

PENYUTRADARAAN VIDEO MUSIK *GROUP BAND 'GARGOYLE'*  
DENGAN PENERAPAN *SHOT* BERDURASI PANJANG SEBAGAI  
PENGUAT ALUR CERITA

KARYA SENI  
untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi



Diajukan Oleh :  
Maharani  
NIM : 1010510032

JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2014

PENYUTRADARAAN VIDEO MUSIK GROUP BAND “GARGOYLE”  
DENGAN PENERAPAN *SHOT* BERDURASI PANJANG SEBAGAI  
PENGUAT ALUR CERITA

KARYA SENI  
untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi



Diajukan Oleh :  
Maharani  
NIM : 1010510032

JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2014

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini telah diajukan dalam ujian Tugas Akhir Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang diselenggarakan pada tanggal 21 Juli 2014 dan telah diuji, serta telah dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dosen Pembimbing I

**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**

NIP: 19790514 200312 1001

Dosen Pembimbing II

**Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.**

NIP: 19780506 200501 2 001

Penguji Ahli / *Cognate*

**Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn.**

NIP: 19660510 199802 1 006

Ketua Jurusan Televisi

**Dyah Arum Retnowati, M.Sn.**

NIP: 19710430 199802 2 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.**

NIP: 19580912 198601 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
**FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**  
**JURUSAN TELEVISI**  
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
 www.isi.ac.id

**Form VIII : Pernyataan Mahasiswa**

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Maharani

No. Mahasiswa : 1010510032

Angkatan tahun : 2010

Judul Penelitian/  
 perancangan karya : Penyutradaraan Video Musik Group Band 'Gargoyle'  
 dengan Penerapan *Shot* Berdurasi Panjang sebagai  
 Penguat Alur Cerita

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya 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 saksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta,

Yang menyatakan



( Maharani)

Karya Tugas Akhir penciptaan karya seni ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang selalu mendukung, teman-teman yang telah membantu saya dalam berproses, dan seluruh penggiat serta pencinta seni mendengar dan  
“merekam”



## KATA PENGANTAR

Assalamu alaikum Wr. Wb.

Salam sejahtera bagi seluruh alam semesta, puji syukur pada Tuhan yang masih memberikan kesempatan untuk belajar dan mencari pengalaman. Karena dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman kita dapat melanjutkan langkah setelah masa perkuliahan ini selesai.

Melaksanakan pendidikan di Jurusan Televisi tentunya tidak akan lepas dari sebuah proses kreatif berupa produksi karya-karya televisi baik program fiksi maupun non-fiksi. Menyelesaikan mata kuliah, hingga akhirnya dapat menempuh Tugas Akhir. Sebuah proses yang cukup panjang hingga delapan semester untuk memenuhi persyaratan menuju Tugas Akhir.

Tugas Akhir adalah menerapkan seluruh ilmu yang telah didapat selama masa studi dan menerapkannya dengan mengangkat sebuah konsep dalam menciptakan Karya Seni. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir :

1. Allah SWT atas segala nikmat dan Anugerah ilmu pengetahuan dan pengalaman serta pelajaran hidup yang diberikan
2. Nabi besar kami Muhammad SAW
3. Kedua orang tua dan keluarga
4. Bapak Drs. Alexandri Luthfi R. MS., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn. ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Bapak Lilik Kustanto, S.Sn, selaku Dosen Wali
7. Dosen Pembimbing I, Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
8. Dosen Pembimbing II, Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
9. Seluruh Dosen, Penguji, dan karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
10. Seluruh personel *Group Band* 'Gargoyle'

11. Bang Ujel Bausad, Greg Arya, Arif Go, Harry Wicaksono, Oggi Satriyo, Zulianita, Dani Tanaka, Gregorius Hendra, Mariah Zahara
12. Meutia Kirana, Helena Diatrinari, Aistari kinarasih, Endaka Wahyu P.D, Fitri Wulandari, Rani Permata Sari, Wahyudi, Fajar Riyanto, Christian Dwiki, Vebrio Kusti
13. Teman-teman Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta angkatan 2010.
14. Teman-teman Buruh Film, dan seluruh kru produksi video musik 'Gargoyle'
15. Teman-teman Bidik Misi ISI Yogyakarta 2010
16. Dan semua pihak telah membantu yang tidak dapat dituliskan satu persatu, terimakasih atas dukungannya.

Akhir kata, masih terdapat banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran kami harapkan dari semua pihak. Semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi semua yang membacanya.

Wassalamu alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Halaman Pernyataan .....	iii
Halaman Persembahan .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	vii
Daftar Gambar .....	x
Daftar Tabel .....	xi
Daftar Foto .....	xii
Daftar <i>Capture</i> .....	xiii
Daftar Lampiran .....	xvi
Abstrak .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Ide Penciptaan Karya .....	2
C. Tujuan dan Manfaat .....	3
D. Tinjauan Karya .....	3
<b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS</b>	
A. Objek Penciptaan .....	8
B. Analisis .....	16
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b>	
A. Penyutradaraan.....	18
B. Video Musik .....	22
C. Videografi .....	23
D. Tata Artistik .....	29
E. <i>Makeup and Wardrobe</i> .....	30
<b>BAB IV KONSEP KARYA</b>	
A. Konsep Estetik .....	33
B. Desain Program .....	39
C. Desain Produksi .....	39
D. Konsep Teknis .....	46
<b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA</b>	
A. Tahapan Perwujudan Karya .....	54
a. Penciptaan Ide .....	54
b. Pra Produksi .....	54
c. Produksi .....	87
d. Pasca Produksi .....	90
B. Pembahasan Karya .....	92



a. Naratif .....	92
b. Sinematik .....	93
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	112
B. Saran .....	113
DAFTAR PUSTAKA .....	114
LAMPIRAN	



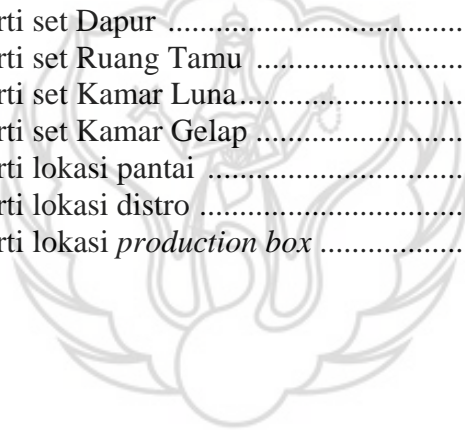
**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 5.1 <i>Floorplan</i> set Kamar Andre .....	76
Gambar 5.2 <i>Floorplan</i> set Ruang Tamu Rumah Andre .....	76
Gambar 5.3 <i>Floorplan</i> set Studio musik ( <i>basecamp</i> ) .....	77
Gambar 5.4 <i>Floorplan</i> set Kamar Luna .....	77
Gambar 5.5 <i>Floorplan</i> Lampu Kamar Andre .....	78
Gambar 5.6 <i>Floorplan</i> Lampu Ruang Tamu Rumah Andre .....	78
Gambar 5.7 <i>Floorplan</i> Lampu Studio musik ( <i>basecamp</i> ) .....	79
Gambar 5.8 <i>Floorplan</i> Lampu Kamar Luna .....	79



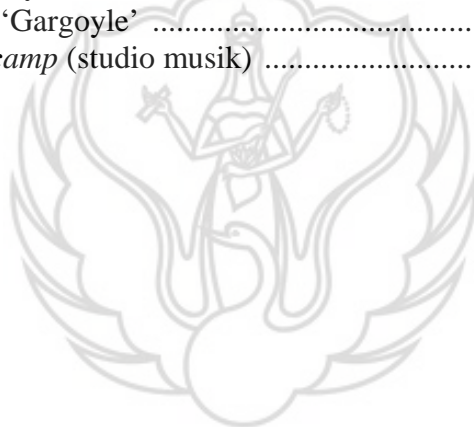
## DAFTAR TABEL

tabel 4.1 <i>treatment</i> “Penantian” .....	41
tabel 4.2 <i>treatment</i> “yang Terbaik yang Pernah ada” .....	42
tabel 4.3 <i>treatment</i> “Sederhana” .....	44
tabel 5.4 ‘ <i>time table</i> ’ Januari.....	56
tabel 5.5 ‘ <i>time table</i> ’ Februari.....	57
tabel 5.6 ‘ <i>time table</i> ’ Maret.....	58
tabel 5.7 perubahan ‘ <i>time table</i> ’ .....	59
tabel 5.8 <i>Shotlist</i> video musik “Penantian” .....	69
tabel 5.9 <i>Shotlist</i> video musik “yang Terbaik yang Pernah ada” .....	71
tabel 5.10 <i>Shotlist</i> video musik “Sederhana” .....	73
tabel 5.11 <i>equipment</i> departemen kamera.....	80
tabel 5.12 <i>equipment</i> departemen <i>lighting</i> .....	81
tabel 5.13 <i>equipment</i> pendukung.....	82
tabel 5.14 <i>list</i> properti set studio ( <i>basecamp</i> ).....	83
tabel 5.15 <i>list</i> properti set Kamar Andre .....	84
tabel 5.16 <i>list</i> properti set Dapur .....	84
tabel 5.17 <i>list</i> properti set Ruang Tamu .....	85
tabel 5.18 <i>list</i> properti set Kamar Luna.....	85
tabel 5.19 <i>list</i> properti set Kamar Gelap .....	86
tabel 5.20 <i>list</i> properti lokasi pantai .....	86
tabel 5.21 <i>list</i> properti lokasi distro .....	86
tabel 5.22 <i>list</i> properti lokasi <i>production box</i> .....	86



## DAFTAR FOTO

Foto 5.1 Lokasi set Ruang santai ( <i>Basecamp</i> ) .....	60
Foto 5.2 Lokasi set studio band ( <i>basecamp</i> ) dan kamar Andre .....	60
Foto 5.3 Lokasi set kamar Luna .....	61
Foto 5.4 Lokasi set Dapur video musik “yang Terbaik yang Pernah ada” .....	61
Foto 5.5 Lokasi set ruang cetak foto .....	61
Foto 5.6 Lokasi ruang keluarga video musik “Sederhana” .....	62
Foto 5.7 Lokasi set distro video musik “Penantian” .....	62
Foto 5.8 Lokasi set <i>flashback</i> (dalam tv) video musik “Penantian” .....	63
Foto 5.9 Lokasi set tebing video musik “Sederhana” .....	63
Foto 5.10 Lokasi set jalanan video musik “Sederhana” .....	63
Foto 5.11 Lokasi <i>perform</i> band video musik “Sederhana” .....	64
Foto 5.12 Pemeran Andre .....	64
Foto 5.13 Pemeran Luna .....	65
Foto 5.14 Pemeran Nola .....	65
Foto 5.15 Pemeran Ayah, Ibu, dan adik Andre .....	65
Foto 5.16 Personel ‘Gargoyle’ .....	66
Foto 5.17 Set <i>basecamp</i> (studio musik) .....	67



## DAFTAR CAPTURE

<i>Capture</i> 1.1 salah satu adegan dalam video musik Taylor Swift .....	4
<i>Capture</i> 1.2 salah satu adegan dalam video musik “The Only Exception”	4
<i>Capture</i> 1.3 Cuplikan adegan dalam video musik Coldplay “Yellow” ...	5
<i>Capture</i> 1.4 Cuplikan video musik “Perahu Kertas” .....	6
<i>Capture</i> 1.5 Cuplikan video musik “Perahu Kertas” .....	6
<i>Capture</i> 5.6 Cuplikan adegan <i>scene</i> 1 video musik “Penantian” .....	95
<i>Capture</i> 5.7 Cuplikan adegan <i>scene</i> 2 video musik “Penantian” .....	95
<i>Capture</i> 5.8 Cuplikan adegan <i>scene</i> 3 video musik “Penantian” .....	96
<i>Capture</i> 5.9 Cuplikan adegan <i>scene</i> 3 video musik “Penantian” .....	96
<i>Capture</i> 5.10 Cuplikan adegan <i>scene</i> 3 video musik “Penantian” .....	97
<i>Capture</i> 5.11 Cuplikan adegan <i>scene</i> 3 video musik “Penantian” .....	97
<i>Capture</i> 5.12 Cuplikan <i>scene</i> 1 “yang Terbaik yang Pernah ada” .....	98
<i>Capture</i> 5.13 Cuplikan adegan <i>scene</i> 1 “yang Terbaik yang Pernah ada”	98
<i>Capture</i> 5.14 Cuplikan adegan <i>scene</i> 2 “yang Terbaik yang Pernah ada”	99
<i>Capture</i> 5.15 Cuplikan adegan <i>scene</i> 3 “yang Terbaik yang Pernah ada”	99
<i>Capture</i> 5.16 Cuplikan adegan <i>scene</i> 4 “yang Terbaik yang Pernah ada”	100
<i>Capture</i> 5.17 Cuplikan adegan <i>scene</i> 4 “yang Terbaik yang Pernah ada”	101
<i>Capture</i> 5.18 Cuplikan adegan <i>scene</i> 4 “yang Terbaik yang Pernah ada”	101
<i>Capture</i> 5.19 Cuplikan adegan <i>scene</i> 5 “yang Terbaik yang Pernah ada”	102
<i>Capture</i> 5.20 shot detail <i>scene</i> 5 “yang Terbaik yang Pernah ada” .....	102
<i>Capture</i> 5.21 Cuplikan adegan <i>ending</i> “yang Terbaik yang Pernah ada”.	102
<i>Capture</i> 5.22 Cuplikan adegan <i>scene</i> 1 video musik “Sederhana” .....	104
<i>Capture</i> 5.23 Cuplikan adegan <i>scene</i> 2 video musik “Sederhana” .....	104
<i>Capture</i> 5.24 Cuplikan adegan Andre berlari (master) .....	104
<i>Capture</i> 5.25 Cuplikan adegan Andre berlari (CU) .....	105
<i>Capture</i> 5.26 Cuplikan adegan Andre berjalan menyusuri jalanan sepi ..	105
<i>Capture</i> 5.27 Cuplikan adegan Andre berjalan menyusuri jalanan pasir .	105
<i>Capture</i> 5.28 Cuplikan adegan Andre menikmati pemandangan .....	106
<i>Capture</i> 5.29 set ruang santai .....	108
<i>Capture</i> 5.30 set <i>basecamp</i> dan studio musik .....	108
<i>Capture</i> 5.31 set kamar Andre .....	109
<i>Capture</i> 5.32 simbol tanjakan .....	110
<i>Capture</i> 5.33 <i>coloring</i> pada adegan <i>flashback</i> .....	110
<i>Capture</i> 5.34 salah satu transisi dalam “yang Terbaik yang Pernah ada”	110

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. *Form* syarat mengikuti ujian TA
- Lampiran 2. *Storyboard*
- Lampiran 3. *Shooting Script*
- Lampiran 4. *Call Sheet*
- Lampiran 5. *Camera Report*
- Lampiran 6. *Script Continuity*
- Lampiran 7. *Budgeting plan*
- Lampiran 8. *Budget real*
- Lampiran 9. Foto-foto *Behind The Scene*
- Lampiran 10. Poster dan *X- Banner*
- Lampiran 11. *BTS Screening* dan kelengkapan

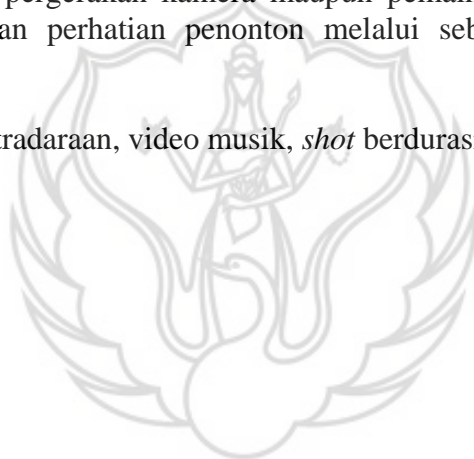


## ABSTRAK

Penyutradaraan video musik *group band* ‘Gargoyle’ dengan pengambilan gambar *longtake* bertujuan sebagai berikut: a. Mengenalkan lagu baru pada penonton melalui video musik; b. Menyampaikan pesan lagu melalui cerita dalam video musik pada penonton menggunakan penerapan *shot* berdurasi panjang; c. Memberikan sebuah pengemasan video musik dengan rangkaian *shot* berdurasi panjang. Karya Seni ini berbentuk video musik. Objek penciptaan dalam karya video musik ini adalah *group band* ‘Gargoyle’ dengan judul lagunya “Penantian”, “yang Terbaik yang Pernah ada”, dan “Sederhana”.

Konsep estetik penciptaan Karya Seni ini adalah dengan menerapkan pengambilan gambar *longtake* pada *scene-scene* tertentu, dalam masing-masing video musik. Video musik dengan menggunakan *shot* berdurasi panjang akan membawa penonton untuk mengikuti alur dalam video musik, seperti alur pada pergerakan kamera maupun pemain, sehingga penonton dapat memusatkan perhatiannya pada pergerakan kamera maupun pemain. *Shot* berdurasi panjang mampu memusatkan perhatian penonton melalui sebuah *shot* panjang tanpa adanya *cutting*.

Kata kunci : penyutradaraan, video musik, *shot* berdurasi panjang, alur cerita



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Musik pada dasarnya sangat dekat dengan manusia. Banyak yang mengekspresikan perasaan dengan mendengarkan lagu yang seirama dengan perasaan yang sedang dirasakan manusia itu sendiri. Musik juga memiliki bagian-bagian seperti alur yang membawa emosi pendengarnya semakin meningkat dan kemudian turun. *Part-part* itu terdiri dalam rangkaian nada yang tersusun pada sebuah lagu yang dibangun pula dengan susunan lirik. Lagu mempunyai beberapa bagian antara lain *intro*, *bridge*, *chorus/refr*, dan lain-lain. Bagian-bagian dalam lagu itu yang akan turut membangun emosi bagi yang mendengarkannya.

Lagu memberikan sebuah inspirasi untuk memvisualkannya ke dalam sebuah karya video musik yang akan menggambarkan isi lagu tersebut. Pembuatan video musik ini akan menggunakan pengambilan gambar *longtake* (*shot* berdurasi panjang). Pengambilan gambar juga akan mempengaruhi penyampaian pesan dan emosi dalam lagu, selain pemilihan tokoh yang akan memainkan karakter dalam cerita.

Beraneka ragam video musik diproduksi untuk mengenalkan lagu baru yang akan dirilis ke pasaran. Karya video musik yang akan dibuat adalah video musik *group band* ‘Gargoyle’ yang berjudul “Penantian”, “yang Terbaik yang Pernah ada”, dan “Sederhana” yang diproduksi dengan menerapkan pengambilan gambar *longtake*. Pengambilan gambar *longtake* digunakan untuk memperkuat alur cerita dalam video musik, sekaligus sebagai sajian visual yang berbeda karena menggunakan pengambilan gambar *longtake*.

Pemilihan pengambilan gambar dengan *longtake* akan membantu penonton untuk fokus melihat dan mengikuti rangkaian cerita dalam video musik dan secara tidak langsung akan membawa penonton mengikuti emosi dalam lagu melalui musik dan lirik. Pengambilan gambar *longtake* dengan pergerakan kamera secara tidak langsung akan membuat penonton selalu mengikuti cerita dalam video musik tersebut karena dituntun oleh *setiap shot-nya*. *Shot* berdurasi panjang juga



akan ikut membangun alur serta emosi penonton dengan pengambilan gambar dinamis maupun statis. Penggunaan *longtake* juga akan disesuaikan dengan tempo lagu sehingga mampu memperkuat *mood* cerita dalam video musik tersebut. Penerapan *longtake* akan berbeda pada masing-masing video musik. Pada video musik “Penantian” akan menggunakan *longtake* pada beberapa adegan dalam video musik tersebut, video musik “yang Terbaik yang Pernah ada” akan menggunakan kamera dengan pergerakan kamera *tracking*, dan video musik “Sederhana” akan menggunakan *longtake* dengan kamera pergerakan kamera yang dinamis.

Pengambilan gambar *longtake* dengan penggunaan *longtake* dalam video musik, diharapkan penonton mampu mengikuti alur dalam video musik, tanpa melepaskan pandangannya sesuai dengan pergerakan kamera dalam adegan tertentu. Pengambilan gambar *longtake* juga mampu menuntun penonton untuk mengikuti alur cerita dalam video musik melalui pergerakan tokoh maupun pergerakan kamera yang digunakan.

## **B. Ide Penciptaan Karya**

Ide penciptaan karya ini adalah pembuatan video musik ini berawal dari melihat beberapa film yang menggunakan pengambilan gambar *longtake* seperti “*crazy stupid love*” pada salah satu *scene* restoran dengan tokoh yang berpindah pindah namun kamera tetap bergerak dinamis dengan durasi yang cukup panjang, “*Love*” (film China) pada pengenalan tokoh-tokohnya dibuat dengan *shot* panjang dan menyambungkan antar tokoh, dan lain-lain. Selain itu masih sedikit karya video musik khususnya di Indonesia yang menggunakan pengambilan gambar *longtake*.

Pembuatan karya video musik *group band* ‘Gargoyle’ berjudul “Penantian”, “yang Terbaik yang Pernah Ada”, dan “Sederhana” ini akan menggunakan rangkaian pengambilan gambar *longtake*. Video musik adalah salah satu sarana untuk mengenalkan sebuah lagu baru kepada khalayak dengan penyajian visual yang menceritakan isi dalam lagu tersebut. *Longtake* merupakan pengambilan gambar atau *shot* dengan durasi yang lama (ada yang berpendapat lebih dari 10

detik). *Longtake* yang digunakan adalah *shot* dengan pergerakan kamera mengikuti objek (*follow*) dengan dinamis yang terdiri dari satu atau beberapa *shot* panjang.

Video musik dengan *shot* berdurasi panjang akan membuat penonton mengikuti alur cerita, seperti alur pada video musik yang divisualkan dengan pengambilan gambar *longtake* sehingga pandangan penonton tidak akan terputus. Pengambilan gambar dengan *longtake* juga akan turut membangun cerita melalui pergerakan pemain dan pergerakan kamera pada adegan tertentu yang akan membangun cerita dalam video musik.

### C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dibuatnya video musik ‘Gargoyle’ ‘Penantian’, ‘Sederhana’, dan ‘yang Terbaik yang Pernah ada’ adalah :

1. Tujuan
  - a. Mengenalkan lagu baru pada penonton melalui video musik
  - b. Menyampaikan pesan lagu melalui cerita dalam video musik pada penonton menggunakan penerapan *shot* berdurasi panjang
  - c. Memberikan sebuah pengemasan video musik dengan rangkaian *shot* berdurasi panjang
2. Manfaat
  - a. Penonton dapat memahami dan mengenal lagu baru dengan video musik
  - b. Penonton mendapatkan sebuah sajian video musik dengan pengambilan gambar *longtake* sehingga dapat menuntun alur cerita dalam video musik

### D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya yang digunakan untuk penyutradaraan video musik ‘Gargoyle’ dengan judul ‘Penantian’, ‘Sederhana’, dan ‘yang Terbaik yang Pernah ada’ adalah :

1. Video musik Taylor Swift “*We Are Never Ever Getting Back Together*”  
Video musik “*We Are Never Ever Getting Back Together*” disutradarai oleh sutradara dari Perancis, Michel Gondry. Lagu “*We Are Never Ever Getting*

*Back Together*" ditulis oleh Taylor Swift sendiri dibantu oleh Max Martin dan Shellback. *Single* ini diambil dari album keempat Taylor berjudul "*Red*" yang dirilis tahun 2012. Video musik Taylor Swift ini diproduksi dengan pengambilan gambar *longtake* (*shot* berdurasi panjang).



Capture 1.1 salah satu adegan dalam video musik Taylor Swift  
sumber <http://www.youtube.com/watch?v=WA4iX5D9Z64>

Video musik "*We Are Never Ever Getting Back Together*" diproduksi di sebuah studio (*indoor*), dengan pergerakan kamera yang mengikuti objek (*follow*) dan dilakukan dengan teknik *one shot*, pada video musik ini menggunakan kamera subjektif dimana Taylor menatap kamera seolah mengajak penonton berbicara. Perpindahan *setting* dalam video musik ini banyak ditunjukkan dengan kamera mengalihkan pada pemain pendukung yang menggunakan pakaian-pakaian unik, setelah itu Taylor muncul dengan berganti busana.

## 2. Video Musik Group Band 'Paramore' "*The Only Exception*"



Capture 1.2 salah satu adegan dalam video musik "*The Only Exception*"  
sumber [http://www.youtube.com/watch?v=-J7J\\_IWUhl&list=RD-J7J\\_IWUhl](http://www.youtube.com/watch?v=-J7J_IWUhl&list=RD-J7J_IWUhl)

Video musik "*The Only Exception*" dari *group band* 'Paramore' disutradarai oleh Brandon Chesbro dan dirilis pada tanggal 17 Februari 2010. Video musik ini

banyak menggunakan *camera movement* berupa pergerakan kamera *tracking* pada *shot-shot* yang digunakan. Video musik “*The Only Exception*” menceritakan tentang seorang perempuan yang berusaha mencari seseorang yang diidamkan, namun akhirnya ia kembali pada kekasihnya.

Pergerakan kamera *tracking* dalam video musik ini digunakan pada saat tokoh perempuan berusaha mencari ‘sosok’ lain dalam kehidupannya. *Tracking* dibantu dengan *setting* ruangan yang saling berdekatan sehingga menjadi sebuah transisi dalam video musik tersebut.

### 3. Video musik ‘Cold Play’ “*Yellow*”



Capture 1.3 Cuplikan adegan dalam video musik Coldplay “*Yellow*”  
sumber <http://www.youtube.com/watch?v=yKNxeF4KMsY>

Video musik “*Yellow*” disutradarai oleh James Frost dan dirilis pada tahun 2000. Video musik ini menggunakan pengambilan gambar *one take shot* dengan *setting* pantai. Pergerakan kamera dalam video musik ini secara dinamis mengikuti langkah penyanyinya yang berjalan menyusuri pantai. Kamera juga sesekali bergerak maju untuk mengambil gambar lebih *detail* maupun bergerak menjauh.

Video musik “*Yellow*” hanya menggunakan satu *setting* tempat dan diproduksi di ruang terbuka (*outdoor*). Video musik ini ber-*setting* waktu sehari dari fajar hingga matahari terbit. Video musik “*Yellow*” menggunakan kamera subjektif dimana penyanyi mencoba mengajak penonton berbicara dengan menyanyikan lagunya, dalam video musik ini menggunakan kamera yang

bergerak mengikuti objek yang terus berjalan menyusuri pantai dari awal hingga akhir lagu.

#### 4. Video musik “Perahu Kertas” Maudy Ayunda



Capture 1.4 Cuplikan video musik “Perahu Kertas”  
sumber <http://www.youtube.com/watch?v=mAR13pqouhc>



Capture 1.5 Cuplikan video musik “Perahu Kertas”  
sumber <http://www.youtube.com/watch?v=mAR13pqouhc>

Video musik “Perahu kertas” disutradarai oleh Hanung Bramantyo yang juga sutradara dari film “Perahu Kertas” yang dirilis pada tahun 2012. Lagu “Perahu Kertas” sendiri merupakan *sountrack* film dengan judul yang sama. Video musik ini dibuat dengan *set* tempat sebuah galeri dengan nuansa warna mengarah kecoklatan sehingga berkesan *vintage*. Video musik perahu kertas pada *setting* penyanyinya menciptakan sebuah suasana yang romantis dengan banyak properti yang berkesan *vintage*.

Tinjauan karya di atas akan digunakan sebagai referensi pembuatan video musik *group band* ‘Gargoyle’ “Penantian”, “yang Terbaik yang Pernah ada”, dan “Sederhana”. Video musik Taylor Swift, diambil pergerakan kameranya sebagai referensi visual pada video musik “Penantian”. Pengambilan gambar dalam video musik “Penantian” akan menggunakan pengambilan gambar dengan kamera yang bergerak mengikuti objek. Namun pada video musik ini akan diperankan oleh



seorang *main talent*, berbeda dengan video musik Taylor Swift yang langsung diperankan oleh penyanyinya, video musik Taylor Swift banyak menggunakan pergerakan *set* untuk perpindahan lokasi *setting*, sedangkan dalam video musik "Penantian" nantinya akan lebih mengedepankan pergerakan kamera dan pemainnya. Perbedaan *longtake* yang digunakan pada video musik "Penantian" nantinya, pemain utama tidak akan menggunakan subjektif *shot*, berbeda dengan video musik Taylor Swift yang banyak menggunakan subjektif *shot*.

Video musik 'Paramore' akan menjadi referensi visual berupa pergerakan kamera *tracking*. Pada video musik 'Gargoyle' "yang Terbaik yang Pernah Ada" akan menggunakan pergerakan kamera berupa *tracking* dengan kecepatan rendah untuk menyesuaikan dengan tempo lagunya dan memberikan kesan dramatik pada video musik tersebut.

Video musik 'Cold Play' "Yellow" akan diambil sebagai referensi visual pada video musik "Sederhana". Video musik "Sederhana" akan menggunakan *shot* panjang dengan kamera bergerak secara dinamis mengikuti objek. Visualisasi dalam video musik ini akan menggambarkan perjalanan seseorang hingga akhirnya kembali pada tujuan awalnya.

Video musik "Perahu Kertas" akan diambil untuk referensi warna visual (*coloring*). Video musik dari 'Gargoyle' nantinya juga akan menggunakan warna yang kecoklatan untuk penggambaran masa lalunya (*flashback*) pada video musik "Penantian" dan "yang Terbaik yang Pernah ada". Karya video 'Gargoyle' ini pada nantinya akan menggunakan *shot-shot* berdurasi panjang sebagai penguat ceritanya. Perbedaannya, video musik "Penantian" akan menggunakan *shot* berdurasi panjang pada bagian tertentu dalam video musik. Video musik "yang Terbaik yang Pernah ada" akan menggunakan beberapa *setting* lokasi dengan transisi *off screen*, berbeda dengan video musik "The Only Exception" yang transisi tempatnya mengacu pada *setting* tempat. Video musik "Sederhana" akan menggunakan beberapa *setting* lokasi *indoor* maupun *outdoor* dengan pergerakan kamera dinamis.