BAB II

PERANCANGAN VIDEO KLIP BLOOD'S ANGEL BAND DENGAN TEKNIK *CHROMA KEY*

II.1 Videografi

Secara umum videografi adalah media untuk merekam suatu momen atau kejadian yang dirangkum dalam sebuah sajian gambar dan suara yang dapat di nikmati dikemudian hari baik sebagai sebuah kenangan ataupun sebagai bahan kajian untuk mempelajari apa yang pernah terjadi. Videografi sendiri banyak digunakan oleh berbagai kalangan untuk berbagai kepentingan mulai dari individu hingga kelompok Seiring dengan perkembangan jaman dan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi terkini videografi dapat dinikmati dengan berbagai cara dan berbagai format, sehingga video menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari untuk membuat suatu rekaman kejadian dan menceritakan kembali sebuah kejadian tertentu yang sudah berlalu.

II.1.1 Pengertian Video

Video merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan dengan menata ulang gambar bergerak yang melibatkan penglihatan dan pendengaran. Pada dasarnya hakekat video mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan *frame* dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan *frame rate*, Karena dimainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai *frame rate* maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan. Video dapat

menyajikan informasi, mengambarkan suatu proses dan tepat mengajarkan keterampilan, menyingkat dan mengembangkan waktu serta dapat mempengaruhi sikap. Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan minat, dimana tayangan yang ditampilkan oleh media video dapat menarik gairah rangsang seseorang untuk menyimak lebih dalam.

II.1.2 Jenis-jenis Video

Saat ini ada dua jenis video yang tersedia yaitu :

1. Video Analog, yaitu gambar dan suara direkam dalam bentuk sinyal magnetik pada pita magnetik.
2. Video Digital, yaitu jenis sistem video *recording* yang bekerja menggunakan sistem digital dan biasanya digital video direkam dalam *tape*, kemudian didistribusikan melalui *optical disc*, misalnya VCD dan DVD.

Perbedaan dari keduanya adalah data format ditentukan oleh ukuran rekaman gambar atau resolusi, dan data rate-nya.

II.1.3 Unsur-Unsur Video

Adapun unsur-unsur video antara lain :

1. Unsur Gambar terdiri dari
    a. Pemain atau objek
    b. Selain gambar manusia atau benda juga dapat berupa grafis
    c. Setting atau lingkungan dimana objek berada
    d. Properti atau benda-benda yang melengkapi adegan pemain atau objek

e. *Lighting* merupakan pencahayaan yang menggambarkan suasana tertentu

2. Unsur suara terdiri dari :

a. Suara manusia, merupakan sumber suara dari dialog, monolog para pemain

b. Musik, irama struktural dari untuk memperkuat citra visual

c. *Sound effect,* manipulasi suara buatan untuk memberikan kesan suasana tertentu.

II.3. Pengertian Video Klip

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (1976), video klip didefinisikan sebagai kumpulan guntingan gambar hidup untuk ditayangkan lewat televisi atau layar bioskop atau rekaman video atau film yang diambil dari rekaman video atau film yang lebih panjang. Jadi video klip dapat didefinisikan sebagai karya audio visual dari sebuah lagu yang dihasilkan oleh sebuah group musik dalam rangka mempromosikan dan mempopulerkan group musik tersebut beserta lagu yang dihasilkan. Dengan demikian, selain menampilkan isi sebuah lagu secara visual, video klip musik juga memiliki fungsi untuk memperkenalkan *personil* dari group tersebut kepada target penonton sehingga struktur cerita dalam video klip dapat memperkuat musiknya sendiri.

Naratama Rukmananda (2004:43) mendefinisikan video klip adalah bagian dari program acara televisi non-drama yang paling mudah diingat. Sehingga dengan penggabungan elemen penglihatan, audio dan gerakan serta rancangan produksi yang baik dapat menciptakan sebuah tontonan yang menarik sekaligus dalam menyampaikan sebuah ide, pesan dan citra kepada para penontonnya secara lebih efektif. Tentunya hal ini juga akan mendorong minat penonton untuk lebih luas lagi menyebarkan video klip tersebut melalui media televisi karena sebagian masyarakat menghabiskan waktu luangnya untuk menonton televisi. Hingga saat ini video klip masih

menjadi media promosi yang kuat dan unggul, banyak pihak yang berhasil memanfaatkannya sebagai media promosi. Seperti yang kita ketahui sekarang banyaknya sosok figur masyarakat menjadi terkenal, ini tidak terlepas dari peranan video klip yang mereka buat dan tayangkan di televisi sebagai salah satu media promosi, baik itu dari kalangan masyarakat umum, artis dan penyanyi maupun sebuah group band musik.

II.3.1 Perkembangan Video Klip di Indonesia

Perkembangan video klip umumnya identik dengan perkembangan industri musik itu sendiri. Dimana sebuah negara mempunyai industri musik yang maju, bisa dipastikan video musik juga dapat berkembang sangat cepat. Sebagai contohnya Amerika Serikat, hampir seluruh dunia menikmati produknya, mulai dari industri musik hingga video musik lewat MTV-nya membuat musik yang berevolusi menjadi video klip musik. Video musik adalah media untuk alat promosi lagu atau album seorang penyanyi maupun group musik. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang diwakili televisi, video musik juga berkembang pesat. Selain piringan hitam, ada juga kaset audio *(audio tape*), dan video kaset (*video tape*). Sekarang ini, dengan majunya teknologi banyak terobosan dalam penyimpanan media, antara lain dapat langsung ke media kepingan CD dari handycame yang menjadi sangat praktis dan efisien. Di Indonesia pada saat yang sama video musik masih memakai pendekatan konvensional medianya yaitu televisi. Barulah pada tahun 90-an ketika stasiun televisi mulai bermunculan, video musik mulai berkembang pesat seiring dengan banyaknya iklan yang dibuat, membuat video musik menjadi video klip musik. Pada era juga ada program khusus yang benar-benar mengapresiasi karya video musik yaitu VMI (Video Musik Indonesia). Ajang ini pertama kali ditayangkan oleh TVRI kemudian berpindah ke stasiun swasta. Munculnya MTV Asia juga membuat video musik menjadi video klip musik. Dan sekarang

hampir seluruh televisi menayangkan acara video musik sebagai salah satu program andalannya. Jadi, video klip sangat mendukung suatu individu atau band mendapat promosi yang sangat baik. Tidak lepas dari peran dunia televisi juga sangat membantu. Video klip musik tidak lagi menjadi film pendek yang berlagu atau musik tapi berisi potongan-potongan adegan atau gambar yang diiringi lagu atau musik yang lebih padat dan efisien seperti iklan. Saat ini di Indonesia, video klip berkembang sebagai bisnis yang mengiurkan seiring dengan pertumbuhan televisi swasta dan semakin banyaknya band yang bermunculan membutuhkan video klip sebagai media publikasinya Akhirnya video klip tumbuh sebagai aliran dan industri tersendiri sehingga banyak bermunculannya rumah produksi yang khusus dalam pembuatan video klip baik yang dikelola sendiri maupun bersama untuk menghasilkan video klip yang dapat dikonsumsi publik untuk ditayangkan di televisi.

II.3.2 Istilah Video Klip

1. Irama

   Merupakan birama musik yang menunjukan tempo sebuah nada musik yang akan dibuat video klip

2. Instrumen musik

   Merupakan identitas jenis musik, aliran musik serta instrumen musik yang dimainkan untuk dibuat video klip musik

3. Nada

   Merupakan aransemen yang dibuat dalam nada untuk dibuat video klip musik

4. Lirik

   Merupakan bahasa kiasan dalam sebuah musik yang mengandung pesan dan cerita untuk di tuangkan dalam konsep video klip musik

5. Penampilan

   Karakteristik yang mencakup aspek latar belakang bermusik, profil, *fashion* serta gerakan tubuh pemusik.

II.3.3 Konsep Dasar Video Klip

Pada dasarnya konsep video klip terbagi kedalam dua golongan besar yaitu :

a. Performance Clip

Konsep video klip ini lebih mengutamakan penampilkan aksi dari pemusik atau group band dengan tujuan menjual ikon *performance*, *style*, suara dan lagu.

b. Conceptual Clip

Konsep video klip ini lebih banyak menampilkan sisi *artistik* yang disertai dengan sentuhan alur cerita dan imajinasi dari pada aksi pemusiknya

II.3.4 Unsur Dasar Video Klip

Makna yang terkandung dalam pesan sebuah video klip merupakan perpaduan dari unsur-unsur video klip yang menghasilkan beberapa kerangka konsep yaitu :

a. Music Video

Konsep video yang dibuat dengan menambahkan gambar pada musik. Gambar yang ditampilkan tidak selalu harus sesuai dengan cerita dan pesan, tetapi musiklah yang menjadi pengikat aspek gambar yang disesuaikan dengan harmonisasi musik dan melodi

b. Lyrik Video

Video klip dengan konsep penggabungan isi lirik dan gambar sehingga membangun sebuah makna khusus

c. *Image Video*

Video klip dengan mengutamakan konsep visual untuk mengungkapkan pesan atau makna. Tampilan visual ini menggambarkan dengan jelas kesan atau suasana yang digambarkan.

II.3.5 Klasifikasi Video Klip

Berdasarkan konsep dasar kreatif visual, video klip dibagi menjadi dua bagian yaitu :

1. Video klip bernuansa verbal, yaitu video klip yang disesuaikan dengan isi lirik lagu sehingga menciptakan video klip yang sesuai seragam dan menyatu.
2. Video klip bernuansa *symbol*, yaitu video klip yang tidak disesuaikan antara gambar dan lirik dengan tidak adanya keselarasan antara keduanya.

Berdasarkan lokasi pengambilan gambar, video klip dibagi menjadi dua bagian yaitu :

1. *Indoor Production*

   Pengambilan gambar dilakukan didalam ruangan seperti studio, rumah, gedung, gudang dan sebagainnya. Untuk lokasi *indoor production* terdapat dua metode yang berbeda yaitu :

   a) *Indoor On Place*, yaitu pengambilan gambar dilakukan didalam ruangan seperti rumah, café, gedung, dan sebagainya.
   b) *Indoor Studio,*yaitu pengambilan gambar dlakukan di dalam studio yang telah dibuat.

2. *Outdoor Production*

   Pengambilan gambar yang dilakukan di luar ruangan atau area terbuka.

II.3.6 Tradisi-tradisi Video Klip

Visual yang ditampilkan dalam video klip terwujud dari tiga tradisi visual yaitu :

1. *Filmed performance*, konsep ini merupakan konsep video klip tertua. Dulu semua bentuk video Klip adalah rekaman aksi panggung dari penyanyi, group band yang didukung dengan setting panggung khusus
2. *Traditional Visual Narration*, konsep ini di ambil dari gaya bercerita zaman dahulu yaitu dengan menekankan cerita visual dan biasanya video klip jenis ini hanya mengangkat cerita yang cukup sederhana agar mudah dipahami walau tanpa dialog dan durasi yang sangat terbatas. Cerita diambil dari isi lagu dan selanjutunya disesuaikan dengan warna musik, bahkan terkadang video klip ini tidak menampilkan penyanyi atau group band yang bersangkutan.
3. *Experimental Visual Narration*

   Merupakan konsep video klip yang berlawanan dengan konsep tradisional visual. Konsep ini lahir dari tradisi seni rupa modern, dimana rangkaian visual tidak dirancang untuk menampilkan cerita atau pesan tertentu. Pembuatan video klip ini lebih tertarik dengan komposisi, irama, aksen demi kepuasan estetis.

II.3.7 Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar dalam pembuatan sebuah klip merupakan hal yang sangat vital yang akan menentukan hasil akhir visual. Dengan teknik pengambilan gambar yang tepat, maka konsep dan rancangan yang akan direalisasikan dalam sebuah *storyboard* akan terwujud dengan hasil karya yang baik. Pada dasarnya ada beberapa teknik posisi pengambilan gambar yaitu :

1. *Long Shot*

Long shot merupakan teknik pengambilan gambar dengan menampilkan seluruh bagian tubuh atau lebih dari objek yang di ambil gambar. Pengambilan gambar dengan teknik *Long shot* memiliki beberapa variasi diantaranya :

a. *Full Body Shot,* Pengambilan gambar yang hanya menampilkan objek dari ujung kaki sampai kepala.

b. *Extreme Long Shot*, pengambilan gambar dengan menempatkan posisi kamera berada sangat jauh dari objek.



Gambar II.1 Bidikan Gambar *long shot*

Sumber : Dokumentasi pribadi

2. *Medium Shot*

Pengambilan gambar dari batas pinggang ke atas. *Medium Shot* memberikan tampilan yang lebih detail dan memperlihatkan adanya interaksi.



Gambar II.2 Bidikan gambar *medium shot*

Sumber : Dokumentasi pribadi

3. *Close-up Shot*

Pengambilan gambar kepala dan pada umumnya dari bahu hingga kepala. Pengambilan gambar dengan teknik ini memiliki tujuan menampilkan karakter objek secara detail dan jelas dan pengambilan gambar yang lebih dekat disebut dengan *Extreme close up*



Gambar II.3 Bidikan gambar *Close up*

Sumber : Dokumentasi pribadi

II.3.8 Sudut pengambilan gambar

Sudut Pengambilan gambar terhadap suatu objek dapat dilakukan dengan enam cara yaitu :

1. *Bird Eye View*

   Teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera berada di atas ketinggian objek. Hasilnya akan terlihat lingkungan yang luas dan benda-benda lain tampak kecil dan berserakan.

2. *High Angle*

   Sudut pengambilan dari atas objek sehingga mengesankan objek jadi terlihat kecil. Teknik ini memiliki kesan dramatis yaitu nilai “kerdil”.

3. *Low Angle*

   Sudut pengambilan dari arah bawah objek sehingga mengesankan objek jadi terlihat besar. Posisi ini memberikan

kesan cenderung menambah ukuran tinggi obyek, memberikan kesan kuat, dominan dan dinamis.

4. *Eye Level*

   Sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang. Teknik ini tidak memiliki kesan dramatis melainkan kesan wajar.

5. *Frog Eye*

   Sudut pengambilan gambar dengan ketinggian kamera sejajar dengan alas/dasar kedudukan objek atau lebih rendah. Hasilnya akan tampak seolah-olah mata penonton mewakili mata katak.

6. *Crazy Angle*

   Merupakan sudut pengambilan gambar diambil dari bawah objek.

Dalam aplikasi pengambilan gambar, hal yang berpengaruh adalah pergerakan kamera dalam proses perekaman gambar. Terdapat beberapa jenis pergerakan kamera yaitu :

1. *Panning Movement*

   Pergerakan kamera ke kanan atau ke kiri dari sumbu vertikalnya. Pergerakan ke kanan disebut *pan right* sedangkan pergerakan ke kiri disebut *pan left*

2. *Tilting Movement*

   Pergerakan kamera naik turun dari sumbu horizontalnya. Gerakan ke atas disebut *tilt up* dan gerakan ke bawah disebut *tilt down*.

3. *Tracking Movement*

   Pergerakan kamera maju mundur dan bergeser dari kiri ke kanan atau sebaliknya. Gerakan maju disebut dengan *track in* dan gerakan mundur disebut dengan *track back*. Sedangkan

gerakan ke kanan disebut *track right* dan gerakan ke kiri disebut *track left*

4. *Travelling Movement*

   Pergerakan kamera dengan mengikuti gerakan objek. Bisa dengan dipanggul dan berjalan kaki ataupun dengan menggunakan kendaraan

5. *Crane Movement*

   Pergerakan kamera ke atas dan ke bawah dengan menggunakan *crane*. Diangkat dengan katrol bersamaan dengan kameranya

6. *Following Movment*

   Pergerakan kamera mengikuti gerakan objek. Kemanapun objek bergerak kamera akan terus mengikutinya, tetapi posisi kamera masih tetap berada pada sumbunya.

II.3.9 Tipe-Tipe Angle Kamera

Dalam pengambilan gambar, ada beberapa jenis sifat *angle* kamera yang dilakukan dalam sudut pandang pengambilan gambar. Antara lain adalah :

1. Angle Kamera Objektif

   Kamera ini menampilkan pengambilan gambar mewakili pandangan penonton. Dalam tipe sudut pandang ini kamera tidak mewakili pandangan siapapun dalam film, kecuali pandangan penonton. Pada sudut pandang ini menggambarkan seorang actor yang seolah-olah tidak menyadari keberadaan kamera dan tidak pernah memandang kamera.

2. Angle Kamera Subjektif

   Sudut pandang kamera ini menampilkan pengambilan gambar dari titik pandang seseorang. Dalam sudut pandang ini mata penonton ditempatkan seolah sebagai salah satu

pemeran dalam adegan tersebut, sehingga memberikan kesan bahwa penonton terlibat langsung dalam sebuah adegan adegan yang ada dalam film

3. Angle Kamera *Point of View*

   Sudut pandang ini menggambarkan adegan dari titik pandang pemain tertentu. *Point of view* hampir sama seperti *objektif shot,* namun angle ini menggambarkan sudut pandang yang terjadi antara objek dan subjek yang ada dalam sebuah adegan. maka dalam sudut pandang ini objek yang diambil harus ditempatkan secara terpisah dan diberikan pertimbangan khusus.

II.3.10 Pergerakan Kamera

Video menghasilkan gambar yang bergerak, maka dari itu, pergerakan kamera haruslah tersusun rapih, guna menghasilkan video yang menarik. Berikut adalah istilah-istilah pergerakan kamera antara lain :

1. *Pan,* adalah gerakan kamera secara *horizontal* dari kiri ke kanan atau sebaliknya.terdiri dari *Pan right* (kamera bergerak memutar ke kanan) dan *Pan left* (kamera bergerak memutar ke kiri) Gerakan pan biasanya dilakukan untuk mengikuti subyek

2. *Tilting,* adalah gerakkan kamera secara *vertical,* mendongak dari bawah keatas atau sebaliknya. Terdiri dari *Tilt up* : mendongak ke atas dan *Tilt down* menunduk ke bawah

3. *Dolly* atau *track,* adalah gerakan di atas *tripot* atau *dolly* mendekati atau menjauhi subyek terdiri dari *Dolly in* jika mendekati subyek dan *Dolly out* jika menjauhi subyek

4. *Pedestal,* adalah gerakan kamera di atas pedestal yang bisa dinaik turunkan terdiri dari *Pedestal up* jika kamera

dinaikkan dan Pedestal down jika kamera diturunkan.Degan menggunakan teknik pedestal bisa menghasilkan perubahan perspektif visual dari adegan

5. *Crab,* adalah Gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subyek yang sedang berjalan. *Crab left* jika bergerak ke kiri dan *Crab right* jika bergerak ke kanan

6. *Crane,* adalah gerakkan kamera di atas katrol naik turun

7. *Arc,* adalah gerakkan kamera memutar mengitari obyek dari kiri ke kanan atau sebaliknya

8. *Zooming,* adalah gerakan lensa *zoom* mendekati atau menjauhi objek secara optik, dengan mengubah panjang fokal lensa dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar atau sebaliknya. *Zoom in* : mendekatkan obyek dari *long shot* ke c*lose up* dan *Zoom out* : menjauhkan obyek dari *close up* ke *long shot.*

II.3.11 Bentuk dan Format Video Klip

Format video klip tidaklah berbeda dengan format video yang lain pada umumnya. Perbedaan tersebut terletak pada resolusi dan ketajaman gambar yang dihasilkan. Ada empat macam format standar video yaitu :

1. NTSC *(National Television Standar Committee)*
   NTSC adalah standar yang digunakan di Amerika, Kanada, Meksiko dan Jepang. Format NTSC memiliki 525 *scan lines* per *frame* dan dapat ditayangkan dengan kecepatan 30 *frame* per detik
2. PAL (*Phase Alternating Line*)
   PAL adalah format standar yang paling banyak digunakan oleh Negara-negara di dunia termasuk Indonesia. Berasal dari

Inggris dan pertama kali digunakan juga di inggris. Format PAL memiliki resolusi lebih tinggi daripada NTSC yaitu sekitar 625 *scan lines per frame* dengan kecepatan tayang sekitar 25 *frame* per detik.

3. SECAM (*Sequential Color With Memory*)

   Standar yang digunakan di Prancis, Eropa timur, Rusia, dan Kuba. Format SECAM memiliki resolusi 625 *scan lines per frame* dengan kecepatan 25 *frame* per detik.

4. HDTV (*High Definition Television*)

   Format ini masih jarang digunakan di dunia, karena merupakan teknologi baru. Meskipun lebih mutakhir tetapi format ini dalam penggunaannya masih terbatas.

II.4. Blood's Angel band

Band yang berasal dari kota majalengka dan terbentuk pada agustus 2011 ini mengusung aliran pop progresif dengan sentuhan *synthesizer* dan memberikan warna *easy listening* kepada pendengarnya. Dengan harapan karya-karya yang dihasilkan dapat diterima para pecinta musik Indonesia serta dapat memberikan inspirasi dan sebagai pemacu semangat untuk tetap berkarya dan bercita-cita menjadi band besar yang di terima oleh penikmat musik seluruh Indonesia.

II.4.1 Potensi Blood's Angel band

Band ini sudah memiliki lagu sebanyak lima buah salah satunya yang berjudul "Perjalanan cinta" yang telah melalui proses rekaman. Band ini sering mengikuti *event* musik seperti festival musik, parade band, diantaranya Juara Ekxtraligi Slank, anniversary bezzet, LA Enjoy musik *Community* dan masih banyak lagi *event* musik yang telah diikuti. Blood's Angel juga sering mendapatkan juara *runner-up* dalam ajang festival musik *indie* di regional wilayah 3 cirebon dan majalengka dan sering mendapatkan *top indie* dalam dalam tangga lagu *indie* yang

diadakan di wilayah cirebon dan sekitarnya. Band ini selalu berusaha mengemas konsep musik dan lagu yang harmonis, *fresh* dan berciri khas serta terus berkarya menciptakan lagu-lagu yang dapat dinikmati oleh masyarakat dengan memberikan warna musik yang berbeda dan khas meskipun berada pada jalur pop *indie* dengan harapan besar untuk dapat menjadi band yang dikenal dan diminati oleh masyarakat Indonesia.

II.4.2 Profil personil Blood's angel band

Blood's Angel band memiliki lima personil yaitu :

1. Citra Tiara Ayu pada vocal
   Berasal dari majalengka, lahir pada tanggal 17 september 1992
2. Anggi Agustiawan pada bass
   Berasal dari majalengka, lahir pada tanggal 15 agustus 1991
3. Dendi Permadi pada gitar
   Berasal dari majalengka, lahir pada tanggal 28 november 1995
4. Yohan Maulana pada drum
   Berasal dari majalengka, lahir pada tanggal 04 november 1996
5. Yogi Alani pada keyboard
   Berasal dari majalengka, lahir pada tanggal 14 januari 1994

II.4.3 Visi dan Misi Blood's Angel band

Sebuah band dibentuk dengan memiliki tujuan untuk jangka panjang ataupun jangka pendek. Begitu juga dengan Blood's Angel band dibentuk dengan memiliki beberapa visi dan misi yaitu:

II.4.3.1 Visi Blood's Angel band

1. Menjadi band yang memberikan warna berbeda untuk dunia musik Indonesia.
2. Memiliki album dengan jalur major label.
3. Dapat menjadi *trendsetter* band lain.

II.4.3.2 Misi Blood's Angel band

1. Memiliki album sendiri.
2. Memiliki video klip musik.
3. Dapat dikenal oleh masyarakat lokal dan nasional
4. Dapat menghibur masyarakat dengan lagu-lagu hasil karya.

Yang selanjtunya akan dibuat video klip dengan menggunakan teknik *chroma key* sebagai salah satu media dalam penyampaian informasi sekaligus sebagai upaya pencitraan *image* dan peningkatan efektifitas dari segi upaya berpromosi dan peningkatan efisiensi dari segi biaya dan waktu.



Gambar II.4 Blood's angel band
Sumber: (Dokumentasi pribadi)

II.5. Teknik *Chroma key*

Video klip musik dapat diproduksi menggunakan beberapa macam teknik, salah satunya dengan menggunakan teknik *chroma key*. *Chroma key* merupakan Sebuah teknik efek visual dimana adegan *shooting* dilakukan dengan latar belakang layar dengan warna tertentu,dan pada saat *editing* warna layar akan dihapus atau ditransparasikan dan diisi dengan gambar *background* yang telah disiapkan. Teknik ini merupakan teknik penggabungan dua gambar atau *frame* bersama-sana dimana satu warna pada salah satu gambar akan dihapus dan menggantinya dengan gambar lain dibaliknya. Teknik ini telah banyak digunakan dalam industri hiburan, misalnya untuk

membuat efek khusus mengganti background. Teknik ini mungkin terdengar biasa dan sudah banyak yang melakukannya namun, dalam prakteknya sering sekali terjadi kegagalan, salah satunya *screen* yang tidak sempurna sehingga menimbulkan bayangan pada latar belakang sehingga pemisahan warna dan penggabungan dengan animasi pada saat *editing* menghasilkan warna gambar menjadi tidak sempurna. Faktor lainnya adalah kuantitas atau intensitas pencahayaan pada ruangan yang akan dipergunakan *shooting* tidak merata sehingga bayangan yang dihasilkan jatuh terlalu besar dan objek yang ditembakan tembus dengan latar belakang (*background)* yang menyebabkan terjadinya transparasi.



Gambar II.5 Mengganti *background*

Sumber : Dokumentasi pribadi

II.5.1 Elemen Penting dalam Teknik *Chroma Key*

Pembuatan video klip dengan teknik *chroma key* di tentukan dengan beberapa faktor pendukungya antara lain:

1. **Latar Belakang *(Background)***

   Pada prinsipnya semua warna dapat digunakan untuk *screen background* yang akan digunakan untuk *chroma key* namun, yang lebih sering digunakan dan dianggap lebih baik dalam teknik ini yaitu menggunakan warna hijau atau biru. Pemilihan

warna ini didasarkan atas kestabilan warna yang menunjukan bahwa warna hijau dan biru tidak ada dalam unsur warna manusia seperti kulit, rambut dan sebagainya, sehingga pada saat penghapusan warna dalam proses *editing* akan menghasilkan transparasi yang sempurna. Hal lain yang jelas harus diperhatikan bahwa warna objek yang akan di *shot* harus berbeda dengan warna *background* yang yang akan ditembakan karena jika ada kesamaan warna antara objek dengan latar belakang maka akan terjadi transparasi atau objek akan tembus dengan *background*. Bahan untuk *screen* bisa menggunakan bahan dari kertas,kain bahkan cat dengan media dinding, Untuk kain, pilihlah kain dengan bahan yang tidak menimbulkan kilatan balik cahaya dari lampu, polos dan tidak mudah kusut. Saat pemasangan kain, sebisa mungkin untuk menghindari lipatan atau kerutan yang bisa menimbulkan bayangan saat terkena sinar, sedangkan untuk tembok, harus rata dan mulus tanpa lubang. Sebab gelombang dan cekungan di tembok bisa menimbulkan bayangan yang akan mempersulit pada saat proses pengeditan.

2. Pencahayaan *(Lighting)*

Pencahayaan adalah salah satu hal yang sangat penting dan menentukan hasil akhir sebuah video klip dengan teknik *chroma key* sehingga pencahayaan harus di atur dengan sebaik mungkin untuk menghindari terbentuknya bayangan yang jatuh di belakang *screen* yang berdampak pada proses *editing* penghilangan warna yang tidak dapat di hilangkan sehingga bayangan yang jatuh tetap akan muncul dan hasilnya akan tidak memuaskan.Salah satu antisipasinya adalah dengan pengaturan tata letak sumber cahaya (*lighting*) agar cahaya yang dipantulkan tidak menghasilkan bayangan yang jatuh terlalu besar, hindari tata letak pencahayaan di depan objek karena akan

menimbulkan bayangan besar terhadap screen.peletakan cahaya yang paling efektif adalah meninggikan tata letak cahaya dari objek dan menembakannya sedikit condong ke bawah,hal ini sangat efektif karena akan menghasilkan cahaya yang seragam terhadap *screen* dan mengurangi intensitas bayangan yang jatuh dari objek terhadap *background*. Untuk menghasilkan pencahayaan yang stabil juga dapat mempergunakan *reflecto*r sebagai pemantul cahaya dari lampu dan *softbox* untuk lampu yang dapat menghasilkan pencahyaan yang tidak terlalu terang dan tidak terlalu gelap. Dengan tata pencahayaan yang baik dan merata akan menghasilkan gambar dengan kualitas yang baik. Selain itu dengan pencahayaan yang baik akan mempermudah dalam proses *editing*, sebab tidak membuang waktu untuk mengkoreksi warna dan cahaya sehingga proses *editing* akan lebih cepat.

Berdasarkan sumber cahaya dapat dibedakan beberapa jenis pencahayaan yaitu :

a) *Ambient lighting*

   Sumber cahaya yang sangat lemah sehingga bayangan yang dihasilkan sangat lembut,atau bahkan tanpa bayangan. Dengan sangat lembutnya bayangan yang dihasilkan, menyebabkan bayangan menjadi tak terbentuk sehingga teknik *chroma key* akan mudah dijalankan

b) *Down Lighting*

   Sumber cahaya yang memiliki posisi berada di atas objek dengan arah sinar mengarah kebawah. Bayangan yang dihasilkan sangat besar sehingga menciptakan kesan dramatis dan tegas

c) *Up Lighting*

   Pencahayaan dengan memantulkan cahaya melalui dinding dan langit-langit sehingga menghasilkan bayangan yang merata dan tersebar

d) Spot Lighting

Pencahayaan dengan menggunakan lampu atau sumber cahaya yang terfokus pada satu titik area

e) Candle Lighting

Pencahayaan dengan menggunakan sumber cahaya lilin, Pencahayaan ini menghasilkan bayangan yang panjang, kuat, dan berkelap-kelip dan memberikan kesan suasana yang romantis

f) Task Lighting

Pencahayaan yang menghasilkan cahaya yang sangat terang dan terfokus pada objek dan menghasilkan efek khusus apabila dipantulkan dengan media pendukungnya.

g) Occasional Lighting

Pencahayaan dengan menggunakan sumber cahaya yang tidak terlalu banyak.

II.6 . Target *Audience*

Video klip ini dirancang berdasarkan sasaran segmen atau masyarakat yang dituju dengan di kelompokan ke dalam bebeapa identifikasi yaitu:

II.6.1 Target *Audience* Primer

Target primer merupakan sasaran utama dibuatnya video klip dengan teknik *chroma key*. Target primer ini di pengaruhi oleh beberapa aspek diantaranya adalah:

a) Aspek demografis

Secara demografis *target audience* yaitu :

Aspek usia : 15-27 Tahun

Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan

Status sosial : a. Menengah keatas

b. Menengah

c. Menengah kebawah

karena pada masa sekarang selera musik tidak dapat dilihat dari status sosialnya.

b) Aspek psikografis

Aspek yang berkaitan dengan gaya hidup masyarakat. Aspek-aspek yang mempengaruhinya adalah memiliki kepedulian dan selera musik yang tinggi dan ketertarikan terhadap perkembangan musik seperti tertarik pada program musik televisi, konser musik dan festival musik.

c) Aspek geografis

Masyarakat perkotaan dan pedesaan yang memiliki keterbukaan terhadap hal-hal baru dan dapat merespon perubahan-perubahan yang terjadi

d) Aspek behavior

Semua masyarakat yang memiliki ketertarikan terhadap video klip musik dan perkembangannya.

II.6.2 Target *Audience* Sekunder

Target *audience* sekunder merupakan target *audience* tambahan, yaitu produser pelaksana program musik di televisi. Produser televisi ini di tempatkan sebagai perespon sekaligus perantara informasi kepada masyarakat