

BAB I

PENDAHULUAN I

1.2. Latar belakang masalah

Musik yaitu suara yang disusun sedemikian rupa yang memiliki irama, lagu, nada, dan keharmonisan sehingga suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan irama.

Di era teknologi saat ini perkembangan music sangat pesat sehingga banyak orang yang tertarik untuk terjun ke dalam dunia music dan kita bisa melihat melalui youtube ataupun televisi mengenai semua lagu yang disiarkan atau ditayangkan tersebut sangat menarik dan menginspirasi banyak orang untuk bisa membuat karya tersebut, karena melalui music bisa menginspirasi atau memotivasi seseorang melalui lirik music yang ada, atau bisa melalui irama, karena itu music sangat penting di masa sekarang. Music disebut dengan kata *muse* dan berasal dari salah satu dewa dalam mitologi Yunani kuno yang diartikan seni dalam ilmu dewa, atau seni ilmu dan pengetahuan. Dengan pesatnya perkembangan music di Indonesia semua orang bisa melontarkan sentiment yang dirasakan atau bisa memberikan motivasi kepada semua orang entah itu dalam dunia edukasi, politik, ekonomi dll.

Video klip dikenal dengan sebuah tayangan audio visual dengan berdurasi 2-6 menit yang memvisualisasikan lirik dan music dari seorang musisi/ pemilik video klip. Video klip bagi seorang musisi adalah alat yang bisa membantu untuk bisa menyampaikan pesan music yang diinginkan, dengan kata lain video klip mampu menunjukkan atau megkomunikasikan keinginan yang akan memberi pesan kepada semua orang melalui lirik atau nada yang ada dalam lagu. Selain video klip sebagai sarana komunikasi dan juga memberi pesana melalui lirik yang ada video klip juga bisa menggunakan untuk media pemasaran yang menjual dan memperkenalkan nama nama orang yang membuat music klip tersebut melalui lagu yang ditayangkan entah itu sebagai solo, penyanyi band, dll.

Di Indonesia saat ini perkembangan dunia music sangat pesat sehingga semua orang sangat munding untuk membuat karya video klip dengan mudah, dengan cara keinginan sendiri, karena akal hal tersebut maka, video klip di Indonesia perkembangan sangat pesat dan semua orang mulai tertarik untuk terjun ke dalam dunia music.

Video klip “DUNIA BARU” adalah sebuah lantunan lagu menceritakan tentang virus yang sedang berkembang di dunia yang terjadinya sejak tahun 2019 dan pada saat itu semua orang takut untuk keluar rumah, namun music ini menginspirasi agar semua orang bisa bebas melakukan segala sesuatu namun tetap mengikuti protokol kesehatan.

Pada proses produksi video klip untuk bisa membawa pesan kepada khalayak dan membangkitkan semangat yang baru bagi semua orang agar bisa memulai sesuatu yang baru dengan arahan yang sudah ada, dalam inti video klip ini dapat membawa pesan yang tersampaikan kepada penonton dengan baik.

Ketika video klip memasuki tahap pasca produksi harus shooting sesuai dengan keinginan sutradara tentang bagaimana sebuah video klip bisa menceritakan kepada penonton dengan jelas yang di eksekusi sama seorang editor, karena itu seorang editor wajib membaca dan menganalisa sebuah naskah yang telah dibuat untuk bisa menggambarkan sebuah gambaran saat editing. Dengan melalui naskah editor bisa mengetahui bagian bagian yang bisa memberi penjelasan kepada penonton pada saat ditayangkan.

Selama perkuliahan di STIKOM Yogyakarta untuk mengerjakan tugas kuliah selalu memposisikan diri sebagai sebagai peran editor, oleh karena itu pada saat mengerjakan tugas akhir dengan karya kreatif dalam peran editor untuk bisa memaksimalkan kapasitas dalam peran editor dan menambah gagasan dalam karya kreatif tersebut yang dipelajari selama kuliah di STIKOM Yogyakarta

Sebagai penentu hasil akhir dengan karya kreatif video klip penulis yang memiliki posisi sebagai editor dituntut untuk mampu menyajikan sebuah video klip dengan unsur cerita dan dan pesan bisa memahami oleh penonton sesuai dengan keinginan sutradara.

1.3. Rumusan masalah

Bagaimana tugas seorang editor dalam produksi video klip “dunia baru”?

1.3.2. Tujuan

Dengan adanya karya kreatif ini mahasiswa bisa menambah wawasan dan pengetahuan dan bisa menambah segala sesuatu yang telah dipelajari di kampus STIKOM Yogyakarta, dan juga melalui karya kreatif ini bisa menjadi tolak ukur kemampuan mahasiswa dalam segi teori dan juga dalam segi praktek di lapangan, dan adapun tujuan lain selama pembuatan karya kreatif yaitu :

1. Memahami tugas seorang editor dalam produksi karya kreatif video klip “dunia baru”
2. Mamahami tanggung jawab sebagai seorang editor dalam produksi video klip
3. Mengembangkan ide kratif dan di diwujudkan dalam editing “dunia baru”
4. Menjadi syarat untuk memperoleh gelar ahli madya (A.md.) program diploma III broadcasting Radio Televisi sekolah tinggi ilmu komunikasi Yogyakarta

1.7.Manfaat kegiatan

Manfaat dari pembuatan karya kreatif ini untuk pembuktian sebuah kemampuan dan mengaplikasikan semua ilmu yang telah dipelajari di STIKOM Yogyakarta dan juga bisa mengembangkan ide ide kreatif dalam sebuah video KLIP tersebut. Manfaat yang bisa didapatkan saat produksi video klip tersebut adalah

1. Video klip sebagai sebuah irama yang bisa menyampaikan sentiment dari seseorang melalui music untuk semua penonton dan pendengar
2. Mendapatkan pengalaman yang berharga saat pembuatan karya kreatif
3. Mendapatkan pengalaman editing di saat pasca produksi sesuai dengan yang telah dipelajari selama masa perkuliahan
4. Bisa menambah ide atau gagasan dan pengetahuan mengenai karya kreatif dan editing

1.8.Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam pembuatan video klip dunia baru yaitu:

1. Wawancara

Merupakan cara yang digunakan untuk mencari orang yang berpengalaman dan penjelasan secara langsung dari pihak yang pernah membuat editing video klip.

2. Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dengan membaca buku dan mempelajari bahan referensi yang berhubungan dengan penyusunan laporan karya kreatif

3. Studi Literatur

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam studi literature yaitu dengan menggunakan fasilitas dari internet yaitu mengunjungi situs situs yang berhubungan dengan editing video klip

4. Dokumentasi

Dengan cara mengambil shot shot yang berhubungan pada saat produksi untuk dijadikan bahan obyektif dalam karya kreatif video klip

Waktu dan tempat produksi karya kreatif

Berdasarkan hasil rapat pra produksi dengan sutradara serta semua crew yang ada di dalamnya, maka produksi video klip yang berjudul Dunia Baru berjalan selama 2 bulan. Pra produksi dimulai pada bulan April 2021 dan produksi dimulai pada bulan Mei 2021 dan juga pasca produksi yaitu dimulai pada bulan Mei 2021. Lokasi produksi tersebut ditentukan bersama dengan produser, yang dimana lokasi tersebut ada tiga (3), yaitu: lokasi 1 di kulonprogo tepatnya di tengah sawah, lokasi 2 pantai ngrawe gunung kidul dan lokasi 3 di pantai pupuk gunung kidul.

Table 1 video klip “*dunia baru*”

1.4. Waktu dan Tempat

Tabel 01: Waktu dan Tempat pelaksanaan produksi

Pra Produksi	:	15 maret – 20 maret 2021
Produksi	:	20 sampai 23 april 2021
Pascaproduksi	:	3 juni – 6 juli 2021
Lokasi produksi 01	:	1.) Kulong progo
Lokasi produksi 02	:	Pantai pupuk
Lokasi produksi 03	:	Pantai Ngrawe

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.2 Penegasan Judul

Dalam penulisan Karya Kreatif, penulis telah melaksanakan produksi video klip dengan berjudul dunia baru. Dengan latar belakang tersebut penulis telah menentukan judul laporan yaitu “Peran Editor Dalam video klip *dunia baru*.”

Penegasan judul ini bertujuan membatasi kajian penelitian, adapun pembatasan penelitian sebagai berikut:

2.2.1 Peran

Menurut Soerjono Soekanto (2002:243), yaitu peran sebagai aspek dinamis atau kedudukan (status), jika seseorang melaksanakan sesuatu keharusan dan kewajibannya dengan peran tersebut, maka dia melakukan sesuatu peranan. Kedudukan seseorang Dalam sesuatu organisasi atau dalam perusahaan dan melakukan sesuai dengan kedudukan yang telah menjadi tanggung jawab masing masing.

2.1.2 Editor

Sineas professional yang bertanggung jawab mengumpulkan semua shot-shot yang telah di ambil atau direkam, menyusun dan memotong dalam dalam software editing sesuai dengan naskah atau skenario.

Sense of story telling adalah (kesadaran/rasa/indra penceritaan) yang kuat dari Seorang editor yang dituntut untuk harus memilikinya, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun *gambar* yang telah di ambil di lokasi video klip.

Sesuatu yang harus dimiliki seorang editor adalah *Sense of storytelling*, dia harus memahami konstruksi dari susunan cerita yang menarik, dramatik melalui music irama yang ada dalam shot-shot yang disusun dan mampu mengesinabungkan adegan/cerita dari awal hingga akhir. Sesuai dengan *storyboard* isi cerita yang telah dibuat oleh sutradara saat pra produksi berlansung.

2.2.3 Dunia baru

Dalam pembuat video klip dunia baru ini menceritakan bahwa selama terjadinya korona pada tahun 2019 di Wuhan Cina dan mulai menyebar ke seluruh dunia, membuat dunia gemetar akan virus tersebut. Pada tahun 2020 virus tersebut masuk ke Indonesia dan membuat semua orang takut dan mulai mengurumkan diri dalam rumah untuk menghindari penyebaran virus tersebut, namun pemerintah tidak bisa mengatasi akan virus tersebut sehinga, pemerintah mengeluarkan peraturan baru yaitu mengikuti protokol kesehatan.

Dalam video klip ini menceritakan pada semua orang tidak boleh takut akan virus tersebut, kita harus melawan virus tersebut yaitu semua orang harus mengikuti protokol kesehatan dengan menggunakan masker dan jaga jarak agar bisa menghindari penyebaran virus tersebut.

2.3 KAJIAN PUSTAKA

2.2.1 Pengertian film

Film merupakan suatu kombinasi antar kerja keras yang penyampaian pesan melalui gambar yang telah diambil saat produksi dengan gambar bergerak dengan pemanfaatan teknologi dari kamera yang menghasilkan warna dan suara. Unsur-unsur tersebut di latar belakang oleh suatu makna yang memiliki pesan yang bisa disampaikan oleh sutradara kepada penonton.

Menurut pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman (UU baru tentang perfilman) “Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan”.

Arti film sebagai hasil budaya atau alat yang mengespresikan kesenian. Film sebagai juga sebagai sebuah komunikasi masa yang gabungan dari berbagai teknologi dengan fotografi rekaman suara, kesenian entah seni rupa dll yang sering di dengarkan masyarakat umum. Menurut Effendi (1986; 239)

Pengertian secara harafiah film atau sinema adalah *Cinematographie* yang berasal dari *Cinema + tho* = (cahaya) *graphie* (tulisan gambar atau citra), jadi arti dalam *cinematographie* yaitu melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yaitu dengan menggunakan kamera

Film adalah sebuah gambar bergerak dengan nama *intermittent movement* atau dengan gambar terputus putus karena gambar yang muncul hanya keterbatasan atau kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sekian detik. Film juga menjadi media yang sangat terpengaruh, melebihi media yang lain, karena secara audio dan visual dia bekerjasama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik dan membuat orang tertarik untuk bisa lebih cepat memahaminya.

Film juga adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks merupakan dokumen yang diambil dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film adalah produksi yang multi dimensional. Kehadiran film di tengah masyarakat umum sekarang ini semakin maju dan setara dengan media lain. Ide untuk membuat film adalah dari para seniman Melukis. Dengan ditemukannya cinematography mulai muncul ide kepada orang-orang untuk menghidupkan *shot-shot* yang mereka lukis. Dan lukisan – lukisan itu bisa menghasilkan hal yang lucu dan menarik, karena dapat disuruh melakukan peran apa saja, yang tidak mungkin dilakukan oleh manusia. Menurut Pratista (2017:23)

Secara luas dalam dunia film ada unsur pembentukan yaitu, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua pembentukan unsur tersebut saling menyatu atau berkesinambungan satu sama lain untuk membuat sesuatu film. Masing-masing unsur tersebut tidak dapat akan membentuk film jika hanya berdiri sendiri.

2.3 Unsur naratif

Unsur naratif berkaitan dengan aspek cerita atau tema dan setiap cerita film harus memiliki seperti: pemeran utama, konflik, lokasi, dan waktu

a.) Pemeran utama

Pemeran utama dalam pembentukan sebuah film ada dua tokoh yang sangat berpengaruh yaitu pemeran utama dan pemeran pendukung. Pemeran utama sebagai tokoh yang memunculkan sesuatu sesuai dengan pandangan kepada harapan penonton dan bisa menggambarkan sesuatu yang baik atau positif istilah tersebut biasa disebut protagonist

Pemeran pendukung yaitu salah satu tokoh yang bisa menimbulkan konflik dalam cerita. Dan bisa menggambarkan aksi yang tidak baik atau negatif yang sering tidak disukai oleh penonton atau pembaca dan sering disebut dengan antagonis

b.) Konflik

Dalam setiap film permasalahan selalu terjadi dalam ide cerita, tujuan konflik dalam sebuah film sebagai penghambat bagi tujuan film tersebut, yang dihadapi oleh pemeran utama untuk bisa mencapai tujuan. Dalam konsep ide cerita yang terjadi disebabkan oleh pemeran pendukung yaitu permasalahan yang terjadi dengan pemeran utama dengan pemeran pendukung

c.) Lokasi

Sesuatu sangat penting dalam sebuah konsep cerita adalah lokasi karena lokasi sebagai sesuatu latar untuk ide atau cerita yang sangat menarik, karena lokasi bisa mendukung sebuah penghayatan dalam sebuah ide

d.) Waktu

Penempatan waktu dalam sebuah ide atau cerita dapat membangun sebuah konsep yang berkesinambungan dengan alur cerita.

2.4 Unsur cinematic

Cinematic yaitu bagaimana cara dalam kasi untuk memperoleh unsur naratif atau dan sesuatu aspek atau teknik dalam pembuatan film yang terdiri menjadi (4) empat bagian dengan sebagai berikut : *mise and scene*, *cinematografi*, editing, dan suara.

a.) *Mise and scene*

Mise and scene sendiri adalah sesuatu yang ada di depan kamera yang mengambil shot dalam sebuah produksi film yaitu kostum akting dll. *Mise and scene* sendiri berasal dari Bahasa Prancis yang disebut dengan "*put in the scene*" yaitu unsur cinematic yang gampang untuk bisa dikenali karena dalam bagian tersebut hampir seluruh gambar yang muncul dalam film.

b.) Cinematografi

Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide dapat mengemban cerita.

c.) Editing

Editing dan pergerakan kamera merupakan satu-satunya unsur sinematik yang murni dimiliki oleh seni film. Sejak awal perkembangan para sineas telah menyadari betapa kuatnya pengaruh teknik editing untuk manipulasi ruang dan waktu.

d.) Suara

Suara adalah yang menjadi bagian penting dalam unsur sinematik. Aspek suara yang dimaksud disini ialah suara yang keluar dari gambar yang sedang kita lihat dari film, yakni dialog, efek suara, musik dll.

2.2.2 Jenis film

menurut Heru Effendy (2009: 3-6) saat ini film terbagi dalam berbagai jenis film yaitu:

1. Film Dokumenter

Film dokumenter adalah mengkaji sesuatu realitas melalui berbagai metode untuk bisa mencapai tujuan. Fungsi film dokumenter sebagai film yang bisa menyebarkan informasi yang real entah itu pendidikan, organisasi dll bagi orang atau kelompok tertentu.

Film dokumenter juga sangat dikenali oleh banyak orang di dunia, dan semua orang yang turun dan mengkaji hal fakta menarik di lapangan lapangan saat produksi bisa banyak bereksperimen dan belajar banyak hal entah itu dalam konflik, tradisi atau media dll.

2. Film Cerita Pendek

Film yang berdurasi dari 60 menit ke bawah maka disebut film atau cerita pendek. Dan di banyak negara seperti Amerika, Australia, Jerman, dll film dengan cerita pendek menggunakan ke laboratorium bagi orang-orang memproduksi film pendek atau kelompok untuk bisa memproduksi cerita film panjang yang dihasilkan oleh orang-orang atau kelompok yang menyukai film dan melatih orang atau sekelompok tersebut dengan membuat film secara baik dan benar atau orang-orang yang mengikuti lomba film tertentu dari dunia film.

3. Film Cerita Panjang

Film cerita panjang adalah film yang berdurasi 1 jam ke atas atau 60 menit ke atas yang sering diputar dalam bioskop. Film juga sebagai hiburan bagi banyak orang atau tontonan umum. Film yang diproduksi oleh negara besar seperti Amerika merupakan film yang berdurasi 180 menit ke atas, Jenis film lain:

a. Profil Perusahaan

Profil perusahaan adalah jenis film yang diproduksi untuk keperluan seperti memperkenalkan sebuah produk atau perusahaan kepada masyarakat tentang usaha seseorang atau perusahaan. Jenis film ini juga dipakai untuk dalam sarana pendukung dalam sesuatu lembaga perusahaan atau usaha tertentu.

b. Iklan Televisi (TV Commercial)

Iklan televisi yaitu dengan menyebarkan informasi dalam sesuatu produk atau ILM (iklan layanan masyarakat)

Iklan produk biasanya ditayangkan suatu produk yang diiklankan secara langsung, artinya ada audiovisual yang bisa menjelaskan dari produk tersebut secara langsung. Sedangkan iklan layanan masyarakat, menginformasikan kepedulian produsen terhadap kejadian fenomena sosial yang diangkat sebagai topik iklan, sehingga mentayangkan produk tersirat secara langsung.

c. Program Televisi (TV Programme)

Program televisi yaitu acara dari program acara televisi yang diproduksi oleh sebuah stasiun televisi atau PH secara umum, program televisi dibagi menjadi dua jenis yaitu:

- Film fiksi

Fiksi yaitu film yang dibuat berdasarkan imajinasi manusia, dengan atau film yang tidak didasarkan pada kejadian nyata dalam kehidupan sehari-hari

- Non fiksi

Film nonfiksi adalah sebuah produksi yang dialami oleh suatu kejadian yang benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata yang kemudian dimasukkan unsur sinematografis dengan penambahan efek-efek tertentu seperti efek suara, musik, cahaya, dll, skenario atau naskah yang terikat dan lain sebagainya untuk mendukung daya tarik film tersebut.

4. Music Video

Film video klip termasuk sebuah jenis film yang digunakan produser untuk bisa memasarkan produk atau memberikan sesuatu yang sering terjadi dalam kehidupan nyata yang sering ditayangkan di televisi maupun youtube. Jenis video klip biasanya berdurasi 2 menit ke atas berdasarkan lagu yang dibuat oleh produser atau pemilik video klip.

Di Indonesia video klip berkembang sangat cepat dan mempunyai aliran tersendiri, dan juga berkembangnya media di Indonesia semua orang sangat mudah untuk membuat video klip.

2.2.3 Pengertian music

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), musik adalah ilmu atau seni penyusunan nada atau suara dalam urutan, dengan kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan dalam sebuah video klip. Kata musik berasal dari bahasa Yunani *mousikos*, dengan melambangkan dewa keindahan yang menguasai bidang seni dan keilmuan

Buku sejarah yang mengapresiasi dia asia pada tahun (2012) adalah karya widyatama tentang music yaitu penhayatan isi hati seseorang yang diungkapkan dalam bentuk bunyi yang teratur dengan melodi atau serta ritme dengan melodi yang indah.

Istilah musik dikenal dari bahasa Yunani yaitu "musike". Yaitu berasal dari perkataan muse-muse, dengan sembilan dewa-dewa Yunani di bawah dewa Apollo yang melindungi seni dan ilmu pengetahuan. Dalam metodologi Yunani Kuno memiliki arti suatu keindahan yang terjadinya berasal dari kemurahan hati para dewa-dewa yang diwujudkan sebagai bakat.

2.2.4 Pengertian video klip

Kata video klip menggunakan dua frase yaitu video dan klip

Frase video klip mengandung kata yaitu video dan klip. Secara etimologis kata video berasal dari sebuah arti dalam bahasa Inggris yaitu visual dan audio. Kata *VI* adalah singkatan dari Visual yang berarti gambar yaitu sesuatu yang bisa dilihat oleh mata, kemudian pada kata *Deo* adalah singkatan dari Audio yang berarti suara yaitu ketukan suara atau nada yang terdengar.

Menurut Effendi 2002:155 dengan judul *Mari membuat film, panduan produser* video dengan transmisi elektronik atau menerima gambar dengan lawan dari audio, yang berarti suara.

System yang digunakan dalam video adalah salah satu kumpyulan komponen yang saling bekerja sama yang bisa dapat mengirim gambar bergerak atau audio sekaligus.

Video juga salah satu video yang merupakan suatu peralatan bermain ulang atau *play back* dari salah satu program rekaman baik entah rekaman audio maupun gambar bergerak.

2.2.5 Sejarah Video Klip

Pada tahun 1894, penerbit musik Edward B. Marks dan Joe Stern menyewa ahli elektronik George Thomas dan berbagai artis untuk mempromosikan penjualan lagu mereka dengan berjudul "*The Little Lost Child*". Menggunakan cahaya, Thomas mempromosikan serangkaian gambar diam pada layar *simultan* untuk pertunjukan *live*. Ini akan menjadi bentuk hiburan yang populer dikenal sebagai 'Musik Bergambar', langkah awal menuju video klip.

Film pendek berjudul "St. Louis Blues" yang menampilkan dramatisasi sebuah lagu *hit*. Sejumlah musisi lain muncul dalam beberapa subjek musikal pendek selama periode ini. Kemudian, pada pertengahan 1940 musisi Louis Jordan membuat film pendek untuk lagu-lagunya, beberapa di antaranya disambung dengan film "*Suster Lockout*". Film-film ini, menurut sejarawan musik Donal Clarke, menjadi 'nenek moyang' video klip.

2.2.6 Perkembangan video klip di Indonesia

Menurut Denny Sakrie (pengamat musik dan kontributor tetap majalah Rolling Stone) dalam buku "*My Life as Music Video Director*" (2012:42) yang ditulis oleh Haqi Achmad, perkembangan video klip di Indonesia cukup menarik untuk ditelusuri, namun tetapi terdapat poin-poin penting yang menandai perkembangan video klip di Indonesia, yaitu:

1. Cikal Bakal Dari Film

Film Tiga Dara (1960) yang disutradarai Usmar Ismail dan memenangkan penghargaan Tata Musik Terbaik untuk Saiful Bachri di ajang Festival Film Indonesia tahun 1960 menjadi salah satu cikal bakal video klip Indonesia. Selain itu, grup musik Koes bersaudara yang beranggotakan John Koeswoyo, Tonny Koeswoyo, Yon Koeswoyo, Yok Koeswoyo, Nomo Koeswoyo sempat tampil membawakan dua lagu berjudul Bintang Ketjil dan Doa Ibu di film berjudul Bintang Ketjil (1963). Di Tahun 1973, Film Ambisi yang disutradarai Nya' Abas Akup tayang dan menampilkan musisi-musisi papan atas seperti Koes Bersaudara, God Bless dan Bimbo

2.2.7 Konsep dasar video klip

Menurut para ahli Colin Stewart dan Adam Kowaltzke 2007: 132. Pada awalnya industri musik terbagi video klip ke dalam dua tipe utama, yaitu *Performance Clip* dan *Conceptual Clip*. Jika video klip tersebut lebih banyak ditayangkan aksi dari seseorang penyanyi atau band maka disebut dengan *performance klip*, jika video klip tersebut lebih menampilkan selain dari penyanyi atau band Namun disertai dengan artistic atau model dalam video klip tersebut disebut dengan *conceptual klip*

1. *Performance Clip*

Performance clip tersebut difokuskan pada seorang penyanyi atau sekelompok band, dan video klip ini terlihat seperti kuno bagi khalayak penonton karena *performance* tersebut adalah tipe yang digunakan pada tahun 1970an

2. *Conceptual Clip*

Conceptual clip merupakan video klip yang mengikuti alur cerita pada suatu konsep sentral tertentu. Tipe klip tersebut memiliki ide atau alur cerita, Namun ada juga yang berupa kumpulan shot-shot yang digabungkan. Ada 2 bagian dalam tipe *conceptual clip* yaitu unsur dasar video klip & pembagian lokasi pada produksi video klip

2.2.8 Unsur dasar video klip

Makna yang dibentuk dalam salah satu video klip terbentuk dari 3 aspek yaitu sebagai berikut:

1. Musik Video Video klip

Music video klip yang dibuat dengan menambahkan gambar pada musik, dan gambar yang dibuat untuk ditampilkan tidak harus berkaitan dengan sesuatu pesan atau cerita. Aspek musical yaitu untuk bisa pengikat shot-shot, effect visual tertentu dengan gerakan yang diselaraskan dengan sesuatu beat musik, yang lain seperti rhythm, melodi dan sebagainya.

2. Lirik Video Video klip

Lirik video klip yaitu dengan konsep lirik dengan gambar yang berinteraksi untuk bisa membangun sesuatu yang bisa bermakna. Lirik lagu dengan tujuan untuk diperkaya atau diperkuat makna dari sebuah gambar. Jika berhasil dengan lirik dan gambar menyatu maka akan memperkaya makna dari video tersebut sehingga video tersebut bisa menjadi seperti sebuah “puisi dengan *audio visual*”. Jika olahan dari lirik dan gambar semakin berat maka penonton semakin susah untuk bisa memanifestasikannya. Sebaliknya jika lirik dan gambar menyatu, maka tampilan visual menjadi pengkayaan akan sebuah makna.

3. Image Video klip

Image video klip adalah tampilan gambar atau visual yang diutamakan dan dalam peran tersebut yaitu untuk bisa memberi makna atau cerita yang menarik untuk sebuah gambar. Karena dalam tampilan visual telah diucapkan dan musik hadir di belakan sebagai pesan atau konsep cerita yang ditayangkan

2.2.9 Klasifikasi & Pembagian Lokasi Pada Produksi VideoKlip

Menurut Colin Stewart dan Adam Kowaltzke (2007: 132). Kklasifikasi video klip dengan jenis yang berbeda beda berdasarkan beberapa klasifikasi yaitu:

1. Video klip bernuansa verbal,
Jika dalam gaya penggambaran video klip disesuaikan dengan lirik dan gamabar menyatu sesuai dengan konsep atau isi cerita

2. Video klip bernuansa simbol,
Video dengan bernuansa symbol jika tidak ada kesamaan antara lirik dan gambar dan tidak ada hubungan antara lirik dengan gambar. Maka digunakan nuansa verbal yang lebih membutuhkan kemampuan untuk menyelesaikan antara tampilan gambar dengan lirik sehingga bisa menyatu antara lirik dan gambar.

Berdasarkan lokasi pengambilan gambar saat produksi video klip dapat dibagi menjadi 3 bagian, yaitu: - *Indoor Production* (dalam ruangan) - *Outdoor Production* (luar ruangan) *outdoor place* (di luar ruangan) ketiganya terdapat lokasi yang berbeda beda yaitu:

1. Indoor on Place,
Dengan pengambilan gambar dalam runagan seperti rumah, gedung, rumah rusak dll.
2. Indoor Studio,
Sebuah video klip dengan pengambilan gambar di dalam ruangan studio. Mempunyai tekisnya tersendiri tidak sama dengan indoor place yang hanya menggunakan tempat. Indoor studio studio memanfaatkan peralatan yang ada dalam runagan studio entah property yang di dalam ruanagan studio, dan pengambina gambar dalam ruangan menggunakan semua artistic yang ada sehingga memerlukan konsep yang matang. Tidak dengan indoor place yang hanya menggunakan lokasi dan tidak membutuhkan artistik.
3. Outdoor place
Outdoor place berbeda dengan keduanya karena outdoor menggunakan lokasi yang bukan di dalam ruangan yang harus mempertimbangan cuaca dan juga memerlukan pengtimbangan yang sesuai dengan lokasi, sehingga memerlukan untuk survey untuk memastikan lokasi sesuai yang diinginkan atau matang untuk menjadi penentu isi gambar. seperti yang dikutip dari (www.123dok.com) tentang konsep dan unsur dasar video klip

2.2.10 Bahasa ritme

Menurut ahli rabiger (2013: 58) tentang Bahasa ritme mempunyai 5 karakter universal yaitu:

1. Bahasa *Ritme* (irama)
Bahasa visual yang dapat didengarkan dalam lagu dan disesuaikan dengan waktu yang ada

2. Bahasa Musikalisasi (*instrument music*)

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

3. Bahasa Nada

Bahasa nada sebagai visual yang menggunakan dalam suatu video klip dan menggunakan sesuai dengan nada.

4. Bahasa Lirik

Video klip yang menggunakan lirik harus berhubungan, jika lirik yang digunakan dengan kata “love” maka symbol tersebut digambarkan dengan Hati atau bunga

5. Bahasa *Performance*

Performance pada sesuatu video klip saling berkaitan dengan aksi dari seorang pemusik, band, penyanyi dll entah itu dari latar belakang dari band atau penyanyi sampai dengan profile dan karakternya

2.2.11 Fungsi Video Klip

Menurut ahli Haqi dalam bukunya dengan judul *Musik Records Indie Label* (Haqi, 2012: 32) memberitahukan mengenai fungsi yang terdapat dalam video klip.

1. Fungsi utama.

Video klip sebagai salah satu media yang bisa mempromosikan ke masyarakat luas untuk bisa mengetahui sesuatu karya yang dibuat oleh penyanyi band atau musisi dengan yang bersangkutan

2. Fungsi secara artistic.

Yang bersangkutan dalam video klip untuk bisa mengeksplorasi sebuah lagu, perlu menampilkan sesuatu yang berkaitan dengan music tersebut entah itu dalam bentuk artistic yang digunakan dalam video klip untuk bisa memberi ekspresi yang sangat makna bagi penonton.

2.2.12 Klasifikasi music

Musik adalah nada dan suara yang disusun sedemikian rupa sehingga menciptakan sebuah karya seni indah dengan mengandung unsur irama, lagu, dan keharmonisan melalui alat maupun suara manusia. Musik juga memiliki pola gelombang yang berbeda-beda setiap jenisnya, dan itu dibedakan kedalam genre musik. Dalam musik dibagi menjadi 15 genre utama, yaitu musik klasik, jazz, gospel, blues, rhythm and blues, funk, rock, metal / hardcore, electronic, ska / reggae / dub, hip hop / rap / rapcore, pop, latin, country, dan dangdut. Penikmat musik ada yang suka dalam jenis musik tertentu musik tertentu.

Dalam klasifikasi music tersebut mempunyai makna yang berbeda-beda yaitu:

1. Musik Populer (*Pop*)

Pop music adalah music yang sangat digemari oleh masyarakat luas. Music tersebut adalah music yang sesuai dengan keadaan sekarang. Sehingga banyak orang yang sering mendengarkan music tersebut. Genre music ini banyak digemari oleh seluruh dunia karena karakter yang bisa diterima oleh semua orang. Namun batasannya sering terdengar kabur, karena banyak pengguna music pop yang dimasukan oleh music dengan genre lain.

2. *Jazz*

Music ini adalah sebuah jenis music yang bertumbuh di musik Eropa *blues*, *ragtime*, terutama dalam music band

Beberapa sub genre jazz dengan sebagai berikut : *Dixieland*, *swing*, *bebop*, *hard bop*, *cool jazz*, *free jazz*, *jazz fusion*, *smooth jazz*, dan *CafJazz*.

3. *Gospel*

Genre gospel yaitu didominasi oleh vocal yang memiliki oleh orang Kristen. Ada juga yang sub genre dengan *gospel kontemporer* dan juga urban kontemporer *gospel*. Lagu *gospel* tersebut mirip dengan music dengan bergenre ROCK n Roll yang merupakan gabungan dari *rock*, *jazz*, dan *gospel*) *gospel* pada awal dikenal oleh orang-orang yang berkulit hitam di Amerika, dan perkembangan music *gospel* saat ini sangat meluas dan menjadi music rohani secara keseluruhan termasuk di Indonesia dan music *gospel* seperti yang dinyanyikan oleh *hillsong worship*, *snackshakers*, dll.

4. *Blues*

Music tersebut berasal dari afro-Amerika dan berkembang dari Afrika barat. Jenis ini kemudian memengaruhi banyak genre musik pop sampai sekarang, termasuk *ragtime*, *jazz*, *big band*, *rhythm and blues*, *rock and roll*, *country*, dan musik pop.

5. *Rhythm and Blues*

Musik yang disebut dengan *Rhythm and blues* yaitu salah satu music tradisional yang berasal dari masyarakat Afro- Amerika, yaitu musik pop dari orang berkulit hitam dari tahun 1940-an sampai 1960-an yang bukan *jazz* atau *blues*.

6. *Funk*

Funk musik salah satu aliran music yang menggunakan unsur dengan music tari di afrika-amerika. Pada awalnya music *funk* mengenal melalui ritme yang terpotong dengan secara singkat, yaitu dengan bunyi gitar atau ritme yang tajam,

. Akar *funk* dapat ditemukan hingga jenis *rhythm and blues* dari daerah Louisiana pada tahun 1960-an. Aliran musik ini terkait dekat dengan musik soul serta jenis musik turunan lainnya seperti *P-Funk* dan *Funk Rock*

7. *Rock*

Pengertian music rock sangat luas yang hampir meliputi semua music pop pada tahun 1950 an.

Awal mula dari bentuk music rock adalah panduan dari berbagai genre musik pada akhir 1940an dengan musisi musisi seperti Buddy Holly, Elvis Presley, Chuck Berry dll. Pada perkembangan music rock yang dibawa oleh artis tersebut mulai mendengarkan oleh seluruh dunia pada pertengahan tahun 1960 an, dan pada saat itu music rock berkembang menjadi *psychedelic rock*, dan pada berikutnya menjadi *progressive rock*

Pada tahun terakhir 1970an *rock* mulai berkembang, dengan kelompok seperti *the clash*, *the ramones* dan *sex psitols* pada tahun 1980an musik rock berkembang terus yaitu dengan *metal rock* dan berkembang menjadi *hardcore*, *thrash metal*, *glam metal*, *death metal*, *black metal* dan *grindcore*. Ada pula *British rock* serta *underground*

8. *Metal, hardcore*

Music dengan genre metal adalah aliran music yang keras dantidak dengan *rock*, meskipun terdapat band *metal* dengan lagu yang dibawa membuat orang terkesan slow. *Genre metal* juga sebagai kategori lagu keras yang dimiliki oleh vocal dalam bentuk *scream*, *growl* yang terbaru dalam music metal adalah pigsqueal dimana vocal lebih banyak menggunakan dari aliran *post-Hardcore hardcore*, *deathcore*, *screamo*, *metalcore*, *black metal*, *death metal*, *electronic hardcore* dan sebagainya.

9. *Electronic*

Music eletronik masih lama sebelum ditemukannya *synthesizer*, dengan model *tape loops* dan music eletronik yang masih menggunakan analog pada tahun 1950-1960an

10. *Ska, Reggae, Dub*

Ska, Reggae, Dub adalah perpaduan dari musik *R&B* dengan tradisional mento dari Jamaika muncul *ska*, dan pada saat itu berkembang menjadi *reggae* dan *dub*.

11. *Hip hop / Rap / Rapcore*

Music dengan genre *Hip hop / Rap / Rapcore* sebagai music dengan sub genre *R&B* yang mulai pada tahun 1970-1980an music tersebut mulai berkembang di Amerika Serikat yang disebut dengan nama *East coast hip hop*, dan pada tahun 1992 music *hip hop* mulai berkembang dan terkenal dengan nama *West Coast Hip-Hop* jenis dalam music tersebut dengan *heavy metal* dan menghasilkan *rapcore*

12. *Music tradisional*

Music tradisional adalah salah satu music yang digunakan dari turun ke temurun, dan mempertahankan music tersebut dengan sebagai sebuah hiburan, dan ada juga yang dipakai untuk pengobatan dan juga sebagai sarana komunikasi. Hal tersebut menurut kepercayaan masing masing. Musik tradisional juga adalah perbedaan seni dalam local di kehidupan masyarakat. Dan di Indonesia juga terkenal dengan music tradisional diantaranya adalah gamelan, sasando, angklun dll. Salaha music tradisional bisa terpengaruh dalam kebudayaan luar.

13. Latin

Music Latin termasuk dalam music tradisional yang biasa digunakan di Meksiko, Amerika Selatan, Italia, dan music tersebut memiliki sub genre samba.

14. Country

Music *country* termasuk dalam music tradisional yang dipengaruhi oleh *blues* dan music tersebut dikembangkan oleh orang Amerika dengan berkulit putih terutama dalam Kota yang bernama Nashville.

15. Dangdut

Dangdut adalah music yang dikembangkan di Indonesia, dan music tersebut memiliki karakter sama seperti music India. Pada awalnya music tersebut masih dianggap sebagai music yang tidak berkembang, namun seiringnya waktu music tersebut banyak digemari oleh masyarakat umum.

16. World Music

World music atau dunia music termasuk aliran music yang populer dan klasik, serta mempunyai elemen etnik. Music dunia dieksplor seperti music modern saat ini dan bisa mengabungkan antara music etnik dengan modern. Dan music tersebut dalam kategori music yang berasal dari Eropa.

3.2.13 Tahap pra produksi video klip

Mungkin sudah banyak yang mengetahui tahapan membuat video klip pada pra production. Namun, ternyata dalam tiap tahapan tersebut ada banyak elemen yang perlu dipersiapkan. Lakukanlah persiapan yang sangat matang sebelum syuting dilaksanakan, karena persiapan yang matang akan membuat lebih tenang. Segala persiapan tentunya dilakukan di tahap *pra produksi video klip* yaitu:

a. Menyapkan naskah Skenario

Setelah menemukan ide cerita seorang penulis naskah dapat menuliskan ide cerita kedalam naskah dalam ide yang telah didiskusikan bersama all krew, skenario dapat bersumber dari ide orisinal atau adaptasi sebuah novel yang akan dipakai saat produksi.

b. Menyusun jadwal dan biaya produksi

Jadwal produksi disusun setelah naskah dikunci atau sudah tidak bisa dirubah lagi, karena setelah itu dapat diketahui berapa biaya yang dibutuhkan sesuai dengan tuntutan cerita yang telah direncanakan pada saat pra produksi tersebut, serta penjadwalan sudah bisa ditentukan untuk menentukan waktu untuk produksi.

c. Merekrut Tim Produksi

Merekrut atau mencari tim produksi dengan matang. Tahap seleksi yang disesuaikan dengan

kebutuhan yang memerlukan dan beberapa orang yang wajib mengikuti produksi tersebut.

d. Mencari lokasi

Hunting lokasi dilakukan untuk mencari lokasi yang dipakai saat produksi sesuai dengan kebutuhan cerita, dan juga mengurus perizinan lokasi yang ditentukan jika lokasi tersebut membutuhkan perizinan, karena mencari lokasi harus sesuai dengan ide atau cerita yang telah direncanakan pada saat pra produksi bersama semua Tim yang telah dilakukan.

e. Menyapkan peralatan

Semua produksi berjalan harus menggunakan peralatan karena itu sebelum memasuki tahap produksi harus menyiapkan peralatan terlebih dahulu.

f. Rehearsal all krew

Aktivitas yang dilakukan sebelum masuk ke shooting, dimana seluruh krew yang akan memerankan tokoh dalam skenario yang telah dibuat dan dilatih oleh sutradara sesuai dengan ide atau konsep cerita yang telah disiapkan.

3.2.14 Tahap produksi

Setelah melalui serangkaian tahapan pra produksi maka langkah berikutnya adalah tahap produksi, yaitu shooting,

Dengan melakukan tahap produksi atau mempraktekan konsep yang telah dibuat, memungkinkan pelaksanaan produksi tak banyak membuang waktu untuk membahas bagaimana cara kamera merekam gambar, tahap produksi adalah proses merealisasikan naskah menjadi audio visual. Pada saat shooting diperlukan koordinasi yang kuat pada seluruh divisi, karena akan ada banyak hal-hal yang tak terduga dan harus diantisipasi, masalah utama yang paling sering terjadi dalam proses produksi adalah waktu yang tidak sesuai dengan jadwal produksi, masalah teknis, selain itu faktor alam juga sangat berpengaruh terhadap kelancaran ketika sudah memasuki tahap produksi.

2.2.15 Tahap paskah produksi

Paskah produksi adalah suatu kewajiban yang dilakukan seorang editor seperti memotong dan juga menyusun gambar sesuai dengan isi cerita yang dibuat dan juga selama masa paskah produksi seorang editor juga bermain effect atau menambah effect dalam editing untuk bisa memberikan sentuhan warna yang menarik. Sehingga dalam tahap yang terakhir bisa mendapatkan gambar yang artistic, namun tidak keluar dari konsep yang telah dibuat bersama semua crew bersama sutradara. Editing video klip “*dunia baru*” menggunakan teknik editing *cut by cut* sesuai dengan konsep cerita yang telah dibuat. Pada saat editor memasuki tahap editing usahakan untuk saat pemotongan antara gambar yang dapat menceritakan maksud dan tujuan dalam cerita video klip, sehingga penonton bisa memahami isi cerita yang dalam video klip. Tahapan editing video klip dengan sebagai berikut ini:

a. Logging,

Logging adalah editor untuk memotong gambar, mencatat waktu pada saat pengambilan gambar dan juga memilih shot-shot yang telah diambil dengan kamera record.

b. Offline editing,

Offline editing adalah proses pemotongan gambar menyusun dan memperbaiki shot-shot yang telah diambil pada saat produksi

c. Online editing,

Online editing adalah seorang editor memperbaiki gambar dari hasil offline editing yaitu dengan memberikan sentuhan warna dan juga memberikan effect effect yang ingin digunakan dalam video klip

d. Melihat kembali hasil *editing*

Setelah melalui tahap *editing*, hasil *editing* akan di presentasikan kepada produser dan sutradara untuk dievaluasi jika hasil *editing* sudah sesuai dengan visi sutradara dan tuntutan naskah maka film dapat di selesaikan dan di distribusikan oleh produser.

3.2.15 Pengertian editing

Menurut para ahli Pratista, (2017:24), Editing adalah salah satu transisi gambar dan pindah ke gambar lain. Transisi yaitu pengambungan ragkayan atau potongan potongan film yang terpisah lalu disatukan mejadi kesatuan sehinga menghasilkan alur cerita yang berkelanjutan atau kontinuitas

Menurut para ahli Thompson and Christopher J. Bowen, 2009 Mengedit untuk film adalah proses mengatur, meninjau, memilih, dan menyusun "footage" gambar dan suara yang ditangkap melaui alat perekam selama produksi. Hasil kerja keras pengeditan dari seorang editor berupa cerita atau presentasi visual yang bermakna yang sedekat mungkin dengan pencapaian tujuan di balik maksud asli dari karya tersebut - untuk menginspirasi, mehibur atau menginformasikan.

Editing adalah memotong, memilih gambar dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi dan pada saat editing bisa menghasilkan gamabar dengan seusai isi cerita yang penuh makna sesuai dengan apa yang telah direncanakan sat paskah produksi.

2.2.17 Pengertian editor

Editor adalah salah satu sines professional yang tugasnya untik mengontruksi sesuatu cerita dari shot-shot yang telah diambail berdasarkan isi cerita atau konsep sehinga menjadi sebuah video cerita yang utuh.

Sesuatu yang harus dimiliki seorang editor adalah *Sense of storytelling*, dia harus memahami konstruksi dari susunan cerita yang menarik, dramatis melalui musik irama yang ada dalam shot-shot yang disusun dan mampu mengesinambungkan adegan/cerita dari awal hingga akhir. Sesuai dengan *storyboard* isi cerita yang telah dibuat oleh sutradara saat pra produksi berlangsung.

Video adalah salah satu teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Menurut Iwan Binanto dalam buku *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya* (2010:10), kata video berasal dari kata Latin yang berarti saya lihat. **Editing** adalah proses penyusunan gambar dari beberapa shoot lain hingga menjadi satu kesatuan cerita yang utuh.

Menurut Azhar Arsyad (2011:49) juga menyatakan bahwa video merupakan gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audiovisual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

2.2.18 Tujuan editing

Alasan untuk seorang editor melakukan sesuatu pengeditan dan pendekatan editing yang bergantung pada hasil yang diinginkan. Hal terpenting yang dilakukan saat editing adalah menetapkan tujuan atau melakukan editing secara umum dengan sebagai berikut

1. Memindahkan klip video yang tidak diperlukan ini menjadi tugas yang utama dan yang paling sederhana di dalam editing. Banyak video dapat secara dramatis ditingkatkan dengan tidak menggunakan shot shot yang tidak diperlukan atau tidak dikehendaki.
2. Memilih gambar yang terbaik yaitu hal yang umum untuk mendapatkan durasi yang singkat dari ukuran durasi yang panjang. Hanya material yang terbaik yang akan dipertahankan.
3. Editing video adalah untuk melakukan suatu cerita atau menyadikan informasi dan editing adalah suatu langkah yang sulit untuk mendapatkan hasil dan tujuan.
4. Menambahkan effect, grafik warna dll adalah suatu susunan bagian dari editing
5. Mengubah gaya dan suasana hati dan langkah dari gambar. Seorang editor yang baik akan mampu menciptakan suasana hati yang sulit dipisahkan dalam mengedit suatu video. Teknik seperti suasana hati musik dan efek visual dapat mempengaruhi bagaimana penonton akan bereaksi.

6. Memberikan sudut pandang yang menarik bagi hasil video yang telah diedit dapat di khususkan untuk mendukung sudut pandang tertentu, mengabarkan suatu pesan atau aksi yang dapat dimengerti.

2.2.19 Teknik editing

Editing memerlukan kreatifitas dan pemahaman dalam segi artistik, *editor* harus menguasai teknik *editing* hal ini diperlukan agar film tidak membosankan saat ditonton, selain itu teknik *editing* juga diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan yang biasa terjadi pada saat tahap *editing*. Teknik *editing* dibagi menjadi dua:

1. *Editing* Kontinuiti

Salah satu system penyutingan gambar untuk bisa mengetahui kesinambungan sebuah ide cerita atas tercapainya dalam suatu aksi cerita atau adengan.

a. *180 Rule*^o

180 rule adalah aturan dari komposisi kamera yang tidak di ijinan untuk melewati garis aksi ketika transisi shot dilakukan, aksi tersebut tersebut adalah garis imajiner

b. *Shot/Reverse-Shot*

Reverse-shot adalah dua gambar atau lebih yang bisa membedakan posisi pada suatu karakter entah itu kea rah depan atau belakan

c. *Match On Action*

Teknik ini adalah perpindahan shot shot yang telah diambil entah itu ke arah yang berbeda, namun dengan sebuah aksi yang tidak terputus dalm suatu pergerakan

d. *Cut-In*

Adalah sebuah transisi dari jarak pengambilan gambar dengan jarak jauh ke pengambilan gambar yang lebih dekat.

e. *Crosscutting*

Serangkayan pengambilan gambar yang memperlihatkan dua aksi kejadian atau lebih dengan tempat yang berbeda dan melakukan dengan secara bergantian.

f. *Montage Sequence*

Sering hanya disebut dengan *montage*, adalah salah satu pengambilang gambar yang menunjukkan suatu rangkaian proses peristiwa waktu ke waktu.

2. *Editing* Diskontinuiti

a. Pelanggaran Aturan 180^o

Banyak film yang menggunakan aturan 180^o tanpa kecuali dengan semua adengan. Pelanggaran tersebut biasa digunakan untuk bisa menunjukan sesuatu motif tertentu untuk bisa menyampaikan pasan yang mendalam atau dengan effect effect yang tidak diorientasi

basi si pendengar.

b. Jump Cut

Teknik ini adalah salah satu lompatan gambar dalam satu rangkayan pengambilan gambar dengan perubahan posisi aksi atau objek dengan latar yang sama atau sebaliknya dengan latar yang berubah seketika

c. Nondiegetic Insert

Adalah sebuah penambahan pengambilan gambar yang sama sekali tidak berhubungan dengan unsur seperti ruang dan waktu dalam cerita filmnya. *Shot* ini ditujukan khusus serta simbolik. Seperti yang dikutip di (www.nofilmschool.com) tentang editing kontinuitas dan deskontinuitas

2.2.20 Jenis teknik editing film

Jenis teknik editing dalam film ada tiga (3) bagian seperti yang dikutip di (www.rekreartive.com) tentang dasar editing dalam perfilman yaitu:

3 **Editing** *continuitas (continuity cutting)*

Editing kontinuitas adalah salah satu cara untuk menyambungkan potongan yang sesuai dengan barisan, dimana aksi yang sesuai dan mengalir dari sebuah shot ke shot yang lain, dimana aksi tersebut ditunjukkan bukan sekedar shot yang sebelumnya diambil. Sesuatu bagian yang disesuaikan atau kerangka yang disambungkan dapat selaras atau terbagi angle yang berbeda tetapi dengan gambar yang layak untuk mempertunjukkan penyesuaian pergerakan gambar, dan pada saat subjek berpindahan shot atau arahan yang menyatu bersama. Jika sesuatu pengambilan gambar tidak sama atau berurutan yang akan menimbulkan *jump-cut*

4 **Editing** *kompilasi (compilation cutting)*

Merupakan sebuah film berita dan film sejenis dokumenter yang mengenai survey, laporan, analisis dokumen, sejarah atau laporan kegiatan, biasanya menggunakan editing kompilasi sebab sifat snapshotnya yang menyenangkan dari informasi visual, ini semua disatukan oleh sebuah narasi yang bersesuaian. Narasi suara menggerakkan gambar dan sedikit artinya jika gambar tanpa keterangan suara. Editing kompilasi ini akan sedikit mendapatkan masalah sebab semua shot menggambarkan apa yang didengar/narasi.

5 **Editing** *kontinuitas dan kompilasi (continuity and compilation)*

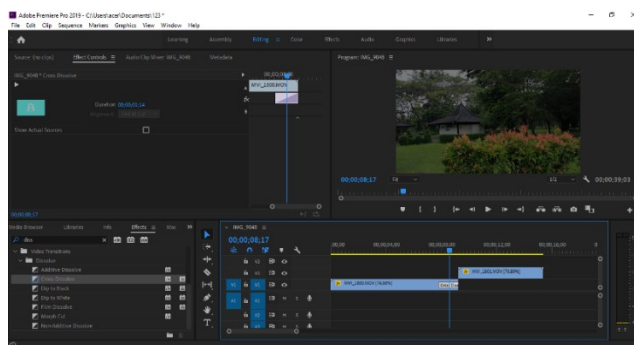
Editing kontinuitas dapat menggunakan di editing kompilasi seperti dalam rangkayan gambar introduksi atau suatu bagian dari editing dengan waktu dan runangan yang disingkatkan atau sebuah rangkayan gambar yang tidak sesuai dan memberikan impresi.

2.2.21 Pengertian transisi

Transisi adalah suatu elemen yang penting, entah itu dalam penyutradaraan atau dalam pengambilan gambar. Sutradara harus memikirkan transisi yang tepat antara satu adengan dengan adengan yang lain, sehingga bisa mempersiapkan pengambilan gambar yang diolag pada saat editing. Dan juga seorang editor yang mesti memahami fungsi dari transisi yang digunakan pada saat diperlukan. Berikut beberapa jenis transisi yang mengetahui dan penggunaannya:

a.) Dissolve

Dissolve adalah Transisi yang perlahan muncul dan hilang antara gambar pertama dengan gambar berikutnya. Dalam penggunaan transisi ini gambar akan terlihat seperti saling tertumpuk satu sama lain, yaitu gambar pertama mulai hilang dan bermunculan dengan gambar yang berikutnya dengan semakin jelas. Cepat atau lambat transisi ini tergantung pada editing masing-masing.

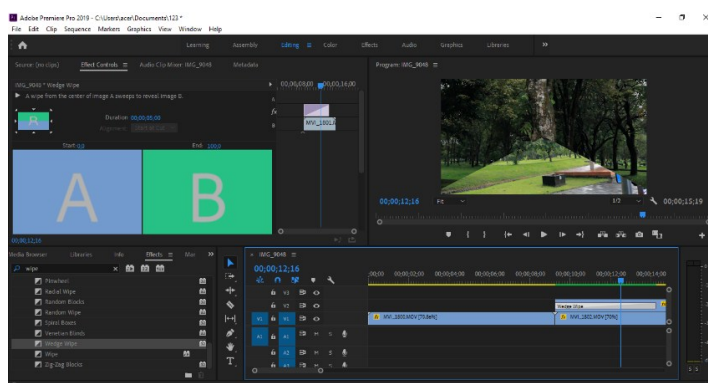


Gambar : 01

Sumber foto pribadi

7. Wipe

Dengan gambar yang saling bertumpukan atau gradual sehingga ada barisan yang bisa menghapus gambar pertama dengan bermunculan dengan gambar yang berikutnya. Dan dalam bentuk editing wipe transisi macam-macam yaitu bisa kiri, kanan, atas, bawah,

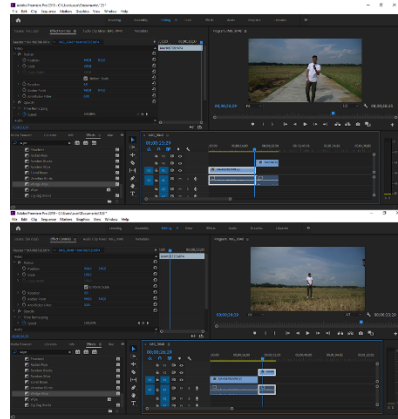


Gambar : 02

Sumber foto pribadi

8. Cutaway

Adalah teknik dengan memasukan gambar lain di satu adengan yang sama akan tetapi gambar yang berikutnya masih berhubungan dengan gambar yang pertaman



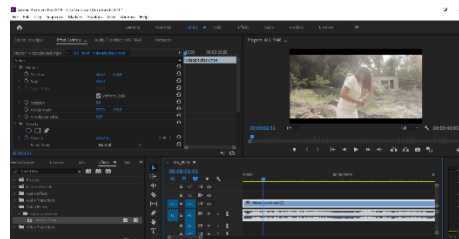
Gambar : 03

Sumber foto pribadi

9. Split

Split Lengkapi dengan gambar yang menunjukkan proses transisinya, agar pembaca mudah memahaminya.

Split dikenal dengan L cut yaitu potongan gambar dipotong hingga hanya bisa menyisakan audio yang disebut dengan L CUT.



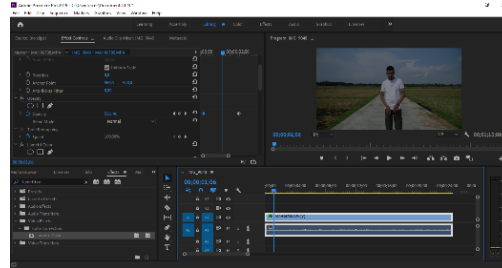
Gambar : 04

Sumber foto pribadi

10. Fade

Fade ada dua jenis yaitu jenis fade in dan fade out

Fade in yaitu gambar kosong yang perlahan muncul, dan fade out yaitu gambar yang mendadak hilang. Biasanya transisi fade digunakan untuk pembukaan atau penutupan salah satu video



Gambar : 05

Sumber foto pribadi

2.2.22 Teknik Cutting video klip

Cut, atau dalam Bahasa Indonesia disebut potongan, adalah secuil gambar yang nantinya akan digabungkan dengan potongan gambar lain dan akhirnya merajut sebuah cerita yang bermakna. Ini merupakan prinsip dasar editing dan digunakan hampir di semua film modern.

Dalam seni editing atau penyuntingan gambar, dikenal jenis-jenis cut atau potongan gambar dengan sebagai berikut:

Jump Cut

Satu shot di ruang dan waktu tertentu disusun dengan shot lain di ruang dan/atau waktu yang berbeda. Jenis potongan untuk melompati waktu karena perubahan sudut kamera kurang dari 30°. Jenis editing ini disebut jump cut. Biasanya digunakan untuk memperlihatkan lompatan waktu.

L Cut Dan J Cut

Dengan L cut, penonton akan dibuat mendengar suara shot berikutnya terlebih dahulu, sebelum melihat visualnya. Sebaliknya, dengan menggunakan J Cut, penonton akan melihat visual shot berikutnya terlebih dulu, sebelum suaranya masuk mengikuti gambar. Biasanya jenis potongan ini digunakan untuk memperhalus transisi ke shot atau scene berikutnya.

Cutaways

Meletakkan sebuah shot yang tidak ada hubungan secara langsung dengan adegan utama. Biasanya digunakan untuk menarik penonton dari subjek utama. Potongan jenis ini membantu menekankan

dan memberi makna pada detil mise-en-scène dan juga membangun nuansa tertentu dalam sebuah ruang dan waktu.

Cross Cut

Memotong dua adegan berbeda yang terjadi pada saat bersamaan di ruang yang berbeda secara paralel. Misalnya: karakter A sedang kencan dengan karakter B, selingkuhannya. Namun di saat yang sama kita melihat karakter C, istri sah dari karakter A, sedang memasak di rumahnya.

Match Cut

Teknik mencocokkan pergerakan atau ruang dari dua lingkungan yang berlawanan menjadi harmonis.

Montage

Teknik menggunakan potongan gambar yang cepat untuk membantu menyampaikan berlalunya waktu, biasanya disertai musik.

2.2.23 Master Edit:

Dalam hasil akhir suatu film atau video klip semua proses editing dilakukan dengan menggunakan computer atau laptop. Semua file perlu untuk mentransfer ke dalam sebuah computer atau laptop untuk bisa dilakukan sebuah proses editing. dan dalam dunia editing menggunakan master yang digunakan sangat berbeda beda antara itu premiere pro, final cut, filmora, dll. Untuk bisa mengedit sesuai dengan pemahaman masing masing.

Karena editing perlu memahami penggunaan master tersebut untuk dalam pemotongan, menambah effect atau memberikan sentuhan warna sesuai dengan konsep masing yang ada. Dalam pengerjaannya, editing dibagi menjadi 2, yaitu:

1. Linear Editing

Editing dengan menyusun gambar satu per satu secara berurutan dari awal hingga akhir (seperti membentuk sebuah garis lurus tanpa putus). Sehingga seandainya terjadi kesalahan dalam menyusun gambar, kita harus mengulang kembali proses *editing* yang telah kita lakukan. *Editing* dengan proses seperti ini biasanya dilakukan dengan media video.

2. Non Linear Editing (NLE)

Editing dengan menyusun gambar secara acak (tidak berurutan). Dengan *editing* seperti ini, kita tidak lagi harus memulai *editing* dari awal dan berurutan hingga akhir. Kita bisa saja memulainya dari tengah, akhir, atau darimana pun, tergantung dari materi mana yang telah siap terlebih dahulu. Dengan *editing* ini juga, memungkinkan kita untuk merubah susunan dan panjang gambar yang telah kita buat sebelumnya.

Offline editing

Dikutip dari Premiumbeat, Offline editing salah satu pengeditan dengan menggunakan raw footage yang telah di kompres dan formatnya menjadi progress yang dinamakan dengan codec. Dan kata lain yang digunakan untuk bisa menggambarkan format tersebut yaitu “proxy footage” dan offline editing pada editor biasanya dilakukan pengelompokan data, yaitu untuk memilih bagian mana yang ingin dipotong dan mengatur urutan footage dll.

Bagaimana seorang editor dalam editing offline melihat footage yang layak untuk memotong memasang semua footage yang telah di ambil pada saat produksi. Saat seorang editor memotong dan memasang footage selesai harus melihat ulang hasil editing sebelum memasuki online editing, jika ada yang kurang maka seorang editor harus mengganti footage yang lain yang layak untuk bisa masukin dalam frame editing.

Penyusunan footage

Kalau dalam *foldering* penyusunan hanya untuk mengetahui sebuah *footage* masuk ke adegan mana, tahap selanjutnya dalam *offline editing* adalah untuk mengurutkannya di dalam *timeline*.

Drafting

Setelah menyusun *footage* berdasarkan urutan adegannya, tahap selanjutnya dalam *offline editing* adalah *drafting*. *Drafting* ini mencakup pemotongan *footage* dan semua pengeditan elemen-elemen di dalamnya.

Online editing

Online *editing* bisa disebut sebagai tahap finishing, dimana footage berkualitas rendah disambungkan kembali ke kualitas aslinya atau kualitas penuh, kemudian melakukan koreksi warna atau color grading, menambahkan visual efek, memasukan judul, *audio level* dan tahap terakhir adalah meng-eksport film secara utuh. (<http://20questionsfilm.com>) dalam tahapan editing offline sebagai berikut :

Warna

Warna yaitu untuk membuat sentuhan warna dalam video klip agar terlihat cinematik sesuai dengan dengan ide cerita video klip

Effect

Memberikan effect dalam salah video klip dengan effect tersebut bisa bawaan dari master editing atau dalam online, untuk bisa menghasilkan video yang lebih menarik pada penonton.

Melihat

Melihat kembali hasil editing, jika ada footage yang kurang maka diwajibkan untuk mengganti footage tersebut dengan yang lain.

2.2.26 Ekstraksi

Selama pembuata laporan karya kreatif ini, para penulis menggunakan contoh dari laporan tugas akhir milik Satria Yusa Aji, Nim (2016/BC-F/5041) dalam pembuatan film pendek peran editor dengan berjudul “*voice call*”

Pada tahun 2021 penulis tertarik dengan tugas akhir ini karena menggunakan referensi laporan yang membicarakan tentang mekanisme kerja seorang editor. Dan juga laporan ini memiliki Sistem penulisan yang baik sehingga menjadi acuan bagi penulis untuk menyusun laporan tugas akhir ini

BAB V

PENUTUP

5.6 KESIMPULAN

Mengambil peran sebagai *editor* dalam produksi video klip mempunyai tugas dan tanggung jawab yang besar. Mulai dari pra produksi hingga pasca produksi, seorang *editor* dalam mempelajari naskah bekerja sama dengan sutradara maupun *DOP*, menentukan konsep *editing* sesuai apa yang diinginkan sutradara dan tuntutan naskah, agar video klip dapat memberikan informasi/ pencehan kepada penonton. Dalam produksi video klip “*dunia baru*” ini penulis bisa mempelajari banyak hal yang lebih banyak lagi mengenai cara kerja sebagai seorang *editor*, berdasarkan uraian dari bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Peran seorang *editor* sangat penting dalam sebuah video klip editor yang akan menghasilkan gambar visual sesuai konsep cerita.
2. Seorang *editor* dirtuntut memiliki kreatifitas yang tinggi dan komunikatif karena *editor* menjembatani antara naskah, visi sutradara, dan memberikan informasi tentang ketiga hal tersebut kepada penonton.
3. Seorang *editor* harus memahami tentang software dan memiliki banyak referensi teknik-teknik *editing*, selain itu juga harus memiliki *feel* tentang pemotongan gambar yang tepat agar tempo film berjalan sesuai dengan rencana.
4. Seorang *editor* bekerja ketika tahap pasca produksi namun dalam tahap pra produksi *editor* harus banyak berkomunikasi dengan sutradara terkait dan *DOP* tentang konsep *editing* seperti apa yang ingin bibawakan sutradara kepada penonton.

Editor harus bisa membaca jalan cerita dan sisi dramatik yang ingin ditekankan oleh sutradara, kemudian menjabarkannya dalam konsep *editing* yang telah dipersiapkan selama tahap pra produksi berlangsung.

5.7 SARAN

Sebuah produksi video klip dihasilkan dari kerjasama tim produksi, maka dari itu dibutuhkan koordinasi, kekompakan, pengertian, dan kepercayaan dari masing-masing individu yang terlibat sehingga bisa menyelesaikan produksi video klip dengan baik. Seorang *editor* diharapkan untuk bisa mengatasi hal-hal yang berkaitan dengan masalah teknis maupun non teknis untuk menjaga keharmonisan dalam tim produksi. Dari pengalaman yang diperoleh dari produksi video klip “*dunia baru*” penulis mempunyai beberapa saran untuk menjadi seorang *editor* yang mungkin bermanfaat, yaitu :

5.2.1. Saran untuk *editor* video klip *dunia baru* :

1. Memperbanyak referensi tentang *editing* video klip dengan mencari di internet tentang teknik *editing* video klip, macam-macam teknik transisi, dan sebagainya. Meskipun praktek itu perlu namun juga harus paham dengan gagasan maupun teori, karena editor bisa dijadikan sebagai sebuah patokan ketika melakukan praktek paskah produksi video klip maupun karya audio visual lainnya. Seorang *editor* diwajibkan bisa membaca video klip mulai dari memahami naskah sampai penyampaian cerita lewat *editing*, karena dalam setiap video klip menggunakan gaya *editing* yang berbeda-beda.

Menjadi seorang *editor* harus selalu mengikuti jaman, karena industri kreatif selalu memunculkan hal-hal baru, seperti gaya *editing* baru dalam menceritakan sebuah video klip, macam-macam teknik transisi yang baru. dan jangan takut untuk melakukan eksperimen dalam *editing*, karena kita sudah berada di era digital dimana ketika melakukan kesalahan sangat mudah untuk mengembalikannya lagi ke bentuk awal. Selain itu perbanyak produksi, namun tidak hanya dalam jumlah kuantitas namun kualitas perlu dievaluasi tiap produksinya agar video klip tersebut bisa menambah pengalaman, karena pengalaman sangatlah penting untuk menambah wawasan.

2. Seorang editor mampu bertanggung jawab sampai editing video selesai meskipun ada kendala apa yang terjadi. karena melalui kendala tersebut kita bisa memahami lebih banyak hal dalam editing.

5.2.2 Saran untuk Akademik (STIKOM Yogyakarta)

1. Melengkapi peralatan kampus agar mahasiswa tidak perlu menyewa peralatan dari luar kampus ketika ada produksi.
2. Memperbaiki sarana dan prasarana kampus STIKOM Yogyakarta agar terlihat lebih rapi dan bersih.

3. Jika pada saat praktikum dasar dasar fotografi, memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk bisa praktikum di dalam studio fotografi.