

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Video Klip Musik, Film Pendek.

Video musik pertama dibuat tahun 1920 di Rusia. Ketika itu, sebuah film animasi dibuat oleh Oskar Fischinger untuk mendampingi simponi prometheus karya Alexander Scriabin dalam sebuah pertunjukan orkestra.

(www.pikiran-rakyat.com/cetak/0304/09/0109.htm)

Menyadur kata-kata dari Henry Foundation (sutradara video musik & musisi) dalam seminar Strategi Visual dalam Video Musik di Ruangrupa, Jakarta 13 oktober 2003 “Langkah pertama, mendengarkan dan menghapalkan lagu yang kadang butuh seminggu, bahkan sebulan juga bisa. Saya coba membayangkan di atas musik ini kalau dijadikan soundtrack, adegannya apa, ya? Jadi berusaha mendapatkan emosi yang tidak hanya di lirik, tapi juga musik dan iramanya. Dari situ mulai saya kembangkan lagi sebuah cerita ke depan atau ke belakangnya...” maka penulis menyimpulkan dalam pembuatan produk audiovisual dibutuhkan tahapan-tahapan yang akan membuat hasil pengerjaan produk audio visual ini menjadi menarik karena selain menyesuaikan dengan isi lagu, juga terdapat ciri khas sang pembuat videoklip itu dalam pengembangan cerita.

Video musik atau yang lebih dikenal dengan video klip adalah satu bentuk karya seni berwujud audio visual yang bisa dinikmati oleh khalayak ramai. Video musik juga merupakan salah satu faktor pendukung image sebuah karya seni, baik dibidang musik ataupun film. Video klip telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Baik dari kreatifitasnya maupun penggarapannya. Pada era tahun

90'an para pembuat video klip terbatas hanya pada pengambilan gambar langsung (live shoot) yang diberi sedikit editing. Tapi pada masa kini pembuatan video klip mencakup tehnik dan konsep yang sangat luas. Tidak hanya mengandalkan pengambilan gambar, bahkan disertai animasi grafis atau bahkan full animasi tanpa ada live shoot. Mengutamakan sudut pengambilan gambar, pewarnaan dan simbolisasi visual yang sesuai dengan lagu adalah garis besar konsep yang akan dihasilkan. Dalam pengarapan video klip, pembuat video klip dapat dengan luwes memberikan ide-ide dan kreatifitasnya. Berbeda dengan film yang masih terdapat batasan-batasan yang harus diperhatikan.

Film pendek merupakan satu bentuk film yang paling sulit untuk digarap, namun paling mudah untuk dinikmati. Di Amerika, yang tergolong film pendek adalah film berdurasi 20-40 menit. Bahkan di Eropa dan Australia, film pendek harus berdurasi 1-15 menit saja. Ini merupakan tantangan tersendiri bagi para pembuat film. Kita harus menyampaikan pesan dengan cara apapun yang mungkin dilakukan agar dipahami oleh penonton hanya dalam waktu yang sangat singkat. (<http://www.lalightsindiefest.com/film.php?newsID=301>)

2.2 Sistematika Pembuatan film atau video

Terdapat berbagai jenis film, antara lain, film dokumenter, video pendek, company profile, dan yang lainnya. Pada dasarnya, sistematika pembuatan semua jenis film hampir sama. Adapun tahapan-tahapannya sebagaimana penulis ketahui melalui artikel dari kuncoro aji dalam websitenya (<http://kuncoroaji.wordpress.com/tag/materi/video-editing/>) adalah sebagai berikut :

- Tahap Persiapan (Pre Produksi)

Persiapan dapat terdiri dari skenario, skrip, storyboard, anggaran, perlengkapan, dan yang lainnya.

~ Skenario

Skenario merupakan bentuk tertulis dari keseluruhan film. Skenario adalah cerita dalam bentuk dasar rangkaian dan adegan-adegan yang tidak dirincikan.

~ Skrip

Skrip terdiri dari rincian naskah siap produksi yang berisi sudut pengambilan (angle) secara rinci dan spesifik serta bagian-bagian kegiatan.

~ Storyboard

Storyboard merupakan sketsa dari momentum kunci aktivitas, dapat disamakan dengan suatu Comic-Strip. Storyboard berisikan penjelasan gerak, suara, sudut pandang kamera berikut tuntunannya.

~Tahap Pengumpulan Materi

Tahap pengumpulan materi terdiri dari pengambilan gambar video (shooting), audio, gambar diam, teks, dan animasi.

- Tahap Perakaman (Production)

Tahap perekaman merupakan hasil transfer materi ke dalam aplikasi pengolah video atau yang dikenal dengan istilah capture. Proses transfer dari kamera ke komputer memerlukan konsentrasi untuk mendapatkan kualitas gambar yang maksimal. Proses ini bisa menggunakan alat penghubung yang dikoneksikan dari kamera ke komputer. Dalam PC, konektor bisa dihubungkan melalui USB, FireWire atau PCI.

- Tahap Akhir (Post Production)

Tahap Penggabungan

Tahap penggabungan adalah proses penyatuan materi untuk diedit sehingga menghasilkan film yang menarik. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melakukan pengeditan, yaitu :

- ~ Pemotongan Gambar
- ~ Pemberian efek tulisan
- ~ Transisi Gambar
- ~ Pemberian efek suara
- ~ Penggabungan (Rendering)

Tahap Keluaran

Tahap keluaran merupakan hasil akhir pengeditan film. Hasil akhir bisa ditentukan untuk ditampilkan ke dalam berbagai format media, seperti video, film, VCD, DVD atau yang lainnya.

Selain itu Editing juga terbagi 2, yaitu:

- OFFLINE Editing:
- ONLINE Editing:

Editing yang telah ditambahi dengan narasi, efek suara, transisi, dan lain lain. Setelah menentukan konsep dan melalui proses produksi maka tiba waktunya untuk proses editing. Proses editing adalah salah satu elemen penting di dalam sinematografi dan tidak dapat dipisahkan dari dunia broadcasting. Editing adalah suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil shooting dengan cara memotong gambar ke gambar (cut to cut) atau dengan menggabungkan gambar-

gambar dengan menyisipkan sebuah transisi. Pada proses editing, gambar tidak cukup hanya digabung-gabungkan begitu saja. Banyak sekali variabel yang harus diketahui dalam proses editing, misalnya : camera angle, cameraworks, jenis shoot, motivasi, informasi, komposisi, sound, dan continuity. Istilah-istilah tersebut merupakan “**Grammar of The Edit**” yang harus dipegang dan diketahui oleh seorang editor.

- Motivasi

Pada film, gambar-gambar seperti jalanan kota, gunung, laut, awan, dan sebagainya sering kali ditampilkan sebelum gambar utama (subjek/objek). Tujuan dimunculkan gambar-gambar tersebut adalah sebagai penggiring dan penjelas dari gambar selanjutnya. Selain gambar, motivasi dapat juga dimunculkan dalam bentuk audio, misalnya : suara telepon, air, ketukan pintu, langkah kaki, dan sebagainya. Motivasi dapat juga berupa perpaduan gambar dan audio.

Informasi Pengertian informasi pada editing sebenarnya mengacu pada arti sebuah gambar. Gambar-gambar yang dipilih oleh seorang editor harus memberikan suatu maksud atau menginformasikan sesuatu.

- Komposisi

Salah satu aspek penting bagi editor adalah pemahaman tentang komposisi gambar yang bagus. Bagus di sini artinya memenuhi standar yang sudah disepakati atau sesuai dengan Cameraworks.

- Continuity

Continuity adalah suatu keadaan di mana terdapat kesinambungan antara gambar satu dengan gambar sebelumnya. Sedangkan fungsi dari continuity adalah

untuk menghindari adanya jumping (adegan yang terasa meloncat), baik itu pada gambar atau audio.

- Tittling

Semua huruf yang diperlukan untuk menambah informasi gambar.

Misalnya : judul utama, nama pemeran, dan tim kreatif.

- Sound

Sound dalam editing dibagi menurut fungsinya, sebagai berikut :

~ Original Sound

Semua audio/suara asli subjek/objek yang diambil bersama dengan pengambilan gambar/visual.

~ Atmosfer

Semua suara latar/background yang ada di sekitar subjek/objek.

~ Sound Effect

Semua suara yang dihasilkan/ditambahkan ketika saat editing, bisa dari original sound maupun atmosfer.

~ Music Illustration

Semua jenis bunyi-bunyian/nada, baik itu secara akustik maupun electric yang dihasilkan untuk memberi ilustrasi/kesan kepada emosi/mood penonton.

(Apa Itu Video Editing ?. 2007. *Internet*.

<http://kuncoroaji.wordpress.com/tag/materi/video-editing/>)

Pada proses paska produksi terdapat transisi. Dalam bahasa ilmiah transisi mempunyai arti perpindahan dari satu tempat ke tempat lain, tapi dalam video editing transisi merupakan perpindahan dari scene satu ke scene yang berikutnya.

Macam–macam transisi antara lain :

- a. Cut to cut: pergantian gambar ke gambar berikutnya secara tiba-tiba / mendadak.
- b. Dissolve/Mix: pergantian gambar ke gambar berikutnya secara perlahan-lahan.
- c. Fade In / Fade Out
 Fade In: Menunjukkan gambar pertama dari sebuah blank yang secara perlahan – perlahan muncul sampai mendekati level normal.
 Fade Out: adalah Menunjukkan gambar yang secara perlahan dari level normal menuju blank pada frame gambar.
- d. Super Imposed: perpaduan dua gambar atau lebih kedalam satu frame gambar.

2.3 Teknik – teknik pengambilan gambar dan beberapa istilah

Sudut Pengambilan Gambar (camera angle)

Menurut komposisi atau dalam istilah lain disebut camera angle adalah sudut pengambilan gambar pada sebuah camera menurut Naratama pada bukunya yang berjudul *Menjadi Sutradara Televisi*, yang terdiri dari :

1. Extreme Close up: pengambilan gambar dengan lebih menekankan pada objek (detail) yang diambil daripada close up.
2. Close up: pengambilan gambar dengan lebih jelas dan dekat dengan objek.
3. Medium Close up: bidikan kamera dengan batasan antara kepala sampai pinggang.
4. Knee $\frac{3}{4}$ shot: Bidikan kamera dengan batasan antara kepala sampai lutut.

5. Full shot: Bidikan kamera mencakup seluruh anggota badan.
6. Long shot: Bidikan kamera dengan jarak cukup jauh dari objek.
7. Medium long shot: Bidikan kamera dengan jarak cukup jauh dari objek tetapi tampilan dari objek masih cukup jelas.

Sebuah kamera mempunyai unsur pergerakan yang berfungsi untuk memberi kesan agar suatu video tidak hanya menghadirkan video dengan sudut pengambilan tanpa pergerakan (snapshot), melainkan menampilkan sesuatu tampilan yang bergerak pada frame video tersebut untuk menghindari rasa kebosanan pada para penikmat (konsumen), unsur dari teknik pergerakan kamera yaitu :

- a. Zoom in / out: pergerakan camera dengan memainkan jarak pada lensa tanpa merubah posisi kamera.
- b. Track in / out: pergerakan camera dengan maju atau memundurkan posisi kamera.
- c. Scrabing: pergerakan camera dengan menggeser posisi kamera ke kiri atau ke kanan.
- d. Tilt up / down: pergerakan camera dengan menggerakkan kamera dengan posisi menengok ke atas atau ke bawah yang bertumpu pada sumbu (tripod).
- e. Panning: pergerakan kamera dengan menolehkan kamera ke kanan atau ke kiri yang bertumpu pada sumbu (tripod).
- f. Swing: pergerakan kamera dengan memutar objek dan objek digunakan sebagai poros.
- g. Pedestal up / down: pergerakan kamera dengan posisi kamera naik turun.
- h. Follow: pergerakan kamera dengan mengikuti gerak objek.

Establishing: shot yang bertujuan untuk menarik perhatian penonton dengan mengikuti shot selanjutnya.

Slow Motion

Slow motion adalah tehnik yang dimana film tampak seperti lebih lambat. Diciptakan oleh seorang berkewarganegaraan Austria yang bernama August Musger. Dasar dari tehnik ini didapat adalah saat tiap frame dari frame diambil dengan kecepatan rata-rata yang lebih cepat daripada saat diputar ulang. Saat diputar dengan kecepatan biasa, waktu seakan berjalan lebih lambat. Tehnik ini banyak diasosiasikan dengan efek ledakan atau scene bawah air.

Tipografi

Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan pictograph. Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux. Di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia, yang terkenal dengan nama Hieroglif pada sekitar abad 1300 SM.

Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus. Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar keseluruh Eropa.

Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada abad 8 SM di Roma saat orang Romawi mulai membentuk kekuasaannya. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan Etruska

yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi.

Saat ini tipografi mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya

2.4 Profil band Keraton:

Band Keraton di bentuk pada tanggal 14 Juli 2007, dengan berbekal kemampuan, pengetahuan yang dimiliki dan adanya rasa kebersamaan selama berkumpul serta dengan berbagai pengalaman yang diperoleh masing-masing personnel memiliki selera musik yang beda melandasi terbentuknya band ini. Namun tetap dengan mempertahankan gaya music yang dimainkan sehingga membentuk karakter musik yang tersendiri di dalam nuansa lagu di Band Keraton

Band Keraton menyajikan musik berupa lagu / karya sendiri yang terdapat pada album indie. Musik pada Band Keraton terinspirasi oleh berbagai musik, antara lain Radiohead, Muse, Cold play, dl. Dari inspirasi tersebut maka terciptalah sebuah musik mini album Keraton yang bertitle 'Menanti Keajaiban' yang berisikan:

1. Keabadian
2. Menunggu
3. Sebuah Masa
4. Desahan Hati
5. Menanti Keajaiban
6. Bukan Cantikmu

Personil band Keraton:

R. Indra (Phantom)	Vocalist
Yanky	Guitarist
Wawan (Garbill)	Guitarist
Rizky (Bho-gel)	Bassist
Fian (Tole)	Drumer

STIKOM SURABAYA