

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**  
**PERAN *GAFFER* DALAM PRODUKSI MUSIK VIDEO “TAK KURANG  
TAK LEBIH”**

Laporan Praktik Karya Kreatif ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli  
Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi *Broadcasting* Film



**Oleh:**

**Eggi Wanandy**

**20045427**

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN RADIO & TELEVISI**  
**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)**  
**YOGYAKARTA**  
**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**  
**PERAN GAFFER DALAM PRODUKSI MUSIK VIDEO “TAK KURANG**  
**‘TAK LEBIH”**

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya  
(A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran Radio &  
Televisi



**Disusun Oleh:**

**Eggi Wanandy**

**20045427**

**STIKOM**  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI  
YOGYAKARTA

**Disetujui Oleh:**



**Arya Tangkas, S.Pt, M.Ikom**

**Dosen Pembimbing**

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN RADIO & TELEVISI**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)**

**YOGYAKARTA**

**2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan di hadapan dosen penguji D3 Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 18 Agustus 2023

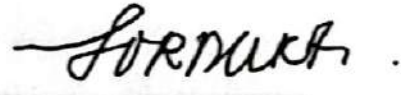
Jam : 10.00

Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

1. Risa Karmida, M.A  
NIK.081.0232.19  
(Penguji I)



2. Dra. Sudaru Murti, M.Si  
NIP.196012181987022001  
(Penguji II)



3. Arya Tangkas, S.Pt, M.Ikom  
NIK.071.202332.19  
(Pembimbing dan Penguji III)



**Mengetahui**

(Ketua STIKOM Yogyakarta )



Dra. Sudaru Murti, M.Si

NIP.196012181987022001

**Mengesahkan**

( Ketua Prodi D3 Penyiaran)



Arya Tangkas, S.Pt, M.Ikom

NIK.071.202332.19

## PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Eggi Wanandy

NIM : 20045427

Judul Laporan : Peran *Gaffer* Dalam Produksi Musik Video “Tak Kurang Tak Lebih”.

Dengan ini menyatakan bahwa :

- 1) Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya dan merupakan deskripsi atas latihan kerja secara profesional selama menempuh Praktik pembuatan karya kreatif dalam lembaga industri dengan bimbingan dosen pembimbing.
- 2) Karya ini bukan plagiasi karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya sebagai pendukung argumentasi yang saya buat. Saya mencantumkan sumber secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah, disamping dalam catatan kaki pada halaman tulisan.
- 3) Apabila di kemudian hari terbukti saya melakukan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang dapat dipercaya, maka saya bersedia untuk dicabut gelar atau hak sebagai Ahli Madya Komunikasi yang kemudian dipublikasi secara luas oleh STIKOM Yogyakarta.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 29 Agustus 2023



Eggi Wanandy

NIM 20045427

## **MOTTO**

"Tujuan kita belajar itu bukan semakin merasa pintar tapi semakin pintar merasa"

**\*Eggi Wanandy**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Laporan Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini.
2. Kedua orang tua saya yang sudah memberikan dukungan, semangat, tenaga dan juga biaya dari awal kuliah sampai akhir nanti.
3. Kepada rekan-rekan dalam produksi film ini, yaitu: Nova Rosliana, Imam Hafidh, Kurnia Ramadhan Yusuf, Kevin Pratama, Jeje serta seluruh tim produksi yang ikut membantu demi kelancaran dan terwujudnya Karya Kreatif ini
4. Saya ucapkan terimakasih kepada teman dekat saya yang telah memberikan dukungan dan membantu menyusun laporan penulis.
5. Para staff karyawan STIKOM Yogyakarta yang telah membantu juga memberikan pelayanan terbaik bagi mahasiswa.
6. Terimakasih untuk diri saya sendiri

## KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera,

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat karunia-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Peran *Gaffer* dalam Produksi Musik Video “Tak Kurang Tak Lebih”. Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Broadcasting Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta (STIKOM Yogyakarta).

Untuk itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Sudaru Murti, M.Si selaku ketua Stikom Yogyakarta.
2. Bapak Arya Tangkas, Heri Setiawan dan Risa Karmida yang sudah memberikan masukan pada laporan saya, sehingga menjadi laporan tugas akhir dengan hasil terbaik.
3. Kedua Orang Tua, Keluarga dan seluruh rekan-rekan yang selalu memberikan dukungan.
4. Teman - teman *Broadcasting* Film dan Radio TV 2020 yang dari awal perkuliahan hingga sekarang rela membagi ilmunya berproses bersama. Pengalaman bersama kalian akan menjadi proses berharga bagi penulis.
5. Team produksi *video klip* “Tak Kurang Tak Lebih” yang telah bekerja keras dalam terwujudnya karya kreatif ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Karya Kreatif ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati

Yogyakarta, 29 Agustus 2023

Eggi Wanandy  
NIM 20045427

## DAFTAR ISI

|                                                                   |             |
|-------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....                                  | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....                                   | <b>ii</b>   |
| <b>PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK</b> .....                            | <b>iii</b>  |
| <b>MOTTO</b> .....                                                | <b>iv</b>   |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....                                  | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                           | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                                        | <b>ix</b>   |
| <b>ABSTRAK</b> .....                                              | <b>xiii</b> |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....                                    | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang.....                                           | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                                          | 3           |
| 1.3 Tujuan .....                                                  | 4           |
| 1.4 Waktu dan Lokasi Pembuatan Karya Kreatif .....                | 4           |
| 1.5 Metode Pengumpulan Data.....                                  | 4           |
| <b>BAB II KERANGKA KONSEP</b> .....                               | <b>6</b>    |
| 2.1 Penegasan Judul.....                                          | 6           |
| 2.1.1 Definisi Peran.....                                         | 6           |
| 2.1.2 Definisi <i>Lighting</i> .....                              | 6           |
| 2.2 Fungsi Cahaya .....                                           | 8           |
| 2.2.1 Fungsi Ekspresif.....                                       | 8           |
| 2.2.2 Fungsi Realisme.....                                        | 8           |
| 2.3 Prinsip Cahaya .....                                          | 8           |
| 2.3.1 <i>Key Light</i> (Cahaya Buatan).....                       | 8           |
| 2.3.2 <i>Fill Light</i> .....                                     | 8           |
| 2.3.3 <i>Back Light</i> .....                                     | 9           |
| 2.3.4 <i>Hard Light</i> .....                                     | 9           |
| 2.3.5 <i>Soft Light</i> .....                                     | 9           |
| 2.4 Peran <i>Lightingman</i> Dalam Produksi Musik Video.....      | 10          |
| 2.5 Macam – Macam Peralatan <i>Lighting</i> .....                 | 11          |
| 2.6 <i>Gaffer</i> .....                                           | 14          |
| 2.7 Prinsip Dasar dan Konsep Relevan Peran <i>Gaffer</i> .....    | 15          |
| 2.8 Peran dan Tugas <i>Gaffer</i> dalam Produksi Video Klip ..... | 16          |
| 2.9 Pengertian Video Klip (Video Musik).....                      | 18          |



|                                                        |           |
|--------------------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB III DESAIN PRODUKSI.....</b>                    | <b>21</b> |
| 3.1 Profil <i>Production House</i> (PH) .....          | 21        |
| 3.2 Tim Produksi Tugas Akhir .....                     | 21        |
| 3.3 Profil Kukuh Prasetya Kudamai .....                | 23        |
| 3.4 Deskripsi Video Musik “Tak Kurang Tak Lebih” ..... | 23        |
| 3.5 Klarifikasi Karya .....                            | 24        |
| 3.6 Pemeran Video Klip “Tak Kurang Tak Lebih” .....    | 31        |
| 3.7 Struktur Organisasi .....                          | 31        |
| 3.8 Rancangan Anggaran Belanja.....                    | 32        |
| 3.9 Jadwal Produksi Video Musik.....                   | 45        |
| <b>BAB IV KEGIATAN DAN PEMBAHASAN .....</b>            | <b>47</b> |
| 4.1 Peran Gaffer.....                                  | 47        |
| 4.2 Proses Produksi.....                               | 48        |
| <b>4.2.1 Kegiatan Pra Produksi .....</b>               | <b>48</b> |
| <b>4.2.2 Kegiatan Produksi .....</b>                   | <b>49</b> |
| 4.3 Media dan Peralatan Produksi .....                 | 49        |
| 4.4 Alat yang Diperlukan.....                          | 51        |
| 4.5 Teknis Produksi .....                              | 53        |
| 4.6 Konsep Tata Cahaya .....                           | 54        |
| 4.7 Floor Plan Alat Tata Cahaya.....                   | 55        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                              | <b>67</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                                   | 67        |
| 5.2 Saran .....                                        | 68        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                             | <b>69</b> |
| <b>DAFTAR REFERENSI.....</b>                           | <b>70</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 HMI Fresnel .....                                       | 12 |
| Gambar 2.2 <i>Aputure</i> 300x .....                               | 13 |
| Gambar 2.3 <i>Aputure</i> 600x Ls .....                            | 14 |
| Gambar 2.4 <i>Godox</i> Tl60 .....                                 | 14 |
| Gambar 3.1 Logo Kereaktif Films .....                              | 21 |
| Gambar 3.2 Kukuh Prasetya Kudamai .....                            | 23 |
| Gambar 3.3 Kukuh Prasetya Kudamai .....                            | 23 |
| Gambar 3.4 <i>Cinematography reference</i> .....                   | 25 |
| Gambar 3. 5 <i>Cinematography reference</i> .....                  | 25 |
| Gambar 3.6 <i>cinematography tonal</i> .....                       | 26 |
| Gambar 3.7 <i>cinematography tonal</i> .....                       | 26 |
| Gambar 3.8 Aspek rasio .....                                       | 27 |
| Gambar 3. 9 <i>Master Breakdown &amp; Jadwal Shooting</i> 1 .....  | 45 |
| Gambar 3. 10 <i>Master Breakdown &amp; Jadwal Shooting</i> 2 ..... | 46 |
| Gambar 3. 12 Hasil Tata Letak Set Terowongan Lampion SKE .....     | 64 |
| Gambar 4.1 <i>Pre-Production Meeting</i> (PPM) .....               | 48 |
| Gambar 4.2 <i>Behind The Scene</i> Produksi .....                  | 49 |
| Gambar 4.3 Lokasi Kamar Pras .....                                 | 53 |
| Gambar 4.4 Lokasi <i>Rooftop</i> .....                             | 53 |
| Gambar 4.5 Lokasi Kamar Dinda .....                                | 54 |
| Gambar 4.6 Lokasi Garasi Rumah Pras .....                          | 54 |
| Gambar 4.7 Tata Letak Set Kamar Pras .....                         | 55 |
| Gambar 4.8 Hasil Tata Letak Set Kamar Pras .....                   | 56 |
| Gambar 4.9 Tata Letak Set <i>Rooftop</i> .....                     | 57 |
| Gambar 4.10 Hasil Tata Letak Set <i>Rooftop</i> .....              | 58 |
| Gambar 4.11 Tata Letak Set Kamar Dinda .....                       | 58 |
| Gambar 4.12 Hasil Tata Letak Set Kamar Dinda .....                 | 60 |
| Gambar 4.13 Tata Letak Set Garasi Rumah Pras .....                 | 60 |
| Gambar 4.14 Hasil Tata Letak Set Garasi Rumah Pras .....           | 61 |
| Gambar 4. 15 Tata Letak Set Halaman Wahana Bianglala .....         | 62 |
| Gambar 4. 16 Hasil Tata Letak Set Halaman Wahana Bianglala .....   | 63 |

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4. 17 Tata Letak Set Terowongan Lampion SKE .....  | 63 |
| Gambar 4. 18 Tata Letak Set Terowongan Lampion SKE .....  | 64 |
| Gambar 4. 19 Hasil Tata Letak Set Jalan Raya Baciro ..... | 65 |
| Gambar 4. 20 Tata Letak Set Jalan Raya Baciro .....       | 65 |
| Gambar 4. 21 Hasil Tata Letak Set Jalan Raya Baciro ..... | 66 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Tim Produksi Video Musik “Tak Kurang Tak Lebih” .....     | 22 |
| Tabel 3. 2 Pemeran <i>Video Klip</i> “Tak Kurang Tak Lebih” .....   | 31 |
| Tabel 3. 3 Struktur Organisasi .....                                | 31 |
| Tabel 3. 4 Peralatan Sewa Shutterent YK.....                        | 32 |
| Tabel 3.5 Sewa alat Elang Perkasa Film.....                         | 33 |
| Tabel 3. 6 Alat <i>Pinky Support Equipment</i> .....                | 33 |
| Tabel 3.7 Sewa Alat Suting Yuk.....                                 | 34 |
| Tabel 3. 8 Alat <i>Audio Good Ind</i> .....                         | 34 |
| Tabel 3. 9 Peralatan Artistik.....                                  | 34 |
| Tabel 3. 10 Kebutuhan <i>Wardrobe</i> .....                         | 35 |
| Tabel 3. 11 Kebutuhan Tata Rias ( <i>Make Up</i> ) .....            | 35 |
| Tabel 3. 12 Pengeluaran Dana Mobil Talent .....                     | 36 |
| Tabel 3. 13 Pengeluaran Dana Mobil Box .....                        | 36 |
| Tabel 3.14 Pengeluaran Dana Konsumsi .....                          | 36 |
| Tabel 3.15 Pengeluaran Dana Produserial .....                       | 36 |
| Tabel 3.16 Fee Talent.....                                          | 37 |
| Tabel 3. 17 Rumah mawar .....                                       | 37 |
| Tabel 3.18 Pengeluaran Dana <i>Reading, Brief dan fitting</i> ..... | 37 |
| Tabel 3.19 Jumlah Keseluruhan.....                                  | 38 |
| Tabel 3. 20 Pengeluaran Departemen Kamera.....                      | 38 |
| Tabel 3. 21 Sewa Peralatan di Elang Perkasa Film.....               | 39 |
| Tabel 3. 22 Peralatan <i>Pinky Support Equipment</i> .....          | 39 |
| Tabel 3. 23 Sewa Peralatan di Suting Yuk.....                       | 40 |
| Tabel 3. 24 Peralatan <i>Audio Good Ind</i> .....                   | 40 |
| Tabel 3. 25 Kebutuhan Artistik.....                                 | 41 |
| Tabel 3. 26 Pengeluaran Departemen <i>Wardrobe</i> .....            | 41 |
| Tabel 3. 27 Pengeluaran Departement Tata Rias .....                 | 42 |
| Tabel 3. 28 Pengeluaran Sewa Mobil Talent .....                     | 42 |
| Tabel 3. 29 Pengeluaran Sewa Mobil Camera .....                     | 42 |
| Tabel 3. 30 Pengeluaran Sewa Mobil Box.....                         | 42 |
| Tabel 3. 31 Pengeluaran Konsumsi.....                               | 43 |

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3. 32 Pengeluaran Produserial.....                        | 43 |
| Tabel 3. 33 Pengeluaran Fee Talent.....                         | 43 |
| Tabel 3. 34 Pengeluaran Sewa Rumah Mawar .....                  | 44 |
| Tabel 3. 35 Pengeluaran Reading, Brief dan Fitting Pemeran..... | 44 |
| Tabel 3. 36 Pengeluaran Hari H Syuting .....                    | 44 |
| Tabel 3. 37 Pengeluaran Jumlah Keseluruhan .....                | 44 |
| Tabel 4. 1 Peralatan Gaffer .....                               | 49 |
| Tabel 4. 2 Penjelasan dan Alat.....                             | 55 |
| Tabel 4. 3 Penjelasan dan Alat.....                             | 57 |
| Tabel 4. 4 Penjelasan dan Alat.....                             | 59 |
| Tabel 4. 5 Penjelasan dan Alat.....                             | 60 |
| Tabel 4. 6 Penjelasan dan Alat.....                             | 62 |
| Tabel 4. 7 Penjelasan dan Alat.....                             | 63 |
| Tabel 4. 8 Penjelasan dan Alat.....                             | 64 |
| Tabel 4. 9 Penjelasan dan Alat.....                             | 65 |

## ABSTRAK

Peran seorang "Gaffer" dalam produksi video klip sangat penting dalam menciptakan pencahayaan yang tepat dan atmosfer visual yang diinginkan. Laporan ini bertujuan untuk mengelaborasi keseluruhan kerja *gaffer*, terutama sebagai kepala divisi pada sebuah tim produksi musik video, mulai dari pra produksi hingga pasca produksi. Dalam pembuatan musik video "Tak Kurang Tak Lebih" menceritakan pengalaman pribadi dari vokalis lagu tersebut, dimana musik video yang dihasilkan dapat memberikan sentuhan perasaan kecewa yang dialami karakter utama kepada penonton. Metode pengolahan data yang digunakan adalah pengolahan data kualitatif yang bersumber pada data primer dan sekunder. Peran *Gaffer* dalam produksi video klip berfokus pada aspek pencahayaan untuk menciptakan atmosfer visual yang sesuai dengan konsep dan pesan yang ingin disampaikan melalui video klip. *Gaffer* bertanggung jawab untuk merencanakan, mengatur, dan mengendalikan pencahayaan selama proses produksi.

Penulis bekerja sama dengan sutradara, sinematografer, dan tim produksi lainnya untuk menerjemahkan visi artistik menjadi realitas melalui elemen pencahayaan. Selain itu, *Gaffer* juga harus memahami komposisi visual dan emosi yang ingin ditampilkan dalam video klip. Pemilihan warna pencahayaan juga dapat memengaruhi mood dan nuansa keseluruhan dari video klip. Dalam kesimpulannya, peran *Gaffer* dalam produksi video klip ini melibatkan perencanaan dan pelaksanaan pencahayaan yang sesuai dengan visi artistik dalam berkontribusi secara signifikan terhadap penciptaan atmosfer, mood, dan estetika keseluruhan dari video klip, dan keahlian mereka dalam mengendalikan cahaya memiliki dampak besar terhadap hasil akhir produksi.

**Kata Kunci: Musik Video, Gaffer, Tak Kurang Tak Lebih.**

## ABSTRACT

*The role of a "Gaffer" in the production of a video clip is very important in creating the right lighting and the desired visual atmosphere. This report aims to elaborate on the gaffer's entire work, especially as a division head in a music video production team, from pre-production to post-production. The making of the music video for "No Less, No More" tells the personal experience of the vocalist of the song, where the resulting music video can give the audience a touch of the feelings of disappointment experienced by the main character. The data processing method used is qualitative data processing based on primary and secondary data. Gaffer's role in the production of the video clip focuses on the lighting aspect to create a visual atmosphere that matches the concept and message to be conveyed through the video clip. The gaffer is responsible for planning, organizing and controlling the lighting throughout the production process.*

*Writers work closely with directors, cinematographers and other production teams to translate artistic visions into reality through lighting elements. Apart from that, the Gaffer also has to understand the visual composition and emotions that you want to show in the video clip. The choice of lighting color can also affect the mood and overall feel of the video clip. In conclusion, Gaffer's role in the production of this music video involves planning and executing lighting in accordance with the artistic vision to significantly contribute to the creation of the*

*atmosphere, mood, and overall aesthetic of the music video, and their skill in controlling light has a major impact on the final result. production .*

***Keywords: Music Video, Gaffer, Nothing Less Nothing More.***

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era teknologi pada saat ini mengalami perkembangan sangat pesat, salah satunya adalah teknologi informasi khususnya dalam bidang multimedia. Khususnya terjadi dalam sebuah film dan juga video klip. Video klip atau video musik merupakan 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 (*Music Television*). Sebelumnya, video musik disebut klip promosi atau film promosi. Istilah ini masih digunakan di Jepang, di mana video musik dikenal sebagai *promotional video (PV)* (Musik, Video 2020:1). Diluar sana sudah sudah banyak video klip diproduksi sebagai media untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi juga sebagai sarana hiburan.

Melalui gambar visual ataupun dari segi cerita sekarang ini sudah dapat digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi namun juga didukung dengan segala teknologi yang canggih sehingga mendapatkan hasil yang optimal. Menurut KBBI (Poerwadarminta, 1976: 487) video klip merupakan kumpulan gambar hidup (iklan, musik, dan sebagainya) untuk ditayangkan lewat pesawat televisi atau layar bioskop, rekaman pendek adegan video biasa yang diambil dari rekaman video atau film yang lebih panjang. Di zaman sekarang media video menjadi hal yang digemari sebagai penyalur aspirasi atau penyalur informasi yang sangat tepat. Khususnya di bidang industri musik.

Sebuah industri musik tidak hanya memproduksi audio saja, melainkan video sebagai penegas atau pendukung sebuah karya musik. Video klip ini, kemudian disiarkan melalui *platform media social* seperti *youtube*. Umumnya video klip memiliki durasi yang singkat sehingga bisa langsung menarik perhatian, dapat terus berganti, dan memberikan dampak yang sangat besar terhadap *pop culture*. Sehingga video klip menjadi industri baru yang tidak bisa dipisahkan dari musik maupun media sosial (Nurachman, Denri 2020:5).



Video sebagai klip salah satu sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. Di Indonesia video klip berkembang menjadi bisnis seiring dengan perkembangan pertelevisian. Hal ini memicu para sineas-sineas baru untuk berani menunjukkan karya nya dengan membuat banyak video klip dengan berbagai genre. Dengan ada banyaknya genre film juga mempermudah para sineas untuk mengembangkan ide-ide mereka. Ditambah dengan perkembangan teknologi sekarang yang sudah sangat canggih membuat banyak sekali video klip baru muncul di berbagai *platform* seperti *Youtube*.

Video klip sendiri mulai muncul di Indonesia sejak tahun 90an sebagai wadah mempromosikan sebuah lagu. Bahkan hal itu masih dilakukan hingga sekarang karena dinilai menjadi hal paling efektif untuk mempromosikan sebuah lagu baru. Sudah ada ratusan hingga ribuan video klip baru dihasilkan setiap tahunnya di Dunia guna untuk mempromosikan sebuah lagu baru. Saat ini video klip semakin banyak memiliki peminat yang tinggi, disisi lain juga karena sudah banyak sekali video klip yang mengedepankan konsep cerita karena sudah didukung dengan teknik sinematografi yang canggih, dengan hal itu tidak mengurangi inti maksud dari lagu tersebut.

Hal tersebut juga dapat menjadi nilai plus untuk para sineas-sineas ini untuk lebih berani menuangkan idenya dari sebuah naskah lagu menjadi visual yang apik. Dalam dunia video klip ada beberapa jobdesk atau peran masing-masing dari setiap divisi, seperti Sutradara, Sutradara mempunyai peran penting yaitu mengarahkan sebuah skenario menjadi sebuah video klip, Sutradara juga bertanggung jawab atas aspek-aspek kreatif pembuatan video klip, baik interpretatif maupun teknis. Ada juga peran *Director Of Photography* (DOP), DOP adalah pemimpin segi Visual, bertugas mengubah naskah menjadi sebuah Visual. Seorang DOP dituntut untuk paham luar dan dalam teknis kamera, framing, termasuk *Lighting*. *Gaffer* adalah orang yang bertanggung jawab atau kepala divisi pencahayaan, biasanya *Gaffer* akan berdiskusi dengan DOP tentang warna, jenis cahaya dan titik lampu yang akan diletakan. *Gaffer* juga harus paham dengan jenis-jenis lampu apa yang harus dipakai dengan kebutuhan sesuai naskah.

*Lighting* atau pencahayaan adalah proses mengatur cahaya yang dilakukan oleh seorang penata cahaya atau yang disebut *Gaffer* atau *Lighting-man*. Bertujuan menghasilkan pencahayaan yang berkualitas baik sehingga sangat berpengaruh dalam suatu video klip yang dihasilkan. Dalam suatu video klip Cahaya juga sangat berpengaruh dalam membangun suasana atau mood dalam video klip yang hendak dibuat. Tanpa adanya pencahayaan, maka video klip tersebut terlihat tidak menarik. Karena hampir sebagian kekuatan video klip ada pada Pencahayaan yang dibuat, termasuk Cahaya Matahari (Aldian, Rifqi 2022:6).

Bukan hanya ditujuk untuk penerangan saja, namun pencahayaan memiliki kekuatan atau kuasa lebih dalam sebuah video klip. Pemilihan gelap terang cahaya dalam suatu frame akan sebuah komposisi yang dapat menarik perhatian khusus dari penonton dalam sebuah peristiwa. Latar video klip berjudul "*Tak kurang tak lebih*" ini menceritakan seorang lelaki bernama Pras (26) yang jatuh cinta dengan seorang wanita bernama Dinda (25), mereka adalah sahabat sejak SMA. Namun Pras mempunyai perasaan lebih dari sekedar sahabat kepada Dinda. Di sisi lain Dinda tidak bisa menerima cinta dari Pras karena Dinda menganggap Pras sudah seperti kakak nya sendiri dan Dinda masih berharap kembali dengan masalah nya. Setelah Pras menyatakan cinta nya, hubungan persahabatan mereka renggang, lalu Pras merasa bersalah dengan apa yang dia lakukan. Dalam video klip "*Tak kurang tak lebih*", *gaffer* akan menciptakan cahaya yang sesuai dengan kebutuhan naskah dan keinginan dari Sutradara dan DOP. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis membuat laporan tugas akhir karya kreatif dengan judul "*Bagaimana peranan Gaffer dalam produksi video klip "Tak Kurang Tak Lebih"?*". Kebutuhan *lighting* sangat diperlukan dan bisa dibilang sulit, karena *gaffer* ingin menciptakan warna dan mood yang menarik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, adapun rumusan masalah pada laporan ini yaitu: Bagaimana peranan *Gaffer* dalam produksi video klip "*Tak Kurang Tak Lebih*"?

### **1.3 Tujuan**

Dalam pembuatan video musik “Tak Kurang Tak Lebih” ini dituntut untuk bekerja secara profesional dan dibutuhkan kesabaran serta kekompakan tim yang terlibat dalam proses pembuatan film ini. Maka dari itu dalam pembuatan laporan ini memiliki tujuan :

- 1) Memenuhi kewajiban Karya Kreatif sebagai persyaratan dalam menyelesaikan kuliah dan mendapatkan gelar Ahli Madya (A.md) program studi penyiaran di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
- 2) Menambah karya seni dalam bentuk video klip sebagai bahan portofolio.
- 3) Menambah pengalaman kerja dan menambah ilmu.
- 4) Membanggakan keluarga, kampus, dan sahabat seperjuangan dengan berhasilnya video klip diproduksi.
- 5) Menambah wawasan dan pengalaman dalam produksi video klip.
- 6) Untuk mengembakan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama melakukan perkuliahan didalam maupun diluar kampus.
- 7) Menambah wawasan dan pengalaman di bidang penataan cahaya.

### **1.4 Waktu dan Lokasi Pembuatan Karya Kreatif**

Pelaksanaan pembuatan video klip “Tak Kurang Tak Lebih” terhitung dan pra produksi sampai produksi memakan waktu kurang lebih 5 bulan, dimulai Maret 2023 hingga 12 Agustus 2023. Tempat pelaksanaan pembuatan video klip di Jl. Mawar No.12, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Untuk menyusun laporan Tugas Akhir agar mendukung keakuratan informasi yang akan disampaikan. Maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

#### **1.5.1 Keterlibatan dalam produksi**

Dalam produksi, *gaffer* terlibat langsung dalam produksi untuk mengarahkan proses syuting di divisi penata cahaya.

#### 1.5.2 Metode Observasi

*Gaffer* digunakan untuk melihat kondisi perkembangan gaya. *Gaffer* mencoba memahami segala aspek termasuk mengamati cara penataan cahaya yang digunakan menjadi bahan video klip untuk kemudian menjadi bahan referensi.

#### 1.5.3 Metode Dokumentasi

Data digunakan *Gaffer* mencoba mencari referensi dan masyarakat kedalam bentuk visual. *Gaffer* mencoba mencari beberapa karya yang sesuai dengan skenario yang telah dikembangkan dan dipelajari, kemudian mengaplikasikan atau mewujudkan bentuk video klip yang diproduksi.

#### 1.5.4 Riset Pustaka

Penulis mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan cara mempelajari dan mendalami pengetahuan literasi, baik dari buku-buku atau sumber literatur lainnya.

## **BAB II**

### **KERANGKA KONSEP**

#### **2.1 Penegasan Judul**

Dalam penulisan laporan tugas akhir karya kreatif, penulis telah melaksanakan produksi Video Klip yang berjudul “Tak Kurang Tak Lebih”. Berdasarkan latar belakang, penulis telah menentukan judul laporan yaitu: Peran *gaffer* dalam produksi video klip “Tak Kurang Tak Lebih”. Penegasan judul ini bertujuan untuk membatasi kajian penelitian. Pembatasan penelitian tersebut sebagai berikut:

##### **2.1.1 Definisi Peran**

Menurut Riyadi dalam Brigitte Lantaeda et al., (2017:2) peran dapat diartikan sebagai orientasi dan konsep dari bagian yang dimainkan oleh satu pihak dalam opsisi sosial. Dengan peran tersebut, sang pelaku baik itu individu maupun organisasi akan berperilaku sesuai harapan orang atau lingkungannya.

Dengan demikian penulis mempunyai peran tanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya dalam memenuhi kewajiban melakukan karya kreatif sebagai persyaratan dalam menyelesaikan kuliah dan mendapatkan gelar Ahli Madya (A.md) program studi penyiaran di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

##### **2.1.2 Definisi *Lighting***

Cahaya menurut kamus bahasa Indonesia adalah, terangnya berasal dari sumber cahaya, seperti matahari, *lighting*, bulan, dan lainnya, bulan tidak bisa mengeluarkan cahaya tetapi dia hanya memantulkan cahaya yang berasal dari sinar.

Cahaya adalah sumber utama untuk menghasilkan gambar televisi serta penentu keselarasan, suasana, keindahan pertunjukan musik, dan merupakan andil dalam mempengaruhi imajinasi penonton untuk mendapatkan kesan tertentu, hal tersebut berbanding lurus dengan kemampuan penglihatan, bertambahnya ukuran visual suatu objek menambah kemampuan penglihatan, makin lama waktu yang digunakan melihat suatu objek makin jelas penglihatan, makin tinggi nilai kontras

makin jelas penglihatan, makin gelap objek dengan latar belakang terang menaikkan kemampuan penglihatan (Tangkas, Arya 2020:4).

Sumber cahaya dibagi menjadi dua sumber cahaya alam (matahari) dan sumber cahaya buatan (*lighting* kawat pijar/*lighting* minyak). “Berbagi luminance dapat di pergunakan untuk pencahayaan televisi, dengan mempertimbangkan sumber-sumber cahaya yang dipergunakan dapat menekan biaya produksi, efisiensi, keluaran cahaya, ukuran dan kualitas warna” (Tangkas, Arya 2020:6).

Sumber cahaya dibagi menjadi dua yaitu sumber cahaya alami dan buatan, berikut penjelasannya:

### **1) Sumber Cahaya Alami**

Menurut Richard K. Ferncase dalam Tangkas, Arya (2020: 7) Sumber Cahaya Alam (Matahari) Cahaya matahari menghasilkan cahaya putih yang terdiri dari sinar yang terdiri dari spektrum elektromagnetik sinar gama, sinar x (*rongent*), *ultraviolet*, cahaya yang dapat dilihat oleh mata manusia (*visible of light*), gelombang mikro, radio, sinar infra merah, serta energy radiasi spektrum yang digolongkan dalam panjang gelombang berurutan. Cahaya matahari yang dapat dilihat oleh mata manusia (*visible of light*) antara lain warna *violet, indigo, blue, green, yellow, orange, dan red*. Warna ini memiliki panjang gelombang 400-700 nanometer.

### **2) Sumber Cahaya Buatan**

Menurut Muhaimin dalam Tangkas, Arya (2020:8) Sumber cahaya buatan adalah satuan penerangan lengkap terdiri dari *lighting* beserta kelengkapannya untuk operasi kelistrikan, pengaturan distribusi cahaya, memposisikan, menghubungkan *lighting* dengan sumber tegangan/

Menurut P. Van Harten dan E. Setiawan dalam Tangkas, Arya (2020:8) Dalam sumber cahaya buatan, dikenal sistem iluminasi *lighting* penerangan. Pengarahan cahaya diatur oleh sebuah pengatur yang disebut *reflector*, memberikan distribusi cahaya pada suatu objek diketahui beberapa kali cahaya memantul, dan menyebarkan cahaya.

## 2.2 Fungsi Cahaya

Menurut Graeme Turner dalam Ibrahim, Bramatia (2017:4), *lighting* atau tata lampu mempunyai dua fungsi:

### 2.2.1 Fungsi Ekspresif

Fungsi ekspresif yaitu menetapkan mood, atau memberi film sebuah penampilan tertentu, serta memberikan kontribusi bagi cerita seperti karakter dan motivasi. Penataan lampu yang dapat menghasilkan makna melalui bagian lampu yang tidak rata sehingga menghasilkan kontras disebut *low-key lighting*.

### 2.2.2 Fungsi Realisme

Realisme merupakan fungsi *lighting* yang paling digunakan dan tidak kelihatan. Bila berhasil, tata lampu seperti ini akan menerangi karakter dan *setting* natural, sehingga penonton tidak menyadarinya, dan tidak merasakan *lighting* sebagai sebuah teknologi yang terpisah. Penggunaan *lighting* seperti ini disebut *high-key lighting*.

## 2.3 Prinsip Cahaya

Menurut (Januaris, Andi Purba 2014:54–55) Prinsip – prinsip tata cahaya mempunyai 3 dasar (*Three Point of Light*), yaitu :

### 2.3.1 Key Light (Cahaya Buatan)

Penyinaran terarah yang utama yang jatuh pada subjek menghasilkan bayangan kuat, memberikan tekanan pada segi yang menarik dari wajah artis dan membentuk dimensi pada kepala dan wajah. Lampu ini adalah lampu kunci yang digunakan sebagai sumber penerangan utama bisa pada kamera atau lepas dari kamera. Lampu utama yang ada pada kamera akan menyinari objek secara menara dengan bayangan minimal. Ideal pemasangan *key light* adalah pada sudut antara 30 derajat sampai 45 derajat secara vertical, secara horizontal 30 derajat sampai dengan 45 derajat. Intensitas dari lampu ini lebih besar dari *fill light* dan lebih kecil dari *back light*.

### 2.3.2 Fill Light

Cahaya yang digunakan untuk melunakan bayangan yang dihasilkan oleh lampu *key light* ataupun lampu lainnya. Lampu ini diarahkan ke sisi

objek yang berlawanan dari lampu utama. Intensitas *fill light* hendaknya lebih kecil dan lebih menyebar. Intensitas *fill light* yang sama kuat dengan *key light* akan mencari kuantitas cahaya yang sama pada kedua sisi dari objek sehingga menimbulkan efek datar tanpa dimensi dan kurang memberikan daya Tarik. Idealnya ditempatkan pada kedudukan antara 30 derajat s/d 54 derajat secara vertical, secara horizontal sudutnya 5 derajat s/d 30 derajat. Biasanya menggunakan jenis lampu *soft light* dengan arah yang tidak langsung. Hal ini memungkinkan memadukan ke dalam cahaya *soft light* dengan lembut pada pencahayaan *key light* (Ilyas, 2019).

### **2.3.3 Back Light**

Cahaya dari belakang subjek dengan arah kamera dan diatur hingga jatuh pada kepala dan bahu pada subjek, penyinaran ini membentuk garis tepi pada *subject (rim)* yang memisahkan pada latar belakang dan untuk menambah ketajaman yang nyata dengan memberikan kontras sehingga tampak kesan tiga dimensinya. Idealnya pemasangan *back light* dibelakang objek dengan sudut 0 derajat s/d 30 derajat, penyinaran sebesar 45 derajat s/d 60 derajat secara vertikal, secara horizontal sudutnya 0 derajat s/d 30 derajat.

### **2.3.4 Hard Light**

Cahaya yang umumnya berasal dari sumber cahaya yang relatif lebih kecil dibandingkan dengan ukuran objek yang akan difoto. Karakter dari bayangan yang dihasilkan juga relatif terlihat kuat dan jelas, serta memiliki bagian atau area yang umumnya dikenal dengan istilah *shadow edge transfer* yang relatif pendek. *Shadow edge transfer* adalah daerah atau area transisi perpindahan dari area bayangan berbatasan dengan area yang terkena cahaya. Dalam hal ini area batas perpindahan antara bagian bayangan dan cahaya sangat pendek.

### **2.3.5 Soft Light**

Pada dasarnya kebalikan dari *hard light* dimana cahaya umumnya berasal dari sumber cahaya yang relatif lebih besar dibandingkan dengan ukuran objek yang akan difoto. Karakter dari bayangan yang dihasilkan



juga relatif terlihat lembut dan rata, lebih *diffused*, serta memiliki bagian atau area shadow edge transfer yang relatif panjang dibanding *hard light*. *Shadow edge transfer* pada *soft light* biasanya lebih tampak seperti gradasi. Semakin besar area yang mengeluarkan cahaya dari sumber cahaya maka semakin lembut cahaya yang keluar.

#### **2.4 Peran *Lightingman* Dalam Produksi Musik Video**

Dalam produksi video klip, seorang *lightingman* (juga dikenal sebagai asisten pencahayaan atau elektrisi) memegang peran penting dalam menjalankan dan mengelola aspek pencahayaan. Meskipun tanggung jawab mereka lebih fokus pada tugas teknis dibandingkan dengan seorang *gaffer*, *lightingman* tetap memiliki peran yang signifikan dalam menciptakan visual yang menarik dan sesuai dengan visi kreatif sutradara. Berikut adalah beberapa peran dan tugas utama yang dimiliki oleh seorang *lightingman* dalam produksi video klip:

##### **1) Pemasangan dan Pengaturan Peralatan Pencahayaan**

*Lightingman* bertanggung jawab atas pemasangan, pengaturan, dan pemeliharaan lampu-lampu serta peralatan pencahayaan lainnya. Mereka akan mengikuti arahan dari *gaffer* atau direktur fotografi (*sinematografer*) dalam menentukan posisi lampu, jenis lampu, dan perlengkapan lain yang diperlukan.

##### **2) Penghubung Listrik**

*Lightingman* mengelola kabel-kabel listrik untuk memastikan bahwa lampu-lampu dan peralatan lainnya terhubung dengan aman dan bekerja dengan baik. Ini mencakup pemasangan kabel, steker, dan distribusi listrik sesuai dengan kebutuhan produksi.

##### **3) Mengendalikan Cahaya**

*Lightingman* dapat ditugaskan untuk mengatur intensitas cahaya dari lampu-lampu yang telah dipasang. Ini melibatkan penggunaan dimmer atau kontrol lainnya untuk menciptakan tingkat pencahayaan yang sesuai dengan setiap adegan.

#### 4) Peralatan dan Alat Bantu

Mereka membantu dalam menyediakan alat bantu *seperti reflektor, diffuser, gel, dan filter* yang diperlukan untuk mencapai efek pencahayaan yang diinginkan. *Lightingman* akan membantu dalam pemasangan dan penyesuaian alat-alat ini saat diperlukan.

#### 5) Pemeliharaan Teknis

*Lightingman* sering kali bertanggung jawab atas perawatan rutin dan pemeliharaan peralatan pencahayaan. Mereka akan memastikan bahwa lampu-lampu berfungsi dengan baik, kabel-kabel tidak rusak, dan peralatan lainnya dalam kondisi optimal.

Secara keseluruhan, *lightingman* adalah bagian penting dari tim produksi video klip yang bekerja keras untuk mewujudkan visi pencahayaan sutradara dan *sinematografer*. Dengan mengelola aspek teknis pencahayaan dan membantu menciptakan suasana yang diinginkan dalam video klip, mereka turut berkontribusi pada penciptaan pengalaman visual yang menarik bagi penonton.

### 2.5 Macam – Macam Peralatan *Lighting*

Lampu *Cinelight Compact 4000 HMI* adalah lampu sorot *Fresnel* siang hari keluaran tinggi yang dirancang untuk industri TV/Film di mana bidang cahaya tajam dan intens diperlukan. Menggunakan garis tunggal lampu *Metal-Halide (HMI\*)*, perlengkapan memberikan output siang hari kualitas yang sangat baik. Lensa *Fresnel* sejati dan mekanisme pemfokusan halus, Lensa *Fresnel* berkualitas tinggi dengan panjang fokus pendek dan sudut lebar meningkatkan keluaran cahaya dan memberikan kinerja optik yang superior. Fokus yang dapat disesuaikan dari titik ( $7^\circ$ ) hingga banjir ( $60^\circ$ ) memudahkan untuk mendapatkan intensitas atau lebar sinar yang diinginkan (KN, Anton Maburi 2018:76).



Gambar 2.1 HMI *Fresnel*  
Sumber: (Google)

*Light Storm LS300X LED Light Kit* dari *Aputure* adalah lampu *aputure* pertama yang melampaui pencahayaan dua warna tradisional dengan memanfaatkan rentang *vari-white* CCT 2700-6500K yang diperluas, memberikan nada tungsten yang lebih hangat dan lebih sejuk daripada cahaya siang hari. Cahaya cemerlang dapat direduksi dari lampu utama yang kuat ke cahaya pengisi yang halus dan bernuansa, bebas *flicker* di seluruh rentang peredupan. Kotak *Kontroler* yang dipasang ke kepala LS300X dengan kabel ekstensi kepala 9,8 kaki, sehingga mudah menyesuaikan pengaturan terlepas dari dimana lampu diatur. Pengontrol *multi-voltase* yang dapat mengatur diri sendiri juga beroperasi menggunakan baterai *V-mount* tunggal atau ganda, cocok untuk penerangan di lokasi terpencil.

Menggabungkan teknologi pencampuran warna optik terbaru dengan *chipset* LED dua warna *Aputure* memberikan fleksibilitas yang belum pernah ada sebelumnya dari satu perlengkapan LED. Elemen optik pencampur warna yang dirancang khusus di depan *chipset* menggabungkan output LED menjadi sumber cahaya titik kohesif tunggal. Output cahaya yang sangat efisien menghasilkan peringkat CRI 95, TLCI 98, dan lebih tinggi dari standar industri SS1 85, dan D55-SSI 74.

Tingkat efisiensi ini berarti warna dan corak kulit akan direproduksi dengan tingkat akurasi yang sangat tinggi kontrol lokal yang intuitif dan layar LCD yang cerah pada Kotak Kontroler memungkinkan pengaturan lokal yang

akurat dan berulang. Selain itu, output dapat dikontrol menggunakan *remote* nirkabel 2,4 GHz yang disertakan, atau lampu dapat diintegrasikan ke dalam jaringan DMX melalui port masuk / keluar XLR 5-pin.



Gambar 2.2 Aputure 300x  
Sumber: (Google)

*Aputure LS 600x Pro* ini adalah perlengkapan LED yang kuat dengan pilihan warna dan daya, serta output tinggi yang ditambah dengan Reflektor Hyper 55° yang disertakan atau lampiran Fresnel opsional. Perlengkapan presisi memiliki rentang suhu warna variabel yang luas dari 2700 hingga 6500K dengan peringkat CRI/TLCI tinggi 96 - jaminan Anda akan reproduksi warna yang presisi. Selain tenaga, kontrol adalah kekuatan pendorong dalam desain 600x Pro. Penyesuaian dapat dilakukan secara lokal pada perlengkapan atau secara nirkabel dari jarak jauh melalui remote nirkabel 2,4 GHz yang disertakan, aplikasi seluler Sidus Link, dan kontrol DMX nirkabel built-in - berguna ketika lampu Anda dipasang di atas kepala atau di tempat yang sulit dijangkau tempat. LS 600x juga memiliki empat kurva peredupan: Linear, Eksponensial, Log, dan S-Curve, untuk memastikan akurasi terlepas dari tingkat kecerahan yang Anda pilih.



Gambar 2.3 Aputure 600x Ls  
Sumber: (Google)

Godox TL 60 dirancang untuk memberi pengguna kebebasan untuk menginspirasi kreativitas mereka untuk berbagai skenario pengambilan gambar, seperti pembuatan film, video, dan fotografi di mana pun anda pergi. Dengan beberapa mode warna, CRI 96 dan TLCI 98, sistem ultra smart control, dan desain tabung fleksibel, TL60 memungkinkan berbagai pengaturan pencahayaan untuk mewakili kinerja yang mengesankan pada kreativitas yang sangat tinggi, melakukan pemotretan dengan efisiensi tinggi, dan menghasilkan momen ajaib yang tak terlupakan.



Gambar 2.4 Godox T160  
Sumber: (Google)

## 2.6 Gaffer

Menurut Malkiewicz, (2012:103), *Gaffer* merupakan bagian pekerjaan yang bertanggung jawab dibawah Director Of Photography (DOP) mengenai segala hal tentang pencahayaan dalam lokasi pengambilan gambar. Menurut

(KN, Anton Mabruhi 2018:158) *Gaffer* orang yang bertanggung jawab pada pencahayaan atau lighting, pada beberapa produksi feature dan documenter utamanya jika menggunakan video, tanggung jawab *Gaffer* dirangkap oleh seseorang Cameramen memahami aspek pencahayaan

Tanggung jawab *Gaffer* dimulai ketika pra produksi dilaksanakan. *Gaffer* harus membaca script yang telah dibuat dan merancang penempatan cahaya yang akan digunakan, sesuai dengan script yang telah di tulis. Bertemu dengan sutradara, produser, dan juga dop. Untuk membahas visi ketika produksi berlangsung. Selain membahas visi, *gaffer* juga harus menentukan alat pencahayaan apa saja yang akan dibutuhkan agar dapat di rencanakan dalam anggaran produksi. Setelah semua di setuju *gaffer* membentuk crew yang memiliki peran masing-masing yaitu *techncians*, *lamp operators*, dan *the best boy*.

## **2.7 Prinsip Dasar dan Konsep Relevan Peran *Gaffer***

Dalam industri perfilman, video klip dan produksi, istilah "*gaffer*" mengacu pada seorang ahli yang bertanggung jawab atas aspek pencahayaan dalam produksi audiovisual. Namun, tidak terdapat teori eksklusif yang secara spesifik mengkaji peran *gaffer* dalam industri ini. Meski begitu, dapat memerinci beberapa prinsip pokok serta konsep yang relevan dalam konteks peran *gaffer*:

### **1) Pencahayaan dan Pemvisualisasian**

Teori pencahayaan dalam produksi film dan video merujuk pada konsep serta prinsip-prinsip yang membentuk penggunaan cahaya untuk menciptakan suasana, nuansa, dan efek visual dalam suatu adegan. Seorang *gaffer* wajib memahami konsep-konsep ini, termasuk pencahayaan utama, pencahayaan pelengkap, variasi intensitas cahaya, dan pengaturan suhu warna cahaya.

### **2) Komposisi Visual**

Pencahayaan juga berkaitan dengan komposisi visual secara menyeluruh. Seorang *gaffer* perlu memahami bagaimana cahaya dapat membantu merangkai objek, memisahkan subjek dari latar belakang, serta menciptakan kedalaman dan dimensi dalam adegan.

### 3) Psikologi Cahaya

Teori ini terkait dengan dampak emosi dan persepsi penonton yang bisa dipicu oleh cahaya. Cahaya dengan karakteristik berbeda dapat menghasilkan suasana yang berlainan, seperti hangat, tegang, riang, atau tenang. Seorang *gaffer* sebaiknya memahami cara memanfaatkan psikologi cahaya untuk mendukung narasi dan suasana dalam video klip.

### 4) Estetika Visual

Teori estetika membicarakan mengenai keindahan visual dan bagaimana elemen-elemen seperti cahaya, warna, dan komposisi dapat bekerja bersama untuk menghasilkan pengalaman visual yang menarik. Seorang *gaffer* perlu memiliki wawasan tentang estetika ini agar pencahayaan yang dihasilkan sejalan dengan visi artistik produksi.

### 5) Kreativitas dalam Pencahayaan

Meski peran *gaffer* lebih berfokus pada aspek teknis, kreativitas tetap penting. Teori kreativitas dan inovasi bisa diterapkan dalam memilih cara-cara pencahayaan yang unik serta menarik, juga dalam menciptakan efek-efek pencahayaan yang beragam.

### 6) Teknik Pencahayaan dan Peralatan

*Gaffer* juga harus memiliki pemahaman tentang prinsip-prinsip teknis yang berkaitan dengan peralatan pencahayaan, seperti jenis lampu, pengaturan intensitas, suhu warna, serta pemanfaatan alat bantu seperti reflektor dan filter. Pemahaman akan prinsip dasar ini membantu mereka dalam mengambil keputusan yang tepat dalam menerapkan pencahayaan.

Meskipun tidak ada "teori *gaffer*" yang spesifik, pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep di atas serta penerapan praktis dalam produksi merupakan faktor utama bagi seorang *gaffer* yang sukses dalam menciptakan pengalaman visual yang menakjubkan dan mendukung visi artistik dalam video klip serta produksi lainnya.

## 2.8 Peran dan Tugas *Gaffer* dalam Produksi Video Klip

Dalam produksi video klip, seorang *gaffer* memiliki peran yang sangat penting dalam mengelola pencahayaan dan aspek teknis terkait pencahayaan. *Gaffer* adalah seorang profesional dalam industri film dan produksi yang

bertanggung jawab untuk mengatur, mengendalikan, dan merancang pencahayaan dalam berbagai adegan dalam video klip. Berikut ini adalah beberapa peran dan tugas utama seorang gaffer dalam produksi video klip:

1) Perencanaan Cahaya

*Gaffer* berkolaborasi dengan sutradara, sinematografer, dan tim produksi lainnya untuk merencanakan pencahayaan yang sesuai dengan konsep dan suasana yang diinginkan untuk video klip. Mereka mengidentifikasi jenis lampu yang dibutuhkan, penempatan lampu, serta penggunaan alat bantu seperti reflektor, difuser, dan filter untuk mencapai hasil yang diinginkan.

2) Pengaturan Lampu

*Gaffer* bertanggung jawab atas penempatan dan pengaturan lampu-lampu yang digunakan dalam produksi. Mereka harus memastikan bahwa pencahayaan memberikan tampilan visual yang konsisten dan menarik dalam setiap adegan.

3) Pemilihan Peralatan

*Gaffer* memilih peralatan pencahayaan yang sesuai untuk mencapai efek yang diinginkan. Ini melibatkan pemilihan jenis lampu, wattage, suhu warna, dan perlengkapan lainnya seperti kabel, steker, dan klem.

4) Pengaturan Intensitas Cahaya

*Gaffer* mengontrol intensitas cahaya dari masing-masing lampu untuk menciptakan perbedaan dalam tingkat pencahayaan antara bagian-bagian yang berbeda dari adegan. Ini dapat mencakup pengaturan intensitas cahaya latar belakang, cahaya utama, dan cahaya tambahan.

5) Mengendalikan Warna Cahaya

*Gaffer* dapat menggunakan filter dan gel untuk mengubah suhu warna cahaya, menciptakan suasana yang berbeda dan menyesuaikan pencahayaan dengan konsep visual video klip.

6) Kerja sama Tim

*Gaffer* bekerja sama dengan tim pencahayaan lainnya, seperti elektrisi dan asisten pencahayaan, untuk memasang dan mengatur lampu-lampu dengan aman dan efisien.



#### 7) Penanganan Peralatan Teknis

*Gaffer* harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang peralatan pencahayaan, termasuk cara kerjanya dan potensi masalah teknis. Mereka juga bertanggung jawab atas perawatan dan pemeliharaan peralatan.

#### 8) Kreativitas

Selain aspek teknis, *gaffer* juga berkontribusi pada aspek kreatif produksi dengan menciptakan efek pencahayaan yang unik dan sesuai dengan visi sutradara. Mereka dapat menghasilkan efek seperti bayangan, sorotan, dan nuansa tertentu melalui pencahayaan.

#### 9) Kepatuhan Keamanan

*Gaffer* harus memastikan bahwa seluruh pencahayaan dan peralatan yang digunakan dipasang dengan aman dan sesuai dengan standar keselamatan. Hal ini melibatkan pengaturan kabel yang rapi, penggunaan alat pengaman, dan tindakan pencegahan lainnya.

#### 10) Adaptasi Terhadap Perubahan

Selama produksi, rencana dan situasi bisa berubah. *Gaffer* harus siap untuk beradaptasi dengan perubahan ini, termasuk penyesuaian pencahayaan sesuai dengan lokasi, cuaca, dan kebutuhan produksi lainnya.

Keseluruhan, *gaffer* memiliki peran penting dalam membantu menciptakan visual yang menarik dan atmosferik dalam video klip. Dengan menguasai aspek teknis pencahayaan dan berkolaborasi dengan tim produksi, mereka membantu mewujudkan visi kreatif sutradara dan menciptakan pengalaman visual yang kuat bagi penonton.

### **2.9 Pengertian Video Klip (Video Musik)**

Video klip, atau lebih dikenal sebagai video musik, adalah format visual dan audio yang menggabungkan rekaman musik dengan unsur-unsur visual. Ini menjadi wadah yang digunakan untuk menyajikan musik secara visual dan untuk mengkomunikasikan pesan seni melalui gambar yang bergerak. Secara umum, video klip dibuat sebagai bagian dari strategi promosi untuk lagu, album, atau musisi, dan telah menjadi komponen tak terpisahkan dalam industri musik modern. Video klip dapat bervariasi dalam bentuk, antara lain menjadi narasi visual yang memadukan dengan musik, atau sekadar

menampilkan adegan dengan penampilan musisi atau grup band. Gaya dan konsep dalam video klip bisa sangat beragam, mulai dari yang sederhana hingga yang rumit dengan penggunaan efek istimewa dan teknik sinematografi yang rumit. Fungsi dari video klip mencakup beberapa hal:

- 1) Pengenalan Visual: Video klip memberikan dimensi visual yang mendukung musik, membantu penonton mengenali musisi dan lagu dengan lebih baik.
- 2) Ekspresi Seni: Video klip menjadi media bagi musisi untuk mengekspresikan identitas dan kreativitas mereka melalui visual yang diciptakan.
- 3) Pendukung Cerita: Video klip mampu menggambarkan cerita yang terkandung dalam lirik lagu, atau memberikan interpretasi baru terhadap pesan yang ada dalam lagu.
- 4) Strategi Promosi: Video klip digunakan sebagai alat promosi yang mendukung perilisan album atau lagu baru.
- 5) Hiburan dan Keterlibatan Penonton: Video klip memiliki daya tarik yang menghibur bagi penonton dan juga membantu menambah dimensi visual dalam pengalaman mendengarkan musik.
- 6) Hubungan Emosional: Video klip mampu membangkitkan emosi, menggerakkan hati, atau menginspirasi penonton melalui kombinasi musik dan elemen visual.

Di era digital dan dominasi platform streaming, peran video klip dalam industri musik semakin penting. Video klip sering diunggah di platform seperti YouTube, di mana mereka dapat diakses oleh jutaan penonton di seluruh dunia. Video klip merupakan alat yang efektif dalam mempromosikan lagu, musisi, serta budaya populer, sekaligus memberikan pengalaman multimedia yang memikat bagi penonton.

## **2.10 Video Klip “Tak Kurang Tak Lebih”**

Dalam pembuatan video klip menceritakan tentang ketika kita meyakini sesuatu hal yang terlalu berlebihan ataupun kurang itu tidak baik. Maka dari itu kita harus bisa cukup, dalam artian cukup dari perasaann ataupun sikap. Untuk pengemasan music video ini menggunakan konsep *storytelling & performance*.

Di sini sutradara memberikan sentuhan perasaan kekecewaan yang mendalam pada karakter, agar penonton bisa merasakan rasa kecewa, sebagai pencerminan diri sendiri, untuk menimbang porsi cukup agar tidak kurang ataupun lebih dalam melakukan atau meyakini sesuatu.

### **2.11 Ekstrasi**

- 1) Pada laporan tugas akhir ini penulis menggunakan ekstrasi dari laporan tugas akhir Muhammad Rifqi Aldian tahun 2019 yang berjudul Peran *Gaffer* dalam produksi film “After Midnight”.
- 2) Pada laporan tugas akhir ini penulis menggunakan ekstrasi dari laporan tugas akhir Adi Rizki Saipai Cassidy tahun 2017 yang berjudul Mekanisme dan Peran Eitor Dalam Pembuatan Video Klip “Salca Biya- Snowflakes”  
Dari kedua laporan yang di atas terdapat beberapa kesamaan yang dilakukan yaitu sama - sama berperan sebagai *gaffer* dan membahas pembuatan video klip. Perbedaannya dengan yang penulis lakukan adalah dari segi Teknik, mekanisme *gaffer* dan tema video musik yang akan diangkat. Hal tersebut memiliki perbedaan yang cukup jauh dari segi teknis dan tema.

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Melihat dari pemaparan hasil dan analisis data dalam laporan tugas akhir karya kreatif proses pembuatan video klip yang berjudul “TAK KURANG TAK LEBIH”, tentunya penulis mendapatkan banyak sekali manfaat keilmuan dan pengalaman seputar *gaffer*, serta relasi-relasi yang senantiasa membantu penulis di dalam keseluruhan proses hingga tahap ini. Dalam proses pembuatan video klip yang berjudul “TAK KURANG TAK LEBIH”, penulis menggunakan beberapa alat seperti *Aputure 600d Pro*, *Aputure 300x*, *Godox Tl60*, *Frame 4x4 Lee Filter 250,251*, *Cutterlight*, *C stand*, *Godox Lantern*, *Filter CTO*, *Aputure 600d Pro*, *Webbing*, *Cardellini*, *Magic Arm*, *Applebox*, *Spigot*, *Sandbag*, *Overlenght*, *V - Mount Battery*, *Godox Braket Tl (4Clamp)*, dan *Poly*.

Sebagai seorang *gaffer*, penulis bekerja sama dengan produser dan *DOP* berkaitan dengan naskah dan riset lokasi guna memaksimalkan tata letak pencahayaan yang cocok. Penulis dituntut mengatur dan membuat konsep teknis pencahayaan dalam proses pembuatan video klip yang berjudul “TAK KURANG TAK LEBIH”. Dengan bekal keilmuan dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis sebelumnya, proses pembuatan video klip ini menjadi ajang kesempatan penulis dalam memanfaatkan hal tersebut. Sehingga penulis dapat mengambil kesimpulan daripada peran penulis secara individu adalah sebagai berikut:

- 1) Urgensi *gaffer* berkaitan dengan pemahaman dan penguasaan di dalam divisinya. Penulis dituntut mampu untuk mengkomunikasikan peran dan *jobdesk* masing-masing anggotanya.
- 2) Penulis dapat mempelajari seperti apa bentuk komunikasi terbaik di dalam tim itu harus dilakukan. Artinya, penulis harus bisa membangun hubungan yang kuat dalam tim untuk menjaga kekompakan selama produksi video klip berlangsung.
- 3) Selama proses produksi video klip yang berjudul “TAK KURANG TAK LEBIH”, penulis dituntut untuk mempunyai pemahaman yang utuh

berkaitan dengan manajemen waktu, manajemen prioritas dan manajemen konflik. Sehingga penulis perlu mencari cara terbaik dalam menyatukan setiap orang yang ada dalam tim produksi.

## **5.2 Saran**

Proses produksi diperlukan kerja sama tim, maka diperlukan kekompakan dan pengertian diantara masing-masing individu yang terlibat. Pada sebuah penciptaan karya konsep cerita dan gagasan sebuah karya mampu dipahami oleh penonton sebagai *apresiator* dan penikmat karya. Dari pengalaman produksi video musik “Tak Lebih Tak Kurang” *gaffer* menemukan banyak pengalaman, pembelajaran dan saran antara lain :

### **5.2.1 Tim Produksi**

- 1) Keseluruhan tim produksi untuk lebih mempunyai kesadaran terhadap tanggung jawab terhadap peran masing-masing.
- 2) Efektivitas dan efisiensi alur kerja dari masing-masing tim produksi harus menjadi perhatian khusus bagi produser guna mewujudkan tingkat kesiapan tahap pra produksi minimal 70%.
- 3) Diharapkan seluruh tim produksi bisa mengerti konsep cerita video musik yang disepakati sejak awal agar produksi bisa berjalan lancar.
- 4) Seluruh tim produksi lebih disiplin tepat waktu saat dilokasi shooting.

### **5.2.2 STIKOM Yogyakarta**

- 1) Agar memperhatikan secara khusus kompetensi dan keahlian tenaga pengajar yang berkaitan dengan praktik lapangan.
- 2) Agar melengkapi dan memperbaiki peralatan kegiatan praktikum.

## DAFTAR PUSTAKA

- Christian, Darmasetiawan & Lestari.(2019).Tata Pencahayaan dan Tata Letak Lampu.Jakarta : Gramedia
- Januarius, Andi Purba. (2014). *Shooting Yang Benar*. Yogyakarta:Penerbit Andi Offset.
- KN, Anton M.abruri (2018). *Produksi Program TV Non Drama*. Jakarta:PT. Gramedia.
- Tahapary, Hanoch.(2021). Digital Sinematografi Dalam Produksi Acara Televisi dan Film. Yogyakarta : Deepublish.
- Tangkas, Arya. (2020). *Lighting Studio Televisi, Outdoor, dan Pementasan*. Yogyakarta:CV Budi Utama.
- Yayat, Hadiyat & Andrianto.(2021). Tata Cahaya Pertunjukan. Bandung : Sunan Ambu Press.

## DAFTAR REFERENSI

- Aldian, Muh Rifqi. (2022). *Laporan Tugas Akhir Kreatif Peran Gaffer Dalam Produksi Film "After Mindnight"*. STIKOM Yogyakarta.
- Ibrahim, Bramantia. (2017). *Shortpaper Lighting Dalam Film*. Bramantiaibrahim.Blogspot.Com.  
Link: <https://bramantiaibrahim.blogspot.com/2017/11/shortpaper-lighting-dalam-film.html> Diakses 19 Juli 2023.
- Ilyas. (2019). *Materi tentang teknik tata cahaya untuk syuting video dan film*.
- Nurachman, Denri. (2020). *Laporan Tugas Akhir Kreatif Proses Penyutradaraan Video Clip "Snowflake."* STIKOM Yogyakarta.