



## BAB II

### KERANGKA KONSEP DAN LITERATUR



Hak Cipta milik Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

#### 2.1. Referensi Karya *Project* Terdahulu

Konsep proyek pembuatan klip *video music* dibuat dengan mengacu pada berbagai referensi karya *project* serupa terdahulu. Pemilihan karya *project* terdahulu sebagai acuan didasarkan pada kesamaan jenis dan makna lagu dengan lagu yang akan dibuat videonya, yaitu 'Aku Sungguh' milik band LPM. Berikut merupakan karya *project* terdahulu yang menjadi acuan dalam pembuatan musik video oleh tim penulis.

##### 2.1.1. Lagu "Entah Sampai Kapan – Mentari Novel X Prince Husein"

Referensi lagu pertama yang Penulis gunakan adalah lagu karya dari Mentari Novel X Prince Husein yang berjudul "Entah Sampai Kapan". Dimana lagu ini bercerita tentang adanya seorang perempuan yang merasa suka kepada pria dan sudah dekat bersama, namun Sang Wanita berfikir entah sampai kapan hanya sebatas dekat tapi tanpa status pacaran yang berending dengan datangnya orang ketiga yang sebenarnya disukai oleh Sang Pria (Gustiwana, 2018).

Lirik lagu tersebut memiliki persamaan dengan lagu Band LPM yaitu mengenai percintaan, yang membedakan hanyalah lagu dari Band LPM memiliki *ending* kebersamaan sehari-hari seorang sahabat yang akhirnya salah satu dari mereka (Sang Pria) menyatakan cintanya dan resmi menjalin kasih serta menjalani hari – hari bersama dengan status pacaran.

Penulis tertarik untuk menjadikan *Music Video* tersebut sebagai acuan Penulis membuat *shoot Music Video* kelompok Penulis terutama pada *clip* yang telah di *screenshoot* sebagai acuan Penulis untuk *shoot talent* vokalis yang bernyanyi lagu Band LPM tersebut. Penulis mengambil *shoot talent* vokalis lagu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.  
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

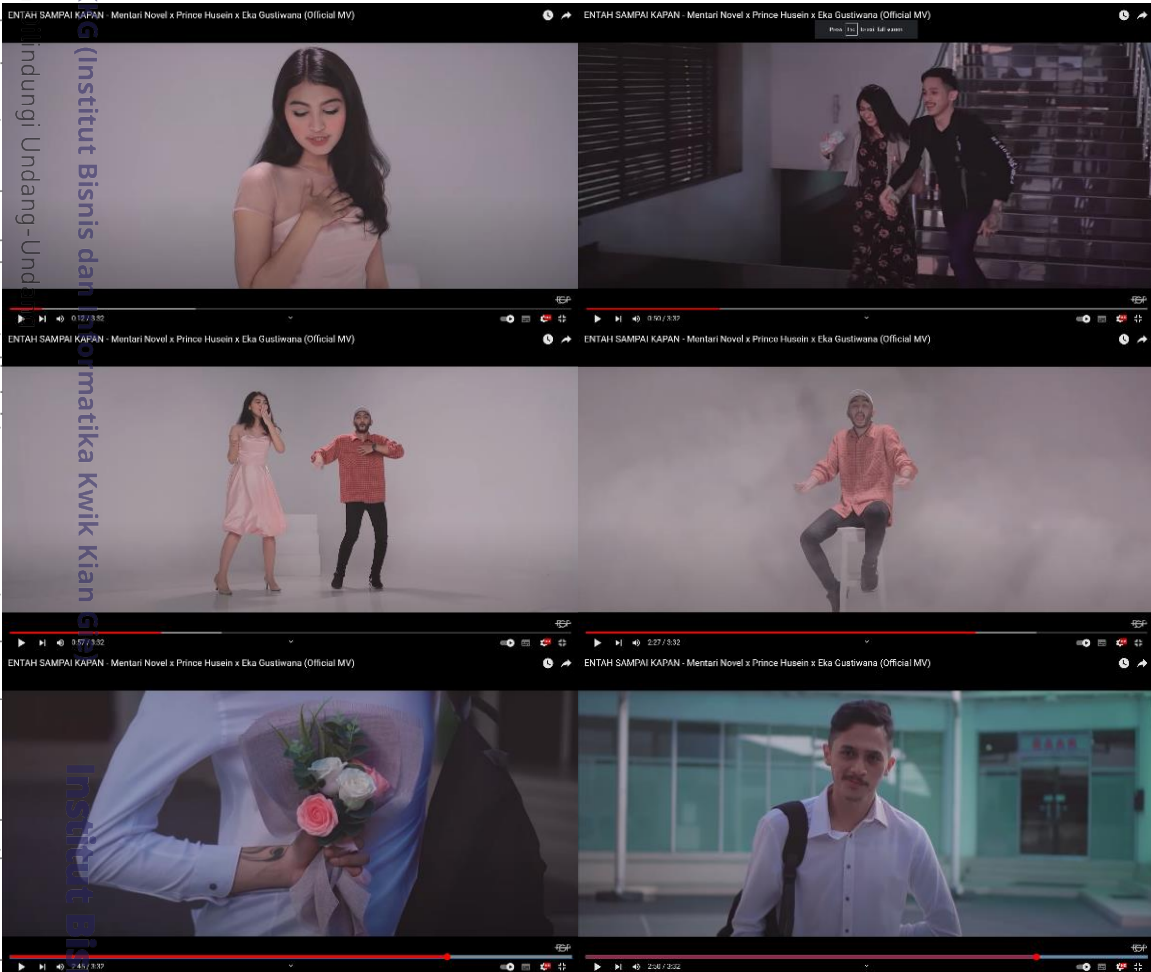


Band LPM tersebut dengan menggunakan latar *background* putih dan dengan menggunakan baju berwarna hitam. Hal ini untuk mengukung *tone* warna *music video* yang terkesan lebih natural pada cerita.

Gambar 2.1.

Lagu “Entah Sampai Kapan – Mentari Novel X Prince Husein

Sumber: Youtube



Penulis tertarik untuk mengambil beberapa *scene* adegan kebersamaan yang terdapat di *Music Video* lagu “Entah Sampai Kapan” untuk Penulis adopsikan ke *Music Video* kelompok Penulis. Misalnya seperti pria dan wanita yang berlari di area kampus, Penulis akan menggunakan hal yang serupa namun dengan latar tempat yang berbeda yaitu “di taman”. Kemudian pada *Music Video* kelompok Penulis juga terdapat *scene* dimana Sang Pria akan menyatakan perasaan atau

Hak Cipta milik IBI K...  
Hak Cipta  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



cinta nya kepada Sang Wanita yang berlokasi pada *coffee shop* di daerah Kelapa Gading.

### 2.1.2. Lagu “Awat Jatuh Cinta – Armada”

Lagu kedua Penulis memilih lagunya Armada yang berjudul “Awat Jatuh Cinta” Dimana lagu ini menceritakan tentang seorang wanita yang awalnya memiliki perasaan dingin terhadap Sang Pria, namun berakhir dengan Sang Wanita mulai nyaman dengan keberadaan Sang Pria yang dimana pria tersebut selalu memberikan perhatian lebih kepada Sang Wanita (Armada Band, 2020).

Gambar 2.2.

Lagu “Awat Jatuh Cinta – Armada

Sumber: Youtube



Penulis tertarik untuk menggunakan *tone* warna seperti *Music video* diatas yaitu *tone clean* putih, yang dimana bisa dikatakan warna dari *tone* tersebut seperti warna natural namun bersifat *clean* putih seperti layaknya mata kita melihat. Dimana juga *tone* warna ini menampilkan keceriaan, *romantic*, dan juga memberikan kesan *cheerful*, *happy*, dan *colorful* untuk menarik anak muda.

*Tone clean* putih itu sendiri akan dengan jelas menggambarkan suasana yang sedang terjadi pada saat itu (secara *live*). Misalnya seperti siang hari, kita pun akan melihat warna yang serupa layaknya kita melihat di siang hari dengan mata kita sendiri. Dengan kata lain, Penulis menyesuaikan dan memindahkan sesuai dengan warna apa yang biasa kita lihat pada suatu *moment* atau realita, sehingga



hasil yang di visualisasikan ke dalam video yang Penulis produksi hasilnya terlihat lebih natural.

Dan jika melihat *settingan* kamera video yang digunakan, maka Penulis mengambil *shoot* dengan *settingan creative style* tipe *netral* dengan pengaturan *contrast* -1, *saturation* -1, dan *sharpness* -1 agar mendapatkan gambar yang sedikit *flat* hal ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam hal *color grading* jika gambar sedikit *flat*.

### 2.1.3. Lagu “Jangan Katakan Cinta – KELJO”

Lagu ketiga yang Penulis gunakan sebagai referensi karya adalah karya dari Keljo yang berjudul “Jangan Katakan Cinta”. Lagu ini menceritakan tentang seseorang yang sedang menolak cinta, karena takut kegagalan cinta di masa lalu terulang lagi di dalam hidupnya (Joshua, 2022).

Gambar 2.3.

#### Lagu “Jangan Katakan Cinta – KELJO

Sumber: Youtube



Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie) Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang menyalin atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.  
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Pada dasarnya Penulis tertarik untuk mengambil beberapa konsep kebersamaan Sang Wanita dan pria di *outdoor* seperti video yang telah di *screen shot* diatas, seperti makan bersama, bercanda, tertawa, dan bermain bersama (melakukan aktivitas bersama) untuk menceritakan atau menjelaskan situasi kebersamaan.

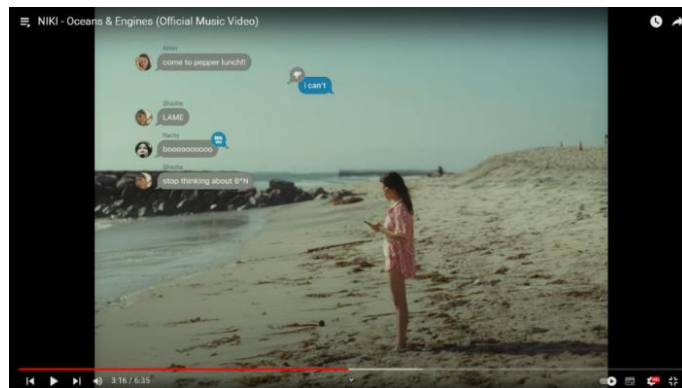
#### 2.1.4. Lagu “Oceans & Engines – NIKI

Lagu keempat yang Penulis jadikan referensi karya adalah lagu dari Niki Zefanya yang berjudul “Ocean & Engines”, dimana lagu ini menceritakan terdapat seorang yang patah hati yang baru saja berpisah dari sang kekasih. Secara keseluruhan makna lirik lagunya dominan bercerita mengenai kisah cinta, kenangan, dan seseorang yang belum ikhlas atas kepergian kekasih (Zefanya, 2022).

Gambar 2.4.

Lagu “Oceans & Engines – NIKI

Sumber: Youtube



Penulis tertarik menjadikan *Music video* tersebut sebagai referensi karya karena terdapat *Pop up text* pesan dari seseorang yang dibuat seperti animasi. Penulis juga akan menerapkan konsep *Pop up text* untuk menggambarkan dengan jelas percakapan Sang Pria dan wanita melalui *gadget* (sosial media).





### 2.1.5. Lagu “Dear To Me – Electric Guest”

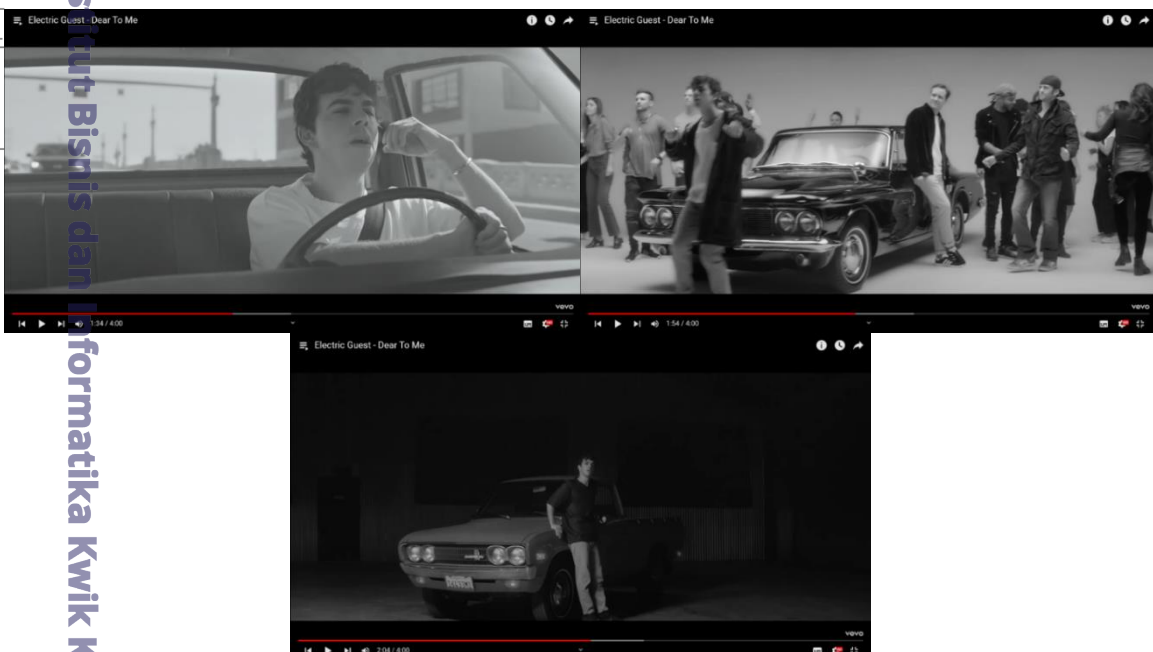
Lagu kelima yang Penulis jadikan referensi adalah lagu “Electric Guest” yang berjudul “Dear To Me”. Dimana lagu ini menceritakan kisah penyanyi yang berpikir tentang semua persahabatannya dan ia mendedikasikan lagu ini untuk semua teman dekatnya karena mereka tidak tahu betapa sayangnya sang penyanyi kepada temannya, dan Penulis menganggap tanpa teman – temannya semua, ia tidak akan menjadi seperti sekarang ini (Ortiz, 2016).

Penulis menjadikan referensi karya lagu ini karena lagu ini hanya menggunakan warna hitam dan putih saja pada *music videonya*. Hal ini menunjukkan sisi *simple* dan natural, sehingga Penulis tertarik untuk mengadopsinya untuk *music video* Band LPM-(Aku Sungguh) yang akan Penulis buat dengan menggunakan beberapa *clip footage* dengan warna *filter frame* hitam putih untuk menggambarkan *flashback* atau mengenangnya masa – masa awal pertemuan Sang Pria dan wanita.

Gambar 2.5.

#### Lagu “Dear To Me – Electric Guest”

Sumber: Youtube



1. Dilarang menyalin atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.  
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



Dari berbagai referensi karya yang sudah dipaparkan oleh Penulis diatas dapat dijelaskan bahwa dimana dalam praktik produksinya, kebanyakan Penulis mengacu pada segi *scene* adopsi berdasarkan jenis lagu dan makna lagu yang serupa atau kurang lebih sama dengan musik yang Penulis produksi *music video* nya, pada hal ini adalah Band LPM-(Aku Sungguh).

Penulis ingin menjelaskan bahwa beberapa referensi di atas dari *scene* yang terlampir tersebut merupakan *scene-scene* atau cerita yang di adopsi untuk menambah daya tarik dan kombinasi alur cerita pada *music video* Band LPM-(Aku Sungguh). Alasan utama mengenai referensi karya atau konsep diatas yang digunakan oleh Penulis yaitu dilandaskan oleh arti lagu dari Band LPM-Aku Sungguh ini sendiri yang dimana pada proyeksinya Penulis melihat bahwa lagu ini menceritakan tentang kisah cinta yang berawal dari persahabatan dua orang (wanita dan pria) yang akan dikemas dengan percintaan dari dua anak remaja yang sebelumnya adalah sahabat.

Karena pada dasarnya Penulis juga ingin menjelaskan bahwa semua orang juga dapat mengalami jatuh cinta tidak terkecuali mulai dari anak-anak, remaja, dewasa muda, dewasa, sampai lansia pun juga turut dapat merasakan jatuh cinta dengan sahabatnya sendiri. Oleh karena itu, pada Karya Akhir ini Penulis tertarik untuk mengemas *music video* dari lagu Band LPM-Aku Sungguh dengan *style* percintaan anak muda atau remaja yang berbekal dari kemampuan dan ilmu yang Penulis punya.

Dari keseluruhan lima lagu diatas, lagu diatas sama – sama bertema tentang percintaan, lagu “Katakan Cinta” dan “Entah Sampai Kapan” menggambarkan kehadiran orang ketiga pada kebersamaan Sang Pria dan wanita yang akan diakhiri dengan Sang Pria memiliki hubungan dengan orang ketiga tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
Dilarang menyalin atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Sedangkan lagu “Awas Jatuh Cinta” bercerita tentang seorang wanita yang awalnya memiliki perasaan dingin terhadap Sang Pria, namun berakhir dengan Sang Wanita mulai nyaman dengan keberadaan Sang Pria yang dimana pria tersebut selalu memberikan perhatian lebih kepada Sang Wanita.

Selain itu pada referensi karya diatas dapat terlihat pula, bahwa yang menjadi pembeda antara karya yang sudah ada (terdahulu) dengan yang Penulis produksi yaitu walaupun Penulis juga memakai konsep “orang ketiga” (*talent* yang menjadi adik si Pria yaitu wanita muda), namun “orang ketiga” tersebut ternyata merupakan adik dari Sang Pria yang belum diketahui Sang Wanita (sahabat pria).

Wanita tersebut menganggap bahwa “orang ketiga” itu merupakan kekasih si pria selama ini dan tidak pernah di ceritakan kepada si wanita, tetapi ternyata itu adalah adik dari Sang Pria yang sedang menemani Sang Pria untuk membelikan boneka kesukaan Sang Wanita, dan pada akhir *Music video* Penulis memiliki akhir cerita dengan terjalannya hubungan percintaan tersebut antara Sang Pria dan Wanita.

Namun dari segi pengambilan gambar (*shoot*) yang dilakukan oleh Penulis, Penulis menggunakan referensi teknik pengambilan gambar yang tidak monoton dan produksi *music video* mulai dari cerita hingga *clip* vokalis di sela-sela alur cerita membuat hasil *music video* Band LPM-(Aku Sungguh) ini menjadi lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman di era ini, sehingga penonton mampu menonton karya *music video* tersebut dengan nyaman.

Di dalam *Music video* Penulis juga menggunakan *freeze song* atau adanya dialog dengan melakukan *stop* (tanpa instrumental atau *backsound* apapun) dari lagu dari Band LPM itu sendiri juga akan membangun cerita atau pondasi yaitu sebelum memasuki intro lagu yaitu terdapat jalan cerita terlebih dahulu dan diawali

Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)  
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





oleh satu *talent* utama (Wanita) dalam satu *frame* agar *audience* atau penonton pun mampu memahami dan mengikuti alur cerita *Music video* dengan teratur, rapih, dan mudah dipahami, sehingga *audience* atau penonton dapat menikmati karya *Music video* yang berbeda dengan konsep *Music video* lainnya serta dapat menarik untuk mengembangkan *Music video* di zaman sekarang ini pula.

## 2.2. Mata Kuliah Pendukung *Project*

Setelah Penulis melaksanakan praktik produk karya akhir *music video* Band LPM (Aku Sungguh) mulai dari bulan November 2022 hingga bulan Maret 2023, Penulis merasakan banyak manfaat dan memiliki penambahan ilmu dan pengetahuan baru. Penulis juga dapat mengetahui dan melakukan implementasi praktik dari teori Mata Kuliah yang diajarkan selama di bangku perkuliahan. Penulis melihat bahwa teori yang diajarkan selama di bangku perkuliahan dengan praktiknya memiliki relasi kuat, karena tanpa adanya penguasaan teori yang cukup baik akan sulit bagi Penulis untuk melakukan praktik atau produksi.

Pada mata kuliah seperti *Videography*, Produksi Program Televisi 2, Komunikasi Antarpribadi, Komunikasi Kelompok dan Organisasi, *Visual communication*, dan *Cinematography & Visual Creative* merupakan Mata Kuliah yang sangat berketerkaitan dan banyak diterapkan oleh Penulis dalam melaksanakan praktik *project* garapan *music video* Band LPM – (Aku Sungguh) mulai dari tahap pra-produksi hingga pasca-produksi.

Mata kuliah tersebut menjadi pedoman bagi Penulis dalam merealisasikan kemampuannya dalam hal ini yaitu: kemampuan-kemampuan mulai dari pembuatan gagasan, ide, dan konsep, identifikasi *object*, penyusunan atau pembuatan *script* atau *shot list* dan *storyboard*, pengambilan gambar, *editing music video* cara bersikap dan beretika antar *crew* maupun eksternal atau kepada pihak



lain yang terlibat, serta cara berkomunikasi antarpribadi, kelompok, dan organisasi antara Penulis dengan seluruh pihak yang terlibat dalam produksi *music video* Band LPM – (Aku Sungguh).

Di dalam mata kuliah *Videography* dan *Cinematography & Visual Creative* terkhususnya diajarkan bagaimana melakukan persiapan-persiapan produksi, mulai dari cara memproduksi dan melakukan *editing* pada konten video menggunakan aplikasi-aplikasi *editing* salah satunya yaitu Adobe Premiere dan Wondershare Filmora, serta bagaimana cara mengatasi audio yang terlalu kecil atau *noise* menggunakan aplikasi Audacity yang tentunya Mata Kuliah tersebut sangat bermanfaat karena selalu digunakan oleh penulis dalam melakukan praktik karya akhir (*project*) untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Tabel 2.1.

Mata Kuliah Pendukung *Project*

No	Mata Kuliah	Teori	Praktik
1	Videography	Cara memproduksi suatu program dan melakukan <i>editing</i> agar program tersebut menarik menggunakan aplikasi-aplikasi <i>editing</i> salah satunya Adobe Premiere, Audacity, dan Wondershare Filmora.	Pada kegiatan karya akhir ( <i>project</i> ) yang dilakukan Penulis, setelah melakukan pengambilan gambar, maka Penulis selanjutnya melakukan tahap <i>editing</i> materi produksi, yang erat kaitannya dengan Mata Kuliah <i>Videography</i> yaitu saat melakukan <i>editing</i> , <i>editor</i> telah paham mengenai apa yang harus dilakukan, mulai dari fitur yang digunakan hingga <i>tone</i> warna <i>music video</i> Band LPM – (Aku Sungguh). Setelah itu tersusunlah menjadi <i>sequence</i> yang sesuai dengan <i>storyline</i> dan <i>storyboard</i> yang telah dibuat dan selanjutnya dilakukan <i>preview editing</i> .
2	Jurnalistik Televisi 1	Penulis belajar tentang teknik dan cara memproduksi suatu program non-news (mulai dari perencanaan program yaitu konsep, lalu membuat proyeksi program yang akan di produksi, sampai tahap produksi dan <i>editing</i> ).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada Mata Kuliah ini sebenarnya tidak terlalu <i>realate</i> dengan apa yang Penulis lakukan selama proses produksi. Namun, seperti konsep atau hal lain yang dapat diadopsi dari Mata Kuliah – Jurnalistik Televisi 1 yaitu mengenai cara membuat atau memproduksi suatu konten atau -</li> </ul>

1. Dilarang menyalin atau seluruhnya atau sebagian karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.  
 2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Tabel 2.1. (Lanjutan)

Mata Kuliah Pendukung Project

No	Mata Kuliah	Teori	Praktik
1.	Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang		<p><i>project</i> yang memiliki karakteristik yang unik namun menarik melalui perencanaan dan proyeksi yang sudah disusun sebelum melakukan “eksekusi” atau melakukan <i>shooting</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disamping itu pula, cara bekerja sama dan melakukan <i>editing</i> juga turut diajarkan pada Mata Kuliah tersebut, sehingga sangat relevan dengan Karya Akhir (<i>project</i>) yang Penulis lakukan.</li> </ul>
3	Produksi Program Televisi 2	<p>Penulis belajar tentang teknik dan cara memproduksi suatu program/konten non-news (mulai dari perencanaan program yaitu konsep, lalu membuat proyeksi program yang akan di produksi, sampai tahap produksi, dan <i>editing</i>).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada praktiknya terdapat contoh kegiatan yang sangat berkaitan dengan Mata Kuliah Produksi Program Televisi 2 yaitu adalah: cara memproduksi konten (dalam hal ini: <i>music video</i> Band LPM (Aku Sungguh) yang unik namun menarik melalui perencanaan dan proyeksi yang sudah disusun sebelum melakukan “eksekusi” atau melakukan <i>shooting</i>.</li> <li>• Disamping itu pula, cara bekerja sama dan melakukan <i>editing</i> juga turut diajarkan pada Mata Kuliah tersebut, sehingga sangat relevan dengan Karya Akhir (<i>project</i>) yang Penulis lakukan.</li> </ul>
4	Komunikasi Antarpribadi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara melakukan komunikasi antarpribadi (antar divisi).</li> <li>• Cara mengerti satu sama lain (saling pengertian).</li> <li>• Cara menjalin komunikasi yang baik dan benar agar lawan bicara dapat nyaman saat berkomunikasi dengan kita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penulis belajar mengenai cara menjalin komunikasi dan koordinasi dengan baik terbukti saat penulis melakukan koordinasi antar sesama <i>crew</i> maupun pihak yang secara tidak langsung terlibat (Dosen-Dosen Praktisi IBIKKG yang handal dalam bidangnya, Dosen Pembimbing, dan Band LPM) sehingga penulis memiliki etika dalam melakukan proses produksi <i>music video</i> Band LPM – (Aku Sungguh) dan menghasilkan capaian produksi yang memuaskan.</li> </ul>

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Tabel 2.1. (Lanjutan)

Mata Kuliah Pendukung Project

No	Mata Kuliah	Teori	Praktik
5	Komunikasi Kelompok dan Organisasi <i>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara melakukan komunikasi yang baik dan benar kepada eksternal, atasan, maupun client (diluar kelompok Penulis).</li> <li>• Cara bersikap, baik dari gestur tubuh dan Bahasa yang digunakan saat melakukan komunikasi kepada kelompok lain, maupun kepada atasan, dan <i>client</i>.</li> </ul>	Penulis belajar mengenai cara menjalin komunikasi dan koordinasi dengan baik terbukti saat penulis melakukan koordinasi antar sesama <i>crew</i> maupun pihak yang secara tidak langsung terlibat (Dosen-Dosen Praktisi IBIKKG yang handal dalam bidangnya, Dosen Pembimbing, dan Band LPM) sehingga penulis memiliki etika dalam melakukan proses produksi <i>music video</i> Band LPM – (Aku Sungguh) dan menghasilkan capaian produksi yang memuaskan.
6	Visual Communication <i>Undang</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penulis belajar mengenai rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain (eksternal/penonton) dengan penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indra penglihatan.</li> <li>• Komunikasi visual mengkombinasikan seni, la mbang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya.</li> </ul>	Dari Karya Akhir ( <i>project</i> ) <i>music video</i> Band LPM –(Aku Sungguh) yang dipilih dan dilakukan produksinya oleh Penulis, Penulis menjadi belajar bagaimana suatu konten atau karya harus mampu disampaikan melalui visualisasi secara jelas dan dapat di mengerti oleh <i>audience</i> atau penonton dan memiliki makna di dalamnya.
7	Cinematogra phy & Visual Creative <i>Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cara menyusun dan menentukan ide serta konsep yang menarik dan unik melalui kerja sama sesuai <i>job desc</i> nya masing-masing sebelum melakukan penggarapan suatu <i>video</i></li> <li>• Cara melakukan pengambilan gambar dan <i>editing</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penulis belajar bagaimana cara menyusun dan menentukan ide serta konsep yang menarik dan unik sebelum melakukan penggarapan suatu <i>video</i>. Hal ini terbukti dari penerapan Penulis dalam membagi <i>job desc</i> dan melakukan segala pembuatan runtutan persiapan pra-produksi sebelum melakukan produksi hingga ke tahap pasca-produksi agar lebih ter-organisir.</li> </ul> <p>Penulis belajar bagaimana cara melakukan koordinasi yang baik melalui <i>project</i> besar yang dilakukan oleh Penulis dan Kelas untuk membuat suatu karya dan menghasilkan <i>video</i> yang menarik dari proses <i>editing</i> yang telah dilakukan</p>

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## 2.3. Landasan Konseptual

Untuk mendukung pengerjaan atau *output* video yang dihasilkan, Penulis juga harus memiliki pengetahuan mengenai teknik-teknik dan konsep dari *music video* terlebih dahulu sebagai bahan literatur yang berguna agar pada saat melakukan pembuatan atau produksi *music video* Band LPM - (Aku Sungguh), Penulis mampu mengimplementasikan pengetahuan yang sudah didapat dengan baik dan benar. Oleh karena itu, terdapat dua konsep dari teori yang akan Penulis adopsi sebagai bahan pengetahuan praktik implementasi produksi yaitu terdapat beberapa konsep yaitu diantaranya:

### 2.3.1. Video Klip

Video klip merupakan penggabungan antara musik dan visual yang awalnya digunakan sebagai media promosi para pelaku musik dunia. Video klip ini yang digunakan oleh para produser untuk mempromosikan *music* nya kepada khalayak lewat televisi dan toko-toko musik. Visual dalam sebuah video klip sangat disadari betapa pentingnya oleh para produser untuk memperkenalkan artis nya kepada khalayak.

Tidak hanya visual, di dalam video klip juga terdapat alur cerita layaknya film yang menjadikan khalayak lebih memahami dan merasakan apa maksud dari lagu yang ingin musisi sampaikan. Tanpa disadari, video klip membuat khalayak memutar nya secara berulang ulang dikarenakan mereka akan lebih terhibur karena adanya gambar dan alur cerita dari musisi favoritnya. Video klip diyakini dapat menjadi media baru untuk menyampaikan pesan yang ingin para pelaku *music* sampaikan lewat lagunya (Nandaryani, 2019).

Banyak teknik dan gaya bercerita serta visualisasi yang dapat digunakan dalam membuat sebuah video klip. Ada yang menggunakan sinkronisasi ritme





*music* dengan visual, ada yang memanfaatkan dari segi cerita yang dipaparkan secara berurutan, dan bahkan ada juga yang memanfaatkan dari medianya. Para pakar dan pemerhati video klip mengklarifikasinya kedalam beberapa tipe. Namun, pada prinsipnya video klip dapat dijabarkan ke dalam 2 tipe. Yaitu *cinematic video* dan *photographic video* (Riyadi, 2014).

*Cinematic video* yaitu video klip yang menitikberatkan pada narasi dan jalan cerita yang jelas. Sedangkan *Photographic video* yang kebalikan dari *cinematic video* tidak menitikberatkan pada jalan cerita atau narasi. Bahkan cenderung untuk mengabaikan cara tutur film pada umumnya (ANGRAENI, 2020).

Selain 2 tipe video klip diatas ada juga tipe video klip yang disebut sebagai *performance clip* dan *progressive clip*. Tipe *performance clip* lebih berfokus pada penampilan penyanyi atau grup musiknya. Sedangkan *progressive clip* yaitu bagian dari *cinematic video* yang tidak terlalu mengandalkan cerita dan visual yang dramatis. Dalam *progressive video* tidak ada jalan cerita, yang ada hanyalah perubahan waktu dan perpindahan tempat yang didapat dari teknik *editing* (Paningrome, 2020).

Masing-masing teknik punya kelebihanannya masing-masing, dan setiap sutradara memiliki kecenderungan dan cirri khasnya masing-masing. Kecenderungan untuk memilih teknik dan gaya visualisasi ini bisa disebabkan karena faktor dari musik atau band itu sendiri. Setiap band atau musik telah memiliki ruh nya tersendiri, misalnya genre musiknya ataupun konsep yang diusung oleh band tersebut. Hal ini kemudian menjadi pertimbangan tersendiri dalam memvisualkan karya *music* tersebut kedalam bentuk video.

Video klip juga disebut sebagai sebuah seni yang maju bersama para pelaku musik seluruh dunia. Video klip ini banyak digunakan oleh para pelaku musik untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



memperkuat pesan yang ingin mereka sampaikan lewat lagunya. Seperti band Bali Navicula dalam video klip nya yang berjudul “Kartini” yang menceritakan potret para ibu petani yang menolak didirikannya pabrik semen di desanya yaitu di Pegunungan Kendeng (Rembang, Blora, Pati, Groboga, Kudus) Jawa Tengah. Navicula menggunakan video klipnya untuk mengkritik PT. Semen Indonesia.

### 2.3.2. Makna

Makna dalam sebuah komunikasi berperan penting dalam menyampaikan pesan. Pesan dapat berupa verbal (lisan, tulisan) dan non verbal (gambar, isyarat). Suatu makna memiliki pesan yang multitafsir, tergantung bagaimana komunikan memaknai pesan yang disampaikan oleh komunikatornya, sehingga menjadikan sebuah pesan yang disampaikan menjadi kurang tepat, tidak sama seperti apa yang diinginkan oleh komunikator tergantung bagaimana porsi dan sudut pandang masing-masing komunikan.

Makna (*meaning*) adalah inti dari komunikasi. Dalam komunikasi, sumber maupun penerima berusaha memilih kata-kata yang menjelaskan pengertian masing-masing. Kata-kata tersebut merupakan pesan (*message*), ide yang diekspresikan dengan cara tertentu (perlakuan) melalui penggunaan kode. Dalam pemakaian sehari-hari, kata makna digunakan dalam berbagai bidang maupun konteks pembicaraan. Oleh sebab itu, makna disebut juga sebagai arti, pesan, informasi, maksud, isi dan pikiran. (Yustina, 2004).

Makna adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari ilmu semantik. Ferdinand de Saussure mengungkapkan pengertian makna sebagai pengertian konsep yang dimiliki atau terdapat pada suatu tanda linguistik. Lirik lagu tidak bisa dipisahkan dari suasana sosial yang melingkupinya dan memusatkan perhatian

1. Dilarang menyalin atau menjiplak seluruh atau sebagian isi dari karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

pada artefaknya saja, hal tersebut akan mereduksi pemahaman terhadap manusia dan zamannya.

### 2.3.3. Video Klip Sebagai Media Komunikasi Massa

Komunikasi adalah suatu kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Fungsi sebagai komunikasi sosial dapat megisyaratkan bahwa komunikasi itu sangat penting untuk membangun konsep dalam dalam diri, untuk mengaktualisasikan diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, dan terhindar dari ketegangan dan tekanan antara lain dengan melalui komunikasi yang menghibur, dan juga untuk memupuk hubungan luas dengan orang lain.

Pada dasarnya, komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Sebab, awal perkembangannya saja, komunikasi massa berasal dari pengembangan kata *media of mass communication* (media komunikasi massa). Media massa (atau saluran) yang dihasilkan oleh teknologi modern (Mulyana, 2007).

Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan oleh komunikator melalui media massa pada komunikan dengan jumlah yang besar. Video klip adalah bentuk pesan yang disampaikan kepada khalayak untuk memperkuat makna lirik lagu melalui media massa televisi atau internet. Ciri-ciri komunikasi massa yaitu berlangsung satu arah, komunikator bersifat melembaga, pesan-pesan yang disampaikan bersifat umum, melahirkan keserempakan, dan komunikan bersifat heterogen (Nurudin, 2007).

Komunikasi massa merupakan penyampaian pesan oleh komunikator melalui saluran media massa kepada komunikan dalam jumlah yang besar. Pesan dapat berupa lisan maupun tulisan, demikian dengan saluran media massa yang mempunyai beberapa bentuk, seperti cetak dan elektronik. Melalui ragam bentuk





pesan dan saluran tersebut komunikasi dapat leluasa menentukan melalui media apa pesan tersebut akan dipilih.

Demikian dengan musisi sebagai komunikator yang menyampaikan pesan dalam bentuk lagu melalui media *vinyl* atau piringan hitam, kaset, maupun *Compact Disc* (CD) yang kemudian diperkuat dengan video klip yang menerjemahkannya ke dalam bahasa visual. Video klip dapat dikategorikan sebagai bentuk media komunikasi massa, karena memiliki beberapa unsur, karakteristik, dan fungsi yang sama dengan komunikasi massa.

Video klip memiliki bentuk atau karakter yang sama dengan komunikasi massa, dimana didalamnya, komunikasi berlangsung satu arah dari media televisi/internet kepada khalayak, komunikator dalam hal ini melibatkan banyak pihak yang terlibat dalam satu produksi pembuatan video klip dan disitribusikan, setelah didistribusikan komunikator tidak lagi mengenal komunikasi atau khalayak yang berbeda-beda.

Fungsi komunikasi massa sebagai penafsiran juga sangat kuat kaitannya di dalam fungsi video klip. Pembuat video klip akan membaca lirik dan nuansa lagu untuk dijadikan sebuah karya baru yaitu video. Pembuat video klip akan melakukan penafsiran terhadap lagu untuk dijadikan karya visualnya. Tujuannya untuk memperkuat pesan dari lagu tersebut agar khalayak yang menikmatinya diharapkan lebih paham dengan pesan yang ada dalam lagu tersebut lewat video klip yang telah dibuat.

#### 2.3.4 Video Klip Sebagai Semiotika Komunikasi Visual

Dari sudut pandang semiotika, desain komunikasi visual adalah sebuah 'sistem semiotika' khusus, dengan perbendaharaan tanda (*vocabulary*) dan sintaks (*syntagm*) yang khas, yang berbeda dari sistem semiotika lainnya (misalnya sistem

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)  
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



semiotika seni). Fungsi komunikasi melekat dalam sistem semiotika komunikasi visual. Fungsi tersebut adalah fungsi tanda dalam menyampaikan pesan (*message*) dari sebuah pengirim pesan (*sender*) kepada para penerima (*receiver*).

Tanda dalam komunikasi tersebut berpedoman terhadap aturan atau kode-kode tertentu. Fungsi komunikasi mengharuskan ada relasi (satu atau dua arah) antara pengirim dan penerima pesan, yang dimediasi oleh media tertentu.

Meskipun fungsi utamanya adalah komunikasi, tetapi bentuk-bentuk komunikasi visual juga mempunyai fungsi signifikansi, yaitu fungsi dalam menyampaikan sebuah konsep, isi, atau makna.

Video klip berbeda dengan hal lain, seperti seni rupa (khususnya seni rupa modern) yang tidak mempunyai fungsi khusus komunikasi namun memiliki fungsi signifikansi. Fungsi signifikansi adalah fungsi dimana penanda (*Signifier*) yang bersifat kongkret dimuati dengan konsep-konsep abstrak, atau makna, yang secara umum disebut petanda (*Signified*). Dapat dikatakan disini, bahwa meskipun semua muatan komunikasi dari bentuk-bentuk komunikasi visual ditiadakan, ia sebenarnya masih mempunyai muatan signifikansi, yaitu muatan makna.

Efektivitas pesan menjadi yang utama dari desain komunikasi visual. Berbagai desain bentuk komunikasi visual: iklan, fotografi, poster, film, karikatur, acara televisi, video klip adalah diantara bentuk-bentuk komunikasi visual, yang melaluinya pesan-pesan tertentu disampaikan dari pihak pengirim (desainer, produser, *copywriter*) kepada penerima (pengamat, penonton, pemirsa).

Semiotika komunikasi mengkaji tanda dalam konteks komunikasi yang lebih luas, yang melibatkan berbagai elemen komunikasi, seperti saluran, sinyal, media, pesan, kode (bahkan juga *noise*). Semiotika Komunikasi menekankan aspek produksi tanda (*sign production*) di dalam berbagai rantai komunikasi, saluran dan

1. Dilarang menyalin atau seluruhnya atau sebagian karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





media ketimbang sistem tanda (*sign system*). Di dalam semiotika komunikasi, tanda ditempatkan pada rantai komunikasi, sehingga mempunyai peran yang penting dalam menyampaikan pesan (Tinarbuko, 2008).

Teknik pengambilan gambar menurut sudut pengambilan gambar terbagi ke dalam 7 teknik, yaitu:

1. *Frog Eye* memiliki arti sebuah cara mengambil gambar yang dilakukan dengan cara mensejajarkan posisi kamera dengan bagian atas atau bawah objek. Posisi kamera harus lebih rendah dari posisi objek. Hasil dari penggunaan teknik ini ialah, objek menjadi sangat besar dan memiliki kesan angkuh dan megah.
2. *Low Angle* memiliki arti suatu cara pengambilan gambar yang dilakukan dari sudut arah bawah objek serta menimbulkan kesan objek yang membesar. Teknik ini digunakan untuk membandingkan besar kecil ukuran suatu objek.
3. *Eye Level* memiliki arti suatu cara pengambilan gambar yang dilakukan dengan cara sejajar dengan mata objek. Hasil dari teknik ini adalah objek sejajar dengan pandangan mata orang.
4. *High Angle* memiliki arti sebuah cara pengambilan gambar yang dilakukan dengan menempatkan posisi kamera tepat di atas objek. Hasil pengambilan dengan teknik ini cenderung memperlihatkan objek sebagai sesuatu yang kecil. Bird Eye dapat diartikan sebagai salah satu mengambil gambar yang dilakukan dalam keadaan jarak ketinggian tertentu, agar di lingkungan sekitar objek dapat ditampilkan secara luas.
5. *Slanted* mempunyai arti cara mengambil gambar dengan menempatkan posisi kamera pada sudut 45 derajat terhadap objek.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



6. *Over Shoulder* dapat diartikan sebagai cara mengambil gambar dengan menempatkan kamera tepat pada belakang objek atau bahu objek. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan aktivitas apa yang sedang dilakukan oleh objek tersebut.

Kemudian untuk teknik mengambil gambar berdasarkan ukuran gambar, memiliki fungsi sebagai memperjelas keadaan dan emosi suatu objek gambar.

Teknik pengambilan gambar berdasarkan ukuran terbagi kedalam 11 teknik, yaitu:

1. *Extreme Close Up (ECU)* memiliki arti sebagai suatu cara mengambil gambar dengan jarak yang dekat. Teknik ini dilakukan supaya objek terlihat dengan sangat jelas.
2. *Big Close Up (BCU)* memiliki arti sebagai sebuah cara pengambilan gambar yang digunakan untuk melihat ekspresi dari objek. Biasanya yang menjadi target pengambilan adalah atas kepala hingga dagu.
3. *Close Up (CU)* memiliki arti sebagai cara pengambilan gambar yang dilakukan dari atas kepala objek hingga bawah leher. Hal ini digunakan supaya objek dapat terlihat dengan jelas.
4. *Medium Close Up (MCU)* memiliki arti sebagai suatu cara pengambilan gambar yang dilakukan dengan, cara menyorot kepala hingga bagian dada objek. Teknik ini digunakan untuk mempertegas gambaran karakter atau profil seseorang.
5. *Medium Shot (MS)* memiliki arti sebagai sebuah cara pengambilan gambar yang dilakukan dengan cara menyorot, bagian pinggang hingga kepala objek. Teknik ini digunakan untuk memperjelas gerakan suatu objek.

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KIE (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



6. **Full Shot (FS)** memiliki arti sebagai sebuah cara pengambilan gambar yang dilakukan dengan cara menyorot objek secara penuh dari kepala sampai kaki.
7. **Long Shot (LS)** memiliki sebagai teknik pengambilan gambar yang dilakukan dari jarak jauh sehingga bagian seluruh objek hingga latarnya terlihat dengan jelas.
8. **One Shot (1S)** memiliki arti sebagai teknik pengambilan gambar yang berfokus pada satu objek saja.
9. **Two Shot (2S)** memiliki arti sebagai teknik pengambilan gambar yang berfokus pada dua objek.
10. **Group Shot (GS)** memiliki arti sebagai teknik pengambilan gambar yang berfokus pada beberapa objek.
11. **Live Shot** memiliki arti sebagai teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung. *Live Shot* juga dapat dikatakan sebagai *video shooting* dimana pengerjaannya diperlukan *editing* untuk menyempurnakan hasil *shooting*.