



**PEMBUATAN VIDEO KLIP THE ARCADIA BAND MENGGUNAKAN
PENGGABUNGAN TEKNIK ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI PENCIPTAAN

Oleh

Elmi Auliya Bayu Purna

NIM 110110401018

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS JEMBER

2019



**PEMBUATAN VIDEO KLIP THE ARCADIA BAND MENGGUNAKAN
PENGGABUNGAN TEKNIK ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI PENCIPTAAN

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

Oleh

Elmi Auliya Bayu Purna

NIM 110110401018

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM

FAKULTAS ILMU BUDAYA

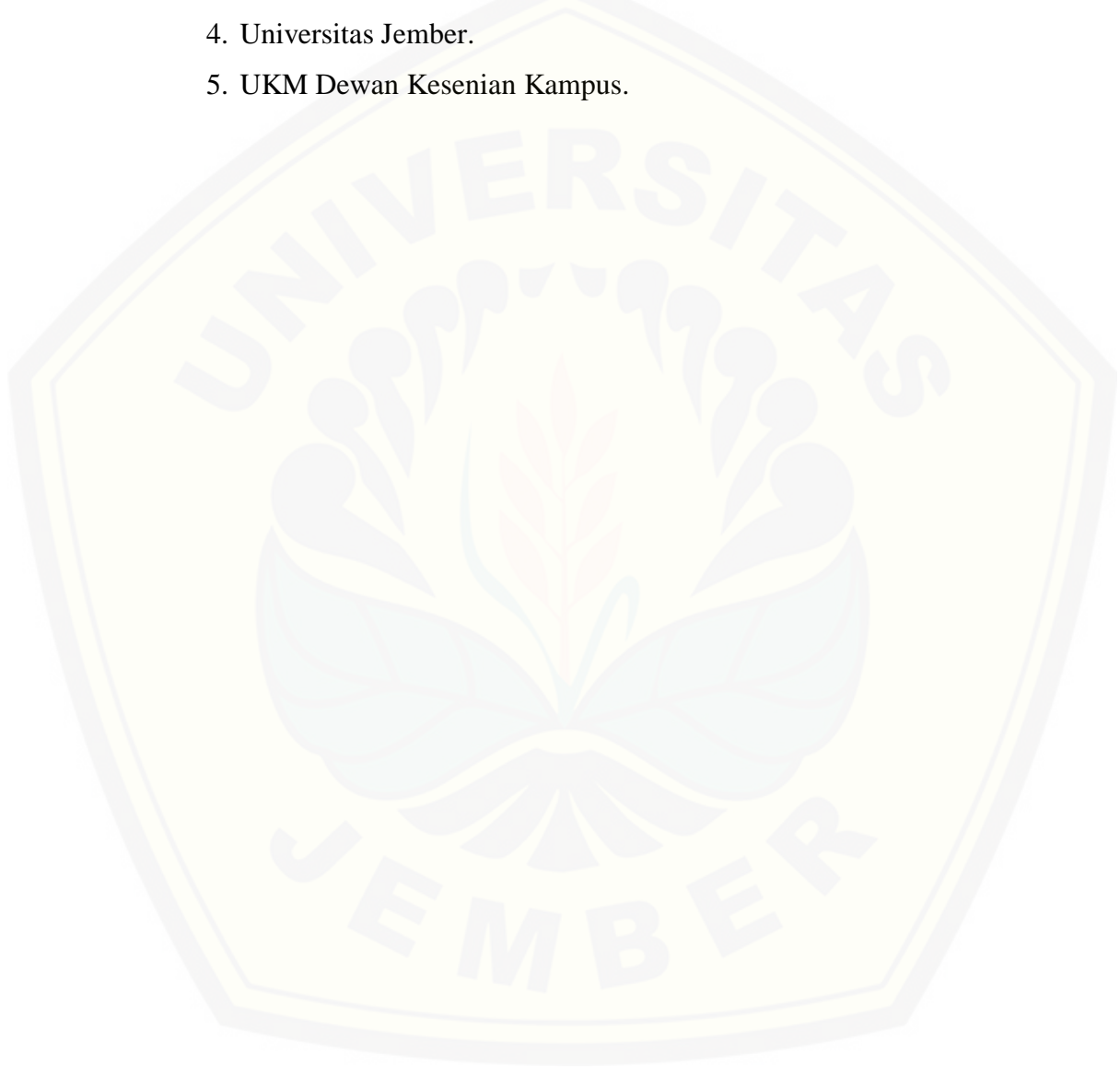
UNIVERSITAS JEMBER

2019

PERSEMBAHAN

Skripsi Penciptaan ini saya persembahkan untuk :

1. Ayahanda Muhtaris dan Ibunda Syaefatul Badriyah.
2. Kakak tercinta, Faiq Syaikhu Abdurrahman.
3. Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya
4. Universitas Jember.
5. UKM Dewan Kesenian Kampus.



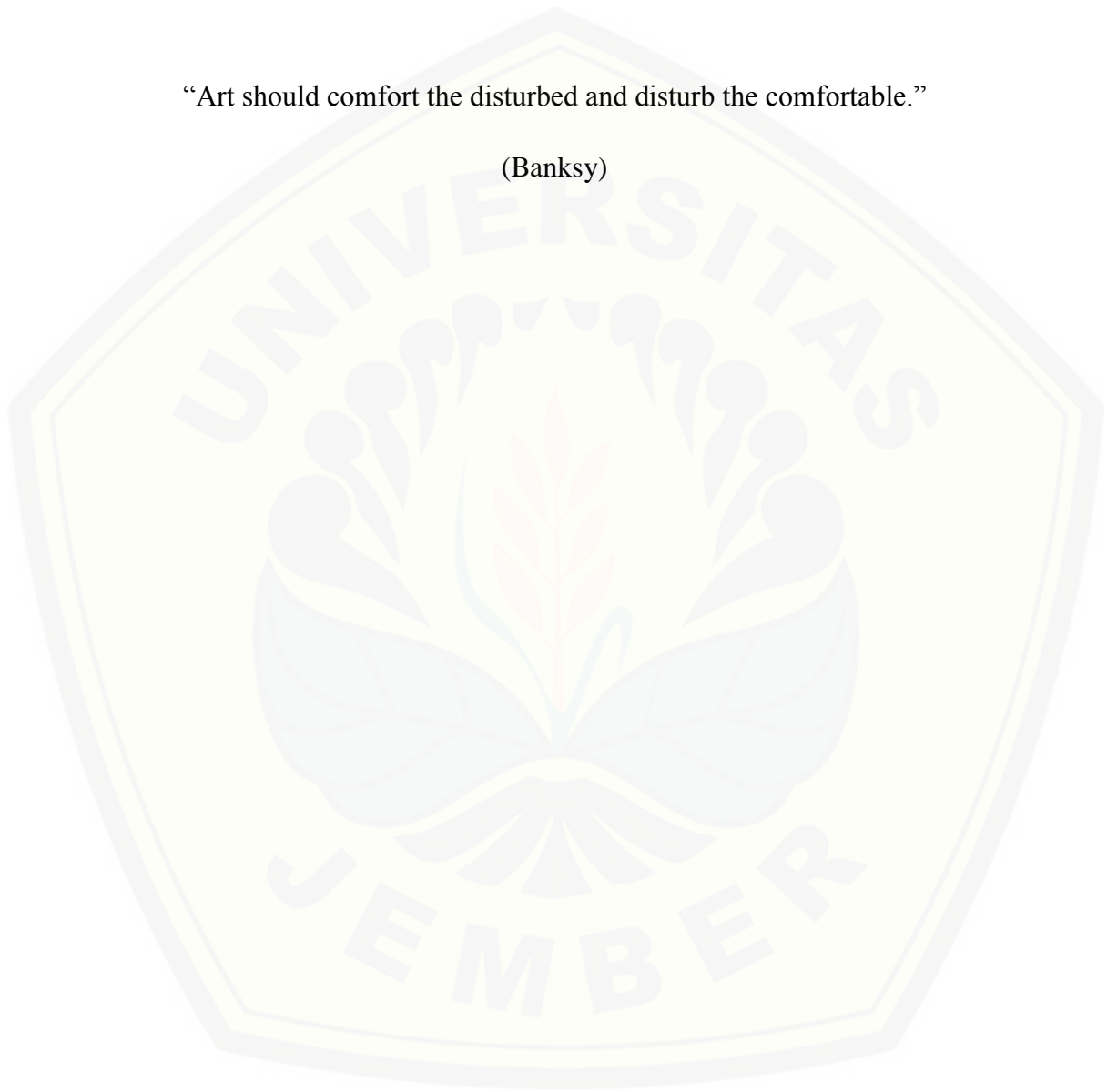
MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.

(Q.S Al-Insyirah 6-7)

“Art should comfort the disturbed and disturb the comfortable.”

(Banksy)



PERNYATAAN

Saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Elmi Auliya Bayu Purna

NIM : 110110401018

Menyatakan dengan seungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pembuatan Video Klip The Arcadia band Menggunakan Penggabungan Teknik Animasi 2D dan *Live Shoot*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun 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 manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 24 Desember 2018

Yang menyatakan,

Elmi Auliya Bayu Purna

110110401018

SKRIPSI PENCIPTAAN

**PEMBUATAN VIDEO KLIP THE ARCADIA BAND MENGGUNAKAN
PENGGABUNGAN TEKNIK ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT**

Oleh

Elmi Auliya Bayu Purna

110110401018

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Zamroni, S.Sn.,M.Sn

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

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pembuatan Video Klip The Arcadia Band Menggunakan Penggabungan Teknik Animasi 2D dan *Live Shoot*” telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal : Jumat, 28 Desember 2018

Tempat : Ruang Sidang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua

Anggota

Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn
NIP 198411122015041001

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

Anggota I

Anggota II

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

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

Mengesahkan
Dekan,

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

*The Combination of 2D Animation Tehnique and Live Shoot in The Arcadia Band's Video
Clip*

Elmi Auliya Bayu Purna

Television and Film Program Studies, Faculty of Humanities, Jember University.

ABSTRACT

The Arcadia Band is a rock and roll band the origin of Jember Regency which stood since 2006, the band departed from the roots and rules as well as Rock n roll Blues. Director will create audio visual works in the form of video clips. In the manufacture of paper clips director will use different types of digital animation or animation called animation with 2 dimensions. Model animation in 2 dimensions created or edited on the computer using 2D bitmap image, or created and edited using 2D vector graphics. The work is expected to be a video clip into a unique work of particular in industry rock music indie Indonesia with application of technique of merging live shoot and 2D animation and directing the attention of the audience on an exciting visual with a fixed accentuate a unique look and fit with the story.

Keyword : The Arcadia. 2D Animation. Live Shoot. Band. Video Clip

*Pembuatan Video Klip The Arcadia Band Menggunakan Penggabungan Teknik Animasi 2D
dan Live Shoot*

Elmi Auliya Bayu Purna

Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

ABSTRAK

The Arcadia Band merupakan band beraliran rock and roll asal Kabupaten Jember yang berdiri sejak 2006, band ini berangkat dari roots dan rules Blues serta Rock n roll. Pengkarya sebagai sutradara akan menciptakan karya audio visual dalam bentuk video klip. Dalam pembuatan karya video klip ini pengkarya akan menggunakan jenis animasi digital animation atau biasa disebut dengan animasi 2 dimensi. Model animasi 2 dimensi di buat atau diedit di komputer menggunakan gambar bitmap 2D, atau dibuat dan diedit menggunakan gambar vektor 2D. Karya video klip ini diharapkan akan menjadi bentuk karya yang unik khususnya diindustri musik rock indie Indonesia dengan penerapan penggabungan teknik live shoot dan animasi 2D dan mengarahkan perhatian penonton pada visual yang menarik dengan tetap menonjolkan tampilan yang unik dan sesuai dengan cerita.

Kata Kunci : The Arcadia. Animasi 2D. *Live Shoot*. Band. Video Klip

RINGKASAN

Pembuatan Video Klip The Arcadia Band Menggunakan Penggabungan Teknik Animasi 2D dan *Live Shoot*; Elmi Auliya Bayu Purna, 110110401018; 2018: 50 Halaman; Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Video klip merupakan salah satu sarana yang digunakan sebagai media publikasi band atau musisi yang menciptakan atau membawakan lagu tersebut. Dengan menggunakan kreativitas dan penambahan visual yang menarik, sebuah video klip dapat membawakan sebuah lagu yang dibawakan oleh musisinya akan terasa menjelaskan makna dan pemahaman yang lebih lama melekat di telinga maupun pikiran penikmatnya. Animasi merupakan sarana alternative yang menjanjikan karena di samping masih jarang dipakai di Indonesia juga memiliki sifat khas, unik, dan experimental.

Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Satu frame terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah frame per second (fps). Misalkan animasi diset 25 fps berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam satu detik. Semakin besar nilai fps, maka akan dapat terbentuk animasi yang terkesan halus.

The Arcadia Band merupakan band beraliran rock asal Kabupaten Jember yang berdiri sejak 2006, band ini berangkat dari roots dan rules Blues serta Rock n Roll, dalam perkembangannya, band ini menambahkan unsur psychedelic dan rock klasik dengan menonjolkan kedalaman lirik liar seperti nuansa musik rock tahun 60' – 80' yang diusung di era musik modern.

Para pembuat video klip kini lebih diuntungkan dengan adanya teknologi yang semakin canggih dan menyajikan sebuah video yang memiliki kualitas gambar yang lebih baik. Karya video klip akan lebih unggul dan memiliki kelebihan tersendiri. Memproduksi video klip seorang sutradara harus memiliki ide kreatif agar bisa menciptakan karya yang unik. Pengkarya yang mengambil peminatan dalam penyutradaraan akan membuat video klip menggunakan teknik penggabungan live shoot dan animasi 2D yang akan menyajikan visual yang lebih khas, unik serta eksperimental, serta ingin mengaburkan batas antara visual nyata dan imajinatif dalam pembuatan video klip The Arcadia Band.

SUMMARY

The Combination of 2D Animation Tehnique and Live Shoot in The Arcadia Band's Video Clip; Elmi Auliya Bayu Purna, 110110401018; 2018: 50 Page; Television and Film Program Studies, Faculty of Humanities, Jember University.

Video clip is one tool that is used as a media publication that creates a band or musician. By using creativity and adding visual interest, a video clip can be performing a song sung by the musicians would seem to explain the meaning and understanding of longer attached to the ear and mind of the audience. Animation is a promising alternative means because in addition to still rarely used in Indonesia also has unique characteristics, unique and experimental.

Animation is a series of images are arranged sequentially or known as frames. One frame consists of an image if the image is displayed alternating arrangement with a certain time it will be seen moving. The units used are the frames per second (fps). Suppose animated animation set to 25 fps means it consists of 25 images in one second. The greater the value fps, it will be able to form a smooth animation impressed.

The Arcadia Band is a rock band origin of Jember, established since 2006, the band departed from the roots and rules Blues and Rock n Roll, in its development, the band added elements of psychedelic and rocky classics by highlighting the depth of the lyrics wild like the feel of rock years 60 ' - 80' that is brought in the era of modern music.

The makers of video clips now more benefit from increasingly sophisticated technologies and presents a video that has a better picture quality. The work will be superior video clips and has its own advantages. Producing a video clip of a director should have creative ideas in order to create unique works. Director that takes specialization in directing will make video clips using the technique of merging the live shoot and animation 2D visuals which shall be presenting a more distinctive, unique and experimental, and want to blur the boundaries between real visual and imaginative in making a video clip of The Arcadia Band.

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir karya yang berjudul “Pembuatan Video Klip The Arcadia Band Menggunakan Penggabungan Teknik Animasi 2D dan *Live Shoot*”. Laporan tugas akhir karya ini diajukan sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi Sarjana Strata 1 (S1), Program Studi Televisi dan Film pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan saran-saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pengkarya ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D., 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 Ketua Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
4. Drs. Hary Kresno Setiawan M.M., selaku Dosen Pembimbing Akademik;
5. Muhammad Zamroni, S.Sn, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan dorongan, arahan dan perhatian yang membangun untuk proses pembuatan karya video klip The Arcadia Band dari awal hingga selesai dengan baik;
6. Fajar Aji S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan perhatian untuk memberikan arahan serta dukungan dalam menyusun skripsi;
7. Denny Antyo Hartanto S.Sn., selaku Dosen Penguji I yang telah bersedia memberi arahan, kritik dan saran kepada pengkarya;
8. Dwi Haryanto, S.Sn, M.Sn., selaku Dosen Penguji II yang telah bersedia memberi arahan, kritik dan saran kepada pengkarya;
9. Kedua orang tua pengkarya, Ayahanda Muhtaris dan Ibunda Syaefatul Badriyah yang selalu memberikan kepercayaan, kesabaran, dan dukungan tanpa henti;
10. Seluruh Tim dan personil The Arcadia Band, Astri Septiyenni, Ismam Asyari, Febri Setiawan, Oktafianda Tisna Perjaka, Wahyu Pamungkas, Satrio Hakkun Dwi P, yang bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran selama proses penggarapan video klip;

11. Tim produksi video klip The Arcadia Band, Muhammad Rosyid, Guntur Tri W, Ahmad Muhammad Arif, Ega Marsa, terimakasih atas kesabaran, pengertian, dan dukungan yang diberikan selama proses penggarapan video klip berlangsung;
 12. Sahabat-sahabatku, Saddam Hussien, Fauzi Ramadhani, Alfian Parahita, Afrizal Wahyu, Ridho Ilwafa, Khalid Rafsanjani, Rizal Rexana, Mirza Ali Ashgar, Bahtiar Putra, Novan Risvarangga, Terimakasih atas do'a, dukungan, dan perhatian selama proses penggarapan video klip The Arcadia Band;
 13. Teman-teman Program Studi Televisi dan Film seluruh angkatan;
 14. Seluruh dosen dan Staf Program Studi Televisi dan Film yang selalu membantu dan memberikan dukungan secara moril kepada pengkarya;
 15. Keluarga Besar Dewan Kesenian Kampus;
 16. Pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya karya video klip The Arcadia Band ini yang tidak dapat pengkarya sebutkan satu persatu.
- Harapan pengkarya semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang ingin mengembangkannya.

Jember, 24 Desember 2018

Pengkarya

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
RINGKASAN	x
SUMMARY	xi
PRAKATA	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Karya	1
1.2 Rumusan Ide Penciptaan	4
1.3 Kajian Sumber Penciptaan	7
1.4 Tujuan	12
1.5 Manfaat	12
BAB 2. KEKARYAAN	14
2.1 Gagasan	14
2.1.1 Gagasan Umum	14
2.1.2 Gagasan Khusus	15
2.2 Garapan	17
2.2.1 Pra Produksi	17

2.2.2 Produksi.....	19
2.2.3 Paska Produksi	19
2.3 Bentuk Karya.....	20
2.4 Media	24
2.5 Orisinalitas Karya	26
BAB 3. PROSES KARYA SENI.....	28
3.1 Observasi Lapangan.....	28
3.2 Proses Karya Seni.....	28
3.2.1 Pra Produksi	28
3.2.2 Produksi.....	34
3.2.3 Paska Produksi	37
3.3 Hambatan dan Solusi	41
BAB 4. DESKRIPSI DAN PAGELARAN KARYA	43
4.1 Deskripsi Karya.....	43
4.1.1 Judul Karya.....	43
4.1.2 <i>Crew</i> dan Pemain.....	43
4.1.3 Konsep.....	44
4.1.4 Segmentasi dan Durasi	44
4.1.5 Hasil Aplikatif Peminatan	45
4.1.6 Lokasi Pagelaran	46
4.2 Konsep Pagelaran Karya	47
BAB 5. PENUTUP	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50

DAFTAR GAMBAR

1.1	Foto The Arcadia Band.....	2
1.2	<i>Screenshot</i> video klip Tame Impala – <i>Mind Mischief</i>	8
1.3	<i>Screenshot</i> video klip Tame Impala – <i>Mind Mischief</i>	9
1.4	<i>Screenshot</i> video klip Tame Impala – <i>Mind Mischief</i>	9
1.5	<i>Screenshot</i> video klip Tame Impala – <i>Mind Mischief</i>	10
1.6	<i>Screenshot</i> video klip Tame Impala – <i>Keep on Lying</i>	11
1.7	<i>Screenshot</i> video klip Tame Impala – <i>Keep on Lying</i>	11
1.8	<i>Screenshot</i> video klip Tame Impala – <i>Keep on Lying</i>	12
2.1	Struktur Tiga Babak.....	18
2.2	Kamera Sony A7S.....	24
2.3	Tablet Grafik HUION H610.....	26
3.1	<i>Storyboard Akalakalan</i>	31
3.2	<i>Storyboard Akalakalan</i>	31
3.3	<i>Storyboard Seruan Ajal</i>	32
3.4	<i>Storyboard Seruan Ajal</i>	32
3.5	<i>Storyboard Serigala Malam</i>	33
3.6	<i>Storyboard Serigala Malam</i>	33
3.7	Produksi video klip <i>Serigala Malam</i>	36
3.8	Produksi video klip <i>Serigala Malam</i>	37
3.9	Produksi video klip <i>Serigala Malam</i>	37
3.10	<i>Screenshot</i> proses pembuatan animasi 2D video klip <i>Akalakalan</i>	38
3.11	<i>Screenshot</i> proses pembuatan animasi 2D video klip <i>Akalakalan</i>	39
3.12	<i>Screenshot</i> editing <i>cut to cut</i> dan proses <i>compositing</i> video klip <i>Seruan Ajal</i>	40
3.13	<i>Screenshot</i> proses <i>rotoscoping</i> video klip <i>Serigala Malam</i>	41
3.14	<i>Screenshot</i> proses pembuatan animasi 2D video klip <i>Serigala Malam</i>	41
3.15	<i>Screenshot</i> editing <i>cut to cut</i> dan <i>compositing</i> video klip <i>Serigala Malam</i>	41
4.1	<i>Screenshot</i> video klip <i>Akalakalan</i>	45
4.2	<i>Screenshot</i> video klip <i>Seruan Ajal</i>	46
4.3	<i>Screenshot</i> video klip <i>Serigala Malam</i>	46

DAFTAR TABEL

2.1 Jadwal Produksi Video Klip *Akalakalan*, *Seruan Ajal* dan *Serigala Malam*



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Karya

Video klip merupakan salah satu sarana yang digunakan sebagai media publikasi *band* atau musisi yang menciptakan atau membawakan lagu tersebut. Dengan menggunakan kreativitas dan penambahan visual yang menarik, sebuah video klip dapat membawakan sebuah lagu yang dibawakan oleh musisinya akan terasa menjelaskan makna dan pemahaman yang lebih lama melekat di telinga maupun pikiran penikmatnya.

Video klip dapat dibuat menggunakan teknik *live shoot*, animasi dan penggabungan antara teknik-teknik tersebut. Di Indonesia penggunaan teknik *live shoot* sudah sangat banyak digunakan sehingga menjadi hal yang umum. Video klip menggunakan teknik animasi 2D masih jarang digunakan dalam mempresentasikan sebuah grup musik apalagi mencitrakan karakter sebuah grup musik. Padahal animasi merupakan sarana *alternative* yang menjanjikan karena di samping masih jarang dipakai di Indonesia, juga memiliki sifat khas, unik, dan eksperimental

Ada beberapa grup musik yang menggunakan teknik animasi 2D, baik yang sepenuhnya menggunakan teknik *live shoot* maupun penggabungan antara teknik animasi 2D dan *live shoot*. Contoh video klip yang menggunakan teknik animasi 2D adalah “Feels Like We Only Go Backward” dan “Elephant” lagu dari Tame Impala dan “Elbow Pain” dari Glue Trip. Ketiga Video klip tersebut sepenuhnya menggunakan teknik animasi 2D yang mampu menggambarkan lirik dan menghipnotis penonton untuk terlarut dalam visual serta menyertakan beberapa simbol dan warna tertentu sebagai hal yang mempertegas video klip tersebut. Sedangkan contoh video klip yang menggunakan teknik penggabungan antara *live shoot* dan animasi 2D adalah “Mind Mischief” dari Tame Impala. Dengan menggunakan penggabungan teknik antara *live shoot* dan animasi 2D sehingga membuat video klip tersebut memiliki satu kesatuan yang melahirkan keunikan tersendiri dan kesan imajinatif.

The Arcadia Band merupakan *band* beraliran *rock* asal Kabupaten Jember yang berdiri sejak 2006, *band* ini berangkat dari *roots* dan *rules* Blues serta *Rock n Roll*, dalam perkembangannya, *band* ini menambahkan unsur *Psychedelic* dan *rock klasik* dengan menonjolkan kedalaman lirik liar seperti nuansa musik *rock* tahun 60' – 80' yang diusung di era musik modern. Pada tahun 2015 The Arcadia Band merilis album perdana dengan judul “*If I Blablabla*”, album ini mengusung nuansa *Blues* dan *Rock n Roll* dari musik juga lirik yang dikemas dengan *sound* modern. Di dalam album ini The Arcadia Band menciptakan dan mengimplementasikan musik sebagai cerminan idealisme masing-masing personil.



Gambar 1.1 Foto The Arcadia Band
Sumber : Dokumentasi The Arcadia Band

Upaya untuk kembali menggairahkan musik *rock* pernah dibuat dan diadakan oleh beberapa televisi swasta nasional, yaitu menampilkan *band-band* *rock* yang pernah berjaya di masanya, baik secara *live perform* maupun menampilkan video klip *band* tersebut. namun hal itu tidak berlangsung lama karena hanya penggemar setianya saja yang menikmati, sedangkan generasi

sekarang terlihat sedikit sekali antusias mereka. Lagi-lagi eranya berbeda, era *rock* dulu biasa muncul di televisi sekarang tidak ada sama sekali diganti oleh musik ringan minim kreativitas serta *skill* dan lebih mengedepankan gaya berpenampilan.

Namun demikian musik berkualitas di Indonesia baik *rock* maupun genre lainnya masih ada dan hidup, hanya saja tidak masuk dalam televisi nasional. Pertunjukan musik *rock* masih ada dan masih berlanjut terutama di ibukota Jakarta walau tidak di panggung konser megah, melainkan di *cafe-cafe* dalam bentuk *a tribute to* atau pertunjukan bersama yang biasanya diisi oleh grup musik *rock* yang besar di tahun 90an. Kota Surabaya dan Malang juga tempat berlangsung pertunjukan band *rock* 90'an juga Bandung. Di luar kota-kota tersebut musik *rock* klasik masih berdenyut di kota-kota di Provinsi Kalimantan Selatan, seperti Banjarmasin dan Banjar Baru. Karena di sana mereka memiliki komunitas *rock* klasik yang konsisten dalam menggelar pertunjukan musik *rock regular* tahunan. Namun tanpa adanya pengemasan video klip yang lebih kreatif, unik dan eksperimental diharapkan dapat menarik minat dan apresiasi musik *rock* terutama untuk generasi sekarang.

Perkembangan video klip pada saat ini sudah semakin maju dan kreatif, banyak para pembuat video klip yang berlomba-lomba untuk membuat karya video klip yang lebih baik, agar dapat diterima dan disukai oleh masyarakat. Para pembuat video klip kini lebih diuntungkan dengan adanya teknologi yang semakin canggih dan menyajikan sebuah video yang memiliki kualitas gambar yang lebih baik. Karya video klip akan lebih unggul dan memiliki kelebihan tersendiri. Memproduksi video klip seorang sutradara harus memiliki ide kreatif agar bisa menciptakan karya yang unik. Menurut Naratama, (2004:194) "Kreativitas yang tumbuh dari sebuah imajinasi visual dimetakan dalam ruang-ruang memori daya khayal dalam diri kita masing-masing. Untuk itu, apa yang kita lihat, kita sentuh, kita rasakan, kita nikmati, kita dengar, dan kita renungkan semuanya merupakan proses dari penjelmaan imajinasi verbal menjadi karya nyata." Pengkarya yang mengambil peminatan dalam penyutradaraan membuat video klip menggunakan teknik penggabungan *live shoot* dan animasi 2D yang akan menyajikan visual

yang lebih khas, unik serta eksperimental, serta ingin mengaburkan batas antara visual nyata dan imajinatif dalam pembuatan video klip The Arcadia Band, tentunya dengan pengemasan video klip yang lebih menarik, khususnya di industri musik *rock*, sehingga mampu menarik minat penonton dalam menangkap visual-visual yang lebih variatif serta menonjolkan isi lirik dalam video klip yang akan dibuat. Video klip ini juga sebagai media promosi dan eksistensi The Arcadia band, agar semakin dikenal oleh masyarakat luas, juga diharapkan bisa membantu pergerakan *band* yang sudah lebih dari 10 tahun berkiprah di blantika musik *rock indie* Indonesia. Sehingga pengkarya tertarik untuk mengangkat lagu dari The Arcadia band untuk menjadi karya tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Video Klip The Arcadia Band Menggunakan Teknik Penggabungan Animasi 2D dan *Live Shoot*”.

1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Live shoot dapat diartikan yaitu pengambilan gambar bergerak secara langsung. *Live shoot* juga dapat dikatakan sebagai *video shooting* di mana dalam pengerjaannya diperlukan *editing* yang menyempurnakan hasil *shooting*. Pengertian *live shoot* itu sendiri adalah serentetan perekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian dramatik lainnya dan disusun pada saat proses *editing*, dan semuanya ini apabila di satukan dapat menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonnya terhanyut (Gotot, 2010:95). Beberapa unsur teknis juga berpengaruh dalam penerapan *live shoot* seperti penggunaan kamera untuk menentukan keberhasilan dalam penyampaian pesan, pengaruh intensitas cahaya terhadap ketajaman gambar, serta penggunaan warna untuk kesesuaian gambar dalam menangkap ruang yang terbatas.

Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah *frame per second* (fps). Misalkan animasi

diset 25 fps berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam satu detik. Semakin besar nilai fps, maka akan dapat terbentuk animasi yang terkesan halus.

Menurut Reiber (1994) Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia-Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi juga bisa diartikan sebagai gambar yang membuat objek menjadi seolah-olah hidup, Objek dalam gambar juga bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, atau *special effect*.

Dalam pembuatan karya video klip ini pengkarya akan menggunakan jenis animasi *digital animation* atau biasa disebut dengan animasi 2 dimensi. Animasi 2 Dimensi merupakan jenis animasi murni dengan menggambar di komputer dan peralatan yang digunakan sudah serba digital. Mengingat perkembangan karya animasi dari dulu hingga saat ini tidak dapat dipisahkan dengan penciptaan perkembangan teknologi perekaman dan teknologi menafsir gerak untuk merekam dan menciptakan kehidupan (Gotot, 2010:25). Model animasi 2 dimensi di buat atau diedit di komputer menggunakan gambar *bitmap* 2D, atau dibuat dan diedit menggunakan gambar vektor 2D. Animasi ini termasuk versi teknik tradisional yang terotomatisasi dalam komputer. Dalam membuat sebuah animasi 2 dimensi diperlakukan teknik khusus, agar animasi yang dihasilkan berkualitas. Beberapa teknik yang digunakan di antaranya :

1. *Tweeting* atau *inbetweening*

Tweeting atau *inbetweening* merupakan proses pembuatan *frame* secara otomatis antara dua gambar yang berbeda untuk memberikan tampilan bahwa gambar pertama akan berubah menjadi gambar kedua. Perubahan ini dapat berupa perubahan bentuk atau perubahan koordinat. Penggunaan *tweening* sangat berguna bagi *animator* terutama dalam hal kecepatan membuat animasi.

2. *Morphing*

Morphing merupakan efek khusus dalam animasi yang berguna untuk mengubah (*morph*) atau gambar menjadi gambar lain dengan perubahan yang halus. Efek ini sering digunakan untuk menggambarkan perubahan wajah seseorang menjadi wajah orang yang sama sekali lain. Contohnya adalah perubahan wajah seseorang menjadi wajah orang yang sama sekali lain.

3. *Onion Skinning*

Onion Skinning merupakan teknik yang digunakan untuk membuat animasi kartun dan pengeditan video untuk melihat beberapa *frame* pada satu waktu. Dengan cara ini animator atau editor dapat membuat keputusan mengenai bagaimana membuat atau mengubah gambar berdasarkan gambar sebelumnya.

4. *Rotoscoping*

Rotoscoping adalah teknik animasi di mana animator mengambil gerakan nyata suatu dari film, secara *frame by frame*, dan digunakan untuk film animasi. Awalnya, pre-rekaman film *live action*, gambar yang diproyeksikan ke sebuah panel kaca yang beku dan digambar ulang oleh animator. Peralatan proyeksi ini disebut peralatan *rotoscope*, walaupun perangkat ini telah digantikan oleh komputer dalam beberapa tahun terakhir. Teknik *rotoscoping* disebut juga dengan teknik penjiplakan. Melakukan teknik *rotoscoping* tidak terlalu sulit namun membutuhkan ketelitian, karena kita harus menggambar ulang *frame* dari satu objek. Dalam industri efek visual, istilah *rotoscoping* merujuk kepada teknik secara manual dalam piringan *live-action* agar dapat dikomposisikan dalam *background*. *Rotoscoping* biasanya digunakan untuk mempelajari gerakan dari manusia atau hewan.

Pengkarya yang mengambil peminatan sebagai sutradara harus dapat menggunakan gambar secara efektif untuk menciptakan reaksi penonton sekaligus harus tahu kapan akan memotong adegan dalam *scene*, dan kapan menggunakan *close-up* atau *long shot*. *Timing* sangat penting dalam karya animasi karena setiap karakter dalam animasi tidak bisa diharapkan secara langsung dapat membangun

dirinya sendiri kepada penonton seperti yang bisa dilakukan oleh karakter dalam *live shoot*. *Timing* adalah suatu pokok yang tidak boleh terabaikan. Oleh karena itu harus betul-betul mengenal dan mengerti musik yang akan digarap serta bisa dihitung secara detail hingga bisa dibuat desain visual untuk bisa direalisasikan menjadi sejumlah gambar yang tepat dan pas secara pengaturan tempo dan ritme. Dari inilah film atau video klip sebagai karya audio-visual betul-betul diterapkan. Penguasaan ritme, tempo sebagai unsur *musical* dan bunyi harus diperhatikan, karena pengaturan *timing* secara tidak langsung akan menciptakan ritme dan tempo yang filmis dan harmoni, serta nyaman untuk ditonton atau video klip yang disajikan akan mendapatkan sambutan yang baik dan positif dari penonton, khususnya di industri musik *rock* Indonesia.

1.3 Kajian Sumber Penciptaan

Penciptaan sebuah karya audio visual harus berdasarkan sumber ilmu pengetahuan baik teori maupun praktik, sehingga mampu dipertanggungjawabkan secara akademik. Kajian sumber penciptaan karya pada video klip The Arcadia Band tidak hanya dari karya yang sudah ada tapi juga dari beberapa buku, pengkarya menggunakan dua buah buku sebagai referensi, yaitu buku Sumbo Tinurbo (2015) *Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global* dan buku Gotot Prakoso (2010) *Animasi; Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*.

Buku karangan Sumbo Tinurbo (2015) *Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global* memberikan pengetahuan tentang bagaimana cara berkomunikasi lewat tanda visual dengan mengedepankan unsur kebaruan, dan lebih komunikatif, dengan penyampaian pesan yang lebih bersifat simbolik dan dapat dipertanggungjawabkan secara konseptual, artistik, komunikatif dan persuasif.

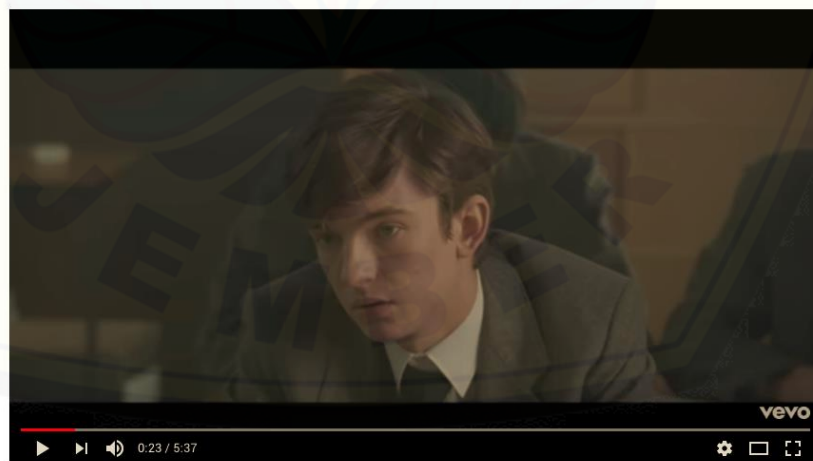
Buku karangan Gotot Prakoso (2010) *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia* memberikan gambaran tentang Animasi yang menjadi sebuah pengertian tidak terbatas hanya untuk suatu jenis film saja tetapi juga bisa dalam bentuk berbagai hal karya seni kinetik (*kinetik art*) atau karya seni yang terkesan

bergerak atau karya terapan. Buku ini juga berisi tentang dasar-dasar animasi, baik film, *game*, ataupun bentuk aplikasi animasi. Buku ini juga membahas berbagai masalah dan pengetahuan dasar dan teknik dasar dan sekaligus sebagai apresiasi untuk penciptaan budaya audiovisual dengan animasi.

Pengkarya juga terinspirasi dari beberapa karya video klip yang terbilang unik dan menarik. Beberapa contoh video klip tersebut yaitu :

1. Video klip Tame Impala (2013) dengan judul *Mind Mischief*

Video klip ini menjadi referensi untuk penerapan penggabungan teknik *live shoot* dan animasi. Video klip ini menggunakan teknik *live shoot* di awal cerita tanpa adanya pergerakan kamera dan *zoom in* perlahan, membuat penonton menjadi fokus pada objek yang berada di dalam *frame*. Menuju klimaks cerita terjadi transisi dari teknik *live shoot* ke teknik animasi, efek menggunakan *marijuana* di visualkan dengan penuh imajinasi, seolah-olah mereka sedang bercinta di luar angkasa, visualisasi tersebut menjadikan video klip ini sangat unik, menarik, dan berkarakter. Video klip ini menginspirasi pengkarya dalam memvisualisasikan video klip yang digarap.



Tame Impala - Mind Mischief

Gambar 1.2 Screenshoot video klip Tame Impala – Mind Mischief
Sumber : www.youtube.com/results?search_query=tame+impala+mind+mischief



Tame Impala - Mind Mischief

Gambar 1.3 Screenshot video klip Tame Impala – Mind Mischief

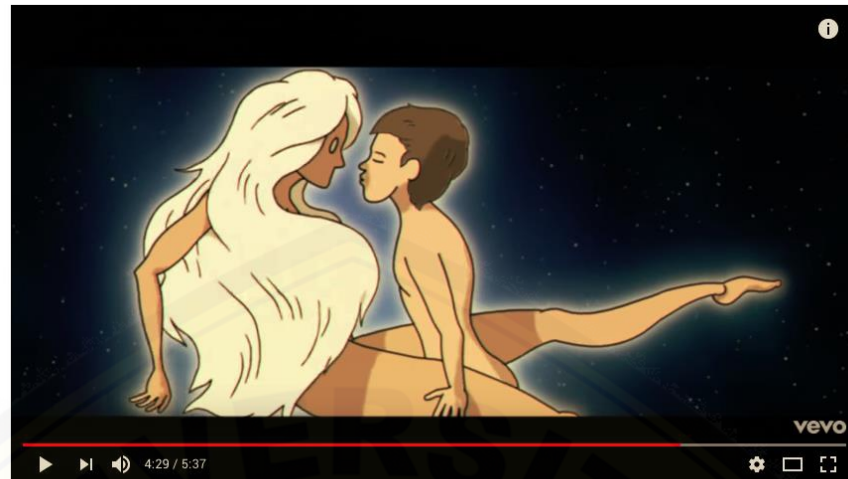
Sumber : www.youtube.com/results?search_query=tame+impala+mind+mischief



Tame Impala - Mind Mischief

Gambar 1.4 Screenshot video klip Tame Impala – Mind Mischief

Sumber : www.youtube.com/results?search_query=tame+impala+mind+mischief



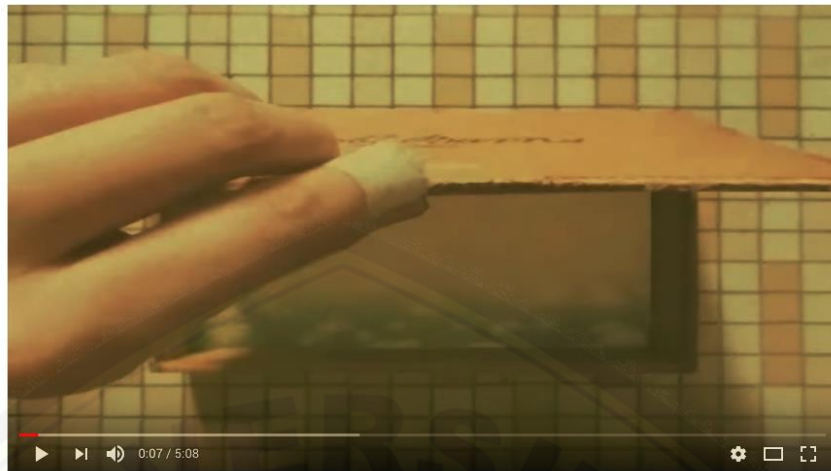
Tame Impala - Mind Mischief

Gambar 1.5 Screenshot video klip Tame Impala – Mind Mischief

Sumber : www.youtube.com/results?search_query=tame+impala+mind+mischief

2. Video klip Tame Impala (2012) dengan judul *Keep on Lying*

Video klip ini memberikan gambaran bahwasanya pembuatan video klip dengan menggunakan teknik penggabungan *live shoot* dan animasi dapat dilakukan bersama dalam satu *frame*. Pada video klip ini teknik *live shoot* digunakan sebagai *background* dengan penggunaan *opacity* yang rendah sehingga gambar *background* terlihat tidak begitu dominan, sedangkan teknik animasi digunakan sebagai objek utama dan menjadi titik fokus pada video klip ini. Video klip ini menginspirasi pengkarya dalam memvisualisasikan video klip yang akan digarap.



Tame Impala - Keep on Lying

Gambar 1.6 Screenshoot video kli Tame Impala – Keep on Lying
Sumber : www.youtube.com/watch?v=zZY5bfBVyzk



Tame Impala - Keep on Lying

Gambar 1.7 Screenshoot video klip Tame Impala – Keep on Lying
Sumber : www.youtube.com/watch?v=zZY5bfBVyzk



Tame Impala - Keep on Lying

Gambar 1.8 Screenshoot video klip Tame Impala – Keep on Lying
Sumber : www.youtube.com/watch?v=zZY5bfBVyzk

1.4 Tujuan

Tujuan yang akan disampaikan pada video klip ini adalah:

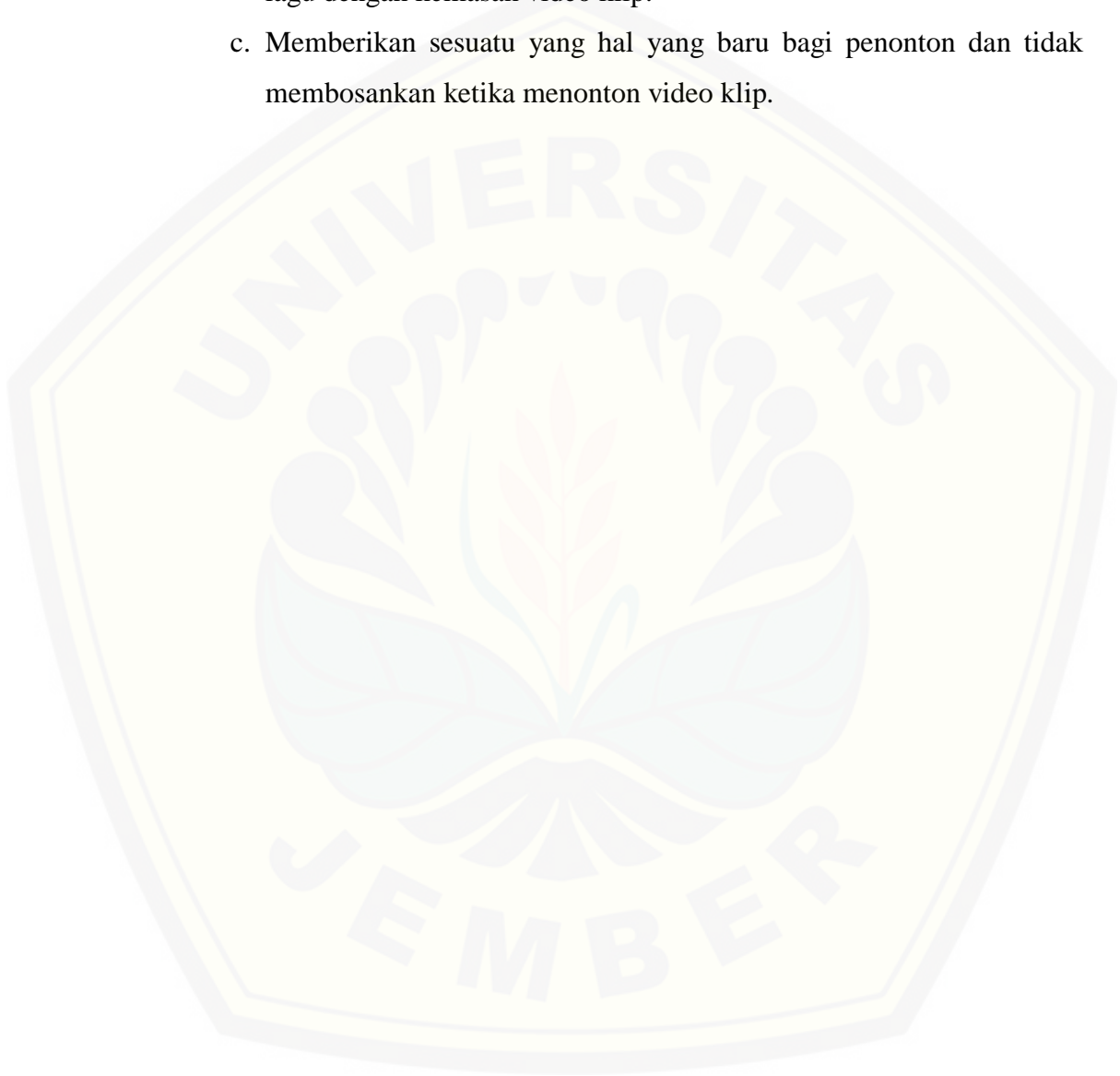
1. Menyampaikan pesan dalam lirik lagu serta mencerminkan karakter band.
2. Sebagai sarana promosi dan eksistensi The Arcadia Band.
3. Mendapatkan gaya eksperimen penggabungan teknik *live shoot* dan animasi 2D yang memiliki ciri khas tersendiri.

1.5 Manfaat

1. Bagi Pengkarya
 - a. Menciptakan gaya visual baru dalam penciptaan video klip musik dan menarik perhatian masyarakat terhadap *band* yang bersangkutan.
2. Bagi Mahasiswa Televisi dan Film
 - a. Sebagai bahan rujukan dan kajian dalam pembuatan video klip.
 - b. Sebagai referensi penggarapan video klip menggunakan penggabungan teknik *live shoot* dan animasi 2D.
 - c. Sebagai referensi penggunaan dan penggabungan teknik pada penggarapan video klip.

3. Bagi Penonton Karya

- a. Mampu menjadi tayangan yang mampu mengedukasi, menginspirasi serta sebagai hiburan bagi masyarakat.
- b. Mampu menarik perhatian masyarakat supaya lebih bisa menikmati lagu dengan kemasan video klip.
- c. Memberikan sesuatu yang hal yang baru bagi penonton dan tidak membosankan ketika menonton video klip.



BAB 2. KEKARYAAN

2.1 Gagasan

2.1.1 Gagasan Umum

Berangkat dari permasalahan dan latar belakang di atas, didapatkan ide dan gagasan untuk membuat sebuah karya video klip. Dalam persiapan penentuan ide dilakukan kurang lebih selama dua bulan untuk bisa menyampaikan konsep yang diharapkan, mengingat penggarapan sebuah video klip dibutuhkan kematangan ide dan keunikan visual yang ingin ditampilkan, pendeknya durasi yang digunakan juga berpengaruh terhadap pemilihan gambar dan pemaknaan lirik lagu yang ingin disampaikan. Pemahaman lirik lagu sebagai landasan utama dalam penggarapan video klip harus di bedah secara mendalam, setelah konsep benar-benar dikuasai dan paham dengan apa yang akan disampaikan, maka dilakukan diskusi kecil dengan para personil The Arcadia Band untuk mendapatkan sebuah gambaran dari lirik lagu ke dalam bentuk visual meliputi aspek gambar, bentuk, warna, obyek, dengan tujuan mencari titik utama dalam setiap *frame*.

Dalam pembuatan karya ini pengkarya membuat video klip dari The Arcadia Band yang berjudul *Akalakalan*, *Seruan Ajal*, dan *Serigala Malam*. Lagu *Akalakalan* merupakan kritikan dari generasi muda yang mulai gelisah terhadap permainan penguasa melalui propaganda media. Lagu *Seruan Ajal* bercerita tentang pengalaman dan tragedi aneh sebelum kematian. Sedangkan lagu *Serigala Malam* menceritakan buronan kriminal yang dipermainkan oleh hukum.

Segmentasi penonton dalam karya Segmentasi penonton dalam karya ini ditujukan untuk masyarakat di atas usia 17 tahun, karena dalam video klip ini memunculkan beberapa bahasa dan simbol-simbol khusus. Sehingga video klip ini tidak untuk ditonton oleh masyarakat dibawah umur. Lirik lagu *Seruan Ajal* mengisahkan seorang lelaki yang menunggu kematian di sebuah serta beberapa *insert* gambaran masa lalu tentang adegan kekerasan yang tidak baik di tonton oleh anak di bawah umur. Video klip The Arcadia Band lebih banyak mengangkat masalah-masalah yang ada di dalam masyarakat. Materi dan lirik lagu The Arcadia Band pun tergolong musik khusus di kalangan orang dewasa.

Karya ini diharapkan dapat dinikmati masyarakat luas khususnya para generasi muda. Maksud dari penggarapan video klip ini bertujuan supaya lebih mengenalkan musik *rock* secara luas, karena video klip ini dinilai lebih efektif sebagai media penyampaian komunikasi dan promosi secara luas kepada masyarakat, ketiga video klip ini dapat memberikan suatu gambaran yang unik dari sebuah lagu dengan penggunaan unsur-unsur visual yang ditampilkan sehingga penonton dapat terhipnotis dan menikmati sajian dari video klip ini. Promosi lagu menggunakan radio, televisi, dan media sosial dirasa tidak cukup untuk menunjukkan eksistensi kepada masyarakat. Sehingga dibutuhkan upaya promosi publikasi yang lebih menjangkau masyarakat luas yakni dengan menggunakan media video klip.

2.1.2 Gagasan Khusus

Dari penggarapan ketiga video klip ini pengkarya yang mengambil peminatan sebagai sutradara berperan menciptakan konsep dan visual yang dapat memberikan rasa serta nuansa berbeda dari penggarapan video klip yang pernah ada. Pengkarya juga berdiskusi dengan animator untuk menyamakan visi dalam membangkitkan emosi yang dapat mewakili isi dari ketiga video klip yang akan dibuat. Menurut Djayadiningrat (2008:42) “video musik adalah memvisualkan lagu atau musik” Setelah mengetahui dasar arti dan fungsi video klip, pembuat video klip hendaknya mempersiapkan tahapan-tahapan produksi video klip. Makna yang terkandung dalam pesan sebuah video klip merupakan perpaduan dari unsur-unsur video klip untuk menghasilkan kerangka konsep video klip, menurut Dennis (2008:43), dikategorikan sebagai berikut:

1. Memvisualkan penampilan penyanyi

Maksudnya, dari awal hingga akhir penayangan video itu hanya menampilkan penyanyi atau band saja, tanpa ada adegan yang diperankan oleh seorang model pendukung. Yang satu biasanya diterapkan pada penyanyi/*band* baru yang tentunya punya kemampuan atau performa cukup bagus.

2. Memvisualkan penampilan penyanyi dengan *insert* adegan

Maksudnya, selain memvisualkan *lipsync* penyanyi, juga disisipkan *insert* yang berupa rangkaian adegan yang memvisualkan sebuah cerita. Di mana dalam visual cerita itu bisa diperankan oleh penyanyi itu sendiri jika memang mampu atau bisa juga dengan bantuan seorang model pendukung.

3. Memvisualkan adegan tanpa penampilan penyanyi

Dalam hal ini keseluruhan isi video tidak memvisualkan penyanyi atau band tetapi hanya diisi dengan adegan-adegan yang diperankan oleh model.

Dari ketiga video klip yang dibuat pengkarya menggunakan kerangka konsep visual yang banyak menampilkan penyanyi dengan *insert* adegan dengan konsep narasi dan visual yang berbeda-beda. Pengkarya menggunakan teknik penggabungan *live shoot* dan animasi 2D. Teknik ini menjadi landasan untuk memvisualkan tiga karya tugas akhir video klip. Pemahaman ketiga kerangka konsep mengenai pembuatan video klip di atas menjadi acuan pengkarya dalam mengaplikasikan penggabungan teknik *live shoot* dan animasi 2D ke dalam masing-masing video klip yang berjudul *Akalakalan*, *Seruan Ajal*, dan *Serigala Malam*.

Konsep ketiga video klip The Arcadia Band berbeda-beda dari setiap lagu, karena pengkarya harus bisa menggambarkan suasana dan rasa dalam setiap lagu. Lagu *Akalakalan* menceritakan generasi muda yang mengalami masa kekacauan atas perlakuan para penguasa. Lagu ini menggunakan teknik animasi 2D di awal cerita dengan tokoh utama menggunakan *live shoot*. Pada lagu ini kekacauan diperlihatkan dengan pergantian dan perpindahan *background* yang begitu cepat hampir di seluruh penggambaran video klipnya. Lagu *Seruan Ajal* menceritakan seorang lelaki paruh baya yang hidup sendiri di sebuah daratan tanpa penghuni sampai ajal akan menjemput. Lagu ini menggunakan seorang tokoh paruh baya berusia sekitar 30 tahun dengan teknik *still camera* lebih banyak variasi ukuran gambar. Karena ingin memperlihatkan sebuah perpindahan gambar yang cepat pada ritme lagu serta penempatan gambar *tracking* yang lembut untuk menambahkan kesan dramatis. Lagu *Serigala Malam* menggunakan banyak

variasi gambar da awal hingga akhir cerita serta menggunakan penggabungan animasi 2D menggunakan teknik *rotoscoping* pada beberapa adegan untuk lebih mendramatisasi isi, lirik, dan cerita dari lagu tersebut.

2.2 Garapan

Proses penciptaan karya video klip ini memiliki beberapa tahapan. Tahapan tersebut memiliki bagian masing-masing yang menjadi aspek penting dalam proses perancangan karya. Tahapan-tahapan dalam penciptaan karya video klip ini terdiri atas:

1. Pra produksi;
2. Produksi;
3. Pasca Produksi.

2.2.1 Pra produksi

Di dalam kerja pra produksi ada beberapa tahapan dan langkah-langkah kerja yang digunakan sebagai landasan pada proses produksi. Peranan proses pra produksi bagi seorang sutradara sangat penting, karena merupakan proses perencanaan segala aspek pendukung dalam sebuah produksi.

a. Melakukan Riset

Melakukan riset sebanyak mungkin dengan mencari referensi dari situs-situs seperti *google* atau *youtube*.

b. Ide dan konsep yang matang

Setelah mendapatkan referensi, sutradara melakukan *sharing* dengan personil The Arcadia Band untuk membuat ide dan konsep yang menarik, dengan berdasarkan pemahaman lirik lagu.

c. Perancangan *Storyboard*

“Dalam memproduksi video klip, hal pertama yang harus dilakukan adalah menuangkan ide dan konsep dalam proposal dan *storyboard*, karena dari proposal dan *storyboard* seorang sutradara video klip dapat

mengungkapkan imajinasinya melalui struktur proposal serta gambar-gambar konsep visual yang bercerita (Andi fachrudin 2010:107).

d. Perekrutan *Crew*

Crew merupakan sekelompok pekerja atau sumber daya manusia yang bertanggung jawab terhadap produksi film atau video. Penetapan *crew* harus bersama *crew* dan tim yang kompak dengan dipimpin seorang sutradara dalam pelaksanaan produksinya. Dalam penentuan *crew* tidak ada patokan berapa jumlahnya. Semuanya sangat tergantung dari produksi itu sendiri seberapa banyak tenaga yang dibutuhkan.

Pra produksi merupakan salah satu tahap sebelum melakukan pembuatan sebuah karya. Pengkarya melakukan sejumlah persiapan yang terangkum dalam sebuah jadwal. Adapun penjadwalan secara rinci dijabarkan dalam tabel berikut :

No.	KEGIATAN	APRIL				MEI				JUNI				JULI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	PPM 1	■															
2.	PPM 2			■	■	■											
3.	PPM 3						■										
4.	PRODUKSI									■	■	■	■				
5.	PASCA PRODUKSI													■	■	■	■

Tabel 2.1 Jadwal Produksi Video Klip *Akalakalan*, *Seruan Ajal* dan *Serigala Malam*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)

Proses pembuatan video klip The Arcadia Band dengan judul lagu *Akalakalan*, *Seruan Ajal*, dan *Serigala Malam* ini memerlukan waktu empat bulan. *Pra Production Meeting 1* (PPM 1) dilaksanakan pada minggu awal di bulan April 2018. Pengkarya sebagai sutradara akan melakukan berbagai persiapan sebelum melakukan produksi seperti, pemilihan lagu, bedah lirik lagu,

pemilihan tema yang digunakan, dan konsep cerita. *Pra Production Meeting 2* (PPM 2) seluruh *crew* berkumpul untuk membahas jadwal dan segala persiapan produksi diantaranya, pembuatan *shot list*, survey lokasi syuting, perijinan tempat *equipment* yang di perlukan, dan *briefing talent*. Pada tahap ini setiap *crew* mulai bekerja sesuai divisinya dan memberikan laporan kepada pengkarya sebagai bahan pertimbangan sebelum *final checking* pada semua divisi. Penjadwalan disusun secara rinci dan detail mulai dari pra produksi, produksi, sampai pasca produksi terutama biaya dan apa saja alat yang digunakan serta batas waktu yang diperlukan. Pada *Pra Production Meeting 3* (PPM 3) pengkarya beserta *crew* membahas kesiapan dan kendala dari setiap divisi. Setiap hal yang telah dibahas saat pra produksi harus sudah disetujui seluruh *crew* dan mulai jadwal hingga pengambilan gambar dan suara pada PPM 3 lalu produksi baru bisa dilaksanakan.

2.2.2. Produksi

Proses produksi di mulai dari rekaman lagu sebanyak 6 lagu dan pemilihan 3 lagu terpilih yang sesuai dengan karakter band serta dilanjutkan dengan pengambilan gambar yang berlangsung selama empat minggu. Setelah pengambilan gambar selesai, produksi selanjutnya adalah *rotoscoping*. *Rotoscoping* merupakan tahap proyeksi *frame-per-frame* dari video *live shoot* dan digambar ulang melalui proses *tracing*. Pada proses pasca produksi pengkarya memasuki tahap *compositing* dan *rendering* yang berlangsung mulai bulan Juli 2018 pada minggu kedua.

2.2.3. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah salah satu tahap dari proses pembuatan sebuah karya. Pada tahap ini pengkarya melakukan editing terhadap gambar yang telah diproduksi. Editing gambar akan dilakukan pada minggu kedua di bulan Januari 2018. Tahap yang dilakukan antara lain :

- a. Editing video

Melakukan pemilihan video untuk di edit sesuai cerita dimana materi yang telah dibuat pada waktu proses *shooting* akan diolah menjadi sebuah karya yang utuh. Peranan sutradara pasca produksi sangatlah penting karena segala bentuk perencanaan *editing* sudah direncanakan setelah memahami naskah kemudian berimajinasi tentang visual yang akan dibuat. Proses imajinasi tersebut kemudian dituangkan dalam sudut pandang pengambilan gambar dan bentuk adegan. Sutradara sangat memperhatikan kesinambungan baik gambar, adegan dari tiap-tiap *shoot* dalam satu *scene* maupun antar *scene* satu dengan yang lain.

b. *Compositing*

Compositing bisa disebut juga proses penggabungan hasil *render* video. Pada tahap ini pengkarya memotong cuplikan dalam video yang dibutuhkan lalu menggabungkan *scene* yang telah dibuat dan mengaplikasikan transisi. *Compositing* juga merupakan tahapan dimana semua elemen gambar, tulisan dan klip animasi diproses dan disusun sehingga memperoleh sebuah rangkaian produk audiovisual.

c. *Rendering*

Setelah gambar dan suara selesai di edit, terakhir pengkarya melakukan proses *rendering*. Pada proses ini pengkarya akan mengatur dan menentukan opsi akhir secara detail untuk format video sesuai dengan kebutuhan.

2.3 Bentuk Karya

Bentuk karya dari ketiga video klip The Arcadia Band adalah memvisualkan lirik lagu dengan menempatkan personil *band* atau dengan bantuan model pendukung sebagai pembawa cerita yang akan menjadi *insert* adegan. Peranan *insert* adegan cerita dengan menggunakan gabungan teknik *live shoot* dan animasi 2D sangat penting untuk mendukung lirik lagu yang akan disampaikan dan menambahkan kesan dramatis dalam sebuah video klip. Penambahan gambar bentuk, obyek, dan penggunaan beberapa warna pilihan akan menjadi tambahan dari bagian cerita yang divisualkan. Dalam hal ini unsur teknis dalam teknik *live*

shoot akan menjadi landasan untuk menciptakan kekuatan gambar dan cerita dalam video klip yang di produksi. Berikut adalah penjabaran secara aplikatif pengkarya dalam bentuk video klip The Arcadia Band :

1. Video Klip *Akalakalan*

Komposisi merupakan bagian dari proses visualisasi dan perencanaan desain sebuah gambar/video. Lebih detailnya, komposisi adalah pengumpulan, distribusi keseimbangan, hubungan umum objek statis dengan hal-hal yang bergerak atau menjadi bagian di dalam layar. Tujuannya adalah untuk lebih bisa memastikan kedalaman dalam memperkuat makna gambar dalam video. Dalam video klip berjudul *Akalakalan* pengkarya memfokuskan pada dua aspek yakni :

- *Timing*

Memperkuat gambar dan gerak pada aspek *timing*. *Timing* merupakan kunci dari animasi, *timing* selalu berhubungan dengan durasi dan gerak itu sendiri. *Layout* gambar yang baik dari setiap adegan harus diperhitungkan dan gerakan penting harus dibuat dalam cara yang jelas dan seefektif mungkin. *Beat* yang cepat dalam lagu ini juga menjadi pertimbangan dalam penerapan *timing* dalam video klip ini. Pengkarya memakai latar kekacauan dengan menggabungkan gambar-gambar animasi dengan kesesuaian *beat* lagu yang akan ditempatkan sebagai latar belakang tampilan video klip berjudul *Akalakalan*.

- *Morphing* dan Warna

Pada elemen selanjutnya, pengkarya yang memakai figur seorang tokoh akan menempatkan figur tokoh utama dengan tampilan secara dinamis dan berubah menjadi objek lain. Pengkarya dalam video klip *Akalakalan* akan menerapkan gaya animasi *morphing* karena pengkarya ingin menciptakan visual yang unik. *Morphing* merupakan efek khusus dalam animasi yang berguna untuk mengubah (*morph*) atau gambar menjadi gambar lain dengan perubahan yang halus. Pengkarya ingin memvisualkan seorang figur

tokoh yang mengalami kekacauan dengan menampilkan gambaran yang disesuaikan dengan *beat* lagu dan perpindahan serta gerak yang cepat ditambah *insert* beberapa figur personil yang ingin ditampilkan dengan menampilkan efek abstrak dari perpindahan tersebut. Ekspresi warna pada seluruh tampilan video klip akan divisualkan dengan nada-nada warna yang identik dengan kesan gelap, kusam, dan sedih, yang nantinya menimbulkan kesan imajinatif dan eksperimental dengan tetap berpacu pada latar musik *rock* yang kuat.

2. Video Klip *Seruan Ajal*

Kesan dramatik yang diperankan manusia dan perekaman berbagai kejadian dalam kehidupan sehari-hari akan menarik perhatian serta akan membuat penontonnya terhanyut dalam adegan dan cerita yang ditampilkan. Dalam hal ini pengkarya menggunakan *Still Camera* dan *Union Skinning* untuk mendapatkan beberapa efek :

- *Still Camera*

Karya audiovisual menciptakan waktu dan ruangnya sendiri, untuk disesuaikan dengan tiap situasi yang disesuaikan dengan jalan ceritanya. Cerita yang ditampilkan adalah tentang seorang paruh baya yang hidup sendirian menanti ajal. Situasi tersebut direpresentasikan dengan visual kesendirian dalam keseharian lelaki paruh baya menghadapi kematian. *Shot-shot* selanjutnya lebih cenderung mengarah ke *close-up* tentang keadaan di sekitar rumah lelaki paruh baya tersebut dengan kebiasaan lelaki tersebut untuk melakukan hal-hal yang berulang setiap harinya dan dilanjutkan dengan *scene* perjalanan ke tempat kematian.

- *Union Skinning*

Diperlukan gambar yang halus serta imajinatif dalam memvisualkan kejadian serta halusinasi yang ditimbulkan oleh kesendirian seorang paruh baya yang mengalami kematian dalam menanti ajalnya tiba. Dalam hal ini pengkarya menggunakan elemen *union skinning*. Penggambaran animasi dalam *scene* ini digunakan untuk membuat

gambar animasi dan menimbulkan efek yang sangat berkesan dan juga informasi lirik yang disajikan terlihat lebih hidup dan bergerak. Visualisasi yang ditampilkan pada video klip *Seruan Ajal* merupakan kejadian-kejadian janggal tentang masa lalu dan masa sekarang ketika melihat beberapa benda-benda di sekitar. Dalam hal ini benda-benda yang dilihat akan menceritakan identitasnya masing-masing sesuai dengan karakter benda tersebut dengan kehidupan lelaki paruh baya tersebut melalui latar kejadian yang berbeda-beda dalam setiap penggambarannya.

3. Video Klip *Serigala Malam*

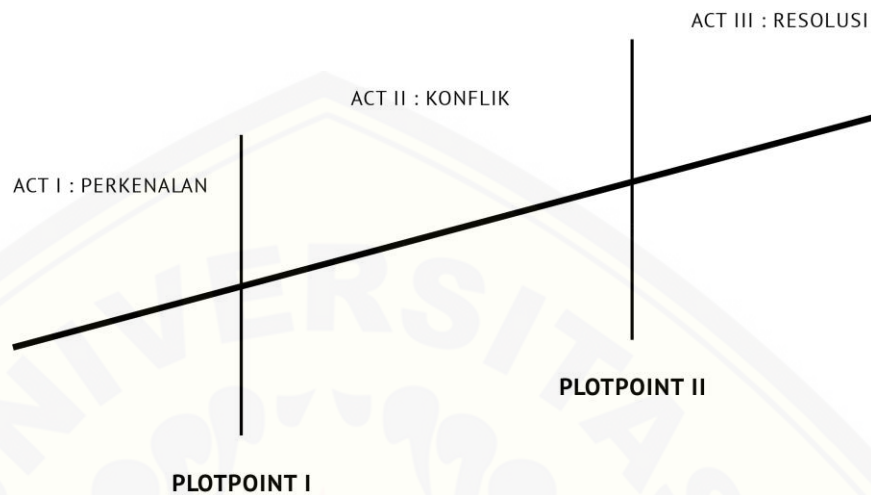
- Gerak Kamera (*Movement*)

Kamera yang bergerak dan perekaman keadaan bergerak maupun diam akan diaplikasikan dalam video klip yang berjudul *Serigala Malam*. Seorang buronan yang banyak menyajikan adegan berlari dan variasi perpindahan *scene* yang cepat, dengan menggunakan gerak kamera bertujuan untuk mengarahkan mata dan perhatian penonton. Ada detail dan permasalahan akan diberikan berbeda dan bertahap dalam setiap *scene*. Gambar-gambar *footage* bertemakan urban akan menjadi bagian pembuka dalam video klip *Serigala malam*.

- *Rotoscoping*

Peralihan gambar dari *live shoot* menuju animasi akan menjadi bagian yang sangat menarik perhatian penonton dalam video klip *Serigala malam*. Dalam hal ini pengkarya menggunakan teknik *rotoscoping*. *Rotoscoping* digunakan untuk lebih mendramatisasi isi, lirik, dan visual video klip ini dengan melacak gerak dalam *live shoot* secara *frame by frame* dan menggandakan objek secara animasi dalam bentuk yang lebih unik namun tetap memiliki kesan imajinatif. Teknik ini akan digunakan untuk menunjukkan emosi dan ekspresi lirik lagu dalam konflik cerita video klip *Serigala Malam*.

Sedangkan dalam kerangka dasar struktur cerita dari ketiga video klip yang akan diproduksi pengkarya menggunakan struktur tiga babak yang bersifat linear. Berikut gambaran plot dalam ketiga video klip tersebut



Gambar 2.1 Struktur Tiga Babak
Sumber: Google.com (2017)

2.4 Media

Pembuatan video klip ini akan menggunakan beberapa alat yang akan mendukung terciptanya sebuah karya. Secara umum untuk menciptakan karya audio visual ini memerlukan alat yang menunjang proses produksi, seperti :

a. Kamera

Untuk menciptakan karya audio visual yang baik dibutuhkan *equipment* yang baik pula demi mendukung terciptanya gambar-gambar yang bagus. Pemilihan kamera yang tepat juga mendukung gambar yang dihasilkan dalam proses penciptaan sebuah karya. Dalam pembuatan video klip ini pengkarya sebagai sutradara merujuk pada kamera Sony A7S dengan lensa 50mm. Pengkarya memilih menggunakan kamera Sony A7S dengan pertimbangan sebagai berikut :

1. Kamera Sony A7S sangat mendukung saat pengambilan gambar dengan keadaan intensitas cahaya yang minim.
2. Penggunaan kamera Sony A7S lebih fleksibel untuk digunakan.

3. Kemampuan merekam video pada kamera Sony A7S yang *full frame*.
4. Memiliki kemampuan merekam video *full HD* yang sudah menjadi *standart broadcast*.
5. Selain dapat menghasilkan video yang berkualitas *broadcast*, kamera DSLR juga memiliki kualitas foto yang baik yang sangat membantu dalam proses survei lokasi sebelum produksi dimulai.



Gambar 2.2 Kamera Sony A7S
Sumber: Google.com (2017)

Kamera DSLR tentu membutuhkan lensa untuk dapat digunakan, ada beberapa lensa yang akan digunakan dalam proses produksi video klip ini yang memiliki fungsi sesuai dengan konsep video yang dibuat. Lensa Sony 1.8/50mm memiliki *blade* diafragma sebanyak 7 buah, sehingga dapat menimbulkan lingkaran bokeh yang memiliki bulatan yang halus dan sempurna serta menghindari noise gambar pada saat cahaya sangat sedikit sesuai dengan konsep dan gaya dari ketiga video klip yang akan diproduksi.

b. Tablet Grafik HUION H610

Tablet Grafik HUION H610 digunakan untuk proses *rotoscoping*. Pemilihan tablet grafik ini untuk mendukung proses animasi pada video klip dan tablet grafik ini sudah menggunakan teknologi *Electromagnetic Digitalizer*, yaitu teknologi dimana setiap gerakan kursor atau pena digital akan diterjemahkan menjadi sinyal

digital yang akan dikirim langsung ke komputer dan setiap titik atau gerakan pada tablet akan mempresentasikan titik atau gerakan pada layar monitor. Tablet grafik ini juga dilengkapi dengan *Active Area* 10x6,25 inchi dan resolusi hingga 5080 LPI (*Line Per Inch*) serta dukungan *micro SD card* yang support hingga 64 GB sehingga dapat menyimpan gambar, brush, presets, textures, pattern, dan komponen kebutuhan grafis yang sangat mendukung dalam pembuatan video klip ini.



Gambar 2.3 Tablet Grafik HUIION H610

Sumber: Google.com (2017)

Selain media kamera Sony A7S dan tablet grafik HUIION H610 yang digunakan untuk kebutuhan produksi, pengkarya juga menggunakan beberapa *equipment* untuk melengkapi proses pengambilan gambar. Adapun peralatan lain yang akan digunakan untuk mendukung proses produksi video klip ini, antara lain adalah :

1. *Tripod*
2. *Audio Recorder*
3. *Lampu LED portable*
4. *Memory 32GB class 10*
5. *Steadycam*

2.5 Orisinalitas Karya

Karya video klip ini diharapkan menjadi bentuk karya yang unik khususnya di industri musik rock *indie* Indonesia dengan penerapan penggabungan teknik *live shoot* dan animasi 2D dan mengarahkan perhatian penonton pada visual yang menarik dengan tetap menonjolkan tampilan yang unik dan sesuai dengan cerita. Atau dalam arti lain kita mengarahkan penonton pada *timing* dan efek animasi dalam gambar yang kita sajikan. Sebelumnya penggunaan *rotoscoping* juga pernah digunakan pada video klip dari beberapa *band* di ranah Internasional, salah satu video klip A-ha dengan lagunya yang berjudul *Take on Me*. Tentu berbeda dengan video klip yang diproduksi oleh pengkarya, selain dari proses *tracing* pada teknik *rotoscoping*, yang membedakan lagi adalah jenis musik dalam video klip, A-ha adalah pengusung aliran pop, sedangkan pengkarya memproduksi video klip yang berjenis musik *rock*.

Untuk segi konten, video klip ada sedikit kesamaan dengan apa yang ditampilkan video klip Tame Impala berjudul *Mind Mischief* menggunakan *union skinning* dengan pengambilan gambar *still camera*, tapi juga ada perbedaan dengan video klip yang diproduksi, yaitu pengulangan penggunaan animasi *union skinning* yang dikombinasikan dengan banyak benda menjadi medium transisi menuju animasi yang menghubungkan dimensi lain dengan kejadian sebenarnya serta kombinasi antara adegan *live shoot* dan animasi yang tidak hanya sekali. Sedangkan pada video klip Tame impala menggunakan satu motif transisi dan hanya menggambarkan imajinasi dalam satu kejadian saja.

Dalam hal *morphing*, pengkarya dalam video klip yang berjudul *Akalakalan* dominan menggunakan animasi, sedangkan objek yang digunakan adalah perpindahan *morphing* dari figur utama menjadi sosok karakter dengan insert personil The Arcadia Band. dalam video klip Michael Jackson yang berjudul *Black or White* juga memiliki kesamaan dalam konsep penggunaan *morphing*. Perbedaan yang paling mencolok adalah penggunaan *morphing* pada video klip *Akalakalan* hampir seluruh isi cerita menggunakan banyak *morphing*, sedangkan pada video klip Michael Jackson hanya sekali yaitu di awal cerita saja. Video klip pengkarya yang memiliki banyak variasi gambar-gambar yang

menunjukkan keunikan dan kesan eksperimental tentunya akan menjadi hal baru bagi industri musik *rock* Indonesia.



BAB 3. PROSES KARYA SENI

3.1 Observasi Lapangan

Pembuatan video klip The Arcadia Band memerlukan tahap observasi yang bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan. Tahap observasi diperlukan untuk memperlancar proses produksi dalam menyesuaikan cerita dan konsep pembuatan video klip. Pengkarya melakukan proses observasi pada video klip *Akalakalan*, *Seruan Ajal*, dan *Serigala Malam* dengan membaca berbagai *literature* dan mengamati contoh video klip dengan teknik animasi 2D, *live shoot*, maupun penggabungan teknik animasi 2D dan *live shoot*

Tahap awal penciptaan karya video klip “The Arcadia Band” diawali dengan mengadakan proses diskusi dengan personil band dan *crew* untuk menyusun dan menentukan ide serta konsep, karena ada tiga video klip yang dibuat maka pengkarya melakukan pematangan proses persiapan pembuatan video klip, karena ketiganya memiliki konsep dan set lokasi yang berbeda. Pengkarya melakukan pengamatan secara langsung terhadap komunitas musik *rock*, obyek, lokasi, sarana dan prasarana, pendanaan, personel, *crew*, dan juga *talent* yang dilibatkan dalam proses pembuatan video klip The Arcadia Band dari tiga buah lagu yang diproduksi.

3.2 Proses Karya Seni

Proses pembuatan karya video klip tidak lepas dari tahapan-tahapan yang terdiri dari proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan konsep yang digarap.

3.2.1 Pra produksi

Sebelum melakukan proses produksi video klip The Arcadia Band, pengkarya melakukan riset, mencari referensi video klip dari lagu yang sudah ada. Dilanjutkan dengan proses bedah lirik, bedah lirik dilakukan agar pengkarya mengetahui hal-hal yang melatarbelakangi terciptanya lagu dan pesan yang disampaikan dengan metode berdiskusi bersama personil The Arcadia band,

seperti dalam lagu *Akalakalan* muncul dari keresahan tentang kasus HAM (Hak Asasi Manusia) yang terjadi di Indonesia dan belum juga diselesaikan oleh pihak pemerintah. Lagu *Seruan Ajal* tercipta dari kegelisahan manusia menghadapi sebuah kematian. *Serigala malam* merupakan lagu yang diangkat dari kisah kehidupan nyata seorang manusia yang mengalami ketakutan menjadi seorang buron dan selalu merasa selalu dikejar-kejar oleh kelompok orang yang tidak dikenal. Proses bedah lirik ini dilakukan untuk menentukan ide dan konsep video klip serta penentuan alur cerita yang sesuai dengan isi lagu.

1. Lirik Lagu *Akalakalan*

Nurani dibutakan

Tuhan tak dituhankan

Evolusi kekuasaan

Tuhan tak dituhankan

Godam hancurkan perlawanan

Akalakalan

Bungkam, pendam yang melawan

Kebenaran ditiadakan

Moral dijual dilacurkan

Tuhan tak di tuhankan

Godam Hancurkan perlawanan

Akalakalan

2. Lirik Lagu *Seruan Ajal*

Langkah samar hitam mencekam

Mengepal liat isyarat tamat

Dekat mendekap merayu nyawa

Bercerita lading akhirat

Menderu kencang maut datang

Lucuti dosa telanjang jiwa

Dekap mendekap merayu nyawa

Bersenandung ladang akhirat

Deru dayaku kan terhempas dengan nahas, seruan ajal

Engap nafasku kian bias tak berbekas, seruan ajal

3. Lirik Lagu *Serigala Malam*

Ruam dikota

Gaung disudut sudut jalanan malam

Tak ada tanda

Marabahaya bagai lolongan serigala

Deru mesin tua

Kian bias dimakan hingarnya pesta

Tak ada tanda

Ancaman intai tepat didepan mata

Hingga saatnya

Kabarkan kau target operasi

Berlari-lari

Kedalam hutan hilang dipepohonan

Berlari-lari

Terkam menerkam hei serigala malam

Selanjutnya proses *recording* dan *mixing* lagu untuk menentukan nuansa di tiap video klip berdasarkan pemahaman lirik guna mempermudah visualisasi dari tiga lagu yang diproduksi. Pada proses awal pengkarya menggunakan metode lagu instrument tanpa vokal untuk penyusunan *storyboard* dikarenakan *take* vokal yang molor dari diketiga lagu yang diproduksi, namun saat melakukan proses penyusunan *storyboard* pengkarya mengalami kesulitan dalam penentuan plot meskipun telah menemukan alur cerita, akhirnya pengkarya menunggu *take* vokal dan *mixing* ketiga lagu tersebut hingga selesai untuk lebih memudahkan

penyusunan *storyboard*. Berikut susunan *storyboard* dari ketiga lagu yang akan diproduksi menjadi video klip:

1. *Storyboard* Video Klip *Akalakalan*

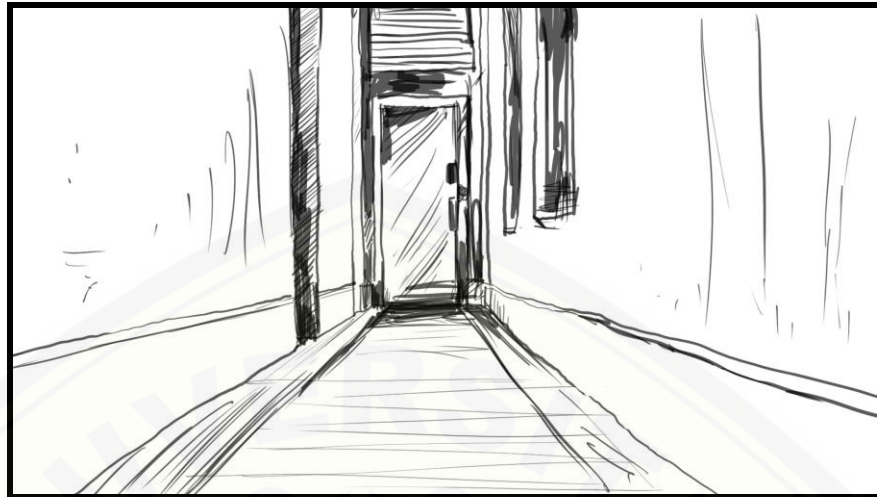


Gambar 3.1 *Storyboard Akalakalan*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)



Gambar 3.2 *Storyboard Akalakalan*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)

2. *Storyboard Video Klip Seruan Ajal*



Gambar 3.3 *Storyboard Seruan Ajal*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)

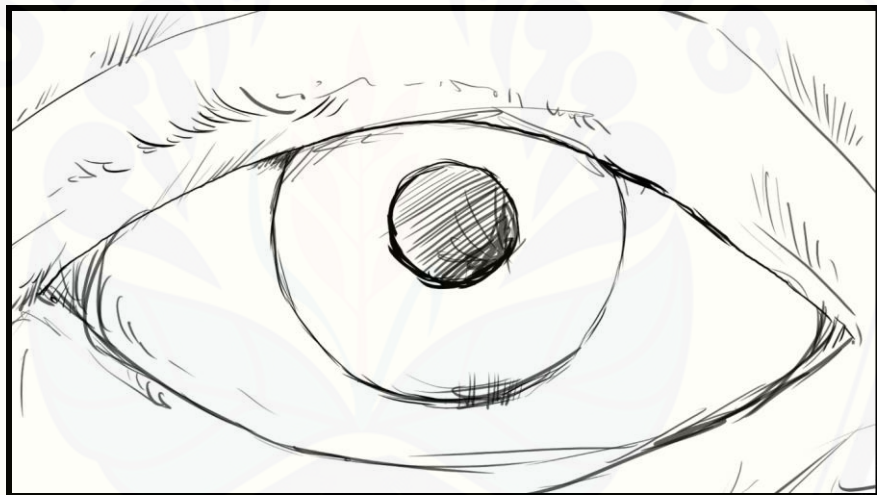


Gambar 3.4 *Storyboard Seruan Ajal*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)

3. Storyboard Video Klip *Serigala Malam*



Gambar 3.5 *Storyboard Serigala Malam*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)



Gambar 3.6 *Storyboard Serigala Malam*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)

Proses dalam pra produksi yang dilakukan selanjutnya adalah pekrutan dan pemilihan *crew*. Pengkarya memilih untuk menggunakan *crew* yang sedikit dan menyesuaikan kebutuhan di setiap video klip yang akan diproduksi dengan *crew* sekitar 3-5 orang. Pra produksi selanjutnya adalah proses penjadwalan yang disesuaikan dengan persiapan yang berbeda di setiap video klip. Dari kebutuhan tersebut pengkarya dan *crew* menjadwalkan menggarap lagu yang *Serigala malam* terlebih dahulu, dilanjutkan dengan *Akalakalan*, dan terakhir lagu *Seruan Ajal*. Pada proses perekrutan *talent*, pengkarya mencari dan memilih *talent* untuk

disesuaikan dengan kebutuhan video klip *Serigala Malam* dan berlanjut pada proses pengadeganan *talent* yang berlangsung selama 2 minggu.

3.2.2 Produksi

1. Video Klip *Akalakalan* dan *Seruan Ajal*

Pengambilan gambar video klip *Akalakalan* dan *Seruan Ajal* dilakukan secara bersamaan dan di produksi selama 3 bulan, yaitu dibulan September sampai bulan November. Proses produksi video klip *Akalakaln* dan *Seruan Ajal* mengalami perubahan pengambilan gambar dan proses pembuatan animasi yang lebih lama, karena terjadi pergantian vokalis. Hal tersebut membuat pengkarya merubah alur cerita yang disesuaikan dengan konsep pada proses pra produksi video klip *Akalakalan* dan *Seruan Ajal*. Selanjutnya pengkarya mencoba mengikuti proses kegiatan The Arcadia band, seperti pada saat latihan, *perform*, maupun *tour*. Pengkarya mengikuti proses kegiatan band untuk mengambil kebutuhan *footage* video, dan proses mendalami kembali karakter The Arcadia band dengan formasi baru untuk kebutuhan video klip *Akalakalan*, dan *Seruan Ajal*. Berikut tempat pengambilan gambar pada video klip *Akalakalan* dan *Serigala Malam* :

- a. Pada tanggal 25 Agustus 2018 dalam acara Konsevasi Ekspresi yang diadakan di Kompleks Ruko Pandora jalan Mastrip, Kabupaten Jember,
- b. Dilanjutkan pada tanggal 28 Agustus 2018 bertempat di Gedung Pusat Kegiatan Mahasiswa Universitas Jember dalam serangkaian kegiatan “Pray for Lombok” yang merupakan kegiatan galang dana untuk korban gempa di daerah Lombok dan sekitarnya,
- c. Pada tanggal 2 September 2018 dalam kegiatan Festival Musik Gudang Rock Competition bertempat di lapangan belakang Universitas Muhammadiyah Jember,
- d. Selanjutnya pada tanggal 15 September 2018 di undang kembali untuk menjadi pengisi acara Konservasi Ekspresi II bertempat di Kompleks Ruko Pandora jalan Mastrip Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember.

- e. “Tabik” *tour* dilakukan pada tanggal 21-23 September 2018 di Bali dan tanggal 28 September 2018 di Malang, dimulai dari tanggal 21 September sesi wawancara malam dengan D’OZ RADIO bertempat di jalan Sunset Road, Kompleks Pertokoan Sunset Indah II-B Block 5, Kuta, Bali. Pada saat interview di D’OZ RADIO, pengambilan gambar dirasa kurang maksimal dan semua tim mengalami kelelahan setelah melakukan perjalanan dari Jember, serta jadwal interview yang molor sekitar 2 jam. Keesokan harinya pada tanggal 22 September 2018 melanjutkan agenda *tour* di Gimme Shelter jalan Lingkar Nelayan kecamatan Cangu, Denpasar, Bali, dilanjutkan lagi pada tanggal 23 September 2018 di Twice Bar jalan Buni Sari 10, Kuta, Bali. Pada tanggal 28 September 2018 melanjutkan dan menyelesaikan rangkaian *tour* yang bertempat di Halaman Gedung B Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang.
 - f. Dan terakhir pada tanggal 30 Oktober 2018 di halaman utama Klanrock House di Perumahan Bukit Permai Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dalam kegiatan bernama Portofolio.
2. Video Klip *Serigala Malam*

Proses pengambilan gambar video klip *Serigala Malam* banyak dilakukan diwaktu malam hingga dini hari. Pada tanggal 23 Agustus 2018 pengkarya melakukan pengambilan gambar disekitar jalan Sultan Agung, Ruas Jalan Trunojoyo, Jembatan Jompo, dan Jembatan Kembar, semuanya berlokasi di daerah Kabupaten Jember. Pengambilan gambar dilakukan pada pukul 00.30-04.30 WIB. Masalah teknis saat produksi yang dihadapi pengkarya ketika proses pengambilan gambar video klip *Serigala Malam* adalah pemasangan beberapa baliho dan banner yang mengganggu didalam *frame*, akhirnya pengkarya melakukan *framing* ulang disekitar dan mencari lokasi pengambilan gambar baru. Keesokan harinya pengambilan gambar dilakukan di daerah Pasar Tanjung, namun terjadi kendala teknis dikarenakan terdapat *fog* pada kamera yang digunakan. Akhirnya pengambilan gambar ditunda dan dilanjutkan menunggu ketersediaan alat

kembali, karena masalah penggunaan alat dikampus disesuaikan oleh jadwal penggunaan. Jeda waktu menunggu ketersediaan alat, pengkarya melakukan proses editing terlebih dahulu, seperti menyiapkan kebutuhan pembuatan animasi 2D serta *cut to cut* gambar yang telah diperoleh. Hal tersebut dilakukan untuk mempercepat proses editing dalam paska produksi. Pada tanggal 3 Oktober 2018 pengkarya sebagai sutradara bersama beberapa *crew* dan *talent* melakukan pengambilan gambar di sekitar lapangan tenis dan halaman Gedung Olahraga Kaliwates, Jember pada dini hari, karena proses pengambilan pada adegan ini membutuhkan suasana jalan yang sepi, namun pada saat melakukan pengambilan gambar, terjadi gangguan dari anjing liar disekitar lokasi pengambilan gambar, kejadian tersebut membuat proses pengambilan gambar yang dijadwalkan selesai dengan cepat menjadi molor. Sesi terakhir untuk kebutuhan *rotoscoping*, pengambilan gambar dilanjutkan di lapangan belakang Perumahan Bumi Kaliwates jalan Gajah Mada kabupaten Jember.



Gambar 3.7 Produksi Video Klip *Serigala Malam*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)



Gambar 3.8 Produksi Video Klip *Serigala Malam*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)



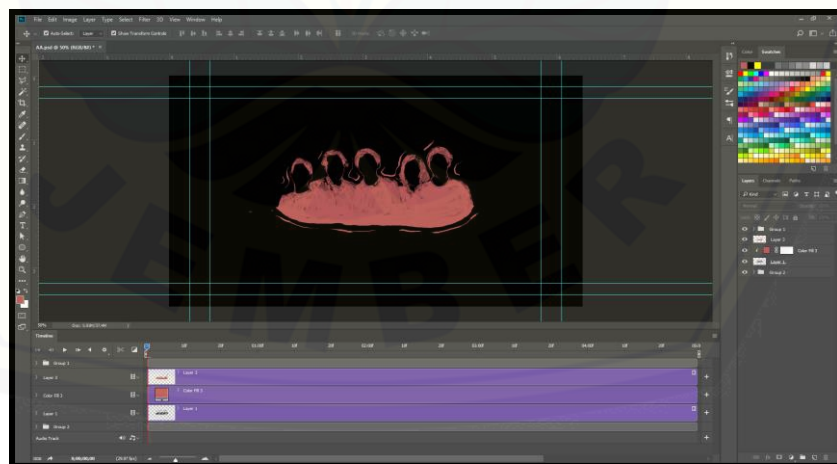
Gambar 3.9 Produksi Video Klip *Serigala Malam*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)

3.2.3 Pasca produksi

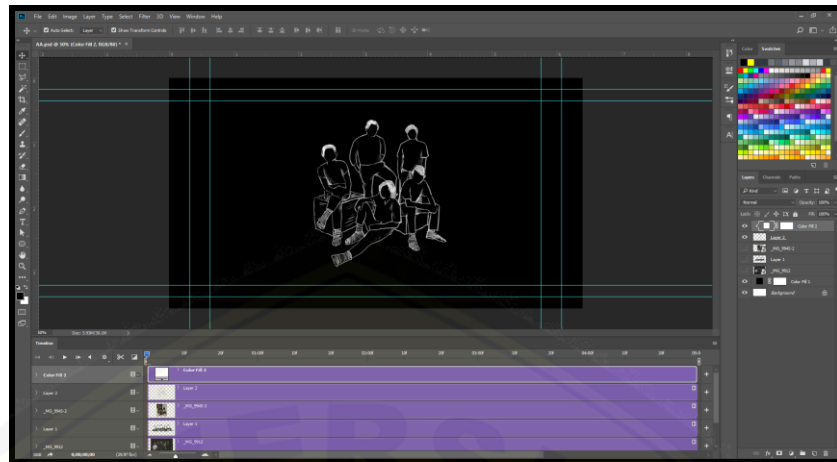
Pada proses pascaproduksi pengkarya melakukan proses Editing, pembuatan animasi, *rotoscoping*, *Compositing*, dan *Rendering*. Proses pasca produksi dilakukan selama kurang lebih 3 bulan. Dikarenakan setiap video klip memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda.

1. Video Klip *Akalakalan*

Proses editing pertama adalah menggarap gambar animasi 2D. Tahapan awal yang dilakukan adalah menggambar sketsa pada kertas dan sketsa digital, lalu digerakkan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dibantu oleh seorang animator. Penggarapan animasi 2D pada video klip *Akalakalan* dibuat sesuai dengan potongan-potongan *scene* yang diinginkan oleh sutradara. Namun proses penggarapan animasi 2D pada video klip ini tidak bias dilakukan secara maksimal, karena ketika menggunakan 30 fps proses pengerjaan membutuhkan waktu lebih lama namun hasil animasi 2D yang dihasilkan terlihat lebih halus dan rapi, penggunaan 30 fps pada animasi 2D video klip *Akalakalan* hanya menghasilkan gambar animasi sekitar 2-4 detik dalam penggarapan yang dilakukan selama kurang lebih 8, tanpa detail gambar yang halus, akhirnya pengkarya memutuskan untuk menggunakan 10 fps agar lebih menghemat waktu. Setelah proses pembuatan animasi selesai dan bahan dari *live shoot* terkumpul, pengkarya menggabungkan keduanya yang dibantu oleh seorang editor.



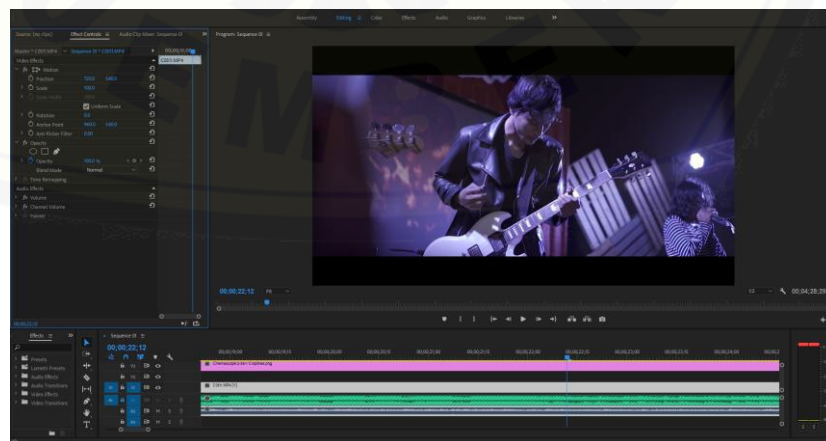
Gambar 3.10 Screenshot proses pembuatan animasi 2D video klip *Akalakalan*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)



Gambar 3.11 Screenshot proses pembuatan animasi 2D video klip *Akalakalan*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)

2. Video Klip *Seruan Ajal*

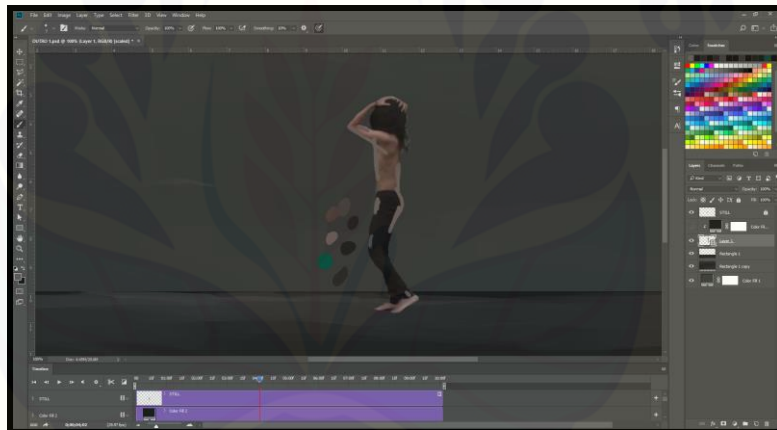
Pada video klip ini pengkarya menunggu bahan video *live shoot* terkumpul terlebih dahulu, dilanjut dengan proses editing *cut to cut*, proses editing *cut to cut* dilakukan oleh pengkarya sendiri karena merasa lebih efisien dan tidak saling menunggu antara pengkarya yang menjadi sutradara dengan editor, setelah proses *cut to cut* selesai, pengkarya baru melakukan proses pembuatan animasi 2D untuk mengisi *scene* yang kosong, pada animasi video klip *Seruan Ajal* pengkarya menggunakan 10 fps, setelah selesai kebutuhan tentang *scene* animasi 2D, pengkarya tetap menggunakan editor untuk membantu proses penggabungan video animasi 2D dan *live shoot* dalam video *Seruan Ajal*.



Gambar 3.12 Screenshot editing *cut to cut* dan proses *compositing* video klip *Seruan Ajal*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)

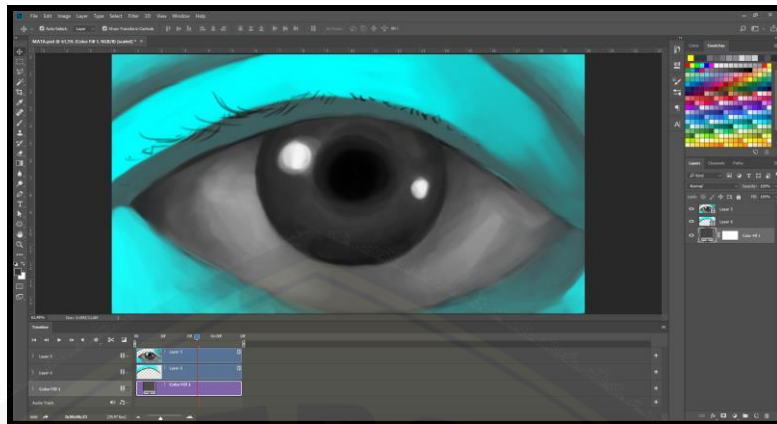
3. Video Klip *Serigala Malam*

Editing pada video klip ini dilakukan sebelum proses produksi pengambilan gambar *live shoot* selesai. Proses *cut to cut* pada video klip ini dilakukan untuk memperkirakan kesesuaian sketsa gambar animasi 2D dan *storyboard* yang sudah dibuat, pada proses animasi 2D pengkarya merubah beberapa sketsa gambar yang akan di animasikan. Setelah pengambilan gambar *live shoot* selesai pengkarya melakukan proses penggabungan cerita dalam editing *cut to cut*, setelah proses penggabungan dan penyesuaian cerita yang digarap berdasarkan kesesuaian dengan konsep dan lirik *Serigala Malam*, selanjutnya pengkarya melanjutkan pada proses *rotoscoping*.

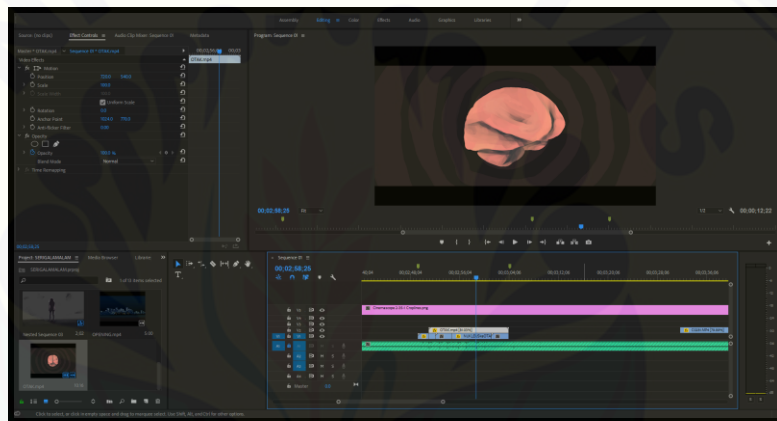


Gambar 3.13 Screenshot proses *rotoscoping* video klip *Serigala Malam*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)

Pada proses *rotoscoping* pengkarya bersama animator membuat animasi berdasarkan proyeksi video *live shoot* dengan cara *tracing frame by frame* agar bisa mendapatkan gerakan animasi 2D yang lebih menarik. Setelah proses *rotoscoping* selesai pengkarya melanjutkan membuat animasi 2D untuk melengkapi beberapa potong bagian yang kurang dan setelah proses animasi 2D selesai dilanjutkan dengan proses penggabungan dan tambahan beberapa transisi yang di bantu oleh seorang editor.



Gambar 3.14 Screenshot proses pembuatan animasi 2D video klip *Serigala Malam*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)



Gambar 3.15 Screenshot editing *cut to cut* dan *compositing* video klip *Serigala Malam*
Dok. Elmi Auliya Bayu Purna (2018)

3.3 Hambatan dan Solusi

Pada saat praproduksi, produksi, dan pascaproduksi pengkarya mendapatkan hambatan-hambatan yang mengganggu terciptanya karya tersebut. Hambatan dan solusi dari pengkarya antara lain pada saat praproduksi adalah molornya penggarapan *recording* dan *mixing* lagu *Akalakalan*, *Seruan Ajal*, dan *Serigala Malam* sehingga jadwal produksi molor dan menyesuaikan dengan proses *record* lagu dan *mixing* hingga selesai. Selanjutnya kendala yang dialami pengkarya adalah terjadi pergantian vokalis. Pengkarya di bantu oleh personel band merubah dan menyederhanakan cerita yang disesuaikan dengan konsep yang telah disepakati di dalam video klip *Akalakalan* dan *Seruan Ajal*.

Kurangnya komunikasi dari pengkarya dengan tim produksi, sehingga terjadi beberapa kesalahpahaman di lokasi pengambilan gambar, akhirnya pengkarya mencoba untuk sering bertemu di warung kopi untuk mendekatkan dan mencoba lebih akrab dengan tim produksi. Beberapa file desain animasi dan *scene rotoscope* tidak bisa dibuka karena mengalami *error*, hal tersebut membuat pengkarya mendesain ulang dan membuat *rotoscope* lagi dari awal. Pada saat pengambilan gambar lagu *Serigala Malam*, pengkarya bersama tim kesulitan menentukan posisi pengambilan gambar yang sudah ditentukan dikarenakan adanya sampah visual seperti banner, baliho, dan sebagainya yang baru terpasang di lokasi sehingga pengkarya mencari lokasi pengambilan gambar lagi disekitar tempat tersebut. Terdapat pergantian sketsa untuk gambar animasi 2D dikarenakan pada saat proses editing *cut to cut* gambar sketsa untuk animasi 2D tidak sesuai saat digabungkan dengan gambar *live shoot*. Pengkarya akhirnya mengganti dan membuat kembali sketsa gambar yang disesuaikan dengan konsep yang sudah dibuat.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Video klip merupakan media yang cukup efektif dalam proses promosi dan eksistensi suatu kelompok musik atau band. Konsep dalam melakukan penggarapan video klip harus kuat sehingga kesinambungan antara lagu dan visual yang ditampilkan dapat memunculkan karakter band itu sendiri. Dalam proses penggarapan dituntut memiliki perencanaan yang matang dan kepekaan yang cukup tinggi mengenai isi lirik dan nuansa musik yang akan dibuat menjadi sebuah karya video klip. Untuk membuat sebuah karya video klip tentunya sangat memerlukan banyak persiapan. Proses praproduksi hendaknya dirancang dengan baik agar saat memasuki tahapan proses produksi tidak mengubah alur cerita yang telah ditentukan. Sutradara harus mengerti dan memahami seperti apa konsep yang akan diterapkan didalam video klip yang akan digarap.

Konsep karya dengan menggabungkan teknik animasi 2D dan *live shoot* ini sangat tepat digunakan pada video klip The Arcadia Band pada lagu *Akalakalan*, *Seruan Ajal*, dan *Serigala Malam*, karena dengan penggunaan animasi 2d yang digabungkan dengan *live shoot* akan terlihat lebih menarik dalam penyampaian cerita video klip ini. Animasi 2D tidak hanya sebagai bagian pendukung dari *live shoot*, animasi 2D lebih banyak berfungsi sebagai media untuk membantu pengkarya dalam mewujudkan imajinasi yang tidak dapat dijangkau dalam kehidupan nyata. Penggunaan teknik penggabungan animasi 2D dan *live shoot* juga memberikan tantangan bagi pengkarya untuk dapat membuat sebuah karya yang unik tanpa melupakan isi dari lirik lagu yang diproduksi menjadi video klip. serta mampu mendapat perhatian dari penonton dalam menonton bentuk karya video klip ini dan dapat diterima di kancah musik *rock* Indonesia.

5.2 Saran

Setelah mengalami proses yang panjang dalam pengerjaan video klip ini, baik dari segi awal pembuatan konsep yang dimulai dari proses praproduksi, produksi, maupun pascaproduksi. Semua itu membutuhkan proses yang cukup lama untuk membuat video klip ini. Adapun yang beberapa saran dari pengkarya adalah sebagai berikut :

1. Dalam proses pembuatan video klip, faktor kesesuaian cerita yang kita tuangkan dalam bentuk visual terkadang tidak sesuai di lapangan, sehingga dituntut untuk memiliki cadangan alur cerita sehingga tidak merusak ide dan konsep awal yang sudah ditentukan saat proses pra produksi.
2. Proses perencanaan praproduksi harus dilakukan dengan matang sehingga pengkarya tidak perlu melakukan banyak perubahan pada saat proses produksi, juga untuk meminimalkan kesalahan pengambilan gambar pada saat di lapangan.
3. Proses produksi dan pascaproduksi membutuhkan kondisi badan dan pikiran yang sehat agar kerja kreatif dapat berjalan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA


- Fachruddin, Andi. 2015. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta. 2002. *Estetika Film: Kumpulan Esei D.A.Peransi*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi dan Televisi Institut Kesenian Jakarta & Asisten Deputi Urusan Fasilitasi dan Pengembangan Perfilman Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata
- Ali, Matius. 2016. *Psikologi Film*. Jakarta: Sanggar Luxor
- Rukmananda, Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Prakosa, Gotot. 2010. *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta & Yayasan Seni Visual Indonesia
- Priebe, Kenneth A. 2010. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. Boston: Course Technology PTR
- Purves, Barry. 2010. *Basic animation 04: Stop Motion*. London: AVA Book
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. *Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service
- <https://academia.edu.documents/31650181/cinematografi.pdf>
- https://www.academia.edu/35932996/E-book_Animasi.pdf
- http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/Prinsip_Animasi.pdf
- <http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/4329/ARTIKEL%20Fluxus%20Video.pdf>
- <http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi1animasi.pdf>
- <http://kuliahkomunikasi.blogspot.co.id/2008/12/video-klip.html>
- <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/ikpro/wp-content/uploads/2015/07/Rencana-Pengembangan-Video-Nasional.pdf>
- <http://blog.zanuzawa.com/2008/04/30/gambar-animasi-dan-filmanimasi>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Poster Pagelaran The Arcadia Band




Lampiran 2. Booklet Pagelaran



PEMBUATAN VIDEO KLIP THE ARCADIA BAND
MENGUNAKAN PENGGABUNGAN TEKNIK
ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT

oleh:
ELMI AULIYA BAYU PURNA

PROFILE BAND



The Arcadia Band merupakan band beraliran rock asal Kabupaten Jember yang berdiri sejak 2006, band ini berangkat dari roots dan rules Blues serta Rock n Roll, dalam perkembangannya, band ini menambahkan unsur Psychedelic dan rock klasik dengan menonjolkan kedalaman lirik liar seperti nuansa musik rock tahun 60' - 80' yang diusung di era musik modern. Pada tahun 2015 The Arcadia Band merilis album perdana dengan judul "If I Blablaba", album ini mengusung nuansa Blues dan Rock n Roll dari musik juga lirik yang dikemas dengan sound modern. Di dalam album ini The Arcadia Band menciptakan dan mengimplementasikan musik sebagai cerminan idealisme masing-masing personil.

SEKILAS INFO

Dalam pembuatan video klip ini, pengkaryanya sebagai sutradara bertujuan untuk mengenalkan musik rock secara luas lewat audio dan visual yang dirasa mampu menjadi media penyampaian komunikasi dan promosi kepada masyarakat. Dengan menggabungkan teknik animasi 2D dan live shoot pada video klip The Arcadia, menjadikan sebuah kekuatan dan menawarkan pemikiran baru kepada konsep animasi 2D dan live shoot. Ada beberapa grup musik yang menggunakan teknik animasi 2D dan live shoot. Penggunaan teknik tersebut memiliki satu kesatuan yang melahikan keunikan tersendiri dan berkesan imajinatif. Pengkaryanya sebagai sutradara akan membuat video klip menggunakan teknik penggabungan live shoot dan 2D animasi dalam pembuatan video klip The Arcadia band dengan pengemasan video yang menarik.

Adanya perbedaan teknik antara animasi 2D dan live shoot menjadikan sebuah kekuatan, tetapi sekaligus menawarkan pemikiran-pemikiran baru tentang teknik animasi 2D dan live shoot. Pengkaryanya yang mengambil peminatan sebagai Sutradara dalam penggarapan video klip ini bertujuan supaya lebih mengenalkan musik rock secara luas, karena penggunaan video klip dinilai lebih efektif sebagai media penyampaian komunikasi dan promosi kepada masyarakat juga mampu memberikan unsur-unsur visual yang unik sehingga dapat menghipnotis penonton dalam menikmati sajian dari video klip ini. Ketiga video klip yang digarap berjudul Akalakalan, Seruan Ajal, dan Serigala Malam.

Konsep ketiga video klip The Arcadia Band berbeda-beda dari setiap lagu, karena pengkaryanya harus bisa menggambarkan suasana dalam setiap lagu. Lagu Akalakalan memiliki bagian animasi 2D yang paling banyak dari ketiga video klip yang diproduksi. Lagu Akalakalan memiliki beat yang cepat sehingga pengkaryanya menggunakan aspek timing dalam video klip ini. Dalam pembuatan video klip lagu Seruan Ajal menggunakan still camera dan variasi shoot dalam beberapa adegan, sehingga pengkaryanya ingin menampilkan kesan dramatik yang diperankan manusia dalam perekaman berbagai kejadian dalam kehidupan sehari-hari, serta mampu menarik perhatian dan membuat penonton terahuyut dalam adegan yang ditampilkan. Untuk menggambar animasi dan menimbulkan kesan efek yang lebih hidup dan bergerak, pengkaryanya juga menggunakan elemen union skinning melalui penggambaran animasi dalam adegan video klip lagu Seruan Ajal. Lagu Serigala Malam menggunakan gerak kamera yang bergerak dan perekaman diam yang akan di aplikasikan dalam video klip lagu Serigala Malam. Pengkaryanya juga menggunakan teknik rotoscoping untuk melacak gerak dalam live shoot secara frame by frame dan menggandakan objek secara animasi dalam bentuk unik namun tetap memiliki kesan imajinatif. Teknik ini juga digunakan dalam menunjukkan emosi lagu dan ekspresi lirik serta konflik didalam video klip lagu Serigala Malam.

KERABAT KERJA

**Executive Produser Muhtaris
Line Produser Astri Septiyani
Sutradara & Animator Elmi Auliya Bayu P.
Ass. Sutradara Muhammad Rosyid
Director of Photography Guntur Tri W.
Cameramen Alfian Parahita & Adityayudha
Unit Manager Ahmad Muhammad Arif
Editor Ega Marsa
Cast. Ahmad Siddiq Putra Yuda**

TERIMAKASIH KEPADA

Tuhan Yang Maha Esa Nabi Muhammad SAW Ayahanda Muhtaris Ibunda Syaefatul Badriyah Program Studi Televisi & Film Keluarga Besar Dewan Kesenian Kampus Bapak M. Zamroni Bapak Fajar Aji Bapak Denny Antyo Hartanto Bapak Dwi Haryanto Bapak Hari Kresna Mas Hasan Bu Sundari Kawan PSTF 2011 GOR PKPFO Kaliwates Imasindi Layar Kemisan Siska Kampus Pawon Carlacer Artspace Mas yoyok 'Indigo Studio' Klanrock Studio Hangover Comrades District Lantai Atas Syndicate Jember Graffiti TNT Crew Poedjwinoto kleb cukur Mixmedia BS 27 Wanung Ti Kafe Samastha Mas Hari momo Alfian Parahita Fauzi Ramadhani Eka Kecap Rangga uye Caesar Ragil Reza Eka	Basori Alwi Alex Gunawan Saddam Hussein Ridho Ilwafa Khalid Rafsanjani Putro Afrizal Wahyuni Karina Eriestalia Beni Bulidog Rio Priatma Guntur Tri Ega Marsa Umik Acik Imam Asyari Febri Setiawan Oktafanda Tisna Perjaka Wahyu Pamungkas Satrio Hakun Dwi P Riski Biebler Acil Rexana Ali Ashgar Mas Aki Mahbub Ghuinal Hilanda Vindri Anaekta Yek Rosyed Mas Kebo Riski Acil Bangil Maulana Arga Nungma Dek Lindang Riska Farhan Uye Pijar
---	---

Semua pihak yang telah terlibat dan tidak bisa disebutkan satu persatu

2018

Lampiran 3. Daftar Hadir Penonton Pagelaran

DAFTAR HADIR PAGELARAN KARYA TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO KLIP THE ARCADIA BAND MENGGUNAKAN
PENGGABUNGAN TEKNIK ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT

Kamis, 27 Desember 2018
Home Theater Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Jember

No.	Nama	Asal	No. Telp
1.	Patri Awi Aniza Nurul Istami	PSTF 13	082236929144
2.	Lini Fahunisa	PSTF 13 ARTAL	083847765990
3.	Mosefina Lintang	12	
4.	Pjar Barabhin H.K	Warga Sekitar	Lupa /@icribrooo
5.	M.Habib Prasta Wjyo.	"	"
6.	Bima Nurroho	Lokal Bois	081339342015
7.	Yongky	Jember	081373122280
8.	Zella Rafisvia W.	PSTF	081390074704
9.	Lhasana Khaulata A.F.	Kemah Studio -	081234566187
10.	Toni Pelagian W	PSTF	08971131008
11.	IRWAN ABUD	DXU TELKOM	081285586797.
12.	Karina Erlastacia	FSIP	08223069999
13.	M. ULUL ALBAB	PSTF	082231336043
14.	Lintang F. H	"	0812 1399 2299
15.	An Yulha I.S	"	083 830 474670
16.	Achmad Ismaili	"	achmadismaili20@gmail.com
17.	Amelia Nur F	"	
18.	Wanadya Ayu S	"	
19.	Carolina Len	"	083335533798
20.	Shuke Wams	"	085230552173.
21.	Galilea K	"	
22.	Habibi M	"	
23.	Elza	Jember	
24.	Milka Rosalina B	Jember	0821 3925 2630
25.	Ustad Rose H	PSTF	-
26.	DESTIAN DICKY K	"	-
27.	Yudhistir J	PSTF	-
28.	M. Imam M	PSTF	082341215121
29.	Cetot	Klanreck	
30.	ROSY Id	Jember	
31.	Bhan	PSTF	
32.	Kispa	PSTF	
33.	Ilm	PSTF	
34.	Zulfa	"	
35.	Fata	"	
36.	Nur hani	PSTF	
37.	Aqung K	"	
38.	Andi S. U	"	

No.	Nama	Asal	No. Telp
39	Wahyu Nanda A		
40	Pratiwi M	Dkk	
41	Haikal Pachra P	PSTF	
42	Putra Joda	Jember	
43	Syahid Fani	Jember	
44	Dimas	Dkk	
45	Dhomas A.B	PSTF	
46	Andi P	Jember	
47	Rofiqi	Jember	
48	Wilham	KOPER	
49	Tugan	KOPER	085847134490
50	SANI	PSTP	"
51	M. Farhan SLP	PSTF	-1
52	Alif	Jember	"
53	Fian	Kanrock	"
54	Arsya	bar-gambar	"
55	IRWAN ARUND	DKN TEKCOM	"
56	Isman	Z	-
57	Pio	Z	-
58	DIMAS	SEMPOLAN	"
59	Sona	Faperta	-
60	IZZY	TH	-
61	Pital	Jember	085833341
62	ALIG	Bonsori	-11-
63	Brillyncini	FEB	"
64	Sinow		"
65	tos	FIB-PSTF	"
66	Ramadhan	PSTF	
67	Hurrun	PSTF	
68	Firda miaz	PSTF	-
69	Ghaniy	PSTF	-
70	Fara Rizki	PSTF	-
71	Pedy	PSTF	-
72	Khairul M	PSTF	-

Mohammad Khairun Sholeh / Bondowoso / 082330613302

Zasaelh / sby / 08123883477

Maman Cusba

Sky

Ethira

PSTF

Rani Setyanati U.

PSTF

082234655005

Febriyanti Prathwi

023852182313

af

Uelatussakinah PSTF

Maharani L.

sby

Byan A.

-

Bagus

Sejarah

Rizal

FEB

Moh. Filia Adia

Dkk.

082336611741

Lampiran 4. Foto Dokumentasi Pagelaran Karya



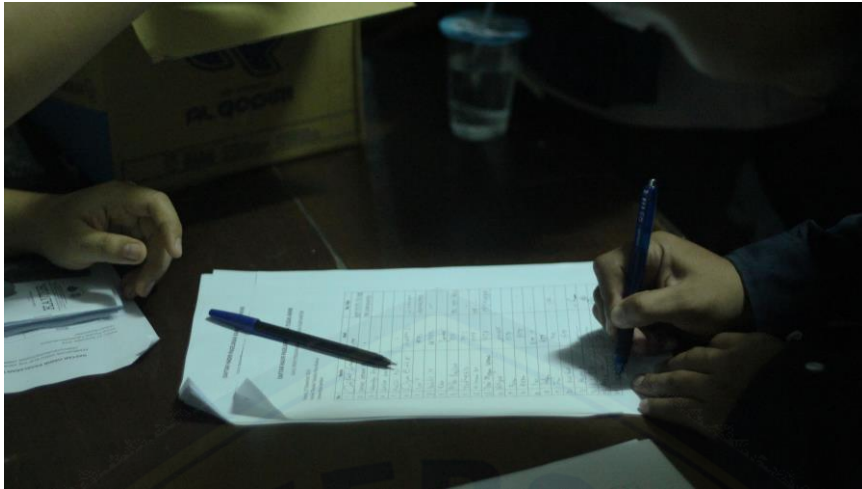
Briefing tim sebelum pagelaran



Briefing tim sebelum pagelaran



Suasana penonton di sekitar pintu masuk pagelaran



Sesi Pengisian daftar hadir penonton



Suasana sebelum pagelaran dimulai



Sesi apresiasi setelah pemutaran video klip The Arcadia Band



Sesi apresiasi setelah pemutaran video klip The Arcadia Band



Sesi apresiasi setelah pemutaran video klip The Arcadia Band



Sesi apresiasi setelah pemutaran video klip The Arcadia Band



Sesi apresiasi setelah pemutaran video klip The Arcadia Band



Sesi foto bersama penonton