

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**

**PROSES KREATIF SUTRADARA DALAM PRODUKSI VIDEO KLIP  
“KUKUH PRASETYA KUDAMAI – TAK KURANG TAK LEBIH ”**

**Laporan Karya Kreatif ini disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya  
(A.Md.I.Kom) dalam Bidang Ilmu Komunikasi dengan Spesifikasi  
Broadcasting Film  
Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi “STIKOM” Yogyakarta**



**Oleh :**

**Imam Hafidh Rizki**

**20045479**

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA**

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**

**PROSES KREATIF SUTRADARA DALAM PRODUKSI VIDEO KLIP  
“KUKUH PRASETYA KUDAMAI – TAK KURANG TAK LEBIH”**

Laporan Karya Kreatif ini disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya  
(A.Md.I.Kom) dalam Bidang Ilmu Komunikasi dengan Spesifikasi  
Broadcasting Film

Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi “STIKOM” Yogyakarta



**STIKOM**  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI  
YOGYAKARTA

*Sdr. Murti*

Dra. Sudaru Murti, M.Si  
Dosen Pembimbing

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA  
2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan tugas akhir karya kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan dosen penguji Broadcasting Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi "STIKOM" Yogyakarta.

Hari :

Tanggal :

Jam :

Tempat :

1. Arya Tangkas, M.I.Kom  
NIK.071.2032.19  
(Penguji I)

2. Risa Karmida, M.A  
NIK.081.2032.19  
(Penguji II)

3. Dra. Sudaru Murti, M.Si  
NIP.19601218198702001  
(Pembimbing dan Penguji III)

Mengetahui :

(Ketua STIKOM Yogyakarta)



Dra. Sudaru Murti, M.Si  
NIP.19601218198702001

Mengesahkan :

(Ketua Program Studi D-Broadcasting)



Arya Tangkas, M.I.Kom  
NIK. 071.202332.19

## PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Imam Hafidh Rizki  
NIM : 20045479  
Judul Laporan : PROSES KREATIF SUTRADARA DALAM  
PRODUKSI VIDEO KLIP “KUKUH PRASETYA  
KUDAMAI – TAK KURANG TAK LEBIH”


Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, merupakan deksripsi atas latihan kerja Profesional selama saya melakukan karya kreatif.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy-paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah; disamping dalam catatan perut pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen-dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasi secara luas oleh STIKOM Yogyakarta.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 29 Agustus 2023



  
Imam Hafidh Rizki  
NIM.20045479

## **MOTTO**

“Setiap orang punya proses untuk menuju puncak sukses, jangan kau bandingkan dengan mu karena kita beda akses. Perbanyak belajar dari semua pengalaman, yakin tetap bersinar meski tanpa orang dalam”.

(HVFID)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, Yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, berupa kekuatan serta membekali saya dengan ilmu pengetahuan. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

Segala perjuangan saya hingga titik ini, saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, serta menjadi alasan saya untuk kuat agar bisa menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini.

1. Allah SWT yang memberikan kesehatan jasmani dan rohani sehingga dapat menyelesaikan laporan ini. .
2. Kedua orang tua penulis Djimun dan Siti Muslifah S.Pd.AUD Terimakasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan saya dan selalu berjuang kerja keras, mendukung baik secara moril ataupun materil untuk kehidupan saya yang hingga akhirnya saya bisa tumbuh dewasa dan berada di posisi saat ini.
3. Dra. Sudaru Murti, M.Si, selaku dosen pembimbing, terimakasih atas bimbingan, kritik dan saran, dan selalu meluangkan waktunya disela kesibukan.
4. Semua Tim produksi Tugas Akhir Karya Kreatif yang telah bekerja keras dengan baik dalam proses produksi.
5. Nova Rosliana S. seseorang yang selalu menemani dan mendengarkan keluh kesah saya, terimakasih dan mari berproses bersama.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah AWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-NYA, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif yang telah dilaksanakan pada 27 juni 2023. Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada program Studi *Broadcasting* Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan ini banyak mendapatkan dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala rasa hormat, mengucapkan terimakasih kepada pihak yang senantiasa telah terlibat dalam tersusunya laporan ini :

1. Kedua orang tua yang selalu mendoakan, memberi dukungan dan semangat dalam segala situasi dan kondisi
2. Ibu Dra. Sudaru Murti, M.Si selaku ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta serta dosen pembimbing dalam penyusunan laporan, yang selalu memberi masukan dan saran untuk menyelesaikan laporan ini
3. Seluruh Dosen dan Staf Civitas Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi STIKOM Yogyakarta, khususnya Dosen *Broadcasting* Film
4. Seluruh tim produksi dan teman-teman yang terlibat dalam proses pembuatan musik video “Tak Kurang Tak Lebih”
5. Popo Java dan Kukuh Prasetya yang telah memberi kesempatan saya untuk memproduksi video klip single mas kukuh.

Yogyakarta, 29 Agustus 2023

Imam Hafidh Rizki  
NIM.20045479

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Etika Akademik.....	iv
Motto.....	v
Halaman Persembahan .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi.....	viii
Abstrak .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>01</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	01
1.2 Rumusan Masalah .....	02
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	03
1.4 Waktu dan Tempat .....	03
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	04
<b>BAB II KERANGKA PEMIKIRAN.....</b>	<b>06</b>
2.1 Penegasan Judul .....	06
2.1.1 Proses Kreatif.....	06
2.1.2 Sutradara.....	09
2.1.3 Video Klip .....	13
2.1.4 Kukuh Prasetya Kudamai .....	18
2.1.5 Tak Kurang Tak Lebih .....	18
2.1.6 Ekstraksi Penelitian Terdahulu .....	19
<b>BAB III DESAIN PRODUKSI.....</b>	<b>20</b>
3.1 Profil Production House .....	20
3.2 Tim Produksi Tugas Akhir .....	21
3.3 Profil Kukuh Prasetya Kudamai.....	26
3.4 Deksripsi Video Klip “Tak Kurang Tak Lebih” .....	27



3.5 Klasifikasi Karya.....	28
3.6 Naskah.....	33
3.7 Lirik “Tak Kurang Tak Lebih”.....	40
3.8 Pemeran di Video Klip.....	41
3.9 Struktur Organisasi.....	42
3.10 Rancangan Anggaran.....	43
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
4.1 Tahapan Pembuatan Karya Kreatif.....	48
4.2 Proses Kreatif Sutradara.....	48
4.3 Proses Produksi Vidio Klip.....	51
4.4 Proses Visualisasi Naskah.....	65
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>78</b>
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01 Logo Kereaktif Films .....	20
Gambar 02 Produser.....	21
Gambar 03 Sutradara.....	22
Gambar 04 Gaffer .....	23
Gambar 05 Art Director .....	24
Gambar 06 Wardrobe .....	25
Gambar 07 Sound Man .....	26
Gambar 08 Kukuh Prsaetya Kudamai.....	27
Gambar 09 Musisi saat proses shooting.....	27
Gambar 10 Pemeran pembantu saat proses shooting.....	28
Gambar 11 Cinematography reference .....	29
Gambar 12 Cinematography reference .....	29
Gambar 13 Cinematography reference .....	30
Gambar 14 Cinematography tonal .....	30
Gambar 15 Cinematography tonal .....	30
Gambar 16 Aspek rasio.....	31
Gambar 17 Visual reference.....	31
Gambar 18 Visual reference.....	31
Gambar 19 Visual reference.....	32
Gambar 20 Peran utama .....	41
Gambar 21 Peran pembantu .....	41
Gambar 22 Peran pembantu .....	42
Gambar 23 Rancangan biaya kamera dan lighting .....	43
Gambar 24 Rancangan biaya lighting dan audio .....	44
Gambar 25 Rancangan biaya art dan wardrobe .....	45
Gambar 26 Rancangan biaya produserial .....	46
Gambar 27 Rancangan biaya total .....	47
Gambar 28 Diskusi pemilihan tim produksi .....	52

Gambar 29 Breakdown naskah pra produksi meeting .....	52
Gambar 30 Director treatment .....	53
Gambar 31 Referensi video klip jaz.....	53
Gambar 32 Grab still film crazy rich .....	54
Gambar 33 Video klip jaz .....	55
Gambar 34 Video klip keisya.....	55
Gambar 35 Survey lokasi rumah mawar.....	56
Gambar 36 Survey lokasi sindu kusuma edupark .....	57
Gambar 37 Jembatan juminahan.....	57
Gambar 38 Survey lokasi parkir abu bakar malioboro.....	58
Gambar 39 Recce .....	59
Gambar 40 Recce .....	59
Gambar 41 Recce .....	59
Gambar 42 Recce .....	59
Gambar 43 Reading Naskah.....	60
Gambar 44 Reading Naskah.....	60
Gambar 45 Reading Naskah.....	60
Gambar 46 Proses syuting rumah .....	61
Gambar 47 Proses syuting rumah .....	61
Gambar 48 Proses syuting rumah .....	61
Gambar 49 Proses syuting rumah .....	61
Gambar 50 Proses syuting rumah .....	62
Gambar 51 Proses syuting rumah .....	62
Gambar 52 Proses syuting rumah .....	62
Gambar 53 Proses editing offline.....	64
Gambar 54 Proses editing online .....	64
Gambar 55 Peran utama .....	67
Gambar 56 Peran pembantu .....	67
Gambar 57 Peran pembantu .....	68
Gambar 58 Grab still video klip.....	69

Gambar 59 Grab still video klip.....	69
Gambar 60 Grab still video klip low key .....	71
Gambar 61 Grab still video klip high key .....	71
Gambar 62 Pra produksi meeting.....	73
Gambar 63 Pra produksi meeting.....	73
Gambar 64 Callsheet .....	76
Gambar 65 Floor plan .....	76

## DAFTAR TABEL

Tabel 01 Kegiatan produksi video klip .....	3
Tabel 02 Kebutuhan artistik .....	74
Tabel 03 Kebutuhan wardrobe .....	75

## ABSTRAK

Video klip menjadi pilihan untuk mempengaruhi kemajuan dalam dunia permusikan. Video klip itu sendiri pun menjadi media penyempurna musik dengan visual yang dirangkai untuk menyampaikan pesan, makna dari lagu itu sendiri, dan juga sebagai salah satu media promosi untuk memasarkan lagu “Tak Kurang Tak Lebih”. Dalam pembuatan video klip tentu adanya peran seorang sutradara dalam melakukan proses kreatif dalam produksi video klip. Penulis telah melaksanakan produksi video klip “Tak Kurang Tak Lebih” selama satu hari, dengan membuat laporan yang berjudul “Proses Kreatif Sutradara dalam Produksi Video Klip Kukuh Prasetya Kudamai - Tak Kurang Tak Lebih”. Penulis mengangkat judul tersebut bertujuan untuk menjabarkan laporan tahapan produksi seorang sutradara dari proses Pra Produksi, Produksi, hingga Pasca Produksi. Jenis pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, praktek produksi, studi pustaka, literatur, modul dan sebagai penunjangnya berasal dari media internet. Rumusan masalah dalam karya kreatif ini adalah Bagaimana proses kreatif sutradara dalam pembuatan video klip “Tak Kurang Tak Lebih? Penulis yang berperan sebagai sutradara berhasil dalam melakukan menginterpretasikan naskah menjadi karya audio visual, konsep yang saya buat sesuai dengan apa yang saya rancang.

**Kata Kunci : Proses, Kreatif, Produksi Video Klip, Tak Kurang Tak Lebih**

## ABSTRACT

*Video clips are an option to influence progress in the world of music. The video clip itself is a media that complements the music with visuals that are arranged to convey the message, the meaning of the song itself, and also as one of the promotional media to market the song "Tak Kurang Tak Lebih". In making video clips, of course there is a director's role in carrying out the creative process in producing video clips. The author has carried out the production of the video clip "Tak Kurang Tak Lebih" for one day, by making a report entitled "Director's Creative Process in the Production of Kukuh Prasetya Kudamai Video Clip – Tak Kurang Tak Lebih". The author raises this title with the aim of describing a director's production stage report from the Pre-Production, Production, to Post-Production processes. The type of data collection used is observation, interviews, production practices, literature, modules and as a support comes from the internet media. The formulation of the problem in this creative work is What is the director's creative process in making the video clip "Tak Kurang Tak Lebih"? The writer who acts as the director succeeds in interpreting the script into an audio-visual work, the concept that I make is in accordance with what I have designed.*

**Keywords: Process, Creative, Video Clip Production, Tak Kurang Lebih**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi di masa sekarang berkembang sangat pesat. Teknologi informasi menjadi salah satu perkembangan pada bidang multimedia yang kita alami sekarang. Penyampaian informasi yang efektif dan efisien juga berdampak pada semua masyarakat khususnya kaum milenial pada zaman sekarang. Adapun diindustri musik itu sendiri memanfaatkan hal ini, untuk menjalankan dan memajukan industrinya. Mulai dari penyebaran produk ataupun karya yang di hasilkan.

Perjalanan Industri musik didunia, mengalami banyak perubahan, hingga akhirnya sampailah pada era platform musik online. Pada masa dulu musik diproduksi dalam bentuk kaset, CD, ataupun vinyl (piringan hitam). Namun, seiring perkembangan musik di era digital sekarang rilisan fisik sudah jarang diminati oleh masyarakat. Masyarakat sekarang lebih memilih platform online untuk mengunduh atau mendengarkan musik, dengan hanya memanfaatkan koneksi internet masyarakat bisa bebas mengakses semua musik yang telah tersedia di platform online, seperti YouTube, Spotify, Apple music, Soundcloud dan lain sebagainya.

Video klip menjadi pilihan untuk mempengaruhi kemajuan dalam dunia permusikan. Video klip itu sendiri pun menjadi media penyempurna musik dengan visual yang dirangkai untuk untuk menyampaikan pesan, makna dari lagu itu sendiri, dan juga sebagai salah satu media promosi untuk memasarkan lagu tersebut atau bisa juga promosi untuk band itu sendiri. Produser musik juga sangat menyadari pentingnya visual dalam sebuah video klip untuk memperkenalkan artisnya. Dalam sebuah video klip tidak hanya sekedar menampilkan visual yang bagus, namun di dalamnya juga terdapat alur cerita seperti layaknya film dan membuat penikmat bisa lebih memahami pesan yang disampaikan didalam lagu itu sendiri.

Muhammad Kukuh Prasetya atau biasa dikenal dengan Kukuh Prasetya Kudamai adalah seorang aktor dan juga musisi, pada akhir tahun 2021 ia merilis single pertama yang berbahasa Indonesia dengan judul “Tak Kurang Tak Lebih”. Lagu ini pun menjadi keberuntungan bagi penulis karena dapat bekerja sama dengan musisi dan dipercaya memproduksi lagunya yang berjudul “Tak Kurang Tak Lebih”. Pesan dalam lagu “Tak Kurang Tak Lebih” adalah bahwa ketika kita meyakini sesuatu hal yang berlebihan ataupun kurang itu berdampak tidak baik. Maka dari itu kita harus bisa cukup, dalam artian cukup dari perasaan maupun sikap.

Dalam sebuah produksi film atau video klip sutradara merupakan orang yang bertanggung jawab atas aspek naratif dan sinematik. (Kurniawan, 2019:2) Pengerjaan proses kreatif yang sutradara lakukan ialah mulai dari menjadi acuan bagi semua kru agar proses yang sudah dirancang terlaksana dengan baik serta melakukan pengarahan baik dalam proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Pengarahan ini pun ditujukan kepada kru ataupun pemeran. Karena pada dasarnya, pengarahan kepada pemeran pun penting, karena sutradara lah yang lebih memahami keseluruhan dari konsep yang sudah di rancangkan. Penulis disini berperan sebagai sutradara dan juga penulis naskah mempunyai tujuan untuk terwujudnya video klip “Tak Kurang Tak Lebih” sesuai dengan rancangan awal penulis naskah dan sutradara. Selain itu manfaat bagi penulis dengan adanya produksi video klip ini sebagai pengembangan diri, melatih mental, serta pembelajaran kedepannya untuk menambah pengalaman penulis untuk melangkah ke dunia produksi skala industri.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana proses kreatif sutradara dalam pembuatan video klip “Tak Kurang Tak Lebih”?



### 1.3 Tujuan dan Manfaat

1. Menearapkan ilmu produksi film yang di pelajari selama kuliah.
2. Menjadikan ruang untuk mengimplementasikan teori-teori, khususnya di bidang penyutradaraan.
3. Menambah wawasan serta pengalaman menjadi seorang sutradara.
4. Meningkatkan kreativitas diri dalam dunia hiburan khususnya pada bidang audio visual.
5. Mendapat pengalaman dan juga teman baru dari kampus lain.
6. Menambah portofolio dalam bentuk karya audio visual.
7. Sebagai syarat untuk memenuhi kelulusan untuk mendapat gelar diploma.

### 1.4 Tempat dan Waktu

1. Tempat :
  - a. Rumah Mawar Baciro  
Alamat : Jl. Mawar No.12, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta
  - b. Sinduadi Kusuma Edupark (SKE)  
Alamat ; Jl. Jambon Kragilan, Sinduadi, Kec Mlati, Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
  - c. Parkir Abu Bakar Ali  
Alamat : Jl. Abu Bakar Ali No.75, 001, Suryatmajan, Kec. Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta
  - d. Jln. Jembatan Juminahan  
Alamat : Jl. juminahan, Ngupasan, Kec. Gondomanan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta
2. Waktu :

Tabel 1. Kegiatan produksi video klip  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

<b>Pra Produksi</b>	23 Mei 2023 – 24 Juni 2023
<b>Produksi</b>	27 Juni 2023
<b>Pasca Produksi</b>	3 Juli 2023

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Menurut Mania (2008:221) observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang di jadikan sasaran pengamatan.

Pada tahap ini penulis melakukan observasi dengan mengamati lingkungan sekitar, menonton video klip yang memiliki kesamaan dari segi konsep dan pesan, makna dalam video klip. Selain itu penulis juga melihat tayangan yang menjelaskan tentang proses kreatif sutradara dalam mengarahkan kru dan pemeran, serta menciptakan mood untuk visual dari video klip itu sendiri.

### 2. Wawancara

Menurut Pujaastawa (2016:4) Wawancara merupakan cara sistematis untuk memperoleh informasi-informasi dalam bentuk pernyataan-pernyataan lisan mengenai suatu obyek atau peristiwa pada masa lalu, kini, dan akan datang.

### 3. Praktek Produksi

Saat praktek produksi sutradara, Director Of Photography (D.O.P), Gaffer, Art Director dan kru-kru yang lain melakukan kunjungan ke lokasi yang akan di gunakan syuting atau biasa di sebut dengan *Recce*. Sutradara dan kru-kru lain berdiskusi menentukan blockingan talent, kamera, penempatan lighting dan artistik. Hal ini di lakukan untuk menghindari mis komunikasi antar kru, agar sebuah produksi berjalan dengan lancar sesuai dengan yang di rancangkan.

### 4. Pada Studi Pustaka

Pada proses ini penulis melakukan teknik pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari berbagai media tentang penyutradaraan dan proses produksi audio visual.

### 5. Referensi Video Klip “Tak Kurang Tak Lebih”

Setelah melakukan observasi melalui beberapa video klip yang telah ditonton, munculah dua video klip yang bisa menjadi referensi

dalam hal pengemasan, camera treatment, dialog, make up, wardrobe dan set artistik bagi penulis.

Berikut merupakan beberapa referensi video klip bagi penulis :

- a. “Keisya Levronka – Tergesa” Sutradara Isdan Atrahadana
- b. “Jaz – Benar Orang Bilang” Sutradara Bagoes Tresna Adji
- c. “Jaz – Aku Butuh Kamu” Sutradara Bagoes Tresna Adji

## **BAB II**

### **KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **2.1 Penegasan Judul**

Laporan dengan judul “Proses Kreatif Sutradara dalam Produksi Video Klip “Kukuh Prasetya Kudamai - Tak Kurang Tak Lebih” ini berfokus pada peran sutradara dalam proses menghidupkan sebuah naskah menjadi bahasa visual yang dapat di nikmati oleh penikmat agar tidak ada kesalahpahaman serta interpretasi berlebih terhadap arti judul tersebut, maka penulis akan memberikan penegasan dari judul laporan di bawah ini.

##### **2.1.1 Proses Kreatif**

Proses kreatif bersifat individual, terjadi karena terbentuknya mistikum sebagai *conditio sine qua non*. Mistikum, kebebasan pribadi yang padat (*condensed*), melepaskan pribadi hingga keluar dunia, yang membuat pribadi tidak terjamah oleh kekuasaan waktu.

Dengan kemajuan teknologi, proses kreatif saat ini lebih mudah. Meskipun teknologi memberi kemudahan, penting untuk diingat bahwa factor-faktor lain seperti dorongan batin, inspirasi, pengalaman pribadi, dan proses mental kreatif, tetap menjadi bagian penting dari penciptaan kreatif. Teknologi hanya menjadi alat yang mendukung, bukan pengganti, bagi proses kreatif tersebut. Dalam dunia yang terus berkembang dengan pesat ini, semakin banyak cara bagi individu untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Tetapi, pada saat yang sama, semakin penting juga untuk menjaga keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan menjaga koneksinya dengan aspek-aspek yang lebih dalam dan pribadi dari proses kreatif itu sendiri

Kreatif diartikan kecakapan dalam menciptakan suatu karya atau produk, ciptaan tersebut tidak dikhususnya untuk mencari hal yang baru, bisa jadi dengan mengkombinasikan unsur-unsur yang sudah ada (Komarudin, 2011:279). Kreatif berkaitan dengan

antusias serta gairah yang menjadi penyebab penting pada tingkat puncak kerja. Mental dan cara berpikir merupakan suatu hal yang berhubungan dengan ide, agar mencapai kreatifitas penciptaan ide dilalui dengan proses pemikiran atau inspirasi.

Kreativitas hadir karena adanya fenomena sebagai proses yang nyata dan terbuka untuk di selidiki, salah satunya berada didalam diri seseorang pada hasil kerja. Proses kreatif sendiri bisa diartikan dengan tindakan yang dilakukan oleh seorang untuk menciptakan suatu karya dengan melakukan penelitian terlebih dahulu. Proses kreatif sendiri pun tidak bisa hadir dengan sendirinya, terdapat sebuah cara yang bisa diterapkan untuk memunculkan sebuah proses kreatif itu. (Handayani, 2019:8)

Selain itu proses kreatif juga bisa membantu atau mempersiapkan bagi sutradara untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dengan melakukan persiapan yang sudah matang. Penulis mengembangkan informasi yang didapatkan melalui proses sebagai berikut :

#### a. Persiapan

Persiapan adalah perencanaan, upaya, dan tindakan dalam menghadapi sesuatu. Persiapan menurut definisi umum adalah suatu kegiatan yang perlu dipertimbangkan sebelum melakukan sesuatu. Tanpa adanya persiapan kegiatan tersebut tidak tertata dengan baik.

Persiapan pada tahap proses kreatif ini pun terdapat berbagai komponen. Tahapan ini memerlukan pemusatan perhatian terhadap persoalan yang diragukan, dibutuhkan serta diinginkan, atau permasalahan yang dirasa memerlukan solusi yang spesifik.

Pada tahap persiapan ini merupakan tahap dimana seorang harus memikirkan segala hal dengan proses yang sedang di hadapi, mulai dari masalah yang akan dihadapi, kebutuhan, hingga solusi. Pada tahap pra produksi, proses persiapan ini

dilakukan dengan membedah naskah yang akan diproduksi, diantaranya dengan menentukan ide gagasan ataupun mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang akan terjadi saat proses produksi.

b. Pengetahuan

Pengetahuan adalah bentuk pencarian kembali informasi, yang mempertemukan kembali aliran informasi pada tahap persiapan. (Handayani, 2019:11). Pengetahuan sendiri juga dapat membantu manusia dalam menyelesaikan suatu masalah yang sedang di hadapi, melalui gagasan yang di peroleh maupun di ciptakan.

Sutradara ketika dalam sebuah produksi juga harus membekali diri dengan memiliki pengetahuan yang luas dari berbagai aspek. Tujuannya untuk mempermudah kerja seorang sutradara untuk menciptakan sebuah gagasan ide atau menyelesaikan masalah dan juga untuk menentukan sebuah keputusan dalam proses produksi.

c. Evaluasi

Evaluasi adalah proses menindak lanjuti dalam penentuan nilai sesuatu (Ramayulis, 2002). Menentukan nilai tersebut dengan cara membandingkan sesuatu kriteria dengan yang lain. Proses ini pun sebagai pembelajaran dalam pelaksanaan yang pelaksanaanya harus dilakukan secara tertata agar mencapai tujuan.

Pada proses evaluasi ini merupakan tahap dimana seseorang harus melakukan penyaringan terhadap gagasan yang telah ditemukan dan untuk dipilah gagasan mana yang paling tepat untuk di realisasikan. Dan proses evaluasi ini juga dapat membantu memilah dengan tepat kelemahan dan kelebihan sebuah gagasan, sehingga ketika suatu saat terjadi masalah pada saat proses produksi, Sutradara pun sudah siap dengan solusi yang telah di pikirkan sebelumnya.

### 2.1.2 Sutradara

Tugas utama sutradara adalah mentransformasikan bahasa naskah menjadi audio visual, selain itu tak hanya mengubah naskah menjadi visual namun juga harus dapat menghidupkan cerita yang ada di dalam naskah tersebut. Sehingga yang awalnya naskah hanya dapat di imajinasikan pada akhirnya dapat terlihat dan bisa di rasakan langsung oleh penonton itu sendiri.

Sutradara bukan hanya sekedar bisa menginterpretasikan naskah atau skenario saja, namun juga harus memiliki tanggung jawab atas semua aspek kreatif dalam proses produksi video klip dari pra produksi hingga pasca produksi, Sehingga cerita yang ada dalam video klip tersebut terkesan hidup.

Saat menjalankan tugasnya sutradara tidak hanya bekerja sendiri, sutradara bekerja sama dengan semua kru departemen dari Produser, Script Continuity, D.O.P, Gaffer, Art Director, Make Up, Wardrobe dan kru yang lainnya. Sehingga sutradara pun mempunyai banyak tawaran ide dari beberapa kru, namun sutradara memiliki hak untuk menerapkan atau tidak tawaran ide kreatif tersebut dengan mempertimbangkannya lebih dahulu tentang berbagai kemungkinan, apakah tawaran ide tersebut sesuai dengan pesan, makna dari tujuan awal yang sudah di rencanakan.

Sutradara tidak hanya bekerja sendiri dan melibatkan banyak orang, sutradara harus dapat mengarahkan, mendorong, membimbing seluruh kru yang terlibat dalam produksi. Oleh karena itu sutradara harus mempunyai komunikasi yang bagus antar semua kru dan juga mampu mencairkan suasana dalam segala kondisi saat proses produksi itu berjalan. Adapun tugas sutradara sendiri terbagi menjadi tiga hal yaitu sebagai berikut :

#### a. Pra Produksi

Pra produksi adalah sebuah tahap dimana dalam proses pembuatan karya audio visual dimana tim telah terbentuk dan naskah yang telah selesai dianalisa kemudian didiskusikan dengan semua kru kepala departemen (D.O.P, Gaffer, Art Director, Soundman, Wardrobe, Make Up, Editing).

Produser bertugas untuk merumuskan konsep penyutradaraan, kemudian sutradara akan menentukan dan melakukan *casting* serta sutradara akan menyampaikan visi dan misinya terhadap penokohan di dalam skenario, lalu mendiskusikannya dengan para pemain yang bertujuan untuk membangun persepsi kesamaan karakter tokoh yang ada di skenario.

Adapun sutradara dengan produser juga akan melakukan *hunting* lokasi untuk mencari lokasi yang sesuai dengan kebutuhan cerita yang ada di dalam skenario. Setelah mendapatkan lokasi yang sesuai dengan kebutuhan cerita, Sutradara dan semua kepala kru departemen akan melakukan *recce* dengan tujuan untuk menentukan berbagai hal teknis di lapangan, dimulai dari tim kreatif yang perlu membandingkan visi kreatifnya dengan kondisi actual di lapangan. Sampai tim produksi yang harus menentukan berbagai hal teknis agar produksi berjalan lancar. (<https://studioantelope.com/apa-itu-recce/>)

#### b. Produksi

Produksi adalah tahap dimana skenario yang berupa tulisan di terjemahkan menjadi audio dan visual, atau lebih dikenal dengan proses syuting. Pada tahap produksi sutradara menjadi pemimpin, mulai dari membuat jadwal syuting dan untuk mengarahkan pemain, sutradara dibantu oleh asisten sutradara dan memastikan gambar yang diambil memenuhi aspek teknis serta



memastikan semua kru menjalankan tugasnya masing-masing dengan baik.

### c. Pasca Produksi

Pasca produksi tahap dimana gambar yang telah di ambil pada proses syuting diedit oleh pentunting gambar sesuai dengan skenario. Disini sutradara memberikan masukan pada hasil *rough cut* yang telah di kerjakan penyunting gambar agar sesuai dengan visinya. Setelah sutradara menyetujui hasil dari *rough cut* dan mencapai picture lock, hasil editing akan diserahkan ke teknisi warna dan suara.

Setiap sutradara memiliki kepribadian yang berbeda-beda, sehingga dalam setiap pembuatan karya sutradara akan memiliki ciri khasnya masing-masing dalam membuat karya. Keunikan sutradara adalah hasil dari kepercayaan, pengalaman serta karakter pribadi yang membuat sutradara menjadi beda dengan lainnya atau unik. Penyutradaraan yang dilakukan oleh sutradara bukan hanya sekedar bisa menginterprestasikan skenario saja, melainkan memiliki tanggung jawab dalam semua aspek kreatif dalam proses produksi film dari awal hingga selesai.

Sutradara bertugas memberikan visi pada film yang akan dibuat dan menentukan kemana arah film tersebut. Sutradara memiliki beberapa tipe demi merealisasikan visinya, ada 6 sebagai berikut :

#### 1) Sutradara konseptor (Laissez Faire)

Sutradara membantu para pemain untuk mengekspresikan dirinya dan memberi kebebasan para pemain untuk mengembangkan konsep individualnya secara kreatif agar para pemain menjalankan peran dengan sebaik-baiknya, akan tetapi juga masih terikat dengan penafsiran naskah dari sutradara.

#### 2) Sutradara Diktator (Gordon Craig)

Sutradara tipe ini merupakan sutradara yang sangat mengharapkan pemain menjalankan peran sesuai dengan

kemauan sutradara itu sendiri dan pemain dibatasi dalam menjalankan perannya tidak bisa bebas mengembangkan kreativitasnya. Semua harus sesuai dengan arahan dan kemauan sutradara, juga tidak menerima ide masukan dari kru yang terlibat saat produksi.

### 3) Sutradara Koordinator

Sutradara dengan tipe coordinator ini menempatkan diri hanya sebagai pengarah produksi film atau disebut orang yang mengkoordinasikan pemain terhadap konsep penafsiran naskah.

### 4) Sutradara Paternalis

Sutradara dengan tipe ini mempunyai sikap seperti guru yang mengamalkan ilmu dan mengasuh semua kru yang terlibat dalam sebuah produksi. Produksi film diibartakan padepokan, sehingga kru yang terlibat dalam produksi adalah murid yang harus patuh kepada sutradara.

### 5) Sutradara Pendidik

Tipe sutradara pendidik ini merupakan tipe sutradara yang bersikap “Tut Wuri Handayani”, hanya akan memberi petunjuk kepada kru yang terlibat bila dianggap perlu. Sehingga sutradara dengan tipe ini akan turun tangan apabila memang dalam keadaan urgent.

### 6) Sutradara Interpreter

Sutradara dengan tipe ini berpegang teguh terhadap interpretasi pada naskah secara kaku sehingga pemain dituntut untuk mengikuti naskah dan tidak bisa menjalankan perannya secara bebas.

Penyutradaraan merupakan sebuah proses pembuatan film atau video klip dengan membedah lirik, pesan dalam sebuah lagu yang akan diproduksi mulai dari membedah skenario ke *director's treatment* oleh sutradara, dari konsep kreatif sutradara tentang *treatment*, peradeganan, hingga pengambilan gambar. Sutradara adalah orang yang memiliki tanggung jawab tertinggi dalam aspek

kreatif, baik dari penafsiran maupun teknik pada pembuatan film atau video klip. Proses produksi sebuah film atau video klip sangatlah kompleks, sehingga sutradara tidak dapat melakukan tugasnya dengan sendiri namun juga memerlukan bantuan elemen kerja lainnya untuk membantu tugas sutradara yang tidak dapat dikerjakan oleh sutradara.

Proses pembuatan sebuah film atau video klip diawali dengan *brainstorming ide* dan juga pengembangan ide. Sutradara memiliki peran yang penting selama proses pengembangan ide berlangsung, terutama jika seorang sutradara juga merangkap sebagai penulis naskah. Sutradara yang menentukan bagaimana proses jalan cerita yang ada dalam sebuah film atau video klip, dan mengumpulkan berbagai data selama riset. Dan setelah ide telah dikembangkan, selanjutnya adalah proses pra produksi.

Setelah proses pra produksi di selesaikan, sutradara dapat memulai kegiatan produksi atau biasa disebut dengan syuting. *Improvisasi* saat jalannya produksi kerap terjadi sehingga merubah konsep dan cerita awal, namun hal ini dapat diperbaiki saat proses pasca produksi. Dan saat proses pasca produksi sutradara harus mendampingi editor saat proses editing itu sendiri untuk mengontrol cerita dan sesuai dengan visi sutradara.

### **2.1.3 Video Klip**

Video klip adalah salah satu media promosi yang sangat ideal dan merupakan program musik yang disponsori oleh produksi rekaman musik berlabel dengan tujuan untuk mempublikasikan seorang penyanyi dan sebuah lagu yang memiliki potensi disukai khalayak. (Govino, 2021:17)

Adapun dalam video klip itu sendiri juga terdapat alur cerita layaknya film yang menjadikan khalayak lebih memahami dan juga bisa merasakan pesan, makna yang terkandung dalam lagu tersebut. Tanpa di sadari khalayak memutar video klip secara berulang-ulang

karena mereka tentunya akan terhibur dengan adanya visual yang dipadukan dengan sinematografi yang ciamik.

Film secara umum dibagi menjadi dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. (Himawan Pratista 2017:23). Adapun sebuah produksi video klip tak jauh berbeda dengan produksi film yang menggunakan unsur naratif dan unsur sinematik. Seperti yang penulis katakan sebelumnya video klip juga mempunyai alur cerita layaknya film.

a. Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita pada film. Setiap film (fiksi) tak lepas dari unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi dan waktu.

b. Unsur Sinematik

Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film. *Mise-en-scene* adalah semua yang ada didepan kamera, *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok, yakni setting lokasi, tata cahaya, kostum, make up, serta pemain.

Masing-masing unsur di atas tidak dapat membentuk film, apabila jika hanya berdiri sendiri. Sinematografi merupakan salah satu unsur sinematik yang mencakup perlakuan sineas terhadap kamera dan stok filmnya dalam sebuah produksi film. (Himawan Pratista 2017:314) Sinematografi sendiri memiliki rumusan yang disebut dengan prinsip 5C, yakni *camera angle*, *close up*, *continuity*, *editing* dan *composition*.

Pentingnya sinematografi dalam sebuah produksi film atau video klip agar penonton dapat merasakan emosional sebuah karya audio visual dan penonton lebih mudah untuk memahami sebuah pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara.

### 1) *Camera Angle*

Setiap shot pada film atau video klip membutuhkan penempatan posisi kamera yang paling baik bagi sudut pandang penonton. Camera angle ini sangatlah penting untuk memperlihatkan efek apa yang harus dimunculkan pada setiap adegan. Apabila ini diabaikan bisa dipastikan film atau video klip yang muncul cenderung monoton atau membosankan karena *camera angle* sebagai unsur visualisasi yang menjadi bahan mentah dan harus diolah sebaik mungkin.

### 2) *Close up*

Close up diartikan sebagai pengambilan dengan jarak yang dekat. Sebelum memulai produksi harus mempelajari naskah, kemudian diuraikan dalam *shot list*, yaitu keterangan rinci mengenai *shot-shot* apa yang harus diambil juru kamera. Untuk penempatan *close up* sendiri harus memperhatikan sesuatu yang berkaitan dengan emosi pemain.

### 3) *Continuity*

*Continuity* adalah persambungan antar gambar-gambar. Sejak awal, sutradara bisa memproyeksikan pengadeganan dari satu scene ke scene lainnya. Hal ini sangat berkaitan, agar penonton merasa film yang ditontonnya tidak loncat kesana atau kemari sehingga membuat bingung. Dan sutradara mampu memperhatikan aspek kontinuitas dari film yang digarapnya.

### 4) *Editing*

Editing adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil saat proses produksi.

### 5) *Composition*

*Composition* ini merupakan unsur visualisasi yang bisa memberikan makna keindahan pada suatu film. Pandangan mata penonton harus dituntun dengan berbagai komposisi yang menarik. Apabila aspek ini diabaikan, penonton mungkin akan cepat bosan dan penonton menilai film tidak indah dan kurang

enak ditonton. Sutradara harus bisa mengendalikan aspek ini kepada juru kamera agar menjadi komposisi secara proporsional berdasarkan asas komposisi.

Video klip diyakini dapat menarik minat khalayak untuk memperkenalkan artis dari lagu tersebut. Jenis video klip sendiri ada dua macam jenis yaitu, *Perfomance video clip* dan *Story telling video clip*. Untuk video klip *Perfomance* lebih condong menampilkan penampilan sang penyanyi yang akan diproduksi video klipnya. Sedangkan video dengan konsep *Story telling* sendiri memiliki dua konsep dasar kreatif visual, yaitu :

a. Video klip verbal

Video klip dengan konsep nuansa verbal ini harus menentukan konsep dasar kreatif sebelum sebelum melakukan proses membuat sketsa gambar, gaya desain gambaran konsep akan di sesuaikan dengan pesan, makna dan lirik dimana antar visual dan lirik bisa menyatu.

b. Video klip berbahasa simbol

Konsep video klip berbahasa simbol ini tidak memperdulikan keselarasan antara visual dan lirik di dalam lagu, atau bahkan tidak ada keterkaitannya sama sekali antara keduanya. Menurut Rabiger (2013:58) video klip mempunyai 5 bahasa yang sangat universal, yaitu :

1) Bahasa Ritme

Bahasa visual yang terdapat di dalam video lalu disesuaikan dengan tempo lagu.

2) Bahasa Musikalisasi (Instrument musik)

Bahasa musikalisasi adalah bahasa visual yang ada pada sebuah video klip yang mempunyai kaitan dengan musik, alat musik, bahkan profil band.

3) Bahasa Nada

Bahasa nada merupakan visual yang terdapat dalam sebuah video klip yang akan disesuaikan dengan aransemennya yang ada.

#### 4) Bahasa Lirik

Bahasa lirik merupakan sebagai bahasa visual pada video klip yang mempunyai keterkaitan dengan lirik lagu.

#### 5) Bahasa *Performance* (Penampilan)

Bahasa *performance* merupakan bahasa visual pada video klip yang menampilkan karakter penyanyi, pemain band baik dari latar belakang pemusiknya hingga ke profil fisiknya (hidung, mata, *style*, *fashion* dan gerak tubuh). Lima unsur yang ada diatas tersebut masuk dalam satu lagu dengan nada instrument tertentu.

Gambar yang ditampilkan dalam video klip, terwujud dari tiga tradisi visual *video clip style*, yaitu : (Vernallis 2004:198)

##### 1) *Filmed Performance*

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

##### 2) *Traditional Visual Narration*

*Traditional visual narration* disebut juga *narrative clip*. Konsep video klip ini diambil dari gaya bercerita film pada zaman dahulu, yaitu dengan lebih menekankan *story telling*. Biasanya video klip ini hanya mengangkat cerita sederhana, agar mudah dipahami walau tanpa dialog dan durasi yang sangat terbatas. Bahan cerita yang diambil dari esensi lagu, dan disesuaikan dengan warna musik.

##### 3) *Experimental Visual Narration*

*Experimental visual narration* disebut juga *art clip* merupakan konsep yang berlawanan dengan tradisi-tradisi visual. Konsep ini lahir atau diambil dari tradisi seni rupa modern, dimana rangkaian visual tidak dirancang untuk menyatakan cerita atau pesan tertentu (*non perception*).

Adapun pembuat video klip hanya ingin menjelajahi komposisi, irama, aksen demi kepuasan estetis semata.

Menurut Colin Stewart dan Adam Kowaltzke ,video klip memiliki dua tipe utama yaitu *Performance Clip* dan *Conceptual Clip*.

a. *Performance Clip*

Jenis video klip pada tipe ini berfokus pada penyanyi atau kelompok band nya. Video klip jenis ini mungkin tampak sangat mainstream pada era sekarang, karena jenis tampilan dalam visualnya merupakan jenis video klip yang umum di era tahun 1960 – 1970-an.

b. *Conceptual Clip*

Video klip dengan jenis *conceptual clip* ini merupakan video klip berdasarkan topik tertentu. Jenis video klip ini memiliki plot jalan cerita seperti film.

#### **2.1.4 Kukuh Prasetya Kudamai**

Kukuh Prasetya merupakan seorang aktor alumnus jurusan teater ISI Yogyakarta, namanya telah malang melintang diberbagai judul film layar lebar dan film pendek lokal. Berbagai judul film layar lebar dan sinetron pernah dibintanginya.

Kukuh Prasetya juga tergabung dalam grub band Sri Rejeki di Yogyakarta. Namanya sekarang banyak dikenal semenjak lagunya yang berjudul *mendung tanpo udan* dibawakan oleh Ndarboy Genk dan Deny Caknan pada tahun 2021. Pada tahun 2022 Kukuh Prasetya Kudamai merilis minialbum yakni sebuah sekuel dari lagu *mendung tanpo udan*.

#### **2.1.5 Tak Kurang Tak Lebih**

“Tak Kurang Tak Lebih” merupakan sendiri merupakan sebuah kalimat yang memilik arti pas atau cukup. Ini merupakan sebuah judul lagu dari salah satu singlenya Kukuh Prasetya Kudamai. Menurut Kukuh lagu ini merupakan lagu berbahasa



Indonesia pertamanya. Sebelumnya ia kerap menggunakan lirik dengan berbahasa jawa pada setiap lagunya.

Lagu ini menceritakan tentang seorang laki-laki yang jatuh cinta pada teman baiknya, mereka adalah sahabat. Pada suatu ketika, Laki-laki tersebut yang tau akan masa lalu nya, mengungkapkan perasaanya kepada teman perempuannya. Perempuan tersebut pun tidak bisa menerima perasaan yang diungkapkan, karena laki-laki tersebut sudah dianggap sebagai tempat keluh kesah serta sahabatnya.

#### **2.1.6 Extrasi Penelitian Terdahulu**

Pada pembuatan laporan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan referensi Laporan Tugas Akhir karya Pasha Re Sargasso (2018/BC-F/5326) kampus STIKOM (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi) Yogyakarta dengan judul laporan “Peran Sutradara dalam Video Klip Suler “Romantisme Kehidupan” tahun 2021. Penulis memilih sebagai acuan karena laporan ini memiliki kesamaan peran serta kinerja yang di lakukan. Selain itu, penulis juga menggunakan Laporan Tugas Akhir karya Denri Nurachman (2017/BC-F/5245) kampus STIKOM (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi) Yogyakarta dengan judul laporan “Proses Penyutradaraan Video Klip ‘Snowflake’” ini sebagai referensi. Selain memiliki kesamaan kinerja dan peran, laporan ini pun memiliki penulisan yang rapi.

### a. *Editing Offline*



Gambar 53. Editing offline  
Sumber : dokumentasi pribadi

Pada tahap *editing offline* editor akan menyusun semua bahan yang telah diambil sesuai dengan skenario. Pada tahapan *edit offline* ini editor hanya melakukan editing *rough cut* karena untuk manajemen file sudah dilakukan DIT saat produksi, sutradara akan memastikan semua hasil *rough cut* telah sesuai dengan skenario hingga akhirnya mencapai *picture lock*.

### b. *Online Editing*



Gambar 54. Editing Online  
Sumbr : dokumen pribadi

*Online Editing* merupakan tahap akhir pada proses pasca produksi. Hasil *editing offline* yang telah mencapai *picture lock* akan memasuki proses *colour grading*, *colorist* akan melakukan *colour grading* untuk mencapai nuansa

yang diinginkan sutradara. Dan setelah proses *colour grading* selesai maka akan dilanjutkan dengan menambahkan *title*, *subtitle* dan *credit title* sehingga menjadi video klip yang ideal yang telah disepakati dan menjadi video klip menjadi suatu rangkaian yang utuh, siap untuk di distribusikan.

#### **4.4. Proses Visualisasi Naskah**

Pada proses ini sutradara memimpin dalam sebuah proses kreatif dari sebuah karya audio visual. Sutradara bertanggung jawab atas kualitas karya yang akan dibuat dari segala aspek mulai konsep dasar dari sebuah cerita, sutradara juga bertugas mengontrol segala yang ada didalam visual biasa disebut dengan istilah *mise-en scene* seperti teknik sinematik, penampilan aktor, *art property* dan kontinuitas sebuah naskah. Sukses atau tidaknya sebuah karya dapat ditentukan oleh sutradara itu sendiri. Disini penulis yang berperan sebagai sutradara akan membahas segala aspek yang terkandung dalam video klip “tak kurang tak lebih”, sebagai proses kreatif sutradara dalam memvisualkan sebuah skenario menjadi sebuah karya audio visual. :

1. Sutradara memberikan *statement* dari cerita yang akan diproduksi kepada semua kru yang terlibat agar semua kru dapat memahami visi misi dari sutradara.
2. Membangun *mood* dengan menggunakan unsur sinematik pada sebuah adegan, hal ini bertujuan untuk melakukan pendekatan karakter terhadap cerita yang akan diproduksi. Sutradara berdiskusi dengan *director of photography* untuk memilih penggunaan *shot, angle*, pergerakan kamera, pada setiap adegan untuk menciptakan kesan dramatis dari cerita agar pesan yang disampaikan dari lirik lagu dapat mudah diterima oleh penonton.
3. Sutradara memilih pemeran yang sesuai dengan kriteria karakter didalam naskah. Mulai dari fisik, kepribadian dan lainnya, tujuannya untuk menghidupkan sebuah cerita yang ada didalam naskah.

4. Memilih set lokasi yang tepat dengan kebutuhan naskah, hal ini berguna untuk mendukung jalannya cerita.

#### **4.4.1. Penokohan**

Pemilihan tokoh sangat penting dan diperhitungkan pada produksi video klip atau film, karena untuk mendalami sebuah peran di dalam naskah membutuhkan jam terbang atau pengalaman yang cukup dan mempunyai pemahaman tentang seni peran. Setiap sutradara mempunyai cara tersendiri dalam melakukan pendekatan kepada pemain untuk bisa mendalami peran yang ada di naskah. Dalam produksi video klip ini penulis menggunakan Kukuh Prasetya yang merupakan juga pencipta dari lagu “tak kurang tak lebih” yang akan diproduksi video klipnya. Penulis memilih Kukuh Prasetya karena ia merupakan jebolan dari ISI Yogyakarta jurusan teater, Kukuh Prasetya juga sudah memiliki pengalaman atau jam terbang yang cukup. Ia sering bermain di film pendek, series bahkan film panjang.

Lagu “tak kurang tak lebih” sendiri ia ciptakan berdasarkan pengalaman dari temannya, yang menceritakan tentang teman Kukuh Prasetya sedang dekat dengan wanita dan ia memiliki perasaan kepada wanita tersebut, namun wanita tersebut masih belum sepenuhnya *move on* dengan masalahnya.

##### **a. Pras (Pemeran utama)**

Tokoh Pras sendiri dimainkan oleh Kukuh Prasetya. Karakter Pras adalah seorang fotografer ia merupakan pribadi yang berani mengambil resiko, gegabah tanpa berfikir panjang. Berasal dari keluarga kelas ekonomi menengah, mempunyai selera humor yang baik.



Gambar 55. Peran Utama  
Sumber : bts

b. Dinda (Pemeran utama)

Tokoh Dinda di perankan oleh Chionia Mizerofa Gaby Anjani Aryudi. Dinda memiliki karakter *friendly* (ramah ke semua orang) ia merupakan berasal dari keluarga ekonomi menengah atas. Memiliki pribadi yang pemarah, emosi tidak stabil dan sulit melupakan sesuatu yang sudah diprioritaskan.



Gambar 56. Peran Pembantu  
Sumber : bts

c. Ibu Dinda (Pemeran pembantu)

Pemeran ibu Dinda di perankan oleh Rochana. Penulis memilih Rochana sebagai Ibu Dinda karena bentuk fisik memiliki yang cocok dengan karakter Dinda. Dan ia sudah sering menjadi pemeran pembantu di film-film pendek lokal dan mempunyai pengalaman yang cukup.



Gambar 57. Peran Pembantu  
Sumber : bts

#### 4.3.2 Setting Lokasi

Penulis sebagai sutradara memilih lokasi *indoor* dan *outdoor* karena kebutuhan cerita dari naskah dan memiliki motivasi, simbol dari *treatment* sutradara terhadap isi cerita yang terkandung dalam naskah. Lokasi *indoor* berada di rumah mawar baciro, disini penulis mempunyai tujuan dan maksud mengapa harus menggunakan lokasi *indoor* yaitu, sebagai simbol untuk membatasi ruang pada karakter. Ruang adalah simbol pembatasan, dalam arti untuk membatasi karakter untuk setiap melakukan atau bertindak harus sesuai porsi, atau tak kurang tak lebih. Untuk lokasi *outdoor* penulis menggunakan lokasi jalan raya, parkir abu bakar ali dan taman bermain (SKE). Disini lokasi *outdoor* merupakan simbol kebebasan, kebebasan yang dimaksud penulis adalah

kebebasan dalam melakukan apapun seperti, bertindak, berbicara tanpa membatasi diri sendiri.



Gambar 58, 59. Grab still video klip  
Sumber : dokumen pribadi

#### 4.3.3. Sinematografi

Pendekatan gaya visual yang digunakan dalam sebuah karya video klip atau film sangat penting untuk menciptakan kesan dan suasana yang diinginkan. Terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam produksi video klip “tak kurang tak lebih”. Berikut merupakan penjelasan mengenai teknik-teknik tersebut :

##### 1. *Handheld*

Penulis memilih Penggunaan teknik *handheld* ini untuk memberikan kesan gerakan yang lebih organik dan mendekatkan penonton dengan aksi atau peristiwa yang terjadi dalam video klip. Tujuan penulis memilih teknik ini yaitu untuk memberikan kesan interaksi yang lebih intens dengan karakter atau objek yang ada dalam video klip.

## 2. *Close Up*

Perpindahan atau pergeseran shot *close up* mengacu kepada pengambilan gambar dari jarak yang dekat. Tujuan penulis menggunakan teknik ini adalah agar penonton dapat merasakan emosi dan ekspresi karakter dengan lebih kuat karena mereka melihat dengan secara detail. Dan ini juga merupakan bagian dari proses kreatif sutradara untuk memilih shot ini agar cerita yang ingin disampaikan dapat dipahami para penonton.

## 3. *Long shot*

*Long shot* adalah teknik pengambilan gambar dari jarak jauh yang mencakup setting secara menyeluruh. Teknik ini dapat memberikan penonton gambaran menyeluruh suasana atau tempat di setiap *setting* yang berbeda dalam produksi video klip atau film.

## 4. *High key* dan *low key*

*High key* merupakan teknik pencahayaan yang menggunakan banyak cahaya untuk menghasilkan gambar yang cerah dengan *shadow* yang minim. Sedangkan *low key* adalah teknik pencahayaan yang lebih redup dan lebih banyak menghasilkan *shadow*, menciptakan efek dramatis. Dengan menggunakan perpaduan dari kedua teknik tersebut, video klip dapat menciptakan kontras yang menarik dan menonjolkan emosi yang berbeda pada setiap adegan.





Gambar 60. Grab still video klip *low key*  
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 61. Grab still video klip *high key*  
Sumber : dokumen pribadi

Dengan menggunakan teknik visual tersebut, video klip “tak kurang tak lebih” mampu menciptakan perasaan emosi yang berbeda pada setiap adegan, dan dapat memperkuat cerita secara visual. Selain itu juga kombinasi teknik tersebut dapat meningkatkan kualitas visual secara keseluruhan, sehingga dapat memberikan pengalaman menonton lebih menarik bagi penonton itu sendiri. Diskusi antara sutradara dan *director of photography* mengenai shot yang akan digunakan sangat penting untuk mencapai tujuan visual naratif yang diinginkan dalam produksi “tak kurang tak lebih”. Berikut merupakan pertimbangan diskusi antara sutradara dan *director of photography* mengenai mengenai

shot yang digunakan dalam produksi video klip “tak kurang tak lebih” :

- a. Emosional : pada setiap adegan dalam video klip maupun film memiliki tujuan emosional yang berbeda. Sutradara dan *director of photography* membahas bagaimana teknik pengambilan gambar seperti *handheld*, *still*, atau *follow*. Teknik ini dapat mengkomunikasikan emosi yang diinginkan didalam naskah kepada penonton. Misalkan, penggunaan *handheld* untuk adegan aksi dapat meningkatkan ketegangan dan keterlibatan emosional, sedangkan penggunaan *still* lebih cocok diterapkan pada adegan yang lebih tenang dan reflektif.
- b. *Mood* : setiap pengambilan gambar memiliki dampak yang berbeda pada mood dan suasana dalam adegan. Diskusi dapat dilakukan untuk menentukan apakah penggunaan *high key* atau *low key* akan lebih tepat untuk menciptakan *mood* yang diinginkan dalam adegan tertentu. Selain itu, penggunaan kamera *movement* saat produksi juga dapat membantu meningkatkan *mood* dan nuansa setiap adegan.
- c. Visual Storytelling : sutradara dan *director of photography* bekerja sama memastikan bahwa pemilihan teknik pengambilan gambar yang dipilih dapat mendukung visual storytelling secara menyeluruh. Dan setiap adegan dan pengambilan gambar harus memiliki alasan kuat untuk muncul dalam video klip dan dapat berkontribusi pada cerita yang ingin sutradara sampaikan kepada penonton.

#### **4.4.4. Property**

Melakukan *breakdown* naskah sangat penting untuk mencatat kebutuhan pada setiap adegan agar sesuai dengan kebutuhan cerita dan visi sutradara pada produksi video klip

“tak kurang tak lebih”. Ini membantu memastikan bahwa semua aspek artistik dan teknis terkoordinasi dan dapat dieksekusi dengan baik di lokasi syuting.

Sutradara dan *Art Director* dan tim artistik lainnya melakukan langkah – langkah sebagai berikut dalam melakukan breakdown naskah :

a. Sutradara, *Art director* bersama tim artistik lainnya

membaca naskah terlebih dahulu secara keseluruhan untuk memahami karakter, cerita pada setiap adegan. Hal ini penting agar semua pihak yang terlibat dalam produksi video klip “tak kurang tak lebih” memiliki pemahaman yang sama mengenai visi dan misi keseluruhan pada cerita dalam naskah.



Gambar 62, 63. PPM  
Sumber : dokumentasi pribadi

b. Setelah selesai membaca naskah, tim artistic

mengidentifikasi kebutuhan setiap set lokasi yang ada dalam cerita. Mereka mencatat setiap lokasi atau konteks yang disebutkan dalam naskah dan mengidentifikasi elemen yang diperlukan pada setiap lokasi yang ada dalam adegan di naskah.

Tabel 2. Kebutuhan artistik

Sumber : dokumen pribadi

No	Nama Barang	Jumlah
1	Spray Dinda 180x200	1
2	Jam Beker	1
3	Tab Jadul	1
4	Lakban	1
5	Lakban Putih	1
6	Lakban Kertas	1
7	Sprei Pras	1
8	Gunting	1
9	Cutter	1
10	Spidol	3
11	Kayu Bakar dan Minyak Tanah	1
12	Garpu	1
13	Polaroid	
14	Poster	
15	Indoor Paper AC 230 A2	1
16	A3 Color – Art Cartoon	1
17	Laminasi Doff	1
18	A3 Color 310	1
19	Wooden Clip 3,5 cm	2
20	Pencil Holder	1
21	Rezeki Hand Towel	1
22	Tong dll	
23	Bensin Motor Property	
24	Kamera analog	
25	Lukisan timbangan	

- Department Tata Busana (*Wardrobe*)

Tabel 3. Kebutuhan wardrobe  
Sumber : dokumen pribadi

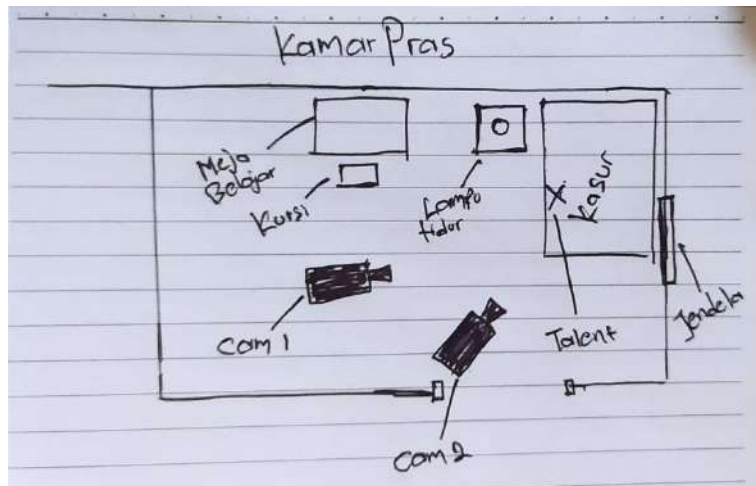
No	Nama Barang	Jumlah
1	Crop Top Dinda	1
2	Kemeja Army Pras	1
3	Kemeja Biru Pras	1
4	Kaos Merah Pras	1
5	Kaos Kaki Dinda	1
6	Kaos Kaki Pras	1

- c. Pada setiap adegan yang ada dalam naskah satu persatu akan di *breakdown* untuk dicatat semua kebutuhan artistik yang diperlukan didalam cerita. Ini termasuk detail seperti properti yang diperlukan kostum, dekorasi, dan pencahayaan serta elemen visual yang lainnya.
- d. Selain mencatat kebutuhan, tim artistik juga harus memperhatikan setiap lokasi apakah memiliki keterbatasan.
- e. Setelah *breakdown* sutradara dan *art director* akan berdiskusi mengenai ide dan visi dari sutradara. Mereka berkolaborasi untuk menemukan solusi terbaik yang selaras dengan visi proyek secara keseluruhan juga untuk memastikan agar semua kebutuhan cerita dalam naskah terpenuhi.
- f. Berdasarkan hasil dari diskusi antara sutradara dan *art director*, selanjutnya adalah membuat rencana produksi yang lebih detail. Rencana ini mencakup jadwal syuting, daftar kebutuhan setiap lokasi, *floor plan*, properti dan lain – lain yang mencakup kebutuhan artistik dalam setiap adegan.

@Kereaktif.film		Kukuh Prasetya Kalamai - Tak Karang Tak Leleh				Selasa, 17/06/2023						
Sarapan	06.00 - 06.30	Crew on Location	05.30-06.00 WIB		<b>NOTES!</b>		Producer : Nova Reslina	Art Director: Yusuf Rama				
Makan Siang	11.30 - 14.15	Est Travel	16 - 20 Meint		Di lokasi rumah, lamp untuk nerokok di luar rumah, jangan bingung sempat sembarangan		Asst Producer : Ananta Fadilla	Caster : Egi Wamulya				
Makan Malam	19.45 - 20.10	Est Break	15 - 23 Meint		Semangat Shooting !! :-)		Director : Imam Hafidhi	Sound Recorder : Kevin Purno				
Crew Call	04.00 - 05.00	Est Wloop	23.30 WIB		<b>WEATHER</b>		Asst Director : Rika Andriani	Wardrobe : Nur Hajar				
<b>SUNRISE</b>		<b>SUNSET</b>			23 to 29 °C		DOF : Fakhreza Fajrahdam	MUA : Rika Amadha S				
05.51 WIB		17.31 WIB			Berawan, Cerah berawan, Petesit sedikit hujan							
<b>Location</b>		<b>Neuro Hospital</b>				<b>Contact Person</b>						
1. Rumah Nomor No. 42 - 3, Rawo No.12, Hutan, Kec. Gondokosono		1. Puskesmas Pembantu Dataragan - Jl. Manggar No.32D				0878 - 3848 - 3731 a.n Nira Reslina						
2. Spida Kencana Klaten (KKE) - Jl. Jember, Klaten, Sukoharjo, Kec. Miro		2. Puskesmas Tegayuta - 2, Magelang No.180, Karanganyar				0877 - 4414 - 3100 a.n Ananta Fadilla						
3. Paritiran atau bukar AS - Jl. Ambarharjo No.75, 081, Surabaya, Kec. Dataragan		3. Puskesmas Jantarap II V8 - Jl. Kramat Timur No.34, Bojonegara				0813 - 4815 - 9395 a.n Rika Andriani						
4. Restoran Jamkesmas - Jl. Jember, Ngemplak, Kec. Gondokosono		4. RS Sidiyasa Lempayung - Jl. Hutan Wara No.5, Bojonegara										
NO	TIME	SCENE	I/E	D/N	SHOT	TALENT	DESCRIPTION	MAIN PROP	MAKE UP & WARDROBE	AUDIO	NOTES	
<b>PREPARE SET UP Halaman depan rumah (06.50 - 07.20)</b>												
1	07.20 - 08.50	2A	E		D	4	Pras	Pras berada di depan rumah, merasa untuk mengempuk Dinda	Motor, Sken, Tas, Kamera	Make up : Natural Wardrobe : Kase putih, kemeja, celana panjang, sepatu converse high top	Voice(00:20:40:37) "Sejak awal aku berampas.."	Clear Area parkir
2	08.50 - 09.40	3	E		D	1	Pras, Dinda, Ibu Dinda	Pasakapan Ibu dinda yang sedang neng apudengan Dinda, Ibu Prati Farang	Motor, Helm, Tas, Kamera, Sepa	Make up : Natural (Pras & Ibu) Flawless (Dinda)	Bridge(00:57 : 1:13) "Mungkin kau meluhka.."	Clear area depan rumah samping
3	09.40 - 10.10	3B	E		D	2	Pras	Pras mengemudi motor menuju rumah Dinda	Motor, Helm, Tas, Kamera	Count down 3 2 1	Voice(00:17:40:57) "Das kerakusan yang hebat.."	Clear area Jalan depan rumah
4	10.10 - 11.45	4	E		D	4	Pras & Dinda	Pras & Dinda bergumam di apartor	Motor, Helm, Tas, Kamera	Make up : Natural (Pras) Flawless (Dinda)	Refl(1:15 - 1:45) "Scherangmu aku tak karang.."	Clear area Jalan depan rumah
<b>MOVING TO SKE (15-20 Meint), Split crew ( stay rumah &amp; ke SKE)</b>												
<b>PREPARE SET UP SKE (3 - 10 Meint)</b>												
5	12.15 - 12.30	5A/1	E		D	1	Pras & Dinda	Dinda mengajak Pras ke warung, manggala			Inteface(1:45 - 2:13) "Sejak awal aku berampas dengan dia-dian.."	Art ditayangkan normberubah jadiada manggala sebetam take
6	12.30 - 13.20	5A/2	E		D	5	Pras & Dinda	Dinda & Pras menuju u rumah Binta lah	Camera, tas	Conti Scene 3	Voice(1:27:32) "Sejak awal aku berampas.."	
7	13.20 - 13.50	5B	E		D	4	Pras & Dinda	Pras & Dinda bermain roki palar, Pras menentasi Dinda				
<b>ISOMA &amp; SET UP (11.50 - 14.15)</b>												
8	14.15 - 14.50	5D	E		D	1	Pras & Dinda	Dinda meminta pras memendo Dinda di spot foto, Pras menantang Dinda				
9	14.50 - 15.10	5E	E		D	2	Pras & Dinda	Dinda betari ke arah satu sofa, Pras kecepitan	Camera, tas		Bridge(2:35:39) "Mungkin kau me- thuk.."	Art ditayangkan norma pada sebelum take spot lanjut

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1De2MO4MyeBYTfVh1\\_bKH4e6Z96-actHqjch-1378077861](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1De2MO4MyeBYTfVh1_bKH4e6Z96-actHqjch-1378077861)

Gambar 64. Callsheet  
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 65. Floor plan  
Sumber : dokumen pribadi

#### 4.4.5. Catatan Kritis

Evaluasi adalah langkah yang sangat penting setelah melakukan proses produksi video klip. Tujuan dari evaluasi sendiri adalah untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari produksi video klip tersebut, guna memberikan catatan dan pelajaran yang berharga untuk

memproduksi sebuah karya selanjutnya. Berikut merupakan beberapa poin yang dapat di gunakan pada proses evaluasi :

1. Saat proses produksi masalah penjadwalan waktu berjalan dengan lancar dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Namun ada beberapa masalah tetapi dapat diselesaikan dengan baik, penulis yang berperan sebagai sutradara harus merelakan beberapa adegan scene yang di *take* kurang maksimal terpaksa harus di bungkus dikarenakan kondisi, waktu yang tidak memungkinkan untuk *retake*.
2. Terkhususnya pada tim artistik, mengenai kurangnya pelaksanaan tugas oleh tim artistik dan ketidaksesuaian dengan visi misi sutradara.
3. Kurangnya rasa kesadaran para kru dalam ketepatan waktu ditahap pra produksi dan produksi. Untuk menghasilkan suatu karya yang berkualitas perlu adanya kesejahteraan dan kinerja yang diusahakan semaksimal mungkin.
4. Kesalahan kontinuiti, terjadi beberapa kesalahan kesinambungan antar adegan atau perubahan posisi objek tidak konsisten. Seharusnya tim departemen kamera memperhatikan detail kontinuitas setiap adegan agar tidak terjadi kesalahan kontinuiti.

Apa yang terjadi pada tahap pra produksi hingga pasca produksi produksi video klip “Tak Kurang Tak Lebih” penulis mengucapkan terimakasih kepada kru dan semua yang terlibat dalam proses pembuatan karya kreatif ini.

## BAB V KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tugas akhir penulis sebagai sutradara dalam menciptakan sebuah karya video klip “Tak Kurang Tak Lebih” mengambil kesimpulan bahwa berhasil tidaknya video klip “Tak Kurang Tak Lebih” tergantung pada kinerja seorang sutradara dalam mengemas sebuah cerita ke dalam *audio visual*. Lagu ‘Tak Kurang Tak Lebih’ merupakan lagu pertama Kukuh Prasetya Kudamai yang berbahasa Indonesia, ia juga merupakan peran utama pada video klip ini, dengan alasan agar cerita tersebut bisa diperankan dengan natural dan bisa lebih mendapatkan *feel* untuk menyampaikan cerita pada video klip tersebut. Pada video klip ini penulis berusaha membuat jalan cerita yang sesuai dengan arti dari lagu tersebut, usaha tersebut dilakukan dengan proses riset kepada sang pencipta dan penggabungan proses kreatif sutradara dalam pengemasan cerita tersebut.

Dari semua paparan pada bab-bab sebelumnya, penulis mengambil beberapa kesimpulan terkait laporan karya kreatif berjudul “Proses Kreatif Sutradara dalam produksi video klip Tak Kurang Tak Lebih” sebagai berikut :

1. Sutradara pada tahap pra produksi hingga pasca produksi harus terlibat dalam proses apapun karena memengaruhi pada hasil akhir sebuah karya
2. Sutradara mampu menjadi orang yang bisa mengatur produksi video klip atau film.
3. Unsur sinematik pada film bukan hanya menjadi tanggung jawab D.O.P tetapi juga sutradara memiliki juga memiliki peran dalam pengemasan dalam produksi film atau video klip.
4. Berani mengambil keputusan adalah tindakan yang harus



dilakukan sutradara dalam memproduksi suatu karya, hal tersebut juga harus disinkronkan dengan ketegasan.

5. Sutradara juga harus mempunyai pendekatan yang baik dengan semua kru atau talent yang terlibat dalam sebuah produksi.

## 5.2 Saran

- Tim Produksi

Ada beberapa saran terkait dengan karya kreatif yang sutradara ingin sampaikan kepada tim produksi, yaitu :

- a. Sutradara harus bisa menjadi pemimpin bagi semua kru departemen dan dapat mencairkan suasana agar sebuah proses produksi bisa berjalan baik serta, kru yang terlibat dalam produksi menjadi lebih semangat dalam menjalankan tugasnya masing masing.
- b. Memastikan komunikasi antar kru yang terlibat dengan baik. Dengan berkomunikasi dengan baik dapat menghindari kesalahpahaman saat memproduksi sebuah karya.
- c. Seluruh kru departemen harus juga memahami konsep cerita dari naskah yang akan di produksi, agar produksi berjalan dengan lancar dan hasil sesuai dengan apa yang direncanakan diawal.
- d. Kerjasama antar tim sangat diperlukan dalam memproduksi sebuah karya film maupun video klip tujuannya yaitu, untuk menghindari miskomunikasi saat semua kru departemen menjalankan tugasnya.

- STIKOM Yogyakarta

Ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan kepada Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan fasilitas kepada mahasiswa untuk berkarya terutama untuk melaksanakan kegiatan produksi audio visual.
- b. Mempermudah mahasiswa saat mengajukan proposal pembuatan

karya sehingga mahasiswa tidak mengeluarkan uang dari kantong sendiri untuk berkarya. Karena jika mahasiswa berkarya pasti juga membawa nama kampus.

- c. Mendatangkan dosen praktisi yang berkompeten dalam bidangnya, sehingga mahasiswa mendapatkan ilmu yang sesuai dengan apa yang diminati.
- d. Memperbanyak praktek khususnya pada jurusan film, sehingga mahasiswa mengerti cara mengatasi situasi kondisi saat dilapangan.

- Mahasiswa

Ada beberapa saran yang penulis ingin berikan kepada mahasiswa, khususnya kepada mahasiswa jurusan film Stikom Yogyakarta :

- a. Membangun relasi antar mahasiswa kampus lain untuk memperluas koneksi, ikut membantu produksi diluar kampus atau mencari tempat magang.
- b. Perbanyak karya untuk menambah portofolio.
- c. Mengikuti festival film atau lomba – lombang yang berbau audio visual untuk menambah prestasi.
- d. Saat membuat karya film dengan proyek yang besar harus di pikirkan pendistribusian nya. Agar uang yang dikeluarkan untuk proyek film tidak terbuang sia-sia.
- e. Semua orang pasti pernah mengalami kegagalan, dan jadi jangan takut untuk mencoba.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- AMIKOMA dan Kurniawan. 2019. Penggunaan Sudut Pandang Tokoh Utama dalam Penyutradaraan Film Pendek “Lila” ISI YOGYAKARTA.
- Colin Stewart, Adam Kowaltzke. 2007, “*Media: New Ways and Meanings*”, Australia: John Wiley & Sons.
- Fajry Himawan dan Hanif Al Fatta. 2012. Pembuatan video klip “TERBANG” FLOURESCENT BAND” dengan menggunakan stop motion. STMIK
- Govino, M. C. (2021). Manajemen Produksi Video Klip Trilogy Cinta Rizky Febian/Michael Christian Govino/66160462/Pembimbing: Altobeli Lobodally, 17
- Handayani, N. (2019). Proses Kreatif Tonny Trimarsanto Sebagai Sutradara Film The Road Pada Tahap Pra Produksi (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta), 8 dan 11
- Himawan Pratista. 2017, Memahami Fim Edisi kedua. Montase Press
- Komarudin, D. 2011. Hubungan antara kreativitas dengan prestasi belajar siswa. *Psymphatic Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4 (1): 279.
- Mania, S. (2008). Observasi sebagai alat evaluasi dalam dunia pendidikan dan pengajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220
- Pujaastawa, I. B. G. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi. *Universitas Udayana*, 4.
- Ramayulis. Metodologi Pendidikan Agama Islam, Kalam Mulia: Jakarta 2002.
- Laporan Tugas Akhir Pasha Re Sargasso (2018/BC-F/5326) kampus STIKOM Yogyakarta (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta) yang berjudul “peran sutradara dalam produksi video klip romantisme kehidupan”
- Laporan Tugas Denri Nurachman (2017/BC-F/5245) kampus STIKOM Yogyakarta (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta) yang berjudul “Penyutradaraan video klip snowflake”

## Referensi

<https://portalpurwokerto.pikiran-rakyat.com/seleb/pr-1152570468/profil-dan-biodata-kukuh-prasetya-kudamai-serta-jejak-karier-sang-pencipta-lagu-mendung-tanpo-udan-yang-viral?page=3>. (Diakses 20 Juli 2023)

<https://www.indonesiana.id/read/162348/transformasi-industri-musik-dari-awal-ke-era-digital#>. (Diakses 14 Juli 2023)

<https://studioantelope.com/apa-itu-recce/> (Diakses 21 Juli 2023)

## LAMPIRAN





