

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era digital saat ini, ilmu komunikasi merupakan bagian terpenting bagi kehidupan manusia untuk dapat bersosialisasi dengan menyampaikan pesan secara kreatif, sehingga pesan yang diterima oleh penerimanya akan lebih mudah dipahami maksud dan isi pesan tersebut. Saat ini, musik telah menjadi kebutuhan manusia. Ketika sedang melakukan kegiatan sehari-hari seperti, bekerja, belajar, bersantai, bahkan saat akan tidurpun banyak orang yang mendengarkan musik. Berkaitan dengan hal-hal tersebut, pada buku Yeni Rachmawati berjudul “Musik Sebagai Pembentuk Budi Pekerti” menjelaskan bahwa hal-hal tersebut dapat terjadi karena secara fisiologis, musik berhubungan dengan indera pendengaran, namun secara psikologis musik berhubungan dengan berbagai fungsi psikis manusia seperti persepsi, abstraksi, *mood*, dan berbagai fungsi psikologis lainnya.

Musisi, atau seniman musik memiliki kreativitas tersendiri untuk menyampaikan pesan dari isi lagu yang telah diciptakannya kepada khalayak luas. Para musisi menyampaikan pesan secara tersirat melalui lirik lagu yang merupakan ekspresi dari pengalaman hidupnya. Kreativitas musisi tidak hanya berhenti pada produksi musik dengan menghayati keseimbangan nada dan tempo yang diciptakannya, melainkan juga dikembangkan ke dalam medium audio visual, atau yang sekarang sering disebut video klip sebagai satu kesatuan pesan yang lebih lugas untuk disampaikan kepada pendengar dan penikmatnya. Sejak kelahiran MTV (stasiun televisi yang khusus menayangkan video klip) sekitar kelahiran 1981, video klip menjadi alat sentral pemasaran musik. Bahkan, pengolahan dan ketenaran video klip bisa setara atau lebih dari musik itu sendiri.

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

sutradara yang dapat merealisasikan ide dan gagasan seorang musisi secara eksplisit kepada konsumennya.

Pada karya Tugas Akhir ini, penulis terlibat sebagai sutradara dalam penciptaan karya video klip. Di video klip tersebut penulis mempunyai ide dan gagasan untuk mengangkat sebuah fenomena alam atau bencana alam yang jarang diangkat ke dalam musik maupun video klip di Indonesia. Penulis memilih musisi yang bernama “Kusukakustik” dengan lagu berjudul Tinggal Cerita, lagu ini memiliki pesan-pesan mengenai peristiwa bencana alam yang baru-baru ini terjadi di beberapa wilayah Indonesia salah satunya di kota Palu, Sulawesi Tengah.

Bencana alam merupakan peristiwa alam yang terjadi sebagai siklus bumi, dampak dari bencana alam mengakibatkan timbulnya kerusakan lingkungan, kerugian harta benda dan dampak secara psikologis. Bencana alam yang terjadi di antaranya berupa gempa bumi, tsunami, gunung meletus, banjir, kekeringan, angin topan, dan tanah longsor. Seperti yang terjadi pada 28 September 2018 di Donggala, Palu, Sulawesi Tengah. Saat terjadi gempa di Palu sebagian penduduk kota sedang sibuk mempersiapkan festival di pantai untuk merayakan hari jadi Kota Palu (18:02 WITA). Tanah yang mereka injak tiba-tiba bergoyang kuat, jalan-jalan terbelah seperti ombak dan bangunan-bangunan hancur. Oleh karena itu, pada karya Tugas Akhir ini penulis ingin menginterpretasikan peristiwa bencana alam tersebut melalui produksi sebuah karya Video Klip yang terjadi di Donggala.

Karya ini mempresentasikan dampak dari bencana alam. Lirik lagu ditulis oleh Aji Dwi Putra sebagai salah satu orang yang ikut merasakan dampak dari bencana alam tersebut. Pembuatan video klip ini menggunakan teknik *editing CGI* dengan teknik *Blue Screen* dan teknik *movement* kamera *longtake*. Penerapan konsep seperti ini sudah sering digunakan oleh para pembuat video klip di luar negeri akan tetapi belum banyak diminati di Indonesia karena tingkat kesulitan yang cukup tinggi dalam pembuatan video klip tersebut. Maka dari itu penulis ingin mengembangkan cara membuat video klip ini untuk memberi inovasi baru di bidang produksi video klip.

I.2. Rumusan Masalah

Melalui latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, penulis mendapatkan beberapa rumusan masalah, yaitu:

- Bagaimana sutradara merealisasikan isi pesan dari lirik lagu Tinggal Cerita yang diciptakan oleh musisi Kusakakustik ke dalam bentuk video klip?
- Bagaimana sutradara memadupadankan teknik visual *longtake* dengan *blue screen* pada video tersebut sebagai konsep penyutradaraan?

I.3. Tujuan

Tujuan sutradara dalam proses penyutradaraan video klip “Tinggal Cerita” adalah:

- Mengembangkan ide dan gagasan kreatif sebuah karya video klip Tinggal Cerita dan merealisasikannya dalam bentuk video klip.
- Memadupadankan teknik *longtake* dan *CGI* pada video klip
- ingin mengembangkan cara membuat video klip ini untuk memberi inovasi baru di bidang pembuatan video klip

I.4. Waktu dan Tempat

Table : 01 : Waktu & Tempat pelaksanaan produksi

Pra produksi	:	13 Februari 2019 – 20 Maret 2019
Produksi	:	21 Maret 2019
Pascaproduksi	:	15 April 2019 – 17 Agustus
Lokasi	:	Pantai Cemara Sewu
Alamat	:	Jl.Pantai Parang Kusumo parangteritis, Kec.Kretek, bantul, daerah istimewa yogyakarta

I.V. Metode pengumpulan Data

- **Observasi**

Melakukan observasi secara langsung pada saat pra produksi untuk riset awal sebelum melakukan pembuatan produksi video klip dan melakukan *check lock* di beberapa tempat untuk shooting, diantaranya :



*Gambar:01: Pantai Cemara Sewu
Sumber: dokumentasi pribadi*



*Gambar:02: Hutan Wanagama Ugm
Sumber dokumentasi pribadi*



*Gambar:03: Pohon Karet Semarang
Sumber utama:*

https://www.google.com/search?q=hutan+karet+semarang&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiVr67xg47kAhVTi3AKHbyQD-4Q_AUIESgB#imgsrc=ur7_QRqf5LC60M

- **Praktek Produksi**

Disaat pelaksanaan peraktek produksi sutradara berkomunikasi dengan tim visual dan *talent* serta mengontrol pergerakan kamera dan talent saat syuting berlangsung, sebelumnya sutradara dan tim melakukan recce untuk mengevaluasi visualisasi dan teknis yang dibutuhkan untuk pengambilan gambar



*Gambar:04: saat riview video
Sumber :dokumentasi pribadi*

- **Referensi Video Klip Long Take**

Video Klip “Bernard Fanning – *Wish You Well*”.



*Gambar:05 refrensi Long Take
Sumber utama:*

https://www.google.com/search?q=Video+Klip+%E2%80%9CBernard+Fanning+%E2%80%93+Wish+You+Well&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKewjT17z4hi7kAhVBb30KHUuSCKsQ_AUIEygD&biw=1280&bih=689

Penulis mempelajari referensi video klip ini dari situs <https://www.youtube.com/watch?v=JYlyghmTSIU> . Pada video klip *single* solo pertama Bernard Fanning yang berjudul “ *Wish You Well* “ merupakan video klip yang dirilis pada tanggal 26 September 2005. Video klip ini merupakan bagian dari album *Fanning, Tea and Simpathy* yang cukup mendapatkan apresiasi penonton.

Perbedaan referensi tersebut dengan karya tugas akhir yang dibuat adalah di mood penyanyi dan pengemasan karakter pemain serta perbedaan makna yang terdapat pada setiap unsur yang sama di dalam video klip tersebut.

Persamaan dengan referensi tersebut dengan karya tugas akhir yang dibuat adalah secara teknis pengemasan dan setting sebagai referensi teknis visual.

BAB II KERANGKA KONSEP

2.1. Penegasan Judul

Judul laporan “Implementasi Sutradara dalam Penciptaan Video klip Kusukakustik Berjudul Tinggal Cerita” dapat ditegaskan sebagai berikut:

- a) Implementasi : bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. (Nurdin Usman 2002:70).
- b) Sutradara: orang yang memimpin proses pembuatan film (syuting) , mulai dari pemilihan karakter, tokoh hingga memberikan pengarahan kepada setiap kru yang bekerja dengan sesuai skenario yang telah dibuat. (*Theodore Taylor, People Who Make Movies* : hal 21).
- c) Penciptaan : proses melakukan kegiatan yang mencerminkan fleksibilitas dan orisinalitas dalam berfikir, serta mengembangkan dan memperkaya suatu ide gagasan (Menjadi Seniman Rupa 2012:91).
- d) Video Klip : merupakan salah satu bentuk promosi lagu / musik yang ideal dalam menyampaikan sebuah ide, pesan dan citra kepada para penontonnya, dengan elemen penglihatan, audio dan gerakan, serta rancangan produksi yang baik untuk menciptakan sebuah audio visual yang mendorong ketertarikan minat penonton (www.captun.net:25agustus2012).
- e) Kusukakustik: grup band dari lagu Tinggal Cerita.
- f) Tinggal Cerita: merupakan judul lagu yang ada di dalam video klip laporan penulis yang menceritakan tentang peristiwa Bencana Alam yang terjadi di Donggala, Kota Palu, Sulawesi Tengah.

Maka dengan teori di atas, menegaskan judul laporan adalah cara atau proses memimpin, mengatur, pembentukan gambar bergerak yang direkam lewat media sensor digital dengan prespektif penulis tentang lagu “Tinggal Cerita”, dan bertanggung jawab atas segala aspek yang terkandung didalam pembuatan video klip lagu tersebut.

2.2. Kajian Pustaka

Penulis akan menjelaskan tentang konsep atau teori-teori menurut para ahli, buku, dan jurnal yang digunakan penulis sebagai literasi dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini, sebagai berikut :

2.2.1 Video klip

Video klip mempunyai lima bahasa yang sangat universal, yaitu: Menurut Rabiger (2013: 58)

- Bahasa Ritme

Video musik memiliki irama, *slow beat*, *fast beat*, *middle beat*, yang dapat dirasakan dengan ketukan-ketukan kaki untuk memperoleh tempo yang pas.

- Bahasa Musikalisasi (instrumen musik)

Pembuat video musik harus mempunyai dasar tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan musik, baik itu jenis musik, alat musik, bahkan profil band

- Bahasa Nada

Aransemen nada dalam video musik perlu didiskusikan dengan penata musik selanjutnya nada-nada dirasakan dengan hati

- Bahasa Lirik

Mempunyai imajinasi sendiri terhadap lirik dan lagu yang akan divisualkan

- Bahasa Gerak

Memuat karakter pemusik, penyanyi, pemain band, pemeran, dalam mengekspresikan diri dalam menerjemahkan lirik dan lagu

Kelima bahasa di atas seluruhnya masuk dalam satu lagu dengan uraian nada dan instrument tertentu. Video musik sebagai media audio visual yang sangat membantu para musisi dalam menyampaikan informasi dari lagu ciptaan musisi tersebut.

Menurut Colin Stewart dan Adam Kowaltzke (2007: 132), pada dasarnya industri musik membagi video klip ke dalam dua tipe utama, yaitu *Performance Clip* dan *Conceptual Clip*.

- ***Performance clip***

Merupakan video klip yang terfokus pada penyanyi atau bandnya. Video klip tipe ini mungkin terlihat kuno bagi kebanyakan audiens sekarang, karena tipe

performance klip merupakan tipe video klip yang populer pada tahun 1960 dan 1970.

- ***Conceptual clip***

Merupakan video klip yang berdasarkan pada suatu tema sentral tertentu. Tipe klip ini memiliki plot dan jalan cerita, tapi ada yang berupa kumpulan gambar-gambar yang disatukan.

- **Berdasarkan lokasi pengambilan gambar saat produksi video klip dapat dibagi menjadi dua bagian, antara lain;**

- *Indoor Production* (dalam ruangan)
- *Outdoor Production* (luar ruangan).

Untuk lokasi *Indoor Production*, terdapat dua metode yang berbeda, yaitu;

- ***Indoor on Place***, dengan pengertian bahwa pengambilan gambar berada dalam ruangan, seperti rumah, café, gedung, gudang dan lain sebagainya.
- ***Indoor studio***, dengan pengertian bahwa pengambilan gambar berada dalam studio.

Keduanya mempunyai tingkat kesulitan teknis yang berbeda. Biasanya untuk pengambilan gambar menggunakan metode *Indoor on Place* dalam ruangan, seluruh properti yang digunakan harus disediakan karena pengambilan gambar dengan metode ini memanfaatkan desain artistik ruangan yang telah ada. Adapun untuk *indoor studio*, kondisinya sangat berlawanan. Pembuat video klip harus membuat dan menciptakan gambar perencanaan set desain, tanpa harus memanfaatkan properti yang sudah ada. Sedangkan untuk metode *Outdoor*, harus diperhatikan mengenai keadaan lingkungan dan cuaca. Selain itu, diperlukan penggambaran yang sesuai dengan lokasi tempat syuting yang akan berlangsung terutama dengan alam sekitar. Untuk itu diperlukan *survey* lokasi yang sangat detail dan matang karena hal ini akan menjadi penentu isi gambar.

<https://text-id.123dok.com/document/8ydjkkxly-pengertian-video-klip-video-klip.html>

2.2.2. Sutradara

Untuk produksi sebuah video klip dibutuhkan seorang sutradara, dimana sutradara memiliki hak sepenuhnya dalam menentukan tekanan atau aksen pada cerita menurut sudut pandangnya, tanpa merubah maksud dan tujuan musik atau lagu tersebut. Seseorang bisa menyandang predikat sutradara apabila ia mau berkarya dan terus belajar untuk menetaskan karya-karya film yang dapat dipertanggung jawabkan. Film bagaikan menulis dengan gambar dan *miss-en-scene* maka seorang sutradara film harus selalu berpikir lewat gambar dan *miss-en-scene*. Dua proses berpikir visual adalah sebagai berikut: (Nugroho,2007 :114-115)

- Visualisasi (*visualization*), proses menerjemahkan gagasan dan kata-kata kedalam bentuk gambar statis.
- Mengungkapkan gambar bergerak, yaitu menggerakkan gambar dengan memberikan penekanan pada gambar agar dapat menuturkan arti-arti tertentu.

Sutradara adalah menghidupkan pemain, maka sutradara harus memiliki kecakapan menstimulasi para pemainnya. sutradara harus pandai membangkitkan motif permainan aktornya yang telah sutradara persiapkan dengan cara mengeksplorasi batin pemain dengan teknik-teknik yang sudah dia kuasai. Skenario kadang ditulis tidak terlalu lengkap, sehingga seorang sutradara harus memiliki kepekaan menangkap perspektif cerita untuk dieksplorasi dan selanjutnya dieksploitasi menjadi gambar yang lebih berjiwa, utuh dan logis bagi penontonnya nanti.

(<http://edukasi.kompasiana.com//peran-seorang-sutradara-untuk-film>:12april 2012)

Seorang sutradara film berperan untuk menerjemahkan ide film untuk diciptakan visualisasikan berdasarkan script guna dijadikan bentuk film sesuai dengan ide, gagasan, dan konsep yang sudah ditentukan. Sutradara juga berperan sebagai koordinator penciptaan, dimana sebagai koordinator , sutradara tidak dapat bekerja sendiri dan dibantu oleh beberapa kru. (Nugroho, 2007 : 115-116)

Kerja sutradara dimulai dari membedah scenario kedalam *director's treatment* yaitu konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar dan sebuah adegan. Selanjutnya, sutradara mengurai setiap adegan *scene* kedalam

sejumlah *shot* dan membuat *shot list* tersebut kemudian diterjemahkan kedalam story board yaitu rangkaian gambar ala komik, yaitu membuat informasi tentang ruang dan tata letak pemeran *blocking* yang nantinya akan di *shot* atau di rekam menjadi sebuah gambar berbentuk cerita atau film. Berbekal *director treatment*, *shot list* dan story board, kemudian sutradara memberikan pengarahan apa yang akan dibuat. (Effendi, 2002 : 13)

2.2.3. Jenis-Jenis Sutradara

- **Sutradara Film**

Dalam bidang proses pembuatan film, sutradara adalah seorang pembuat film yaitu orang yang bertanggung jawab dalam proses produksi film, mulai dari mengarahkan *talent* pemain hingga mengambil adegan yang diperlukan. Peran sutradara sangat penting dan besar dalam proses produksi film atau *movie*. Sutradara juga menentukan keberhasilan produksi film. Sutradara bertugas mengarahkan film sesuai dengan *script* yang telah dibuat. Dalam hal ini, sutradara bekerjasama dengan kru-kru lain seperti produser film atau penulis *script*. Sutradara lalu merekam adegan sesuai dengan skenario dan naskah dengan mempertimbangkan efek seni kreatif dan drama, baik audio maupun visual. Seorang sutradara juga berperan dalam membimbing kru teknisi dan para pemeran film dalam merealisasikan kreativitas yang dimilikinya.

- **Sutradara Iklan**

Hampir setiap hari kita menonton televisi, dan hampir tiap hari pula kita melihat tayangan iklan berbagai produk yang ditawarkan dengan berbagai cara, tentunya pembuatan iklan tidaklah sama dengan pembuatan film, disini sutradara harus bekerja dengan cepat, detail dan iklan yang dihasilkan harus mengena dengan konsumen produk yang diiklankan.

- **Sutradra Film Pendek**

Film pendek merupakan salah satu tontonan yang turut diminati masyarakat. Meski berdurasi lebih sedikit, namun ia memiliki keunggulannya

tersendiri sesuai selera penikmatnya. Tantangan saat menggarap film pendek pun berbeda dibandingkan dengan film panjang. Dengan waktu yang relatif sedikit, pembuatnya harus memutar otak demi menyajikan tontonan yang padat. Adapun tantangan dalam pembuatan film pendek adalah bagaimana mereka bisa memiliki *statement* yang kuat dan bertutur dengan efektif.

Membuat film pendek pun, tak cuma sekadar mengandalkan pengambilan gambar serta akting yang memukau. Sang kreator meski menciptakan alur dan latar yang kuat demi membentuk cerita secara garis besar. Dalam film yang biasanya untuk ditayangkan di Festival Film ini, seorang sutradara harus memiliki skill mengenai cara membuat film pendek yang bagus demi tercapainya kualitas hasil film yang memuaskan.

- **Sutradara Sinetron**

Sinema elektronik atau lebih populer dalam akronim *sinetron* adalah istilah untuk serial drama sandiwara bersambung yang disiarkan oleh stasiun televisi. Dalam Bahasa Inggris, sinetron disebut *soap opera* (opera sabun), sedangkan dalam bahasa Spanyol disebut *telenovela*. Sinetron pada umumnya bercerita tentang kehidupan manusia sehari-hari yang diwarnai konflik berkepanjangan. Seperti layaknya drama atau sandiwara, sinetron diawali dengan pengenalan tokoh-tokoh yang memiliki karakter masing-masing.

Berbagai karakter yang berbeda menimbulkan konflik yang makin lama makin besar sehingga sampai pada titik klimaksnya. Akhir dari suatu sinetron dapat bahagia maupun sedih, tergantung dari jalan cerita yang ditentukan oleh penulis skenario. Sinetron biasanya dibuat menjadi berpuluh-puluh episode dan kejar tayang.

- **Sutradara Dokumenter**

Dokumenter merupakan bentuk film yang merepresentasikan sebuah realita, dengan melakukan perekaman gambar sesuai apa adanya. Adegan yang sifatnya alamiah atau spontanitas akan selalu berubah serta cukup sulit diatur,

sehingga tidak mengherankan bila tingkat kesulitan yang dihadapi cukup tinggi. Adapun jenis-jenis film dokumenter, seperti Biografi, Sejarah, Traveling, Ilmu pengetahuan dan Investigasi. Pada film dokumenter, sutradara sudah harus memiliki ide dan konsep yang jelas, mengenai apa yang akan disampaikan dan bagaimana menyampaikannya secara logis dan mampu memberi emosi dramatik.

- **Sutradara Video klip.**

Video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal yang selanjutnya membeli kaset, CD, DVD atau pun membelinya melalui media digital yaitu aplikasi. Hal ini tentunya memberikan imbas bagi seluruh stasiun TV untuk mendapatkan pemasukan dari iklan yang membeli tayangannya baik dalam bentuk program musik atau sebagai iklan itu sendiri, bahkan juga memberikan kesempatan bagi seluruh insan muda yang kreatif baik sebagai sutradara atau *crew* kreatif di dalamnya.

Untuk menjadi sutradara video klip kamu harus memiliki wawasan yang luas, selain itu kamu juga harus mengetahui arti dan fungsi video klip tersebut. Karena pada dasarnya video klip adalah *marketing support* dari sebuah penjualan album rekaman. Secara tidak langsung, video klip itu mempresentasikan sebuah lagu andalan dan penyanyinya. Maka, seorang sutradara juga harus bisa membangun *chemistry* dengan penyanyi atau kru yang terlibat pada pembuatan video klip tersebut. <http://karirgogo.com/article/2017/08/28/5-jenis-sutradara-dan-perannya/> *Written by Admin on August 28, 2017 in career fairground*

2.2.4. Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita, dalam cerita pasti memiliki unsur unsur seperti,

- tokoh
- konflik

- lokasi
- waktu

seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi satu sama yang lainnya untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Himawan Pratista, (2018 : 24).

2.2.5. Sinematik

Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi. Yang terdiri dari :

- *Mise-en-scene*
Mise-en-scene adalah segala hal yang berada didepan kamera yang memiliki 4 elemen pokok, yakni *setting* atau latar, tata cahaya, kostum (*make-up*), serta pemain.
- Sinematografi
Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya, serta hubungan kamera dengan objek yang diambil.
- *Editing*
Editing adalah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya
- Suara
Suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran. Pratista, (2018 : 24)

2.2.6. Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)

Dalam produksi film, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas sesuai dengan tuntutan estetik dan naratifnya. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian, serta jarak yang selalu berubah-ubah. Hampir semua film cerita, umumnya menggunakan pergerakan kamera dan sangat jarang sineas yang menggunakan kamera statis.

Pergerakan kamera umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau obyek. Pergerakan kamera, secara teknis variasinya tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi lima jenis, yaitu

pan, tilt, roll, tracking, dan crane shoot. Teknik-teknik ini tidak dibatasi hanya pada satu gerakan saja, namun dapat berkombinasi satu sama lain. Pratista (2017 : 152 – 153).

- Jenis – jenis pergerakan kamera (*camera movement*).
- *Pan (panning)* adalah pergerakan kamera secara horisontal (ke kanan dan ke kiri, atau sebaliknya) dengan posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik ini lazim pula digunakan untuk mengikuti pergerakan seorang karakter. Pratista (2017 : 153- 154).
- *Tilt* merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas – bawah atau bawah – atas) dengan posisi kamera pada porosnya. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan dua posisi sebuah obyek yang berada dibawah dan diatas, yang bisa bergerak keatas, atau sebaliknya ke bawah. Teknik ini juga tidak jarang digunakan sebagai shot penutup film dengan mengarahkan kamera secara perlahan ke atas (*tilt up*) hingga memperlihatkan awan, atau sebaliknya (*tilt down*) sebagai pembuka film. Pratista (2017 : 154).
- *Roll* merupakan pergerakan kamera memutar separuh (180 derajat) atau bahkan hingga memutar penuh (360 derajat), namun posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik pergerakan ini tentu menyebabkan kemiringan frame hingga posisi gambar terbalik. Pergerakan kamera seperti ini sangat jarang sekali digunakan, kecuali untuk motif tertentu. Teknik ini sering kita jumpain dalam film fiksi ilmiah yang berlokasi cerita di ruang angkasa, ketika kondisi tidak ada gravitasi sama sekali. Dalam film thriller fiksi ilmiah, *Gravity*, teknik ini juga digunakan dalam banyak momen. Pratista (2017 : 154).
- *Tracking Shot / Follow Shot* merupakan sebuah shot bergerak bisa lebih jauh ditentukan lebih jauh oleh jenis shot pada permulaan dan akhir dari gerakan. Sebuah shoot dimana kamera merekam terus sambil bergerak mengikuti para pemain. Joseph V. Mascelli, A.S.C (2010 : 42).
- *Crane Shot* adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horisontal, atau kemana saja selama masih diatas permukaan tanah (melayang). Crane shot umumnya menggunakan alat

crane yang mampu membawa kamera dan dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter. *Crane shot* sering kali di kombinasi dengan teknik *long take*. Pratista (2017 : 155-156).

2.2.7. Framming

Tuntutan naratif serta estetik, membuat sineas selalu membatasi *mise-en-scene* sesuai dengan kebutuhannya, pembatasan gambar oleh kamera inilah yang sering dikenal istilah pembingkaiian atau *framming*.

Bentuk dan Dimensi *Frame* :

- *Aspect ratio*
- *Mask*
- *Multiple frame*
- *Offscreen*
- *Onscreen*

Pratista, (2018 : 141).

2.2.8. Durasi Gambar

Durasi sebuah gambar (shot), memiliki arti penting karena menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah shot. Pada bahasan kecepatan gerak gambar, kita juga telah mengetahui jika sineas mampu mengatur durasi shot-nya menjadi lebih lambat atau lebih cepat dari durasi sesungguhnya. Dengan teknik *slow-motion*, sebuah peristiwa dapat berlangsung lebih lama dari durasi peristiwa sebenarnya. Sementara dari teknik *fast-motio*, sebuah peristiwa dapat berlangsung lebih cepat dari durasi peristiwa sesungguhnya. Pratista (2017 : 162-163).

2.2.9. Long take

Long take adalah teknologi kamera video memungkinkan satu shot bisa berdurasi 1 scene atau lebih, menghabiskan waktu yang lama. Teknik *long take* memiliki motif yang beragam, selain bisa menjadi gaya seorang sineas dan motif estetik, umumnya *long take* digunakan untuk menekankan proses pada sebuah adegan bahwa ada sebuah momen besar yang terjadi. Pratista, (2018 : 163).

2.2.10. CGI (Computer Generated imagerery)

Sebuah teknik pencitraan 3D yang dilakukan oleh computer pada media tertentu. CGI termasuk kedalam golongan spesial efek yang biasa digunakan dalam bidang computer, seperti : grafis 3D computer dalam pembuatan film, acara televisi, *commercials*, simulator, iklan dan *game*. Permainan video umumnya menggunakan grafik computer waktu-nyata (jarang disebut CGI), namun juga sering menggunakan “adegan tengah” (*cutscene*) yang telah dirender dan film-film pembuka yang mirip dengan penggunaan CGI. Ini juga disebut sebagai FMV (*full Motion Video*). <http://www.artbymagi.com/teknologi/pengertian-manfaat-serta-cara-kerja-teknologi-cgi/> penulis Artbym GI (2019)

2.2.11. Chroma Key

Pengertian *chroma key* didalam penelitian Rayan Nugraha, 2012, *Chroma Key* adalah kunci untuk teknik pencampuran dua atau bingkai foto bersama, di mana warna (atau kecil berbagai warna) dari satu gambar akan dihapus (atau dibuat transparan), menyatakan lain gambar belakangnya. Teknik ini juga di sebut sebagai *keying* warna, warna pemisahan *overlay*, *greenscreen*, dan *bluescreen*. Teknik Seperti ini umumnya digunakan di program berita di TV, seperti pembawa acara sedang menyampaikan ramalan cuaca, di sampingnya ada gambar peta, padahal aslinya adalah layar biru/hijau. Jadi ilustrasinya, pada saat melakukan pengambilan gambar, objek disyuting dengan menggunakan latar belakang warna hijau atau biru kemudian pada proses editingnya background hijau atau biru tersebut diganti dengan background digital lain.(Rayan Nugraha, 2012)

2.2.12. Blue Screen / Green Screen

Greenscreen/ bluescreen Di dalam penelitian Faizal Reza, 2010, dijelaskan tentang penjelasan tentang green screen atau layar hijau yang digunakan sebagai background pengambilan video saat *shooting*. Teknisnya yaitu dengan menghilangkan latar yang berwarna hijau tersebut dan mengganti dengan gambar lain melalui *software* di komputer. Warna hijau dan warna biru digunakan untuk latar belakang karena warna tersebut tidak terdapat di dalam tubuh manusia. (Faizal Reza, 2010)

2.2.13. Setting

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya, properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak, seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon, dan sebagainya. Seorang sineas dapat menggunakan setting yang otentik (sama persis) dengan cerita didalam skenario atau bisa pulak tidak. Pratista (2018 : 98)

2.2.14. Acting (performance)

Seperti halnya kostum, dalam ekspresi wajah dan posisi tubuh yang ditampilkan oleh seorang aktor juga mengandung elemen kode yang kuat. Kode-kode ini dalam kehidupan sehari-hari dikenal sebagai bahasa tubuh atau *body language*. Walaupun bahasa tubuh mempunyai persepsi yang berbeda-beda di tiap budaya, kedekatan industri film dunia dengan *Hollywood* (industri film Amerika Serikat) membuat bahasa tubuh dalam perfilman Amerika dapat dimengerti secara universal.

Salah satu konsekuensi menyebarnya film ke seluruh dunia adalah penetrasi global dari aspek-aspek bahasa tertentu, misalnya simbol ibu jari yang menunjuk keatas sebagai tanda setuju atau bagus. Cara aktor menampilkan sebuah karakter menggunakan bahasa tubuh adalah elemen kunci dalam akting atau performance. Menurut Winfried North (1990:388) yang dikutip dari Rizal (2003), dalam mencari makna yang terkandung dalam *performance* seorang aktor, semiotika memperhatikan tanda-tanda dalam komunikasi non verbal, seperti *gesture*, *kinesic* (gerak), *body language* (bahasa tubuh), *facial signal* (raut wajah), *gaze* (tatapan/pandangan mata), *tactile* (sentuhan fisik), dan *proxemic* (kedekatan). (<http://digilib.unila.ac.id/13048/3/BAB%20II.pdf>)

2.2.15. Tokoh/Penokohan

Minderop (2005:2) berpendapat bahwa karakterisasi adalah metode melukiskan watak para tokoh yang terdapat dalam suatu karya fiksi. Dengan kata lain, penokohan, perwatakan ataupun karakterisasi menyaran pada hal yang sama, cara melukiskan watak tokoh.(Minderop 2005:2). Tokoh dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Dikaji dari keterlibatannya dalam keseluruhan cerita, tokoh fiksi

menurut Sayuti (2000: 74) dibedakan menjadi dua, yaitu tokoh sentral (utama) dan tokoh tambahan (bawahan peripheral).

Tokoh utama atau tokoh sentral adalah tokoh yang mengambil bagian terbesar dalam peristiwa cerita, dengan kata lain tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan. Volume kemunculan tokoh utama lebih banyak dibanding tokoh lain, sehingga tokoh utama biasanya, memegang peranan penting dalam setiap peristiwa yang diceritakan. Kemudian tokoh tambahan atau tokoh bawahan adalah tokoh yang dimunculkan sekali atau beberapa kali (peripheral character), tokoh-tokoh yang mendukung atau membantu tokoh sentral.

2.2.16. Lokasi pengambilan gambar

➤ Set Studio

Sebuah cara yang ideal karena pembuat film bisa mengontrol penuh segala aspek produksinya tanpa terganggu factor cuaca, lalu lintas, perijinan, dan sebagainya.

➤ Set On Location

Produksi film dengan menggunakan lokasi actual yang sesungguhnya.
(Himawan Pratista, Memahami Film Edisi2 hal:100)

2.2.17. Pergerakan pemain (*blocking*)

Pergerakan dan posisi pemain (*blocking*) dalam sebuah pengadeganan film selalu dibatasi oleh unsur framing. Pembatasan frame ini tidak lantas membatasi pergerakan pemain, karena melalui sudut pengambilan dan pergerakan kamera, serta teknik editing, pemain dapat bergerak bebas kemana pun, sesuai dengan tuntutan cerita.(Himawan Pratista, Memahami Film Edisi2 Hal:116)

2.2.18. Bencana alam Kota Palu

Saat pertama menerjang, tsunami merontokkan Jembatan Ponulele yang menghubungkan Palu Timur dan Palu Barat. Mengambil nama mantan Gubernur Sulawesi Tengah, Aminuddin Ponulele, jembatan kuning itu merupakan ikon Kota Palu. Kini, sebagian jembatan tersebut roboh dan tenggelam. Gelombang tsunami menerjang bagian ujung Teluk Palu, kawasan yang paling banyak dihuni

penduduk di Kota Palu dan seluruh Sulawesi Tengah. Berdasarkan data statistik Pemkot Palu, ada 374.000 yang tercatat bermukim di kota tersebut pada 2016.

Sejak gempa dan tsunami melanda Palu dan daerah sekitarnya di Sulawesi Tengah pada 28 September lalu, lebih dari 2.000 jenazah telah ditemukan. Namun, jumlah pasti korban meninggal dunia amat mungkin tidak akan diketahui mengingat sejumlah daerah permukiman tersapu tsunami dan likuifaksi sehingga mengubur banyak orang. Inilah rangkaian kejadiannya

2.2.18 Ekstraksi

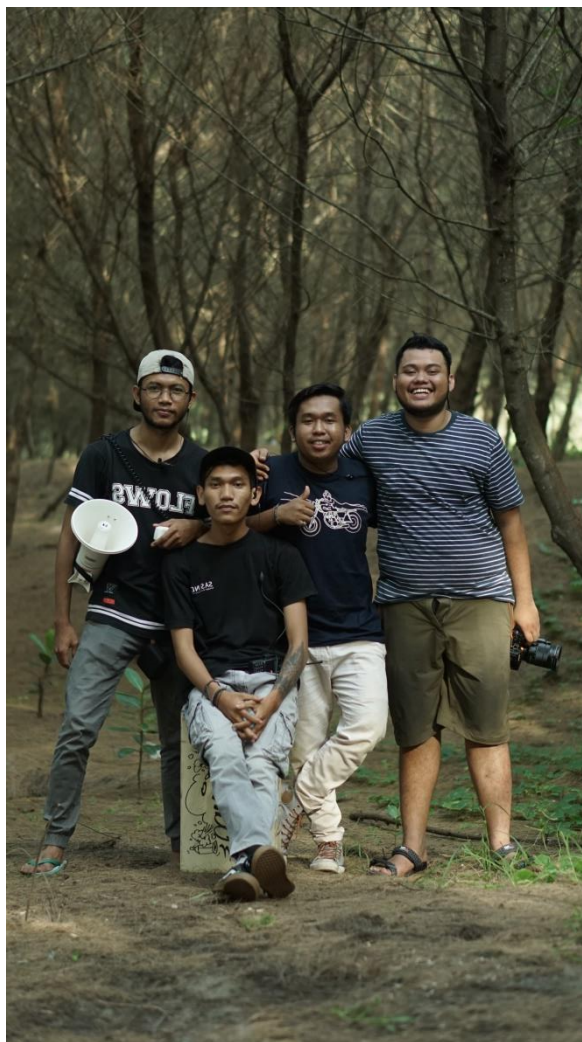
Pada pembuatan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan contoh laporan Tugas Akhir Redyas Amatha Putra (2009/BC-F/3053) kampus AKINDO (Akademi Komunikasi Indonesia) yang sekarang berubah nama menjadi STIKOM YK (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta) yang berjudul Peranan Sutradara Dalam Produksi Video Klip “Dua Hati (Lain Dunia)”.

BAB III

DESAIN PRODUKSI

3.1.1. Profil Production House

Kelas Kali Production tercipta pada tahun 2019 dengan kesepakatan dari tim Tugas Akhir ini. Kelas Kali Production mempunyai filosofi agar Karya Tugas Akhir ini mempunyai hasil yang paling maksimal. Kata kelas kali sering dipakai di Kota Medan terutama anak muda nya, yang mengartikan : mempunyai selera tinggi untuk mencapai sebuah hasil agar hasil tersebut dicapai dengan maksimal.



*Gambar:06: KelasKaliProduction
Sumber dokumentasi pribadi*

3.1.2. Tim produksi Tugas Akhir :

- Produser

Nama Lengkap : Ance Tri Putra
Nama Panggilan : Ance
Umur : 24 th
Asal : Riau



*Gambar:07: Produser
Sumber dokumentasi pribadi*

- Sutradara

Nama Lengkap : Fadriansyah Nasution
Nama Panggilan : Ryan
Umur : 23th
Asal : Medan



*Gambar:08: Director
Sumber dokumentasi pribadi*

- Direct Of Photography

Nama Lengkap : Ahmad Hadri Nasution

Nama Panggilan : Hadri

Umur : 21 th

Asal : Medan



*Gambar:09: D.O.P
Sumber dokumentasi pribadi*

- Edittor

Nama Lengkap : Aji Dwi Putra

Nama Panggilan : Aji

Umur : 22th

Asal : Palu



*Gambar:10: Edittor
Sumber dokumentasi pribadi*

3.1.3. Profil KUSUKAKUSTIK

Kusukakustik adalah band akustik yang didirikan oleh Aji Dwi Putra pada tahun 2017 yang beranggotakan Aji Dwi Putra (gitar) Aan (Cajon) Rio (bass). Setelah fakum dari band lamanya (Psychotest Band) yang baraliran pop punk, Aji memutuskan untuk membentuk band akustik, dan memulainya dengan genre baru yaitu pop akustik. Pada saat itu Aji merekrut Aan yang juga mantan personel dari Psychotest band untuk mengisi kekosongan Cajon, dan Rio personel baru untuk mengisi kekosongan bass. Tidak puas beranggotakan 3 orang, Aji memutuskan untuk mencari personel wanita untuk mengisi vokal, pada saat itu Aji merekrut *Vokalis* untuk mengisi vokal, tidak lama setelah *Vokalis* bergabung, di tahun 2018 tepatnya di bulan oktober KUSUKAKUSTIK memutuskan untuk membuat single pertama mereka yang berjudul "Tinggal Cerita", Judul ini diambil dari Bencana Alam yang menimpah Kota Palu pada 28 september 2018 , yang dimana Kota Palu adalah Kota kelahiran Aji Dwi Putra. Lagu ini menceritakan tentang kejadian gempa bumi, tsunami dan liqufaksi yang terjadi di kota Palu pada saat itu.



*Gambar:11: Grup Band KUSUKAKUSTIK
Sumber dokumentasi pribadi*

3.1.4. Personil KUSUKAKUSTIK

- Pencipta Lagu & Gitaris

Nama Lengkap : Aji Dwi Putra

Nama Panggilan : Aji

Umur : 22th

Asal : Palu



*Gambar:12: Pencipta lagu
Sumber dokumentasi pribadi*

- Vokalis

Nama Lengkap : *Vokalis* Tandibolo

Nama Panggilan : *Vokalis*

Umur : 23th

Asal : Toli-Toli



*Gambar :13: Vokalis
Sumber pribadi*

- Pemain Cajon

Nama Lengkap : Aan Muh Fuad
Nama Panggilan : Aan
Umur : 24 th
Asal : Bone



*Gambar:14: Pemain Cajon
Sumber dokumentasi pribadi*

- Pemain Bass

Nama Lengkap : Rio Lenardo
Nama Panggilan : Rio
Umur : 22 th
Asal : Palu



*Gambar:15: Basis
Sumber dokumentasi pribadi*

3.1.5. Deskripsi Video Klip “Tinggal Cerita”

Video Klip “Tinggal Cerita” diperankan oleh vokalis nya KUSUKAKUSTIK.



*Gambar:16: proses syuting
Sumber dokumentasi pribadi*

Penulis sengaja memilih vokalis menjadi pemeran utama didalam Video Klip tersebut, karena konsep dari Video Klip tersebut, penulis menggabungkan bahasa performance dan story telling secara bersamaan. Seakan – akan penonton melihat kejadian langsung dan merasakan lebih intens terhadap isi lagu tersebut dengan penyampaian langsung oleh vokalis sebagai pemeran utama dibantu dengan beberapa pemeran pembantu, yang menjadi penyampai kejadian atau membawakan kejadian tersebut ke penonton. tetapi tidak secara langsung vokalis melihat kejadian tersebut. Konsep cerita tersebut akan dibahas di bagian “Laporan Kerja Sutradara”.



*Gambar:17: pemeran denga blue screen
Sumber dokumentasi pribadi*

3.1.6. Klasifikasi Karya

Melalui eksplorasi teknik audio visual untuk menerjemahkan narasi lagu dalam video klip, penulis menggunakan teknik pengambilan gambar 100 % menggunakan long take. Pada video klip ini menyampaikan story melalui teknik *long take* dengan dipadukan *Chromo key*. Berbagai pertimbangan tentang eksekusi dengan teknik editing telah didiskusikan sebelumnya, antara produser, sutradara dan DP, sehingga konsep video klip ini akhirnya disepakati bersama. Adapun klasifikasi karya video klip sebagai berikut:

- A. Production House : Kelaskali Production
- B. Kategori : Video Klip
- C. Format : Video
- D. Aspect ratio : 16 : 9
- E. Durasi Video Klip : 04 menit
- F. Judul : Tinggal cerita
- G. Produser : Ance Tri Putra
- H. Director : Fadriansya Nasution
- I. DP : Ahmad Hadri Nasution
- J. Edittor : Aji Dwi Putra
- K. Tema : intrepretasi korban
Bencana Alam

Video klip ini mempretasikan tentang
perasaan orang yang terkena Bencana Alam
- L. Sasaran penonton : masyarakat umum
- M. Lokasi : Pantai Goa Cemara Sewu Bantul,
Parangtritis, Yogyakarta

N. Cinematography Konsep

- Reality Principle (Prinsip Kenyataan).
 - Kesedihan.
 - Kesendirian.
 - Realita.
- Cinematography Refrence.

Video klip “Bernard Fanning – Wish You Well”.

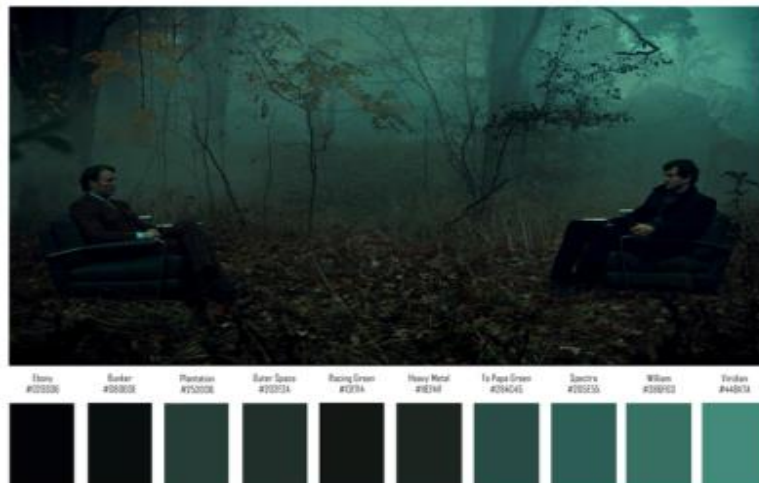


Gambar:18: Refrensi Long Take

Sumber utama:

https://www.google.com/search?q=Video+Klip+%E2%80%9CBernard+Fanning+%E2%80%93+Wish+You+Well&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKewjT17z4hl7kAhVBb30KHUuSCKsQ_AUIEygD&biw=1280&bih=640

- Cinematography Tonal



Gambar:19 : Colour Palete

Sumber : <https://www.tumblr.com/search/hannibal%20color%20palettes>

➤ **Character color pallets**

- *Vokalis*



*Gambar:20: refrence color palletrs
Sumber dokumentasi pribadi*



*Gambar:21: refrence
Sumber internet*

- Aspek Rasio : 16:9



Gambar:22 refrence

Sumber :internet

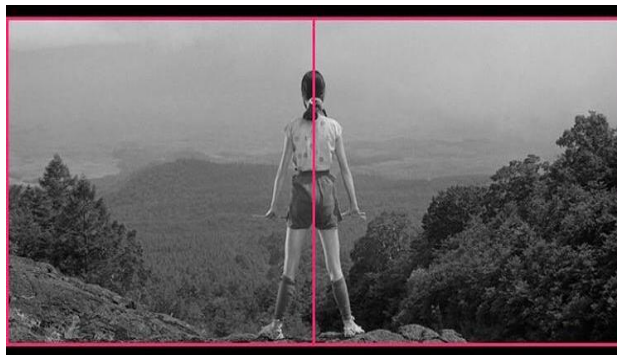
- Visual Reference



Gambar:23 refrence

Sumber :internet

- Komposisi refrence



Gambar24 refrence

Sumber :internet

O. Naskah

Table : 02 : Naskah Video Klip “Tinggal Cerita”

DURASI & SCENE	AUDIO	MOVE CAMERA & FRAME	KETERANGAN
00.00-00.30 (OPENNING)	-	-	Bumper Production
00.31-00.50 (OPENNING)	Establish pantai	close up	Bola mata (footage kepanikan masyarakat baru awal gempa)
00.51-01.00 (OPENNING)	Establish pantai	track out to longshot	vokalis duduk diatas kursi dengan ekspresi datar dan tangan jatuh di samping badan. Pemeran pendukung diam di tempat sesuai blocking dan jumlahnya menyesuaikan frame lensa
01.01-01.05 (OPENNING)	Suara establish pantai TO hening		vokalis berlari kearah kamera sampai medium shoot, secara bersamaan pemeran pendukung out frame dari kanan dan kiri
MUSIK			
00.00-01.25	INTRO hening	INTRO Follow vokalis & frame medium shot	(INTRO) 00.00-00.15 vokalis berjalan, melihat satu titik kedepan

	<p>BAIT 1</p> <p>malam mencekam gelap ketakutan tempat berpijak merenggut nyawa</p> <p>BAIT 2</p> <p>semua hilang tak tersisa semua pergi tak kembali tinggal puing dan duka berlalu tinggal cerita</p>	<p>Follow vokalis frame medium shot</p> <p>BAIT 2</p> <p>Follow vokalis frame medium long shot</p>	<p>(BAIT 1) 00.16-00.51</p> <p>Vokalis bernyanyi dengan ekspresi merasakan bait 1</p> <p>Secara bersamaan pemeran pendukung keluar dari setiap balik pohon kanan dan kiri vokalis lewati. Pemeran pendukung mengambil frame yang terletak diatas tanah lalu berjalan dibelakang vokalis.</p> <p>(BAIT 2) 00.52-01.25</p> <p>pemeran pendukung bergantian keluar frame dari kanan dan kiri</p>
01.25-01.40	melody	Track out to long shot	Vokalis berhenti merasakan keterpurukan
01.41-02.04	<p>BAIT 3</p> <p>Air menghempas Tanah menelan</p>	Still to medium	Pemeran pembantu laki laki dan perempuan mengisi di kanan dan kiri frame kamera, vokalis berjalan kedepan

02.04-02.15	BAIT 4 Tempat ku pulang Tak ada lagi	Track in to close up	Pemeran pembantu out frame, vokalis bernyanyi diam berdiri
02.16-02.30	Melody	Shaking close up to medium to longshot	Vokalis merasakan suasana kehancuran bencana, pemeran pembantu lalu lalang tak beraturan di belakang mba hanif
02.31-02.38	Melody	Still long shot to track out follow vokalis	Vokalis berjalan perlahan ke depan, pemeran pembantu semua out frame
02.39-03.37	BAIT 5 to END	Follow medium shot	Vokalis masuk kedalam kain gadel. Bernyanyi berjalan ke depan sampai keluar area kain gadel
03.38-03.45	BAIT TERAKHIR Berlalu tinggal cerita	Still close up	Vokalis bernyanyi berdiri diam didepan 1 kain putih
03.46- 03.54	Melody	Track out longshot to track in close up	Memegang kursi lalu duduk berjalan dari samping kursi (footage drone) scale masuk ke frame drone

P. Lirik Lagu

“Tinggal Cerita”
Pencipta : Aji Dwi Putra

Malam mencekam
Gelap ketakutan
Tempat berpijak
Merenggut nyawa

Semua hilang tak tersisa
Semua pergi tak kembali
Tinggal puing dan duka
Berlalu tinggal cerita

Air menghempas
Tanah menelan
Jiwa yang hilang
Tak akan kembali
Tempatku pulang
Tak ada lagi

Semua hilang tak tersisa
Semua pergi tak kembali
Tinggal puing dan duka
Berlalu tinggal cerita

3.1.7. Pemeran DI Video Klip

- Pemeran utama

Nama Lengkap : *Vokalis* Tandibolo

Nama Panggilan : *Vokalis*

Umur : 23th

Asal : Toli-Toli



*Gambar:25: Pemeran Utama
Sumber dokumentasi pribadi*

- Pemeran pembantu

Nama lengkap : Salsabila Noviana

Nama Panggilan : Salsa

Umur : 19th

Asal : Pringsewu



*Gambar:26: Pemeran Pembantu
Sumber dokumentasi pribadi*

- Pemeran Pembantu

Nama lengkap : Bella Vista Baumman

Nama Panggilan : Bella

Umur : 19 th

Asal : Magelang



*Gambar:27: Pemeran Pembantu
Sumber dokumentasi pribadi*

- Pemeran Pembantu

Nama Lengkap : Yogi Fernando

Nama panggilan : Yogi

Umur : 19 th

Asal : Lampung



*Gambar:28: Pemeran Pembantu
Sumber dokumentasi pribadi*

- Pemeran Pembantu

Nama Lengkap : Sutriadi Ramadhan

Nama Panggilan : Ine

Umur : 22 th

Asal : Pemangkat



*Gambar:29: Pemeran Pembantu
Sumber dokumentasi pribadi*

- Pemeran Pembantu

Nama Lengkap : Denny Ramadhan

Nama Panggilan : Denny

Umur : 20 th

Asal : Pematang



*Gambar:30: Pemeran Pembantu
Sumber dokumentasi pribadi*

3.2.1. Struktur Organisasi

Produser	: Ance Tri Putra
Line produser	: Stella Lucia Melisa
Sutradara	: Fadriansyah Nasution
Ass. Sutradara	: Aji Dwi Putra
Penulis Naskah	: Fadriansyah Nasution
D.O.P	: Ahmad Hadri Nasution
Ass. Camera	: Iqbal Zain
Clapper :	: Grace natalia
Gaffer	: Afif Maulana
Ass. Lighting	: Muhammad Zikra
Art Director	: Muhammad Ridwan
Ass	: Agung
	: Lega
	: Andra
Editor	: Aji Dwi Putra
Make	: Grace Natalia
Wardrop	: Theresia citra jati
Dokumentasi	: Emil

3.3.1. Rancangan Anggaran Belanja

- Department Visual

Table:03: RAB Dept Visual

NO	NAMA ALAT	JUMLAH	HARGA	KETERANGAN
1	Kamera Sony A7s	1 Buah	150.000	Sewa
2	Batrei f 970	2 Buah	30.000	Sewa
3	Memory 64 GB	1 Buah	-	Pribadi
4	Lensa Sony 24mm	1 Buah	100.000	Sewa
5	LED Youngnuo 600	1 buah	50.000	Sewa
6	ND Variabel 82 mm	1 buah	150.000	Sewa
7	Aligator Clam	1buah	40.000	Sewa
8	Zhiyun crane	1 Buah	225.000	Sewa
9	Monitor Viltrox	1 Buah	100.000	Sewa
10	Dji Ronin	1 Buah	450.000	Sewa
11	C Stand	4 Buah	400.000	Sewa
12	Lakban Bening	1 Buah	25.000	Beli
13	Lakban Hitam	3 Buah	60.000	Beli
14	Sand Bag	1 Buah	5000	Sewa
15	Filter Lighting			Pinjam
JUMLAH		1.785.000		

- Department Art

Table : 04 : RAB Dept Art

NO	NAMA ALAT	JUMLAH	HARGA	KETERANGAN
1	Lakban	1buah	50.000	Beli
2	Kawat		50.000	Beli
3	Obat	4buah	25.000	Beli
4	Kapas	1pack	6000	Beli
5	Foundation		25.000	Beli
6	Cleanser		25.000	Beli
7	Toner		25.000	Beli
8	Tissue kering	1pack	25.000	Beli
9	Tissue basah	1pack	50.000	Beli
10	Kain baju	7 meter	500.000	beli
JUMLAH		466.000		

- **Lain-lain**

Table : 05 :RAB lainlain

NO	NAMA	JUMLAH	HARGA	KETERANGAN
1	Sewa tempat		400.000	
2	Kosumsi		800.000	
3	Talent		500.000	
4	Mobil	4 Unit	600.000	
5	Minyak	4 Mobil	800.000	
6	pc	1 unit	-	minjam
7	Speaker	1 unit	-	minjam
JUMLAH			2.500.000	

- **JUMLAH KESELURUHAN**

table : 06 : RAB Jumlah Keseluruhan

DEPARTEMENT VISUAL	1.785.000
DEPARTEMEN ART	466.000
LAIN-LAIN	2.500.000
JUMLAH	4.751.000

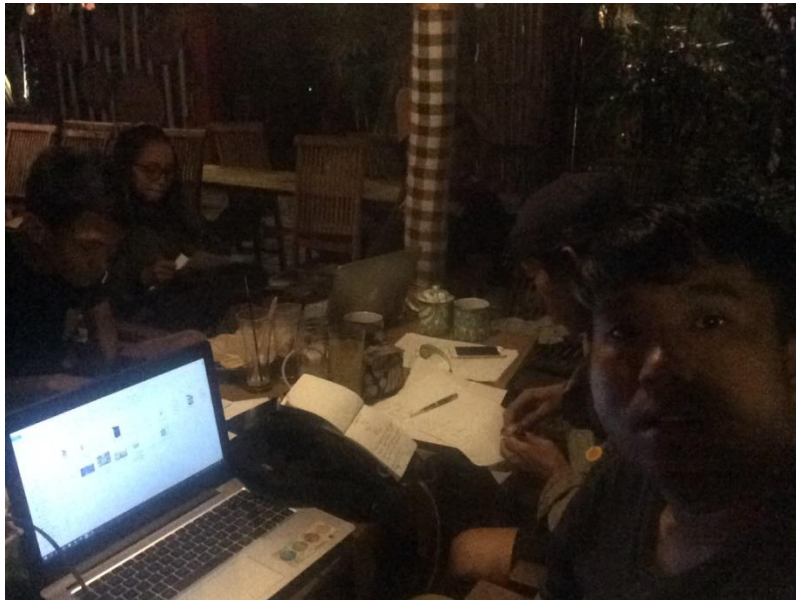
BAB IV
KEGIATAN KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN

4.1. Kegiatan Karya Kreatif

4.1.1. Pra Produksi

Sebagai seorang sutradara ada beberapa tahap yang harus dilakukan sebelum melangkah ke tahap produksi. Berikut adalah tahap-tahap Pra-Produksi seorang sutradara dalam pembuatan Karya Tugas Akhir Video Klip Tinggal Cerita:

- a) Menentukan konsep Video Klip dan membahasnya bersama tim produksi Tugas Akhir yaitu : Produser, DP, Editor.



*Gambar:31: proses menentukan konsep
Sumber dokumentasi pribadi*

- b) Membuat Skenario karena di Tugas Akhir ini sutradara juga merangkap sebagai penulis naskah

*Tabel 04
Naskah / Treatment video clip “Tinggal Cerita”*

DURASI & SCENE	AUDIO	MOVE CAMERA & FRAME	KETERANGAN
00.00-00.30	-	-	Bumper Production

(OPENNING)			
00.31-00.50 (OPENNING)	Suara establish hutan dekat danau	close up	mata (footage kepanikan manusia baru awal gempa)
00.51-01.00 (OPENNING)	Suara establish hutan dekat air terjun	track out to longshot	vokalis duduk diatas kursi dengan ekspresi datar dan tangan jatuh di samping badan. Pemeran pendukung diam di tempat sesuai blocking dan jumlahnya menyesuaikan frame lensa
01.01-01.05 (OPENNING)	Suara establish hutan dekat air terjun TO hening		penyanyi berlari ke arah kamera sampai medium shoot, secara bersamaan pemeran pendukung out frame dari kanan dan kiri
MUSIK			
00.00-01.25	INTRO hening BAIT 1 malam mencekam gelap ketakutan tempat berpijak merenggut nyawa BAIT 2 semua hilang tak tersisa	INTRO Follow vokalis frame medium shot BAIT 1 Follow vokalis frame medium shot BAIT 2 Follow	(INTRO) 00.00-00.15 vokalis berjalan normal, melihat satu titik kedepan (BAIT 1) 00.16-00.51 Vokalis bernyanyi dengan ekspresi merasakan bait 1 Secara bersamaan pemeran pendukung keluar dari setiap balik pohon kanan dan kiri vokalis lewati. Pemeran pendukung mengambil frame yang terletak diatas tanah lalu berjalan dibelakang vokalis. (BAIT 2) 00.52-01.25 pemeran pendukung

	semua pergi tak kembali tinggal puing dan duka berlalu tinggal cerita	vokalis frame medium long shot	bergantian keluar frame dari kanan dan kiri
01.25-01.40	Melody	Track out to long shot	Vokalis berhenti merasakan keterpurukan
01.41-02.04	BAIT 3 Air menghempas Tanah menelan	Still to medium	Pemeran pembantu laki laki dan perempuan mengisi di kanan dan kiri frame kamera, vokalis berjalan kedepan
02.04-02.15	BAIT 4 Tempat ku pulang Tak ada lagi	Track in to close up	Pemeran pembantu out frame, vokalis bernyanyi diam berdiri
02.16-02.30	Melody	Shaking close up to medium to longshot	Vokalis merasakan suasana kehancuran bencana, pemeran pembantu lalu lalang tak beraturan
02.31-02.38	Melody	Still long shot to track out follow vokalis	Vokalis berjalan perlahan kedepan, pemeran pembantu semua out frame
02.39-03.37	BAIT 5 to END	Follow medium shot	Vokalis masuk kedalam kain gadel. Bernyanyi berjalan kedepan sampai keluar area kain gadel
03.38-03.45	BAIT TERAKHIR Berlalu tinggal cerita	Still close up	Vokalis bernyanyi berdiri diam didepan 1 kain putih

03.46- 03.54	Melody	Track out longshot to track in close up	Memegang kursi lalu duduk berjalan dari samping kursi (footage drone) scale masuk ke frame drone
--------------	--------	---	--

Sumber data penulis, 2019

- c) Menganalisa scenario dan membahasnya bersama DP, dan penata Artistik agar mencapai kesesuaian penafsiran untuk mewujudkan gagasan penulis scenario dan sutradara dalam bentuk nyata (video klip), dengan menciptakan konsep yang jelas. Semua yang menentukan hasil produksi yang selalu diperhatikan adalah Shotlist, Naskah, Casting, Reading, Continuity sebelum melakukan produksi.



*Gambar:32: proses menentukan konsep
Sumber dokumentasi pribadi*

- d) Referensi Visual.

Sutradara mencari referensi visual demi mewujudkan sebuah *frame* yang ada didalam bayangannya.dengan berdiskusi dengan *Director Of Photography* membuat referensi visual untuk menentukan *Colour Palete*, komposisi, dan *jenis shot* yang akan digunakan.



*Gambar:33: proses referensi visual
Sumber dokumentasi pribadi*

e) Survey Lokasi.

Hunting lokasi bersama tim yaitu Produser, Penata Artistik, DP, editor.

- Hutan Karet Semarang

Di hutan karet Semarang lokasinya cukup bagus. Pohon – pohon karetnya tertata dengan rapi. Mengatur komposisi kamera sangat lah mudah dan blocking pemain tidak ada kendala dengan lokasi. Dari hasil survey di hutan karet semarang Director Of Photography tidak setuju dengan pencahayaan yang ada disana. Jika di kamera pencahayaan yang hutan karet Semarang sangat berpengaruh terhadap *exposure* kamera karena menyebabkan *under exposure* jadi sutradara memutuskan tidak memilih.

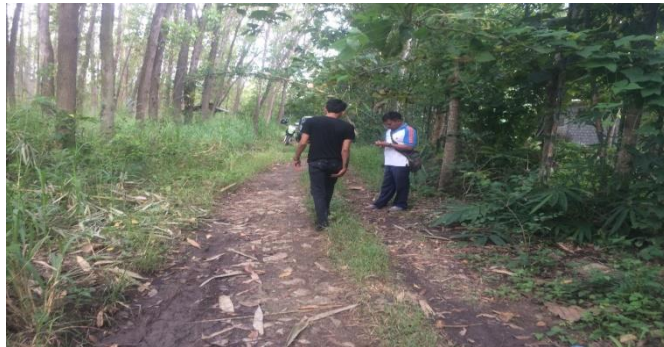


*Gambar:34: hutan karet semarang
Sumber internet*

- Hutan Wanagama Ugm

Setelah beberapa kali melakukan riset, hutan ugm lah yang menjadi lokasi berikutnya untuk dilakukan survey. Ketika melihat langsung ke lokasi ternyata lagi tidak terawat. Sutradara memutuskan untuk tidak menggunakan lokasi tersebut setelah berdiskusi dengan Produser dan

Direct Of Photography karena lokasinya tidak memungkinkan untuk proses pengambilan gambar.



*Gambar:35: hutan wanagam ugm
Sumber dokumentasi pribadi*

- Pantai Cemara Sewu

Pantai Cemara Sewu adalah tempat terakhir dimana melakukan proses survey lokasi. Pantai Cemara Sewu merupakan tempat yang sesuai dengan yang ada di dalam naskah. Sutradara memutuskan Pantai Cemara Sewu menjadi lokasi suting video klip “Tinggal Cerita”.



*Gambar:36: pantai cemara sewu
Sumber dokumentasi pribadi*

f) Merencanakan movement dan blocking bersama *Direct Of Photography*, dan Assistant Sutradara





*Gambar: 37,38,39,40: proses recce
Sumber dokumentasi pribadi*

- g) Menata artistik serta menetapkan lokasi shooting yang sudah di survey bersama Produser dan Penata Artistik
- h) Bersama Penata Artistik mengecek dan melihat ulang hasil hunting properti
- i) Membentuk, memilih serta menentukan kru produksi yang dianggap memenuhi persyaratan bersama Produser
- j) Negosiasi bersama Produser permasalahan sarana dan prasarana shooting
- k) Mengkordinasikan tugas kru produksi untuk menyiapkan dan memilih serta menentukan sarana peralatan dan bahan baku yang diperlukan dalam menjalankan tugasnya (breakdown naskah)
- l) *Reherseal*

Reherseal adalah hal yang paling terpenting ketika melakukan proses pra produksi. Reherseal bertujuan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan saat waktu produksi. *Director Of Photography* memutuskan alat yang harus di pakai ketika produksi. *Video clip* “Tinggal Cerita” *Director Of Photography* membriefting seluruh tim, seperti : lighting dan artistic pada saat reherseal yang bertujuan untuk bekerjasama mewujudkan visual yang ingin di capai oleh sutradara.

4.1.2. Produksi

Pada saat produksi Video Klip “Tinggal Cerita”, kinerja seorang sutradara mempunyai peran aktif sebagai manager, creator, dan sekaligus inspirator bagi tim produksi. Kinerja penulis selaku Sutradara yang demikian besar, mengharuskan penulis memahami benar konsep cerita, memahami

situasi lingkungan, memahami keadaan psikologis anggota tim produksi, dan juga harus memahami bagaimana menjalin hubungan yang baik dengan semua anggota tim produksi dan pemain Video Klip “Tinggal Cerita”.



Gambar:41 & 42 : pengecekan tata artistik dan kamera

Sumber pribadi

Pada saat produksi penulis melakukan brifing terakhir sebelum eksekusi naskah final draft, penulis yang sebagai sutradara harus menyampaikan ide dan gagasan secara logis dan mudah dipahami semua kru terutama kepada semua pemain yang memainkan karakter yang sudah dibentuk kedalam naskah. Penulis mempunyai *treatment* sendiri untuk menyampaikan perasaan serta emosi yang ingin disampaikan kepada penonton. *Treatment* tersebut dilakukan secara intens terhadap semua pemain, penulis ngobrol 4 mata kepada masing masing pemain untuk menyampaikan emosi yang penulis inginkan dan membebaskan pemain dalam mengekspresikan apa yang dimaksud penulis.

Penulis sebagai Sutradara memiliki tugas dan tanggung jawab yang cukup berat, karena konsep visual dalam Tugas Akhir Video Klip ini menggunakan teknik *Long Take* dan *Chromo key* dengan *Blue Screen* di lokasi shooting outdoor. Pemilihan Blue Screen dikarenakan latar atau setting lokasi shooting Video Klip “Tinggal Cerita” berada dilorong yang kanan kiri nya pepohonan yang dominan berwarna hijau.



Gambar:43: pemeran pembantu dan blue screen

Sumber pribadi

Maka pemilihan Blue Screen menurut penulis pilihan yang tepat walau saat produksi harus memiliki cahaya yang lebih diperhatikan daripada Green Screen. Sebelum pengambilan gambar penulis meminta waktu 1 jam untuk latihan blocking pemain dan movement kamera, semua berjalan dengan baik saat latihan, semua berdoa dan shooting pun akan segera dimulai.

Dengan perasaan khawatir *shooting* dimulai walau hanya dengan 1 *shot Long Take* tidak semudah yang dikira, karena penulis harus memikirkan plan b plan c bahkan plan d, dikarenakan cuaca saat shooting sedang memasuki musim penghujan.

Penulis yang sebagai sutradara di produksi video klip “Tinggal Cerita” tidak berada diam didepan layar *preview*, disini penulis langsung yang mengarahkan setiap *movement* detik perdetik nya dengan toa atau pengeras suara dan *guide* musik yang dipegang asisten sutradara. Disini tugas Sutradara semakin terasa berat karena 1 kesalahan saja yang terjadi semua akan dilakukan ulang dari titik awal lagi.



Gambar:44,45,46: proses shooting

Sumber pribadi

Take pertama, *take* kedua dan seterusnya gagal bahkan sampai matahari tepat diatas kepala hanya mendapatkan 1 *choice shot* yang dirasakan penulis belum mencapai hasil yang maksimal, dikarenakan artistik nya mengalami kendala saat scene terakhir, cuaca mulai mendung dan angin kencang sulit dikontrol.



Gambar:47: proses preview

Sumber pribadi

Scene tersebut bermain lorong yang disetting kain kain putih hasilnya tidak maksimal tidak sesuai apa yang diharapkan penulis. Penulis meminta *break* kepada produser untuk *meeting* dan diskusi plan b, plan c yang akan diambil untuk hasil yang lebih maksimal.

Setelah berdiskusi DP, Assistant Sutradara, Produser, penulis mengambil keputusan untuk melakukan plan b. Sehabis semua kru dan pemain beristirahat untuk makan siang, penulis melakukan latihan untuk plan b menggantikan scene tersebut yang tidak mungkin dilakukan lagi karena sudah menjadi *choice shot*. Scene tersebut digantikan menjadi *scene* vokalis terjatuh dan mengambil dedaunan yang berada diatas tanah. Untuk menyampaikan perasaan vokalis yang sedang terpukul dengan kejadian Bencana Alam yang terjadi.



Gambar:48 & 49: proses preview dan latihan plan b

Sumber pribadi

Saat kejadian tersebut penulis tidak menunjukkan muka kwatir nya terhadap semua kru, penulis tetap menganggap semua masih dalam kontrol agar semua kru

juga tidak ikutan panik. Hanya saja penulis menyampaikan kepada semua kru ada perubahan scene di scene terakhir. Semua prepare sesuai penulis arahkan. Penulis mulai take lagi ketika matahari sudah mulai menyingkir dari posisi tepat diatas kepala, sekitar pukul 13:30 take dimulai lagi dengan melaksanakan plan b. Tidak sampai dengan kejadian angin kencang saja, ternyata matahari sedang tidak bersahabat.

Matahari mulai redup atau mendung, penulis mulai memikirkan plan plan yang ketika bisa saja hujan akan turun saat itu juga. Setelah melakukan beberapa *take* penulis menemukan *choice shot* yang hampir maksimal apa yang diharapkan. Melihat masih ada waktu untuk melaksanakan *take*, penulis tetap belum puas dengan hasil *choice* tersebut. *Take* dilakukan lagi sampai hari menuju senja, tepat sebelum senja akhirnya penulis menemukan pilihan *shot* yang akan ditetapkan sebagai *shot* yang menjadi Video Klip “Tinggal Cerita”.



*Gambar:50, 51, 52,53, 54: proses syuting dan photo bersama all crew dan talent
Sumber dokumentasi pribadi*

4.1.3. Pasca Produksi

Dalam tahap Pasca produksi adalah tahap paling akhir dari beberapa tahap produksi Karya Tugas Akhir Video Klip “Tinggal Cerita” dari beberapa tahap. Berikut ini beberapa hal yang dilakukan sutradara memasuki tahap Pasca Produksi dalam pembuatan Video Klip “Tinggal Cerita”:

a) *Assembly*

Setelah bahan – bahan sudah terkumpul dan terklasifikasi, penyunting gambar mulai melakukan penataan gambar yang sudah dipilih dan siap untuk diolah. Dalam hal ini penyunting gambar diberikan wewenang dalam merangkai hasil dari pengambilan gambar, tetapi sutradara harus memberi arahan kepada penyunting gambar untuk tidak keluar dari struktur naratif yang sudah disepakati bersama. Hal ini bertujuan untuk membuat struktur video klip yang ideal dan sesuai harapan yang sudah disepakati bersama.

b) *Fine cut dan Offline Editing*



Gambar:55 : Proses Editing Offline

Sumber dokumentasi Pribadi

Pada tahap ini berkelanjutan dengan hasil *rough cut* yang sudah diproses sedemikian rupanya, tahap *fine cut* bertujuan untuk merapikan hasil dari tatanan *rough cut* dan mempertajam lagi perpindahan gambar satu dengan yang lainnya dan menghasilkan durasi film, setelah tahap *fine cut* dilakukannya tahap *offline editing* yang bertujuan untuk memastikan

segala hal yang sudah didiskusikan oleh sutradara dan penyunting gambar. Sutradara juga lebih detail memastikan semua elemen – elemen yang tampak, dan bila dirasa ada beberapa hal yang kurang dalam tatanan gambar bisa langsung didiskusikan untuk mencari solusi yang baik dan sesuai dengan yang sudah disepakati bersama serta hasil penataan gambar bisa disebut *picture lock*.

c) *Online Editing*

Pada tahap *online editing* adalah tahap akhir dalam proses pasca produksi di mana segala proses yang dirangkai dengan sedemikian rupanya dan akhirnya pada proses ini menggabungkan proses *color grading* atau pengolahan warna, memasukkan grafis teks, judul dan *credit title* sehingga menjadi sebuah *video clip* yang ideal dan sudah disepakati bersama serta *video clip* menjadi sebuah rangkaian yang utuh.

Tahap Pasca Produksi dalam Video Klip ini sebenarnya sudah memiliki feeling akan terjadi kendala, dikarenakan saat produksi cuaca tidak mendukung dan kekurangan cahaya buatan atau lighting kepada Blue Screen nya. Kendala tersebut benar terjadi, saat pergantian layar Blue Screen memakan waktu yang sangat lama. Disini penulis benar-benar membebaskan editor nya berkarya bagaimana teknik dan pembungkusan dalam Video Klip ini tetapi tidak keluar konsep dari apa yang dimaksud oleh penulis sebagai sutradara. Penulis juga sudah memiliki plan yang akan dilakukan ketika kendala tersebut tidak bisa diselesaikan oleh Editor.

4.2. Realisasi Lirik Lagu Tinggal Cerita dalam Karya Video Klip

Setelah keseluruhan tahapan produksi terselesaikan, karya siap untuk dipublikasikan dan dipertanggungjawabkan sesuai dengan konsep dan hasil karya yang telah dibuat. Berikut Pembahasan Karya Tugas Akhir ini dengan segala aspek yang terkandung didalamnya :

a) Jenis Video Klip

Dari jenis video klip “ Tinggal Cerita “ menampilkan 100% *performance clip* dan 100% *conceptual clip*. Dibagian *performance* tidak semua personel band KUSUKAKUSTIK terlibat di dalam video klip ini, sesuai dengan kesepakatan dan konsep yang sudah sutradara buat yang disetujui oleh produser dan anggota tim produksi Tugas Akhir. Penulis sebagai sutradara menggabungkan kedua unsur tersebut untuk mencapai penyampaian pesan kepada penonton lebih dramatis.



*Gambar: 56 : Proses syuting
Sumber dokumentasi Pribadi*

b) Alur Cerita

Dari segi alur cerita, video klip “ Tinggal Cerita “ menceritakan tentang kejadian peristiwa Bencana Alam yaitu, gempa bumi, tsunami, dan liqifikasi yang terjadi di Donggala, Kota Palu, Sulawesi Tengah, pada tanggal 28 september 2018. Pencipta lagu Aji Dwi Putra mahasiswa STIKOM Yogyakarta yang berasal dari Kota Palu, pada saat kejadian peristiwa Bencana Alam tersebut sedang berada di Yogyakarta.

Pencipta lagu ingin menggambarkan perasaannya ketika Bencana Alam tersebut terjadi. Perasaannya yang kebingungan, ketakutan, cemas, tentang keadaan keluarga dan teman-temannya di Kota Palu. Yang pada saat itu komunikasi terganggu dan terputus, pencipta lagu hanya mendapatkan berita dari televisi dan beberapa teman dan kerabat yang bisa di hubungi tanpa melihat langsung kejadian disana. Lalu perasaan tersebut disalurkan dan direspon oleh sang Vokalis.



*Gambar: 57 : Proses syuting
Sumber dokumentasi Pribadi*

Vokalis di video klip “ Tinggal Cerita “ tidak hanya melakukan solo *performance* melainkan juga berperan sebagai pemeran utama. Yang memainkan karakter dewi cinta, yang penulis ciptakan.

c) Penokohan / Tokoh

Di Karya Tugas Akhir Video Klip ini, penulis yang sebagai sutradara juga sebagai penulis naskah, menciptakan beberapa tokoh. Berikut penjabaran nya :

a. Dewi Cinta (pemeran utama)

Dewi Cinta dimainkan oleh *Vokalis*

Tandibolo. *Vokalis* juga menjadi vokalis yang perform di video klip “ Tinggal Cerita “. Karakter yang dimainkan oleh *Vokalis* adalah wanita yang cantik, anggun, yang

selalu menebarkan cinta dalam keadaan apapun. Karakter tersebut bertolak belakang dengan kejadian peristiwa Bencana Alam yang terjadi di Kota Palu yang sedang merasakan kesedihan. Penulis Secara tidak langsung ingin menyiratkan maksud dari karakter tersebut, agar Indonesia semakin mempererat rasa cintanya terhadap bumi pertiwi dan sesama warga Indonesia.



*Gambar: 58 :
Pemeran Utama
Sumber dokumentasi
Pribadi*

b. Pembawa Pesan (pemeran pembantu)

Pembawa Pesan adalah karakter yang dimainkan oleh 2 orang perempuan dan 3 orang laki-laki. Yang dimainkan oleh :

Bella Vista Bauman,



Salsabila noviana,



Yogi Fernando



Sutriadi Ramadhan



Denny Ramadhan



*Gambar:59, 60, 61, 62: Pemeran Pembantu
Sumber dokumentasi Pribadi*

d) Setting

Penulis memilih lokasi Outdoor Production, diantara lokasi tersebut terdapat tanah, air, laut, batang, ranting, daun, matahari, shadow, mereka datang kemudian hilang pada waktu nya hingga tak tersisa. Semua akan pergi meninggalkan cerita.



*Gambar: 63 : Lokasi Syuting
Sumber dokumentasi Pribadi*

e) Wardrobe

Penulis yang berlaku sutradara memilih bersama *Wardrobe Designer* model baju eksomis pada zaman yunani kuno



*Gambar: 64 : Lokasi Syuting
Sumber dokumentasi Pribadi*

f) Property

Penulis yang berlaku sutradara memilih bersama *Art Director* memakai 1 bangku yang berada *discene opening* dan *scene ending*. Karena penulis ingin menggambarkan saat kejadian peristiwa Bencana Alam tersebut,

vokalis menerima dan merasakan kejadian Bencana Alam tersebut, kemudian kembali dengan tempat yang sama ketika Bencana Alam tersebut telah selesai, dengan background yang berbeda



*Gambar: 65, 66 : property
Sumber dokumentasi Pribadi*

Penulis juga memakai *property frame* foto *blue screen* yang masing masing dipegang oleh pemeran pembawa pesan. *Frame* foto *blue screen* tersebut, berguna sebagai media pembawa pesan Bencana Alam yang bakalan dipakai dengan teknik *chromo key* dalam proses *editing*.



*Gambar: 62 : property frame blue screen
Sumber dokumentasi Pribadi*

4.1.2. Konsep Penyutradaraan Video Klip Menggunakan Teknik *Long Take*, *Blue Screen*, dan *CGI (computer generated image)*

A. Sinematografi

Pada konsep sinematografi sutradara memilih konsep merekam semua kejadian dengan 1 *shot* dengan durasi *Long Take*. Dalam penerapan konsep ini, sudah sering digunakan oleh pembuat video klip di luar namun belum banyak diminati di dalam negeri sendiri. Karena tingkat kesulitan yang cukup tinggi antara *movement* kamera dengan *blocking* pemain harus selaras atau tidak terjadi sebuah kesalahan. Kalau terjadi sebuah kesalahan ditengah tengah adegan akan mengulang dari awal lagi.



*Gambar: 67: property frame blue screen
Sumber dokumentasi Pribadi*

Merekam dengan 1 *shot* yang lama atau disebut dengan *Long Take* dan menyatukan kejadian peristiwa Bencana Alama tersebut kedalam 1 video *Long Take* dengan teknik *chromo key*. Menjadikan perpaduan yang tidak terputuskan dalam meningkatkan emosional penonton dan menggambarkan suatu kejadian yang singkat namun dampaknya terasa lama. Penggunaan teknik *long take* untuk memperkuat dramatik dapat dijabarkan melalui rangkaian *shot*. Berikut pembahasan setiap *shot* dengan teknik *long take*.

Scene Opening.



*Gambar: 68, 69 : scene opening
Sumber dokumentasi Pribadi*

Pada *scene opening* *Vokalis* duduk menatap ke arah depan dengan tatapan yang tajam. Lalu kamera bergerak mundur (*track out*) memperlihatkan orang – orang yang memegang figura yang berisi *footage* bencana alam gempa bumi dan tsunami dengan *type shot Long Shot*. Lalu *vokalis* berjalan mendekati kamera. Penggunaan teknik *long take* dan *type shot Close – up* untuk menahan emosi penonton dan membawa penonton fokus kepada mata *vokalis* dengan dukungan komposisi *center* dan *type shoot*. Penggunaan *track out* dan *type shoot* bertujuan untuk untuk memperlihatkan kesedihan karena kejadian yang dilihat *vokalis* dengan

dukungan figura yang berisi *footage* bencana alam gempa bumi dan tsunami diperkuat oleh adegan dimana *vokalis* mendekati kamera dan pergerakan yang dipilih adalah *still* agar menurunkan dramatis visual setelah pergerakan kamera *track out*, seperti yang ada pada gambar .

- *Scene 1 dan ending.*

Dalam *scene* ini, *Vokalis* berjalan penuh dengan kesedihan dan diikuti oleh pemeran pendukung dua orang dengan figura yang dibawa mereka. Penggunaan *follow shot* dan *type shot medium long shot* seperti yang ada di gambar, bertujuan untuk memperkuat dramatik yang di ciptakan melalui adegan.



Gambar: 70, 71 : Scene 1
Sumber dokumentasi Pribadi

Vokalis semakin sedih dan akhirnya *vokalis* berhenti Lalu kamera menjauh dari *vokalis (track out)* dengan *Type shot medium long shot* berubah menjadi *long shot* yang bertujuan untuk melihat keterpurukan *vokalis* ketika melihat bencana

alam yang terjadi dengan dukungan komposisi yang dibangun ketika *track out* dilakukan seperti ada pada gambar

Adegan pada *shot* selanjutnya *Vokalis* berjalan kembali mendekati kamera perubahan *type shoot* dari long shot menjadi *medium shoot* dengan pergerakan *still* menjadi *follow* bertujuan untuk membangun kesan ketegaran *Vokalis* atas kejadian bencana alam dan kembali menahan emosi penonton.

Vokalis masih tetap berjalan dan akhirnya *vokalis* merasa ketakutan dan jatuh seakan tidak kuat melihat bencana alam yang terjadi. Penggunaan pergerakan kamera *track out* pada adegan ini bertujuan untuk memperkuat rasa sedih yang dirasakan oleh *vokalis* dan *track in* bertujuan untuk menunjukkan betapa ketakutan *vokalis* terhadap bencana alam. *Following* digunakan kembali untuk menahan emosi penonton.

Adegan berikutnya *vokalis* berjalan dengan raut wajah yang datar lalu duduk di sebuah kursi. Penggunaan pergerakan kamera *follow (track out)* untuk menahan emosi penonton dengan *type shot medium shot* berubah menjadi *long shot* dan *track in* dengan *type shot close – up* yang bertujuan menyampaikan perasaan *vokalis* yang benar – benar terpuruk lalu mengembalikan fokus penonton kemata *vokalis* dan *shot drone top angel* dengan tujuan ingin menyampaikan kejadian yang di lihat *vokalis* bencana alam yang begitu kejam, sebagai puncak dari permasalahan setiap adegan.

- **Kendala**

Selain kendala alam yang terjadi saat produksi karya tugas akhir video klip “Tinggal Cerita” kendala lain juga terjadi saat pasca produksi. Tim produksi melakukan pergantian editor, dikarenakan editor sebelumnya tidak menyanggupi editing yang disebabkan tingkat kesulitan teknis editing yang terlalu berat karena adanya factor-faktor yang sudah terjadi di produksi.

- **Pesan moral**

Video klip ini ingin menyampaikan agar masyarakat tetap mencitai ibu pertiwi dengan menjaga alam ibu pertiwi. Dan saling menolong antar sesama warga Negara Indonesia

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pada laporan Tugas Akhir Sutradara menciptakan Karya Video Klip *Tinggal Cerita*. Karya ini menginterpretasikan tentang peristiwa Bencana Alam di Donggala, Palu, Sulawesi Tengah Indonesia. Proses pembuatan Video Klip ini dilakukan mulai dari tahapan Pra Produksi, Produksi, hingga Pasca Produksi. Sutradara mengkombinasikan beberapa teknik pengambilan gambar dan *editing* sebagai konsep penyutradaraan. Sutradara merealisasikan isi pesan dari lirik lagu “Tinggal Cerita” yang diciptakan oleh musisi KUSUKAKUSTIK ke dalam bentuk video klip dengan eksplorasi teknik audio visual untuk menerjemahkan narasi lagu dalam video klip, Sutradara menggunakan teknik pengambilan gambar 100 % menggunakan *long take* dipadukan *Chromo key*. Berbagai pertimbangan tentang eksekusi dengan teknik editing telah didiskusikan sebelumnya, antara produser, sutradara dan DP, sehingga konsep video klip ini akhirnya disepakati bersama. Cara sutradara memadupadukan teknik visual *long take* dengan *blue screen* ialah merekam dengan 1 *shot* yang lama atau disebut dengan *Long Take* dan menyatukan kejadian peristiwa Bencana Alama tersebut kedalam 1 video *Long Take* dengan teknik *chromo key*. Menjadikan perpaduan yang tidak terputuskan dalam meningkatkan emosional penonton dan menggambarkan suatu kejadian yang singkat namun dampaknya terasa lama. Penggunaan teknik *long take* untuk memperkuat dramatik dapat dijabarkan melalui rangkaian *shot*. Berikut pembahasan setiap *shot dengan teknik long take*.

5.2. Saran

Proses produksi sebuah karya video klip yang bisa diterima oleh masyarakat umum haruslah memikirkan dan menggunakan etika dalam produksi dan tidak melupakan untuk menggunakan prosedur yang telah disepakati, karena ini sangat penting agar semua tugas dan tanggung jawab dari masing-masing divisi atau tim produksi terlihat dengan jelas dan kerjasama dalam tim pun terbentuk. Sebuah kematangan dalam konsep pun disini sangat diperhatikan.

Karena keberhasilan produksi dan pasca produksi terlihat di pra produksi atau seberapa matang konsep yang sudah dibuat, bukan seberapa lama konsep dibuat.

Beberapa saran yang akan disampaikan oleh penulis setelah mengamati dan terlibat secara langsung dalam pembuatan Karya Tugas Akhir Video Klip Tinggal Cerita, agar kedepannya mahasiswa lebih kreatif dan inovatif. Berikut beberapa saran :

1. Janganlah takut untuk berkarya dan menuangkan ide-ide kreatifitas dan jangan la takut untuk melakukan kesalahan daripada tidak sama sekali
2. Dalam sebuah tim produksi hilang kan kata aku lebih hebat dan lebih bisa, mari sama-sama berkarya dan belajar untuk menambah solidaritas
3. Dalam produksi sebuah karya kunci keberhasilan hanya satu ialah kematangan konsep yang telah dibuat
4. Kendala selalu ada didalam setiap produksi, jadikanlah kendala itu sebuah guru besar dalam perjalanan berkarya mu
5. Hindari pertikaian didalam produksi cari la solusi nya
6. Untuk akademisi mohon untuk membantu lebih peka dalam surat menyurat
7. Untuk kepenonton agar lebih mencintai ibu pertiwi & dan saling tolong menolong antara warga Negara Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Buku

Effendy, heru. 2002. Mari Membuat Film : Panduan. Yogyakarta
Nugroho, fajar. 2007. Cara Pinter Bikin Dokumenter. Yogyakarta
Himawan Pratista cetakan kedua 2018. Memahami Film Edisi 2. Yogyakarta
Menjadi Seniman Rupa 2012
Bekerja Sebagai Sutradara

- Referensi dan Skripsi

<https://text-id.123dok.com/document/8ydjkkxly-pengertian-video-klip-video-klip.html>

<https://musik.kapanlagi.com/berita/bersejarah-inilah-video-klip-pertama-dalam-siaran-perdana-mtv-473c42.html>

<https://notepam.com/pengertian-seni-musik/>

<https://dennysakrie63.wordpress.com/2013/11/05/kapankah-videoklip-mulai-muncul-di-indonesia/>

<http://digilib.isi.ac.id/983/1/BAB%20I.pdf>

http://sir.stikom.edu/id/eprint/1120/5/BAB_II.pdf

<http://digilib.unila.ac.id/13048/3/BAB%20II.pdf>

<http://www.artbymagi.com/teknologi/pengertian-manfaat-serta-cara-kerja-teknologi-cgi/>

<http://karirgogo.com/article/2017/08/28/5-jenis-sutradara-dan-perannya/>

<https://text-id.123dok.com/document/8ydjkkxly-pengertian-video-klip-video-klip.html>

https://www.google.com/search?q=Video+Klip+%E2%80%9CBernard+Fanning+%E2%80%93+Wish+You+Well&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjT17z4hI7kAhVBb30KHUuSCKsQ_AUIEygD&biw=1280&bih=689

<https://www.youtube.com/watch?v=JYlyghmTSIU>