

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Gelombang peradaban manusia datang silih berganti. Kemajuan teknologi di era baru peradaban manusia dewasa ini tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini. Kemajuan teknologi, dalam setiap inovasi yang diciptakan hakikatnya memberikan manfaat yang positif dalam kehidupan manusia. Begitu pula dalam perkembangan teknologi komunikasi audio visual menunjukkan ciri efisiensi yang membantu memudahkan manusia dalam setiap kegiatannya.

Sejak tahun 1990-an teknologi komunikasi audio visual telah menunjukkan perkembangan pesat. Sebagai buktinya, kini mudah sekali untuk menemukan kamera dengan kualitas tinggi dengan harga yang relatif terjangkau, bahkan siapapun kini dapat mendokumentasikan semua aktivitasnya kapan dan dimana saja meskipun dalam bentuk yang sederhana dengan menggunakan *video recording* yang sudah terintegrasi di dalam hampir seluruh ponsel yang hadir belakangan ini. Tidak hanya itu saja, *software-software editing* pendukung pun mudah diperoleh dan sudah terintegrasi dalam komputer-komputer rumahan sekalipun. Dalam skala yang lebih luas, pola distribusi media video juga sudah didukung pula dengan saluran-saluran komunikasi yang telah tersedia dengan berbagai macam pilihan baik itu dengan cara *online* maupun *offline* yang dapat dimanfaatkan untuk pemanfaatan video sebagai media promosi atau informasi (Gregory dan Caldwell, 2008: xiii).

Berbagai macam faktor pendukung dan kemudahan tersebut telah membuat teknologi video kini semakin banyak dikenal luas, tidak hanya dalam segi produknya namun juga dalam segi produksi hingga pada variasi pemanfaatannya.

Sejatinya video klip adalah sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. Video Klip dipopulerkan pertama kali lewat saluran televisi MTV tahun 1981. Di Indonesia, video klip kemudian berkembang sebagai bisnis yang menggiurkan seiring dengan pertumbuhan televisi swasta. Akhirnya video klip tumbuh sebagai aliran dan industri tersendiri. Beberapa rumah produksi mantap memilih video klip menjadi bisnis utama (*core business*) mereka. Di Indonesia, tak kurang dari 60 video klip diproduksi tiap tahunnya (Lesmana, 2009:6).

Band beraliran punk rock, Endank Soekamti kembali menggebrak industri musik tanah air. Setelah pada akhir 2012 lalu mengeluarkan album Angka 8, band yang digawangi oleh Erik (Vokal), Dory, (gitar) dan Ari (drum) ini akan membuat film berjudul Angka 8 *The Movie*. Uniknya, materi yang ada dalam film tersebut adalah 16 lagu yang diambil dari album mereka terbaru Angka 8 (<http://m.solopos.com/2013/05/20/endank-soekamti-bikin-film-angka-8-the-movie-408123>).

Menurut Dory Soekamti atau sebagai gitaris Endank Soekamti, di kutip dari Harian Jogja menyatakan “16 lagu yang ada didalam album terbaru Angka 8 semuanya akan kami buat video klip. Nah, nantinya video klip itu akan kami sambung menjadi sebuah film”.

Endank Soekamti saat ini menggarap tiga lagu dari album Angka 8 menjadi video klip. Selanjutnya, mereka berencana kembali membuat video klip sekaligus menyelesaikan lagu keempat dan masing-masing berdurasi selama 7 menit. Jika di total seluruh video klip akan berdurasi 84 menit sesuai dengan 16 lagu yang ada dalam album Angka 8. Hanya saja, nantinya usai syuting video klip dilakukan pihaknya tetap akan melakukan proses

editing. Langkah itu, dilakukan untuk mencari benang merah antara adegan yang ada di video klip dengan film yang akan dibuat. Dan gambaran ceritanya tentang sebuah persahabatan tapi di bungkus dengan adegan peperangan dan humor. Jadi sebisa mungkin adegan dalam video klip akan di edit menyesuaikan dengan adegan film.

Seperti yang tertulis dalam Harian Jogja, band Endank Soekamti ingin melakukan sebuah *inovasi* untuk tampil beda dalam industri musik di tanah air. Terlebih saat ini pasar musik tengah lesu seiring dengan meningkatnya pembajakan. “Kami ingin menciptakan sesuatu yang baru dan tampil beda”, Ujar Erix Soekamti.

Adapun film Angka 8 The Movie tersebut rencanya akan di rilis tahun 2012 karena menyesuaikan waktu pembuatan video klip. Dimana Setiap bulan rata-rata menciptakan satu video klip. Sehingga album Angka 8 yang memiliki 16 lagu, pengerjaan video klipnya akan selesai pada akhir 2012.

Setelah sukses dengan video klip Angka 8 yang menarik empat ribu lebih penonton di situs YouTube dalam sehari, Endank Soekamti kembali mengerjakan video klip kedua mereka untuk album terbarunya. Kali ini pada lagu berjudul ‘Mantan Jadi Teman’, Erix, Dory dan Ari merangkul Melanie Subono untuk ikut dalam proses *shooting*. Sesuai dengan liriknya, lagu ini bercerita tentang mantan pacar yang memang seharusnya menjadi teman baik, meski sudah tidak ada hubungan khusus yang mengikatnya. Lagu-lagu di album "Angka 8" memang banyak bercerita soal persahabatan. Seperti video klip sebelumnya, mereka mengusung nuansa militer. Kali ini Melanie berperan sebagai suster perawat para tentara Kamtis Army yang sedang berperang.

Shooting video klip ini dilakukan di hutan dekat pesisir Pantai Parangkusumo, Bantul, dan pengambilan gambar atau kameramen di ambil oleh Erick Wirasakti dengan menggunakan konsep '*one shoot*'. Kamera selalu bergerak mengikuti alur cerita dari awal hingga akhir lagu. Erix Soekamti yang juga selaku sutradara dan editor akan mengunggah video-video yang dikerjakannya setiap bulan dan setiap lagu melalui situs *YouTube*.

Untuk memahami konsep *One Shoot* yang digunakan dalam video klip Mantan Jadi Teman, berikut ini peneliti berikan beberapa contoh refrensi video klip dengan teknik *One Shoot*:

Gambar 1.1



Video klip Bob Dylan – Subterranean Homesick Blues
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=MGxjIBEZvx0>

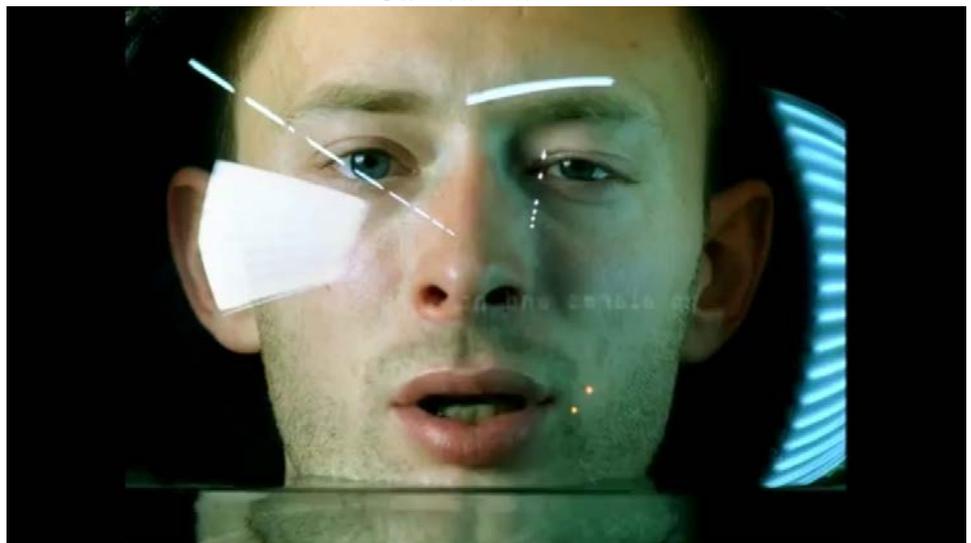
Gambar 1.2



Video klip Coldplay – Yellow

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=yKNxeF4KMsY>

Gambar 1.3



Video klip Radiohead – No Surprises

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=u5CVsCnxyXg>

Gambar 1.4



Video klip Taylor Swift - We are Never Ever Getting Back Together

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=WA4iX5D9Z64>

Seiring perkembangan teknologi dan komunikasi, maka semakin berkembangnya bisnis di bidang rumah produksi atau *production house*. Perusahaan jasa yang cukup menarik ini sudah banyak bermunculan di Indonesia terutama Yogyakarta. Seperti yang kita kenal sampai sekarang ini bahwa Yogyakarta merupakan kota yang memiliki ciri khas seni yang sangat kental dan dipadu dengan kreatifitas anak mudanya di bidang *audio* dan *visual*

Video klip di Album Angka 8 sendiri di produksi oleh Euforia Audio Visual di Yogyakarta. Rumah produksi ini terbentuk pada tahun 2012. Awalnya Euforia Audio Visual hanya memproduksi karya audio dan visual Endank Soekamti. Rumah produksi yang diprakasai oleh Erix bertujuan untuk mendukung band Endank Soekamti dalam bermusik. Setelah berhasil membuat beberapa video klip untuk Endank Soekamti, banyak penyanyi solo maupun group band yang ingin video klipnya di garap oleh Euforia Audio Visual. Sebut saja beberapa band kenamaan nasional seperti Nidji, Viera, The

Rain, Slank. Bahkan girlband Cherrybelle dan penyanyi solo Denada menggunakan jasa Euforia Audio Visual.

Peneliti tertarik untuk melihat bagaimana Proses Produksi Video Klip Endank Soekamti “Mantan Jadi Teman” oleh Rumah Produksi Euforia Audio Visual. Pemilihan album Angka 8 dikarenakan album ini merupakan album pertama Endank Soekamti yang mengusung konsep *video series*, yang mana keseluruhan lagunya akan dibuatkan video klip dengan konsep cerita *army*. Keseluruhan video klip dalam album Angka 8 jika digabungkan akan menjadi film panjang. Selanjutnya, video klip Mantan Jadi Teman menjadi pilihan yang menarik untuk diteliti, mengingat video ini memiliki konsep *one shoot* atau *long take* yang belum banyak digunakan dalam pembuatan video klip. Mengingat rumah produksi Euforia Audio Visual merupakan rumah produksi yang baru terbentuk, namun berani mengambil resiko untuk menggunakan teknik *one shoot* yang cukup rumit. Selain itu pemilihan band Endank Soekamti dikarenakan predikat Raja Pensi oleh Majalah HAI yang dimiliki oleh band tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam studi ini adalah “ Bagaimana Proses Produksi Video Klip Endank Soekamti “Mantan Jadi Teman” Oleh Rumah Produksi Euforia Audio Visual”.

C. Tujuan Penelitian

Merujuk dari masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai adalah: Mengetahui Proses Produksi Video Klip Endank Soekamti “Mantan Jadi Teman” Oleh Rumah Produksi Euforia Audio Visual.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, baik dari segi teoritis maupun dalam segi praktisi.

Segi teoritis:

1. Menambah khasanah tentang video klip
2. Menjadi bahan kajian studi banding dalam rangka penelitian lebih lanjut.

Segi praktisi:

1. Bagi Industri Kreatif

Dapat digunakan oleh seluruh orang yang tertarik dalam bidang industri kreatif dalam menambahkan ilmu maupun konsep baru, yang bisa dijadikan salah satu pilihan dalam proses pembuatan video klip, video profile maupun lainnya.

2. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi masyarakat umum tentang pembuatan sebuah video klip atau *mini movie*.

E. Kerangka Teoritis

1. Video Klip

Secara umum, masyarakat menilai bahwa video klip dan video musik itu adalah sama, meskipun jika di artikan video klip dan video musik pada dasarnya memiliki arti yang berbeda. Naratama mengatakan video klip memang bukan program acara televisi. Video klip memang bukan drama atau non drama atau jurnalistik. Namun, video klip adalah bagian dari program acara televisi non drama yang paling mudah diingat” (Naratama, 2004:193).

Video klip adalah kumpulan guntingan gambar hidup (iklan, musik, dsb) untuk ditayangkan lewat pesawat televisi atau layar bioskop, rekaman pendek adegan video biasa yang diambil dari rekaman video atau film yang lebih panjang garapannya terkenal kuat pada tema (<http://artikata.com/arti-356266-videoklip.html> diakses pada senin 23 November 2015, pukul 11:26). Video musik, alur cerita dibuat berdasarkan musik yang melatarinya, sehingga konsep cerita dibuat berdasarkan musik yang ada kemudian divisualisasikan (<http://digilib.petra.ac.id/> diakses pada 25 November 2015, pukul 13:24). Buku ”cara menilai sebuah film” menyimpulkan bahwa, video klip adalah video musik (Boggs, 1992:216).

Musik merupakan suatu hiburan dalam bentuk audio yang diapresiasi dengan didengarkan. Himawan Pratista dalam bukunya ”memahami film” menuliskan ”musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat mood, nuansa, serta suasana

sebuah film. Musik dapat menjadi jiwa (ruh) sebuah film.” (Pratista, 2008:154) dikutip dari buku ”cara menilai sebuah film” terjemahan Asrul Sani, ”kadang-kadang musik membentuk kombinasi-kombinasi yang unik dengan cerita visual untuk menciptakan tataran tambahan bagi sesuatu arti dengan jalan membuat kita melihat adegan visual tersebut dengan cara yang lebih segar, yang lain dari yang biasa” (Boggs, 1992:168).

Sejatinya video klip adalah sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. Dipopulerkan pertama kali lewat saluran televisi MTV tahun 1981. Di Indonesia, video klip ini sendiri kemudian berkembang sebagai bisnis yang menggiurkan seiring dengan pertumbuhan televisi swasta. Akhirnya video klip tumbuh sebagai aliran dan industri tersendiri. Beberapa rumah produksi mantap memilih video klip menjadi bisnis utama (*core business*) mereka. Di Indonesia tak kurang dari 60 video klip diproduksi tiap tahunnya (Lesmana, 2009:6).

2. Proses Produksi Video Klip

Video klip sebagai teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisi dan menata ulang gambar bergerak. Sehingga dalam pencapaiannya juga memerlukan beberapa tahapan yang tidak jauh berbeda dari proses pembuatan film, Dalam pembuatan film dibutuhkan persiapan-persiapan untuk mendapatkan hasil yang baik, yaitu:

a. Pra Produksi

Film yang dibuat baik dengan durasi yang pendek atau panjang semuanya memerlukan tahapan-tahapan untuk menyusun langkah-langkah guna tidak terjadi hambatan yang besar dalam

proses produksinya, dengan proses pada tahap pra production ini.

Beberapa yang harus diperhatikan :

1) *Idea*

Sebuah ide digarap dalam proses diperlukan *brainstorming idea* terlebih dahulu, hal ini menentukan kelancaran dalam proses-proses selanjutnya, beberapa gagasan dikumpulkan kemudian disaring bersama-sama untuk menentukan gagasan atau ide yang terbaik untuk diambil sebagai ide cerita yang nantinya akan difilmkan.

2) *Naskah*

Sebuah naskah film dikerjakan setelah proses dari pemunculan-pemunculan ide, penggabungan ide di lalui. Maka naskah yang akan dibuat bisa dikembangkan secara luas lagi dari sebuah ide yang telah disepakati tersebut. Sebuah naskah yang baik adalah naskah yang yang mampu mengangkat imajinasi atas ide-ide yang ada kedalam sebuah seni tulisan yang nantinya mampu diaplikasikan dalam proses-proses film ke bagian *crew* yang lain.

3) *Budget*

Pendanaan adalah salah satu poin penting dalam kesinambungan produksi film yang dikerjakan, salah satu hal terpenting dalam proses akhir sampai akhir produksi, dengan mengetahui *budget* yang tersedia maka akan diketahui pula film tersebut akan diproduksi bagaimana kedepannya. Dengan mengetahui *budget* produksi maka proses negoisasi terhadap beberapa kepentingan dalam proses produksi film dapat direncanakan serta dapat dijadikan tolak ukur dalam mempertimbangkan dalam bertindak dalam kegiatan proses produksi.

4) *Assessing Strengths and Weakness*

Tiap kelemahan yang dirasa akan dijumpai dalam proses produksi diupayakan diantisipasi sedini mungkin, baik dari

material production, peralatan produksi, talent yang digunakan dalam pembuatan film, ketersediaan dana atau *budget*. Semua itu dilakukan agar dapat menentukan langkah *preventif* ataupun rencana cadangan jika saat produksi ditemukan beberapa kendala yang harus diatasi secara cepat dan efektif guna mengejar waktu yang telah menjadi bagian rencana sebelumnya, hal ini juga berpengaruh terhadap budget yang ada dalam kegiatan produksi.

Apa yang menjadi kelebihan atau apa yang akan menjadi keunggulan dari pembuatan film ini selayaknya di jadikan sebagai nilai atau poin lebih yang nantinya hasil dari film ini dapat mendapatkan sebuah apresiasi terhadap khalayak, yang pastinya sesuai dengan apa yang diharapkan. Dengan mempertimbangkan beberapa hal yang dinilai dapat memperlancar kegiatan produksi dan hasil yang maksimal, hal-hal tersebut diantaranya :

- a) Sebuah strategi yang unik dan kreatif dengan melihat cara-cara yang baru atau belajar dari pengalaman yang sudah ada.
- a) Mempunyai karakteristik dalam *project* yang dibuat maupun proses-proses yang ada didalamnya.
- b) Mempunyai hubungan yang baik dengan bagian-bagian yang berkaitan dalam proses produksinya.
- e) Mempunyai aspek yang unik dan menarik terhadap content nya.

Beberapa aspek yang perlu dilihat dan dipertimbangkan guna mendapatkan sebuah proses yang baik, benar, dan dapat dipertanggungjawabkan secara nilai sosial ataupun secara etika *broadcasting*. (Levison, 2007:41-56)

b. Produksi

Pada tahap ini inti dari proses produksi, secara garis besar dapat dibagi urutannya :

- 1) Pengambilan gambar

Pengambilan gambar biasanya sangat tergantung pada persiapan sebelumnya. Semakin baik perencanaannya, semakin baik pula hasilnya. Tetapi banyak hal yang bisa terjadi secara tak terduga, misalnya, cuaca yang tidak bersahabat, atau ada beberapa hal teknis yang terjadi diluar kondisi yang bisa diprediksikan. Pada saat pengambilan gambar akan banyak kendala yang akan dijumpai namun pada dasarnya saat pekerjaan yang dilakukan secara kelompok atau team dihindarkan saling menyalahkan yang nantinya akan menimbulkan konflik. dan ketegangan, sehingga mampu menghambat proses produksi. Tidak ada persoalan yang tidak bisa teratasi, hal yang perlu dikedepankan adalah sikap tenang, berpikir positif untuk memecahkan masalah bersama.

Pengambilan *scene per scene* menggunakan pengambilan gambar *cut to cut*, hal ini bertujuan mempermudah dalam pengambilan gambar, dengan menggunakan sistem ini maka beberapa adegan bisa diambil secara *random* namun sesuai dengan scripts yang sudah ada, untuk menghemat waktu produksi jika diambil secara teratur. Koordinasi antar bagian dalam pembuatan film perlu adanya penanggung jawab disetiap bagiannya, agar ketika terjadi kendala atau kesalahan saat produksi berlangsung, bisa cepat dalam mengambil keputusan dan dikoordinasikan kembali ke bagian lain. (Atmajaya dkk , 2007:31-48)

2) *Setting* latar (lokasi)

Setting latar adalah seluruh latar bersama dengan segala propertinya. *Setting* yang digunakan dalam sebuah film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks seritanya. *Setting* yang sempurna pada prinsipnya adalah *setting* yang otentik. Fungsi utama setting adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita filmnya. Selain berfungsi sebagai latar

cerita, *setting* juga mampu membangun *mood* sesuai dengan tuntutan cerita. (Pratista, 2008 :62-70).

Terdapat tiga jenis *setting* yaitu :

a) Set studio

Set studio cenderung digunakan untuk film-film aksi, drama, perang, *western* dan fantasi.

b) *Shot on location* adalah produksi film dengan menggunakan lokasi aktual yang sesungguhnya.

c) *Set virtual*

Shoot virtual sebenarnya hampir sama dengan *shot on location*, yaitu dengan menggunakan lokasi yang sesungguhnya

3) Pencahayaan (*lighting*)

Pencahayaan atau *lighting* juga merupakan unsur yang juga penting dalam sebuah produksi film. Tanpa cahaya film tidak akan pernah ada. Tata cahaya dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur, yakni, kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya. Keempat unsur ini sangat mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana serta mood sebuah film (Pratista, 2008:25) kualitas cahaya merujuk pada intensitas pencahayaan. Arah cahaya merujuk pada posisi sumber cahaya, yakni cahaya buatan dan pencahayaan natural seperti adanya dilokasi *setting*. Warna cahaya merujuk pada penggunaan warna dari sumber cahaya (Pratista, 2008 :76-78).

4) Produksi studio video Animasi

Kata animasi berasal dari kata '*animae*' atau '*to bring life*'. Sebuah gambar atau ide yang dianimasikan (secara sederhana ataupun kompleks) dapat menjadi sebuah karakter yang seolah-olah 'hidup' (Christian Tirtha, *Handout: Life Skill Animation*). Secara umum, animasi berarti menghidupkan urutan *still images* (gambar tidak bergerak) atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan

rangkaian gerakan ilusi. Jadi animasi itu dibentuk dari model-model yang dibuat secara grafis dan kemudian digerakkan. Istilah lain untuk animasi adalah *motion graphic* (Majalah Concept vol 04, edisi 22 tahun 2008). Dari segi teknisnya, menurut Stan Hayward (1984:8), definisi animasi melingkupi berbagai macam bentuk format gambar yang direkam perframe, baik pada media film, video ataupun media digital lainnya.

Sedangkan menurut Ibiz Fernandes McGraw dalam bukunya Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide (2002), animasi didefinisikan :

Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion”

“Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.”

c. Post Produksi

Dalam tahap *Post* Produksi ini adalah tahap dimana banyak aktifitas produksi yang banyak dilakukan, di bagian ini merupakan bagian akhir dalam pembuatan sebuah film. Setelah merencanakan dan pengembangan ide kemudian dilakukan proses produksi maka di *post* produksi ini dilakukan beberapa langkah:

1) Editing

Editing merupakan proses pengambilan gambar telah selesai dan selanjutnya produksi film memasuki tahap editing. Pada tahap ini *shoot* yang sudah diambil dipilih, diolah dan dirangkai hingga menjadi suatu rangkaian kesatuan yang utuh. Aspek editing bersama pergerakan kamera merupakan unsur sinematik yang dimiliki oleh seni film. Definisi editing setelah filmnya jadi (pasca produksi) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shoot*-nya. Berdasarkan aspek temporal, editing dibagi menjadi dua jenis, yakni

editing *kontinu* dan editing *diskontinu*. Editing *Continue* adalah perpindahan *shot* langsung tanpa terjadi lompatan waktu. Sebaliknya editing *diskontinu* adalah perpindahan *shoot* dengan terjadi lompatan waktu (Pratista. 2008:123-124).

Sedangkan menurut Bernedetti editing merupakan sebuah proses penting dalam menyunting sebuah film, dalam pengerjaannya sebuah proses editing dibutuhkan sentuhan seorang editor, semakin berpengalaman seseorang dalam meng-edit semakin baik pula proses editing tersebut, dengan pengalaman yang ada maka seorang editor akan mengetahui hal-hal apa yang baik dalam proses editing tersebut ataupun hal-hal mana yang tidak perlu dilakukan. (Bernedetti, 2004:67)

a) Konsep Penyuntingan

Proses penyuntingan sebenarnya adalah proses menyelaraskan gagasan dan tujuan pembuatan video dengan semua unsur visual (gambar) dan audio (suara) yang sudah direkam, sekaligus menentukan gaya penyajiannya. Sedangkan konsep-konsep penyuntingan tersebut adalah :

1. Kompilasi

Gaya penyuntingan ini adalah tergantung pada atau mengikuti narasi, penuturan cerita dengan suara seseorang (baik ia dimunculkan sesekali atau tidak sama sekali dilayar, jadi hanya suaranya saja.). Dalam gaya penyuntingan ini, *scene* memberi ilustrasi *visual* (gambar) pada apa yang sedang dituturkan sang pencerita (narator). Film berita atau film dokumenter misalnya, mengenai suatu survei, laporan kegiatan, analisis peristiwa, dokumentasi kejadian, rekaman sejarah, atau laporan perjalanan, umumnya menggunakan gaya penyuntingan kompilasi ini. Narasilah yang mendominasi penuturan dan mendorong *scene* bergerak. Gaya penyuntingan ini umumnya tidak terlalu menimbulkan banyak masalah kesinambungan antar *shot* atau *scene*, karena *shot-shot*

tunggal sekedar menjadi ilustrasi apa yang dituturkan oleh narator, tidak selalu perlu adanya keterkaitan secara *visual* satu sama lain.

2. Tata Cara dan Urutan Langkah Penyuntingan

Penyuntingan video atau film pada dasarnya adalah memotong dan menyambung gambar-gambar yang sudah diambil supaya tersambung menjadi suatu cerita yang utuh dan dapat dimengerti oleh penontonya. Tetapi sebelum menguraikan tata cara dan urutan langkah demi langkah yang ditempuh dalam proses penyuntingan ini, ada beberapa hal yang mesti dipersiapkan terlebih dahulu agar memudahkan pengerjaannya. Adapun urutan tersebut :

- a) Merakit rangka dasar (*assembly*)
- b) Menyusun suntingan kasar (*rough cut*)
- c) Melakukan penghalusan dan penajaman (*fine cut and trimming*)
- d) Melakukan penyuntingan akhir (*final edit*)
- e) Menyempurnakan suntingan akhir (*on line*)
- f) Mengisi narasi
- g) Melakukan penyelarasan akhir (*mixing*)

3. Narasi

Karangan narasi (berasal dari *narration* berarti bercerita) adalah suatu bentuk tulisan yang berusaha menciptakan, mengisahkan, dan merangkaikan tindak tanduk perbuatan manusia dalam sebuah peristiwa secara kronologis atau berlangsung dalam suatu kesatuan waktu (Finoza, 2004:202). Narasi bertujuan menyampaikan gagasan dalam urutan waktu dengan maksud menghadirkan di depan mata angan-angan pembaca serentetan peristiwa yang biasanya memuncak pada kejadian utama (Widyamartaya, 1992:9-10). Menurut Semi

(Semi, 2003:29), narasi merupakan bentuk percakapan atau tulisan yang bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia dari waktu ke waktu. Selanjutnya, Keraf (Keraf, 1987:136) mengatakan karangan narasi merupakan suatu bentuk karangan yang sasaran utamanya adalah tindak tanduk yang dijalin dan dirangkai menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam suatu kesatuan waktu. Atau dapat juga dirumuskan dengan cara lain; narasi adalah suatu bentuk karangan yang berusaha menggambarkan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi.

4. *Dubbing*

Dubbing merupakan proses pengisian suara dialog yang dilakukan setelah produksi film. *Dubbing* umumnya digunakan untuk menggantikan atau menggambarkan teks terjemahan atau subtitle (Pratista, 2008:153)

5. Musik

Musik adalah seluruh iringan musik serta lagu, baik yang ada didalam maupun diluar cerita film (musik latar). Musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan dalam memperluat *mood*, nuansa, serta suasana sebuah film. Musik dapat menjadi jiwa (ruh) sebuah film (Pratista, 2008:154). Musik dapat menjadi dua jenis, ilustrasi musik dan lagu. Ilustrasi musik adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan. Musik latar tersebut sering berupa musik tema. Musik tema membentuk dan memperkuat *mood*, cerita serta tema-tema utama filmnya. (Pratista, 2008:154).

3. Videografis

a. *Long take* atau *One Shoot*

Longtake adalah salah satu teknik pengambilan gambar dengan durasi panjang. Jika diartikan secara terpisah, *longtake* berasal dari dua kata bahasa Inggris yaitu *long* yang berarti panjang; lama, dan *take* berarti pengambilan. (Echols, 2005 : 364, 577) Diambil dari dua suku kata tersebut *longtake* dapat diartikan sebagai pengambilan gambar (*shoot*) yang memiliki durasi waktu panjang. Bordwell dalam buku "*Film Art*" mengatakan :

"*Long take is not the same as long shoot, which refers to the apparent distance between camera and object. As we saw in examining film production (p. 20), a take is one run of the camera that records a single shot*" (Bordwell, 2008 : 209).

(Pengambilan gambar panjang tidak sama dengan *shoot* luas (*long shoot*), yang mengacu pada jarak yang jelas antara kamera dan objek. Seperti yang kita lihat dalam penjelasan produksi film, satu *take* adalah satu kali kamera merekam *shoot*).

Namun pengambilan gambar *long take* juga tetap harus memperhatikan komposisi dan juga gerak objek agar tujuannya dalam menyampaikan emosi pada penonton dapat tercapai. Mascelli mengatakan, "...gerakan pemain penting dan atau kamera; breakdown sequence kedalam shot demi shot, dan menetapkan angka angle kamera yang di butuhkan untuk meliputi *action*" (Mascelli, 2010:386).

Long take umumnya di kombinasikan dengan teknik pergerakan kamera. Secara teknik sebuah *shoot* yang berdurasi lebih dari durasi *shoot* rata-rata (9-10) detik disebut *long take*. (Pratista,

2008:118). Sebuah pengambilan gambar longtake tidak terbatas berapa lama shot itu dibangun, dalam buku "*Film Art*" karangan Bordwell mengatakan: "...Alternatively, the film maker may decide to build the entire film out of long takes. Hitchcock's *Rope* is famous for containing only eleven shots, most running between four and ten minutes." (Bordwell, 2008 : 209), (bisa saja, pembuatan film dapat memutuskan untuk membangun keseluruhan film dengan shoot berdurasi panjang. Film '*Rope*' yang disutradarai oleh Hitchcock terkenal hanya berisi sebelas *shoot*, sebagian besar *shoot* berdurasi antara empat dan sepuluh menit).

Buku "*Film Art*" karangan David Bordwell mengatakan fungsi longtake sebagai berikut: "So when a cut interrupts a long take, the audience must reflect for a moment to determine how new shot's action fits into the plot. The effect of the editing is unusually harsh, because the cut tends to break the smooth rhythm of the sustained traveling shots" (Bordwell, 2008: 209). (Sehingga, ketika *cut* mengganggu sebuah *longtake*, penonton harus menelaah ulang *shoot* baru. Pengaruh editing yang luar biasa keras, karena *cut* cenderung untuk menurunkan irama kelancaraan *shoot* bergerak).

b. Komposisi

Penyampaian cerita, teknik pengambilan gambar dan pemilihan *angle* sangat berpengaruh terhadap kesan yang ditangkan oleh penonton Mascelli (2010: 401) : "Pengkomposisian gerakan-gerakan adalah aspek yang sangat penting dalam pengambilan film. Pada potret (*still photography*) gerakan-gerakan lengkap mungkin

hanya sekedar dikesankan saja. Pada film gerakan-gerakan mungkin dikesankan dan ditampilkan. Gerakan-gerakan memiliki sifat estetis dan psikologis, yang bisa memberikan aneka gambaran dan konotasi emosional terhadap penonton.”

Bordwell (2008 : 210) dalam bukunya ”*Film Art*” : ”*As in this example. Long takes tend to be framed in medium or long shots. The camera lingers on fairly dense visualfield, and the spectator has more oppourtunity to scan the shot for particular points of interet. This is recognized by Steven Spielberg, a director who has ccasionally exploited lenththy takes.*”

Kutipan buku ”*Film Art*” tersebut dijelaskan bahwa ”*longtake* akan lebih baik menggunakan medium atau *long shoot*, kamera tetap berada pada dalam komposisi yang padat sehingga penonton memiliki kesempatan lebih untuk mengamati pont-point menarik dalam shot tersebut. Cara seperti itu diketahui dimiliki oleh Steven Spielberg, seorang sutradara yang seringkali mengeksploitasi *long take*.

c. Gerakan Kamera

Pergerakan kamera sangat mempengaruhi bagaimana sebuah adegan itu akan sampai pada penonton. Penggunaan pengambilan gambar *longtake* juga harus memperhatikan perpindahan (gerakan) yang dilakukan oleh karakter. Bordwell dalam bukunya ”*Film Art*” : ”*The Elephant example suggests that a long take is likely to rely on camera movement. Panning, tracking, craning, or zooming to present continually changing vantage points that are comparable in some ways to the shift of view supplied by editing*” (Bordweel, 2008 : 210).

Kutipan di atas mengatakan bahwa, ” *longtake* lebih mengandalkan pergerakan kamera seperti *panning*, *tracking*, *zooming*, dan lain-lain untuk merubah sudut pandang yang bisa dibandingkan dengan perubahan sudut pandang yang didukung oleh teknik editing.”
”*to move the camera physically, there by capturing movement while the camera is moving, often requires that a track be built so the movement is smooth. The mounted camera is then moved a long the track*”(Dancyger, 2006:93).

Kutipan dari Dancyger tersebut mengatakan bahwa untuk menggerakkan kamera, ketika menangkap pergerakan halus. Kamera yang telah terpasang kemudian digerakkan sepanjang trek. Pergerakan kamera dinamis di kutip dari buku ”*Cinematography Theory and Practice*”:”*The movement it self, the trajectory, the pacing, and the timing in relation to the action all contribute to the mood and feel of the shot : they add a subtext and emotional content independent of the subject*” (Bordwell, 2011 : 61).

(Perpindahannya sendiri, gaya, lintasan, kecepatan dan waktu, semua hal itu berpengaruh dalam sebuah *shoot*, mereka dapat menambah subjek).

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam karya tulis ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau bagaimana adanya. Penelitian deskriptif bertujuan sebagai berikut (Rakhmat 2001:25) :

- a. Mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada.
- b. Mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan paktek yang berlaku.
- c. Membantu perbandingan atau evaluasi.
- d. Menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang.

2. Objek penelitian

Penelitian ini memilih obyek kajian Proses Pembuatan Video klip Endank Soekamti “Mantan Jadi Teman” yang diproduksi oleh Rumah Produksi Euforia Audio Visual.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu antara lain, mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian, dan lain-lain kebulatan;

merekonstruksi kebulatan-kebulatan demikian sebagai yang dialami masa lalu; memproyeksikan kebulatan-kebulatan sebagai yang telah diharapkan untuk dialami pada masa yang akan datang; memverifikasi, mengubah, dan memperluas informasi yang diperoleh dari orang lain baik manusia maupun bukan manusia (triangulasi); dan memverifikasi, mengubah, dan memperluas konstruksi yang dikembangkan oleh peneliti sebagai pengecekan anggota.

Subyek wawancara yang mendukung penelitian ini adalah Bagus Kresnawan yang merupakan Pimpinan Produksi pembuatan serta beberapa kru yang terlibat dalam proses pembuatannya, Erix Soekamti selaku editor dan Erick Wirasakti selaku kameramen.

b. Dokumentasi

Pengambilan serta mengumpulkan dokumen-dokumen tentang hal-hal yang berkaitan yang akan diteliti yang berupa foto, catatan, dan dokumen-dokumen lainnya yang nantinya akan sangat mendukung bagi penelitian ini.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pedoman untuk mendapatkan atau mengumpulkan data maupun teori sebagai pendekatan dalam menguraikan variable-variabel sehingga menjadi jelas. Studi pustaka adalah pengumpulan data yang diperoleh dari buku-buku, literaturer, kamus, surat kabar, internet dan sumber lainnya yang memuat informasi yang mendukung dan relevan untuk digunakan dalam penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Strategi umum yang digunakan adalah mengembangkan suatu kerangka kerja deskriptif untuk mengorganisasikan studi kasus atau deskripsi kasus. Studi kasus adalah suatu proses inkuri empiris yang menyelidiki fenomena didalam konteks kehidupan nyata bilamana batas-batas antara fenomena dan konteks tak tampak dengan tegas, dan dimana multi sumber bukti dimanfaatkan (Yin, 2000:18).

Pada penelitian studi kasus ini, peneliti menggunakan metode design kasus tunggal, disebut kasus tunggal manakala kasus tersebut menyatakan kasus penting dalam menguji satu teori yang telah disusun dengan baik. Dalam studi kasus tunggal dibagi menjadi dua desain lagi yaitu desain studi kasus terpancang dan *holistik*, sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan desain holistic karena peneliti hanya mengkaji sifat umum program yang bersangkutan (Yin, 2000:51)