

BAB III

PEMECAHAN MASALAH

3.1 Konsep Desain

Pemecahan masalah dalam perancangan visual berbasis media videoklip untuk band APEL ini menggunakan beberapa penerapan konsep desain sebagai pendekatan umum, terutama berkaitan dengan penentuan media dan proses penggarapan secara konseptual maupun visual. Gagasan awal perancangan videoklip band APEL yang berjudul “*Angkuh*” ini adalah menampilkan sebuah konsep dasar *performance clip*, yaitu videoklip yang menekankan perpaduan antara *performance* dan permainan tata cahaya (*lighting*) yang menarik agar mudah di ingat dan dapat memunculkan *brand awareness* bagi pemirsanya terhadap videoklip tersebut. Gambar yang tidak ditampilkan tidak berkaitan dengan suatu pesan atau cerita. *Scene* musiklah yang dijadikan pengikat antara musik dan gambar yang disesuaikan dengan efek visual serta penyelarasan antara gerak dan irama lagu.

Pemertua *performance* band sebagai fokus utama perancangan videoklip ini didasarkan pada kebutuhan untuk memperkenalkan personel-personel baru dalam formasi terakhir kepada segmen atau audien yang di tuju. Penggambaran ini juga di perkuat dengan penegasan *style* dan karakter dari masing-masing personel dalam bermain musik pada sesi *live performance* secara natural. Batasan perancangan, hanya ditentukan oleh permainan *angle* kamera pada saat pengambilan gambar serta tata cahaya (*lighting*) yang disesuaikan berdasarkan *scene-scene* yang telah ditentukan.

3.2 Konsep Visual

Arahan visualisasi perancangan videoklip “*Angkuh*” untuk band APEL ini, menekankan pada tampilan visual yang memainkan pergerakan *angle* kamera secara dinamis serta perpindahan / transisi gambar yang cepat, yang disesuaikan dengan *beat* dan irama lagu. Titik penekanan tersebut membutuhkan pertimbangan tambahan yang berkaitan dengan aspek-aspek visual dan komposisional yang akan diuraikan di bawah ini:

3.2.1 Konsep Warna

Penggunaan warna pada perancangan videoklip ini mengacu pada warna-warna natural (*camera*) dan di perkuat dengan perpaduan antara warna kuning emas dan biru muda sebagai aksentuasi untuk memberi kesan emosi, kuat dan enerjik pada visualisasi lagu. Penentuan warna-warna tersebut juga mempertimbangkan penggunaan peralatan *lighting* untuk pencahayaan pada saat pengambilan gambar untuk sesi *live performance* band. Pada proses pengeditan, warna-warna tersebut disesuaikan kembali dengan tambahan metode *Broadcast Color* berdasarkan standar warna pada tayangan televisi.

Berikut ini contoh warna yang dipakai di video klip:



Gambar 3.1 Penerapan warna



Gambar 3.2 Penerapan Warna



Gambar 3.3 Penerapan Warna

3.2.2 Konsep *Layout*

Penataan visual (*layout*) yang diimplementasikan dalam perancangan videoklip ini menggunakan tampilan *aspect ratio* 16:9. Dengan karakteristik tersebut, terdapat *image* warna hitam di bagian atas dan bawah pada layar yang bertujuan agar dapat memfokuskan tampilan visual dalam videoklip tersebut.



Gambar 3.4 Konsep *Layout*

3.2.3 Konsep Transisi

Untuk mendukung tampilan videoklip yang dinamis, diperlukan penanganan transisi yang variatif. Adapun teknik transisi yang dipergunakan pada perpindahan setiap *scene* pada perancangan videoklip ini antara lain:

- Transisi *cut to cut* : transisi yang secara langsung dapat menghubungkan dua situasi secara cepat dan efek transisi ini sangat mendominasi sekali di videoklip ini.

Penentuan pilihan ketiga transisi ini didasarkan dalam perancangan videoklip “*Angkuh*” berdasarkan pertimbangan aspek-aspek konseptual dan visual yang berkaitan dengan kebutuhan berikut:

- Membandingkan bentuk dan tempat (posisi).
- Menghubungkan suatu area dengan area lain secara visual.
- Menciptakan kesan keteraturan.
- Mempertahankan kesinambungan titik pandangan.
- Menunjukkan persamaan atau perbedaan.
- Meminimalisasi gangguan pada alur gambar.
- Memotong antar pergerakan.

3.2.4 Konsep Tipografi

Tipografi merupakan salah satu aspek pendukung dalam perancangan videoklip. Penentuan dan pemilihan karakter tipografi dalam videoklip, berkaitan dengan kebutuhan penegasan dan penguatan aspek-aspek visual lainnya. Dalam perancangan videoklip band APEL yang berjudul “*Angkuh*” ini, jenis huruf yang dipergunakan untuk penegasan judul, nama band, nama album, dan nama rumah produksi dari video klip ini yang muncul pada awal videoklip adalah *Arial Black*. Jenis huruf ini memiliki karakter tingkat keterbacaan yang cukup tinggi, hal ini sesuai dengan kebutuhan menampilkan *title* untuk judul, nama band, nama album dan perusahaan label musik yang dihadirkan pada awal videoklip yang hanya tampil beberapa detik saja. Berikut ini adalah contoh huruf *Arial Black* yang dipergunakan pada videoklip.

ARIAL BLACK

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



Gambar 3.5 Penerapan font tipe Arial Black

3.3 Konsep Produksi

Karena lokasi pengambilan gambar dilakukan di ruangan tertutup (*indoor*), maka produksi membutuhkan penataan cahaya (*lightning*) untuk menghasilkan sebuah gambar yang memenuhi standarisasi suatu video. Penataan cahaya (*lightning*) juga diharapkan dapat membantu aksentuasi visual yang menampilkan kesan spesial dan megah seperti layaknya live performance. Proses pengambilan gambar dalam perancangan videoklip band APEL ini dilakukan dalam *indoor studio*. Secara keseluruhan videoklip ini berdurasi sekitar 4.00 menit dengan menggunakan media *video*, tata cahaya dan teknik *editing*. Berdasarkan segmentasi yang telah ditentukan, rencananya videoklip ini akan di buat dengan *standard broadcast* dan diharapkan dapat ditayangkan di acara-acara program musik di televisi, baik televisi lokal maupun nasional. Berdasarkan lokasi, videoklip ini dibuat menggunakan cara pengambilan gambar *indoor production (dalam ruangan)* dan untuk background yang dipakai langsung mengambil background dalam ruangan.

3.3.1 Pra-Produksi

Tahapan pra-produksi dalam pembuatan videoklip ini terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain *Storytelling*, *Storyboard*, *Shoot-list* dan waktu pengambilan *Scene*, yang akan dijelaskan pada sub bab berikut

3.3.1.1 *Storytelling*

Di videoklip ini, cerita dan pesan yang ingin disampaikan adalah perform dan aksi dari formasi baru APEL band.

3.3.1.2 *Storyboard*

Storyboard adalah dalam beberapa *scene*. Digunakan untuk lebih detailnya dalam pembuatan videoklip. Setiap *scene* disertai keterangan durasi, *camera angle*, dan lokasi/tempat.

3.3.1.3 *Shoot-List*

Penulisan *shoot-list* pada videoklip ini terbagi menjadi beberapa *point*, diantaranya:

- A. Penentuan lokasi *shooting*. Lokasi ditentukan berdasarkan *storyboard* yang dibuat. Semua *shooting* menggunakan satu lokasi dan menentukan posisi kamera.
- B. Penentuan durasi gambar yang akan diambil. Hal ini dilakukan selain untuk lebih mempermudah pengambilan gambar, juga dapat lebih

mengefektifkan waktu yang digunakan, sehingga memperkecil kemungkinan terbuangnya *stock-stock* gambar yang tidak diperlukan.

C. Penentuan *angle* kamera dari beberapa sudut dan berbagai teknik.

D. Pengambilan *image-image* gambar yang dapat dijadikan sebagai sensasi *visual* dan *stock-stock* gambar cadangan yang kira-kira dapat dipergunakan apabila *stock* pengambilan gambar yang disesuaikan dengan *storyboard* kurang berhasil hasilnya.

3.3.1.4 Waktu Pengambilan *Scene*

Pengambilan *Scene* dilakukan pada tanggal 3 September 2009, waktu pengambilan gambar dilakukan dengan teknik sebagai berikut:



A. Pada pukul 10.00 WIB, yaitu untuk *take* atau pengambilan gambar *live performance* dengan *angle camera medium shoot*.

B. Pada pukul 15.00 WIB, yaitu untuk *take* atau pengambilan gambar detil dari setiap personil dengan *angle camera medium shoot* dan *close up shoot*.

3.3.2 Produksi

Produksi merupakan inti dari penggarapan videoklip ini yang terdiri dari:

3.3.2.1 Pengambilan Gambar (*Camera Angle*)

Penempatan gambar akan terlihat pada *view finder* di kamera, atau dalam hal ini menggunakan *handycam* atau *video shoot*. Pada alat tersebut akan terlihat *shoot* yang sedang diambil gambarnya apakah sudah sesuai atau malah terpotong sebagian objeknya. Jelas *camera angle* sangat menentukan dalam pengambilan gambar.

Ada berbagai macam teknik pengambilan gambar, diantaranya yang dipakai dalam pembuatan videoklip ini adalah teknik *close up*, *middle shoot*, *long shoot* dan *zoom in / zoom out*. Teknik pengambilan gambar secara *close up* digunakan agar dapat terlihat detail apa yang dilakukan atau digambarkan, teknik pengambilan gambar secara *middle shoot* dan *long shoot* digunakan agar objek terlihat dan suasananya pun ikut terlihat (*background*).

Teknik pengambilan gambar secara *zoom in* adalah agar objek dan *background* terlihat terlebih dahulu kemudian fokus pada objek apa yang dilakukan. Sedangkan teknik pengambilan gambar secara *zoom out* adalah kebalikannya yaitu dari objek kemudian menjauh sehingga yang tergambar adalah suasananya.

3.3.2.2 Catatan Waktu dan Adegan yang Sudah Diselesaikan

Pencatatan waktu dan adegan ini dibuat untuk memudahkan penulis dalam mengetahui *scene* mana saja yang

sudah di-*take*. Selain itu juga menghindari gangguan tak terduga yang harus melakukan *take* ulang.

3.3.3 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap akhir dari pembuatan videoklip ini, yang terdiri dari:

3.3.3.1 *Capturing*

Proses *capturing* adalah pemindahan data *analog* dari kaset *DV-CAM* ke dalam *harddisk* komputer untuk kemudian dijadikan data digital. Proses ini memerlukan beberapa alat tambahan diantaranya ; kabel *firewire* (sebenarnya kabel yang dihubungkan dari *handycam* ke komputer), *plug in firewire* pada *CPU* komputer, dan *DV player* atau bisa juga *handycam* itu sendiri.

Proses ini sangat penting karena data yang berupa *stock movie* ini, nantinya akan di-*edit*, dipotong-potong atau di ambil *take* yang sesuai dan kemudian diberi *effect video*. Format ukuran *video* yang di-*capture* adalah $720 \times 576 \text{ pixel}$, *aspect ratio* *DI / DV PAL* (1.67), *frame rate* 25 fps (*frame per second*), untuk *setting audio* ; *rate* 48000, format *16 bit stereo*.

3.3.3.2 *Pemotongan Stock Movie / Editing*

Stock movie hasil dari *capturing* kemudian dipotong-potong berdasarkan *scene* pada *storyboard*. Karena setiap *scene* di-*take* sebanyak 3 sampai 4 kali, maka harus dipilih terlebih dahulu mana *scene* yang paling bagus dan paling cocok, baik dari

segi *angle* kameranya maupun dari ekspresi objeknya. Setelah dipotong-potong, kemudian disusun berdasarkan nomor urut *scene* pada *storyboard*.

3.3.3.3 *Final Cut* dan Penambahan *Effect Video*

Final cut adalah hasil pemotongan gambar-gambar akhir yang sudah terseleksi dalam proses pemotongan *stock movie*. *Final cut* tersebut belum di-*edit* secara warna (*adjust*), serta belum ada penambahan-penambahan *visual effect*.

Pertama, pengeditan audio untuk lagu “*Angkuh*”, yang ber-*extention wav*, menggunakan *software Adobe Audition 2.0*. Didalamnya dilakukan peningkatan volume suara (*dB*) dengan menggunakan *effect Amplify*. Setelah volume suara dinaikkan, di-*save* kembali dengan nama *Angkuh.wav*. File *wav* tersebut dimasukkan kembali pada program *Sony Vegas 6.0*, untuk diolah kembali bersama video. Sedangkan pengeditan video dilakukan beberapa tahap:

1. *Final cut* disusun pada *timeline* di *Sony Vegas 6.0*, lalu diberikan efek transisi pada setiap perpindahan *scene*-nya.
2. *Final cut* yang telah disusun ini kemudian diberikan *effect flicker removal*, yang bertujuan untuk menghilangkan efek garis-garis pada objek gambar, yang terlihat sangat jelas apabila objek bergerak, sehingga terlihat lebih halus ketika ada pergerakan pada objek gambarnya.
3. Setelah itu, objek-objek gambar yang tersusun pada *timeline* tersebut diberikan *effect-effect*, seperti *effect slow motion*, *effect warna (gold, blue, dan natural dari kamera)* dan *effect lens flare*.
4. Setelah objek-objek gambar diberikan *effect*, kemudian diberikan *effect transisi (cut to cut, fade in – out, dissolve)*.

5. Pada langkah selanjutnya , dilakukan *rendering* final dalam bentuk *AVI*.
6. Setelah hasil render yang ber-*extention AVI*, di *capture* kedalam kaset *mini DV* dan berbentuk *DVD*

3.3.3.4 Output Transfer

Setelah hasil akhir berbentuk *file AVI*, maka dipindahkan/di-*transfer* ke dalam format *MPEG-2*, dengan ukuran sebagai berikut:

- A. 720 x 576 pixel (panjang dan lebar ukuran format *AVI*)
- B. 720 x 576 pixel (format *MPEG-2*).
- C. Berbentuk *DVD*
- D. Berdurasi 4.00 menit.



BAB IV

RINCIAN TUGAS

4.1 Cakupan Teknis yang Dikerjakan

Pembahasan mengenai cakupan teknis yang dikerjakan oleh penulis dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- A. Hasil akhir videoklip dalam bentuk *MPEG-2* + *AVI* untuk bahan sidang dan *DVD* untuk *master*.
- B. *Storyboard*, sebagai panduan untuk pengambilan *stock shot* maupun dalam tahap *editing*.
- C. *Shoot-List*, digunakan untuk mempermudah pengambilan *stock shot*, sehingga menjadi lebih efisien.

4.2 Identifikasi Tugas

Jenis : Videoklip

Judul lagu : “*Angkuh*”

Durasi : 4.00 menit

Teknik produksi : Video

Spesifikasi *hardware* : 1. Komputer *Pentium IV 3.00 G.B*
2. Kamera *Mini-DV Panasonic MD 9000*
3. *DVD Writer LG 8x speed*

Spesifikasi *software* : 1. *Sony Vegas 6.0*
2. *Adobe Audition 2.0*
3. *Adobe Photoshop CS*

Perancangan videoklip APEL band berjudul "*Angkuh*", meliputi:

- 1... *Storyboard*.
- 2... *Shoot-List*.
- 3... *File AVI* (720 x 576 pixel, berdurasi 4.00 menit) untuk *master*, dan *output MPEG-2* untuk *DVD*.

4.3 Contoh Visual

Beberapa contoh visual dari videoklip "*Angkuh*" akan dipaparkan sebagai berikut:



Gambar 4.3.1 Contoh Visual



Gambar 4.3.2 Contoh Visual



Gambar 4.3.3 Contoh Visual



Gambar 4.3.4 Contoh Visual



Gambar 4.3.5 Contoh Visual



Gambar 4.3.6 Contoh Visual



Gambar 4.3.7 Contoh Visual



Gambar 4.3.8 Contoh Visual



Gambar 4.3.9 Contoh Visual



DAFTAR PUSTAKA

Echols, John M. Dan Shadily, Hassan. 1996. *Kamus Inggris Indonesia*. Gramedia. Jakarta.

Farid, Rudi., Drs. 2005. *Menelusuri Ide Videoklip (Workshop Video After School)*. Bandung.

Hoffmann, Ruedi. 1999. *Dasar-Dasar Apresiasi Program Televisi*. Grasindo. Jakarta.

Kismono, Gugup. 2001. *Bisnis Pengantar*. BPFE-YOGYAKARTA. Yogyakarta.

Rukmananda, Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi*. Grasindo. Jakarta.

Samad, Mansor Ahmad., Mohamed Ramli dan Anis, Shawaluddin. 1984. *Pengantar komunikasi Edisi Awal*. Penerbit USM, Pulau Pinang, Malaysia.

Zain, Badudu. 1994. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Pustaka Sinar Harapan. Jakarta.



Widyatama
UNIVERSITAS WIDYATAMA

DAFTAR ISTILAH

A

- Angle** : Dudut pengambilan gambar.
- Aspect Ratio** : Rasio dari perbandingan dimensi lebar dan tinggi dalam sebuah *image* atau gambar.
- Audience** : Pemirsa yang menyaksikan film.
- AVI** : Akronim dari *Audio Video Interleaved*, suatu *format* standar untuk *video digital* pada *Video for Windows*.

B

- Background** : Latar belakang.
- Bit** : Singkatan dari *Binary Digit*, elemen terkecil dari memori komputer. Dalam hal ini digunakan untuk memberikan nilai warna dari *pixel* dalam sebuah *image*.
- Capture** : Pemindahan data *analog* dari kaset/film ke dalam *harddisk* komputer untuk dijadikan data *digital*.
- Close Up** : Pengambilan gambar dari jarak dekat.
- Cutting** : Proses pemotongan gambar.
- Dissolve** : Efek optis antara dua pengambilan gambar, dimana gambar berikutnya mulai muncul ketika gambar sebelumnya secara bertahap menghilang.
- Durasi** : Waktu yang diberikan atau dijalankan.
- Editing** : Mendapatkan seluruh program gambar dan mengaturnya ke dalam kesatuan yang lengkap.

I

Image : Simbol yang sesuai dengan objek.

L

Lighting : Penataan cahaya.

M

MPEG : Akronim untuk *Motion Pictures Experts Group*. Kompresi standar untuk *image* bergerak.

P

PAL : Akronim untuk *Phase Alternating Line*. Standar warna televisi yang dikembangkan di Jerman yang menggunakan 625 garis dan *image field* per detik. *PAL* adalah sistem standar warna yang dominan di Eropa.

Pasca Produksi : Proses penyelesaian akhir dari produksi. Biasanya istilah ini digunakan pada proses *editing*.

Pixel : Singkatan dari *Picture Element*. Merupakan elemen terkecil dari sebuah *image*.

Pra Produksi : Berbagai kegiatan persiapan sebelum pelaksanaan produksi dimulai.

S

Shot : Meng-*expose*/merekam objek ke dalam film atau video.

SIF : Singkatan dari *Standard Image Format*. Format *MPEG-1* dengan resolusi *PAL* 352 x 288 dan *NTSC* 352 x 240. Format *MPEG-2* dengan resolusi *PAL* 720 x 576 dan *NTSC* 720 x 480.

Storyboard : Sejumlah sketsa yang menggambarkan adegan film yang disusun secara teratur dan dilengkapi dengan catatan dialog, durasi dan deskripsi adegan. Dipergunakan untuk mempermudah pengambilan gambar.

Studio : Lokasi khusus tempat pelaksanaan kerja produksi berlangsung. Dapat untuk melaksanakan syuting (*Shooting Studio*) maupun untuk *editing* (*Post Production Studio*).

V

Video : Transmisi elektronik penerima gambar.

Videoclip : Video musik.



Lirik

Angkuh

APEL

Intro :

Angkuh nya..Dirimu bicara..

Bridge :

Bersikap bagaikan
Kau tak pernah salah
Ku terlalu malas
Untuk menyangkalnya

Reff :

Bersandiwarah...Kau di depanku
Sampai kau puas..sementara ku tak tahu
Teruslah menipu...Kau di depanku
Sampai ku marah.. Dengan janjimu..

Teruslah...Berjanji
Tak satu pun yang kau penuhi

Song :

Lihatlah..Engkau masih saja
Merasa kau yang paling benar..

**Back to bridge*

**Back to reff*