



RESUME KARYA AKHIR (*PROJECT*) PRODUKSI MUSIK VIDEO BAND LPM DENGAN JUDUL LAGU ‘AKU SUNGGUH’

Judith Melvina Quinn^{1*}, Bernald Agustio S¹², Samuel Fernando³, Dr. Imam Nuraryo, S. Sos., MA (Comms)⁴

Program Studi Ilmu Komunikasi, Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie, Jakarta, Indonesia.

Alamat email: judithmelvina@gmail.com

Alamat email: bernaldsiauw@gmail.com

Alamat email: fernando_samuel321@yahoo.com

Alamat email: imam@kwikkiangie.ac.id

Abstract: *Music videos are mass communication messages conveyed in visual form to reinforce the meaning that getting from a song. In a music video, the purpose is obtained from the song lyrics that are represented by the story presented in the movie. Movie making requires several instruments also many skilled and creative people to determine the idea and storyline, direct talent, take pictures, record videos, edit video results, and evaluate semi-finished or finished videos. In this nonthesis project, a music video is elaborated for the song 'Aku Sungguh' created by Band LPM using live shot techniques so that the visual message is conveyed to the audience more naturally. The song 'Aku Sungguh' created by Band LPM implies the commitment of a couple in love so that they do not hesitate to trust each other and take the initiative to resolve any misunderstandings. The music video created by the writing team is published on Youtube social media so that it can be enjoyed by the wider community and become a reference for all parties who want to learn to build a work with the concept of adapting from other works of art, namely music albums.*

Kata Kunci: *story, song, meaning, visual, music video.*

1. PENDAHULUAN

Lagu merupakan kumpulan kata-kata yang dirangkai secara indah yang dinyanyikan dengan iringan musik. Lagu dibuat berdasarkan komposisi musik dan memiliki irama serta tempo agar para pendengar ikut terhanyut perasaannya kedalam makna lagu tersebut (Ramdan & Humaira, 2022). Dalam penyajiannya, biasanya lagu dilengkapi oleh musik video atau video klip, yang berfungsi untuk memberikan gambaran dan menyalurkan makna yang tersirat dalam lagu.

Pada awalnya ada perbedaan antara musik video dengan video klip. Musik video adalah alur cerita yang musik yang melatarinya konsep cerita yang dibuat kemudian di visualisasikan, sedangkan video klip adalah kumpulan – kumpulan potongan gambar yang di jadikan suatu durasi musik yang panjang ceritanya. Namun perkembangnya zaman kini orang-orang menyamakan arti dari video klip maupun musik video (Indira et al., 2022).

Video klip dan musik video juga memiliki peran yang cukup penting sebagai media promosi untuk meningkatkan engagement suatu lagu atau bahkan suatu band. Dengan adanya video klip dan musik video, target dapat melihat dan mengenal sebuah band atau lagu dengan lebih dekat, serta tanpa perantara dan informasi dari orang lain (Harison, 2014).

Pada era ini, produksi musik video karya “Anak Bangsa” belum banyak mendapatkan perhatian dan ketertarikan secara luas, baik di dalam negeri maupun luar negeri. Hal tersebut menjadi masalah karena mampu menciptakan stereotipe bahwa musik video lokal tidak akan laku di pasar sehingga menghilangkan semangat musisi Indonesia yang memiliki kemampuan untuk memproduksi musik video lokal. Pada akhirnya, para musisi lokal memilih untuk fokus dalam produksi karya misinya saja dibanding untuk music

video karena pertimbangan waktu dan uang, apalagi tidak semua musisi lokal ini memiliki kemampuan *self produce music video* (visualisasi) baik itu dari segi pengambilan gambar hingga editing.

Masalah tersebut menjadi latar belakang yang mendorong Penulis untuk membuat *project* musik video, karena musik video dan video klip merupakan media promosi yang efektif untuk memajukan suatu band atau lagu dalam industri musik. Selain itu, penulis juga melihat perkembangan musik yang sangat pesat pada era ini. Apabila suatu band tidak terus berinovasi, maka band tersebut dapat tertinggal oleh band-band lain yang lebih produktif dan kuat dalam segi promosinya.

Produksi video klip dan musik video seringkali terhambat karena keterbatasan kemampuan, pengetahuan, biaya, serta kontrak dengan agensi atau label. *Self produce* dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi keterbatasan biaya dan kontrak dengan agensi atau label. Berbekal ilmu pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh dari proses perkuliahan tujuh semester, Penulis membantu Band LPM dalam melakukan *self produce* lagu 'Aku Sungguh' mulai dari tahap penulisan lirik hingga perekaman audio.

Dengan adanya Karya Akhir atau *project* pada jurusan Ilmu Komunikasi khususnya pada penjurusan (*Broadcasting*) ini, Penulis diberikan kesempatan untuk mengimplementasikan pengetahuan dan kemampuan yang didapatkan selama proses perkuliahan ke dalam praktik produksi musik video. Dalam praktik produksi tersebut, Penulis menerapkan teknik-teknik dalam pengambilan gambar, penyusunan *script* atau alur konten, editing, dan lain sebagainya.

Pada proses produksi musik video Band LPM – (Aku Sungguh), Penulis telah melakukan persiapan secara matang yaitu dengan memperhatikan pesan dari lagu yang divisualisasikan, *angle* dan *setting camera* (pengambilan gambar), sampai dengan komunikasi yang terjalin antar sesama *crew*, maupun dengan pihak-pihak eksternal yang terlibat dan tidak terlibat secara langsung di dalamnya. Hal ini teruji dan terbukti melalui karya yang dihasilkan yaitu berupa music video Band LPM – (Aku Sungguh) serta laporan *project* yang disusun ini.

Sebelum melakukan “eksekusi” atau pengambilan gambar, Penulis sudah melalui tahap pembuatan konsep sehingga Penulis dapat mengambil gambar dengan cara merekam *scene per scene* dengan *shoot list* yang telah Penulis siapkan sebagai panduan pengambilan gambar atau adegan. Dengan itu, hasil-hasil gambar atau adegan yang telah di rekam dapat disusun atau dirangkai menjadi sebuah file atau karya musik video dari lagu Band LPM (Aku Sungguh) dengan melalui proses tahap editing.

Pada produksi musik video ini, Penulis menggunakan teknik *live shot, medium shot, wide shot, long shot, full shot, over shoulder, one shot, two shot, group shot, dan wide shot* yang dimana dengan teknik-teknik tersebut diharapkan Penulis dapat menyajikan atau menyampaikan bentuk komunikasi audio visual yang maknanya diciptakan dengan membawa informasi dari representasi lirik lagu ke dalam gambar yang bergerak. Produksi musik video ini juga diharapkan menjadi salah satu upaya untuk dapat memperkenalkan atau melakukan *brand awareness* dari lagu dan Band LPM. Musik video yang telah di garap oleh Penulis juga akan disajikan dan disebarluaskan secara lebih luas melalui *platform* YouTube yang dapat di akses oleh seluruh penikmat musik atau penonton yang memiliki ketertarikan dalam industri ini.

Kedepannya, Penulis juga berharap agar *project* yang dilakukan ini dapat menjadi motivasi bagi para insan kreatif lainnya agar tidak takut dalam belajar serta mau berusaha mengembangkan dan melakukan *self produce music video*. Dengan keberanian dan kegigihan dalam belajar, diharapkan produksi karya audio visual yang lebih berkualitas dan inovatif di dalam negeri semakin meningkat dan akan mampu bersaing (tidak kalah) dari Band-Band terdahulu maupun negara lainnya yang lebih populer dalam industri musik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



2. TINJAUAN PUSTAKA

Setelah Penulis melaksanakan praktik produk karya akhir musik 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 musik 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 musik video, cara bersikap dan beretika antar *crew* maupun eksternal atau kepada pihak lain.

Tabel 2.1
Mata Kuliah Pendukung Project

Mata Kuliah	Teori	Praktik
<i>Basic Photography</i>	Materi mengenai bagaimana cara pengambilan gambar dengan berbagai teknik atau unsur-unsur yang perlu diperhatikan seperti cahaya, segitiga exposure, komposisi, dan angle kamera yang baik.	Membantu dalam penggunaan kamera sehingga selama proses syuting didapatkan video yang baik dengan memperhatikan cahaya, segitiga exposure, komposisi, dan angle kamera yang baik
<i>Videography</i>	Materi mengenai bagaimana cara pengambilan video dengan berbagai teknik atau unsur-unsur yang perlu diperhatikan seperti panning, komposisi gambar, jarak pengambilan gambar, memperhatikan safe area dalam layar, dan angle kamera yang baik.	Mampu mengoperasikan kamera mirrorless dan mampu mengatur komposisi video dengan memperhatikan arah gerak kamera, safe area, dan pengaturan angle agar mendapatkan hasil yang baik.
Produksi Program Televisi 2	Materi mengenai bagaimana teknik dan cara memproduksi suatu program non-news dari hatap penyusunan hingga tahap produksi akhir (editing).	Mampu memproduksi <i>project</i> yang telah direncanakan dengan baik serta mampu mengedit video dengan maksimal dan baik.
<i>Cinematography & Visual Creative</i>	Materi mengenai membuat film atau video dengan memberikan rasa (<i>feel</i>) dan mudah dipahami	Mampu membuat <i>storyline</i> , <i>storyboard</i> , pengambilan <i>shoot</i> dengan memikirkan hasil yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hal ini adalah hak cipta 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Hak cipta milik IBI KK (Insitut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Insitut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

dalam video tersebut dengan memperhatikan penyusunan proses perekaman dari pra syuting, syuting, dan pasca syuting. Serta diajarkan juga bagaimana mengedit file yang telah direkam dan menyinkronkan dengan audio eksternal.

akan diberikan, menetapkan video yang memberikan rasa menarik dan enak dilihat dengan perancangan dibenak sendiri, dan mampu menyatukan file video yang telah direkam menjadi satu kesatuan serta menggabungkannya dengan audio eksternal.

Selain itu, untuk mendukung pengerjaan atau *output* video yang dihasilkan, Penulis juga harus memiliki pengetahuan mengenai teknik-teknik dan konsep dari musik 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:

a. 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 musiknya kepada khalayak lewat televisi dan toko-toko musik. Visual dalam sebuah video klip sangat disadari betapa pentingnya oleh para produser untuk memperkenalkan artisnya 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 memutarnya 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 musik 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 musik dengan visual, ada yang memanfaatkan dari segi cerita yang dipaparkan secara berurutan, dan bahkan ada juga yang memanfaatkan dari mediana. Para pakar dan pemerhati video klip mengklasifikasikanya kedalam beberapa tipe. Namun, pada prinsipnya video klip dapat dibabarkan ke dalam dua 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 dua 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 dan setiap sutradara memiliki kecenderungan dan ciri 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 ruhnya tersendiri, misalnya genre musiknya ataupun konsep

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.

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 memperkuat pesan yang ingin mereka sampaikan lewat lagunya. Seperti band Bali Navicula dalam video klipnya 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.

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

c. 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 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 dua puluh empat 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 atau 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.

d. 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 dua puluh lima 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 kodekode 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 media ketimbang sistem tanda (*sign system*). Di

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.



dalam semiotika komunikasi, tanda ditempatkan pada rantai komunikasi, sehingga mempunyai peran yang penting dalam menyampaikan pesan (Tinarbuko, 2008).

① Teknik pengambilan gambar menurut sudut pengambilan gambar terbagi ke dalam tujuh 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.
5. *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.
6. *Slanted*, mempunyai arti cara mengambil gambar dengan menempatkan posisi kamera pada sudut 45 derajat terhadap objek.
7. *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 sebelas 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.
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.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengumumakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



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*.

9.1 Konsep Laporan

Untuk mendukung pengerjaan atau *output* video yang dihasilkan selama pembuatan atau produksi musik video Band LPM - (Aku Sungguh), Penulis mampu mengimplementasikan pengetahuan yang sudah didapat dengan baik dan benar. Oleh karena itu, terdapat konsep yang menjadi landasan konsep pengetahuan dari Penulis untuk diadopsi sebagai bahan acuan pengetahuan praktik implementasi produksi musik video yang dimana konsep tersebut yaitu 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 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 kodekode 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 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).

9.1.1 Referensi Terdahulu

Dalam memproduksi musik video dari Band LPM dengan judul lagu ‘Aku Sungguh’ ini tentu Penulis melakukan banyak observasi dan wawancara ke berbagai pihak. Namun dengan dua metode tersebut saja tidaklah cukup, maka dari itu Penulis melakukan pencarian musik video lain sebagai referensi karya terdahulu guna menambah ide dalam proses “eksekusi” produksi musik video sebagai acuan didasarkan pada kesamaan jenis dan makna

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

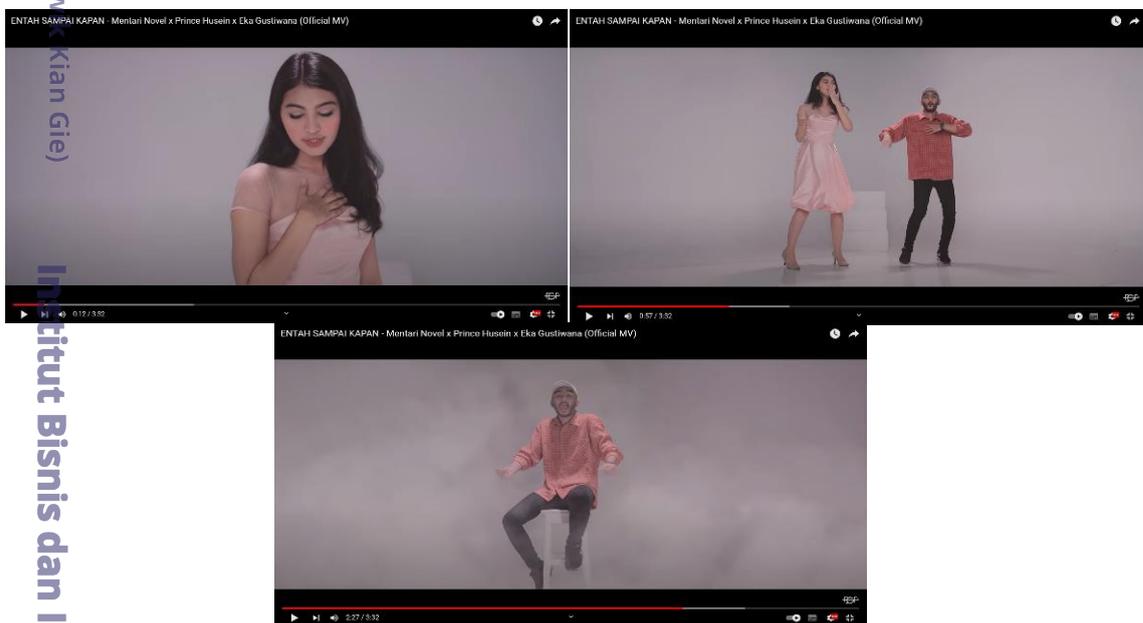
lagu dengan lagu yang akan dibuat videonya, yaitu ‘Aku Sungguh’. Berikut merupakan karya *project* terdahulu yang menjadi acuan dalam pembuatan musik video oleh Penulis.

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 musik video tersebut sebagai acuan Penulis membuat *shoot* musik video kelompok Penulis terutama pada *clip* yang telah di *screenshot* sebagai acuan Penulis untuk *shoot talent* vokalis yang bernyanyi lagu Band LPM tersebut. Penulis mengambil *shoot talent* vokalis lagu Band LPM tersebut dengan menggunakan latar *background* putih dan dengan menggunakan baju berwarna hitam. Hal ini untuk mengukung *tone* warna musik video yang terkesan lebih natural pada cerita.

Gambar 2.1.1
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 musik 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 musik video kelompok Penulis juga terdapat scene dimana Sang Pria akan menyatakan perasaan atau cintanya kepada Sang Wanita yang berlokasi pada *coffee shop* di daerah Kelapa Gading.

Lagu kedua Penulis memilih lagunya Armada yang berjudul “Awat Jatuh Cinta”. Dimana lagu ini menceritakan tentang seorang wanita yang awalnya memiliki perasaan



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.



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 2.1.2
Lagu “Awat Jatuh Cinta – Armada”
Sumber: Youtube



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

Penulis tertarik untuk menggunakan tone warna seperti musik 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, romantis, dan juga memberikan kesan *cheerful*, *happy*, serta *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*.

3. METODE PERANCANGAN PROJECT

Band LPM merupakan salah satu grup band yang berada di bawah naungan UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) Band Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie (IBIKKG) yang terbentuk pada tahun 2022. Band LPM tersusun atas tiga orang yaitu Petrus Juan Rikardo, Lichya Aprilliana, dan Michael William yang merupakan Mahasiswa/i yang tengah menempuh pendidikannya di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie (IBIKKG).

Lagu ‘Aku Sungguh’ merupakan salah satu lagu yang dibuat oleh band LPM dengan Bapak Ardi dan Bapak Ricky sebagai supervisi atau pembimbingnya. Lagu ‘Aku Sungguh’ telah rilis pada tanggal 9 Agustus 2022 di Spotify dan Youtube. Lagu ‘Aku Sungguh’



diterima dengan baik dan disukai oleh para penikmat musik, dibuktikan dengan banyaknya jumlah tayangan dan *like* di Youtube. Sebelumnya, lagu ‘Aku Sungguh’ ini hanya disajikan dalam bentuk audio saja. *Project* yang dilakukan oleh Penulis akan membentuk wajah baru bagi lagu ‘Aku Sungguh’ dengan memunculkan dan mempublikasikan bentuk visualnya.

3.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data berupa suatu pernyataan tentang sifat, keadaan, kegiatan tertentu, dan sejenisnya. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian (Salma, 2023). Dalam Metode Perancangan *Project* ini penulis mengambil objek penelitian pada Band LPM.

Pengumpulan data dalam penelitian pada Band LPM menggunakan empat cara berikut yang merupakan uraian yang digunakan oleh Penulis yaitu disamping Penulis melakukan pencarian dari karya terdahulu sebagai bahan referensi produksi musik video, dan melihat konseptual musik video yang terdapat pada jurnal-jurnal yang tersedia di Google baik dari segi konsep pengambilan gambar pada musik video (melakukan observasi) maupun prosedur “eksekusi” musik video lainnya.

Penulis pun juga melakukan usaha pengumpulan data lainnya yang berasal dari personel Band LPM itu sendiri, yang dimana Penulis melakukan wawancara untuk melakukan diskusi dan verifikasi mengenai maksud dan makna dari lagu (Aku Sungguh) agar Penulis tidak salah kaprah mengenai makna yang terdapat pada lagu tersebut dan dari diskusi tersebutlah maka Penulis dapat melakukan penyusunan *storyline* yang sejalan dari makna lagu tersebut sebelum masuk ke dalam tahap produksi hingga tahap pasca produksi.

Selain itu, Penulis pun juga melakukan pencarian talent mengenai subjek atau talent yang dibutuhkan. Dalam hal ini talent merupakan salah satu unsur yang terpenting dalam melakukan produksi musik video Band LPM-(Aku Sungguh). Pemilihan *talent* atau subjek yang pas, cocok, dan relevan dengan *storyline* atau alur cerita yang telah disusun akan mampu menghasilkan karya atau musik video yang maksimal dan bagus sesuai dengan *style* dan cerita yang diinginkan.

Pada pengumpulan data terakhir yang dilakukan oleh Penulis sebelum melakukan “eksekusi” atau produksi pengambilan gambar untuk musik video Band LPM-(Aku Sungguh) ini, Penulis juga melakukan pencarian lokasi *shooting*. Hal ini dilakukan Penulis karena berangkat dari ilmu pengetahuan yang telah di dapat dan di pelajari selama di bangku perkuliahan dan magang pada semester enam, pemilihan lokasi *shooting* ini juga merupakan aspek yang sangat penting dan perlu diperhatikan.

Pemilihan lokasi mempertimbangkan agar *set* atau lokasi yang digunakan untuk melakukan *take* musik video Band LPM-(Aku Sungguh) ini mampu mendukung cerita yang telah di susun, sehingga hasil musik video pun akan *relate* dan sesuai dengan cerita yang diharapkan. Pemilihan dari set atau lokasi yang digunakan oleh Penulis untuk melakukan *shooting* musik video Band LPM (Aku Sungguh), yaitu kampus IBIKKG, taman *jogging* Kelapa Gading, kafe di Bekasi, toko boneka (Istana Boneka Kelapa Gading), dan studio *broadcast* milik kampus IBIKKG.

Penjabaran pengumpulan data tersebut berfungsi untuk mengarahkan musik video agar sejalan dengan konsep yang telah disusun oleh Penulis. Di mana musik video Band LPM (Aku Sungguh) mengangkat konsep percintaan anak remaja wanita dan pria yang berawal dari pertemanan. Keduanya tidak mampu menyampaikan isi hatinya masing-masing dikarenakan sejak awal mereka merupakan sahabat dan sempat terjadi konflik atau kesalahpahaman antar kedua belah pihak, walaupun akhirnya di akhir cerita mereka pun menjadi sepasang kekasih.

3.2 Penentuan Narasumber

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.



Dalam penentuan narasumber ini berisikan tentang siapa saja dan mengapa narasumber-narasumber tertentu ini di terpilih untuk mendukung Karya Akhir. Dalam hal project Band LPM-(Aku Sungguh) ini yang menjadi narasumber yaitu, Band LPM itu sendiri yang berguna agar Penulis mampu melakukan diskusi dan verifikasi mengenai makna dari lagu “Aku Sungguh” itu sendiri secara benar.

Penulis juga melakukan wawancara dan diskusi pula bersama Dosen pendukung yang juga merupakan pengajar di kampus IBIKKG Pak Deavvy MRY Johassan, S.Sos., M.Si (Bapak Jo) dan Bapak Salman Ibnu Hasky, S.Sos., M.Si., untuk meminta saran, kritik, dan masukkan dari *preview* konten musik video lagu Band LPM-(Aku Sungguh) yang telah Penulis buat.

Setelah mendapatkan saran, kritik, dan masukkan dari Dosen IBIKKG atau Praktisi tersebut, maka Penulis mampu melakukan revisi dari konten musik video yang sebelumnya telah disusun agar hasil yang di produksi atau dihasilkan pada akhir nanti dapat menjadi hasil yang maksimal dan sesuai dengan apa yang diharapkan, baik benar dalam segi teoritis maupun praktiknya pula.

3.3 Langkah-Langkah Penyusunan Project

a. Identifikasi Project (Pra-Produksi)

Identifikasi *Project* merupakan langkah pertama penyusunan *project*. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kegiatan dan objek dalam menganalisa lagu dari Band LPM-Aku Sungguh, sehingga dalam menyusun konsep musik video Penulis tidak kesulitan dalam mengemas makna yang sesuai dengan lagu tersebut dan dapat tertuang dalam visualisasi musik video.

b. Perancangan Project (Pra-Produksi)

Seluruh proses pada tahap ini teridentifikasi secara menyeluruh sehingga dapat ditemukan proses yang merupakan aktivitas kritis. Proses ini merupakan lanjutan dari identifikasi *project* dimana rancangan *project* sudah mulai terlihat setelah dilakukannya analisis. Penulis mulai melakukan perancangan ide dan konsep dari alur cerita musik video Band LPM-Aku Sungguh sebelum melakukan produksi yang dituangkan dalam *storyline* dan *storyboard*.

Diperlukan persiapan yang matang dalam pembuatan *storyline* dan *storyboard*, baik dari segi ide maupun konsep. Oleh karena itu, Penulis melakukan diskusi bersama beberapa pihak untuk meminta masukan serta saran sebelum Penulis melakukan “eksekusi”. Penulis melakukan diskusi bersama dengan Dosen Praktisi IBIKKG dan juga Dosen Pembimbing dari Penulis. Selain itu, Penulis juga melakukan observasi dan pencarian dari internet mengenai musik video dengan genre dan tema yang kurang lebih serupa untuk dijadikan bahan referensi adopsi.

Setelah langkah tersebut sudah dilakukan, Penulis melakukan perancangan lanjutan mengenai ide *tone* warna yang akan digunakan pada tahap editing musik video bersama *crew*, *talent* yang akan digunakan saat produksi, *wardrobe*, dan *make up* yang akan digunakan saat produksi, lokasi *shooting*, serta kebutuhan, dan peralatan yang menunjang proses produksi seperti aksesoris *shooting*, kamera, dan *lightning*.

c. Menetapkan Talent

Setelah melakukan merancang gambaran dari musik video, selanjutnya dilakukan pemilihan *talent*. *Talent* yang dipilih harus cocok dengan ide dan konsep dari *storyline* dan *storyboard* yang telah disusun. Pemilihan *talent* merupakan salah satu aspek terpenting dari tuntutan persiapan atau pra-produksi, karena jika *talent* tidak sesuai baik dari segi konsep

maupun *acting*, maka akan menyebabkan pesan cerita yang ingin disampaikan dari lagu tidak dapat diterima dengan baik dan sesuai yang diharapkan atau hasil produksi tidak maksimal.

d. Produksi Musik Video

Setelah melakukan kegiatan pra-produksi atau persiapan, selanjutnya Penulis melakukan produksi yang dimana pada langkah ini Penulis mulai melakukan *shooting* atau pengambilan gambar sesuai dengan runtutan *storyboard* dan sesuai dengan *shoot list* atau *time frame* yang telah disusun sebagai panduan alur produksi. Produksi musik video dilakukan Penulis sebagai *crew* produksi dengan se-efektif dan se-efesien mungkin.

e. Editing Musik Video (Pasca Produksi)

Setelah langkah produksi musik video selesai maka langkah selanjutnya yaitu Penulis melakukan editing dari bahan produksi atau scene video yang telah di produksi (pasca produksi) yang dilakukan oleh salah satu *crew* dari Penulis yang juga berperan sebagai editor (Bernald Agustio). Dimana peran editor ini pula sangat penting dalam hal menentukan kesesuaian rencana visual yang telah disusun dalam *storyboard* ke dalam hasil musik video tersebut, maka editor akan menjadi penanggungjawab dari hasil musik video Band LPM-(Aku Sungguh) ini pula.

f. Pengunggahan Musik Video

Setelah musik video Band LPM-(Aku Sungguh) ini telah jadi atau selesai, maka langkah selanjutnya adalah Penulis melakukan pengunggahan dari karya musik video Band LPM-(Aku Sungguh) yang telah di produksi oleh Penulis. Hal ini dilakukan Penulis agar karya yang Penulis hasilkan dapat dipamerkan dan di tonton melalui platform YouTube.

Pengunggahan musik video ke akun *official* YouTube yang dimiliki oleh kampus Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie (IBIKKG) dibantu oleh Bapak Ricky Ratag (Bapak Ricky Kepala Studio Ilmu Komunikasi). Akun YouTube resmi milik kampus tersebut yaitu IBI Program Studi Ilmu Komunikasi dan IBI Kwik Kian Gie.

g. Pembuatan Laporan Karya Akhir (Project)

Pengumpulan mengenai hasil karya musik video yang dapat ditonton melalui platform YouTube yang telah buat oleh Penulis perlu dilakukan pembuatan laporan pertanggungjawaban atau laporan karya akhir (*project*) pula, agar musik video atau *output* yang Penulis hasilkan mampu dipertanggungjawabkan ke original-an nya melalui sidang akhir dan data yang tertuang di dalam laporan karya akhir (*project*) tersebut.

4. REALISASI KARYA (HASIL)

4.1 Gagasan Umum Objek Project

Gambaran umum project merupakan penjelasan mengenai objek yang menjadi pembahasan *project*. Dalam hal ini Penulis telah menetapkan dan menentukan hal yang menjadi objek pada *project* musik video Band LPM – (Aku Sungguh) yang dimana mengacu dari representasi dari penjabaran beberapa landasan konsep. Landasan konsep tersebut menjadikan Penulis memiliki acuan atau konsep literatur yang lebih baik lagi dalam melandasi pembuatan (produksi) musik video Band LPM – (Aku Sungguh).

Salah satu landasan konsep yang diperhatikan Penulis yaitu konsep musik video yang menekankan pentingnya teknik pengambilan gambar untuk mendukung *shot* yang akan Penulis produksi. Dimana diketahui dalam teori atau konsep musik video pula yang berarti dalam pengambilan gambar tidak bisa dilakukan secara “sembarang” atau harus dilakukan secara





presisi, oleh karena diperlukan teknik-teknik khusus dan kemampuan yang mumpuni agar suatu musik video dapat menghasilkan *scene* ataupun gambar yang bagus.

Teknik khusus tersebut diterapkan oleh Penulis dalam proses pengambilan gambar agar Penulis dapat atau mampu menginterpretasikan lirik dari lagu Band LPM ke dalam musik video yang Penulis buat. Penulis menggunakan sebagian teknik pengambilan gambar yaitu *live shot*, *medium shot*, *wide shot*, *long shot*, *full shot*, *over shoulder*, *one shot*, *two shot*, *group shot*, dan *wide shot*. Penggunaan teknik pengambilan gambar tersebut dilakukan dengan tujuan konten output produksi dapat dilakukan dengan baik dan benar. Teknik pengambilan gambar juga berguna untuk memperjelas keadaan dan emosi suatu subjek dan objek gambar, hal ini berguna agar pesan yang Penulis sampaikan di dalam musik video tersebut mampu dengan mudah dipahami oleh para penonton dan tersampaikan dengan baik disamping itu pula visualisasi dapat dinikmati dengan nyaman dan indah.

Selain itu, bersamaan dengan karakteristik yang dipublikasikan secara online oleh Derry Mayendra (2011) Penulis merasa adanya korelevanan antara karakteristik budaya massa dengan budaya visual yang dimana pada definisinya tertulis bahwa teori tersebut menyebutkan bahwa secara garis besar budaya massa kini tidak dapat kita pungkiri semakin maju dan pesat perkembangannya begitu juga dengan media sosial, YouTube salah satunya yang sangat berkesinambungan dengan media dan fakta yang terjadi saat ini.

Tidak hanya media massa yang berkembang, namun isi konten media kini juga telah berkembang dengan pesat dan semakin maju dan memudahkan (dalam hal ini: alat yang tersedia) saat melakukan produksinya, begitu juga dengan pengemasan dari musik video. Tidak seperti zaman dahulu yang dari segi media saja masih dan sudah mengalami serba keterbatasan (belum adanya multimedia atau belum tersedianya banyak media maupun platform) serta alat-alat yang digunakan, dan juga masih sangat memerlukan banyak orang dalam satu produksi konten. Oleh karena itu, dengan adanya segala kemudahan di era sekarang ini, maka semua orang khususnya Penulis, musisi maupun rumah produksi, dan individu sangat diuntungkan yaitu dengan segala kemudahan dan kemampuan yang menunjang dalam membuat dan mengelola musik, lagu, maupun music videonya secara mandiri, sehingga Penulis dan seluruh orang yang memiliki minat dalam industri ini mampu berkreasi dalam memproduksi suatu musik maupun konten (musik video) sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.

Namun dengan segala kemudahan peralatan yang ada saat ini tidak menutup kemungkinan juga bahwa akan terjadinya hambatan selama proses praproduksi hingga produksi sampai ke pasca-produksi yaitu meliputi pembuatan ide konsep musik video, teknik pengambilan gambar (*live shot*), hingga tahap pasca produksi pengolahan video (*editing*). Penyebab terbesar hambatan-hambatan yang terjadi ini sebenarnya karena masih sangat minim literatur dan prosedur hingga tolak ukur mengenai pembuatan atau produksi musik video yang ideal itu seperti apa.

Namun dengan berbekal ilmu pengetahuan yang sudah Penulis dapatkan selama di bangku perkuliahan, berbagai referensi video yang sudah Penulis dapatkan dari berbagai sumber dan channel Youtube untuk di adopsi, serta konsep-konsep dari ahli yang sudah dijabarkan diatas, Penulis sangat berharap data-data dan ilmu pengetahuan yang sudah disusun dan didapatkan tersebut nantinya akan mampu menjadi sarana penerapan praktik dari Penulis dan pembuatan atau produksi music video Band LPM – (Aku Sungguh).

Seperti teknik *live shot* yang akan dilakukan oleh Penulis dalam melakukan pengambilan gambar (*shooting*) Band LPM – (Aku Sungguh) yang dirasa sangat cocok melihat dari konsep video atau adegan yang sudah tertuang dalam storyboard dan scenario adegan. Tujuan menggunakan teknik *live shot* ini yaitu untuk menyampaikan pesan kepada penonton mengenai visual yang lebih natural dengan pengambilan gambar secara langsung (*di set lokasi shooting*).

Dengan konsep video yang sudah disusun sedemikian rupa pula, Penulis berharap hasil produksi yang dihasilkan nanti mampu menghasilkan karya yang memuaskan dan menjadi

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.



bahan pengetahuan dan pembelajaran kedepannya agar dapat semakin lebih baik lagi. Apabila kita merujuk kepada konsep budaya populer dan media massa, Penulis merasa kedua konsep tersebut sangat berkesinambungan atau sangat *relate* dengan video yang akan di produksi oleh Penulis yaitu sebagaimana mengenai produksi musik video Band LPM – (Aku Sungguh) nantinya.

Selain itu salah satu alasan utama Penulis memilih kedua konsep tersebut pula adalah karena adanya keterkaitan antara kedua konsep tersebut yang terlihat jelas antara pembuatan musik video yang ternyata memiliki banyak peminat atau penonton dari segi *viewers*-nya dan juga ternyata banyak manfaat baik juga dari pengemasan lagu atau musik ke dalam suatu visualisasi konten. Dimana salah satunya ialah untuk merepresentasikan lirik musik lagu Band LPM – (Aku Sungguh) ke dalam musik video (visual) yang akan di publish pada media massa atau media sosial platform YouTube.

Dalam platform YouTube tersebut, musik video yang telah dibuat oleh Penulis memiliki lisensi dan hak paten yang resmi yang berguna untuk mengundang dan menginformasikan karya yang telah Penulis produksi agar dapat menghasilkan *viewers* atau penonton yang banyak serta untuk menandakan bahwa karya tersebut merupakan karya buatan atau produksi dari Mahasiswa/I Jurusan Ilmu Komunikasi IBI Kwik Kian Gie yang tidak dapat *diclaim* oleh sembarang orang.

Hak paten atau lisensi pada platform media sosial YouTube yang akan dilakukan oleh Penulis setelah output atau musik video Band LPM – (Aku Sungguh) sudah selesai atau *finish* dilakukan karena Penulis melihat fenomena era saat ini seiring dengan perkembangannya zaman yang semakin maju dan canggih termasuk dalam pengemasan atau produksi suatu musik video, maka semakin marak juga *re-uploader* yang tersebar pada jejaring media massa atau media sosial, salah satunya yaitu YouTube.

Oleh karena itu, sangat diperlukan dan sangat penting pembuatan hak paten ini untuk menanggulangi hal tersebut. Keuntungan dari pembuatan hak paten musik video Band LPM – (Aku Sungguh) di platform media sosial YouTube ini juga sangat banyak, salah satunya yaitu bagi *re-uploader* yang sengaja melakukan *re-upload* konten tanpa mendapatkan perizinan dari Penulis atau pembuat konten (dalam hal ini: Penulis sebagai produser dari musik video Band LPM – (Aku Sungguh), maka konten yang di upload dari seorang *re-uploader* tersebut akan terkena *banned* dari pihak YouTube.

4.2 Proyeksi Storyline Produksi Musik Video Band LPM – ‘Aku Sungguh’

Dialog (Set lokasi before intro song: rumah masing-masing)

(diawali dengan scene Wanita in frame sedang bersiap lalu mendapatkan telepon dari Sang Pria)

Pria : “Aku udah rapih nih, kamu dimana? udah rapih belum?”.

Wanita : “Aku dirumah, udah rapih juga nih, kamu otw jam berapa?”.

Pria : “Ini aku mau otw.” Wanita : “Okay, Hati – hati yaaa”.

Masuk ke lagu (song intro in)

Lirik lagu :

I want you to know

- *Footage* pemandangan gedung arah jalan (dengan judul lagu).
- *Talent* pria mengarah masuk ke dalam kelas.

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.



That this song

*It's about you and me (Ka Petrus / *medium shoot)*

ada sebuah rasa dalam dada, sungguh tak dapat ku utarakan

Talent pria sampai didepan rumah sang Wanita, disambut sang Wanita.

Tapi kau ingin tau apa itu , biarkan aku mencoba

Scene vokalis bernyanyi (Petrus).

Talent wanita naik mobil pria.

(ku juga merasakan yang sama) (tapi ku tak berani mengatakan)

Sampai di tempat piknik

Scene vokalis bernyanyi (Licia).

mungkin kau masih tak sadar juga bahwa diriku telah mencoba

Menggelar tikar, merapihkan, dan mengeluarkan makanan di tempat piknik.

tapi bukan dengan kata kata, lebih dari rindu semata ,

Sang Pria dan Wanita bercanda tawa diatas tikar sambil menikmati pemandangan.

(ku tak sedang bermain cinta) . (Oh dengarlah .. percayalah) ,

Scene vokalis bernyanyi (Licia).

Scene vokalis bernyanyi (Petrus).

aku sungguh (aku sungguh), mencintaimu (cintaimu..)

dan aku sungguh menyayangimu sampai habis waktu ku

oh cintaku (oh ,cintaku...) peganglah itu, jangan kau biarkan ci

Scene vokalis bernyanyi (Licia).

Scene vokalis bernyanyi (Petrus).

Scene vokalis bernyanyi (Licia).

Makan bersama, saling pandang dan saling suap – suapan, Pria membersihkan mulut sang wanita

untukku, jangan juga sayangmu pergi tinggalkan aku

Tersipu malu ketika tatap – tatapan sambil sang Pria membersihkan sisa makanan di mulut Wanita.

ku juga merasakan yang sama tapi ku tak berani mengatakan

Pria main gitar untuk sang wanita

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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



mungkin kau masih tak sadar juga, bahwa diriku telah mencoba

Wanita memandang pria dengan senyum bahagia ketika dinyanyikan sebuah lagu.

aku sungguh (aku sungguh), mencintai (mencintaimu..)

Scene vokalis bernyanyi (Petrus)

Scene vokalis bernyanyi (Licia)

Pria dan Wanita pergi ke toko boneka untuk melihat-lihat boneka.

dan aku sungguh menyayangimu sampai habis waktu ku

Sang Wanita mengambil boneka kesukaannya dan menunjukkan kepada sang Pria.

oh cintaku (oh cintaku) peganglah itu,

Scene vokalis bernyanyi (Petrus).

Scene vokalis bernyanyi (Licia).

jangan kau biarkan cintamu memudar untukku, jangan juga sayangmu itu

pergi tinggalkan aku.

- Tiba tiba sang Pria mendapatkan telepon
- Melihat jam, menarik tangan Wanita dan keluar dari toko boneka.

Melodi (Ka Michael bermain gitar)

- Sang pria mengantar Pulang,menurunkan sang Wanita di depan rumahnya.
- *Footage* pemandangan pergantian hari.
- Sang Wanita berencana ingin membeli boneka yang kemarin Ia suka dan Ia liat bersama sang Pria, namun di hari itu juga sang Wanita tidak mendapatkan kabar dari sang.
- Sambil menunggu transportasi umum yang dipesannya, sang Wanita ingin mencoba untuk menghubungi sang Pria, tetapi sang Wanita gengsi dan mengurungkan niat untuk mengirim pesan kepada sang Pria.
- Kemudian sang Wanita pergi ke tempat toko boneka dan tanpa disangka sang Wanita menemukan dan melihat dari kejauhan ternyata sang Pria sedang berada di toko boneka yang sama dengan Wanita lain.
- Sang Wanita sangat sedih dan kecewa, sehingga sang Wanita kembali mengurungkan niatnya untuk membeli boneka yang kemarin Ia inginkan itu dan bergegas pulang. (Wanita pulang sembari menangis).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



C Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Freeze song

- Sang pria tak sengaja menoleh ke belakang dan melihat sang Wanita lari kecewa didepan toko boneka,lalu sang Pria bergegas mengejar sang Wanita tetapi sang Wanita sudah terlanjur pergi.
- Lalu sang Pria mencoba menelpon sang Wanita dan mencoba menjelaskan apa yang sudah terjadi.

(Dialog sang pria mencoba menjelaskan kepada sang Wanita).

Pria; tadi kamu ke toko boneka ya?

Wanita:iya, aku udah liat semuanya, langgeng yah kamu

(Wanita mencoba berbicara dengan nada ceria).

(lalu telepon langsung dimatikan Wanita)

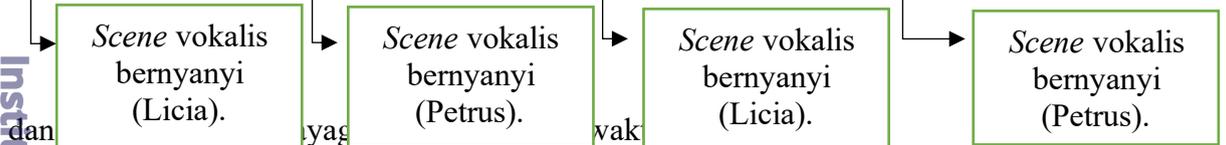
- Pria yang belum selesai menjelaskan tentang alasannya lalu langsung mengetik pesan untuk Wanita agar datang ke tempat yang sudah ditentukan apabila ingin mengetahui alasan yang sebenarnya.

(Scene pergantian hari,sang Wanita datang ke tempat yang sudah ditentukan sang pria).

Wanita : apa lagi yang perlu kamu jelasin?

Pria:jadi sebenarnya aku... (flashback ke scene tentang kejadian yang sesungguhnya ternyata alasan sang pria menghilang karena sedang mempersiapkan rencana menyatakan cintanya kepada sang Wanita.)

aku sungguh (aku sungguh) , mencintaimu (mencintamu)



Si pria memberikan bunga kepada sang Wanita sebagai bentuk pernyataan cintanya.

h cintaku, peganglah itu, jangan kau biarkan cintamu memudar untuk ku



hoo.. jangan juga sayang mu pergi tinggalkan ku

Sang Wanita memukul becanda ke sang Pria.

aku sungguh, mencintaimu, dan ku sungguh menyayangimu sampai habis waktuku

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 bernyanyi di tempat kejadian tersebut sebagai *live music* tempat tersebut.

Ohh cintaku, peganglah itu, jangan kau biarkan cintamu memudar untukku

Pria menarik tangan Wanita dan pergi bersama.

Jangan juga sayangmu itu pergi tinggalkan akuu. Haa

Selesai (*closing*).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

4.3 Elemen Music Video Project

Musik video lagu “Aku Sungguh” telah dibuat dengan memperhatikan empat elemen penting dalam pembuatan musik video yaitu:

a. Attractive

Elemen attractive berarti musik video harus dibuat semenarik mungkin agar dapat mengumpan, memancing, atau memikat orang untuk menontonnya. Dalam *project* yang sudah dibuat ini, elemen *attractive* ditunjukkan oleh alur cerita yang konsisten, di mana alur cerita dibuat berdasarkan tema yaitu percintaan remaja yang berakhir dengan kesungguhan dan keseriusan dalam menjalin hubungan.

Alur yang konsisten bermaksud tema cerita tidak bergonta-ganti, artinya tidak diselipkan tema lain. Sebagai contoh, alur menjadi tidak konsisten apabila terdapat unsur komedi atau unsur horror di antara potongan video bertema roman. Ketidakkonsistenan alur akan menyebabkan video terlihat bermain-main, tidak sungguh-sungguh, dan aneh (*freak*). Dengan demikian, Penulis dapat menjaga agar *audience* tetap nyaman menonton musik video yang telah dibuat.

Selain dari alur, Penulis juga mempertimbangkan dan mengkomparasi beberapa teknik pengambilan gambar sehingga dapat dipilih dan digunakan Teknik pengambilan gambar yang terbaik. Teknik pengambilan gambar sangat penting dalam pembuatan video karena akan mempengaruhi bagaimana penonton memposisikan dirinya di dalam video tersebut.

Dalam proses editing dan penetapan konsep video, penulis juga menggabungkan beberapa konsep video, seperti *black and white*, *pop-up* teks pembicaraan melalui handphone, pengaturan warna *tone*, *brightness*, dan *contrast*, sehingga video yang dihasilkan tidak terkesan monoton dan dapat memukau bagi penontonnya sebagaimana penonton memposisikan dirinya di dalam video tersebut.

b. Originalitas

Originalitas adalah keaslian dan keterbaruan dalam musik video yang diproduksi, yang membedakan dengan produksi musik video sebelumnya. Dalam *project* ini, originalitas terletak pada teknologi produksinya, dimana produksi musik video yang lazim dan umumnya dilakukan memerlukan *production house* yang besar, membutuhkan tim atau *crew* dalam jumlah banyak, memerlukan sejumlah kamera untuk mengambil gambar atau video dari berbagai sisi, menggunakan *lighting* yang kompleks, dan memerlukan *skill* editing video yang cukup *advance*.

Pada *project* ini, produksi video dilakukan dalam skala kecil, tanpa *production house*, tanpa kontrak dengan agensi atau label, tidak melibatkan banyak orang sebagai *crew*, hanya menggunakan satu kamera dengan satu *campers* (*camera person*), dan tidak menggunakan *lighting* tambahan. Selain itu, Penulis juga mengerahkan seluruh kreativitasnya untuk menciptakan hasil pengambilan gambar yang maksimal dengan memanfaatkan barang-

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



barang sederhana. Sebagai contoh, Penulis hanya memanfaatkan plastik untuk membuat *spot blur* pada kamera.

c. Unik

Keunikan merupakan elemen yang membedakan video yang dihasilkan dengan video lainnya dalam jangkauan wilayah maupun waktu. Keunikan dalam video musik yang dibuat ini terdapat pada konsep yang menggambarkan dan menjelaskan situasi dalam hubungan percintaan remaja, dimana video yang banyak ditayangkan dalam video musik biasanya mengambil konsep percintaan orang dewasa.

Hubungan percintaan remaja dikatakan unik karena pada remaja dialami masa pubertas, di mana emosi pada remaja masih belum stabil sehingga seringkali terjadi perselisihan. Perselisihan timbul akibat emosi yang tidak terkontrol sehingga mudah berburuk sangka, tergesa-gesa dalam melakukan sesuatu, dan tidak banyak berpikir sebelum mengambil suatu keputusan. Alur cerita hubungan percintaan remaja tersebut juga didukung secara visual, di mana talent laki-laki memiliki jerawat pada wajahnya, yang merupakan salah satu gejala fisik masa pubertas.

Dalam konsep editing dan video, video yang telah dibuat juga memiliki keunikan karena beberapa hal seperti adanya tone hitam putih yang menunjukkan masa *flashback* atau mundurnya alur cerita ke masa yang lalu. Penggunaan tone hitam putih ini sangat jarang ditemukan pada video musik roman di Indonesia, karena biasanya video musik roman di Indonesia menggunakan *tone* warna yang cerah untuk mendukung dan menunjukkan gairah atau rasa bahagia ketika jatuh cinta terhadap lawan jenis.

Selain itu juga terdapat konsep *pop up text*, yang memperlihatkan isi chat antara talent pria dan wanita. Sebagian banyak video musik di Indonesia hanya memperlihatkan ekspresi ketika vokalis atau talent sedang melakukan suratmenyurat dengan menggunakan handphone, misalnya kecewa, sedih, atau senang ketika terdengar suara notifikasi dan melihat pesan masuk. Video musik ini melakukan hal yang berbeda yaitu dengan memunculkan *pop up text*, sehingga *audience* dapat melihat seperti apa remaja melakukan surat-menyurat, dan apa isi pesan yang dikirimkan remaja ketika sedang jatuh cinta. *Audience* atau penonton tidak lagi perlu menebak-nebak apa isi pesan dengan melihat ekspresi *talent* ketika sedang memegang handphone.

d. Value

Value atau nilai merupakan elemen yang menunjukkan moralitas yang dapat ditiru, dipelajari, atau diambil dari sebuah cerita, gambar, atau video. Dalam video musik yang telah dibuat ini, ingin disampaikan beberapa nilai yaitu hubungan percintaan tidak selalu berhubungan dengan sesuatu yang bersifat berlebihan, norak, atau vulgar.

Hubungan percintaan yaitu suatu hubungan yang mengikat sepasang individu untuk membuat mereka saling mengenal dan terbiasa menghadapi permasalahan-permasalahan, baik permasalahan ringan maupun berat. Dengan demikian, hubungan percintaan di antara mereka dapat menjadi semakin kuat dan menjadi bekal untuk melanjutkan hubungan ke tahap berikutnya.

Selain itu, video musik ini juga ingin menyampaikan bahwa setiap orang tidak boleh mudah berprasangka buruk terhadap sesuatu yang belum jelas kebenarannya. Hal apapun harus dinilai melalui pengamatan yang dilakukan secara objektif dan bukan berdasarkan pendapat sebagian orang atau pengamatan sekilas saja. Siapapun juga harus memberikan kesempatan kepada orang lain untuk menjelaskan suatu kesalahpahaman, memaafkan orang apabila ia bersalah, serta memberikan kesempatan untuk memperbaiki kesalahannya tersebut.

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



mengharuskan Ia untuk buru – buru pulang kerumah karena ayahnya akan mengadakan pertemuan mendadak dengan saudara jauhnya.

Dari keseharian mereka bersama-sama dan sampai ketika piknik, Sang Pria memiliki perasaan cinta terhadap Sang Wanita dan ingin merencanakan satu hari ditempat yang telah disiapkan sedemikian rupa untuk Sang Pria menyatakan perasaannya. Dan mengenai wanita atau “orang ketiga” yang bersama Sang Pria di toko boneka itu adalah adik perempuan dari Sang Pria yang sedari kecil bersekolah di luar negeri dan telah pulang, oleh karena itu Sang Wanita belum pernah bertemu langsung dengan adik dari Sang Pria. Maksud Sang Pria mengajak adiknya ke toko boneka yaitu untuk meminta tolong adiknya menemani dan membeli boneka yang Sang Wanita sukai ketika mereka berdua pertama kali berkunjung ke toko boneka tersebut karena Sang Pria ingin mempersiapkan hari spesial untuk menyatakan perasaannya kepada Sang Wanita dan memberikan boneka tersebut kepada Sang Wanita.

Lalu ketika semua telah diceritakan oleh Sang Pria, akhirnya Sang Pria dengan tegas mengatakan untuk “maukah kau (untuk Sang Wanita) untuk menjadi pacarku”. Mendengar perkataan Sang Pria, ekspresi dari Sang Wanita bercampur aduk yaitu antara bahagia, shock atau kaget, dan terharu. Namun pada akhirnya Sang Wanita menjawab dan mengerti akan penjelasan yang telah diberikan oleh Sang Pria terhadapnya dan menerima pernyataan cinta yang telah Sang Pria ungkapkan, yang akhirnya membuat mereka resmi menjadi sepasang kekasih.

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. KESIMPULAN

Dari pembahasan mengenai cerita lengkap project yang telah dirancang diatas dapat diketahui komunikasi diwujudkan dengan bentuk yang beragam sesuai dengan konteks, ruang, dan waktu. Prosesnya dapat dilakukan dalam konteks apa saja dan dimana saja, salah satunya dalam musik video. Musik video Band LPM – (Aku Sungguh) merupakan komunikasi secara visual yang telah dibuat dan akan di unggah pada platform YouTube agar dapat ditonton oleh masyarakat luas, maka di situlah seni visualisasi sedang berkomunikasi dengan *audience* atau penikmatnya.

Musik video merupakan sebuah karya yang tentunya melibatkan banyak orang dan ide dalam pembuatan visualisasi maupun instrumen yang terdapat banyak kepentingan didalamnya. *Project* ini memiliki tiga orang dalam *personel* inti yaitu: Bernald Agustio (62190291) sebagai *Producer, Editor, Script Writer, Director*, dan *Campers*, lalu Judith Melvina Quinn (63190261) sebagai *Producer, Script Writer, Talent*, dan *Property Manager*, serta Samuel Fernando (67190531) sebagai *Producer, Script Writer, Talent*, dan *Property Manager*.

Pembagian *job description* tersebut telah disepakati bersama dan telah melalui proses diskusi bersama dengan beberapa pihak yaitu diantaranya besama dengan sesama anggota produksi (*personel/crew project*). *Personel* inti juga melakukan rapat rutin setiap minggu bersama Band LPM selaku pemilik lagu “Aku Sungguh” dan Dosen-Dosen Praktisi IBIKKG untuk melakukan evaluasi *tapping*, melakukan persiapan *shooting* hari esok (*take scene* berikutnya), dan melakukan *preview scene* yang telah di edit.

Tujuan utama Penulis melakukan diskusi sebelum melakukan produksi yaitu Penulis mengharapkan akan mendapatkan banyak masukan, serta ide, dan saran lainnya terkait materi yang

telah Penulis susun sebelum melakukan *tapping* produksi maupun setelah produksi (pasca produksi) musik video Band LPM – (Aku Sungguh) sebagaimana yang telah menjadi project karya akhir dari Penulis. Karena Penulis merupakan Mahasiswa/i yang masih membutuhkan arahan dari berbagai pihak guna membangun kreatifitas dari Penulis terhadap materi yang telah disusun sehingga diharapkan dapat menghasilkan karya musik video yang unik, kreatif, baik, dan benar agar kedepannya Penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama proses Karya Akhir ini untuk nantinya dapat diimplementasikan pada tahap profesional pada saat Penulis sudah lulus dan akan bekerja nantinya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- 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.





DAFTAR PUSTAKA

ANGRAENI, B. S. (2020). *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Video Klip Dalam Hal Pemodifikasian Video Klip Lagu Yang Terdapat Di Usaha Karaoke*

.. http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/948/%0Ahttp://repository.unhas.ac.id/id/eprint/948/2/B11116026_skripsi_20-11-2020--1-2.pdf

Armada Band. (2020). *Armada - Awas Jatuh Cinta (Official Music Video)*. VMCMusic Indonesia. https://www.youtube.com/watch?v=gR51408_tCc

Gustiwana, E. (2018). *ENTAH SAMPAI KAPAN - Mentari Novel x Prince Husein x Eka Gustiwana (Official MV)*. EGP Music Indonesia. https://www.youtube.com/watch?v=mEPsWPe_-60

Harison, T. (2014). *Perancangan Video Klip "Terbaik" Sebagai Media Promosi Band Lokal (Studi Kasus: Sekawan and Friends)* [Universitas Kristen Satya Wacana]. <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/12224>

Indira, D., Komsiah, S., & Syaifuddin. (2022). Analisis Semiotika pada Musik Video BTS Permission to Dance di CD Album. *IKON Jurnal Ilmu Komunikasi*, XXVII(2), 178–186.

Joshua, K. (2022). *KELJO - Jangan Katakan Cinta (Official Music Video)*. Megamine Production. <https://www.youtube.com/watch?v=aMCIUwoK-uU>

Kadim, A. (2017). Penerapan Manajemen Produksi dan Operasi Di Industri Manufaktur. In N. Sunardi & A. Sutarnan (Eds.), *Jakarta: Mitra Wacana Media* (Edisi Asli). Mitra Wacana Media. [http://repository.upi-yai.ac.id/243/1/Penerapan Manajemen Produksi %26 Operasi Di Industri manufaktur.pdf](http://repository.upi-yai.ac.id/243/1/Penerapan%20Manajemen%20Produksi%20Operasi%20Di%20Industri%20Manufaktur.pdf)

Nandaryani, N. W. (2019). Makna Visual Dalam Video Klip "Seni Budaya Bali". SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur), 2, 105–111.

Ortiz, A. D. R. (2016). *Electric Guest - Dear To Me*. Downtown/Interscope Records. <https://www.youtube.com/watch?v=I1AmkMuB0pA>

Paningrome, Z. (2020). Interpretasi Makna pada Music Video "Seperti Tulang" Karya Nadin Amizah [Universitas Semarang]. In Respository USM (Vol. 8, Issue 75). <http://repository.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2016/G.331.16.0088/G.331.16.0088-15-File-Komplit-20200811081542.pdf>

Ramdan, N. S. F., & Humaira, A. (2022). Analisis Gaya Bahasa Dalam Lirik Lagu "Cinta Luar Biasa" Andmesh Kamelang. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 29–33. <https://doi.org/10.58192/sidu.v1i3.129>

Riyadi, T. (2014). Sinematografi dengan Kamera DSLR. *Humaniora*, 5(2), 919. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3189>

Salma, A. (2023). Teknik Pengumpulan Data: Pengertian, Jenis, dan Contoh. Deepublish. <https://penerbitdeepublish.com/teknik-pengumpulan-data/>

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.

tanpa izin IBIKKG.



Yustina, I. (2004). Beberapa Proses yang Terdapat dalam Komunikasi.
https://dupakdosen.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/3682/fkm-ida_yustina2.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zefanya, N. (2022). NIKI - Oceans & Engines (Official Music Video). NIKI & Jacob Ray.
<https://www.youtube.com/watch?v=DropwjmHtoo>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik IBI KKG (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.



PERSETUJUAN RESUME
KARYA AKHIR MAHASISWA

Telah terima dari

Nama Mahasiswa / I : Judith Melvina, Bernald Agustio, Samuel Fernando

NIM (63190261) : (62190293), (67190531) Tanggal Sidang : 13 April 2023

Judul Karya Akhir : Produksi Musik Video Band LPM Dengan
Judul Lagu 'Aku Sungguh'

Jakarta, 5 / Mei 2023

Mahasiswa/I

Judith Melvina
(Judith Melvina)

Bernald AS
(Bernald AS)

Samuel Fernando
(Samuel Fernando)

Pembimbing

Itam Nuryati
(Itam Nuryati)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Tanpa menuliskan nama penulis dan sumbernya

tanpa izin IBIKKG.

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.