# MEMBANGUN KETERLIBATAN PENONTON DENGAN *ANGLE* KAMERA SUBJEKTIF PADA PENYUTRADARAAN VIDEO MUSIK GRUP BAND "ALPHABLOPHO"

#### SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Televisi dan Film



Diajukan oleh

Rezkiawan Fadhilah

NIM: 1110560032

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM

JURUSAN TELEVISI

FAKULTAS SENI MEDIA REKAM

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2017

#### LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul:

#### MEMBANGUN KETERLIBATAN PENONTON DENGAN ANGLE KAMERA SUBJEKTIF PADA PENYUTRADARAAN VIDEO MUSIK GRUP BAND "ALPHABLOPHO"

yang disusun oleh Rezkiawan Fadhilah NIM: 1110560032

Pembimbing I/Anggota Penguji

Prs. Alexandri Luthfi R., M.S.

NIP 19580912 198601 1 001

Pembimbing II/Anggota Penguji

Latief Rakhman Hakim, M.Sn.

NIP 19790514 200312 1 001

Cognate/Penguji Ahli

Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.

NIP 19740313 200012 1 001

Ketua Program Studi/Ketua Penguji

Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.

NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,

Fakultas Seni Media Rekam

Marsudi, S.Kar., M.Hum NIP 19610710 198703 1 002

#### **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

: Rezkiawan Fadhilah

NIM

: 1110560032

Judul Skripsi

: MEMBANGUN KETERLIBATAN PENONTON

DENGAN ANGLE KAMERA SUBJEKTIF PADA PENYUTRADARAAN VIDEO MUSIK GRUP BAND

"ALPHABLOPHO"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk mempereleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 28 Desember 2016 Yang Menyatakan,

7813ADF608940558

Rezkiawan Fadhilah 1110560032

#### HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta dan keluarga saya yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh, dan semua pihak yang telah membantu dalam karya ini

#### KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan skripsi karya seni sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana S-1 dapat terselesaikan tanpa hambatan yang berarti. Skripsi karya seni ini juga tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari pihak-pihak yang telah membantu.

Skripsi karya seni merupakan persyaratan wajib untuk mengakhiri studi jenjang S1 yang harus ditempuh oleh mahasiswa Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Melalui kegiatan penciptaan karya pada skripsi karya seni ini, mahasiswa dapat meningkatkan wawasan dan mengasah kemampuan dalam berpikir dibidang studi yang telah dipelajari. Semoga laporan skripsi karya seni ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan pembaca khususnya mengenai proses pembuatan karya seni video musik.

Karya seni dan laporan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan berbagai pihak yang telah memberikan masukan dan inspirasi dalam penulisan laporan ini. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terimkasih kepada :

- 1. Allah SWT.
- Orang tua dan saudara yang selalu mendukung proses studi, baik dalam segi materi dan doa.
- Marsudi, S.Kar., M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 4. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta..
- 5. Drs. Alexandri Luthfi R, M.S selaku Dosen Pembimbing I.
- 6. Latief Rahman Hakim, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II.
- 7. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Dosen Penghuji Ahli.
- 8. Lucia R. S., S.IP., M.A. selaku Dosen Wali.

vi

9. Seluruh pengajar dan karyawan Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Sem Media Rekam, mstitut Sem mdonesia Togyakarta.

10. Teman-teman angkatan 2011 Program Studi Televisi dan Film, kerabat kerja pembuatan skripsi penciptaan seni penulis, mahasiswa Program Studi Televisi dan Film dan semua pihak yang telah membantu proses skripsi karya seni penulis.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan laporan skripsi penciptaan seni ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi penyempurnaan laporan skirpsi karya seni yang penulis susun.

Akhir kata, penulis ucapkan terimakasih dan selamat membaca. Semoga laporan skripsi karya seni ini dapat memberikan manfaat dan khasanah ilmu pengetahuan bagi pembaca sekalian.

Yogyakarta, 29 Desember 2016 Penulis

Rezkiawan Fadhilah

#### **DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR FOTO	X
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan Karya	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Tinjauan Karya	4
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK	
A. Objek Penciptaan	9
B. Analisis Objek	16
BAB III. LANDASAN TEORI	
A. Video Musik	21
B. Penyutradaraan	21
C. Naratif	25
D. Tokoh	26
E. Sinematografi	27
F. Tata Cahaya	31
G. Tata Artistik	32

H.	Ed	liting	34
I.	Ps	ikologis	35
J.	Sk	eman Proses Kreatif	36
BAB 1	<b>IV.</b> ]	KONSEP KARYA	
A.	Ko	onsep Penciptaan	38
	1.	Konsep Penyutradaraan	55
	2.	Konsep Videografi	58
	3.	Konsep Tata Artistik	59
	4.	Konsep Tata Suara	61
		Konsep Editing	61
		esain Program	61
		esain Produksi	63
D.	Ko	onsep Teknis	65
	1.	Teknis Penyutradaraan	65
	2.	Teknis Videografi	66
	3.	Teknis Tata Artistik	66
	4.	Teknis Editing	67
	5.	Teknis Tata Suara	67
BAB	V. P	PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A.	Ta	hapan Perwujudan Karya	68
	1.	Ide Penciptaan	68
	2.	Pra Produksi	68
		a. Pengembangan Ide	68
		1. Naskah	69
		2. Kebutuhan lokasi	69
		3. Peralatan	70
		b. Storyboard	71
		c. Casting	72
		d. Hunting lokasi	74

		e. Cek setting	76
		f. Recce	79
		g. Penyusunan breakdown	79
	3.	Produksi	79
	4.	Pasca Produksi	80
		a. Preview materi	81
		b. Pemilihan shot	81
		c. Offline editing	81
		1. Assembly	81
		2. First Cut (Rough Cut)	82
		3. Fine Cut dan trimming	82
		4. Final edit (Picture lock)	82
		5. Color grading	82
		d. Online editing	82
		e. Mixing audio	82
B.	Pe	mbahasan Karya	83
	1.	Penyutradaraan	83
	2.	Keterlibatan penonton secara visual naratif	84
		a. Alphablopho "Jika Suatu Nanti"	84
		b. Alphablopho "Seandainya"	98
		c. Alphablopho "Siksa Hati"	107
BAB	VI.	KESIMPULAN DAN SARAN	
A.	Ke	esimpulan	122
B.	Sa	ran	123
DAFT	AR	R PUSTAKA	124
LAMI	PIR	AN	

#### **DAFTAR FOTO**

Foto 2.1 Penampilan Alphablopho di Kendal – <i>Live Music Reggae</i> tanggal 26	
oktober 2015	10
Foto 2.2 Pemberian alat penyandang cacat di Wonosobo tanggal 5 Januari	
2015	10
Foto 5.1 Pemeran Bagas	72
Foto 5.2 Pemeran Kinan	72
Foto 5.3 Pemeran Rio	73
Foto 5.4 Pemeran Mirna	73
Foto 5.5 Pemeran Arman	73
Foto 5.6 Pemeran Ibu Kinan	74
Foto 5.7 Pemeran penjual gulali kapas	74
Foto 5.8 Lokasi taman di UNY	75
Foto 5.9 Lokasi kamar Kinan	75
Foto 5.10 Lokasi rumah Kinan	75
Foto 5.11 Lokasi pinggir jalan di Jl. Mangkubumi Yogyakarta	76
Foto 5.12 Lokasi lapangan basket di SMP Stella Duce 2 Yogyakarta	76
Foto 5.13 Dokumentasi proses produksi	80

#### DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Screenshots cuplikan film Cornetto - Love Two Side	5
Gambar 1.2 Visualisasi video musik Amber Run - I Found	6
Gambar 1.3 Visualisasi video musik Amber Run – Pilot	7
Gambar 1.4 Cuplikan film Refrain.	7
Gambar 1.5 Cuplikan film Skyfall	8
Gambar 2.1 Cover album Alphablopho – Bersama Damai dan Cinta	9
Gambar 5.1 Sketsa lokasi taman	77
Gambar 5.2 Sketsa lokasi lapangan basket	77
Gambar 5.3 Sketsa lokasi pinggir jalan	77
Gambar 5.4 Sketsa halaman depan rumah Kinan	78
Gambar 5.5 Sketsa kamar Bagas	78
Gambar 5.6 Sketsa kamar Kinan	78
Gambar 5.7 Realisasi storyboard pada adegan Bagas sedang berjalan di taman	
pada video musik "Jika Suatu Nanti"	84
Gambar 5.8 Properti kamera Bagas pada video musik "Jika Suatu Nanti"	85
Gambar 5.9 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Bagas membul	ka
HP pada video musik "Jika Suatu Nanti"	85
Gambar 5.10 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Kinan	
melambaikan tangan pada video musik "Jika Suatu Nanti"	85
Gambar 5.11 Establish shot pada video musik "Jika Suatu Nanti"	86
Gambar 5.12 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Kinan sedang	;
meilhat Bagas dan Rio pada video musik "Jika Suatu Nanti"	86

Gambar 5.13 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Kinan sedang	5
melipat kertas pada video musik "Jika Suatu Nanti"	86
Gambar a-d 5.14 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Bagas	
memotret Kinan pada video musik "Jika Suatu Nanti"	87
Gambar 5.15 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan kinan meliha	ıt
Bagas pada video musik "Jika Suatu Nanti"	88
Gambar 5.16 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Bagas, Rio, d	lan
Kinan pulang dan penjual berada di taman pada video musik "Jika Suatu	0.6
Nanti"	88
Gambar 5.17 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Bagas membe	
gulali pada video musik "Jika Suatu Nanti"	89
Gambar a-c 5.18 Adegan Arman membayar gulali pada video musik "Jika Sua	tu
Nanti"	90
Gambar 5.19 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Bagas	
memberikan gulali dan mengajak Kinan pulang pada video musik "Jika Suatu	0.1
Nanti"	91
Gambar 5.20 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Ibu Kinan	0.0
mengelus kepala Rio pada video musik "Jika Suatu Nanti"	92
Gambar 5.21 Cuplikan video musik "Jika Suatu Nanti"	92
Gambar a-b 5.22 Adegan Bagas mengantar Kinan dan Rio pada video musik ".	Jika
Suatu Nanti"	92
Gambar a-b 5.23 Adegan Bagas pamit dengan Ibuk Kinan pada video musik "J	Jika
Suatu Nanti"	93
Gambar 5.24 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Bagas	
merebahkan diri pada video musik "Jika Suatu Nanti"	93

Gambar 5.25 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Kinan sedan	ıg
duduk dan mengambil bukunya pada video musik "Jika Suatu Nanti"	94
Gambar 5.26 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Bagas meliha	at
foto-foto Kinan pada video musik "Jika Suatu Nanti"	95
Gambar 5.27 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Kinan menul	lis
pada video musik "Jika Suatu Nanti"	95
Gambar a-d 5.28 Adegan Bagas melihat foto-foto Kinan dan melihat note diat	as
meja tulisnya pada video musik "Jika Suatu Nanti"	96
Gambar 5.29 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Ibu Kinan	
memanggil Bagas pada video musik "Jika Suatu Nanti"	97
Gambar 5.30 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Bagas	
menempelkan <i>note</i> pada video musik "Jika Suatu Nanti"	97
Gambar 5.31 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Kinan	
mengirimkan SMS pada video musik "Seandainya"	99
Gambar 5.32 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Bagas meliha	at
HP pada video musik "Seandainya"	99
Gambar 5.33 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Bagas dan M	Iirna
berjalan bersama pada video musik "Seandainya"	100
Gambar 5.34 Adegan Rio menggambar pada video musik "Seandainya"	101
Gambar 5.35 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Rio	
memberikan hasil gambarnya kepada Kinan pada video musik "Seandainya"	101
Gambar 5.36 Adegan Kinan sedang menulis diary pada video musik	
"Seandainya"	102
Gambar 5.37 Adegan Rio sedang kesal pada video musik "Seandainya"	102
Gambar 5.38 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Kinan meng	ejar
Rio nada video musik "Seandainya"	102

Gambar a-c 5.39 Adegan penjual gulali kapas mengambil buku <i>diary</i> milik K	inan
pada video musik "Seandainya"	103
Gambar a-c 5.40 Adegan Kinan dan Rio kembali ke bangku taman pada video	)
musik "Seandainya"	104
Gambar 5.41 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Bagas dan	
Mirna berjalan di sekitar taman pada video musik "Seandainya"	104
Gambar a-b 5.42 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan penjual	
gulali kapas menitipkan buku diary Kinan kepada Bagas pada video musik	
"Seandainya"	105
Gambar 5.43 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Bagas dan	
Mirna meninggalkan taman pada video musik "Seandainya"	105
Gambar 5.44 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Bagas memb	ouka
buku diary Kinan pada video musik "Seandainya"	106
Gambar a-c 5.45 Adegan Bagas membaca buku diary Kinan pada video musil	ζ.
"Seandainya"	106
Gambar 5.46 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Bagas meilh	at
HP dan tertunduk lesu pada video musik "Seandainya"	107
Gambar a-b 5.47 Adegan memainkan bola basket pada video musik "Siksa	
Hati"	108
Gambar 5.48 Adegan Bagas mengambil HP pada video musik "Siksa Hati" .	109
Gambar a-c 5.49 Adegan Bagas melihat tulisan nama Kinan pada video musik	
"Siksa Hati"	110
Gambar 5.50 Adegan Arman sedang melihat Kinan pada video musik "Siksa	
Hati"	110
Gambar 5.51 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Arman meli	hat
Kinan pada video musik "Siksa Hati"	110

Gambar 5.52 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboara</i> pada adegan Arman seda	ng
melukis wajah Kinan pada video musik "Siksa Hati"	110
Gambar 5.53 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Bagas sedan	ıg di
lapangan basket pada video musik "Siksa Hati"	111
Gambar 5.54 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Bagas meler	npar
bola basket pada video musik "Siksa Hati"	111
Gambar 5.55 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Bagas	
memasukan bola basket pada video musik "Siksa Hati"	112
Gambar 5.56 Adegan Arman, Kinan, dan Rio sedang di taman pada video mu	sik
"Siksa Hati"	112
Gambar 5.57 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Rio member	
gulali kepada Arman pada video musik "Siksa Hati"	113
Gambar 5.58 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Kinan	
menawarkan gulali kepada Arman pada video musik "Siksa Hati"	113
Gambar 5.59 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Bagas berma	
bola basket pada video musik "Siksa Hati"	113
Gambar 5.60 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Bagas melei	
bola basket pada video musik "Siksa Hati"	114
Gambar a-b 5.61 Adegan Bagas memainkan bola basket pada video musik "S	
Hati"	114
Gambar 5.62 Realisasi <i>shot</i> berdasarkan <i>storyboard</i> pada adegan Bagas	
memasukan bola basket pada video musik "Siksa Hati"	115
Gambar 5.63 Adegan Bagas meninggalkan lapangan basket pada video musik	
"Siksa Hati"	115
Gambar a-b 5.64 Adegan Arman berjalan kearah Kinan dan Rio pada video m	
"Siksa Hati"	116

Gambar 5.65 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Rio member	ikan
kunci kepada Arman pada video musik "Siksa Hati"	116
Gambar 5.66 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Arman, Kina	an,
dan Rio meninggalkan taman pada video musik "Siksa Hati"	116
Gambar 5.67 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Bagas datan	g ke
lapangan basket pada video musik "Siksa Hati"	117
Gambar 5.68 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Bagas berma	ain
bola basket pada video musik "Siksa Hati"	118
Gambar 5.69 Adegan Bagas duduk di sekitar lapangan basket pada video mus	ik
"Siksa Hati"	118
Gambar a-c 5.70 Adegan Bagas bertemu Kinan di taman pada video musik "S	Siksa
Hati"	119
Gambar 5.71 Adegan Rio menghampiri Bagas pada video musik "Siksa	
Hati"	119
Gambar 5.72 Adegan Arman menghampiri Bagas, Kinan, dan Rio di bangku	
taman pada video musik "Siksa Hati"	120
Gambar 5.73 Adegan Kinan memperkenalkan Arman kepada Bagas pada vide	90
musik "Siksa Hati"	120
Gambar 5.74 Realisasi shot berdasarkan storyboard pada adegan Bagas dan K	Cinar
saling bertatapan pada video musik "Siksa Hati"	121
Gambar a-d 5.75 Adegan Bagas mengembalikan buku diary milik Kinan pada	ì
video musik "Siksa Hati"	121

#### DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skema proses kreatif	37
Table 5.1 Alat-alat produksi	70



#### **DAFTAR LAMPIRAN**

- LAMPIRAN 1. Form Mahasiswa.
- LAMPIRAN 2. Naskah Video Musik Alphablopho.
- LAMPIRAN 3. Treatment Video Musik Alphablopho.
- LAMPIRAN 4. Storyboard Video Musik Alphablopho.
- LAMPIRAN 5. Foto Proses Produksi Video Musik Alphablopho.
- LAMPIRAN 6. Desain Poster Video Musik Alphablopho.
- LAMPIRAN 7. Desain Poster, Undangan, dan Katalog *Screening* "SEBELAS DUABELAS".
- LAMPIRAN 8. Foto Dokumentasi *Screening* di Ruang AUVI Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- LAMPIRAN 9. Daftar Nama Nama Pendukung Karya.
- LAMPIRAN 10. Budgeting

#### **ABSTRAK**

Video musik saat ini telah mengalami banyak perkembangan khususnya dalam hal pengemasan. Video musik berjudul "Jika Suatu Nanti", "Seandainya", dan "Siksa Hati" merupakan video musik yang dikemas menggunakan *angle* kamera subjektif. Melalui Pengemasan adegan dengan *angle* kamera subjektif, penonton akan disuguhkan dengan kemasan video yang menarik dan ikut terlibat didalam cerita. Objek penciptaan video musik ini adalah sebuah band yang berasal dari Wonosobo bernama Alphablopho.

Konsep estetis video musik Alphablopho adalah visualisasi lirik lagu kedalam sebuah cerita yang berkesinambungan dari berjudul "Jika Suatu Nanti", "Seandainya", dan "Siksa Hati". Perwujudan karya video musik Alphablopho adalah isi dari lagu diterjemahkan kedalam bentuk visual dengan pengadeganan yang menggunakan sudut pengambilan gambar dan pergerakan kamera subjektif.

Video musik Alphablopho dengan menggunakan *angle* kamera subjektif dapat mengajak penonton untuk terlibat didalam ceritanya dan menikmati cerita dari lirik pada lagu-lagu tersebut.

Kata kunci: Video musik, penyutradaraan, angle kamera subjektif

#### BAB I

#### **PENDAHULUAN**

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Musik merupakan cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami oleh pendengarnya. Dalam kehidupan manusia, musik berperan sebagai media untuk mengungkapkan perasaan atau emosi. Emosi dalam sebuah lagu tidak cukup hanya diserap melalui mendengar musik dan liriknya saja, tetapi juga dibutuhkan dukungan visual agar lebih hidup. Video musik dibuat untuk mempermudah imajinasi pendengar terhadap lirik lagu yang telah ditransformasikan menjadi gambar hidup. Kreatifitas dalam bermusik tidak memiliki batasan. Bentuk kreatifitas dalam bermusik yaitu melalui banyaknya lagu yang telah diciptakan oleh para musisi untuk berbagai tujuan, di antaranya membangun emosi pendengarnya.

Memberikan unsur cerita merupakan sebuah nilai tersendiri dari video musik. Penuturan cerita dalam video musik ini berurutan dan bersambung antara lagu pertama, kedua dan ketiga. Penyajian bentuk video musik yang bersambung dari satu lagu ke lagu lainnya membuat penonton penasaran akan cerita selanjutnya. Video musik dengan cerita dapat memberikan kesan yang berbeda daripada hanya memvisualkan penampilan band ataupun model rupawan saja. Video musik di Indonesia memiliki beragam jenis penyajian. Sebagian besar video musik Indonesia yang menggunakan tema cinta dalam mengambil jalan ceritanya, video musik juga dapat menggunakan model yang sedang popular untuk menarik perhatian penonton. Ada pula yang hanya menyajikan *performers* band tersebut diiringi adegan yang dilakukan oleh sang vokalis yang telah popular sehingga menarik bagi penggemarnya.

Karya video musik yang akan dibuat adalah lagu yang diciptakan oleh grup band indie bernama Alphablopho dengan lagu yang berjudul "Jika Suatu Nanti", "Seandainya", dan "Siksa Hati", yang akan diproduksi dengan melibatkan penonton melalui *angle* kamera subjektif sebagai visualisasi cerita dari ketiga lagu

tersebut. mengajak penonton untuk merasakan sensasi yang sama seperti tokoh dalam cerita.

Penonton tidak hanya sekedar menonton, penonton juga diajak terlibat untuk mengikuti cerita dalam lagu melalui musik dan lirik. Tujuan penggarapan dengan konsep tersebut adalah agar keseluruhan cerita dapat diterima dengan baik oleh penonton tanpa terganggu oleh penampilan band pada saat cerita berjalan.

Pengambilan gambar pada video musik ini juga akan mempengaruhi penyampaian isi pesan dalam lagu, selain pemilihan tokoh yang akan memainkan karakter dalam cerita. Teknik pengambilan gambar akan ikut membangun alur serta emosi penonton dengan pengambilan gambar secara dinamis maupun statis.

#### B. Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan karya video musik grup band Alphablopho yang menggunakan konsep membangun keterlibatan penonton dengan *angle* kamera subjektif ini berawal dari melihat adegan pada film horror dan *action* yang menggunakan sudut pandang kamera subjektif sebagai mata penonton untuk mengajak penonton agar menikmati kejadian kejadian sama seperti adegan adegan yang di perankan oleh pemeran film tersebut. Visualisasi dari *angle* kamera subjektif, memberikan efek stimulan secara psikologis, bagi penontonnya akan merasakan menjadi bagian di dalam cerita tersebut.

Di Indonesia tidak hanya video musik dengan visualisasi cerita yang naratif saja, tetapi penggarapan video musik dengan membangun keterlibatan penonton dengan *angle* kamera subjektif menjadi salah satu sajian berbeda. Video musik grup band Alphablopho yang berjudul "Jika Suatu Nanti", "Seandainya", dan "Siksa Hati" divisualisasikan dengan melibatkan penonton menggunakan *angle* kamera subjektif yaitu menempatkan kamera sebagai mata penonton, sehingga penonton ikut berpartisipasi dalam adegan. *Angle* kamera subjektif akan digunakan dalam pembuatan video musik ini dengan ditempatkan pada tokoh

cerita yang akan merespon beberapa kejadian untuk menambah dampak dramatik pada penuturan cerita.

Karya video musik grup band Alphablopho yang berjudul "Jika Suatu Nanti", "Seandainya", dan "Siksa Hati" divisualisasi dengan mengkombinasikan teknik pengambilan dan pergerakan kamera. Hal ini dilakukan agar *shot* subjektif kamera bergerak secara dinamis.

#### C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari pembuatan karya video musik grup band Alphablopho yang berjudul "Jika Suatu Nanti", "Seandainya", dan "Siksa Hati" adalah sebagai berikut :

#### a. Tujuan

- 1. Membangun keterlibatan penonton dengan konsep *angle* kamera subjektif.
- 2. Menyampaikan pesan cerita yang terkandung dalam lagu yang berjudul "Jika Suatu Nanti", "Seandainya", dan "Siksa Hati".
- 3. Mengaplikasikan ilmu yang didapat dari kuliah ilmu pengarah acara.

#### b. Manfaat

- 1. Penonton mendapatkan sebuah sajian video musik dengan rangkaian tiga cerita yang berhubungan.
- 2. Memberikan referensi video musik dengan konsep keterlibatan penonton.
- 3. Menstimulasi penonton agar dapat merasakan menjadi bagian dalam cerita melalui tokoh.

#### D. Tinjauan Karya

Beberapa karya yang menjadi tinjauan karya video musik grup band Alphablopho berjudul "Jika Suatu Nanti", "Seandainya", dan "Siksa Hati" adalah sebagai berikut :

#### 1. Film Cornetto - Love Two Side

Film *Cornetto Love Two Side* di produksi pada tahun 2015 dan disutradarai oleh Lorie Jo Trainor Buckingham dan James Copeman bersama MoFilm. Ditulis oleh Lorie Jo Trainor Buckingham, James Copeman, dan Orlando Cubitt. Diproduseri oleh Campbel Beaton.

Film ini menceritakan pertemanan antara Josh dengan Carly. Josh bersifat pemalu, tidak percaya diri, dan sering bertingkah bodoh apalagi saat sedang bersama Carly. Sedangkan Carly adalah perempuan yang biasa, sikapnya seperti layaknya perempuan. Permasalahan pada cerita ini yaitu saat sekolah mengadakan promnight, dan setiap orang harus datang berpasangan. Josh ingin sekali mengajak Carly jalan bersama, tetapi dia belum menemukan waktu yang tepat untuk mengutarakannya. Hal ini karena dia tidak yakin kalau Carly akan menerima ajakannya, terlebih Carly nampak tidak ingin datang ke acara prom. Sebenarnya Carly juga ingin datang ke prom, tapi belum ada yang mengajaknya. Dalam hatinya, ia menginginkan pergi bersama Josh. Carly dan temannya menebak-nebak pasangan yang akan datang bersama ke prom. Saat keduannya saling mencoba mengajak orang lain datang ke promnight, tiba-tiba Josh mendatangi Carly dan memasangkan headphone ketelinganya yang berisi lagu bahwa Josh mengungkapkan perasaan dia dan mengajak Carly datang promnight. Mereka akhirnya menari dan sepakat untuk datang ke promnight bersama.



Gambar 1.1 *Screenshots* cuplikan film Cornetto - Love Two Side (Sumber : www.youtube.com diakses pada tanggal 3 Oktober 2015)

Angle kamera subjektif diaplikasikan pada film pendek yang berdurasi kurang lebih enam menit ini. Penonton ikut diajak untuk terlibat pada tokoh didalam ceritanya. Pada adegan di dalam ruangan perpustakaan, tokoh Josh mengungkapkan perasaannya lewat lagu yang diputarkan di-headphone lalu diberikannya kepada tokoh Carly. Pada adegan tersebut, tokoh Josh dan tokoh Carly diwakili oleh kamera yang memvisualkan sudut pandang masing masing dalam berinteraksi. Di dalam perpustakaan tersebut ada beberapa tokoh lain, yaitu teman teman Josh dan Carly. Angle kamera subjektif dari tokoh tokoh yang lain juga berfungsi untuk memberikan keberagaman sudut pandang terkait adegan yang sedang terjadi.

Keterlibatan penonton pada video musik grup band Alphablopho yang berjudul "Jika Suatu Nanti", "Seandainya", dan "Siksa Hati" akan terdiri dari angle kamera subjektif yang didukung dengan angle kamera objektif untuk memvisualisasikan cerita dari lagu, sama seperti yang pada film Cornetto – Love Two Side yang nanti juga akan didukung tokoh lainya sebagai penguat cerita.

#### 2. Video Musik grup band Amber Run berjudul "I Found" dan "Pilot"

Amber Run merupakan grup band asal Inggris yang aktif sejak tahun 2012 hingga saat ini. Lagu yang berjudul "I Found" dan "Pilot" merupakan dua lagu yang ada didalam album terbaru mereka yang rilis pada tanggal 19 september 2014. Video musik yang berjudul "I Found" bercerita tentang dua orang menculik seorang gadis. Cerita tersebut berlanjut pada video musik yang berjudul "Pilot"

yang menceritakan salah seorang penculik yang membebaskan gadis tersebut. Joe Elliot selaku sutradara sengaja mengonsep video musik yang berjudul "I Found" dan "Pilot" memiliki satu kesatuan cerita yang divisualkan dalam dua video. Cerita tersebut kemudian disajikan dengan sinematografi tanpa adanya dialog.



Gambar 1.2 Visualisasi video musik Amber Run - I Found (Sumber: www.youtube.com diakses pada tanggal 5 Oktober 2015)



Gambar 1.3 Visualisasi video musik Amber Run – *Pilot* (Sumber: www.youtube.com diakses pada tanggal 5 Oktober 2015)

Skenario pada video musik "Jika Suatu Nanti", "Seandainya", dan "Siksa Hati" akan menggunakan satu kesatuan cerita yang divisualkan dalam tiga video musik. Dalam video musik grup band Alphablopho memiliki persamaan dengan video musik Amber Run yang tanpa menggunakan dialog. Perbedaan video musik Amber Run dan video musik Alphablopho yaitu dari segi sinematografinya, karena video musik Alphablopho lebih dominan menggunakan angle kamera subjektif dan adanya proses identifikasi oleh penonton.

#### 3. Film Refrain

Film ini diproduksi oleh Maxima Pictures pada tahun 2013. Disutradarai oleh Fajar Nugros dan ditulis oleh Haqi Achmad, diadaptasi dari novel Refrain karya Winna Efendi. Film ini menceritakan remaja antara Niki dan Nata. Mereka adalah dua sahabat sejak kecil. Kedekatan mereka dipandang beda oleh Nata yang suka dengan Niki. Niki yang tidak menyadari persaaan Nata terhadapnya sempat mempunyai kekasih. Mereka juga mempunyai sahabat baru bernama Annalise di sekolahnya. Suatu ketika Niki sibuk dengan kegiatan tim sorak yang ia ikuti. Hingga persahabatan diantara mereka renggang. Pada suatu kejadian Niki akhirnya menyadari bahwa Nata menyukai dirinya.



Gambar 1.4 Cuplikan film Refrain. (Sumber : *DVD* Film Refrain)

Flashback yang ditunjukan pada film ini ditunjukan dengan warna sedikit pudar atau pucat sebagai penggambaran kejadian yang telah lampau untuk membedakan masa lalu dan masa sekarang.

Dalam video musik dari grup band Alphablopho nantinya juga akan menggunakan warna yang lebih pudar untuk penggambaran *flashback* ketika Bagas mengingat bertemunya dengan Ibu Kinan pada video musik ini.

#### 4. Film Skyfall

Film Skyfall disutradarai oleh Sam Mendes dan diproduksi tahun 2012 oleh Metro-Goldwyn-Mayer dan Columbia Pictures, yang diproduseri oleh Michael G. Wilson dan Barbara Broccoli. Menceritakan loyalitas James Bond kepada M, diuji

saat masa lalu M datang menghantunya. Disaat MI6 mendapat serangan, 007 harus memburu dan menghancurkan segala ancaman, tidak peduli seberapa pribadi harga yang harus di bayar.



Gambar 1.5 Cuplikan film Skyfall (Sumber : *DVD* Film Skyfall)

Adegan yang ada di *opening* film yang berdurasi 1 jam 43 menit ini menggunakan sudut pengambilan gambar dengan *POV* ketika tokoh Bond sedang mengejar musuhnya yang kemudian dilanjutkan *angle* subjektif dimana kamera mewakili mata tokoh Bond yang sedang membawa pistol, yang bersiap siap untuk membidik lawannya. Kemudian kembali lagi menggunakan *angle* objektif.

Untuk membangun keterlibatan penonton pada video musik grup band Alphablopho yang berjudul "Jika Suatu Nanti", "Seandainya", dan "Siksa Hati" akan diselipkan *angle POV* diantara *angle* kamera subjektif dan *angle* kamera objektif untuk memvisualisasikan cerita dari lagu, sekaligus untuk menjembatani antara *angle* kamera subjektif dan objektif.