

BAB III

PEMECAHAN MASALAH

3.1 Strategi Pemecahan Masalah

3.1.1 Strategi Pendekatan

Berdasarkan unsur dasar videoklip, konsep videoklip **BUBLE band** dengan judul lagu "*Jangan Malu Donk*" ini sifatnya lebih mengarah kepada *music video* dimana tampilan visual lebih diutamakan perannya untuk mengungkapkan cerita/pesan/makna dari lirik tersebut. Isi dari lirik lagu tersebut juga diperkuat maknanya dengan tampilan-tampilan visual pada sesi *performance*.

Pendekatan melalui bahasa visual dan audio sangat berperan penting dalam pembuatan videoklip ini, seperti pemilihan adegan adegan lucu serta penampilan keseharian personel itu sendiri. Mulai dari mandi sampai beraktifitas, merupakan keseharian yang memang dilakukan oleh anggota **BUBLE Band**.

3.1.2 Strategi Komunikasi

Proses penyampaian pesan ditayangkan secara ringan, dengan menampilkan tayangan yang mewakili aktifitas anggota Band, yang ditambah dengan sisipan lelucon lelucon didalamnya, mengajak penonton untuk bergembira, hal ini juga secara langsung mewakili image **BUBLE BAND** sendiri.

Maksud pemilihan konsep ini adalah untuk merubah paradigma masyarakat awam tentang image **PUNK** yang mungkin bagi sebagian orang terkesan negatif, sedangkan pada videoklip ini, image **PUNK** itu sendiri terkesan berbeda dari image **PUNK** yang ada.

3.2 Konsep Desain

Pada penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa penerapan konsep desain sebagai pendekatan umum, untuk pemecahan masalah mengenai pemilihan media dan dalam mengangkat videoklip **BUBLE band**, dengan judul lagu "*Jangan Malu Donk*". Sebagai ide ataupun gagasan awal pembuatan videoklip ini, penulis ingin menampilkan *performance* dari para personel **BUBLE band**, dengan bermain secara natural sesuai dengan *style* dan karakter masing-masing personilnya dipadukan dengan tampilan eksperimental visual. Videoklip ini memadukan antara dua sesi, yaitu sesi *performance* dari *band*, yang bertujuan secara tidak langsung untuk memperkenalkan para personel **BUBLE band** dan sesi tampilan visual yang bertujuan untuk memperkuat lirik dalam lagu. Teknik pengambilan gambar dilakukan dengan cara metode pengambilan gambar *in loc studio*.

Konsep dasar yang digunakan oleh penulis dalam penggarapan videoklip ini adalah perpaduan antara *performance clip* dan *experiment visual*. Berdasarkan tradisi visualnya, videoklip yang digarap ini lebih mengarah sifatnya kepada *filmed performance*, karena videoklip ini lebih ditekankan kepada komposisi, irama dan performance, tanpa dialog dan durasi yang cukup singkat. Konsep videoklip ini juga menekankan kembali pada judul lagu dari **BUBLE band**, "*Jangan Malu Donk*". Bagaimana mencernakan maksud dari isi lirik tersebut hingga dapat di visualisasikan, dengan mengangkat keterkaitan personel *band* yang satu dengan yang lainnya (dalam hal ini **BUBLE band** yang terdiri dari 2 personel), yaitu Sony dan Kenn dibuat pada adegan live performance.

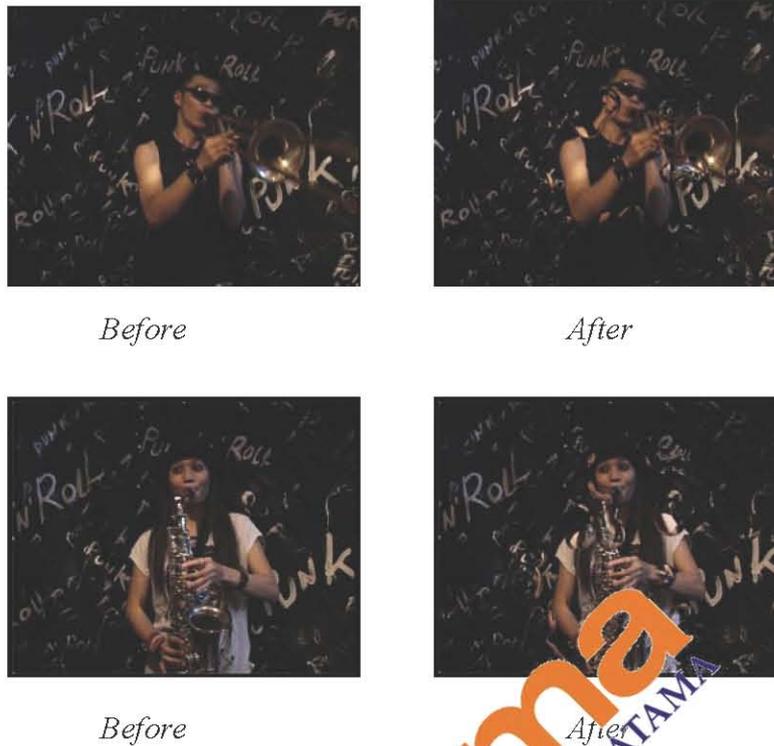
3.3 Konsep Visual

Untuk konsep visual, penulis ingin menampilkan sebuah tampilan visual yang terdiri dari beberapa konsep seperti konsep warna, transisi, konsep layout, dan pengambilan gambar. Untuk tampilan warna menggunakan warna yang sesuai dengan *image BUBLE band*. Dengan pengambilan gambar sesuai dengan gerakan kamera (*cut to cut*), *angle* kamera sederhana serta perpindahan/transisi gambar yang cepat, dikarenakan ingin menyesuaikan dengan *beat* dan irama dari lagu tersebut. Dengan menggunakan tampilan *Fullscreen*. Sedangkan untuk *effect* yang dipakai adalah efek *old film*, efek *CC Mr. Mercury*.

Maksud pemilihan efek *old film* adalah untuk memberikan kesan video tua, dengan maksud memberikan kesan kusam, sebagai salah satu ciri khas *punk*, sedangkan penggunaan efek *CC. Mr. Mercury* untuk membuat *buble*, yang merupakan icon simbol dari Grup Band Buble itu sendiri.



Gambar 3.1 Hasil *effect Old Film Look* pada Videoklip Buble Band



Gambar 3.2 Hasil *effect CC*. Merupakan pada Videoklip Buble Band

3.3.1 Konsep Warna

Konsep warna yang diambil dalam pembuatan videoklip ini adalah warna yang terdistorsi yang memiliki kecenderungan ke arah gelap atau redup, untuk membantu menguatkan image band yang beraliran punk. Hal tersebut juga diperkuat dengan backdrop yang menggunakan warna dominan hitam dan lighting yang tidak terlalu terang, bertujuan untuk medramatisir visual dari lagu dan image punk yang merupakan genre dari grup band **BUBLE**.

Konsep warna tersebut juga di perkuat dengan penggunaan efek lampu warna warni yang menghiasi live performance mereka, yang dimaksudkan untuk memberi kesan eksentrik dan berwarna warni, sekaligus untuk mendapatkan bayangan dan ketajaman visual.

Di proses akhir pengeditan, pembuatan videoklip ini mengacu kepada standar warna *broadcast* yaitu warna *RGB* (*red, green, blue*).

3.3.2 Konsep *Layout*

Konsep *layout* menggunakan ukuran 3:4 pada layar televisi akan dibuat terlihat dengan **format *fullscreen***, format ini bertujuan untuk mendapat kesan agar terlihat lebih besar dan sesuai dengan standar televisi sehingga sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai.

3.3.3 Konsep Transisi

Konsep transisi yang digunakan pada perpindahan setiap *scene* pada videoklip ini yaitu:

1. transisi *fade-in fade-out* :Efek optis antara pergantian dua *scene*, dimana *scene* berikutnya secara perlahan mulai muncul setelah *scene* sebelumnya secara bertahap menghilang, sehingga menghasilkan jeda selama beberapa pesekian detik antara pertukaran dua *scene* tersebut.
2. Transisi *dissolve* :Transisi yang dihasilkan dengan cara melakukan *fade-out* dari *scene* sebelumnya sembari melakukan *fade-in* pada *scene* berikutnya. Dua *scene* tersebut beberapa saat bertumpuk, *scene* pertama berangsur hilang dan diganti oleh *scene* yang berikutnya.
3. Transisi *cut to cut* :Transisi yang secara langsung dapat menghubungkan dua situasi secara cepat.

Ketiga transisi ini bertujuan untuk :

1. Membandingkan tempat atau posisi.

2. Meciptakan kesan keteraturan.
3. Mempertahankan kesinambungan titik pandangan.
4. Menunjukkan persamaan atau perbedaan.
5. Meminimalisasi gangguan pada alur gambar.
6. Memotong antar pergerakan.

Ketiga transisi ini merupakan transisi yang *standard* namun cukup *simple* dan efektif untuk videoklip ini, sehingga berkesan sederhana dan disesuaikan dengan *beat* lagu.



Gambar 3.5 Hasil transisi *dissolve*



Gambar 3.6 Hasil transisi *fade-in/fade-out*

3.3.4 Sudut Pandang (*Angle*) atau *Framing*

Konsep yang digunakan bermain pada gerakan kamera (*cut to cut*), *framing* kamera sederhana serta perpindahan/transisi gambar yang cepat, Dalam pembuatan videoklip ini ada berbagai macam teknik pengambilan gambar, diantaranya *close up*, *extreme close up*, *long shot*, *medium shot*, *medium close up*, *zoom in/zoom out*, *pan left/pan right* dan *close up truck out cut to black*, *hand held*.

Pengambilan gambar secara *close up* dan *extrim close up* digunakan agar dapat terlihat detail apa yang dilakukan atau digambarkan dalam jarak pandang yang dekat, teknik pengambilan gambar secara *middle shot*, *long shot* dan *medium close up* digunakan agar objek terlihat dan suasanaanya pun ikut terlihat (*background*).

Pengambilan gambar secara *zoom in* adalah agar objek dan *background* terlihat terlebih dahulu kemudian fokus pada objek yang ditentukan. Sedangkan teknik pengambilan gambar secara *zoom out* adalah kebalikannya yaitu dari objek kemudian menjauh sehingga yang tergambar adalah suasanaanya juga perlahan akan terlihat.



Gambar 3.7 *Close-up*



Gambar 3.8 *Medium Close-up*



Gambar 3.9 *Medium Shoot*



Gambar 3.10 *Long Shoot*

3.3.5 Konsep Tipografi

Jenis huruf yang digunakan untuk judul, nama *band*, nama album, dan pembuat videoklip yang muncul pada awal videoklip ditampilkan adalah **SF COMIC SCRIPT**. Karena huruf pada **SF COMIC SCRIPT**, terlihat tidak statis dan terkesan dinamis, cocok untuk menggambarkan imge dari Buble Band.

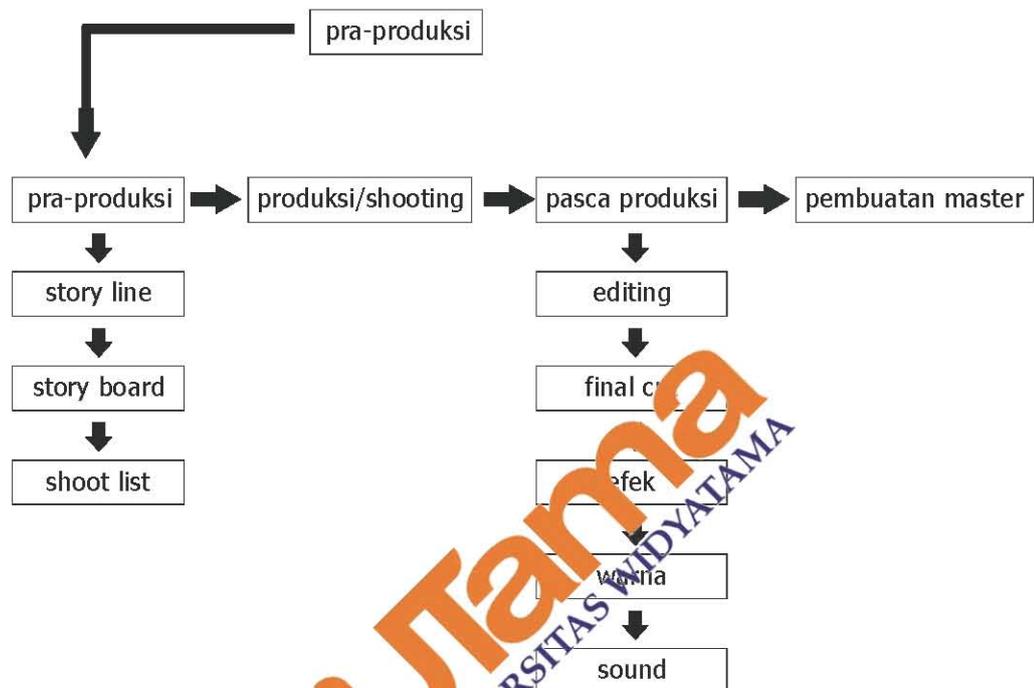
Berikut ini adalah contoh visual jenis huruf **SF COMIC SCRIPT** yang digunakan pada *title* :

**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 1234567890~!@#\$%^&*()_**

3.4 Konsep Produksi

Berdasarkan klasifikasinya konsep produksi videoklip "*Jangan Malu Donk*" ini menggunakan metode berdasarkan lokasi, videoklip ini dibuat menggunakan cara pengambilan gambar *indoor production* (dalam ruangan) dengan perincian menggunakan metode *indoor studio*, yaitu pengambilan gambar berada di dalam studio untuk *performance* dan naratif.

Diagram Proses Produksi Video Klip



Gambar 3.11 Proses Produksi

3.4.1 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:

3.4.1.1 *Storytelling*

Storytelling adalah suatu hal yang sangat menentukan dalam pengambilan gambar atau *angle-angle* kamera dalam pembuatan videoklip. *Storytelling* ini disesuaikan keinginan penulis sehingga mempermudah penyusunan dalam pembuatan videoklip tersebut.

3.4.1.2 *Storyboard*

Storyboard dibuat dalam beberapa *scene*. Digunakan untuk lebih detailnya pembuatan videoklip. Setiap *scene* disertai dengan durasi, camera angle dan lokasi atau tempat.

3.4.1.3 *Shoot-List*

Penentuan *shoot-list* pada videoklip ini terbagi dalam beberapa macam yang diantaranya adalah:

- 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 baik hasilnya.

3.4.1.4 Waktu Pengambilan *Scene*

Pengambilan *scene* dilakukan pada bulan Desember (untuk *live performance* dan adegan drama) Waktu pengambilan gambar dilakukan dengan perincian sebagai berikut :

Pada tanggal 23 Desember 2010, yaitu untuk pengambilan gambar *live performance* dan sesi naratif, dilakukan dari pukul 22.30 sampai dengan pukul 05.00 WIB. Pengambilan gambar dilakukan di dalam studio dengan menggunakan tiga buah lampu dan kain hitam sebagai backdrop.

3.4.2 Produksi

Tahapan produksi dalam pembuatan videoklip ini terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain pengambilan gambar atau *camera angle*, catatn waktu dan adegan yang sudah diselesaikan. Produksi merupakan inti dari penggarapan videoklip yang akan dijelaskan pada sub bab berikut :

3.4.2.1 Pengambilan Gambar

Penempatan gambar akan terlihat pada *view finder* di kamera, atau dalam hal ini menggunakan kamera *SONY XLI*. Pada alat tersebut akan terlihat *shoot* yang sedang diambil gambarnya apakah sudah sesuai atau mungkin terjadinya terpotong sebagian objeknya. Disini sangat jelas pentingnya *camera angle* dalam pengambilan gambar.

Pencatatan waktu dalam setiap adegan ini dibuat untuk memudahkan Penulis sebagai sutradara dalam mengetahui *scene* mana saja yang sudah di ambil gambarnya (*take*). Selain itu juga menghindari gangguan tak terduga yang harus melakukan pengambilan gambar ulang atau *take* ulang.

3.4.3 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap akhir dari pembuatan videoklip ini, yang meliputi *capturing*, pemotongan *stock movie* atau sering sekali disebut *editing*, *final cut* dan penambahan *effect video* dan diakhiri dengan *Output Transfer*. Penjelasannya dapat dilihat dari sub bab dibawah ini, diantaranya :

3.4.3.1 *Capturing*

Proses *capturing* adalah perpindahan data *analog* dari kaset *DV Premium* ke dalam *harddisk* komputer untuk lebih lanjutnya dijadikan data dalam bentuk *digital*. Proses ini memerlukan beberapa alat dan bahan diantaranya; kabel *firewire* (sejenis kabel yang menghubungkan dari *handycam* ke komputer), *plug in firewire* pada *CPU* komputer, dan *DV playback* atau bisa juga menggunakan dari *handycam*-nya itu sendiri.

Proses ini sangat penting sebab data yang berupa *stock movie* ini nantinya akan di-*edit*, diotong-potong atau di ambil *take* atau gambar yang sesuai yang kemudian akan diberikan beberapa *effect video*. Format ukuran *video* yang di-*capture* adalah $720 \times 576 \text{ pixel}$, *aspect ratio* *DI / DV PAL* (1.067), *frame rate* 25 fps (*frame per second*). Untuk *setting audio* ; *rate* 48000, *format* 16 bit *stereo*.

3.4.3.2 Pemotongan *Stock Movie* / *Editing*

Stock movie hasil dari *capturing* kemudian dipotong-potong berdasarkan *scene* pada *story board*. Pemilihan *scene* berdasarkan yang paling bagus atau sesuai dan cocok, baik dari segi *angle* kameranya maupun dari ekspresi objeknya. Setelah dipotong-potong, kemudian disusun berdasarkan nomor urut *scene* pada *storyboard*

3.4.3.3 *Final cut dan Effect Video*

Final cut adalah proses pemotongan gambar gambar akhir yang sudah terseleksi dalam proses pemotongan *stock movie*. Final cut tersebut belum disentuh atau diedit secara warna (*adjust*), *edit audio* (kejernihan audio dan sebagainya). Untuk pengeditan audio pada lagu “Jangan Malu Donk”, dilakkan peningkatan volume suara atau (db) dengan menggunakan *effect EQ Graphic*. Setelah semua audio bersih dan jernih, kemudian di save dengan extension wav. File wav tersebut kemudian dimasukkan kembali kedalam software *Adobe Premiere CS3*, untuk kemudian diolah kembali bersama video, sedangkan proses pengeditan video dilakukan beberapa tahap:

1. Final cut disusun menurut *storytelling* pada timeline *Adobe Premiere CS3* lalu kemudian diberikan efek transisi pada setiap perpindahan antar *scene*-nya.
2. Setelah diatur susunannya, kemudian final cut tersebut di atur ketajaman serta *adjustmen* warnanya.
3. Hasil tersebut, digabungkan dengan *audio* dan *background*, dan setelah itu di-render dengan *extention AVI*. Agar gambar terlihat lebih jernih dan tidak pecah, dibagian *setting export movie* memakai *Adobe Premiere CS3*
4. Setelah hasil render yang ber-*extention AVI*, maka hasil tersebut dimasukan ke dalam *software adobe after effects CS3*, untuk melakukan proses warna yang meliputi *adjus* warna dan mempertajam ketajaman gambar serta diberi efek-efek tambahan pada setiap *scene*-nya untuk menyesuaikan dengan kualitas standar warna pada tayangan televisi dengan menggunakan *effect broadcast color* dan *brightness and contrast*.

5. Setelah efek perwarnaan pada setiap *scene* selesai, kemudian hasilnya di-*render* ke dalam format *AVI*.
6. Hasil *render* yang sudah berbentuk format *AVI* tersebut, kemudian dikirim kembali ke *adobe premiere CS 3*, untuk memperbaiki sound pada videoklip yang dikarenakan setelah memasuki *software adobe after effects CS 3* sound tersebut mengalami perubahan.
7. Pada langkah selanjutnya, dilakukan *rendering* final dalam bentuk *AVI*.
8. Setelah hasil render yang ber-*extension AVI*, di *capture* kedalam kaset *mini DV* dan berbentuk *DVD*.

3.4.3.4 Output Transfer

Setelah hasil akhir berupa *file mpeg*, maka dipindahkan / di *transfer* ke dalam format *mini DV*, dengan ukuran sebagai berikut.

- a. 720 x 576 pixel panjang dan lebar video ukuran format *AVI*.
- b. Berupa *Digital Video Disc* dan *Mini DV*.
- c. Berdurasi 3 menit 14 detik.



BAB IV

RINCIAN TUGAS

4.1 Cakupan Teknis Pekerjaan

Pembahasan mengenai cakupan teknis yang dikerjakan oleh Penulis dalam pembuatan Tugas Akhir videoklip **BUBLE band** ini adalah sebagai berikut:

- A. Hasil akhir videoklip dalam bentuk *AVI* untuk bahan sidang dan *DVD* serta *mini DV* untuk *master*.
- B. *Storytelling*, sebagai panduan cerita atau skenario untuk *stock shot* maupun *editing*.
- C. *Storyboard*, sebagai panduan untuk pengambilan *stock shot* maupun dalam tahap *editing*.
- D. *Shoot-list*, digunakan untuk mempermudah pengambilan *stock shot*, sehingga lebih efisien.

4.2 Identifikasi Tugas

Jenis	: Videoklip
Judul lagu	: ” <i>Jangan Malu Donk</i> ”
Durasi	: 4.00 menit (<i>universal Counting Leader</i> dan <i>title</i>)
Teknik Produksi	: Video
Spesifikasi <i>Software</i>	: 1. <i>Pinnacle Media Box</i> 2. <i>Adobe Premier CS.4</i> 3. <i>Adobe After Effect CS.4</i>

Perancangan videoklip **BUBLE band** berjudul ”*Jangan Malu Donk*”, meliputi:

1. *Storytelling*

2. *Storyboard*
3. *Shoot-List*
4. *File AVI* (720 x 576 pixel, dengan durasi 4.00 menit) pada master.
5. Output *MPEG-II*

4.3 Contoh *Storyboard*

Beberapa contoh gambar *storyboard* dari videoklip *BUBLE band* berjudul "*Jangan malu Donk*", akan dipaparkan sebagai berikut :



Gambar 4.1

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.2

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.3

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.4

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.5

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.6

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.7
(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.8
(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.9
(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.10
(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.11
(Sumber data milik pribadi)

4.4 Contoh Hasil Visual

Beberapa contoh visual dari videoklip **BUBLE band** berjudul *"jangan Malu Donk"*, akan dipaparkan sebagai berikut



Gambar 4.12

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.13

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.14

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.15

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.16

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.17

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.18

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.19

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.20

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.21

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.22

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.23

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.24

(Sumber data milik pribadi)



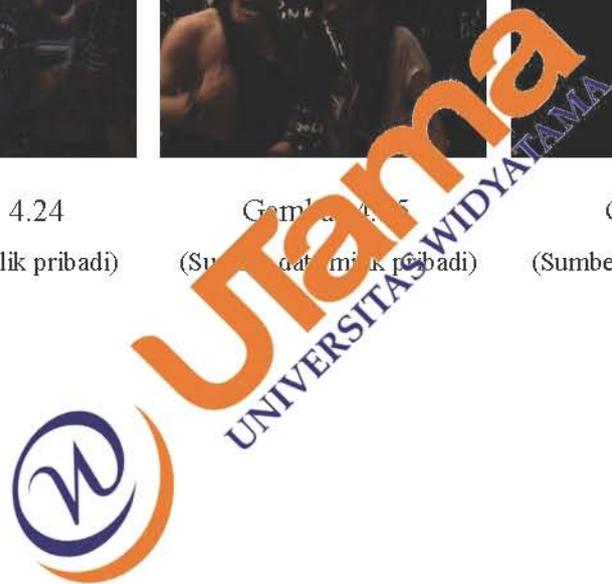
Gambar 4.25

(Sumber data milik pribadi)



Gambar 4.26

(Sumber data milik pribadi)



4.5 Lirik Lagu

“Jangan Malu Donk”

Verse 1 :

Saat pergi di party aku duduk sendiri
 Tak ada yang menemani terasa hampa sekali
 Kulihat tampang melirih tatapan penuh pesona
 Inginnya kuhampiri tapi merasa gengsi

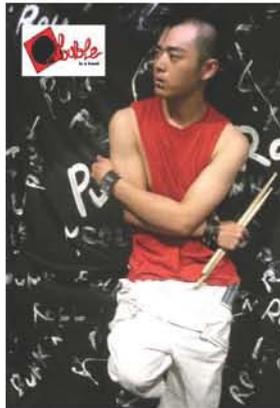
Verse 2 :

Ganteng menarik hati body gagah sekali
 Rambut mohawk menjadi ciri khas pun rock sini
 Apa yang kaulakukan tampak gugup disana
 Aku berdiam diri sudah lama menanti

Chorus:

Jangan malu donk.. jangan malu malu donk
 Jangan malu donk.. jangan jangna jangan jangan malu dong
 Jangan malu donk.. jangan malu malu donk
 Jangan malu donk.. jangan jangna jangan jangan malu dong

4.6 Formasi Buble Band



Nama : Ape
 Tanggal Lahir : 24 May 1989
 Agama : Islam
 Alamat : Jl. Batununggal Elok.
 No. 2, Batununggal Indah, Bandung
 Hobby : Musik
 Posisi : Drummer
 Pendidikan : Lim Kwok King University,
 Malaysia



Nama : Kenn
 Tanggal Lahir : 30 Januari 1990
 Agama : Islam
 Alamat : Jl. Batununggal Elok.
 No. 2, Batununggal Indah, Bandung
 Hobby : Musik
 Posisi : Vokalis
 Pendidikan : Universitas Islam Bandung.
 Fakultas Komunikasi



CURICULUM VITAE

Nama : Boan Hendrik Mulyun
Tempat & Tanggal Lahir : Kijang 8 Januari 1984
Agama : Kristen Protestan
Telepon : +62812271625
e-mail : boanhendrik@gmail.com

PENDIDIKAN

- SDN 03 Bintan Timur 1996
- SMP Negeri 1 Bintan Timur Tahun 1999
- SMA Negeri 2 Tanjung Pinang Tahun 2002

DAFTAR PUSTAKA

Uchjan, Oyong Effendy, 2002 "*Kamus komunikasi*", Jakarta.

O'Sullivan, Tim, 1983, "*Key Concepts in Communication*", Routledge, London.

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

Farlow, Herlen, 1979, "*Publicizing and Promotion Programs*", Mcgraw, Hill.

