilah di sini, teknik sinematik adalah seluruh jajaran metode dan teknik yang kita gunakan untuk menambahkan lapisan makna dan subteks ke visual.

Sinematografi mempunyai nuansa sinematik yang disebut prinsip SC, yaitu : *camera angle*, *continuity*, *close up*, *komposisi* dan *cutting*. Melalui teknik sinematografi, seorang tokoh dalam film dapat dilukiskan sesuai keinginan sang sutradara. Teknik sinematografi yang baik dalam sebuah film dapat memberikan pengaruh pada khalyak serta pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh penonton. Sebaliknya, jika teknik sinematografi yang diterapkan kurang baik maka akan terjadi kesalahpahaman dalam memahami pesan yang disampaikan.

h. Camera Angle

Sebuah film 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. Penempatan kamera pada suatu posisi, menentukan angle kamera, dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Pemecahan – pemecahan sekian banyak problem dalam memilih *angle* kamera, mungkin bisa dicapai melalui suatu analisis yang mendalam dari tuntutan cerita. Melalui pengalaman, keputusan penentuan angle kamera menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang bisa diliput pada suatu *shot*.

Tipe – tipe angle kamera

1. *Angle* Kamera subjektif

Kamera subjektif membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya. Penonton ditempatkan didalam film baik dia sendiri sebagai peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seseorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Penonton juga dilibatkan dalam film, mana kala seorang pelaku dalam adegan memandang ke lensa yakni karena terjadinya hubungan pemain dan penonton

2. *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 sedang mencuri pandang. Juru kamera dan sutradara sering kali dalam menata kamera objektifnya melalui titik pandang penonton. Karena peristiwa yang mereka sajikan dilayar putih bukan dari sudut pandang siapapun yang berada dalam adegan film.

3. *Angle* Kamera *Point Of View*

Angle kamera *point of view* , atau disingkat P.O.V, merakam adegan dari titik pandang pemain tertentu. P.O.V adalah *angle objektif*, tapi karena ia berada antara objektif dan subjektif, maka *angle* ini harus ditempatkan pada kategori yang terpisah.

i. ***Handheld Camera***

Teknik kamera *handheld* kamera dimana kamera dijinjing atau dibawa tanpa menggunakan alat bantu seperti *tripod/stabilizer* dari *handheld* kamera yaitu kamera bergerak dinamis dan bergoyang, serta gambar yang “pucat” untuk memberikan kesan nyata dalam sebuah film *handheld* kamera terjadi pada adegan yang menegangkan atau serius dimana penonton terlibat langsung didalam ceritanya.

j. *Shot On Location*

Produksi film menggunakan lokasi aktual yang sesungguhnya. *Shot on location* belum tentu mengambil lokasi yang sama persis didalam cerita namun dapat pula menggunakan lokasi yang mirip atau mendekati lokasi cerita sesungguhnya.

k. *Plot*

Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Jika sebuah lagu diadaptasi menjadi sebuah film atau video klip maka tidak semua makna dari sebuah lagu akan muncul atau divisualkan.

23 Ekstraksi

Pada pembuatan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan contoh Laporan Tugas Akhir karya Ai Nurhayati angkatan 2009 yang berjudul Peran Sutradara Dalam Pembuatan Film Pendek “Death”, Laporan Tugas Akhir karya Lampos Lambok R angkatan 2012 yang berjudul Peran Sutradara Dari Pra Hingga Pasca Produksi Film Pendek Berjudul #LOVECHANGESEVERYTHING, Laporan Tugas Akhir karya B Abdi Widyatama angkatan 2014 yang berjudul Tanggung Jawab Sutradara Pada Penciptaan Film Pendek Ibumi. Penulis tertarik menggunakan referensi laporan ini karena sesuai dengan pembahasan yang penulis bahas. Hal itu menjadi acuan penulis untuk menyusun laporan tugas akhir ini.

