

## BAB II

### KONSEP BERKARYA / LANDASAN TEORI

#### 2.1. Sejarah Editing Video

Seiring dengan perkembangan jaman, editing juga mengalami perubahan. Sebuah film tidak hanya terdiri dari satu shot, sehingga editing memegang peranan yang cukup penting dalam pembuatan sebuah film. Dengan adanya editing, editing dapat melakukan manipulasi waktu dalam film, sehingga waktu yang diciptakan bisa menjadi lebih singkat, atau malah sebaliknya menjadi lebih lambat. Meskipun tahap editing dikerjakan oleh editor dan dilakukan setelah proses pengambilan gambar, pemikiran editing (editorial thinking) sudah harus dilakukan oleh semua tim kreatif jauh sebelum pengambilan gambar dimulai, sehingga ketika semuanya sudah masuk ke meja editing menjadi materi yang siap untuk diedit.

Editing adalah proses penyambungan gambar dari banyak shot tunggal sehingga menjadi kesatuan cerita yang utuh. Editor menyusun shot-shot tersebut sehingga menjadi sebuah scene, kemudian dari penyusun scene-scene tersebut akan tercipta sequence sehingga pada akhirnya akan tercipta sebuah film yang utuh. Ibarat menulis sebuah cerita, Sebuah shot bisa dikatakan sebuah kata, scene adalah kalimat, Scene adalah kalimat, sequence adalah paragraf. Sebuah cerita akan utuh bila terdapat semua unsur tersebut, begitu juga dengan sebuah film

([www.dikiumbara.wordpress.com/sejarah editing](http://www.dikiumbara.wordpress.com/sejarah-editing)).

Sebuah materi yang sama bisa menghasilkan banyak kemungkinan, apalagi dikerjakan oleh editor yang berbeda. Jangan ragu untuk bereksperimen dalam menyusun shot-shot tersebut. Untuk membantu menentukan keputusan-keputusan tersebut, ada tiga hal yang perlu diperhatikan, adalah sebagai berikut:

1. Fungsional, menentukan sebuah shot berdasarkan fungsinya.

Sebuah shot lebar (*Wide Shot*) mempunyai fungsi yang berbeda dengan shot padat (*Close Shot*). Untuk menekankan Sesuatu biasanya digunakan shot padat.

2. Proporsional, menempatkan sebuah shot sesuai dengan proporsinya.

Panjang pendek sebuah shot haruslah proporsional. Begitu juga dengan penentuan titik potong (*Cutting point*) dari sebuah shot. Penempatan shot yang terlalu panjang akan membuat penonton tidak menangkap pesan yang ingin disampaikan.

3. Struktural, menentukan struktur susunan shot yang dibuat.

Struktur editing Tidaklah hanya berurutan dari a sampai z. Bisa saja struktur dimulai dari b-c-a-g-d dan seterusnya. Ini juga dikenal sebagai juxtaposition.

Pertimbangan ketiga hal di atas tujuan dari pesan yang ingin kita sampaikan bisa tercapai dengan baik.

Dalam pengerjaanya, editing dibagi menjadi 2, yaitu:

1. Linear editing

Editing dengan menyusun gambar satu per satu secara berurutan dari awal hingga akhir (seperti membentuk sebuah garis lurus tanpa putus). Kita harus mengulang kembali proses editing yang telah kita lakukan. Editing dengan proses seperti ini biasanya dilakukan dengan media video.

2. Non-Linear Editing (NLE)

Editing dengan menyusun gambar secara acak (tidak berurutan). Dengan editing seperti ini, kita tidak harus memulai editing dari awal

dan berurutan hingga akhir. Kita bisa saja memulainya dari tengah, akhir, atau darimanapun, tergantung dari materi mana yang telah siap terlebih dahulu. Dengan editing ini juga, memungkinkan kita untuk merubah susunan dan panjang gambar yang telah kita buat sebelumnya. Editing dengan proses seperti ini hanya mungkin dilakukan pada media seluloid dan teknologi digital (komputer). Karena editing dengan media film sudah sangat jarang digunakan dan pemakaian komputer untuk editing semakin sering kita temui. Maka, editing Non-Linier identik dengan Digital Video Editing. Editing yang akan kita gunakan adalah Non-Linear Editing.

Metode Editing Terbagi menjadi 2, yaitu CUT dan TRANSISI

1. Cut, yaitu proses pemotongan gambar atau video dalam proses editing.
2. Transisi, yaitu perpindahan dari scene ke scene berikutnya dalam proses editing.

<http://dikiumbara.wordpress.com>

### **2.1.1. Pengertian Video Klip**

Video klip merupakan salah satu aplikasi multimedia yang menonjolkan Kreasi baru dalam mengungkapkan ide dan gagasan seseorang. Seiring dengan perkembangan teknologi multimedia, manipulasi image dan pembuatan efek memungkinkan pembuatan video klip menjadi lebih bagus dan bervariasi.

[www.deliveri.org/pengertianvideo/](http://www.deliveri.org/pengertianvideo/)

Pada awalnya, video klip adalah media untuk alat promosi album baru seorang penyanyi/group musik. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang diwakili televisi, video

musik juga berkembang pesat. Jadi, selain penyanyi yang mau promo album itu recording langsung di stasiun televisi, Kemudian ditayangkan langsung atau tidak langsung lewat program khusus. Mereka juga membuat rekaman sendiri di luar stasiun televisi. Inilah yang kemudian dikenal dengan nama video klip. Penayangan video klip model ini biasanya masuk kategori iklan. Jadi, setiap saat kita bisa sisipkan pada acara/Program lain selain acara musik.

Perkembangan video klip secara umum identik dengan perkembangan industri musik itu sendiri. Jadi, dimana sebuah negara mempunyai industri musik yang maju, bisa dipastikan video klip juga dapat berkembang pesat. Sebagai contoh, Amerika Serikat. Hampir seluruh dunia menikmati produknya, mulai dari industri musiknya hingga video klip lewat MTV-nya membuat video klip berevolusi menjadi video klip musik.

Kemudian disadari bahwa promosi melalui stasiun televisi saja tidak cukup. Teknologi makin maju hingga muncul temuan home video. Maksudnya, seseorang dapat memainkan video klip sendiri di rumah tanpa terikat jadwal tayangan televisi. Kapan saja kita dapat menikmati musisi/penyanyi favorit setiap saat dengan perangkat home video.

Jadi, pada level ini sebuah industri rekaman mempunyai banyak format untuk dijual kepada penggemarnya. Selain piringan hitam, ada kaset audio (*video tape*) ditambah kaset (*video tape*). Awal tahun 80-an video klip memulai jaman keemasan dengan hitsnya *Thriller* oleh penyanyi Michael Jackson, dengan sutradara film Hollywood John Landis. Di mana-mana orang membicarakan *Thriller* pada video klipnya bukan pada musik/penyanyi itu sendiri. Dengan kata lain, pembuatan video klip *Thriller* berhasil mempengaruhi penjualan album hingga jutaan kopi. Itulah gambaran

tentang berpengaruhnya video klip pada perkembangan industri musik pada umumnya.

([www.tabloidplus.com/bikinvideoklipmusik](http://www.tabloidplus.com/bikinvideoklipmusik)).

### **2.1.2. Keunggulan Video Klip**

Sedangkan video klip sendiri mempunyai beberapa keunggulan, diantaranya adalah :

1. Bisa merangsang minat dan mencari perhatian para penggemar musik.
2. Efektif untuk kelompok anak muda bahkan orang dewasa maupun orang tua.
3. Informasi yang dibuat dapat dimuat secara terperinci dan motivasional.

## **2.2. Landasan Estetika / Art Yang Digunakan Dalam Berkarya**

Teori estetika banyak jenisnya, karena teori estetika ini merujuk pada teori yang berlaku untuk karya seni rupa secara umum terutama seni murni / fine art, bahkan teori ini bisa ditarik untuk kepentingan seni terapan / applied art, seperti ilmu arsitektur, desain interior, desain produk, dan lain-lain. Teori estetika sendiri terdapat 3 (tiga) pendekatan yang biasanya disajikan secara optimal diantaranya adalah :

### **2.2.1. Analisis Formal**

Analisis Formal / struktural biasanya mengkaji karya desain komunikasi visual (karya DKV) dengan dasar kaidah-kaidah yang terdapat pada unsur teori unsur pada prinsip desain. Diantaranya unsur desain mulai dari garis, raut, warna, tekstur, dan gempal / massa. Sedangkan prinsip dsain mulai dari ritme / irama, variasi,

dominasi / pusat perhatian, proporsi, keseimbangan, dan kesatuan / unity.

### **2.2.2. Analisis Bahan Rupa**

Tokoh yang mengemukakan teori bahasa rupa ini pertama kali adalah Prof. Dr. Primadi Tabrani dari ITB Bandung. Pada dasarnya analisis ini mendasarkan pada cara wimba dan Tata ungkapan. Cara menggambar, mengcandra sebuah objek gambar / image sering disebut sebagai cara Wimba dan cara menyusun gambar (grammar) pada satu taferi / bidang dalam satu pigura / panel ataupun cara menyusun gambar antar panel / pigura yang satu ke panel / pigura berikutnya. Cara atau analisis semacam ini dikhususkan untuk objek desain yang naratif / bercerita / ilustratif. Analisis ini tidak berlaku untuk dasar mengkomposisi gambar pada poster, ilustrasi komik, ilustrasi buku dan sebagainya dan pada dunia sinematografi. Teori bahasa rupa ini lebih cocok digunakan untuk mendasari seseorang kameramen dalam menyusun story board yang nantinya akan dipraktekkan di lapangan. Seorang kamerawan pastinya akan memilih Anggle tertentu dalam menshoting artis atau objeknya.

### **2.2.3. Analisis Semiotika**

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Jenis tanda meliputi indeks, ikon, simbol, kode quali- sign, sign-sign, dan apabila berbagai jenis tanda itu bergabung (digunakan) maka tanda tersebut disebut super-sign. Menurut bahasa seni rupa dan teknologi televisi barat, maka penyanyi, penyaji atau yang lainnya sebaiknya saat dishot menatap ke lensa kamera, karena televisi merupakan satu-satunya media dimana pemisa seakan merasakan bahwa penyanyi khusus memperhatikan dirinya dan bukan orang lain (direct communication). Namun di Indonesia, bila yang di shoting seorang dosen atau guru pada acara pendidikan, maka pemirsa jadi

serba salah, sebab guru atau dosen hanya akan memperhatikan dirinya, seakan dia berbuat salah. Oleh karena itu Prof. Dr. Primadi Tabrani mengembangkan suatu tehnik dimana dosen atau guru tidak melihat ke lensa kamera, hingga pemirsa merasa yang diperhatikan dosen atau guru bukan hanya dirinya saja, tetapi juga yang ada di sekelilingnya.

Gerak kamera barat cenderung lebih banyak kekiri ke kanan, ini karena kebiasaan membaca tulisan latin yang dari kiri ke kanan. Di Indonesia konsepnya bukan kiri kanan, tetapi pradaksina dan prasavia, dimana dimungkinkan urutan melihat dari kanan ke kiri. Jadi gerak kamera untuk film dan sinetron di indonesia tidak harus mengikuti konsep dari barat. Dan di harapan agar konsep indonesia jangan sampai di abaikan, sehingga dapat ditiru para sineas negara maju. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa, hal 74-75(4).*

Dalam teori lain penulis juga menggunakan tutorial pengambilan gambar yang penulis dapatkan dari teman teman senior. Tutorial pengambilan gambar ini (Kamera video) untuk mendapatkan teknik-teknik pengambilan gambar yang meliputi gerakan kamera, ukuran pengambilan gambar pengoperasian kamera, penggabungan gambar serta kontinuitas. Kesemuanya menjadi panduan dasar bagi penulis untuk melakukan pengambilan gambar yang baik disamping kreasi penulis itu sendiri. Dalam hal ini penulis menerapkan teori tersebut untuk pengambilan gambar dan proses editing, diantaranya adalah :

### **1. Teori Pengambilan Gambar**

- a. Gerakan kamera secara horisontal atau mendatar disebut PAN.
- b. Pengambilan gambar yang mendekat ke obyek dinamakan ZOOM IN.

- c. Pengambilan gambar yang menjauhi obyek dinamakan ZOOM OUT.
- d. Usahakan menggunakan gerak kamera yang memiliki tujuan tertentu.
- e. Jika merekam dengan gerak maka diusahakan gambar tetap fokus dan tidak goyang dengan melakukan pernafasan melalui perut.
- f. Ketika mengambil gambar seseorang yang tengah bergerak maka ruang arah akan berubah menjadi ruang arah berjalan.
- g. Gambar dekat merupakan elemen utama dalam bahasa gambar televisi.
- h. Close Up adalah cara pengambilan gambar lewat kamera terhadap obyek dalam jarak dekat sehingga detail obyek terangkum dengan jelas.
- i. Cut to Cut adalah teknik penyuntingan gambar (montage) yang menghubungkan satu syut dengan syut yang lain secara cepat.
- j. Dissolve adalah teknik perpindahan gambar dari satu scene dengan scene yang lain secara halus tanpa terlihat terputus.
- k. Long Shot (L.S) adalah cara pengambilan gambar dengan kamera terhadap sebuah obyek dalam jarak yang relatif jauh sehingga konteks (lingkungan) obyek bisa dikenali.
- l. Medium Close Up (M.C.U) adalah cara pengambilan gambar dengan menggunakan kamera terhadap obyek yang berbeda pada ketinggian pandangan mata biasa. Lazimnya digunakan

untuk menunjukkan betapa minim kita sebagai penonton dengan obyek yang tertangkap kamera.

m. Shot (syut) adalah satu tangkapan atau bidikan kamera terhadap sebuah obyek. Syut acap kali dianggap sebagai unsur terkecil dari film.

## **2. kontinuitas**

kontinuitas adalah dimana proses pengambilan gambar dalam satu scene bisa diambil dalam beberapa take dan diambil dari berbagai sudut pandang, diantaranya adalah :

- a. kumpulan dari gambar-gambar dalam satu gerakan yang sama dinamakan elemen.
- b. Dalam elemen yang diarahkan, anda mengulang-ulang gerakannya. Kameramen memfilmkan dalam posisi dan ukuran yang berbeda.
- c. Kameramen harus dapat memanfaatkan sebanyak mungkin gambar dalam ukuran yang berbeda.
- d. Kontinuitas gambar untuk subyek yang bergerak disebut kontinuitas gerak.
- e. Setiap kali pengambilan gambar haruslah direkam minimal 10 detik. Ini untuk memberikan pilihan bagi editor gambar.
- f. Untuk menghindari pemindahan gambar yang meloncat editor memerlukan gambar sela.

## 2.3 Landasan TI/ Pemrograman

### 2.3.1. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah sarana media informasi yang terdiri dari gabungan beberapa elemen, yaitu text, video, gambar diam (Still image) dan audio. Multimedia dapat juga diartikan sebagai penggunaan teknologi komputer untuk menciptakan, menyimpan dan merasakan kandungan dari multimedia. Multimedia dapat dibagi menjadi dua yaitu linear dan non linear. Linear, seperti sebuah film, dimainkan tanpa adanya kontrol dan navigasi. Sedangkan non-linear menawarkan keinteraktivitasan. Beragam format multimedia dimaksudkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, sebagai contoh, untuk mempermudah dan mempercepat penyampaian informasi. Dalam kaitanya dengan bidang seni, multimedia dapat meningkatkan pengalaman hidup sehari-hari.

Aplikasi multimedia adalah aplikasi yang dirancang serta dibangun dengan menggabungkan elemen-elemen seperti : dokumen, suara, gambar, animasi serta video. Pemanfaatan dari aplikasi multimedia dapat berupa *company profile*, video untuk tutorial, *e-Learning*, maupun *Computer Based Training*.

[www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com)

### 2.3.2. Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar , dan page layout. Desainer grafis menata tampilan huruf dan tata ruang

komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif.

Desain grafis melengkapi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin.

Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis komunikasi lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan (mendesain) ataupun produk yang dihasilkan (desain/rancangan). Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan jaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik seperti film, iklan, dan lain-lain yang sering kali disebut sebagai “ desain interaktif ”(*interactive design*), atau “ desain Multimedia ”(*interactive design*).

### **2.3.3 Deskripsi Perangkat Lunak**

Perancangan perangkat lunak pembuatan video klip berbasis multimedia ini menggunakan platform sistem operasi microsoft Windows dengan konfigurasi minimal Microsoft XP. Untuk pembangunan elemen- elemen multimedia lain digunakan program aplikasi pengolahan gambar, video suara serta efek yang diantaranya adalah :

- 1) Adobe Premiere Pro 1.5 sebagai aplikasi video capture dan editor
- 2) Adobe photoshop CS sebagai aplikasi title dan editor gambar

- 3) Adobe Audition 1.5 sebagai aplikasi audio recorder dan editor audio

Dalam proyek Akhir ini software utama penulis gunakan adalah *Adobe Premiere Pro 1.5*, *Adobe after effect CS3* dan *Adobe Photoshop CS2* Berikut adalah penjelasan dari Software utama yang penulis gunakan :

### **2.3.3.1 Adobe Premiere Pro 1.5**

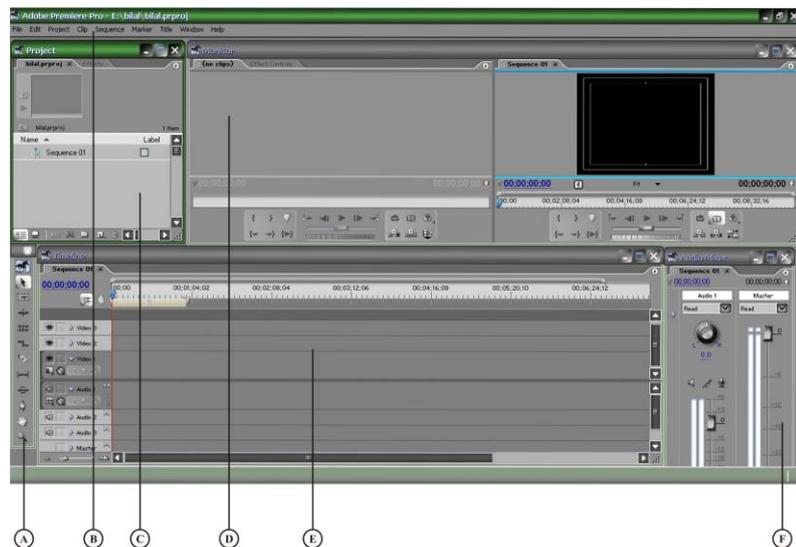
Adobe Premire Pro 1.5 merupakan software vidio editing professional yang paling lengkap fasilitasnya dibanding dengan software-software pengeditan vidio yang lain seperti ulead vidio studio, pinnacle, media, dan lain-lain. Adobe Premiere Pro 1.5 dapat menampung hingga 99 lapisan vidio dan audio dan dengan fasitas :

- a. Vidio overlapping
- b. Special efek Filtering
  - a. Audio efek
- c. Penanganan gerak vidio
- d. Insert/Esamble title (penyusunan judul)
- e. Keying efek

*Adobe Premiere Pro 1.5* juga termasuk program yang didukung banyak digitalize-Card. Hal ini juga termasuk untuk card yang harganya relative murah yng sering dijumpai untuk kepentingan home user maupun kepentingan profesional (TV) yangg disertai efek-efek khusus secara realtime. Selain fasilitas diatas masih banyak fasilitas lain

dalam *Adobe Premiere Pro 1.5* sehingga menambah banyak fungsi yang disediakan. Sudah semestinya *Adobe Premiere Pro 1.5* dapat terintegrasi dengan produk adobe lainnya seperti *Adobe After effect*, *Photoshop* dan *Illustrator*.

Berikut tampilan dari *Adobe Premiere Pro 1.5* :



Tabel 2.1. tampilan Antar Muka *Adobe Premiere Pro 1.5*

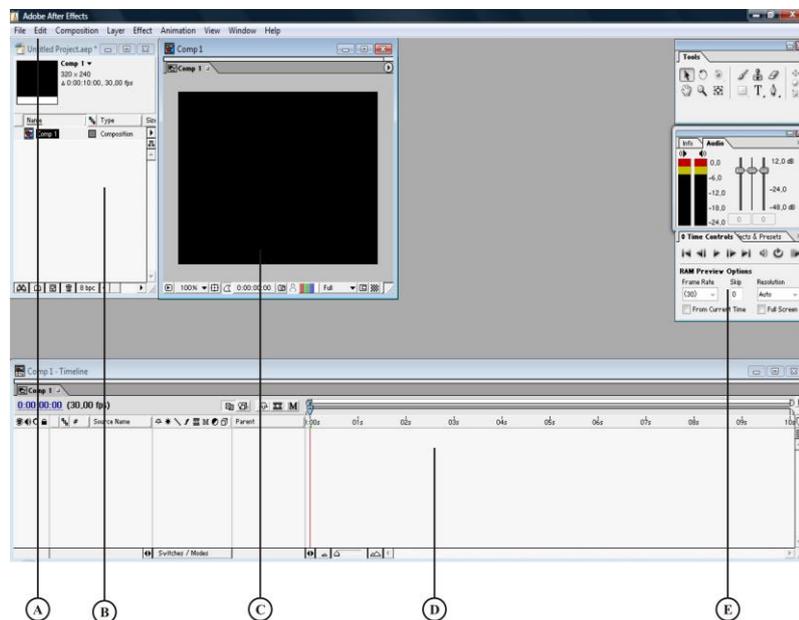
Keterangan :

- A. Toolbox
- B. Menu
- C. Jendela File
- D. Jendela Monitor
- E. Jendela Time line.
- F. Jendela Audio

### 2.3.3.2 Adobe After Effects CS3

*Adobe After Effects CS3* merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk pengeditan video, audio, gambar dan mempunyai banyak fasilitas dan mudah untuk digunakan. Dalam *Adobe After Effects CS3* menawarkan menu untuk memberikan bermacam efek pada video maupun gambar dengan cara yang lebih mudah. Software ini juga memiliki banyak pilihan untuk memberi *transisi* pada video agar video yang dihasilkan lebih bagus. Selain itu *Adobe After Effects CS3* juga banyak digunakan dalam instansi yang bergerak di bidang broadcasting seperti, televisi, studio editing dan lain-lain.

Berikut adalah tampilan *Adobe After Effects CS3*



Gambar 2.2 Tampilan *Adobe After Effects CS3*

Keterangan:

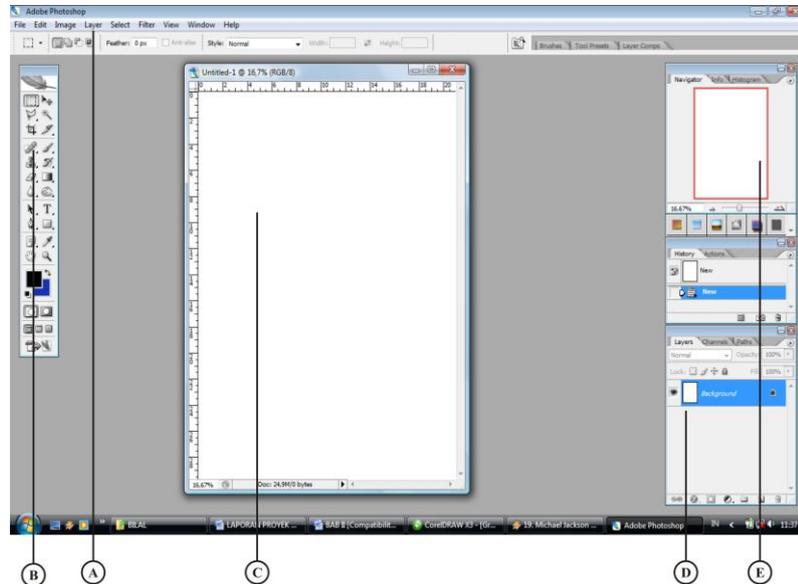
A. Menu

- B. Jendela File
- C. Jendela Composition
- D. Jendela Time Line
- E. Jendela Efek

### **2.3.3.3 Adobe Photoshop CS2**

Adobe Photoshop Yang kini sudah keluar dengan versi CS2 3.0-nya adalah suatu perangkat lunak untuk mengolah teks dan gambar. Seiring dengan kemajuan teknologi, maka setiap pemakai komputer khususnya pemakai internet, dituntut untuk bisa menggunakan Photoshop. Dalam teknologi Windows dan internet, kita tidak bisa lepas dengan gambar. Saat ini hampir semua halaman Website dari seluruh dunia dihiasi dengan gambar. Untuk mengolah gambar (sebelum dimasukkan ke dalam Website) digunakan photoshop. Demikian jika gambar akan dikirim melalui e-mail.

Berikut adalah tampilan dari *Adobe Photoshop CS* :



*Gambar 2.7 Tampilan Antar Muka Adobe Photoshop CS*

Keterangan :

- A. Menu
- B. Toolbox
- C. Jendela kerja
- D. Jendela Layer
- E. Berbagai jenis palette, yang aktif dari atas ke bawah:  
Navigation palette, color palette, dan layer palette

## 2.4 Redesain

Jenis karya dalam proyek akhir (PA) ini adalah redesain atau karya desain yang sudah ada sebelumnya. Saat ini banyak penyanyi muda baru yang sering terdengar di radio, banyak fans atau penggemar yang ingin mengetahui video klipnya. Dengan perkembangan jaman disaat ini banyak

video klip yang isinya lagu tentang romantisme percintaan yang dibuat dengan berbagai cerita yang berbeda dan tentunya sangat digemari oleh para remaja. Seperti halnya lagu KEKASIH DISINI yang penulis angkat sebagai karya dalam proyek akhir ini, lagu ini yang dibawakan oleh band baru yang bernama PIPET dan diperankan oleh model lokal.

Dalam proyek akhir ini penulis mencoba membuat video klip ini sesuai alur cerita dari lagu KEKASIH DISINI, yaitu bercerita tentang seorang cowok dan cewek yang menjalin hubungan percintaan dan mereka menyadari kalau hubungan mereka tidak bisa bertahan lama.