



**STUDI KOMPARASI PENERAPAN *TYPE OF SHOT* PADA
ASPEK RASIO 9:16 DAN ASPEK RASIO 16:9
(Studi kasus: Video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion
Jola)**

SKRIPSI PENGKAJIAN

oleh
Ardian Sulung Ferdiansyah
NIM 130110401055

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER**

2020



**STUDI KOMPARASI PENERAPAN *TYPE OF SHOT* PADA ASPEK
RASIO 9:16 DAN ASPEK RASIO 16:9**

(Studi kasus: Video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan *Jangan* – Marion Jola)

SKRIPSI PENGKAJIAN

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Televisi dan Film (S1) dan mencapai gelar sarjana

oleh

Ardian Sulung Ferdiansyah

NIM 130110401055

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM

FAKULTAS ILMU BUDAYA

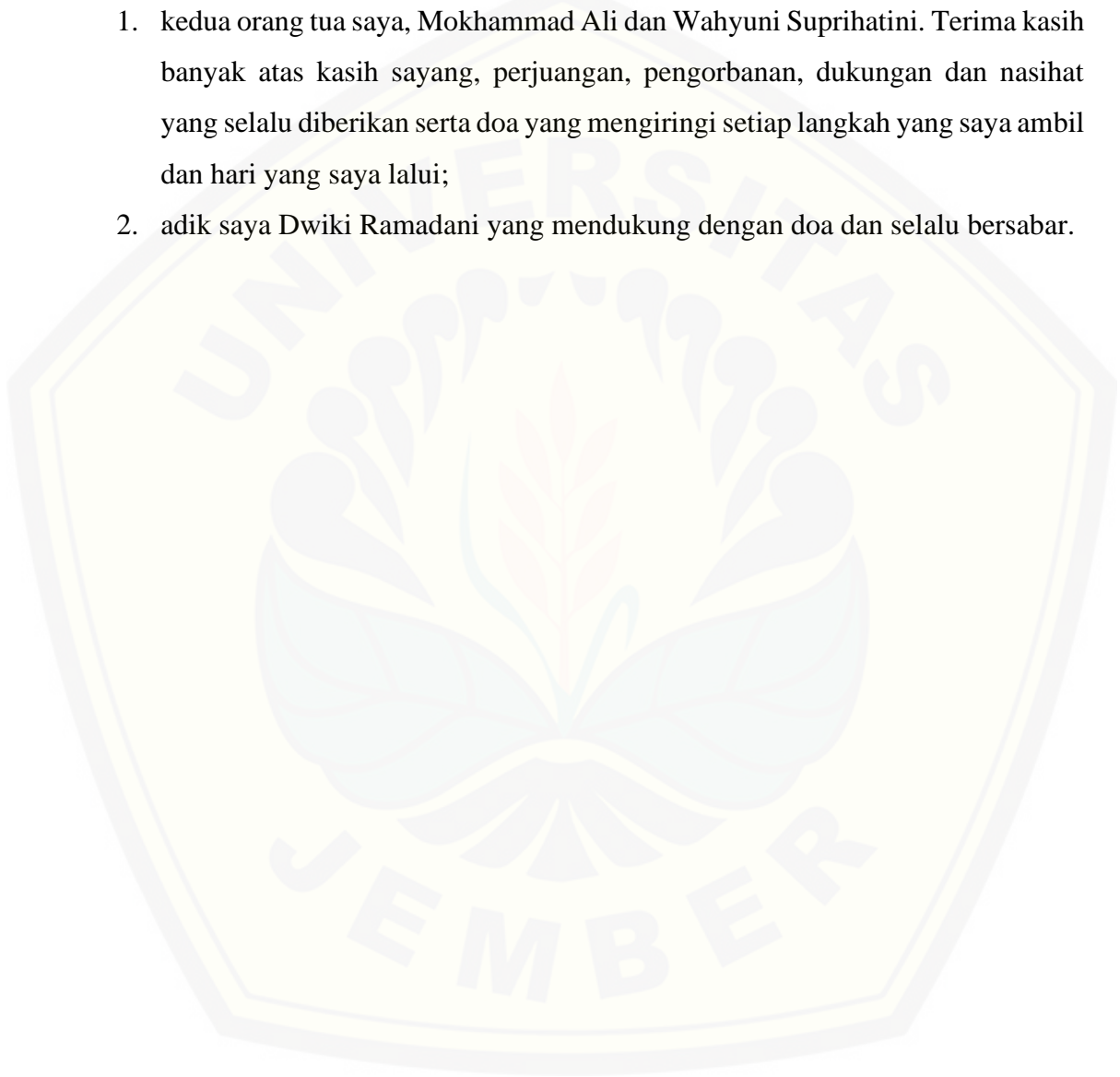
UNIVERSITAS JEMBER

2020

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga karya tulis ini dapat tersusun dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. kedua orang tua saya, Mokhammad Ali dan Wahyuni Suprihatini. Terima kasih banyak atas kasih sayang, perjuangan, pengorbanan, dukungan dan nasihat yang selalu diberikan serta doa yang mengiringi setiap langkah yang saya ambil dan hari yang saya lalui;
2. adik saya Dwiki Ramadani yang mendukung dengan doa dan selalu bersabar.



MOTTO

“Terasa sulit ketika aku merasa harus melakukan sesuatu. Tetapi, menjadi mudah ketika aku menginginkannya.”¹

“Segala sesuatu yang terkait dengan pengarahannya dan pembuatan film mempesona saya, seperti sinematografi”²



¹Annie Gottlier. 2020. http://www.artquotes.com/auth_search.php?authid=6187#.XwOwJ0Uza00. (diakses 20/3/2020)

² Sushant Singh Rajput. 2020. <https://www.brainyquote.com/topics/cinematography-quotes>. (diakses 17/6/2020)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ardian Sulung Ferdiansyah

NIM : 130110401055

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi pengkajian yang berjudul ”Studi Komparasi Penerapan *Type of Shot* pada aspek rasio 9:16 dan aspek rasio 16:9 (Studi kasus: Video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola)” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 22 Juni 2020

Yang menyatakan,

Ardian Sulung Ferdiansyah

NIM 130110401003

SKRIPSI PENGKAJIAN

**STUDI KOMPARASI PENERAPAN *TYPE OF SHOT* PADA ASPEK
RASIO 9:16 DAN ASPEK RASIO 16:9**

(Studi kasus: Video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion
Jola)

oleh

Ardian Sulung Ferdiansyah

NIM 130110401055

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Denny Antyo Hartanto, S.Sn, M.Sn.

Dosen Pembimbing Anggota : Fajar Aji, S.Sn.,M.Sn.

PENGESAHAN

Skripsi pengkajian yang berjudul "Studi Komparasi Penerapan *Type of Shot* pada Aspek rasio 9:16 dan aspek rasio 16:9. (Studi kasus: Video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola ft Rayi Putra)" telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Senin, 29 Juni 2020

tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Denny Antyo Hartanto S.Sn., M.Sn.
NIP. 198103022010121004

Fajar Aji, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198612092018031001

Penguji 1,

Penguji 2,

Didik Suharijadi, S.S., M.A.
NIP. 196807221998021001

Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198502032014041002.

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M. Hum.
NIP. 196805161992011001

RINGKASAN

Studi Komparasi Penerapan *Type of Shot* pada Aspek Rasio Aspek rasio 9:16 dan aspek rasio 16:9. (Studi kasus: Video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola); Ardian Sulung Ferdiansyah, 130110401055; 2020; 52 halaman; Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Menentukan aspek rasio dalam produksi film atau video klip sangat diperlukan guna memastikan video klip yang dibuat sesuai dengan media penayangannya dan dapat menghindari terjadinya distorsi visual. Beragamnya *platform* mengharuskan para kreator lebih mengerti tentang tata cara *konversi*, sehingga sebuah video klip dapat semakin luas didistribusikan dan disebarluaskan tidak hanya pada media yang sifatnya publik, tapi juga personal bahkan pada media praktis dengan mobilisasi tinggi seperti *smartphone*. Video klip sebagai media hiburan harus memperhatikan aspek sinematografi terutama *type of shot* dan penggunaan aspek rasio. Tujuan penelitian mendeskripsikan perbandingan penerapan *type of shot* pada video klip *Sweet talk* – Sheryl dengan aspek rasio vertikal dan video klip Marioan Jola – *Jangan* aspek rasio horisontal.

Peneliti menggunakan teori sinematografi, yaitu *type of shot* untuk menganalisis dan menggunakan aspek rasio sebagai pendukung teori utama. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian adalah kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif dengan teknik perbandingan untuk menganalisis *type of shot* dan aspek rasio. Objek penelitian ini adalah video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola *ft* Rayi Putra. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah observasi dan studi pustaka. Teknik analisis data dengan reduksi data dilanjutkan dengan pengumpulan *screen shot* pada video *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola berdasarkan *type of shot*. Penyajian data pada kedua video klip dilakukan dengan menyajikan potongan-potongan gambar serta uraian analisis sebagai menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, konsep video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola *ft*. Riyan Putra cenderung kearah *performance*,

pada awal sampai akhir video klip hanya berfokus pada penampilan penyanyi dari kedua video klip. Pada kedua video klip ini menerapkan konsep yang sama, dengan menambahkan visual lirik pada video klip. Video klip ini terlihat lebih menarik menurut peneliti, karena menerapkan aspek rasio yang berbeda antara vertikal dengan horisontal. Aspek rasio 9:16 atau vertikal pada video klip *Sweet Talk – Sheryl* digunakan sebagai konsep utama dalam pembuatan video klipnya dan menargetkan pengguna *platform smartphone*. Video klip *Sweet Talk – Sheryl* adalah video klip Indonesia pertama yang menggunakan aspek rasio 9:16. Melihat banyaknya pengguna *smartphone*, ASUS Indonesia dan Musica Studio membuat terobosan dengan memanfaatkan layar dari *smartphone* dengan aspek rasio 9:16 atau vertikal, karena kenyamanan dari *smartphone* digunakan secara vertikal. *Type of shot* pada video klip *Sweet Talk – Sheryl* lebih banyak menampilkan *shot* luas untuk koreografi. Pada video klip *Sweet Talk – Sheryl* *medium long shot* merupakan *shot* yang paling banyak digunakan dengan presentase sebesar 47%, guna menunjukan koreografi atau gerakan. Hal ini membuat koreografi terlihat jelas tanpa mengurangi ekspresi pemain karena dipadukan dengan aspek rasio 9:16 atau vertikal. Pada penggunaan *medium shot* dalam video klip *Sweet Talk – Sheryl* digunakan beberapa kali saja dengan presentase sebesar 6%, sama halnya dengan *shot medium close up* pada video klip *Sweet Talk – Sheryl* digunakan dengan presentase 4%, guna untuk menekankan produk *smartphone* ASUS. *Type of shot* yang tidak ditemukan adalah *shot close up* karena penggunaannya kurang tepat pada video klip yang menerapkan aspek rasio 9:16 atau vertikal.

Video klip *Jangan – Marion Jola ft Rayi Putra* menggunakan aspek rasio 16:9 atau horisontal, aspek rasio ini berbanding terbalik dengan yang digunakan video klip *Sweet Talk – Sheryl*, keunggulan dari penggunaan aspek rasio 16:9 atau horisontal dapat dinikmati melalui berbagai *platform* termasuk pada *platform smartphone*, tetapi harus memutar *smartphone* secara 90 derajat. Kenyamanan penggunaan *smartphone* digunakan secara 9:16 atau vertikal. Pada video klip *Jangan – Marion Jola* lebih banyak menggunakan varian *type of shot*. Penggunaan *type of shot* pada video klip *Jangan – Marion Jola* tidak ada yang lebih diunggulkan, penggunaan *type of shot* relatif seimbang dan sering digunakan. Sama halnya

dengan video klip *Sweet Talk* – Sheryl, penggunaan *medium long shot* dengan presentase 22% pada video klip *Jangan* – Marion Jola digunakan untuk menunjukkan koreografi tetapi *view* yang luas menyebabkan ekspresi pemain tidak dapat terlihat dengan jelas. *Medium shot* dengan presentase 25% pada video klip *Jangan* – Marion Jola digunakan untuk melakukan duet dengan Rayi Putra, berbeda dengan video klip *Sweet Talk* – Sheryl yang tidak ideal untuk *medium shot* digunakan untuk dua tokoh atau lebih. Pada *type of shot close up* pada video klip *Jangan* – Marion Jola digunakan untuk memberikan penekanan pada lirik tertentu.

Video klip *Sweet Talk* – Sheryl dapat dinikmati secara *fullscreen* dengan *platform smartphone*, karena pada *smartphone* menggunakan aspek rasio 9:16 pada layarnya. Penggunaan aspek rasio vertikal atau 9:16 pada video klip *Sweet Talk* – Sheryl dalam memvariasi *shot* karena semakin kecil *shot* yang digunakan maka gambar akan semakin padat. Penggunaan aspek rasio 9:16 atau vertikal pada video klip *Sweet Talk* – Sheryl tidak dapat memposisikan objek dengan bebas, posisi objek cenderung ditengah *frame*. Berbeda dengan aspek rasio horisontal atau 16:9 pada video klip *Jangan* – Marion Jola lebih dapat memposisikan objek sesuai yang digunakan. Video klip *Jangan* – Marion Jola engan aspek rasio horisontal atau 16:9 dapat dinikmati dengan berbagai macam *platform*.

Penggunaan *type of shot* dan aspek rasio harus sangat diperhitungkan karena keduanya saling berkaitan. Dalam pembuatan video klip harus memiliki tujuan dalam pendistribusiannya, dengan harus memperhatikan aspek rasio agar tepat dengan media penayangannya.

SUMMARY

Comparative Study of the Application of Type of Shot in the 9:16 Aspect Ratios and 16:9 Aspect Ratios (Case study: Video clips of Sweet Talk – Sheryl and video clips Never – Marion Jola); Ardian Sulung Ferdiansyah, 130110401055; 2020; 52 pages; Television and Film Study Program, Faculty of Cultural Sciences, Jember University.

Determining the aspect ratio in the production of film or video clips is very necessary to ensure that video clips are made in accordance with the viewing media and can avoid visual distortion. The variety of platforms requires creators to understand more about the procedures for conversion, so that a video clip can be more widely distributed and disseminated not only to public media, but also personal even to practical media with high mobilization such as smartphones. Video clips as entertainment media must pay attention to cinematographic aspects, especially the type of shot and the use of aspect ratios. The purpose of the study is to describe the comparison of the application of type of shot in Sweet talk – Sheryl video clips with vertical aspect ratio and Marioan Jola video clips - Do not horizontal aspect ratio.

Researchers use cinematographic theory, which is the type of shot to analyze and use aspect ratios as supporters of the main theory. The method used by the author in this study is qualitative and is described descriptively with a comparison technique to analyze the type of shot and aspect ratio. The objects of this research are Sweet Talk – Sheryl video clips and Don't – Marion Jola ft Rayi Putra video clips. Data collection techniques used by the writer are observation and literature study. Data analysis techniques with data reduction continued with the collection of screen shots on Sweet Talk – Sheryl videos and Don't – Marion Jola video clips based on the type of shot. Presentation of data on the two video clips is done by presenting the pieces of the picture as well as an analysis description as using language that is easily understood.

The results showed that, the concept of Sweet Talk – Sheryl and Don't – Marion Jola ft. Riyan Putra tends towards performance, at the beginning to the end of the video clip only focuses on the performance of the singer of the two video clips. Both of these video clips apply the same concept, by adding visual lyrics to the video clip. This video clip looks more interesting according to researchers, because it applies different aspect ratios between vertical and horizontal. The 9:16 or vertical aspect ratio of Sweet Talk – Sheryl video clips is used as the main concept in making video clips and targets smartphone platforms. The Sweet Talk – Sheryl video clip is the first Indonesian video clip to use the 9:16 aspect ratio. Seeing the number of smartphone users, ASUS Indonesia and Musica Studio made a breakthrough by utilizing the screen of a smartphone with an aspect ratio of 9:16 or vertical, because the convenience of a smartphone is used vertically. The type of shot in the Sweet Talk – Sheryl video clip mostly features broad shots for choreography. In Sweet Talk – Sheryl medium long shot video clips are the most widely used shots with a percentage of 47%, aimed at choreography or movement. This makes the choreography clearly visible without reducing player expression because it is combined with vertical aspect ratios. In the use of medium shots in Sweet Talk – Sheryl video clips used only a few times with a percentage of 6%, as well as medium close up shots in Sweet Talk – Sheryl video clips used with a percentage of 4%, in order to emphasize ASUS smartphone products. The type of shot that is not found is a close up shot because it is used inappropriately in video clips that apply a vertical aspect ratio.

Don't video clips – Marion Jola ft Rayi Putra using 16: 9 or horizontal aspect ratios, this aspect ratio is inversely proportional to those used by Sweet Talk – Sheryl video clips, to the superiority of using 16: 9 or horizontal aspect ratios can be enjoyed through a variety of platforms including on platforms smartphone, but must rotate the smartphone 90 degrees. The convenience of using a smartphone is used vertically. In the Marion Jola video clip - Don't use more of the type of shot variant. The use of type of shot in Marion Jola's video clip is no more favored, the use of type of shot is relatively balanced and is often used. Similar to the Sweet Talk

– Sheryl video clip, the use of a medium long shot with a percentage of 22% on the Marion Jola video clip is used to show choreography but a broad view causes the player's expression to not be seen clearly. Medium shots with a percentage of 25% in the Marion Jola video clip are used to do a duet with Rayi Putra, in contrast to Sweet Talk – Sheryl video clips that are not ideal for medium shots used for two or more characters. The close-up type of shot of the Marion Jola video clip is used to emphasize certain lyrics.

Sweet Talk – Sheryl video clips can be enjoyed in fullscreen with the smartphone platform, because on smartphones using an aspect ratio of 9:16 on the screen. The use of a vertical aspect ratio or 9:16 on Sweet Talk – Sheryl video clips in varying shots because the smaller the shot used the more dense the image. The use of vertical aspect ratio in Sweet Talk – Sheryl video clips cannot position objects freely, the position of the object tends to be in the center of the frame. In contrast to the horizontal or 16: 9 aspect ratio in the Marion Jola video clip, it can better position objects according to their use. Marion Jola's video clip with a horizontal or 16: 9 aspect ratio can be enjoyed on a variety of platforms.

The use of type of shot and aspect ratio must be very calculated because the two are interrelated. In making video clips must have a purpose in distribution, by having to pay attention to the aspect ratio to be right with the viewing media.

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "STUDI KOMPARASI PENERAPAN *TYPE OF SHOT* PADA ASPEK RASIO VERTIKAL DAN HORIZONTAL (Studi kasus: Video klip *Sweet Talk – Sheryl dan Jangan – Marion Jola*)". Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademis dalam rangka menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah banyak membantu, membimbing, serta memberikan saran, kritik dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember;
3. Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A., selaku Koordinator Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember;
4. Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis selama menjadi mahasiswa.
5. Denny Antyo Hartanto S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian untuk memberikan arahan serta dukungan dalam menyusun tugas akhir dengan baik secara tulus ikhlas;
6. Fajar Aji, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktu dan senantiasa sabar dalam membantu pengkarya untuk menyusun tugas akhir karya ini hingga selesai;
7. Didik Suharijadi, S.S., M.A., selaku Dosen Penguji 1;
8. Dwi Haryanto, S.Sn, M.Sn, selaku Dosen Penguji 2;
9. Bapak dan Ibu dosen serta staf Karyawan Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember;
10. Seluruh rekan – rekan PSTF, Himpunan mahasiswa Film dan Televisi;

11. Terimakasih Nona Permata Sari;
12. Seluruh teman – teman kos BFC yang selalu mendukung;
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu;

Penulis berupaya menyusun Skripsi Pengkajian ini dengan sebaik – baiknya. Semoga bermanfaat bagi pembaca khususnya untuk perkembangan Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember. Penulis menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Jember, 22 Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Video Klip	8
2.2.2 <i>Sweet Talk</i> – Sheryl dan <i>Jangan</i>	11
2.2.3 Aspek Rasio	12
2.2.4 Sinematografi	14
2.2.5 <i>Type of Shot</i>	15
2.3 Kerangka Pikir	19
BAB 3. METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian	20
3.2 Objek Penelitian	20
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	21
3.4 Data dan Sumber Data	21
3.4.1 Data Primer	21
3.4.2 Data Skunder	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data	23
3.5.1 Observasi	23
3.5.2 Studi Pustaka	24
3.6 Teknik Analisis Data	25
3.6.1 Reduksi Data	25
3.6.2 Sajian Data	26
3.6.3 Penarikan Kesimpulan	27

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHSAN	28
4.1 Gambaran Umum Video Klip	28
4.1.1 Video Klip <i>Sweet Talk</i> – Sheryl	28
4.1.2 Video Klip <i>Jangan</i> – Marion Jola ft Riyani Putra.....	29
4.2 Aspek Rasio	30
4.2.1 Aspek Rasio video klip <i>Sweet Talk</i> – Sheryl.....	31
4.2.2 Aspek Rasio video klip <i>Jangan</i> – Marion Jola.....	32
4.3 Type of Shot Video Klip	33
4.3.1 Analisis Video klip <i>Jangan</i> – Marion Jola	33
4.3.2 Analisis Video klip <i>Sweet Talk</i> – Sheryl	39
4.3 Komparasi Type of Shot video klip	45
4.3.1 Komparasi <i>type of shot</i> video klip <i>Sweet Talk</i> – Sheryl	45
4.3.2 Komparasi <i>type of shot</i> video klip <i>Jangan</i> – Marion Jola ..	49
BAB 5. PENUTUP	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Contoh <i>Extreme Long Shot</i> (ELS).....	15
2.2 Contoh <i>Long Shot</i> (LS)	15
2.3 Contoh <i>Medium Long Shot</i> (MLS).....	16
2.4 Contoh <i>Medium Shot</i> (MS)	17
2.5 Contoh <i>Medium Close Up</i> (MCU)	17
2.6 Contoh <i>Close Up</i> (CU).....	18
2.7 Contoh <i>Extreme Close Up</i> (ECU)	18
2.8 Kerangka Pikir	19
3.1 Sudut Pandang Kamera tipe <i>Long Shot</i> (LS)	27
4.1 Penggunaan Aspek Rasio Horizontal	32
4.2 Penggunaan Aspek Rasio Vertikal.....	32
4.3 Diagram Penggunaan <i>type of shot</i> dalam video klip <i>Jangan</i>	33
4.4 Penggunaan <i>Long Shot</i> video klip <i>Jangan</i>	33
4.5 Penggunaan <i>Medium Long Shot</i> video klip <i>Jangan</i>	34
4.6 Penggunaan <i>Medium Shot</i> video klip <i>Jangan</i>	35
4.7 Penggunaan <i>Medium Close Up</i> video klip <i>Jangan</i>	36
4.8 Penggunaan <i>Close Up</i> video klip <i>Jangan</i>	37
4.9 Diagram Penggunaan <i>type of shot</i> dalam video klip <i>Sweet Talk</i>	38
4.10 Penggunaan <i>Long Shot</i> video klip <i>Sweet Talk</i>	38
4.11 Penggunaan <i>Medium Long Shot</i> video klip <i>Sweet Talk</i>	39
4.12 Penggunaan <i>Medium Shot</i> video klip <i>Sweet Talk</i>	40
4.13 Penggunaan <i>Medium Close up</i> video klip <i>Sweet Talk</i>	41
4.14 Komparasi <i>Long Shot</i> video klip <i>Sweet Talk</i>	42

4.15	Komparasi <i>Long Shot</i> video klip <i>Jangan</i>	42
4.16	Komparasi <i>Medium Long Shot</i> video klip <i>Sweet Talk</i>	44
4.17	Komparasi <i>Medium Long Shot</i> video klip <i>Jangan</i>	44
4.18	Komparasi <i>Medium Shot</i> video klip <i>Sweet Talk</i>	46
4.19	Komparasi <i>Medium Shot</i> video klip <i>Jangan</i>	46
4.20	Komparasi <i>Medium Shot</i> video klip <i>Sweet Talk</i>	47
4.21	Komparasi <i>Medium Shot</i> video klip <i>Jangan</i>	48
4.22	Komparasi <i>Medium Close Up</i> video klip <i>Sweet Talk</i>	49
4.23	Komparasi <i>Medium Close Up</i> video klip <i>Jangan</i>	49
4.24	Komparasi <i>Close Up</i> video klip <i>Jangan</i>	50

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Smartphone adalah alat komunikasi yang memiliki manfaat sama dengan telepon konvensional akan tetapi mudah dibawa kemana – mana, dan terdapat fitur – fitur yang sangat canggih untuk berkomunikasi. *Smartphone* tidak hanya digunakan untuk menelpon saja, namun juga mempunyai manfaat lainnya seperti mengakses *internet*, SMS, dan saling mengirim data serta dapat menayangkan video (Nurudin, 2007). Perkembangan teknologi membuat perubahan pada semua industri menjadi semakin kreatif dalam mengolah teknologi, salah satunya dalam industri audio visual. Perkembangan audio visual dapat dinikmati melalui *smartphone* karena faktor layar yang disesuaikan dengan aspek rasio.

Aspek rasio adalah angka yang menunjukkan perbandingan antara panjang dan lebar suatu bidang gambar (Pratista, 2017:142). Menentukan aspek rasio dalam produksi video klip sangat diperlukan guna memastikan video klip yang akan dibuat sesuai dengan media penayangannya. Ketepatan memilih aspek rasio dapat menghindari terjadinya distorsi visual, mengingat media *platform* sangat beragam jenisnya seperti bioskop, televisi, *internet*, dan *smartphone*. Semakin beragamnya *platform* mengharuskan para kreator lebih mengerti tentang tata cara *konversi*, sehingga sebuah video klip dapat semakin luas didistribusikan dan disebarluaskan tidak hanya pada media yang sifatnya publik, tapi juga personal bahkan pada media praktis dengan mobilitas tinggi seperti *smartphone*. Perkembangan teknologi juga berdampak pada perkembangan *smartphone* sebagai media penayangan yang diminati oleh semua pihak, salah satunya dalam mempromosikan sebuah video klip.

Perkembangan teknologi memiliki peran yang besar dalam pembuatan video klip. Video klip pada awalnya hanya berupa tampilan visual sederhana yang hanya menampilkan penyanyi atau *band* (Faisal, 2007:4). Video klip adalah suatu karya audio visual dari sebuah lagu yang dihasilkan oleh sebuah grup musik. Video klip bagi seorang musisi merupakan alat yang dapat membantu mereka dalam

menyampaikan pesan musik yang mereka inginkan (Zoebazary, 2010:275). Seiring perkembangan teknologi, para pembuat video klip menyajikan sebuah video menggunakan teknik pengambilan gambar yang multi canggih dengan peralatan yang modern, agar video klip yang disajikan tidak membosankan (Huda dalam Aryanto, 2014:4). Kemunculan video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola sama-sama menggunakan konsep *Indoor studio* (dalam ruangan), dengan pengertian bahwa pengambilan gambar berada dalam *studio*.

Video klip *Sweet Talk* – Sheryl sejak di-*publish* pada tanggal 17 November 2017 pada situs *youtube*, ASUS Indonesia dan Musica Studio menghadirkan video klip dari *single Sweet Talk* – Sheryl yang dibawakan dengan apik oleh *Brand Ambassador* ASUS Indonesia, Sheryl, Rizky serta Chandra Liow. Video klip berdurasi 3 menit 16 detik ini ditunjukkan melalui melonjaknya penonton video klip *Sweet Talk* – Sheryl yang berhasil meraih 1 juta penonton hanya dalam waktu 5 hari dan dalam waktu kurang dari tiga minggu, jumlah penontonnya telah mencapai 4,3 juta lebih. Tingginya antusiasme netizen terhadap video klip tersebut, tak lepas dari inovasi yang dihadirkan oleh ASUS Indonesia dengan Musica Studio dalam bentuk video klip yang ditayangkan secara vertikal. Melihat banyaknya pengguna yang menggunakan *smartphone* saat mengakses konten multimedia, ASUS Indonesia berkolaborasi dengan Musica Studio menghadirkan video klip vertikal pertama di Indonesia (Harry, 2017). Video jenis vertikal akan memberikan pengalaman multimedia yang maksimal bagi pengguna *smartphone*. Dengan dibuat dalam format vertikal, penonton video klip *Sweet Talk* – Sheryl dapat langsung menikmati video klip secara *full screen* tanpa perlu memutar *smartphone*-nya 90 derajat.

Sama halnya dengan video klip *Jangan* – Marion Jola, yang berdurasi 3 menit 55 detik, baru diunggah selama 10 hari sejak 14 Juni 2018, video ini telah ditonton sebanyak 3.129.333. Video klip duet Rayi RAN dan Marion Jola pun tercipta dengan gaya sederhana. Video klip hanya menampilkan Rayi RAN serta Marion Jola berduet dalam studio. Tampilannya tetap menarik karena permainan latar belakang beragam dan penuh warna. Kolaborasi Rayi RAN dan Marion Jola mampu mencuri perhatian publik. Video klip *Jangan* berhasil masuk jajaran

trending di youtube Indonesia hingga sekarang (Putri, 2018). Tingginya antusiasme netizen terhadap video klip tersebut dikarenakan konsep yang unik serta lirik yang mudah dihafal, dengan penggunaan aspek rasio horisontal yang berbeda dengan video klip *Sweet Talk* – Sheryl yang menggunakan aspek rasio vertikal.

Video klip digunakan sebagai alat promosi suatu *brand*, band atau musik. Tampilan visual semakin lama semakin diperhatikan agar tidak terkesan monoton. Pembuat video klip berlomba-lomba menggunakan konsep yang menarik dan berbeda dari lainnya. Hal tersebut yang membuat peneliti tertarik untuk menganalisis video klip *Sweet Talk* – Sheryl yang menggunakan aspek rasio vertikal dan video klip *Jangan* – Marion Jola yang menggunakan aspek rasio horisontal. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis perbedaan *type of shot* pada kedua video klip tersebut. Peneliti menggunakan teori sinematografi ditinjau dari aspek rasio dan *type of shot*, aspek sinematografi tersebut berperan dalam menampilkan koreografi dan aksi pada video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan *Jangan* – Marion Jola. Penggunaan teori sinematografi dirasa cukup relevan untuk membahas penelitian ini.

1.2 Rumusan masalah

Perkembangan *smartphone* sebagai media penayangan saat ini telah di minati oleh semua pihak, salah satunya untuk mempromosikan sebuah video klip. Video klip *Sweet Talk* – Sheryl hadir sebagai salah satu video klip pertama yang menggunakan aspek rasio vertikal yang dibuat untuk media *smartphone*, sedangkan video klip *Jangan* – Marion Jola menggunakan aspek rasio horisontal yang dapat dilihat dimana saja, kedua video klip tersebut sama-sama menggunakan konsep sederhana dengan *studio* sebagai latar *visual*, namun dengan kemasan yang berbeda. Peneliti tertarik untuk meneliti perbedaan dari kedua video klip tersebut dari segi sinematografi. Penelitian ini difokuskan untuk membahas penerapan *type of shot* pada aspek rasio vertikal dan horisontal. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini “Bagaimana penerapan *type of shot* pada video klip *Sweet Talk* – Sheryl (aspek rasio 9:16 atau vertikal) dan video klip *Jangan* – Marion Jola (aspek rasio 16:9 atau horisontal)?”

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan aspek rasio sebagai visualisasi video klip.
2. Mendeskripsikan penggunaan *type of shot* pada video klip *Sweet talk* dan video klip *Jangan*.
3. Mendeskripsikan perbandingan penerapan *type of shot* pada video klip antara aspek rasio 9:16 atau vertikal dan aspek rasio 16:9 atau horisontal.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis diharapkan penelitian ini dapat menambah referensi ilmu pengetahuan dibidang audio visual tentang kajian sinematografi dalam memahami tentang *type of shot* dan aspek rasio.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan kemampuan peneliti di bidang penelitian maupun penyusunan karya tulis ilmiah, serta mampu mengembangkan ilmu yang telah didapatkan peneliti selama perkuliahan. Selain itu, diharapkan penelitian ini menambah referensi sebagai acuan dalam membentuk ide kreatif berupa audio visual yang memanfaatkan perkembangan teknologi.

b. Bagi Praktisi

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan dalam proses mengembangkan ide kreatif di bidang audio visual, khususnya dalam pembuatan video klip yang menarik. Menambah wawasan mengenai sinematografi dan bermanfaat yang sesuai kebutuhan. Pentingnya mengetahui teori sinematografi sebagai pedoman dalam menciptakan sebuah karya audio visual.

BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Pembahasan tinjauan pustaka yaitu mereview penelitian terdahulu. *Review* ini untuk mengetahui suatu objek dengan teori yang digunakan oleh peneliti dalam membuat suatu penulisan. Peneliti juga menggunakan literatur dari skripsi terdahulu dan jurnal untuk dijadikan sebagai bahan referensi, laporan orisinalitas dan penulisan, beberapa buku yang mendukung teori juga digunakan sebagai bahan referensi.

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama oleh Mardiyani Arnitawanti (2016), skripsi, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember yang berjudul, Analisis Unsur Sinematik Genre Film Aksi (Studi perbandingan *Film The Raid: Redemption* dan *Pendekar Tongkat Emas*). Mardiyani menganalisis *Film The Raid: Redemption* dan *Pendekar Tongkat Emas* dari segi Sinematografi dalam aspek sudut pandang kamera dan ukuran gambar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis unsur sinematik genre film aksi (Studi perbandingan *Film The Raid: Redemption* dan *Pendekar Tongkat Emas*) dari segi sudut pandang kamera dan ukuran gambar. Teori yang digunakan adalah teori sinematografi yang berfokus untuk menganalisis sudut pandang kamera dan ukuran gambar. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif dengan teknik studi perbandingan untuk mengetahui unsur sinematik khususnya perbandingan sudut pandang serta ukuran gambar. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan penulis adalah observasi dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan sudut pandang kamera dan ukuran gambar pada film *film The Raid: Redemption* lebih menonjolkan adegan aksi cepat dan ekspresi pemain. Sedangkan *film Pendekar Tongkat Emas* menggunakan sudut pandang kamera dan ukuran gambar lebih menonjolkan latar belakang adegan aksi. Penelitian Arnitawanti dapat dijadikan referensi tentang menganalisis *type of shot*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada dua objek yang dianalisis dari segi sinematografi dalam *type of shot*. Perbedaan terletak pada objek yang diteliti yaitu 2 *Film The Raid: Redemption* dan *Pendekar Tongkat Emas* yang dianalisis dengan

sudut pandang kamera dan ukuran gambar. Peneliti menganalisis 2 video klip *Sweet Talk* dan video klip *Jangan* – Marion Jola dengan teori *type of shot* dan aspek rasio.

Penelitian kedua oleh Paramita Hartoyo (2016), skripsi, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember yang berjudul, Kajian Aspek *Framing* dalam Sinematografi Mini Seri Drama Sosial Media LINE “*Nic and Mar*” 2015 Episode 6. Penelitian bertujuan untuk menganalisis mini seri drama LINE “*Nic and Mar 2015*” dari segi *sinematografi* dalam aspek *framing*, menggunakan teori komposisi *Golden Section* dan *Symetry Framing*. Metode yang digunakan dengan cara mengelompokkan apakah *screenshot* yang diambil pada episode 6 ini lebih banyak menggunakan komposisi *golden section* atau *symetry framing*. Hasil analisa peneliti selanjutnya adalah telah mendapatkan hasil atas penelitian dimana dalam mini seri drama LINE “*Nic and Mar 2015*” Episode 6 ini lebih banyak menggunakan *symetry framing*, karena dengan ukuran layar gawai yang terbatas menjadikan *shot of size* yang diambil dalam mini seri drama ini dominan meletakkan objek pada tengah-tengah *frame* sehingga jika dilihat tetap memiliki kenyamanan menonton meski dalam ukuran layar yang terbatas dan juga dalam hasil analisa menunjukkan bahwa relasi ukuran layar gawai lebih tepat menggunakan *medium shot*. Persamaan penelitian dengan penelitian yang dilakukan terletak pada objek penelitian yang berupa smartphone yang digunakan sebagai media untuk menonton sebuah tayangan. Perbedaan terletak pada tujuan penelitian dalam menganalisis objek, Monica menganalisis mini seri drama LINE “*Nic and Mar 2015*” Episode 6 dan mengelompokkan lebih banyak menggunakan komposisi *golden section* atau *symetry framing*. Peneliti menganalisis penerapan *type of shot* pada 2 video klip.

Penelitian ketiga oleh Arita Hesti (2018), skripsi, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember yang berjudul, Penggunaan Drone Sebagai Visualisasi Aerial Video Pada Video Klip *Ok Go I Won't Let You Down*. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil eksplorasi shot meliputi *type of shot*, *type angle*, pergerakan kamera, dan durasi gambar menggunakan *drone*. Data penelitian dikaji menggunakan teori sinematografi, bentuk lagu, dan pola lantai.

Metode penelitian kualitatif yang digunakan bersifat deskriptif analisis untuk mendeskripsikan penerapan teori sinematografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil eksplorasi *shot* penerapan teknologi *drone* menghasilkan visualisasi aerial video secara dinamis dan fleksibel, sehingga pola lantai yang dilakukan personil *OK GO* dan para penari lainnya dapat terlihat dengan jelas. Penelitian tersebut dapat dijadikan sebuah referensi yang berkaitan dengan aspek sinematografi. Persamaan penelitian dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penggunaan teori sinematografi untuk menganalisis video klip. Perbedaan terletak pada tujuan penelitian yaitu Arita menganalisis eksplorasi *shot* meliputi *type of shot*, *type angle*, pergerakan kamera, dan durasi gambar menggunakan *drone* dengan objek video klip, Peneliti menganalisis penerapan *type of shot* pada 2 video klip yang berbeda.

Dari ketiga penelitian terdahulu, penulis mendapatkan rujukan sebagai acuan tolak ukur untuk menyusun proposal skripsi, penelitian yang akan dilakukan penulis tetaplah berbeda dari penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu bisa dijadikan sumber latar belakang mengapa peneliti ingin meneliti penerapan *type of shot* dari dua video klip yang menggunakan *aspect ratio* yang berbeda. Maka dari itu, penelitian yang penulis akan lakukan diharapkan dapat menambah revisi penelitian mengenai *type of shot*.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Video Klip

Video klip adalah suatu karya audio visual dari sebuah lagu yang dihasilkan oleh sebuah grup musik, dalam rangka mempromosikan atau mempopulerkan grup musik tersebut beserta lagu yang mereka hasilkan (Zoebazary, 2010: 275). Sampai saat ini, video klip masih menjadi media promosi yang kuat dan unggul. Sejumlah pihak berhasil memanfaatkannya sebagai media promosi, Sesuai dengan fungsi video klip yaitu sebagai sarana bagi para produser untuk memasarkan produknya lewat media televisi maupun media sosial. Video klip pada awalnya hanya berupa tampilan visual sederhana yang hanya menampilkan penyanyi atau band. Namun seiring perkembangan teknologi produser musik mulai menyadari bahwa tampilan

visual berperan dalam mempromosikan musik, artis beserta albumnya (Faisal, 2007:4-5). Persaingan dalam video klip kini semakin ketat, terlebih saat penyanyi atau band memiliki cara yang sama ketika video klip dipakai sebagai medium untuk promosi. Hal tersebut, yang membuat video klip memiliki kemampuan untuk menjadikan penonton ketagihan memutar kembali tayangan yang telah mereka lihat secara terus menerus. Banyak cara untuk mempromosikan video klip. Penayangan video klip dapat dilihat dalam acara stasiun televisi dan youtube. Pengemasan konsep video klip juga semakin beragam dari teknik dan cara bertutur serta visualisasi dalam memproduksi sebuah video klip sangat bervariasi. Ada yang menggunkan sinkronisasi ritme musik dengan visual, dan ada pula yang memanfaatkan dari segi medianya (Faisal 2007:1-2), menegaskan bahwa para pakar dan pemerhati video klip mengklasifikasi ke dalam beberapa tipe yaitu::

- a. *Cinematic* video yaitu video klip yang menitikberatkan pada narasi dan jalan cerita.
- b. *Photographic* video adalah kebalikan dari *cinematic* video yang tidak menitikberatkan pada jalan cerita atau narasi. Bahkan cenderung untuk mengabaikan cara tutur film pada umumnya.
- c. *Performance* klip hanya berfokus pada penampilan penyanyi atau grup musiknya.
- d. *Progressif* klip yaitu bagian dari *cinematic* video yang tidak terlalu mengandalkan cerita dan visual yang dramatis. Dalam *progressif* video tidak ada jalan ceritanya, hanya ada perubahan waktu dan perpindahan tempat yang didapat dari teknik editing.

Adapun 3 unsur dasar video klip, makna yang dihadirkan video klip terbentuk dari perpaduan dan interaksi unsur-unsur berikut:

1. Musik Video

Video klip dengan musik sebagai asas. Konsep video klip ini dibangun dengan cara menambahkan gambar pada musik. Gambar yang ditampilkan tidak harus berkaitan dengan suatu pesan atau cerita. Aspek musiklah yang menjadi pengikat gambar-gambar, efek visual, dan gerakannya deselaraskan dengan beat atau unsur musikal lain, seperti rhythm, harmony, melody. dan lain sebagainya.

2. Lirik Video

Video klip dengan lirik sebagai asas. Video klip dengan konsep dimana lirik dan gambar berinteraksi untuk membangun makna. Jadi isi atau lirik lagu diperkaya atau diperkuat maknanya dengan gambar, biasanya dengan bahasa metafor (kiasan/permisalan). Jika berhasil kerjasama lirik dan gambar akan memperkaya makna sehingga video klip tersebut menjelma menjadi semacam “puisi audio visual”. Namun dalam olah metaphor, semakin jauh jarak antara makna kata dengan gambar, semakin berat pula penonton menafsirkannya. Sebaliknya apabila lirik dan gambar terlalu berhubungan, maka pada tampilan visual tidak terjadi pengkayaan makna, sehingga tampilan visual hanya menjadi hiasan.

3. Image Video

Video klip dengan *image* sebagai asas. Video dengan konsep dimana tampilan visual lebih diutamakan perannya untuk mengungkapkan cerita, pesan, dan makna. Tampilan visual telah berbicara, maka musik hanya hadir dibelakang sebagai pendukung kesan dan cerita yang digambarkan.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan video klip cukup beragam. Salah satunya dengan memanfaatkan dari segi medianya. Kecenderungan untuk memilih teknik dan gaya visualisasi yang disebabkan oleh faktor dari musik atau penyanyinya. Setiap penyanyi atau band telah memiliki ciri khas sendiri, contohnya genre musik ataupun konsep yang diusung oleh sebuah band atau penyanyinya. Hal tersebut yang kemudian menjadi pertimbangan bagi para pembuat video klip dalam menghasilkan karya audio visual berupa video klip.

2.2.2 Video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan Video klip *Jangan* – Marion Jola.

Video klip *Sweet Talk* – Sheryl sejak di-*publish* pada tanggal 17 November 2017 pada situs *youtube*, ASUS Indonesia dan Musica Studio menghadirkan video klip dari *single Sweet Talk* yang dibawakan dengan apik oleh *Brand Ambassador* ASUS Indonesia, Sheryl, Rizky serta Chandra Liow. Video klip berdurasi 3 menit 16 detik ini ditunjukkan melalui melonjaknya penonton video klip *Sweet Talk* – Sheryl yang berhasil meraih 1 juta penonton hanya dalam waktu 5 hari dan dalam

waktu kurang dari tiga minggu, jumlah penontonnya telah mencapai 4,3 juta lebih. Tingginya antusiasme netizen terhadap video klip tersebut, tak lepas dari inovasi yang dihadirkan oleh ASUS Indonesia dengan Musica Studio dalam bentuk video klip yang ditayangkan secara vertikal. “Melihat banyaknya pengguna yang menggunakan *smartphone* saat mengakses konten multimedia, ASUS Indonesia berkolaborasi dengan Musica Studio menghadirkan video klip vertikal pertama di Indonesia (Harry, 2017). “Video jenis vertikal akan memberikan pengalaman multimedia yang maksimal bagi pengguna *smartphone*”. Ditambahkan, dengan dibuat dalam format vertikal, penonton video klip *Sweet Talk* – Sheryl dapat langsung menikmati video klip secara *full screen* tanpa perlu memutar *smartphone*-nya 90 derajat.

Video klip *Jangan* – Marion Jola, yang berdurasi 3 menit 55 detik. Baru diunggah selama 10 hari sejak 14 Juni 2018, video ini telah ditonton sebanyak 3.129.333. Video klip duet Rayi RAN dan Marion Jola pun tercipta dengan gaya sederhana. Video klip hanya menampilkan Rayi RAN serta Marion Jola berduet dalam studio. Namun, tampilannya tetap menarik karena dengan konsep sederhana, video klip hanya menampilkan Rayi RAN serta Marion Jola berduet dalam studio. Tampilannya tetap menarik karena permainan latar belakang beragam dan penuh warna dan lirik yang mudah dihafal. Kolaborasi Rayi RAN dan Marion Jola mampu mencuri perhatian publik. Video klip *Jangan* berhasil masuk jajaran trending di youtube Indonesia hingga sekarang (Putri, 2018).

Menurut peneliti konsep video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola *ft.* Riyan Putra cenderung ke arah *performance*, pada awal sampai akhir video klip hanya berfokus pada penampilan penyanyi dari kedua video klip. Pada kedua video klip ini mempunyai konsep yang sama, dengan menambahkan visual lirik pada video klip tersebut. Video klip ini terlihat lebih menarik menurut peneliti, karena menerapkan aspek rasio yang berbeda antara vertikal dengan horisontal.

2.2.3 Aspek rasio

Aspek rasio (*aspect ratio*) merupakan perbandingan proporsi antara lebar (*width*) dan tinggi (*height*) pada bidang gambar video atau film (Pratista, 2017:142). Menentukan aspek rasio dalam produksi film atau video klip sangat diperlukan guna memastikan film yang akan dibuat sesuai dengan media penayangannya. Ketepatan memilih aspek rasio dapat menghindari terjadinya distorsi visual, mengingat media *platform* sangat beragam jenisnya seperti bioskop, televisi, internet, gadget dan lain sebagainya (Mercado, 2011:6). Ada banyak aspek rasio film atau video yang pernah dibuat sejak pertama kali film muncul, Berikut data berbagai jenis aspek rasio lainnya diantaranya :

1. (5:4) = Aspek rasio ini sangat populer ketika monitor komputer diproduksi secara massal dengan menggunakan LCD panel 17” dan 19” atau monitor CRT 19” dan 21”. Secara historis aspek rasio ini menjadi cikal bakal penggunaan aspek rasio 4:3 untuk digunakan sebagai media penyiaran.
2. (4:3) *Academy ratio* = Aspek rasio ini merupakan ukuran standar yang masih sering digunakan untuk video atau televisi di Indonesia. Format ini masih banyak ditemukan pada kamera video rumahan seperti pada kamera handycam dan sejenisnya.
3. (3:2) = Rasio dari film 35 mm digunakan untuk fotografi. Juga aspek rasio asli *vista vision*.
4. (16:9) *Widescreen TV* = Aspek rasio ini merupakan ukuran standar video layar lebar yang digunakan dalam *High Definition Television* (HDTV) yang saat ini telah dijadikan sebagai standar televisi jaman sekarang. Dikenal juga sebagai 16:9.
5. (1.85:1) *Academy Flat*, *VistaVision* = Aspek rasio ini telah menjadi standar layar-layar lebar untuk film bioskop Amerika dan Inggris. Diperkenalkan oleh Universal Pictures pada Mei, 1953.
6. (2.35:1) *Anamorphic Scope* = Lensa yang digunakan dalam fotografi untuk memperkecil gambar *widescreen* ke ukuran 35mm. Proses ini dibalik ketika memproyeksikan hasil akhir film.

7. (9:16) *Full Potrait* atau Vertikal = Aspek rasio ini berbanding terbalik dengan aspek rasio 16:9, aspek rasio ini termasuk tergolong baru karena perkembangan layar yang semakin beragam, aspek rasio ini digunakan pada layar *smartphone*.

Jenis-jenis aspek rasio memiliki kegunaan dan manfaat tersendiri. Pada dasarnya kebutuhan aspek rasio digunakan sutradara atau pembuat video karena memperluas kemungkinan untuk meletakkan *mise-en-scene* guna mendukung cerita (Hayward, 2000:58). Aspek rasio berperan penting dalam mempertahankan penonton, salah satunya dalam menyesuaikan aspek rasio pada layar, karena berbagai platform seperti, bioskop, TV tabung, LCD, dan *gadget*. Setiap *platform* harus mempunyai aspek rasio yang berbeda guna dapat menonton sebuah tayangan secara *full screen*.

Video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola ft. Riyan Putra, memiliki konsep teknis yang berbeda, video klip *Sweet Talk* – Sheryl menerapkan aspek rasio vertikal (9:16), dengan menargetkan *smartphone* sebagai media tayangan, dikarenakan video klip *Sweet Talk* – Sheryl tak lepas dari inovasi yang dihadirkan oleh ASUS Indonesia dengan Musica Studio dalam bentuk video klip yang ditayangkan secara vertikal. Video jenis vertikal akan memberikan pengalaman multimedia yang maksimal bagi pengguna *smartphone*, penonton video klip *Sweet Talk* – Sheryl dapat langsung menikmati video klip secara *full screen* tanpa perlu memutar *smartphone*-nya 90 derajat. Berbeda dengan video klip *Jangan* – Marion Jola ft. Riyan Putra yang dikemas dengan aspek rasio secara horisontal (16:9), penggunaan aspek rasio ini lebih diunggulkan dengan dapat mudahnya memasukkan berbagai macam properti yang dapat mendukung *mise-en-scene*, karena cenderung lebih lebar dari aspek rasio vertikal dan dapat dinikmati *full screen* dengan beragam media penayangan.

2.2.4 Sinematografi

Dalam sebuah produksi film maupun video klip, ketika seluruh *mise-en-scene* telah tersedia dan sebuah adegan telah siap untuk diambil gambarnya, pada tahap inilah unsur sinematografi mulai mengambil peran. Sinematografi mencakup

perlakuan terhadap kamera serta stok filmnya (data mentah). Tidak hanya merekam gambar namun harus mengontrol dan mengatur, bagaimana adegan tersebut akan diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan dan sebagainya. Artinya sinematografi dapat diartikan sebagai kegiatan menulis menggunakan gambar bergerak dalam menyampaikan maksud tertentu untuk mengaplikasikan sebuah ide.

Sinematografi adalah teknik pengambilan gambar yang berperan penting dalam sebuah karya audio visual, sebuah karya audio visual khususnya video klip akan terlihat menarik jika teknik sinematografi diterapkan dengan baik. Sebaliknya, jika teknik sinematografi diterapkan dengan kurang baik maka gambar visual dari sebuah video klip yang dihasilkan akan terlihat monoton. Unsur sinematografi secara umum dibagi menjadi tiga aspek yaitu: kamera dan film, framing, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya. Framing adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti *type of shot*, *type angle*, pergerakan kamera dan seterusnya. Sementara durasi gambar mencakup lamanya durasi gambar yang akan diambil oleh kamera (Pratista, 2008:89). Dalam pengambilan gambar terdapat aspek yang mempengaruhi kesempurnaan shot yaitu *type of shot*. Setiap *type of shot* mempunyai kekuatan tersendiri untuk menyampaikan pesan. Kombinasi yang baik antara *type of shot* tersebut akan menghasilkan rangkaian gambar yang menarik dan komunikatif (Pratista, 2017:146-147). Berikut *type of shot* diantaranya :

1. *Extreme Long Shot* (ELS)

Extreme long shot (ELS) biasa digunakan untuk pemandangan alam, perkotaan dan pemandangan lainnya sehingga dalam teknik ini objek manusia hampir tidak terlihat (Bordwell & Thompson, 2008:191). Teknik pengambilan gambar ini digunakan apabila gambar yang ingin diambil adalah gambar yang sangat-sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Biasanya digunakan untuk memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita. *Extreme long shot* digunakan untuk komposisi gambar indah pada sebuah panorama.



Gambar 2.1 Contoh *Extreme Long Shot* (ELS)
(sumber: Bordwell & Thompson, 2008:190)

2. *Long Shot* (LS)

Merupakan jarak kamera dengan objek tampak jelas namun latar belakang masih dominan. *Long shot* sering kali digunakan sebagai *establishing shot*, yakni shot pembuka sebelum menggunakan shot-shot yang berjarak lebih dekat (Bordwell & Thompson, 2008:191). *Long shot* merupakan bidikan kamera yang jauh dari adegan untuk memberikan efek jarak. Fungsinya memperlihatkan objek beserta lingkungannya. Gambar yang diambil dalam *long shot* biasanya terkomposisi longgar hingga para aktor mempunyai cukup ruang untuk bergerak.



Gambar 2.2 Contoh *Long Shot* (LS)
(sumber: Bordwell & Thompson, 2008:190)

3. *Medium Long Shot* (MLS)

Merupakan jarak kamera dengan objek manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Objek manusia dan lingkungan sekitar relatif seimbang (Bordwell & Thompson, 2008:191). Pengambilan gambar *medium long shot* seringkali dipakai untuk memperkaya keindahan gambar. *Medium long shot* menampilkan objek dalam jarak yang cukup dekat dengan penonton, akan tetapi tetap menunjukkan bahasa tubuh subjek secara jelas.



Gambar 2.3 Contoh *Medium Long Shot* (MLS)
(sumber: Bordwell & Thompson, 2008:190)

4. *Medium Shot* (MS)

Merupakan jarak kamera dengan objek manusia memperlihatkan tubuh dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak dan objek manusia dominan dalam *frame*. (Bordwell & Thompson, 2008:191). *Medium shot* menampilkan gambar yang lebih memberikan detail pada manusia, karena gambaran yang diambil adalah gambaran yang menampilkan bagian tubuh dari pinggang keatas, hingga bisa menampilkan detil yang lebih jelas dari pada penampakan gambar yang menampilkan keseluruhan tubuh.

Akan tetapi biasanya shot ini menampilkan secara netral keseluruhan pokok subjeknya. Gambar ini mempresentasikan bagaimana biasanya manusia berinteraksi dengan orang lain dalam hidupnya, disesuaikan dengan kebudayaan negaranya. *Medium shot* biasanya mengambil tampilan pada saat dua orang berbicara, sehingga bisa membuat penonton merasa berada sejajar dengan orang yang ditampilkan.



Gambar 2.4 Contoh *Medium Shot* (MS)
(sumber: Bordwell & Thompson, 2008:190)

5. *Medium Close-up* (MCU)

Merupakan jarak kamera dengan objek manusia terlihat dari dada keatas. Objek manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal biasanya menggunakan medium close-up. (Bordwell & Thompson, 2008:191). Medium close up, dapat dikategorikan sebagai komposisi “Potret setengah badan”, dengan background yang masih dapat dinikmati. Pengambilan gambar ini memperdalam gambar dengan lebih menunjukkan profil dari objek yang direkam. Tampilan background menjadi hal kedua yang diperhatikan. Yang terpenting adalah profil, bahasa tubuh dan emosi tokoh utama dalam bingkai gambar ini dapat terlihat dengan jelas.



Gambar 2.5 Contoh *Medium Close Up* (MCU)
(sumber: Brodwell & Thompson, 2008:190)

6. *Close-up* (CU)

Merupakan jarak kamera dengan objek manusia terlihat wajah, tangan, kaki, atau sebuah objek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang mendetail. Close-up biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim. (Bordwell & Thompson, 2008:191). Pengambilan gambar close up ini, biasanya menampilkan identifikasi psikologi sebuah karakter yang memerlukan perkuatan rincian detail berbagai aksi. Tampilan seperti ini ditayangkan, pada saat penonton diharuskan untuk menghadapi objek utama, dan membuat hubungan tersendiri antara objek dengan diri mereka secara psikologis.



Gambar 2.6 Contoh *Close Up* (CU)
(sumber: Bordwell & Thompson, 2008:190)

7. *Extreme Close Up* (ECU)

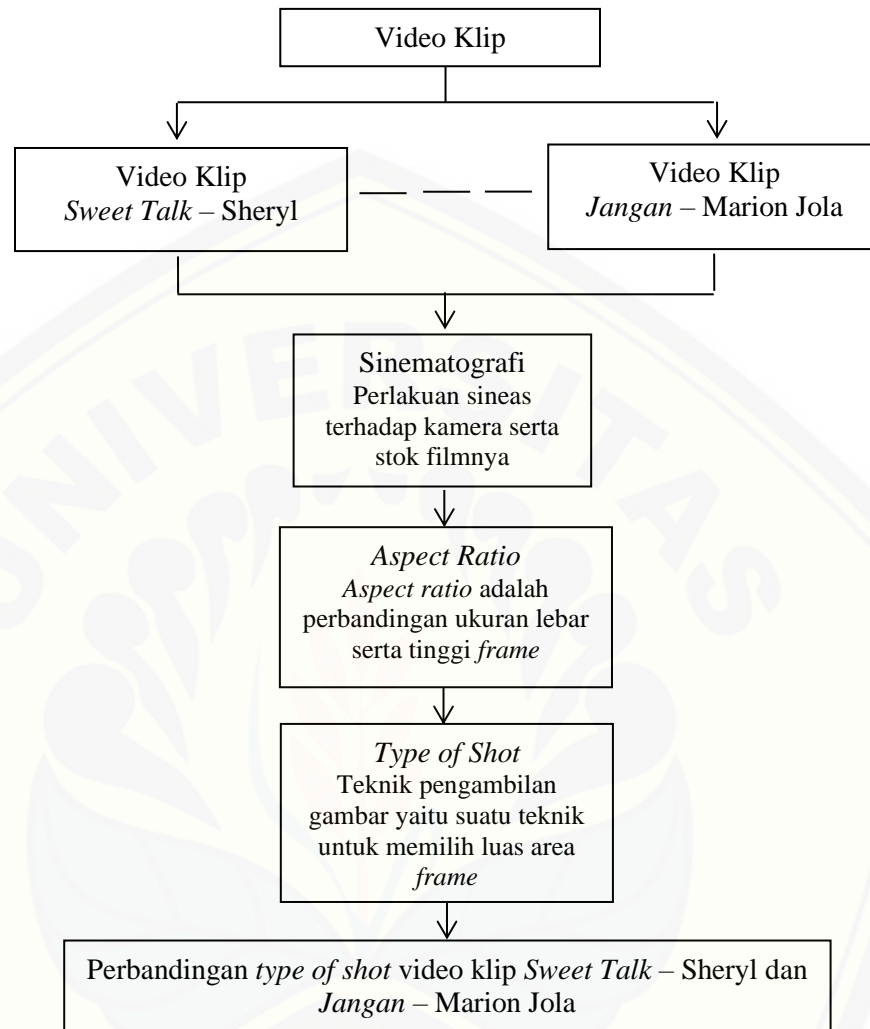
Pada jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih mendetail bagian dari wajah, seperti telinga, mata, hidung, dan lainnya atau bagian dari sebuah objek. (Bordwell & Thompson, 2008:191).



Gambar 2.7 Contoh *Extreme Close Up* (ECU)
(sumber: Bordwell & Thompson, 2008:190)

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penggunaan *type of shot* pada video klip dari aspek *sinematografi*. Peneliti menggunakan teori *sinematografi* ditinjau dari aspek *type of shot*. aspek *sinematografi tersebut* berperan dalam menampilkan koreografi dan aksi pada video klip *Sweet Talk – Sheryl* dan video klip *Jangan – Marion Jola ft. Riyan Putra*. Teknik ini menjelaskan tentang aturan yang benar memilih luas area *frame* baik yang lebar maupun yang sempit dan batasan pemotong subjek oleh *frame* sesuai dari jenis teknik pengambilan gambar yang digunakan.

2.3 Kerangka Pikir



Gambar 2.8 Kerangka Pikir
(Dok. Ardian Sulung Ferdinsyah, 2019)

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian Kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau digambarkan (Saryono, 2010:1). Penelitian akan dijabarkan oleh penulis secara deskriptif. Istilah deskriptif digunakan karena merujuk pada fakta yang ada atau berdasarkan fakta. Penelitian deskriptif tidak digunakan untuk menguji hipotesis tertentu tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel (Arikunto, 2005:34).

Penelitian kualitatif ini juga menggunakan perbandingan atau komparasi untuk membandingkan dua objek video klip. Penelitian komparasi dapat menemukan persamaan – persamaan dan perbedaan – perbedaan tentang benda – benda, tentang orang, kelompok, produser kerja, dan ide-ide (Arikunto Suharsimi, 1998:236). Penulis melakukan komparasi terhadap dua video klip Indonesia yaitu video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola dari segi sinematografi dengan menganalisis perbandingan *type of shot* pada aspek rasio yang berbeda.

Penelitian ini akan menganalisis sebuah video klip *Sweet Talk* – Sheryl yang merupakan satu bentuk yang menggunakan iklan, gambar, kata, dan audio dengan durasi 3 menit 17 detik dan video klip *Jangan* – Marion Jola yang merupakan video klip dengan gambar, kata dan suara dengan durasi 3 menit 55 detik. Penelitian ini menggunakan pendekatan sinematografi khususnya *aspect ratio* dan *type of shot*. Hasil penelitian ini diuraikan secara deskriptif, yang menggambarkan kesimpulan apa adanya menurut pengamatan peneliti.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan sesuatu yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian. Objek penelitian ini menjadi sasaran dalam penelitian untuk mendapatkan jawaban ataupun solusi dari permasalahan yang terjadi. Objek penelitian adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan

kegunaan tertentu tentang sesuatu hal yang objektif, *valid* (Sugiyono. 2012:13). Objek penelitian ini berupa Video Klip yang berjudul *Sweet Talk – Sheryl* dan Video Klip *Jangan – Marion Jola*.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dapat dilaksanakan di sekitar area kampus, memanfaatkan koneksi internet berupa paket data maupun wifi. Peneliti menjadi pengamat langsung terhadap objek yang diteliti. Objek penelitian berupa Video Klip yang diunduh dari situs youtube.

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian harus memikirkan kurun waktu mulai dari pra penelitian sampai dengan akhir penelitian. Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah pada bulan Juni 2019 hingga Juli 2020. Dua bulan pertama digunakan untuk mempersiapkan penelitian dengan menemukan objek yang diteliti, mencari teori-teori yang berkesinambungan dengan bahan penelitian, dan mencari pendapat-pendapat para ahli yang berkaitan dengan penelitian. Pada tahap ini, pengajuan proposal yang berisi tiga bab pertama diserahkan kepada komisi. Bulan selanjutnya dilakukan penelitian di lapangan yaitu dengan cara mencari dan menganalisis data yang berkaitan dengan objek melalui teknik dokumentasi, observasi, dan studi pustaka.

3.4 Data dan Sumber

Data adalah sesuatu yang paling penting dalam proses penelitian, ketika sebuah data yang didapatkan tepat maka proses penelitian akan berlangsung sampai peneliti mendapatkan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan. Peneliti mencari dari berbagai sumber, baik data primer maupun data sekunder (Sarwono 2006:123).

3.4.1 Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Subagiyono, 2011:137). Data primer penelitian ini berupa video klip Sheryl Sheinafia, Rizky Febian, Chandra liow berjudul *Sweet Talk* yang diunduh dari situs youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=2KNOQADH-7s>),

berdurasi 3menit 17 detik dengan kualitas HD (*High Definition*) dan video klip *Jangan – Marion Jola ft. Rayi Putra* yang diunduh dari youtube (https://www.youtube.com/watch?v=Y5q7etvf8_o), berdurasi 3 menit 55 detik dengan kualitas HD (*High Definition*) .

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Subagiyono, 2011:137). Data tidak langsung yang didapatkan dari pelaku perfilman, kaum akademisi, literatur buku dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian serta dianggap mampu menjawab permasalahan yang muncul. Data dalam hal ini adalah referensi bacaan yang relevan mengenai video klip, sinematografi, bentuk lagu, kegunaan *smartphone*, dan artikel yang terkait dengan *Sweet Talk – Sheryl* dan video klip *Jangan – Marion Jola*. Adapun data sekunder yang diperoleh dalam penelitian ini berupa buku yang bersumber dari koleksi pribadi dan beberapa rekan serta dosen terbitan dalam negeri. Sumber tertulis lainnya berasal dari beberapa website, jurnal dan skripsi penelitian terdahulu sebagai sumber data yang mendukung penelitian. Sumber buku lainnya adalah buku yang berkaitan dengan penelitian dan teori-teori yang digunakan. Buku-buku ini dapat mendukung penulis untuk mempermudah penelitian sehingga memiliki landasan teori yang bisa dipertanggung jawabkan. Selanjutnya adalah jurnal dan skripsi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan objek dan teori yang digunakan yaitu teknik sinematografi dan estetika. Jurnal dan skripsi ini digunakan sebagai acuan penulisan bagi peneliti sebagai contoh penelitian terdahulu sehingga mempermudah peneliti dalam mencari orisinalitas karya sehingga tidak dianggap sebagai plagiat. Sedangkan sumber tertulis lainnya yang didapat dari website sebagai pendukung dan penguat seluruh data yang telah dikumpulkan baik dari data wawancara, observasi, dan sumber tertulis lainnya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

teknik pengumpulan data merupakan langkah yang strategis dalam penelitian karena tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Ada berbagai cara dalam mengumpulkan data (Sugiyono, 2014:137). Penulis mengumpulkan data dari bahasa pola visual pada video klip *Sweet Talk – Sheryl*

dan video klip *Jangan* – Marion Jola dengan cara observasi dan studi pustaka untuk mencapai tujuan penelitian ini.

3.5.1 Observasi

Teknik observasi digunakan untuk menggali data berupa peristiwa, aktivitas, perilaku, tempat atau lokasi, dan benda, serta rekaman gambar. Observasi dapat dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung (Sutopo, 2006: 75). Pada penelitian ini, peneliti memilih teknik observasi tidak langsung atau tidak berperan. Pengamatan dilakukan dalam mengamati rekaman video, siaran televisi, atau mengamati benda yang terlibat dalam aktivitas dan juga gambar atau foto yang ditemui (2006: 76). Peneliti benar-benar tidak melakukan peran sama sekali sehingga apapun yang dilakukan oleh peneliti sebagai pengamat, tidak akan mempengaruhi segalanya yang terjadi pada objek yang sedang diamati (2006:76).

Peneliti mengambil data penelitian dengan cara menonton langsung video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola. Proses mengamati dengan detail dan mengambil gambar atau menonton beberapa gambar dalam *scene* dari video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola. Proses pengamatan fokus dan detail pada hal *type of shot* dan aspek rasio, guna memperoleh pemahaman yang dimasukkan pada proses analisis dengan menggunakan aspek-aspek yang telah dijelaskan pada bab dua. Kemudian hasil observasi yang didapat dalam penelitian ini untuk membahas tentang penerapan *type of shot* pada *aspect ratio* yang berbeda. Untuk mendukung proses observasi maka dilakukan dokumentasi. Mengelompokkan dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain (Sugiyono dalam Rahman dkk, 2014: 31). Teknik dokumentasi digunakan untuk menyediakan data yang dibutuhkan pada saat penelitian. Proses sistematis yang dilakukan untuk memperoleh unit analisis adalah sebagai berikut:

- 1) Mengunduh atau men-download video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola dengan kualitas HD sebagai data utama.
- 2) Mencari data penelitian yang berupa *type of shot* dengan cara mendokumentasikan atau screenshot video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola.

- 3) Cara untuk mendapatkan dokumen berupa screenshot, peneliti memasukkan data berupa video klip dengan format mp4 pada laptop.
- 4) Video yang sudah diunduh kemudian diimport ke dalam *Adobe Premier Pro CC 2017* melalui aplikasi video *player* pada laptop.
- 5) Setelah masuk pada aplikasi *Adobe Premier Pro CC 2017*, peneliti mulai memutar dengan menekan tombol play, kemudian menekan tombol pause sesuai dengan kebutuhan data yang diinginkan lalu menekan tombol PrtSc (*print screen*) lalu dipaste ke aplikasi *paint*. seterusnya sampai peneliti mendapatkan data yang dibutuhkan.

3.5.2 Studi Pustaka

Studi pustaka adalah pengumpulan data dari berbagai bahan pustaka (referensi) dengan membaca dan mengumpulkan informasi dari data-data yang mendukung penelitian ini. Informasi itu dapat berupa buku ilmiah, laporan penelitian karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, ensiklopedia dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik (Subagyo, 2006:109).

Pada penelitian ini, studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa informasi yang mendukung penelitian ini, mencari sejumlah buku tentang sinematografi dan aspek rasio, serta mencari berbagai artikel mengenai video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola. Tidak semua sumber tertulis dapat dijadikan pustaka, namun yang terkait dengan penelitian seperti sinematografi, *type of shot*, aspek rasio, video klip, skripsi, jurnal dan laporan penelitian. Sumber tertulis juga diperoleh penulis dari *internet*, namun tidak semua sumber dicantumkan, melainkan yang dapat dipertanggungjawabkan saja. Semua sumber tadi kemudian dikelompokkan menurut kategori yang sesuai dan direview untuk mendapatkan penunjang yang dibutuhkan oleh penulis. Hasil *review* tersebut kemudian yang dijadikan landasan serta acuan penulisan melakukan penelitian.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif, dengan demikian teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif. Teknik analisis data kualitatif bersifat induktif karena analisis sama sekali tidak

dimaksudkan untuk membuktikan kebenaran suatu prediksi atau hipotesis penelitian, tetapi semua simpulan yang dibuat sampai dengan teori yang mungkin dikembangkan dari semua data yang telah berhasil ditemukan dan dikumpulkan di lapangan (Sutopo, 2006:108). Pada dasarnya proses analisis data dilakukan secara bersamaan dengan pengumpulan data. Analisis data dilakukan dengan melalui beberapa tahap. Dibawah ini merupakan tahap-tahap dalam proses analisis data kualitatif (Sutopo, 2006:114-116).

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan komponen pertama dalam analisis yang merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi dari semua jenis informasi yang tertulis lengkap dalam catatan lapangan. Proses ini berlangsung terus sepanjang pelaksanaan penelitian. Reduksi data sudah dilangsungkan sejak peneliti mengambil keputusan, melakukan pemilihan kasus, menyusun pertanyaan penelitian yang menekankan pada fokus tertentu tentang kerangka kerja konseptual dan juga waktu menentukan cara pengumpulan data yang digunakan karena teknik pengumpulan data tergantung pada jenis data yang digali dan jenis data ini sudah terarah dan ditentukan oleh beragam pertanyaan yang terdapat dalam rumusan masalah penelitian (2006:114-116).

Reduksi data dalam penelitian ini akan melakukan identifikasi satuan unit atau bagian terkecil dalam data terhadap sumber primer yakni video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola. Reduksi data yang terdapat dalam buku, jurnal, surat kabar, serta sumber lainnya yang terkait dengan fokus masalah yang diteliti digunakan sebagai penunjang perbandingan unsur sinematografi dalam kedua video klip. Kemudian reduksi data dilanjutkan dengan pengumpulan *screen shot* pada video *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola berdasarkan *type of shot*.

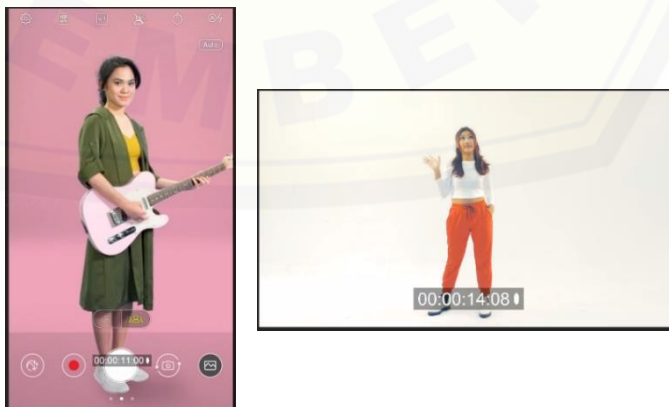
b. Sajian Data

Sajian data merupakan suatu rangkaian organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi lengkap untuk selanjutnya memungkinkan simpulan penelitian dapat dilakukan. Sajian data disusun berdasarkan pokok-pokok yang terdapat dalam reduksi data, dan disajikan dengan menggunakan rangkaian kalimat yang disusun

secara logis dan sistematis sehingga mudah dipahami (Sutopo, 2006:114). Penyajian data pada kedua video klip dilakukan dengan menyajikan potongan-potongan gambar serta uraian analisis sebagai menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Selanjutnya agar peneliti memahami apa yang akan dianalisis, maka dilakukan dengan memperhatikan adegan-adegan yang berlangsung, dan dari adegan tersebut, dipilih gambar-gambar yang mampu mewakili keseluruhan adegan. Pengambilan gambar dengan cara *printscreen* per *frame*. Oleh karena itu pemilihan gambar-gambar yang dipilih untuk dianalisa, dilakukan dengan dasar berikut:

1. Memilih gambar yang sesuai jenis sudut *type of shot*.
2. Mengurutkan gambar berdasarkan jenis *type of shot*.
3. Menganalisis masing-masing video klip dan kesan yang dibangun dari masing-masing *type of shot*.
4. Membandingkan kesan dari kedua analisis.
5. Menjelaskan perbedaan kesan yang timbul, bila *type of shot* sama tetapi kesan yang diperoleh berbeda.

Pemilihan ini dilakukan sebagai dasar untuk mempermudah analisa dan memperoleh perbandingan dan penarikan kesimpulan. Selanjutnya agar peneliti memahami apa yang akan dianalisis, maka digunakan tabel pada saat menanalisis komparasi antara video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan *Jangan* – Marion Jola dalam mengkaji perbandingan *type of shot* yang timbul karena aspek rasio. Analisis *type of shot* pada video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola.



Gambar 3.1 Sudut pandang kamera tipe *Long Shot* (LS)
(video klip *Sweet Talk* – Sheryl, *timecode* 00.11.00 dan *Jangan* – Marion Jola, *timecode* 00.14.08.
Dok. *Screenshot* oleh Ardian Sulung Ferdiansyah, 24/09/19)

c. Penarikan kesimpulan

Setelah data-data telah dikumpulkan selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan secara utuh, setelah semua makna-makna yang muncul dari data yang sudah diuji kebenarannya, kekokohnya, kecocokannya sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang jelas kegunaan dan kebenarannya dan dapat dipertanggung jawabkan (Sutopo, 2006:114-116). Penarikan kesimpulan dilakukan peneliti dengan membaca kembali data dan teori yang didapatkan dengan meningkatkan konsentrasi ketelitian terhadap hasil supaya penelitian supaya tidak ada yang tertinggal ketika melakukan diskusi. Peneliti mengaitkan video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola dengan cara mengamati kembali kedua video klip dalam beberapa potongan gambar untuk meneliti *type of shot*.

BAB 5. PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan penggunaan *type of shot* dari aspek rasio yang berbeda pada video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola. Penelitian ini disusun berdasarkan data penelitian yang telah dikumpulkan selama beberapa bulan. Data terkumpul bersumber dari penelitian terdahulu seperti jurnal dan skripsi, buku pendukung dan sumber lainnya yang telah diverifikasi keabsahannya. Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut.

Aspek rasio 9:16 atau vertikal pada video klip *Sweet Talk* – Sheryl digunakan sebagai konsep utama dalam pembuatan video klipnya, dengan menggunakan aspek rasio 9:16 atau vertikal video klip *Sweet Talk* – Sheryl menargetkan pengguna *platform smartphone*. *Smartphone* pada saat ini lebih banyak menggunakan layar 9:16. Video klip *Sweet Talk* – Sheryl adalah video klip Indonesia pertama yang menggunakan aspek rasio 9:16. Melihat banyaknya pengguna *smartphone*, ASUS Indoneisa dan Musica Studio membuat terobosan dengan memanfaatkan layar dari *smartphone* dengan aspek rasio 9:16 atau vertikal, karena kenyamanan dari *smartphone* digunakan secara vertikal. *Type of shot* pada video klip *Sweet Talk* – Sheryl lebih banyak menampilkan *shot* luas untuk koreografi. Pada video klip *Sweet Talk* – Sheryl pengambilan gambar *medium long shot* merupakan *shot* yang paling sering digunakan dengan persentase sebesar 47%. Kegunaan pengambilan gambar *medium long shot* untuk menunjukan koreografi atau gerakan, hal ini membuat koreografi terlihat jelas tanpa mengurangi ekspresi pemain karena dipadukan dengan aspek rasio 9:16 atau vertikal. Pada penggunaan *medium shot* dalam video klip *Sweet Talk* – Sheryl digunakan beberapa kali saja dengan presentase sebesar 6%, sama halnya dengan *shot medium close up* pada video klip *Sweet Talk* – Sheryl digunakan dengan persentase 4%, digunakan untuk menekankan produk *smartphone* ASUS. *Type of shot* yang tidak ditemukan adalah *shot close up* karena penggunaannya kurang tepat pada video klip yang menerapkan aspek rasio 9:16 atau vertikal.

Video klip *Jangan – Marion Jola ft Rayi Putra* menggunakan aspek rasio 16:9 atau horisontal, aspek rasio ini berbanding terbalik dengan yang digunakan video klip *Sweet Talk – Sheryl*. Keunggulan dari penggunaan aspek rasio 16:9 atau horisontal dapatnya dinikmati melalui berbagai *platform*. Pada video klip *Jangan – Marion Jola* lebih banyak menggunakan varian *type of shot*. Penggunaan *type of shot* pada video klip *Jangan – Marion Jola* tidak ada yang lebih diunggulkan, penggunaan *type of shot* relatif seimbang dan sering digunakan. Sama halnya dengan video klip *Sweet Talk – Sheryl*, penggunaan *medium long shot* dengan persentase 22% pada video klip *Jangan – Marion Jola* digunakan untuk menunjukkan koreografi tetapi *view* yang luas menyebabkan ekspresi pemain tidak dapat terlihat dengan jelas. *Medium shot* dengan persentase 25% pada video klip *Jangan – Marion Jola* digunakan untuk melakukan duet dengan Rayi Putra, berbeda dengan pengambilan gambar *medium shot* pada video klip *Sweet Talk – Sheryl* yang tidak tepat bila digunakan untuk dua tokoh atau lebih karena terbatasnya ruang lebar. Pada *type of shot close up* pada video klip *Jangan – Marion Jola* digunakan untuk memberikan penekanan pada lirik tertentu.

Video klip *Sweet Talk – Sheryl* dapat dinikmati secara *fullscreen* dengan *platform smartphone*, karena pada *smartphone* menggunakan aspek rasio 9:16 pada layarnya. Penggunaan aspek rasio 9:16 atau vertikal pada video klip *Sweet Talk – Sheryl* dalam memvariasi *type of shot* karena semakin kecil *type of shot* yang digunakan maka gambar akan semakin padat, karena terbatasnya ruang lebar. Penggunaan aspek rasio 9:16 atau vertikal pada video klip *Sweet Talk – Sheryl* tidak dapat memvariasi posisi objek, posisi objek cenderung ditengah *frame*. Berbeda dengan aspek rasio 16:9 atau horisontal pada video klip *Jangan – Marion Jola* lebih dapat memvariasi *type of shot* yang digunakan. Penggunaan aspek rasio 16:9 atau horisontal pada video klip *Jangan – Marion Jola* dapat memvariasi posisi tokoh. Video klip *Jangan – Marion Jola* dengan aspek rasio 16:9 atau horisontal dapat dinikmati dengan berbagai macam *platform*. Penggunaan *type of shot* dan aspek rasio harus sangat diperhitungkan karena keduanya saling berkaitan. Dalam pembuatan video klip harus memiliki tujuan dalam pendistribusiannya, dengan harus memperhatikan aspek rasio agar tepat dengan media penayangannya.

5.2 SARAN

Saran dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, kedua video klip yang telah diteliti banyak mengandung informasi serta pembelajaran dalam pembuatan sebuah film aksi yang baik, sehingga kedepannya diharapkan peneliti mampu menganalisis atau membuat berbagai video klip di Indonesia.
2. Bagi pembaca, ketika membaca penelitian ini diharapkan menonton kembali video klip *Sweet Talk* – Sheryl maupun vide klip *Jangan* – Marion Jola dan mempelajari lebih lanjut data yang diperoleh peneliti, hal ini dikarenakan setiap penelitian memiliki kelebihan serta kekurangan, sehingga pembaca dapat turut memberikan masukan bagi peneliti.
3. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan mampu mengembangkan mengenai *type of shot* dan aspek rasio, video klip *Sweet Talk* – Sheryl dan video klip *Jangan* – Marion Jola tidak hanya menarik untuk dikaji dari *type of shot* dan aspek rasio saja, melainkan masih banyak hal menarik yang dapat dikaji dari kedua video klip ini.

Demikian saran yang dapat disampaikan oleh peneliti, kritik dan saran sangat diharapkan oleh peneliti guna memperbaiki penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arnitawanti, Mardiyani. 2016. *Analisis Unsur Sinematik Genre Film Aksi (Studi perbandingan Film The Raid: Redemption dan Pendekar Tongkat Emas)*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Aryanto, Muiz. *Pembuatan Video Klip Band Indie “EDO” dengan Penggabungan Teknik Live Shoot dan Reverse Berjudul “THE PRAYER”*. Tidak diterbitkan. Skripsi. Surabaya: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya
- Brown, Blain-*Cinematography_ Theory and Practice, Second Edition_ Image Making for Cinematographers and Directors* -Focal Press (2011)-1
- Dika, “*lirik lagu Sweet Talk – Sheryl Sheinafia, Rizky Febian feat Chandra Liow*”. Tabloidbintang. <https://www.tabloidbintang.com/lirik-lagu/read/215/lirik-lagu-sweet-talk-sheryl-sheinafia-rizky-febian-feat-chandra-liow>. [diakses 19/03/2020].
- EJournal Ilmu komunikasi, Volume 1, Nomor 2, 2013: 375 – 388
[http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/06/JurDes%20\(06-10-13-08-06-46\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/06/JurDes%20(06-10-13-08-06-46).pdf).
- Faisal, Dini. 2007. *Photographic Video Eksperimental Coin Operated Boy dari Grup Musik The Dresden Dolls*. Skripsi. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Harry. Jakartakita. 2017. “*Video Klip Sweet Talk Kolaborasi ASUS Indonesia Dan Musica Studio raih antusiasme tinggi dari netizen*”. Jakartakita. <https://jakartakita.com/2017/12/13/video-klip-sweet-talk-kolaborasi-asus-indonesia-dan-musica-studio-raih-antusiasme-tinggi-dari-netizen/>. [diakses 4/11/2018].
- Hayward, Susan. 2000. *Cinema Studies: The Key Concepts*, Second edition. Routledge
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta : Salemba Humanika.

- Hesti, Arita. 2018. *Penggunaan Drone Sebagai Visualisasi Aerial Video Pada Video Klip OK GO I WON'T LET YOU DOWN*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Jola, Marion ft. Rayi Putra. Video klip “*Jangan*”. Youtube. (https://www.youtube.com/watch?v=Y5q7etvf8_o). [diakses 29/9/2019].
- Mercado, Gustavo. 2011. *THE FILMMAKER'S EYE LEARNING (AND BREAKING) THE RULES OF CINEMATIC COMPOSITION*.
- Naratama. (2004). *Menjadi sutradara televisi*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nariza, Rinta, 2017. “*Ungkapan Kekesalan Marion Jola Pada Sang Mantan di Lirik Lagu Jangan*”. Kepogaul. <https://www.kepogaul.com/seleb/lirik-lagu-jangan-marion-jola/>. [diakses 19/03/2020].
- Nurudin, 2004. *Sistem Komunikasi Indonesia*. PT. Raja Grafindo Indonesia.
- Mercado, Gustavo, 2011. *The filmmaker's eye, learning (and breaking) the rules of cinematic composition*. Focal Press
- Pujileksono, Dr Sugeng. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing.
- Paramita Hartoyo, Monica. 2016. *Kajian Aspek Framing dalam Sinematografi Mini Seri Drama Sosial Media LINE “Nic and Mar” 2015 Episode 6*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Putri, Andria. 2018. “*Jadi Trending Youtube, Video Klip Marion Jola - Rayi Ran Hanya Syuting sehari*”. Tabloidbintang. Di publish 25/06/2018. <https://www.tabloidbintang.com/film-tv-musik/kabar/read/104352/jadi-trending-youtube-video-klip-marion-jola-rayi-ran-hanya-syuting-sehari>. [diakses 1/11/2019].

Sheinafia, Sheryl, Rizky Febian, Chandra liow. Video klip “*Sweet Talk*”. *Youtube*. (<https://www.youtube.com/watch?v=2KNOQADH-7s>). (diakses 29/9/2019).

Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Aflabeta.

Sutopo, H.B. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Universitas Jember. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jember: UPT Penerbitan UNEJ.

Universitas Jember. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Badan Penerbit Universitas Jember.

Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.