

**LAPORAN TUGAS AKHIR PRAKTEK KERJA LAPANGAN
PERAN ART DIRECTOR DALAM *VIDEO CLIP* MOVIE MUSIK
*TAK KURANG TAK LEBIH***

**Laporan Praktek Kerja Lapangan ini di ajukan guna melengkapi dan
memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md I.kom)
dalam**

bidang komunikasi dengan spesialisasi Broadcasting Radio/ Tv



Oleh :

KURNIA RAMADAN YUSUF

(23035680)

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN
RADIO/TV SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
(STIKOM) YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN LAPORAN
TUGAS AKHIR

PERAN ART DIRECTOR DALAM *VIDEO CLIP* MOVIE MUSIK
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 Radio/Tv

Disusun Oleh :

Kurnia Ramadan Yusuf

23035680



Arva Tangkas, S.Pt, M.Ikom

Dosen Pembimbing

STIKOM
PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN (BROADCASTING) FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
JENJANG DIPLOMA III
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)
YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diakui dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif dan telah di persentasi dihadapan dosen penguji penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada :

Hari : Jumat
Tanggal : 16. Agustus 2024
Jam : 13.00 WIB
Tempat : B 1-3

1. Arya Tangkas, M.I Kom
(Penguji I)
2. Heri Setyawan, M. Sn
(Penguji II)
3. Tjandra S Buwana, M.A.
(Penguji III)



Mengetahui :

Ketua STIKOM Yogyakarta
Penyiaran




Karina Rima Melati, S.Sn., M.Hum
NIK. 053.00982.01

Mengesahkan :

Ketua Prodi


Arya Tangkas, S.Pt.M.I Kom
NIK. 071.20232.19

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS

Nama : Kurnia Ramadan Yusuf

Nim : 23035680

Judul laporan : Peran *Art Director* Dalam *Video clip* Tak Kurang Tak lebih

Dengan ini menyatakan :

1. Tulisan dalam Tugas Akhir Karya Kreatif ini original, murni merupakan karya saya sendiri, di mana karya tulis ini merupakan deskripsi atas semua aktifitas kerja saya secara professional dalam pembuatan karya tulis ini.
2. Karya dalam tulisan ini bukan merupakan plagiasi (copy – paste) atas hasil karya dari orang lain, namun ada beberapa tulisan yang secara ilmiah dan kredibel dalam bidang ini saya kutip secukupnya demi mendukung tulisan – tulisan ataupun argumentasi yang saya tulis, di dalam setiap kutipan – kutipan tersebut tercantum sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka dan dalam catatan perut pada halaman tulisan.
3. Apabila terbukti dikemudian hari ada tulisan saya ternyata plagiat dan melakukan pelanggaran etika akademik, maka saya siap menerima sanksi dari pihak STIKOM Yogyakarta

Yogyakarta, 12 September 2024.




Kurnia Ramadan Yusuf

MOTTO

Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlh tenang dan sabar." - Umar bin Khattab

Bersungguh-sungguhlah engkau dalam menuntut ilmu, jauhilah kemalasan dan kebosanan karena jika tidak demikian engkau akan berada dalam bahaya kesesatan." - Abu Hamid Al Ghazali

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini.
2. Mama dan bapak saya dan keluarga besar yang selalu memberikan semangat, motivasi dan serta doa-doa yang di panjatkan sehingga saya bisa menyelesaikan laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini.
3. Kepada rekan-rekan dalam produksi film ini, yaitu: Nova Rosliana, ImamHafidh, Eggi Wanandy ,Kevin Pratama, Jeje serta seluruh tim produksi yang ikut membantu demi kelancaran dan terwujudnya Karya Kreatif ini
4. Saya ucapkan terimakasih kepada Ambarwati Kalidupa, dan orang terdekat saya
5. Dosen pembimbing saya, Arya Tangkas M.I.Kom yang telah membimbing saya untuk mengerjakan dan menyelesaikan laporan TA ini.
6. Teman-teman angkatan 2018, yang selalu mengingatkan saya untuk cepat menyusul lulus.
7. Terimakasih untuk diri saya sendiri

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang maha pengasih dan penyayang serta memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **PERAN ART DIRECTOR DALAM VIDEO CLIP TAK KURANG TAK LEBIH** dapat menyelesaikan dengan baik

Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Ahli Madya (A,Md.I kom) dalam bidang Ilmu Komunikasi dengan Spesifikasi Broadcasting Radio/Tv, Stikom Yogyakarta. Penulis Tugas Akhir ini merupakan rangkuman dari pembelajaran selama masa perkuliahan, serta pengalaman dan ilmu yang diperoleh selama masa kuliah diStikom Yogyakarta.

Dalam penulis Laporan Tugas Akhir penulis mengucapkan termaksih atas bantuan dari pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. Ketua Stikom Yogyakarta Karina Rima Melati, S.Sn.,M.Hum
2. Arya Tangkas, M.I.Kom selaku dosen pembimbing selama melaksanakan Laporan Tugas Akhir
3. Dosen penguji yang telah memberikan kemudahan dalam melaksanakan Laporan Tugas Akhir
4. Teman- teman Kereaktif Films
5. Aprila Anggrawati Yusuf selalu memberikan semangat selama perkuliahan
6. Orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis
7. Teman-teman Broadcasting Radio TV 2018

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penulis laporan ini masih banyak kekurangan, sehingga apa bila ada masukan saran dan kritik yang bersifat membangun semangat, penulis harapkan demi kesempurnaan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat berguna bagi penulis kedepan dan dapat memberikan subangsih yang bagi pembaca

Yogyakarta,Agustus 2024

(Kurnia Ramadan Yusuf)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABLE.....	x
ABSTRAK	xi
BAB 1- PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumus masalah	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir	2
1.4 Manfaat membuat tugas akhir praktek kerja lapangan	2
1.5 Waktu dan Lokasi Pembuatan Karya Kreatif.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.1 Observasi.....	3
1.6.2 Wawancara	3
1.6.3 Praktek Produksi	4
1.6.4 Studi Pustaka.....	4
1.6.5 Referensi Video Klip “Tak Kurang Tak Lebih”	4
BAB II- TUJUAN PUSTAKA	5
2.1 Penegasan Judul.....	5
2.1.1 Pengertian peran	5
2.1.2 Art Director	5
2.1.3 Struktur Kerja Depertemen Artistik.....	7
2.1.4 Video clip.....	10
2.1.5 Tak kurang tak lebih	13
2.1.6 Produksi	13

2.2 Artistik	16
2.3. Teori benda	17
2.4.1 Tata letak benda	17
2.5.1 Benda Clasic	18
2.6. Extrasi.....	19
BAB III - BAB III DESAIN PRODUKSI	20
3.1 Profil Production House	20
3.2 Tim Produksi Tugas Akhir.....	20
3.3 Profil Kukuh Prasetya Kudamai	21
3.4 Deksripsi Musik Video “Tak Kurang Tak Lebih	22
3.5 Klarifikasi Karya	23
3.6 Pemeran di Musik Video	30
3.7 Struktur Organisasi	30
BAB IV - KEGIATAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Deskripsi Art Director dalam video clip tak kurang tak lebih.....	38
4.2 Analisi Objek	38
4.3 Media Peralatan dan Teknis Produksi.....	38
4.3.1 Peralatan atau properti yang digunakan dalam video Tak kurang tak Lebih	39
4.4 Properti yang di perlukan	39
4.5 Teknis Produksi	45
4.6 Konsep Tata Artistik	45
4.6.1 Tata seting dan properti tak kurang tak lebih.....	46
4.7 Tahap Produksi	54
4.8 Evaluasi	59
BAB V – PENUTUP	60
7.1 Kesimpulan.....	60
7.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
DAFTAR REFERENSI.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 (Logo Kereaktif Films).....	20
Gambar 3.2 (Kukuh Prasetya Kudamai)	21
Gambar 3.3 (Musisi saat proses shooting)	22
Gambar 3.4 (Pemeran Pembantu saat proses shooting).....	22
Gambar : 3.5 (<i>cinematography reference</i>)	24
Gambar : 3.6 (<i>cinematography reference</i>)	24
Gambar : 3.7 (<i>cinematography reference</i>)	25
Gambar : 3.8 (<i>cinematography tonal</i>).....	25
Gambar : 3.9 (<i>cinematography tonal</i>)	25
Gambar : 3.10 (aspek rasio	26
Gambar : 3.11 (<i>visual reference</i>).....	26
Gambar : 3.12 (<i>visual reference</i>	27
Gambar : 3.13 (<i>visual reference</i>).....	27
Gambar 4.1 Gitar.....	40
Gambar 4.2 Jam Baker meja belajar	40
Gambar4.3 Poster clasic.....	41
Gambar 4.4 Rak buku dinding Lampu tidur	41
Gambar 4.5 Foto Polaroid.....	41
Gambar 4.6 Motor Win Helm Bogo.....	42
Gambar 4.7 Slang air.....	42
Gambar 4.8 kaca.....	43
Gambar 4.9 Camera analog Tas samping.....	43
Gambar 4.10 Eskrim Cornetto	44
Gambar 4.11 Kayu Bakar Tong api ungun.....	44
Gamabar 4.12 set kamar pras	46
Gamabar4.13 set kamar pras	46
Gambar 4.14 set kamar pras.....	47
Gambar 4.15 kamar dinda.....	47

Gambar 4.16 kamar dinda	48
Gambar 4.17 kamar dinda	48
Gambar 4.18 garasi	49
Gambar 4.19 garasi	49
Gambar 4.20 garasi	50
Gambar 4.21 depan rumah	50
Gambar 4.22 depan rumah	51
Gambar 4.23 depan rumah	51
Gambar 4.24 Sindu Kusuma Edupark (SKE)	52
Gambar 4.25 Sindu Kusuma Edupark (SKE)	52
Gambar 4.26 Sindu Kusuma Edupark (SKE)	52
Gambar 4.27 Tong api unggun	53
Gambar 4.28 Kayu bakar	54
Gambar 4.29 Parkiran abu bakar	54
Gambar 4.30 Pembentukan tim inti	55
Gambar 4.31 Rumah mawar baciro	55
Gambar 4.32 SKE	56
Gambar 3.33 Jembatan juminahan	56
Gambar 4.34 Parkiran abubakar ali	57
Gambar 4.35 Recce	57

DAFTAR TABLE

Tabel 2.1 Departemen Artistik	7
Tabel 3.1 (Storyline).....	27
Table 3.2 (alat Shutterent YK)	31
Table 3.3 (alat Elang Perkasa Film)	32
Table 3.4 (alat Pingky Support Equipment)	32
Table 3.5 (alat Audio Good Ind)	33
Table 3.6 (artistik).....	33
Table 3.7 (wardrobe).....	34
Table 3.8 (make up).....	34
Table 3.9 (mobil talent)	34
Table 3.10 (komsumsi).....	35
Table 3.11 (produserial)	35
Table 3.12 (fee talent)	35
Table 3.13 (rumah mawar	36
Table 3.14 (reading, brief dan fitting)	36
Table 3.15 (jumlah keseluruhan).....	36
Table 3.16 (jumlah keseluruhan).....	37
Table 4.1 (porperti).....	39

ABSTRAK

Karya Tugas Akhir “Tak Kurang Tak Lebih” merupakan karya audio visual yang menceritakan tentang seorang pria yang bernama Pras yang suka kepada sahabatnya yang bernama Dinda. Pras dikenal sebagai seorang musisi yang memiliki kesederhanaan. Pras dan Dinda bersahabat sejak lama namun Pras menyimpan perasaan kepada Dinda. Metode yang digunakan dalam menolahan data penulisan laporan peran *Art Director* dalam Movie Musik Tak kurang Tak Lebih. *Art Director* adalah deskriptif dengan sumber data premier dan sekunder, dalam membangun konsep penataan *setting* dan properti merancang menjadi sebuah tatanan lokasi agar hasil visual menjadi maksimal dan mampu mendukung suasana dramatis setiap adegannya. Berdasarkan pengaplikasian perancangan, tahapan, produksi dan evaluasi artistik maka di harapkan menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai estetis dan dapat menyampaikan moral kepada para pencinta seni dan memahami bagai mana kinerja *Art Director*

Kata Kunci : *Art Director* dalam Movie musik Tak kurang Tak lebih

ABSTRACT

The Final Assignment work "No Less, No More" is an audio visual work that tells the story of a man named Pras who likes his best friend named Dinda. Pras is known as a musician who has simplicity. Pras and Dinda have been friends for a long time, but Pras has feelings for Dinda. The method used in processing data for writing reports on the role of the Art Director in Music Movies is nothing less, nothing more. The Art Director is descriptive with primary and secondary data sources, in developing the concept of setting and designing properties into a location structure so that the visual results are maximized and able to support the dramatic atmosphere of each scene. Based on the application of design, stages, production and artistic evaluation, it is hoped that a work will be produced that has aesthetic value and can convey morals to art lovers and understand how an Art Director works

Keywords: Art Director in Music Movies Nothing less Nothing more

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video clip atau video musik adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu. Video musik modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Istilah *video clip* mulai populer pada tahun 1980-an. Sebelumnya, video musik atau bisa juga disebut clip promosi atau film promosi. Istilah ini masih digunakan di Jepang, di mana video musik dikenal sebagai Promotional video (PV).

Video clip merupakan penggabungan antara musik dan visual yang awalnya digunakan sebagai media promosi para pelaku musik dunia. *Video clip* ini digunakan oleh para produser untuk mempromosikan musiknya kepada khalayak lewat televisi dan toko-toko musik. Visual dalam sebuah *video clip* sangat disadari betapa pentingnya oleh para produser untuk mengenalkan artisnya kepada khalayak. Tidak hanya visual, di dalam *video clip* juga terdapat alur cerita layaknya film yang menjadikan khalayak lebih memahami dan merasakan apa maksud dari lagu yang ingin musisi sampaikan. Tanpa disadari, *video clip* membuat khalayak memutarinya berulang-ulang dikarenakan mereka lebih terhibur karena adanya gambar dan alur cerita dari musisi favoritnya.

Video clip diyakini sangat ampuh kegunaannya untuk memperkenalkan artis para produser secara audio dan visual, serta bisa menjadikan *video clip* sebagai media baru menyampaikan pesan yang para pelaku musik sampaikan lewat lagunya. Banyak teknik dan gaya bercerita yang dapat digunakan untuk membuat *video clip*. Ada yang menggunakan sinkronisasi ritme musik, ada juga yang memanfaatkan dari segi cerita yang dipaparkan secara berurutan dan bahkan ada juga yang memanfaatkan dari medianya.

Video clip dapat dibagi menjadi 2 tipe yaitu *cinematic video* dan *photographic video*. *Cinematic video* adalah *video clip* yang menitikberatkan narasi dan jalan cerita yang jelas. Sedangkan *photographic video* adalah keterbalikan dari *cinematic video* yang tidak menitikberatkan pada narasi dan jalan cerita. Masing-masing teknik punya kelebihan dan setiap masing-masing penata artistik punya kecenderungan yang khas tapi tetap mengikuti permintaan dari sutradara dan juga penata fotografi untuk menciptakan setting yang tepat. Kecenderungan gaya visual ini sendiri dapat diambil menurut ciri khas atau genre dari band tersebut, karena setiap band mempunyai atau genre yang berbeda-beda.

Peran *video clip* saat ini sangat pesat, karena penonton lebih terhibur dengan adanya visual di dalam musik tersebut. Oleh karena itu penata artistik juga harus bisa keadaan agar dapat menjalankan tugasnya dengan baik serta dapat menciptakan seting lokasi yang menarik dan sesuai dengan lagu yang dibawah musisinya kedalam *video clip*. Karena perkembangan musik yang pesat membuat penata artistik harus bisa menyesuaikan seting lokasi dan wardrobe agar tidak terlihat membosankan ketika ditayangkan.

Pada proses pembuatan *video clip* ini membutuhkan banyak sumber daya manusia yang memiliki ketertarikan dalam bidang audio visual maupun permusikan, agar *video clip* yang diproduksi mampu mencapai target. Hal menunjukkan jika manajemen dari sebuah produksi *video clip* sangat penting. Dalam sebuah produksi *video clip*, para pekerja *video clip* terdiri dari penulis naskah, produser, sutradara, penata fotografi penata lampu dan penata artistik. Setiap devisi dari sebuah produksi *video clip* mempunyai peran yang sama-sama penting dan juga tanggung jawab yang besar agar sutradara dapat menerjemahkan naskah ke dalam skenario.

Seperti peran artistik dalam *video clip* tak kurang tak lebih. Penata artistik (*art director*) adalah menyampaikan cita rasa artistik pada produksi audio visual. Sebelum proses produksi suatu cerita divisualkan ke dalam *video clip*, penata artistik terlebih dulu mendapatkan penjelasan dari sutradara untuk membuat gambaran kasar adegan demi adegan di dalam sektsa, baik secara hitam putih maupun berwarna.

Tugas penata artistik diantaranya menyediakan sejumlah sarana seperti properti yang di butuhkan saat proses produksi seperti, jam beker, foto, gitar dll pelengkapan yang akan digunakan saat produksi.

1.2 Rumus masalah

Peran *Art Director* dalam *video clip* Movie musik Tak Kurang Tak lebih dalam mempersiapkan konsep clsic tapi terlihat moderen

1.3 Tujuan Tugas akhir

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa Stikom Yogyakarta agar mencapai gelar A,Md.I kom dalam jurusan Broadcasting Ilmu Komunikasi
2. Menerapkan ilmu – ilmu yang sudah diterapkan selama proses pendidikan di Stikom Yogyakarta ke dalam wadah nyata melalui praktek kerja lapangan (TA) produksi MV Takurang tak Lebih
3. Mengembangkan ide dan gagasan yang ada kemudian dikembangkan untuk produksi projeck kedepanya

1.4 Manfaat mebuat tugas akhir

1. Praktek kerja lapangan memberikan kesempatan untuk memahami bagaimana proses produksi *video clip* musik dari awal hingga akhir.
2. Memberikan pengalaman praktis dalam melakukan tugas-tugas desain grafis seperti membuat poster dinding, meng-aging foto, finishing poster dan efek visual lainnya.
3. Praktek kerja lapangan memungkinkan untuk mendalami lagi di dunia art director
4. Praktek kerja lapangan memberikan kesempatan untuk memperluas jaringan, dan saling membangun hubungan dengan profesional di dunia art

1.5 Waktu dan Lokasi Pembuatan Karya Kreatif

Pelaksanaan pembuatan *video clip* “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 clip* di Jl. Mawar No.12, Baciro, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

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

Keterlibatan dalam produksi

Dalam produksi *Art Director* terlibat langsung dalam produksi untuk mengarahkan proses syuting di divisi penata *artistik*

1. Observasi

Secara umum, definisi observasi adalah suatu aktivitas pengamatan mengenai suatu objek tertentu secara cermat secara langsung di lokasi penelitian tersebut seperti seorang *art director*, dalam mv tak kurang tak lebih *art director* berperan penting Survey

Menurut Neuman W. Lawrence adalah seorang art director dan juga seorang desainer grafis yang terkenal. Namun, informasi terperinci mengenai pandangan khususnya tentang peran *Art Director* tidak secara luas tersedia dalam sumber-sumber yang saya punya. Lawrence lebih dikenal atas kontribusinya dalam desain grafis dan seni visual.

Namun demikian, sebagai seorang desainer grafis yang memiliki pengalaman dalam industri kreatif, mungkin Lawrence akan mengemukakan pandangannya tentang peran seorang Art Director

2. Wawancara

Menurut Pujasatwa (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 digunakan syting atau biasa disebut dengan *recce*. Sutradara dan kru-kru lain berdiskusi menentukan blockingan talent, kamera, penempatan lighting dan artistik. Hal ini dilakukan untuk menghindari mis komunikasi antara kru, agar sebuah produksi berjalan dengan lancar sesuai dengan yang di rencanakan.

4. Studi Pustaka

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

5. Referensi Video Klip “Tak Kurang Tak Lebih”

Setelah melakukan observasi melalui beberapa *video clip* yang telah ditonton, munculah dau *video clip* yang bisa menjadi referensi dalam hal pengemasan, camera treatment, dialog, make up, wardrobe, dan set artistik bagi penulis.

Berikut merupakan beberapa referensi *video clip* bagi penulis:

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penegasan Judul

Dalam penulisan laporan tugas akhir Praktek Lapangan (TA), penulis telah melaksanakan produksi *video clip* movie tak kurang tak lebih . Berdasarkan latar belakang, penulis telah menentukan judul laporan yaitu : Peran *Art Director* dalam *video clip* musik tak kurang tak lebih. Penegasan judul ini bertujuan untuk membatasi kajian penelitian. Pembatasan penelitian tersebut sebagai berikut

2.1.1 Pengertian peran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, peran adalah beberapa tingkah laku yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat dan harus dilaksanakan. Adapun kata peran atau role dalam kamus oxford dictionary diartikan Actor's part, One's task or function yang berarti actor; tugas seseorang atau fungsi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), peran berarti perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat.26 Sedangkan makna peran yang dijelaskan dalam status, kedudukan, dan peran dalam masyarakat, dapat dijelaskan melalui beberapa cara, yaitu pertama penjelasan histories. Menurut penjelasan histories, konsep peran semula dipinjam dari kalangan yang memiliki hubungan erat dengan drama atau teater yang hidup subur pada zaman Yunani kuno atau Romawi. Dalam hal ini, peran berarti karakter yang disandang atau dibawakan oleh seorang aktor dalam sebuah pentas dengan lakon tertentu.

Kedua pengertian peran menurut ilmu sosial. Peran menurut ilmu sosial berarti fungsi yang dibawakan seseorang ketika menduduki jabatan tertentu. Atau juga peran bisa diartikan sebagai serangkaian perilaku yang diharapkan pada seseorang sesuai dengan fungsi sosial yang diberikan baik secara formal maupun secara informal. Peran didasarkan pada preskripsi (ketentuan) dan harapan peran yang menerangkan apa yang individu-individu harus lakukan dalam suatu situasi tertentu agar dapat memenuhi harapan-harapan mereka sendiri atau harapan orang lain menyangkut peran-peran tersebut

2.1.2 *Art Director*

art director dan sutradara bersama-sama menjadi sebuah karya yang selesai , art director dan cinema fotografi dan karya seni bekerja sama untuk menciptakan suasana yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan sutradara . Di antara banyak tanggung jawab sutradara adalah

lokasi syuting , termasuk cara terbaik untuk membuat set, apakah akan syuting di luar ruangan atau di lokasi yang sudah ada (jika memungkinkan).

Art director Saat memilih lokasi mengambil mempertimbangkan sejumlah faktor . Misalnya , jika pembuatan *video clip* dilakukan di tempat yang realistis tempat semua properti yang diperlukan tersedia dan konstruksinya tidak dapat diubah proses kreatif secara tidak sengaja akan dibatasi pada area yang tersedia .mempertimbangkan sejumlah faktor . Misalnya jika pembuatan *video clip* dilakukan di tempat yang realistis di mana semua properti yang diperlukan tersedia dan konstruksinya tidak dapat diubah proses kreatifnya secara tidak sengaja akan dibatasi pada area yang tersedia .*art director* dapat mencoba untuk mengatur ulang dan memodifikasi area tersebut , tetapi area ingatlah bahwa *art director* hanya dapat melakukan ini bahwa Anda hanya dapat melakukannya dengan persetujuan pemilik lokasi. Penting untuk diingat bahwa pekerjaan seorang *art director* adalah mengubah tempat - tempat yang sudah ada menjadi sebuah dunia yang konsisten dengan visi sutradara seperti yang ditentukan oleh skenario .untuk menjaga mengingat bahwa pekerjaan seorang *art director* adalah mengubah tempat - tempat yang sudah ada menjadi sebuah dunia yang konsisten dengan visi sutradara seperti yang ditentukan oleh skenario .

Menurut Mahon (2010), pada dasarnya seorang art director memiliki tugas untuk merancang tampilan dari iklan dan cakupannya lebih dari hanya sekedar pertimbangan estetika. Elemen visual yang dibuat pada iklan harus bekerja bersama dengan elemen lainnya untuk membantu menyampaikan dampak kepada penonton melalui pesan yang disampaikan (hlm. 11). Mackay (2011) menambahkan, tim kreatif dalam pembuatan iklan dibagi menjadi dua, yaitu art director dan copywriter, kedua ini biasanya bekerja bersama berdasarkan arahan untuk mewujudkan ide kreatif dari account executive dan telah ditugaskan oleh creative director. (hlm.120)

Berikut merupakan beberapa peran yang dilakukan oleh art director dari tahap pra produksi hingga bisa mencapai tahap produksi :

1. Menganalisis dan membedah script yang diberikan.
2. Berdiskusi dengan sutradara mengenai aspek-aspek konseptual yang akan diterapkan.
3. Art director memperlihatkan ide-ide yang sudah dirancang ke sutradara melalui sketsa dan kumpulan gambar yang nantinya bisa dikembangkan lagi atau diubah sesuai permintaan sutradara.
4. Setelah basic design sudah disetujui, hasil desain tersebut akan diberikan ke seorang drafter untuk dibuat gambaran denah lokasinya.
5. Art director mempresentasikan mengenai anggaran yang ia buat dan jadwal pengerjaan set/konstruksi yang akan dijalankan.
6. Koordinator konstruksi akan melakukan supervisi terhadap pembangunan konstruksi berdasarkan set yang sudah disetujui.

2.1.3 Definisi *Video clip*

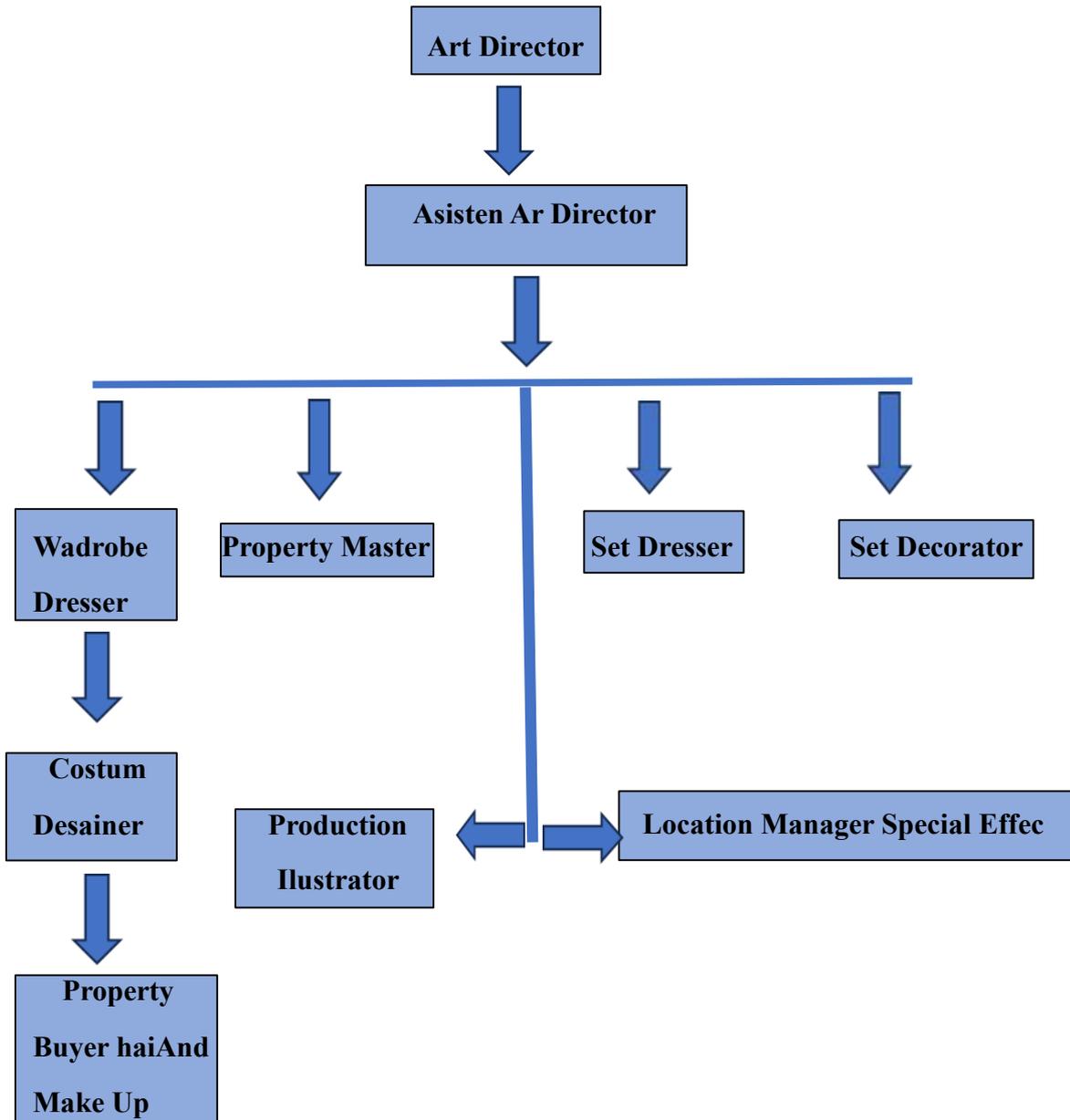
video clip, atau *clip video*, adalah bentuk media *visual* yang biasanya berdurasi singkat dan dirancang untuk menyampaikan pesan atau cerita secara efisien. Dalam konteks penulisan, *video clip* sering digunakan sebagai alat untuk melengkapi atau memperkaya teks. Berikut adalah beberapa aspek penting tentang *video clip* dalam konteks penulis:

1. **Tujuan:** *Video clip* biasanya memiliki tujuan spesifik, seperti mempromosikan produk, menjelaskan konsep, atau menceritakan sebuah cerita dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Untuk penulis, *video clip* bisa menjadi sarana tambahan untuk memperjelas atau memperkaya narasi mereka.
2. **Format dan Durasi:** *Video clip* umumnya berdurasi pendek, mulai dari beberapa detik hingga beberapa menit. Ini membuatnya ideal untuk penulis yang ingin menyampaikan informasi secara ringkas namun berdampak.
3. **Konteks Penulisan:** Dalam penulisan, *video clip* dapat digunakan untuk mendukung konten tulisan. Misalnya, penulis artikel atau buku dapat menyertakan *video clip* untuk memberikan *ilustrasi visual* atau contoh nyata dari apa yang dijelaskan dalam teks. *Video clip* juga bisa digunakan dalam materi pemasaran untuk menarik perhatian audiens atau menjelaskan aspek-aspek yang sulit dijelaskan hanya dengan teks.
4. **Pengaruh dan Dampak:** *Video clip* sering kali lebih efektif dalam menarik perhatian dan menciptakan dampak emosional dibandingkan teks saja. Dengan menggabungkan gambar, suara, dan gerakan, *video clip* dapat mempengaruhi audiens secara lebih mendalam dan mendalami pemahaman mereka terhadap konten.
5. **Produksi dan Peneditan:** Pembuatan *video clip* melibatkan berbagai elemen, termasuk penulisan skrip, perekaman video, peneiditan, dan penyuntingan audio. Bagi penulis, hal ini berarti bahwa kolaborasi dengan ahli multimedia atau video editor mungkin diperlukan untuk menghasilkan *video clip* yang efektif.

Dengan kata lain, *video clip* merupakan alat yang kuat dalam arsenal seorang penulis untuk membuat konten lebih menarik dan mudah dicerna, terutama ketika digunakan untuk melengkapi atau menjelaskan teks yang ada.

2.1.4 Struktur Kerja Departemen Artistik

Struktur kerja departemen artistik dapat bervariasi tergantung pada jenis organisasi atau perusahaan yang dimaksud, seperti di bidang seni, media, atau hiburan. Namun, secara umum, ada beberapa elemen kunci yang sering ditemukan dalam struktur kerja departemen artistik. Berikut adalah penjelasan tentang beberapa posisi dan fungsi yang umum



Tabel 2.1 Departemen Artistik

Sumber : Andra Handoyo

- a. Art Director adalah seorang profesional dalam industri kreatif yang bertanggung jawab untuk mengarahkan dan mengelola elemen visual dari suatu proyek. Peran art Director sangat penting dalam berbagai bidang, seperti periklanan, film, televisi, desain grafis, dan publikasi. Berikut adalah penjelasan mengenai tugas dan tanggung jawab seorang art Director: Tugas dan Tanggung Jawab Art Director: Mengembangkan Konsep Visual: Art Director bertanggung jawab untuk mengembangkan dan menerjemahkan konsep visual dari ide atau naskah. Mereka bekerja untuk memastikan bahwa proyek visual estetika konsisten dengan visi kreatif yang telah ditetapkan
- b. Asisten Art Director adalah seorang profesional yang mendukung Art Director dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab mereka dalam berbagai proyek kreatif. Peran ini biasanya mencakup dukungan administratif dan teknis yang diperlukan untuk memastikan bahwa desain proyek berjalan lancar dan sesuai dengan rencana. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai tugas dan tanggung jawab seorang asisten art Director
- c. Wardrobe Dresser adalah seorang profesional yang bertanggung jawab untuk merawat, mengelola, dan mengatur pakaian dan aksesoris dalam produksi teater, film, televisi, atau acara khusus. Mereka sering bekerja dalam tim dengan desainer kostum, sutradara, dan tim produksi untuk memastikan bahwa semua elemen pakaian dan kostum sesuai dengan visi kreatif dan kebutuhan produksi
- d. Property Master adalah seorang profesional di industri film, televisi, teater, atau produksi acara lainnya yang bertanggung jawab untuk mengelola dan mengatur semua properti atau barang yang digunakan dalam produksi. Properti di sini mencakup semua item yang bukan bagian dari set atau kostum, tetapi digunakan oleh pemeran atau sebagai bagian dari adegan
- e. Set Dresser adalah seorang profesional yang bekerja di industri film, televisi, teater, dan produksi lainnya yang bertanggung jawab untuk mengatur dan merekam lokasi syuting atau lokasi syuting. Mereka memastikan bahwa ruang atau lokasi yang digunakan dalam produksi terlihat sesuai dengan desain dan kebutuhan naratif dari cerita yang sedang diproduksi
- f. Set Decorator adalah seorang profesional yang bekerja di industri film, televisi, teater, dan produksi lainnya, dengan tanggung jawab utama untuk mengatur dan merekam set atau lokasi syuting agar sesuai dengan desain yang diinginkan dan kebutuhan cerita. Peran set dekorator sangat penting dalam menciptakan suasana dan konteks visual yang mendukung narasi dan karakter dalam produksi
- g. Costume Designer (Desainer Kostum) adalah seorang profesional di industri film, televisi, teater, dan produksi lainnya yang bertanggung jawab untuk merancang, membuat, dan mengelola kostum dan pakaian yang dikenakan oleh para aktor atau pemeran. Peran mereka sangat penting dalam membentuk karakter penampilan, mengekspresikan periode waktu atau setting, dan mendukung keseluruhan estetika dan narasi produksi.

Production Illustrator adalah seorang profesional kreatif yang terlibat dalam proses desain visual di berbagai produksi, seperti film, televisi, teater, dan video game.
Tugas

- h. utama mereka adalah membuat ilustrasi yang mendukung visi artistik dan desain produksi, termasuk konsep set, karakter, dan elemen visual lainnya.
- i. Location Manager Special Effects adalah seorang profesional yang menggabungkan keahlian dalam manajemen lokasi dengan pengetahuan tentang efek khusus dalam produksi film, televisi, dan media lainnya. Peran ini melibatkan dua area utama: pengelolaan lokasi syuting dan koordinasi efek khusus yang diterapkan di lokasi tersebut.
- j. Property Buyer Pengertian: Property Buyer atau pembeli properti adalah individu atau entitas yang membeli properti, baik itu rumah, apartemen, tanah, atau jenis properti lainnya.

Penjelasan:

- Fungsi: Pembeli properti biasanya mencari investasi, tempat tinggal, atau penggunaan komersial. Mereka harus mempertimbangkan banyak faktor seperti lokasi, harga, fasilitas, dan potensi nilai masa depan dari properti tersebut.
- Proses Pembelian: Proses pembelian properti melibatkan beberapa tahap, termasuk mencari properti yang sesuai, melakukan survei atau inspeksi, mendapatkan pembiayaan jika diperlukan, melakukan negosiasi harga, dan menyelesaikan transaksi melalui proses hukum yang melibatkan notaris atau agen properti.
- Pertimbangan: Pembeli properti harus memeriksa dokumen kepemilikan, kondisi fisik properti, serta aspek legal seperti hak milik dan izin bangunan.

Make Up

Pengertian: Make up atau riasan wajah adalah produk kosmetik yang digunakan untuk mempercantik atau memperbaiki penampilan wajah. Ini termasuk berbagai produk seperti foundation, concealer, eyeshadow, mascara, lipstick, dan lain-lain.

Penjelasan:

- Tujuan: Make up dapat digunakan untuk memperbaiki penampilan sehari-hari, untuk acara khusus, atau untuk tujuan profesional seperti pemotretan dan pertunjukan. Ini juga dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri.
- Teknik: Teknik make up bervariasi tergantung pada efek yang diinginkan. Misalnya, make up alami untuk penggunaan sehari-hari biasanya berbeda dari make up glamor yang digunakan untuk acara malam hari atau perayaan.
- Produk: Ada berbagai jenis produk make up yang tersedia, masing-masing dengan fungsi khusus. Misalnya, foundation digunakan untuk meratakan warna kulit, sementara eyeliner digunakan untuk menonjolkan mata.

2.1.5 Video clip

Video clip Saat pertama kali muncul *video clip* menggunakan potongan video bersifat unik *video clip* yang menggunakan potongan video bersifat unik. Premis premis narasinya didasarkan pada musik yang kemudian digambarkan dalam video musik sedangkan alur ceritanya didasarkan pada musik latar .dari Narasi didasarkan pada musik yang kemudian digambarkan dalam *video clip* , sedangkan alur cerita didasarkan pada musik latar .rekaman video Sebaliknya *video klip*, adalah kompilasi gambar yang digunakan untuk menceritakan kisah sementara musik diputar .di sisi lain, merupakan kompilasi gambar yang digunakan untuk menceritakan kisah sementara musik diputar .

rekaman *video clip*, menurut situs F. Galeri (Galeri , 2011) ,merupakan rangkaian gambar yang saling terhubung dengan atau tanpa efek tertentu yang diubah sesuai dengan ketukan *video clip* menurut situs F. Galeri Galeri , 2011) adalah rangkaian gambar yang saling terhubung dengan atau tanpa efek tertentu yang diubah sesuai dengan ketukan gambar .

Video clip adalah bagian dari program acara televisi non drama yang paling mudah untuk diingat. Hampir semua stasiun televisi mempunyai acara musik dengan format *repacking* video yang menggunakan materi *video clip* sebagai pengisi acara (Naratama, 2004:193).

1. Sejarah *Video clip*

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

Pada tahun 1929 penyanyi *Blues Bessie Smith* muncul dalam dua reel film pendek berjudul *St. Louis Blues* yang menampilkan dramatisasi sebuah lagu hit. Sejumlah musisi lain muncul dalam beberapa subjek musikal pendek selama periode ini. Kemudian, pada pertengahan 1940 musisi *Louis Jordan* membuat film pendek untuk lagu-lagunya, beberapa di antaranya disambung dengan film *Suster Lockout*. Film-film ini, menurut sejarawan musik Donal Clarke, menjadi nenek moyang *video clip*.

Film musikal termasuk prekursor penting untuk *video clip*, dan banyak *video clip* terkenal yang mengimitasi style film musikal *Hollywood* klasik dari 1930 sampai 1950-an. Salah satu yang terbaik adalah video *Material Girl* milik Madonna di tahun 1985 (disutradarai Mary Lambert) yang hampir identik dengan *Diamonds Are a Girl Best Friend* dari film *Gentleman Prefer Blondes* oleh Marilyn Monroe

Beberapa video Michael Jackson menunjukkan pengaruh hebat dari rangkaian tari-tarian dalam musikal klasik Hollywood, termasuk *Thriller* dan *Bad* penyutradaraan Martin Scorsese yang terinspirasi dari tari *stylish figth* dalam film *West Side Story*. Menurut akurasi internet, DJ sekaligus penyanyi J.P. *The Big Bopper* Richardson adalah orang pertama yang mengukuhkan istilah *Music Video* (di Indonesia lebih dikenal sebagai *video clip*) pada tahun 1959.

dalam *video clip* hal pemasaran dan teknologi produksi . pertunjukan yang menampilkan televisi klip videoklip dimulaimulai muncul sekitar tahun 1980.muncul sekitar tahun 1980 Peluncuran saluran saluran MTV .Amerika

Era usia video 24 jam tanpa henti, 24 jam di televisi dimulai pada tahun 1981.potongan video di televisi dimulai pada tahun 1981. Oleh karena itu, meskipun video clip sudah ada sejak lama , video clip benar - benar populer hingga MTV mulai menggunakannya sebagai bagian utama format siarannya pada tahun 1980 - an .Sudah ada sejak lama , namun tidak benar - benar terkenal sampai MTV mulai menggunakannya sebagai bagian utama format siarannya di tahun 1980 - an

Video klip sudah diketahui oleh sejumlah nama sebelum tahun 1980 - an, termasuk " Lagu bergambar yang difilmkan, sisipan promosi (promo), sebuah angka film promosi *videp clip lagu*, atau clip film ."nama -nama sebelum tahun 1980 - an, termasuk " Lagu bergambar yang difilmkan sisipan promosi (promo) film klip promosi lagu klip atau klip film ."

Semakin jumlah yang terus bertambah rang berbakat, termasuk Chris Cunningham, Michael Gondry, Spike Jonze, Stephane Sednaoui, Mark Romanek, dan Hype Williams, menyumbangkan visi dan gaya mereka sendiri ke bidang pembuat film, *video clip* musik orang-orang berbakat ,sedang berkembang pada tahun 1990-an.termasuk Chris Cunningham, Michael Gondry, Spike Jonze, Stephane Sednaoui, Mark Romanek, dan Hype Williams, menyumbangkan visi dan gaya mereka sendiri pada bidang pembuat film *video clip* musik yang sedang berkembang pada tahun 1990-an. Sedikit berbeda

2. Fungsi *Video clip*

Menurut Denny Sakrie (Haqi, 2012) *video clip* mempunyai dua fungsi,yaitu:

- a. Fungsi utama *video clip* sebagai media promosi, yang dimaksudkan agar masyarakat luas semakin mengetahui karya yang dibuat musisi yang bersangkutan.
- b. Fungsi secara artistik untuk berekspresi dengan mengeksplorasi sebuah lagu. *Video clip* dapat menampilkan sesuatu yang berkaitan dengan lagu maupun tidak. Konsep *video clip* yang tidak berkaitan dengan lagu merupakan bentuk ekspresi dan hal tersebut erat kaitannya dengan artistik. Dengan adanya *video clip*, penikmat musik juga dapat melihat bagaimana wajah dan penampilan dari seorang penyanyi maupun grup musik yang membawakan suatu musik atau lagu, maupun sekedar membangun nuansa yang ingin dicapai oleh lagu tersebut ataupun membangun

image dari seorang penyanyi atau grup musik. Dengan kata lain *video clip* dapat menjadi jembatan komunikasi antara seniman dengan penikmat musik secara visual, sekaligus sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat media televisi (Heru Effendy, 2002:14).

Video clip juga memberikan imbas bagi seluruh stasiun TV untuk mendapatkan pemasukan dari iklan yang membeli tayangannya baik dalam bentuk program musik atau sebagai iklan itu sendiri. *Video clip* yang dikemas dalam acara TV biasanya disutradarai oleh kreator yang berbeda-beda, sehingga *video clip* juga bisa memberikan kesempatan bagi seluruh insan muda yang kreatif baik sebagai sutradara

3. Genre *Video clip*

Video clip terdapat beberapa macam jenis *genre*, menurut Carlsson. Dalam buku elektroniknya (Carlsson, 1999) *video clip* terbagi atas 3 jenis, yaitu:

a. *Performance Clip*

Jika *video clip* banyak menampilkan *performa* dari musisi atau band yang membawakan lagu dalam *video clip* tersebut maka tipe *video clip* tersebut dapat disebut *Performance Clip*.

b. *Narative Clip*

Jika *video clip* lebih mengarah seperti film pendek dengan latar belakang musik maka bisa disebut sebagai *Narrative Clip*. *Narrative Clip* mengandung sebuah cerita yang gampang dicerna.

c. *Art Clip*

Jika *video clip* tidak mengandung narasi visual sejara jelas dan tidak ada unsur sinkronasi bibir maka disebut *Art Clip* murni. Perbedaan utama antara *video clip* *Art Clip* dan sebuah video artistik kontemporer adalah musiknya.

4. Unsur *video clip*

Unur *video clip*, atau lebih sering disebut dengan "*video clip*" dalam bahasa Inggris, adalah rekaman visual yang biasanya diproduksi untuk mendampingi sebuah lagu atau musik. *Video clip* berfungsi sebagai alat promosi yang efektif untuk artis dan lagu mereka, dan dapat memperluas pengalaman pendengar dengan memberikan elemen visual yang melengkapi musik.

Berikut adalah beberapa elemen dan tujuan umum dari *video clip*:

- a. Visualisasi Lagu: *Video clip* sering kali menggambarkan tema, cerita, atau suasana dari lagu. Ini bisa dilakukan melalui narasi yang jelas, simbolisme, atau hanya dengan menunjukkan penampilan artistik dari artis.

- . Promosi: *Video clip* digunakan untuk mempromosikan lagu dan artis. Ini membantu meningkatkan jangkauan musik dan dapat meningkatkan penjualan atau streaming dari lagu tersebut.
- c. Estetika dan Kreativitas: Banyak *video clip* menonjolkan kreativitas dan estetika yang unik, sering kali menampilkan berbagai teknik sinematografi, editing, dan efek visual untuk membuat video menjadi menarik dan menghibur.
- d. Cerita atau Tema: Beberapa *video clip* memiliki alur cerita yang kompleks, sementara yang lain mungkin lebih fokus pada performa langsung atau konsep artistik yang *abstrak*. *Video clip* dapat memperkuat pesan atau tema lagu dengan cara yang tidak bisa dicapai hanya dengan audio.
- e. Interaksi dengan Penonton: *Video clip* memungkinkan artis untuk berinteraksi dengan audiens mereka dalam bentuk visual, yang bisa menciptakan ikatan emosional yang lebih kuat dibandingkan hanya mendengarkan lagu.

Jenis-jenis *Video Clip*:

Performance-Based: Fokus utama adalah pada penampilan artis, baik itu di studio, panggung, atau lokasi lain.

Narrative-Based: Menceritakan sebuah cerita atau alur yang berkaitan dengan lirik atau tema lagu.

Conceptual or Artistic: Menggunakan gaya visual dan efek kreatif untuk menciptakan pengalaman yang lebih abstrak atau artistik, sering kali tanpa narasi yang jelas.

Lyric Video: Menampilkan lirik lagu secara grafis, sering kali dengan animasi atau desain visual yang menarik, untuk memudahkan penonton mengikuti kata-kata lagu.

Video clip dapat sangat beragam dalam gaya dan tujuan, tergantung pada visi artis, sutradara, dan produser. Keberhasilannya sering kali diukur dari seberapa baik ia menyampaikan pesan lagu dan seberapa efektif ia menarik perhatian audiens.

2.1.6 Produksi

Produksi adalah sebuah proses dimana kita akan membuat serta menciptakan sesuatu hal berdasarkan konsep yang telah ditentukan sebelumnya, pada proses produksi dalam pembuatan sebuah *video clip*, sesungguhnya hamper sama dengan tahapan produksi pada pembuatan film. Tahapan produksi yang dimaksud antara lain:

a. Pra produksi

Art Director, atau Direktur Seni, memegang peran krusial dalam proses pra-produksi sebuah proyek kreatif, seperti film, *video clip*, iklan, atau produksi teater. Selama tahap pra-produksi, *Art Director* bertanggung jawab untuk merancang dan mengarahkan aspek visual proyek, memastikan bahwa semua elemen estetika sejalan dengan visi kreatif keseluruhan. Berikut adalah penjelasan tentang tugas-tugas *Art Director* selama pra-produksi:

1. Pemahaman dan Interpretasi Brief

- **Memahami Visi Kreatif:** *Art Director* harus memahami dan menginterpretasikan brief dari sutradara, produser, atau klien. Brief ini mencakup gaya visual yang diinginkan, tema, dan elemen estetika yang harus diintegrasikan.
- **Diskusi dengan Tim Kreatif:** Bekerja sama dengan sutradara, desainer kostum, dan tim kreatif lainnya untuk memastikan bahwa visi visual dan gaya yang diinginkan dapat diterjemahkan dengan efektif.

2. Perencanaan dan Konsep

- **Membuat Mood Boards:** Menyusun mood boards atau papan inspirasi yang mencakup gambar, warna, tekstur, dan elemen visual lainnya untuk menyampaikan atmosfer dan gaya yang diinginkan.
- **Desain Set dan Lokasi:** Merancang set, lokasi, atau elemen latar belakang yang akan digunakan. Ini termasuk menggambar sketsa dan membuat rencana detail untuk set atau dekorasi.

3. Pembuatan dan Pengadaan

- **Mengembangkan Desain:** Mengembangkan desain detail untuk set, kostum, props, dan elemen visual lainnya. Ini mencakup menggambar rencana teknis, memilih bahan, dan menentukan ukuran serta proporsi.

Pengadaan Bahan dan Prop: Mengatur pembelian atau pembuatan barang-barang yang dibutuhkan. Ini bisa mencakup berkoordinasi dengan

- pembuat set, pengrajin, atau pemasok untuk mendapatkan material yang diperlukan.

4. Koordinasi dengan Tim

- **Berkoordinasi dengan Tim Produksi:** Berkomunikasi dengan tim produksi untuk memastikan bahwa desain dan rencana art director sesuai dengan anggaran dan jadwal produksi.
- **Pengaturan Logistik:** Mengatur logistik terkait dengan pengiriman, pemasangan, dan dekorasi set serta koordinasi dengan tim teknis yang akan mengatur pencahayaan dan kamera.

5. Pembuatan Prototipe dan Model

- **Model dan Prototipe:** Membuat model miniatur atau prototipe dari set atau elemen visual untuk memberikan gambaran yang jelas tentang tampilan akhir dan mempermudah perencanaan.
- **Pengujian:** Menguji desain dan bahan untuk memastikan mereka memenuhi kebutuhan fungsional dan estetika.

6. Penyesuaian dan Revisi

- **Review dan Revisi:** Mengadakan pertemuan dengan tim kreatif untuk meninjau desain dan melakukan revisi jika diperlukan. *Art Director* harus siap untuk menyesuaikan desain berdasarkan umpan balik atau perubahan dalam visi kreatif.
- **Persetujuan Final:** Mendapatkan persetujuan akhir dari sutradara atau klien sebelum produksi dimulai, memastikan semua elemen visual sesuai dengan ekspektasi.

7. Persiapan untuk Produksi

- **Dokumentasi:** Menyusun dokumentasi yang diperlukan, termasuk gambar desain, rencana set, dan catatan teknis yang akan digunakan selama produksi.
- **Briefing Tim:** Mempersiapkan dan membimbing tim set dan dekorasi untuk memahami desain dan rencana mereka yang harus diikuti selama fase produksi.

Selama pra-produksi, *Art Director* bekerja untuk memastikan bahwa semua aspek visual proyek telah direncanakan dengan cermat dan siap untuk dijalankan selama produksi. Mereka harus menggabungkan kreativitas dan kemampuan manajerial untuk mewujudkan visi kreatif dengan efisiensi dan efektivitas.

1. Tahapan Perencanaan

Pada tahapan ini seluruh tim produksi akan bekerja untuk mencari informasi tentang musisi dari berbagai media cetak, ataupun dari media audio visual. Tahapan ini merupakan tahapan awal dari penemuan ide yang nantinya akan di kumpulkan pada rapat produksi dan akan dikembangkan.

2. Rapat Produksi

Tahapan rapat produksi ini akan membahas berbagai informasi yang telah dikumpulkan oleh setiap anggota tim produksi, dan akan dengan segera membahas konsep matang dari *video clip* yang akan digarap. Selain itu pada tahapan rapat produksi ini akan dilakukan pembahasan mulai dari penentuan lokasi syuting, pemilihan talent yang akan ada dalam *video clip*, serta alat-alat apa saja yang akan digunakan dalam proses *shooting*, dan lain sebagainya.

3. Penugasan Kru

Menentukan bidang kerja yang akan dilakukan oleh seorang kru pada tahapan *shooting* berlangsung, hal ini bertujuan agar setiap anggota tim yang terlibat memiliki tanggung jawab untuk menjalankan tugasnya dengan maksimal.

Selain tahapan di atas ada juga tahapan yang harus dilakukan oleh tim produksi sebelum melakukan tahapan produksi, yakni adalah membuat *script breakdown*, yakni menguraikan setiap adegan dalam skenario menjadi daftar yang berisi tentang beberapa informasi detail terkait segala hal yang dibutuhkan dalam proses *shooting* berlangsung.

b. Pasca produksi

Pasca Produksi adalah salah satu tahap dari proses pembuatan *video clip*. Tahap ini dilakukan setelah produksi *video clip* selesai dilakukan. Pada tahap ini *Art Director* membuat aspek visual yang sesuai dengan naskah.

Untuk bisa berkarya, seorang *Art Director* harus mempunyai wawasan dan kreativitas yang luas, sehingga bisa menghasilkan properti yang layak untuk dimasukkan ke dalam set. Terwujudnya proses ini yaitu menjalani komunikasi dengan beberapa *crew artistik* untuk mencapai hasil karya visual artistik yang baik dibutuhkan beberapa syarat, yaitu:

1. Suasana kerja nyaman
2. Fasilitas yang memadai
3. Kualitas peralatan
4. Kerja profesional

2.2 Artistik

Artistik segala sesuatu yang melatar belakangi kostum. Fungsi dari tata artistik adalah memperkuat karakter atau penokohan pemain dan dapat juga membuat sesuatu agar tidak membosankan. Menurut Darwanto Sastro Subroto (1994:405), artistik merupakan suatu perkerajaan seni yang bersifat mendukung keberhasilan pembuatan suatu film atau *video clip*

Artistik bertugas menerjemahkan konsep visual sutradara kepada pengertian-pengertian *visual* yaitu segala hal yang mengililingi aksi di depan camera, di latar depan maupun di latar belakang. Selain itu artistik tidak boleh merancang penciptaan setting hanya berdasarkan pertimbangan estetika semata tetapi juga menyangkut soal biaya dan teknis pembuatan (Sumarno, 1996:67).

a. Properti

Properti merupakan bagian dari setting. Dengan bantuan properti, setting dapat dibangun sesuai dengan tuntutan naskah. Maka dari itu, perlu dipilih properti yang sesuai dan cocok untuk melengkapi tata dekorasi agar bisa memberikan gambaran yang utuh. Penatah propertilah yang berkewajiban menyediakan perlengkapan baik untuk tataletak maupun pemain.

b. Graphis Desainer

Graphis Desainer bertugas menggambarkan representasi visual desain untuk mewujudkan konsep grafis yang sudah dibuat oleh production desainer. Ia mendesain semua kebutuhan grafis untuk semua properti yang masuk dalam *frame* dari yang berukuran kecil hingga besar.

c. Wardrobe

Wardrobe merupakan departemen yang mengatur penampilan serta kostum yang akan muncul dalam film atau video. Dalam departemen ini terdapat perancangan kostum (perancangan busana) yang bertanggung jawab atas semua pakaian dan kostum yang akan dikenakan semua aktor yang muncul di layar. Perancangan busana bertanggung jawab untuk dan mengorganisasikan pembuatan mulai dari kain, warna dan ukuran perancangan busana bekerja sangat dekat dengan sutradara untuk memahami dan menafsirkan karakter, dan memberikan saran kepada desainer produksi untuk menyelaraskan nada atau nuansa keseluruhan film. Di dalam departemen ini juga terdapat pengawas kostum, pengawas kostum yang bekerja bersama perancang busana. Selain membantu mendesain kostum, ia juga membantu mengelola penyimpanan kostum. Mereka mengawasi segala pesanan pakaian, mulai dari pengadaan barang, perekrutan staf, anggaran, dokumen, dan logistik.

2.3. Teori benda

teori benda, atau sering disebut juga dengan teori benda dalam konteks desain dan estetika, adalah konsep yang berhubungan dengan bagaimana benda-benda diatur, dirancang, dan dipersepsikan dalam suatu ruang atau konteks tertentu. Teori ini mencakup berbagai aspek, termasuk fungsi, estetika, dan interaksi benda dengan lingkungan sekitarnya.

1. Fungsi dan Tujuan

Fungsi Utama: Setiap benda dirancang dengan tujuan atau fungsi tertentu, apakah itu untuk digunakan secara praktis, estetika, atau keduanya. Misalnya, kursi dirancang untuk duduk, sementara lampu dirancang untuk menerangi ruang.

Fungsi Sekunder: Benda juga bisa memiliki fungsi tambahan yang mendukung pengalaman estetika atau emosional. Sebagai contoh, sebuah lampu meja bukan hanya berfungsi untuk menerangi, tetapi juga bisa berfungsi sebagai elemen dekoratif yang memperindah ruangan.

2. Estetika dan Desain

Bentuk dan Proporsi: Bentuk benda dan proporsinya memainkan peran penting dalam estetika. Desain harus mempertimbangkan bagaimana bentuk dan ukuran benda berinteraksi dengan ruang sekitarnya dan dengan benda-benda lain.

Material dan Tekstur: Pilihan material dan tekstur mempengaruhi tampilan dan rasa benda. Material bisa menentukan bagaimana benda terlihat dan berfungsi, serta bagaimana benda berinteraksi dengan pencahayaan dan sentuhan.

Warna dan Finishing: Warna dan finishing juga merupakan elemen penting dalam desain benda. Warna dapat mempengaruhi suasana hati dan memberikan karakter pada objek, sedangkan finishing memberikan sentuhan akhir dan melindungi bahan.

3. Interaksi dan Pengalaman Pengguna

Pengalaman Pengguna: Bagaimana orang berinteraksi dengan benda adalah hal penting dalam desain. Desain yang baik mempertimbangkan bagaimana benda digunakan, dipegang, atau dipindahkan.

Ergonomi: Aspek ergonomis penting dalam desain benda yang digunakan secara fisik. Ergonomi memastikan bahwa benda nyaman digunakan dan sesuai dengan kebutuhan fisik penggunanya.

4. Konsep dan Simbolisme

Simbolisme: Benda sering kali memiliki makna atau simbolisme tertentu yang bisa menyampaikan pesan atau menciptakan asosiasi. Misalnya, sebuah patung bisa mewakili nilai-nilai budaya atau sejarah.

Konsep Desain: Desain benda sering kali berlandaskan pada konsep atau tema tertentu yang menyatukan elemen-elemen desain menjadi sebuah kesatuan yang harmonis.

5. Konteks dan Lingkungan

Penempatan dan Pengaturan: Bagaimana benda ditempatkan atau diatur dalam ruang dapat mempengaruhi bagaimana benda tersebut digunakan dan diperhatikan. Penempatan yang strategis bisa menambah fungsi dan estetika benda.

Hubungan dengan Lingkungan: Benda harus dirancang dengan mempertimbangkan lingkungan tempat benda itu berada. Ini termasuk memperhatikan bagaimana benda berinteraksi dengan elemen-elemen lain dalam ruang, seperti pencahayaan, warna dinding, atau furnitur lainnya.

6. Kualitas dan Daya Tahan

Kualitas: Kualitas material dan pengerjaan sangat penting dalam menentukan umur panjang dan kinerja benda. Desain harus memastikan bahwa benda dapat bertahan lama dan tetap berfungsi dengan baik.

Perawatan: Aspek perawatan juga harus dipertimbangkan dalam desain. Benda harus dirancang agar mudah dirawat dan dibersihkan jika diperlukan.

Contoh Penerapan Teori Benda dalam Berbagai Bidang:

Desain Interior: Dalam desain interior, teori benda digunakan untuk menciptakan tata letak dan pemilihan furnitur yang fungsional dan estetis. Ini mencakup pemilihan bahan, warna, dan bentuk yang harmonis dengan tema ruang.

Desain Produk: Dalam desain produk, teori benda membantu dalam menciptakan objek yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga ergonomis dan praktis untuk digunakan sehari-hari.

Desain Grafis: Dalam desain grafis, teori benda dapat mencakup bagaimana elemen grafis (seperti ikon atau ilustrasi) digunakan untuk mendukung pesan atau identitas visual.

Secara keseluruhan, teori benda berfokus pada cara mendesain dan memahami benda-benda dalam konteks fungsional dan estetika, serta bagaimana mereka berinteraksi dengan pengguna dan lingkungan mereka.

2.4.1 Tata letak benda

Tataletak benda, atau dalam bahasa Inggris dikenal sebagai "*layout*," adalah proses mengatur elemen-elemen visual dalam ruang atau area tertentu untuk mencapai tujuan estetika dan fungsional. Dalam berbagai konteks desain, seperti desain interior, *desain grafis*, arsitektur, dan desain produk, tataletak benda memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman yang harmonis dan efektif.

Elemen Kunci dalam Tataletak Benda

1. Fungsi dan Tujuan

Kebutuhan Fungsional: Memastikan bahwa tataletak mendukung fungsi utama dari benda-benda yang diatur. Misalnya, dalam desain interior, furnitur harus diletakkan sehingga memudahkan aliran pergerakan dan penggunaan ruang. Tataletak juga harus mempertimbangkan aspek estetika untuk menciptakan tampilan yang menyenangkan secara visual. Ini bisa mencakup penataan elemen berdasarkan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, keselarasan, dan kontras.

2. Komposisi Ruang

Proporsi dan Skala: Mempertimbangkan ukuran dan proporsi benda dalam hubungannya dengan ruang. Objek yang terlalu besar atau kecil bisa mengganggu keseimbangan visual. **Zonasi** Membagi ruang menjadi area fungsional yang berbeda. Misalnya, dalam desain interior, bisa ada zona tidur, zona makan, dan zona bersantai.

3. Penempatan dan Posisi

Fokus Visual: Menentukan elemen mana yang menjadi fokus utama dan memastikan bahwa benda-benda yang penting ditempatkan di posisi yang mencolok atau strategis. **Alur dan Aksesibilitas** Mengatur benda sehingga memudahkan alur pergerakan dan aksesibilitas. Misalnya, dalam desain interior, memastikan bahwa pintu dan jalur pergerakan tidak terhalang oleh furnitur.

4. Prinsip Desain

Keseimbangan: Menyebarkan elemen secara merata untuk menciptakan keseimbangan visual. Keseimbangan bisa simetris (berada di kedua sisi secara seimbang) atau asimetris (menyeimbangkan elemen secara visual meskipun tidak identik). **Keselarasan dan Konsistensi** Memastikan bahwa elemen-elemen dalam tataletak memiliki keselarasan visual dan konsistensi gaya untuk menciptakan harmoni. **Kontras** Menggunakan kontras untuk menonjolkan elemen penting dan menciptakan visual yang menarik. Kontras bisa berupa perbedaan warna, ukuran, atau tekstur.

5. Penggunaan Ruang Negatif

Ruang Kosong: Menggunakan ruang kosong atau negatif untuk memberi napas pada desain dan mencegah kesan berantakan. Ruang kosong bisa membantu menekankan elemen-elemen penting dan meningkatkan estetika keseluruhan.

6. Kesesuaian Kontekstual

Konteks Lingkungan: Mempertimbangkan bagaimana tataletak benda berfungsi dalam konteks lingkungan sekitarnya. Dalam desain interior, misalnya, mempertimbangkan pencahayaan alami, ukuran ruangan, dan gaya arsitektur. Kebutuhan Pengguna Menyesuaikan tataletak dengan kebutuhan dan preferensi pengguna untuk memastikan fungsionalitas dan kenyamanan.

2.5.1 Benda Clasic

Benda klasik" adalah benda-benda yang dapat dipahami dan dijelaskan menggunakan prinsip-prinsip fisika klasik, seperti hukum-hukum gerak Newtonian dan elektromagnetisme klasik. Benda-benda klasik biasanya merujuk pada objek-objek dalam skala makroskopis yang tidak memerlukan perlakuan khusus dari fisika kuantum atau relativitas untuk dianalisis.

Beberapa benda-benda klasik meliputi:

1. **Bola:** Benda bulat yang sering digunakan dalam olahraga seperti sepak bola atau bola basket. Geraknya dapat dijelaskan dengan hukum-hukum gerak Newtonian.
2. **Mobil:** Kendaraan yang digunakan untuk transportasi, terdiri dari berbagai komponen seperti roda, mesin, dan bodi. Gerak dan dinamika mobil dapat dianalisis dengan menggunakan prinsip-prinsip mekanika klasik.
3. **Meja:** Benda padat dengan permukaan datar yang biasa digunakan untuk menempatkan barang atau melakukan aktivitas tertentu. Interaksi antara meja dan benda lainnya dapat dijelaskan dengan hukum-hukum gaya dan gerak Newtonian.
4. **Pulpen:** Benda tulis sederhana yang terdiri dari tabung plastik dengan ujung yang berisi tinta. Meskipun sederhana, prinsip-prinsip fisika klasik seperti gravitasi dan gaya gesek dapat diterapkan untuk memahami cara kerja pulpen.
5. **Jam Dinding:** Benda yang digunakan untuk menunjukkan waktu. Prinsip-prinsip fisika klasik seperti mekanika gerakan jam tangan atau elektromagnetisme dalam jam listrik dapat digunakan untuk menjelaskan cara kerja jam dinding.

Benda-benda klasik umumnya mematuhi hukum-hukum fisika klasik dalam kondisi sehari-hari, dan oleh karena itu, perilaku dan sifat-sifat mereka dapat dipahami dengan baik menggunakan teori klasik tersebut.

2.6. Extrasi

Laporan karya kreatif ini mendapatkan referensi dari laporan tugas akhir Andra Handoyo Setiawan (2018BC-RTV 5283) kampus STIKOM (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi) Yogyakarta dengan judul Peran penata artistik dalam film *unbroken* Tahun 2021. Penulis memilih sebagai acuan karena laporan ini memiliki kesamaan peran serta kinerja yang dilakukan.

Penulis juga mendapatkan referensi dari Aryo Bimo dengan pengertian *Art Director* dan peran seorang *Art Director* dalam periklanan. Penulis memilih sebagai acuan karena laporan ini memiliki kesamaan peran serta kinerja yang dilakukan

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Dalam proses produksi *video clip* Tak kurang tak lebih saya sebagai *art director* mengalami pengalaman yang berharga yang tak bisa dilupakan pengalaman ini meliputi beberapa aspek non-teknis maupun teknis, dan secara langsung terlibat dalam seluruh tahap produksi *video clip* Tak kurang tak lebih mulai dari permulaan hingga akhirnya.

Dari ulusan yang sudah dijabarkan hingga penulis memetik kesimpulan kalau kedudukan *art director* sangatlah berarti mulai dari pra penciptaan, penciptaan, sampai pasca penciptaan dalam perihal ini penulis dituntut dibuat mencampurkan ide-ide kreatif yang sudah dianalisa dari suatu naskah, sampai setelah itu dituangkan dalam suatu *video clip* yang berjudul Tak kurang tak lebih

Banyak ilmu yang saya dapatkan dari produksi *video clip* Tak kurang tak lebih ini sebagai *art director*, ilmu yang diberikan dan saya praktek dalam *video clip* Tak kurang tak lebih kerja sama dengan crew lain nenbuat saya lebih paham kerja sama dalam tim lebih menambahkan pengalaman yang ada diproduksi *video clip* Tak kurang tak lebih

Produksi *video clip* Tak kurang tak lebih ini dibutuhkan semangat kerja kreatif cekatan memecahkan permasalahan dan kerja sama tim diproduksi *video clip* Tak kurang tak lebih ini ada kala kita bercanda untuk mencairkan suasana dan kalanya kita harus serius agar pekerjaan cepat selesai, saya mengapresiasi buat tim dan teman-teman yang membantu dalam produksi *video clip* Tak kurang tak lebih ini karna ada motivasi yang tinggi dalam pembuatan *video clip* dan saling menyemangati satu sama lain ada beberapa yang saya dapatkan dalam *video clip* Tak kurang tak lebih dan laporan ini:

- 1) *Art director* menerapkan ilmu yang diberikan dari dosen untuk diparktekan
- 2) *Art director* harus menguasai kerja dilapangan dari awal sampai akhir
- 3) Harus mampu menguasai dan memahami yang dijelaskan oleh sutradara
- 4) Berani untuk mengambil resiko
- 5) Siap bertanggung jawab jikalau terjadi kesalahan artistik dalam produksi *video clip*
- 6) Harus tampil cekatan gak boleh lelet saat produksi *video clip*
- 7) Bisa memimpin dan mengkoordinasi tim
- 8) Bekerjasama dengan devisi lain agar tidak terjadi miskomunikasi
- 9) Memantau dari layar monitor bersama sutradara
- 10) Tidak egois menerima masukan dari art crew

1.2 Saran

Saat mengerjakan produksi *video clip* Tak kurang tak lebih untuk tugas akhir saya menemukan hal yang jarang saya temukan ya itu kerja sama tim dan kekompakan tidak egois dalam mengerjakan suatu pekerjaan dan mudah membaur, saling menutupi kesalahan perdevisi dan salaing melengkapi, mungkin saya juga intropeksi dengan pekerjaan saya yang mungkin juga buat teman-teman untuk tidak menyepelakan hal kecil dan harus teliti dalam apapun ini setelah produksi *video clip* ini saya mendapatkan saran dari teman-teman saran untuk saya :

- 1) Art director harus bisa menjadi kreatif dan ide-ide yang sesuai dengan naskah
- 2) Kompak dalam tim dan tidak egois apa-apa dikerjakan sendiri
- 3) Meningkatkan kreatifitas dalam membuat karya
- 4) Mencari solusi dan menyelesaikan jika ada masalah yang terjadi
- 5) Tidak boleh meremehkan devisi lain
- 6) Solidaristas tinggi untuk melakukan kerja tim
- 7) Mempunyai kepekaan
- 8) Saling back up walaupun ini devisi kita, selagi kita mampu kerjakan
- 9) Serius dalam produksi *video clip* ada waktunya bercanda
- 10) Menerima masukan atau saran dari teman-teman

DAFTAR PUSTAKA

Burtenshaw, K., Mahon, N., & Barfoot, C. (2006). The Fundamentals of Creative Advertising, Ava

Academia. London: Ava Publishing.

Mahon, N. (2010). Basics Advertising: Art Direction. London: Ava Publishing.

Januar, Tubagus A. Video klip, Ciptakan ikon Budaya.. Retrieved 23 November

2011, from pelitanews.com: <http://pelitanews.com/?c=22&a=1128>.

Rabiger, Michael, 2013. "Directing: Film Techniques and Aesthetics"

Massachusetts: Focal Press. 72

Sutisno, 1993. Pedoman PraktisvPenulisan Skenario Televisi Dan Video.Jakarta.

DAFTAR REFERENSI

Sadewa, I. 2016 “ Tata Artistik: fungsi dan tugas dalam produksi film

<https://iwangsadewa.blogspot.com/2016/08/tata-artistik-fungsi-tugas-dalam.html>.

Ciakmedia. 2014. “pengertian Art Director”.

<https://ciakmedia.wordpress.com/2014/08/16pengertian-art-director/>.

Laporan karya kreatif ini mendapatkan referensi dari laporan tugas akhir Andra Handoyo Setiawan (2018BC-RTV 5283) kampus STIKOM (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi) Yogyakarta dengan judul Peran penata artistik dalam film unbroken Tahun 2021. Penulis memilih sebagai acuan karena laporan ini memiliki kesamaan peran serta kinerja yang dilakukan.

Penulis juga mendapatkan referensi dari Aryo Bimo dengan pengertian Art Director dan peran seorang Art Director dalam periklanan. Penulis memilih sebagai acuan karena laporan ini memiliki kesamaan peran serta kinerja yang dilakukan