

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Video klip atau 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 MTV. Sebelumnya, video musik disebut klip promosi atau film promosi. Istilah ini masih digunakan di Jepang, dimana video musik dikenal sebagai *promotional video* (PV). (https://id.wikipedia.org/wiki/Video_musik)

Menurut Januar dalam seminar videografi menjelaskan bahwa video klip atau musik video, adalah suatu presentasi dari musik lagu yang populer, dimana seringkali video klip juga disebut video promo karena fungsi pemasarannya. Sejak kelahiran MTV (stasiun televisi yang khusus menayangkan video klip) sekitar kelahiran tahun 1982, video klip menjadi alat sentral pemasaran musik. Bahkan, pengolahan dan ketenaran video klip bisa setara atau lebih dari musik itu sendiri. Selanjutnya, perkembangan video klip sudah menjelma ke budaya pop modern. Karena, kini orang tidak hanya puas mendengarkan musik, tetapi ingin juga menonton musik dengan penggambaran visual untuk memperkaya pengalaman musiknya.

(https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1120/5/BAB_II.pdf)

Pada dasarnya industri musik membagi video klip ke dalam dua tipe utama, yaitu *Performance Clip* dan *Conceptual Clip*. Apabila video klip itu lebih banyak menampilkan aksi dari penyanyi atau grup band, maka video tersebut dapat digolongkan ke dalam jenis *Performance Clip*. *Performance Clip* adalah tipe video ini lebih terfokus pada penampilan penyanyi/bandnya. Video klip tipe ini mungkin terlihat kuno bagi kebanyakan audiens sekarang karena merupakan tipe video klip yang populer pada tahun 1960 dan 1970 (Colin Stewart dan Adam Kowalcke : 2007)

Namun jika video klip itu lebih banyak menampilkan selain dari penyanyi atau grup band dan kerap kali disertai ambisi artistic, maka ini dapat dikelompokkan ke dalam jenis *Conceptual Clip*. Sedangkan *Conceptual Clip*, merupakan video klip yang berdasarkan pada suatu tema sentral tertentu. Pada umumnya tipe klip ini memiliki plot dan jalan cerita, tapi ada juga yang hanya berupa kumpulan gambar-gambar yang disatukan. *Conceptual Clip* ini juga dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu *Narrative music video* dan *Non-narrative music video*. *Narrative music video*, maksudnya adalah klip yang memiliki visualisasi sesuai dengan apa yang ingin diceritakan oleh lirik musiknya. Sedangkan *Non-narrative music video*, adalah tipe yang selalu mengabaikan jalan cerita. Biasanya tipe klip ini terdiri dari kumpulan-kumpulan gambar yang mungkin tidak memiliki satu tema. Tipe ini lebih mementingkan penggabungan antara musik dan visual dengan harapan dapat membangkitkan suatu emosi tertentu pada penontonnya (Colin Stewart dan Adam Kowaltzke : 2007)

Dalam pembuatan video klip, pendekatan yang penulis lakukan sebagai sutradara tidak jauh berbeda dengan ketika memproduksi film pendek, yaitu bertanggung jawab atas visi kreatif. Sutradara memiliki kontrol mulai dari keaktoran, tata visual, warna sampai tata artistik. Oleh karena itu, sutradara tidak hanya dituntut untuk memiliki pemahaman yang baik terhadap aspek-aspek teknis, tetapi juga memiliki karakter yang kuat sebagai pemimpin. Sutradara juga harus memiliki ikatan personal yang kuat pada cerita karena hanya dengan begitu ia mampu menceritakan sebuah cerita dalam level emosi yang mendalam.

Perkembangan musik yang sangat pesat membuat video klip tak lagi berfungsi hanya sebagai media promosi. Kini video klip telah menjadi salah satu pilihan sebagai media pengantar pesan. Banyak isu-isu penting yang disampaikan dalam bentuk video klip seperti lingkungan, budaya, identitas hingga kehidupan. Ada yang mengutarakan secara gamblang maksud dan tujuan dari pesan yang ingin disampaikan, ada juga yang memilih untuk bermain metafora.

Dalam sebuah proses pembuatan video klip, tim produksinya sendiri terdiri atas departemen Produser, Penulisan Naskah, Penyutradaraan, Kamera, *Lighting*, Artistik dan *Editor*. Setiap *jobdesk* dari sebuah produksi video klip memiliki peran yang sama-sama penting dan juga tanggung jawab yang besar, agar konsep yang diberikan oleh sutradara dapat dimengerti dan dilaksanakan dengan baik oleh seluruh tim.

Sutradara merupakan pemimpin produksi dari sebuah *team work* atau yang bertanggung jawab sejak pra hingga pasca produksi. Sutradara juga harus bisa menyatukan semua pikiran terhadap semua tim yang bekerja agar bisa memberikan arahan atau perintah kerja kepada tim yang bekerja.

Video klip dari “*Sulur – Romantisme Kehidupan*” menceritakan tentang kehidupan Koko dan Sarjia, yang merupakan seorang pasangan. Suatu hari, Koko menceritakan kepada Sarjia bahwa usahanya mengalami kegagalan. Sarjia mencoba menguatkan Koko untuk jangan menyerah. Koko yang tidak menyerah untuk berusaha akhirnya membuahkan hasil, mereka bisa menempati tempat tinggal yang lebih layak. Hingga suatu malam, Koko merencanakan makan malam dikosan bersama Sarjia untuk merayakan kesuksesan usahanya. Sarjia tidak mengetahui bahwa malam itu Koko akan memberi kejutan karena akhirnya dia bisa membeli rumah.

Sarjia dan Koko pindah ke rumah, Mereka mengabadikan momen tersebut dengan berfoto bersama. Mereka akhirnya menikmati apa yang sudah mereka usahakan selama ini. Namun, datang sebuah wabah Internasional yang mengakibatkan usaha Koko hampir bangkrut. Koko akhirnya memutuskan untuk berhutang agar usahanya tetap berjalan tanpa memberitahu Sarjia. Wabah yang berkepanjangan membuat Koko tidak bisa membayar hutang dan diburu penagih hutang.

Hingga suatu hari, penagih hutang datang ke rumah ketika Koko belum pulang bekerja. Sarjia berdebat dengan penagih hutang hingga menyebabkan dia menerima kekerasan. Rumah pun dibuat berantakan sebagai tanda peringatan bahwa mereka sudah tidak punya waktu untuk menunggu. Koko yang baru pulang bekerja kaget melihat kondisi rumah. Sarjia memarahi Koko karena tidak

memberi tahunya perihal hutang-piutang. Merasa kecewa, Sarjia meninggalkan Koko. Koko depresi karena kehilangan semuanya. Sarjia yang tidak tega dan masih mencintai Koko akhirnya kembali ke rumah. Mereka memutuskan untuk menerima semuanya dan memulai semuanya kembali dari awal.

Pemilihan kehidupan sebagai tema dan romantisme kehidupan sebagai pembahasan dikarenakan pemahaman tentang roda yang berputar kurang dimengerti oleh generasi muda pada masa sekarang ini. Banyak yang salah kaprah dan beranggapan bahwa ketika kita terbebas dari perasaan sedih dan merasa bahagia, maka kebahagiaan itu akan bertahan selamanya. Padahal, sejatinya kebahagiaan dan kesedihan adalah sebuah fase yang akan selalu datang silih berganti di kehidupan ini.

Pemaknaan kebahagiaan dan kesedihan setiap manusia berbeda-beda. Pemaknaan tersebut cenderung berubah-ubah seiring dengan pengalaman yang dilalui. Strata sosial pun menjadi salah satu penyebab yang paling berpengaruh dalam pemaknaan itu.

Kehidupan manusia memang selalu menarik untuk dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan karya. Banyaknya gagasan dan pola pikir membuat cerita tentang kehidupan itu sendiri menjadi menarik.

Untuk memvisualkan proses kehidupan yang mengalami pasang surut dibutuhkan adanya peran sutradara. Dalam hal ini, penulis menganggap bahwa ini adalah fenomena yang menarik untuk diangkat menjadi sebuah Karya Kreatif. Maka dari itu, penulis mengajak penyanyi Sulus dan Keilandboi untuk berpartisipasi dalam Tugas Akhir Karya Kreatif ini, karena penulis yakin dengan musikalitas yang akan mereka tuangkan dalam lagu yang akan menjadi pengantar dalam video klip Tugas Akhir Karya Kreatif yang penulis kerjakan.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis uraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peran Sutradara dalam produksi video klip Sulus *Featuring* Keilandboi “Romantisme Kehidupan”

C. MAKSUD DAN TUJUAN

1. Maksud :
 - a. Mengetahui bagaimana alur sebuah produksi yang baik
2. Tujuan :
 - a. Sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa Stikom Yogyakarta agar mencapai gelar Ahli Madya dalam jurusan broadcasting Ilmu Komunikasi.
 - b. Mengembangkan ide dan gagasan untuk diterapkan dalam sebuah video klip “*Sulus – Romantisme Kehidupan*”
 - c. Menerapkan dan mengaplikasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan di Stikom Yogyakarta.
 - d. Membuat suatu karya yang dapat menenangkan perasaan penonton perihal kehidupan yang berputar seperti roda.
 - e. Menambah portofolio dalam bentuk karya *audio visual*.

D. TEMPAT DAN WAKTU PELAKSANAAN

1. Tempat
 - a. Kranggahan II, Trihanggo, Gamping, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta 55291
2. Waktu
 - a. Praproduksi : 1 April – 26 Juli 2021
 - 1) Menentukan konsep cerita dan ide gagasan
 - 2) Menyampaikan ide cerita dan gagasan kepada pembuat lagu

- 3) Menganalisa lagu untuk kemudian diterjemahkan ke dalam naskah
 - 4) Membahas dan menganalisa naskah
 - 5) *Final Draft*
 - 6) Menentukan crew dan talent
 - 7) Survey lokasi
 - 8) Perizinan lokasi
 - 9) Recce
 - 10) PPM 1
 - 11) PPM 2
 - 12) *Reading 1*
 - 13) *Final PPM*
 - 14) *Final Reading*
 - 15) *Test Cam*
- b. Produksi : 27 Juli – 29 Juli 2021
- 1) Melakukan *shooting* video klip
- c. Paska Produksi : 30 Juli -15 Agustus
- 2) Memberikan pendapat pada editing *offline*
 - 3) Memberikan pendapat pada editing *online*

E. METODE PENGUMPULAN DATA

1. Observasi

Penulis melakukan pemilihan grup yang akan bertanggung jawab membuat musik untuk karya kreatif video klip.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada pembuat lagu yang akan diangkat menjadi karya kreatif. Wawancara meliputi genre dan isi yang ingin penulis sampaikan.

3. Studi Pustaka

Penulis melakukan pengamatan di dalam kehidupan sehari-hari, pengalaman pribadi, video klip, film dan bacaan yang berhubungan dengan topik penelitian.

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

A. Penegasan Judul

Laporan ini berjudul “Peran Sutradara Dalam Produksi Video Klip Sultur *Featuring* Keilandboi – Romantisme Kehidupan”. Agar tidak ada kesalah pahaman terhadap arti dari judul tersebut, maka penulis akan memberikan penegasan dari istilah judul laporan diatas sebagai berikut:

1. Peran

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), peran merupakan pemain sandiwara atau film, tukang lawak, perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di peserta didik. (Kamus besar Bahasa Indonesia, 2005:854)

Menurut Soerjono Soekanto, yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan. (Teori Peranan, 2002:243)

Sutarto mengemukakan bahwa peran itu terdiri dari tiga komponen, yaitu :

- a. Konsepsi peran, yaitu: kepercayaan seseorang tentang apa yang dilakukan dengan suatu situasi tertentu.
- b. Harapan peran, yaitu: harapan orang lain terhadap seseorang yang menduduki posisi tertentu mengenai bagaimana seharusnya ia bertindak.
- c. Pelaksanaan peran, yaitu: perilaku sesungguhnya dari seseorang yang berada pada suatu posisi tertentu. Kalau ketiga komponen tersebut berlangsung serasi, maka interaksi sosial akan terjalin kesinambungan dan kelancarannya.

(Sutarto, 2009:138-139)

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian peran merupakan orang yang dipercaya menempati posisi tertentu untuk melakukan suatu kegiatan berdasarkan tujuan dan ketentuan yang telah disepakati bersama agar dapat dilakukan dengan sebaik-baiknya.

2. Sutradara

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), sutradara merupakan orang yang memberi pengarahan dan bertanggung jawab atas masalah artistik dan teknis dalam pementasan drama, pembuatan film, dan sebagainya. (<https://kbbi.web.id/sutradara>)

Menurut Tino Saroengallo, *director* atau sutradara adalah orang yang mewujudkan gagasan yang tertuang dalam sebuah skenario menjadi rekaman audio visual sehingga bisa dinikmati oleh para penonton. (Tino Saroengallo, 2008:7)

Sebelum seorang melakukan proses produksi, ada baiknya sutradara memiliki kepekaan terhadap rumus 5-C, yakni *close up* (pengambilan jarak dekat), *camera angle* (sudut pengambilan kamera), *composition* (komposisi), *cutting* (pergantian gambar), dan *continuity* (persambungan gambar-gambar). (Hartoko, 1997:17). Kelima unsur ini harus diperhatikan oleh sutradara berkaitan dengan tugasnya nanti di lapangan.

a. *Close Up*

Unsur ini diartikan sebagai pengambilan jarak dekat. Sebelum produksi harus mempelajari dahulu skenario, lalu diuraikan dalam bentuk *shooting script*, yakni keterangan rinci mengenai shot-shot yang harus dijalankan juru kamera. Terhadap unsur *close up*, dia harus betul-betul memperhatikan, terutama berkaitan dengan emosi tokohnya.

b. *Camera Angle*

Unsur ini sangat penting untuk memperlihatkan efek apa yang harus muncul dari setiap *scene* (adegan). Jika

unsur ini diabaikan bisa dipastikan film yang muncul cenderung monoton dan membosankan sebab *camera angle* dan *close up* sebagai unsur visualisasi yang menjadi bahan mentah dan harus diolah secermat mungkin. Variasi pengambilan gambar dengan *camera angle* dapat mengayakan unsur filmis sehingga film terasa menarik dan memaksa penonton untuk mengikutinya terus.

c. *Composition*

Unsur ini berkaitan erat dengan bagaimana membagi ruang gambar dan pengisiannya untuk mencapai keseimbangan dalam pandangan. *Composition* merupakan unsur visualisasi yang akan memberikan makna keindahan terhadap suatu film. Pandangan mata penonton sering harus dituntun dengan komposisi gambar yang menarik. Jika aspek ini diabaikan, jangan harap penonton akan menilai film ini indah dan enak ditonton. Seorang sutradara harus mampu mengendalikan aspek ini kepada juru kamera agar tetap menjadi komposisi secara proporsional berdasarkan asas komposisi.

d. *Cutting*

Diartikan sebagai pergantian gambar dari satu *scene* ke *scene* lainnya. *Cutting* termasuk dalam aspek pikturisasi yang berkaitan dengan unsur penceritaan dalam urutan gambar-gambar. Sutradara harus mampu memainkan imajinasinya ketika menangani proses *shooting*. Imajinasi yang berjalan tentunya bagaimana nantinya jika potongan-potongan *scene* ini diedit dan ditayangkan di monitor.

e. *Continuity*

Continuity adalah unsur persambungan gambar-gambar. Sejak awal, sutradara bisa memproyeksikan pengadeganan dari satu *scene* ke *scene* lainnya. Unsur ini sangat berkaitan dengan materi cerita. Seing penonton merasa film yang ditontonnya loncat kesana atau kemari tidak karuan sehingga membuat bingung. Kasus ini terjadi karena sutradara tidak mampu memperhatikan aspek kontinuitas dari film yang digarapnya.

Seorang sutradara juga harus memahami unsur-unsur visual yang sangat penting untuk mengarahkan krunya. Ada enam unsur visual yang harus diperhatikan, sikap/pose (*posture*), gerakan anggota badan (*gesture*), perpindahan tempat (*movement*), tindakan/perbuatan tertentu (*purpose action*), ekspresi wajah (*facial expression*), dan hubungan pandang (*eye contact*). (Hartoko, 1997:25)

a. Sikap/pose

Dengan monitor yang tersedia, sutradara harus mampu memperhatikan pose pemainnya secara wajar dan memenuhi kaidah dramaturgi.

b. Gerakan Anggota Badan

Sesuai dengan *shooting script*, tentunya seorang atau beberapa pemain harus menggerakkan anggota tubuhnya, namun, *gesture* yang mereka mainkan harus betul-betul kontekstual. Artinya, harus betul-betul nyambung dengan anggota tubuh sebelumnya. Misalnya, setelah seorang pemain minum air dari gelas tentunya gerakan berikutnya mengembalikan gelas tersebut dengan baik. Jangan sampai ada gerakan-gerakan tubuh yang secara filmis dapat menimbulkan kejanggalan.

c. Perpindahan Tempat

Seorang sutradara dengan jeli akan memperhatikan dan mengarahkan setiap perpindahan pemain pendukungnya. Perpindahan ini mengikuti *shooting script* yang telah dibuat. Sutradara yang baik harus mampu mengarahkan pemainnya melakukan perpindahan tempat secara wajar dan tidak dibuat-buat.

d. Tindakan Tertentu

Aspek ini berkaitan dengan *casting* yang diberikan kepada seseorang. *Casting* disini diartikan peran yang dijalankan pemain film dalam menokohkan karakter seseorang yang terlibat dalam cerita film tersebut. Dalam *casting*, seorang pemain film harus diarahkan oleh sutradara agar melakukan tindakan sesuai dengan tuntutan skenario.

e. Ekspresi Wajah

Unsur ini sering berkaitan dengan penjiwaan terhadap naskah. Wajah merupakan cermin jiwa bagi seseorang. Konsep inilah yang mendasari aspek ini harus diperhatikan oleh sutradara.

f. Hubungan Pandangan

Hampir sama dengan ekspresi wajah, hubungan pandang disini dikaitkan adanya kaitan psikologis antara penonton dan yang ditonton. Biasanya sutradara selalu memberikan arahan kepada pemain film agar menganggap kamera sebagai mata penonton. Dengan mengaitkan kamera sebagai mata penonton, berarti pemain harus berlakon sebaik mungkin untuk berkomunikasi dengan penonton lewat lensa kamera. Dengan demikian, apapun yang dilakoni pemain seolah-olah ada yang mengawasi, yakni kamera sebagai representasi penonton.

<https://fhenirahmayani.blogspot.com/2014/03/sutradara.html>)

Tugas seorang sutradara sendiri dibagi menjadi tiga hal, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi

- a. Pra-produksi adalah tahap dalam pembuatan karya audio visual di mana tim telah terbentuk dan naskah yang telah selesai dianalisa untuk kemudian didiskusikan dengan semua Kepala Departemen (Sinematografi, *lighting*, artistik, suara, *make up*, *wardrobe*, editing) dan Produser untuk merumuskan konsep penyutradaraan. Sutradara lalu menentukan dan melakukan *casting*. Setelah itu Sutradara melakukan *rehearsal* yaitu menyampaikan visi dan misi sutradara terhadap penokohan yang ada di dalam skenario, lalu mendiskusikannya dengan para pemain yang bertujuan untuk membangun kesamaan persepsi karakter tokoh yang ada di dalam skenario. Kemudian sutradara melakukan *hunting* lokasi dan bersama asisten sutradara, *sinematografer*, *gaffer*, penata artistik, penata suara dan manajer produksi. Kemudian Sutradara menentukan lokasi setelah memastikan bahwa lokasi sesuai dengan semua aspek teknis.
- b. Produksi adalah tahap dimana skenario diterjemahkan menjadi gambar dan suara, atau lebih dikenal dengan proses *syuting/shooting*. Disini sutradara memimpin semua lini mulai dari mengarahkan pemain yang dibantu oleh asisten sutradara, memastikan gambar yang diambil memenuhi semua aspek teknis, menentukan pilihan tak terduga jika diperlukan, dan memastikan semua kru menjalankan tugasnya dengan baik.

- c. Pasca-produksi adalah tahap dimana gambar yang telah diambil selama produksi di edit oleh penyunting gambar sesuai dengan skenario. Disini sutradara memberikan pendapat dan masukan pada hasil *rough cut* yang telah dikerjakan oleh penyunting gambar sesuai dengan visinya. Setelah mencapai picture lock, hasil editing dibawa ke teknisi warna dan suara. Pada tahap ini sutradara akan memberikan pendapat dan masukan sesuai dengan visinya.

Setiap sutradara mempunyai kepribadian yang berbeda-beda, sehingga dalam pembuatan sebuah karya setiap sutradara akan memiliki ciri khasnya masing-masing dalam membuat karyanya. Keunikan mereka adalah hasil dari kepercayaan, pengalaman, ketertarikan, serta karakter pribadi yang membuat sutradara menjadi unik satu dengan lainnya. Ada beberapa sutradara yang memiliki gaya penyutradaraan yang sangat senang bermain-main, beberapa sangat serius dalam bekerja, beberapa memiliki ambisi politik, beberapa cenderung menghindari politik, dan lain sebagainya. (Nasution, 2016:2)

Penyutradaraan yang dilakukan oleh seorang sutradara bukan hanya tentang memiliki keahlian menginterpretasikan skenario saja, melainkan adalah sebuah tanggung jawab dalam semua aspek kreatif dalam film dari awal hingga filmnya selesai. Selain itu juga seorang sutradara harus bisa menjalin komunikasi dengan baik kepada kru-kru yang bertugas, karena menjadi sutradara bukanlah menjadi tukang suruh, melainkan harus bisa menjadi orang yang mencairkan suasana dalam kondisi pembuatan film. (Nasution, 2016:2)

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa sutradara adalah orang yang bertanggung jawab terhadap sebuah karya (pertunjukan, film, dan video klip) yang memiliki visi misi secara

teknik maupun artistik dan dapat disampaikan dengan baik kepada penonton sehingga dapat dipahami.

3. Produksi

Produksi adalah suatu kegiatan untuk menambah nilai guna suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan.

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Produksi>)

4. Video Klip

Menurut Moeller, video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi sebuah alunan musik, umumnya sebuah lagu. Video klip modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. (Moeller, 2011:34)

Dzyak menjelaskan bahwa video klip dibuat terutama untuk menampilkan dan memasarkan musik dengan tujuan meningkatkan penjualan album rekaman. Video klip merupakan tipe dari film pendek dengan alur cerita yang padat atau hanyalah terdiri dari potongan gambar yang dikemas menjadi satu bagian. (Dzyak, 2010:11)

Menurut Rabiger, video klip mempunyai 5 bahasa yang sangat universal, yaitu :

a. Bahasa Ritme

Bahasa ritme yaitu bahasa visual yang terdapat pada video dan disesuaikan dengan tempo dari sebuah lagu.

b. Bahasa Musikalisasi (instrument musik)

Bahasa musikalisasi dapat diartikan sebagai bahasa visual yang terkandung pada video klip yang ada kaitannya dengan nilai musikalisasi seperti jenis musik, alat musik, atau profil band.

c. Bahasa Nada

Bahasa nada diartikan sebagai bahasa visual yang terkandung pada video klip yang akan disesuaikan dengan aransemen nada yang ada.

d. Bahasa Lirik

Bahasa lirik dapat diartikan sebagai bahasa visual pada video klip yang berhubungan dengan lirik lagu. Jika ada lirik yang menggunakan kata 'cinta' maka sebagai simbolisasi digambarkan dengan bunga,, warna pink, atau hati, akan tetapi bisa juga digambarkan seperti kertas (surat), sepatu butut (cinta tanpa mengenal batas sosial), bahkan dengan air (cinta yang mengalir).

e. Bahasa *Performance*

Bahasa performance sebenarnya bisa disebut juga sebagai bahasa visual pada video klip yang berhubungan dengan karakter pemusik, penyanyi, pemain band baik dari latar belakang pemusiknya hingga ke profil fisiknya (hidung, mata, *style*, *fashion*, dan gerak tubuh).

Kelima unsur diatas seluruhnya masuk dalam satu lagu dengan uraian nada dan instrument tertentu. (Rabiger, 2013 :58)

Menurut Colin Stewart dan Adam Kowaltzke, pada dasarnya industri musik membagi video klip ke dalam dua tipe utama, yaitu *Performance Clip* dan *Conceptual Clip*. Apabila video klip itu lebih banyak menampilkan aksi dari penyanyi atau grup band, maka ini dapat digolongkan ke dalam jenis *Performnace Clip*. Namun jika video itu lebih banyak menampilkan selain dari penyanyi atau grup band dan kerap kali disertai dengan ambisi artistik, maka ini dapat dikelompokkan ke dalam jenis *Conceptual Clip*.

a. *Performance Clip*

Tipe video klip ini terfokus pada penyanyi atau bandnya. Video klip tipe ini mungkin terlihat kuno bagi kebanyakan audiens sekarang, karena tipe *performance clip* merupakan tipe video klip yang populer pada tahun 1960 dan 1970.

b. *Conceptual Clip*

Tipe video klip ini merupakan video klip yang berdasarkan pada suatu tema tertentu. Tipe klip ini memiliki plot dan jalan cerita, tapi ada yang berupa kumpulan gambar-gambar yang disatukan. (Colin Stewart dan Adam Kowaltzke, 2007:132)

Makna yang dihadirkan video klip, terbentuk dari perpaduan dan unsur-unsur berikut :

a. Musik Video

Video klip dengan musik sebagai asas. Konsep video klip ini dibangun dengan cara menambahkan gambar pada musik. Gambar yang ditampilkan tidak harus berkaitan dengan suatu pesan atau cerita. Aspek musiklah yang menjadi pengikat gambar-gambar, efek visual, dan gerakannya diselaraskan dengan beat atau unsur musikal lain, seperti *rhythm, harmony, melody*, dan lain sebagainya.

b. Lirik Video

Video klip dengan lirik sebagai asas. Video klip dengan konsep dimana lirik dan gambar berinteraksi untuk membangun makna. Jadi isi atau lirik lagu diperkaya atau diperkuat maknanya dengan gambar, biasanya dengan bahasa metafor (kiasan/permisalan). Jika berhasil kerjasama lirik dan gambar akan memperkaya makna sehingga video klip tersebut menjelma menjadi semacam “puisi audio visual”. Namun dalam olah

metaphor, semakin jauh jarak antara makna kata dengan gambar, semakin berat pula penonton menafsirkannya. Sebaliknya apabila lirik dan gambar terlalu berhubungan, makapada tampilan visual tidak terjadi pengkayaan makna, sehingga tampilan visual hanya menjadi hiasan.

c. *Image Video*

Video klip dengan *image* sebagai asas. Video klip dengan konsep dimana tampilan visual lebih diutamakan perannya untuk mengungkapkan cerita, pesan, dan makna. Karena tampilan visual telah berbicara, maka musik hanya hadir dibelakang sebagai pendukung kesan dan cerita yang digambarkan. (https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1120/5/BA_B_II.pdf)

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

- a. Video klip bernuansa verbal, yaitu apabila gaya desain penggambaran disesuaikan dengan isi lirik, dimana antara gambar dan lirik saling menyatu.
- b. Video klip bernuansa *symbol*, yaitu apabila tidak ada keselarasan antara gambar dan lirik serta tidak ada hubungan antar keduanya.

Biasanya untuk menggunakan nuansa verbal sangat dibutuhkan kemampuan untuk menyelaraskan antara tampilan visual dan lirik sehingga dapat penyatuan antara keduanya. (https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1120/5/BAB_II.pdf)

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

a. *Indoor Production*

Pengambilan gambar video klip tipe ini dilakukan di dalam ruangan. Untuk lokasi *indoor production*, terdapat dua metode yang berbeda, yaitu :

- 1) *Indoor on place*, dengan pengertian bahwa pengambilan gambar berada dalam ruangan, seperti rumah, kafe, gedung, gudang, dan lain sebagainya. Untuk pengambilan gambar menggunakan metode *indoor on place*, seluruh properti yang digunakan harus disediakan karena pengambilan gambar dengan metode ini memanfaatkan desain artistik ruangan yang telah ada.
- 2) *Indoor Studio*, dengan pengertian bahwa pengambilan gambar berada dalam studio. Untuk pengambilan gambar menggunakan metode *indoor studio*, pembuat klip harus membuat dan menciptakan gambar perencanaan set desain, tanpa harus memanfaatkan properti yang sudah ada.

b. *Outdoor Production*

Pengambilan gambar video klip tipe ini dilakukan di luar ruangan. Yang harus diperhatikan dalam pengambilan video klip *outdoor* adalah 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.

Keduanya mempunyai tingkat kesulitan teknis yang berbeda. Karena itu diperlukan persiapan yang baik agar tidak terjadi

kesalahan yang tidak diperlukan ketika melakukan produksi.
(https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1120/5/BAB_II.pdf)

Gambar yang ditampilkan dalam video klip, terwujud dari ramuan tiga tradisi visual *videoclip style*, yaitu :

a. *Filmed Performance*

Disebut juga *performance clip* atau *concert clip*. Konser ini merupakan tradisi video klip tertua. Artinya dahulu video klip adalah rekaman aksi panggung dari artis yang bersangkutan.

b. *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.

c. *Experimental Visual Narration*

Disebut juga *art clip*. Merupakan konsep yang berlawanan dengan tradisi-tradisi visual. Konsep ini lahir atau diambil dari 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 mata. (Vernallis, 2004:198)

Haqi dalam bukunya yang berjudul Musik Record Indie Label menjelaskan mengenai fungsi video klip.

- a. Fungsi utama, yaitu sebagai media promosi yang dimaksudkan agar masyarakat luas semakin mengetahui karya yang dibuat musisi yang bersangkutan.

- b. Fungsi secara artistik, yaitu 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 dan hal tersebut erat kaitannya dengan artistik. (Musik Records Indie label, 2012:32)

5. Sulus

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Sulus merupakan akar yang tumbuh dari cabang dan sebagainya (seperti pada pohon beringin). Arti lainnya dari Sulus adalah batang atau bagian batang (cabang atau ranting), daun, tangkai daun, atau bagian daun lainnya yang telah mengalami perubahan bentuk dan berfungsi sebagai alat pembantu tumbuhan untuk menjalar atau merambat pada sandaran atau penunjang tumbuhan. (<https://kbbi.web.id/sulus>)

Sulus adalah nama panggung dari penyanyi solo yang bernama Lega Uda Wianto. Selain memiliki makna filosofis yang baik, Lega sendiri berharap bahwa dia bisa menjadi pribadi seperti Sulus itu sendiri. Yang mana seberapa tinggi pun Sulus itu berada, maka ia akan selalu tumbuh kebawah. Atau dapat diartikan bahwa apapun yang terjadi, maka Lega akan selalu berusaha untuk bersikap rendah hati dan tidak sombong.

Sulus terbentuk pada bulan Oktober tahun 2020 dikarenakan keinginan untuk lebih serius menekuni musik dan tugas video klip. Sejak saat itu, Sulus mengukuhkan eksistensinya pada kancah musik indie.

6. Featuring

Featuring berarti kolaborasi yang berarti melakukan kerjasama dengan orang lain. Kerjasama yang dilakukan adalah hasil persetujuan dan kesepakatan Bersama.

7. Keilandboi

Keiland boi adalah penyanyi/rapper yang berasal dari Kei, Maluku Tenggara, Maluku. Keiland memulai karirnya dari tahun 2012 ketika dia merantau ke Jogja. Nama Keilandboi sendiri berarti pulau Kei atau tanah Kei, dimana Keiland lahir dan dibesarkan.

8. Romantisme Kehidupan

Romantisme kehidupan adalah sebuah kehidupan yang berputar seperti roda. Di dalam hidup, kesedihan dan kesenangan akan datang silih berganti, mereka tidak menetap, mereka akan selalu bergantian mengisi kehidupan seseorang.

Romantisme kehidupan yang penulis tunjukkan disini adalah sebuah cerita tentang kehidupan manusia yang tidak tau kelak akan menjadi apa. Karena manusia hanya bisa berusaha sebaik mungkin lalu kemudian mempercayakan semuanya kepada takdir, dan bagaimana seharusnya cinta merespon siklus tersebut.

Video klip dari “*Sulur – Romantisme Kehidupan*” menceritakan tentang penyesalan seorang pria yang bernama Koko yang berusaha keras untuk membahagiakan pasangannya yang bernama Sarjia. Mereka memulai kehidupan dari bawah bersama-sama hingga mencapai kesuksesan yang mereka harapkan. Namun setelah mencapai kesuksesan, Koko mengalami masalah bisnis dan terpaksa menggadaikan semua asetnya. Koko melakukan semua itu tanpa memberi tahu Sarjia, hingga suatu hari mereka bangkrut dan Sarjia didatangi oleh penagih hutang. Sarjia yang tidak tahu tentang semua itu dan Koko yang belum pulang ke rumah berusaha untuk menghalang-halangi dan menerima kekerasan. Koko akhirnya

pulang dan mendapati rumahnya berantakan dan bergegas mencari Sarjia. Mereka bertengkar hebat karena Koko melakukan semua itu tanpa sepengetahuannya dan Sarjia memutuskan untuk pergi meninggalkan Koko. Koko akhirnya menyesali perbuatannya dan menyakiti diri sendiri sebagai bentuk dari perasaan bersalah karena telah melakukan sesuatu yang mengakibatkan Sarjia terluka. Namun ternyata Sarjia kembali lagi karena tidak tega meninggalkan Koko sendirian. Mereka lalu memutuskan untuk memulai kembali kehidupan yang baru.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Pada laporan Tugas Akhir penulis sebagai sutradara menciptakan Karya Video Klip Romantisme Kehidupan. Tahapan produksi kali ini terbilang cukup panjang karena penulis ingin menciptakan karya yang original dengan melibatkan teman-teman sekitar. Dimulai dengan pra produksi, yaitu menentukan tema, mendiskusikan tema dengan teman musisi untuk membuat lagu, membuat naskah oleh penulis sebagai sutradara sendiri, *breakdown* naskah bersama tim produksi, survey lokasi, *reading talent*, merancang *shot list* bersama *Director of Photography*, merancang penjadwalan bersama asisten sutradara, menentukan *blocking talent*, dan *test cam*.

Pada saat produksi, penulis sebagai sutradara bersama tim produksi melakukan eksekusi dengan baik dan lancar, walaupun ada sedikit kendala namun semua bisa diatasi dengan baik dan lancar.

Pada saat paska produksi, penulis sebagai sutradara melalui beberapa tahapan berupa *editing offline* dan *editing online*. Pada tahap ini penulis melakukan diskusi untuk menentukan solusi yang terbaik bersama *editor*, solusi yang disepakati tidak melupakan visi penulis sebagai sutradara.

Penulis sebagai sutradara melakukan berbagai cara agar bisa mewujudkan tampilan visual yang sesuai dengan visi penulis. Penulis juga melakukan berbagai cara untuk membangun penokohan dengan karakter yang diciptakan penulis. Penulis memberikan arahan kepada para pemain untuk mendalami karakter yang diperankan.

B. Saran

1. Umum/masyarakat

Adapun beberapa saran terkait dengan karya kreatif yang ingin penulis sampaikan kepada masyarakat umum sebagai berikut:

- a. Untuk yang menonton video klip ‘Romantisme Kehidupan’, diharapkan untuk lebih bijak dalam mengambil sebuah keputusan. Lakukanlah komunikasi atau riset mengenai akibat dari keputusan tersebut.
- b. Untuk yang menonton video klip ‘Romantisme Kehidupan’, diharapkan untuk bisa menerima kesedihan seperti halnya ketika menerima kebahagiaan. Tidak masalah jika ingin bersedih, hanya saja jangan sampai terlarut-larut dan hanyut dalam kesedihan. Karena hidup hanya berputar diantara kesedihan dan kebahagiaan.
- c. Untuk yang menonton video klip ‘Romantisme Kehidupan’, diharapkan untuk bisa menerima kegagalan seperti halnya ketika menerima keberhasilan. Tidak ada yang salah dengan kegagalan, hanya saja jangan sampai putus asa dan tidak belajar dari kegagalan tersebut. Karena hidup hanya berputar diantara kegagalan dan keberhasilan.

2. STIKOM Yogyakarta

Adapun beberapa saran yang ingin diberikan kepada Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta sebagai berikut:

- a. Memperbaiki dan melengkapi sarana dan fasilitas sehingga dapat mendukung kegiatan perkuliahan,
- b. Mendatangkan praktisi yang berkompeten dalam bidangnya masing-masing sehingga mahasiswa mendapatkan ilmu yang sesuai.
- c. Memperbanyak jam praktek sehingga mahasiswa mengerti situasi dan kondisi di lapangan.