BAB II
PEMBAHASAN MASALAH DAN SOLUSI FILM DOKUMENTER JAVE BAND

2.1.Pengertian Musik

Musik adalah salah satu media ungkapan kesenian, musik mencerminkan kebudayaan masyarakat pendukungnya. Di dalam musik terkandung nilai dan norma-norma yang menjadi bagian dari proses enkulturasi budaya, baik dalam bentuk formal maupun informal. Musik itu sendiri memiliki bentuk yang khas, baik dari sudut struktual maupun jenisnya dalam kebudayaan. Demikian juga yang terjadi pada musik dalam kebudayaan masyarakat melayu.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia(1990:602) Musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara diutarakan, kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai keseimbangan dan kesatuan, nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu). Sehingga Seni musik adalah cetusan ekspresi perasaan atau pikiran yang dikeluarkan secara teratur dalam bentuk bunyi. Bisa dikatakan, bunyi (suara) adalah elemen musik paling dasar. Suara musik yang baik adalah hasil interaksi dari tiga elemen, yaitu: irama, melodi, dan harmoni. Irama adalah pengaturan suara dalam suatu waktu, panjang, pendek dan temponya, dan ini memberikan karakter tersendiri pada setiap musik. Kombinasi beberapa tinggi nada dan irama akan menghasilkan melodi tertentu. Selanjutnya, kombinasi yang baik antara irama dan melodi melahirkan bunyi yang harmoni.

Musik termasuk seni manusia yang paling tua. Bahkan bisa dikatakan, tidak ada sejarah peradaban manusia dilalui tanpa musik, termasuk sejarah peradaban Melayu. Dalam masyarakat Melayu, seni musik ini terbagi menjadi musik vokal, instrumen dan gabungan keduanya. Dalam musik

gabungan, suara alat musik berfungsi sebagai pengiring suara vokal atau tarian. Alat-alat musik yang berkembang di kalangan masyarakat Melayu di antaranya: canang, tetawak, nobat, nafiri, lengkara, kompang, gambus, marwas, gendang, rebana, serunai, rebab, beduk, gong, seruling, kecapi, biola dan akordeon. Alat-alat musik di atas menghasilkan irama dan melodi tersendiri yang berbeda dengan alat musik lainnya.

2.1.1. Jenis-Jenis Musik

Musik memiliki beberapa jenis seperti:

1. Musik Klasik

Perkembangan musik klasik seperti yang dikutip dari bukuSeni Musik 3 (2010: 79) yang ditulis oleh Matius Ali ditandaidengan munculnya sebuah gaya musik *rococo* atau gayagagah berani (*Style Gallant*) di negara Perancis dan gayasentimental (*Empfindsamer Stil*) dari Jerman. Komposermusik *rococo* adalah Louis-Claude Daquin dan Jean PhilippeRamean. Ciri-ciri utama dari musik klasik, yaitu musik klasiklebih jelas dan mudah didengar, pada permainan musik klasikterdapat penggunaan cara bermain *accelerando*(mempercepat dan memperlambat tempo) dan dimainkandengan teknik *arpeggio* (petikan beruntun).

2. Musik Romantik

Musik romantik pada awalnya berkembang pada abad ke-19seperti yang dikutip dari buku Seni Musik 3 (2010: 80) yangditulis oleh Matius Ali. Disebutkan bahwa seni merupakansebuah ekspresi emosi dari seorang seniman sehinggamuncul suatu teori yaitu teori ekspresi seni. Dalam hal iniuntuk membuat sebuah karya seni sangat penting untukmelibatkan emosi agar

mendapatkan sebuah karya yangbagus. Komposer-komposer musik pada zaman ini yangterkenal adalah Hector Berlioz, Franz Liszt, Schubert, RobertSchumann, Johannes Brahms, Hugo Wolf, Haydn, Mozart,dan Beethoven. Ciri-ciri musik romantik, yaitu lebihmenunjukkan sisi romantisme, lebih banyak memiliki jenispermainan yang dinamis dan mempertimbangkan keraslembut pada musik dan instrumen solo yang lebih panjang.

3. Musik Kontemporer

Seperti yang tertulis pada buku Seni Musik 3 (2010: 81) yangditulis oleh Matius Ali, musik kontemporer muncul karenaadanya penghargaan yang tinggi terhadap sisi individual danekspresi musik seorang seniman pada era romantik yangkemduian terus berkembang dan pada akhirnya mencapaipuncaknya pada abad ke-20. Perkembangan musik padaabad ini didukung pula oleh perkembangan teknologikomunikasi. Musik-musik seperti Pop, Rock, Jazz, Blues danCountry merupakan jenis musik yang bermunculan padazaman musik kontemporer ini. Beberapa musisi terkenal padazaman ini, antara lain ialah Richard Strauss, ArnoldSchoenberg, Tschaikovsky dan Igor Stravinsky.

2.1.2. Perkembangan Industri Musik

Menurut Wendi Putranto dalam buku yang berjudul *Rolling StonesMusic Biz* (2009: 96), dijelaskan bahwa pesatnya perkembanganteknologi informasi pada saat ini telah mempengaruhi perubahanperilaku para pelaku industri musik. Perkembangan teknologi telahmemberikan kemurahan, kemudahan dan kecepatan dalammemasarkan atau mempromosikan musik. Hal ini membuat musisi yangingin mempromosikan musik yang telah diciptakan menjadi lebih mudahdengan hadirnya *internet*. Beragam situs jejaring seperti Facebook,Youtube, MySpace dan Multiply telah dijadikan alat promosi yangsangat membantu dalam mempromosikan musik dari artis-artispendatang baru. Banyak dari musisi-musisi yang telah memiliki kariryang sukses dari internet seperti Arctic Monkey, White Shoes and TheCouples Company, The Sigit, dan Mocca. Perkembangan teknologi jugamempengaruhi mudahnya setiap musisi dalam memberikan sebuahpromosi pendukung dari karya musik musisi tersebut, seperti topi, baju,jaket, pin, stiker dan berbagai media pendukung yang lain. Dukungandari stasiun televisi lokal dengan adanya promosi gratis yang diberikankepada musisi membuat mudahnya jalur promosi tanpa mengeluarkanbiaya.

2.2. Pengertian Film Dokumenter

Istilah dokumenter pertama kali diperkenalkan oleh John Grierson di Koran New York Sun tanggal 8 Februari 1926 dengan kutipan penggalan kalimat—di antara banyak kutipan lainnya— ’A Creative Treatment of Actuality’ (perlakuan kreatif terhadap kejadian-kejadian aktual yang ada). Pernyataan yang lebih berupa kritikan ini disampaikan oleh The Moviegoer, nama samaran John Grierson, sebagai akibat munculnya film yang disutradarai oleh Robert Flaherty berjudul ’Nanook of the North’. Grierson

adalah seorang Skotlandia yang dipercaya sebagai orang yang pertama kali mencetuskan istilah dokumenter secara ilmiah dan dimuat di dalam surat kabar. Grierson pun kemudian membuat beberapa film dokumenter antara lain, yaitu: John Grierson at the NFT (1956) dan Hitchock on Grierson (1965). Grierson sendiri meninggal pada tahun 1972 dan namanya kenang sebagai salah satu nama penghargaan film documenter bernama Grierson Awards. Hingga akhirnya sejak saat itu muncullah beragam pengertian tentang dokumenter, di antaranya seperti berikut:

1. Paul Wells mengatakan bahwa Film Dokumenter adalah film nonfiksi yang menggunakan footage yang aktual, disuguhkan dari sudut pandang tertentu termasuk perekaman langsung dari peristiwa yang disajikan spt wawancara & statistik. Pendekatan jenis dokumenter menurut acuan Paul Wells yaitu pengambilan sudut pandang tertentu dan memusatkan perhatiannya pada isu-isu sosial tertentu yang sangat memungkinkan untuk dapat menarik animo masyarakat sebanyak mungkin selain pemirsa yang menontonnya.
2. Sementara Frank E Beaver mengemukakan bahwa Film Dokumenter adalah film yang biasanya di-shoot di lokasi peristiwa terjadi, tidak menggunakan aktor, dan temanya fokus pada subjek-subjek seperti sejarah, ilmu pengetahun, sosial dan lingkungan. Tujuan dasarnya secara umum adalah memberikan pencerahan, informasi, pendidikan, melakukan persuasi dan memberikan wawasan tentang dunia yang telah kita tinggali sekian lamanya ini.
3. Film Dokumenter adalah film non fiksi tentang masyarakat dan peristiwanya, sering kali mengabaikan struktur naratif yang tradisional. Ini adalah pendapat yang dikeluarkan oleh Timothy Corrigan. Struktur naratif yang tradisional ini senafas dengan konsep kebanyakan film Hollywood yang bercerita tentang kisah cinta dan kepahlawanan. Ada tokoh antagonis dan protagonist. Dramaturgi yang alurnya turun naik dan ada

klimaksnya berupa *happy* atau bahkan *sad ending*. Nah dokumenter itu menampik semua elemen tersebut.

4. Selanjutnya Ira Konisberg menggarisbawahi bahwa Film Dokumenter adalah film yang berkaitan langsung dgn fakta & non fiksi yg berusaha menyampaikan kenyataan & bukan kenyataan yang direkayasa contoh peduli terhadap perilaku masyarakat, suatu tempat & suatu aktivitas. Karena versi ini muncul di awal-awal berkembangnya dokumenter seolah-olah kehidupan flora dan fauna tidak termasuk. Namun kenyataannya saat ini ada banyak channel berisikan dokumenter tentang binatang, tumbuhan bahkan kuliner.
5. Gerald Mast & Bruce F. Kawn menuturkan bahwa Film Dokumenter adalah film yang menata unsur-unsur faktual dan menyajikannya dengan tujuan2 tertentu. Dengan tujuan-tujuan tertentu di sini artinya adalah tematik. Contoh dalam rangka memperingati hari jadi Jakarta dibuatlah film dokumenter yang tujuannya adalah membuka kembali nostalgia masyarakat tentang ibu kota Negara ini. Lalu misalnya dalam rangka memperingati kejadian Semanggi dibuat film dokumenter yang berusaha menguak fakta-fakta baru yang belum terungkap lewat film tersebut.
6. Yang terakhir Misbach Yusa Biran mengatakan bahwa Film Dokumenter adalah film dokumentasi yang diolah secara kreatif untuk mempengaruhi penonton (persuasif) sehingga memiliki nuansa propaganda. Kenyataan nuansa propaganda ini memang tidak bisa dipungkiri. Karena film dokumenter itu dibuat berdasarkan peristiwa yang pernah terjadi sebelumnya (sejarah), di sinilah pemirsa diajak untuk berfikir seperti apa yang diceritakan di film tersebut dengan cara persuasif. Dengan kata lain Film Dokumenter adalah film yang menceritakan kembali sebuah kejadian atau realita dalam kehidupan, menggunakan fakta dan data yang otentik melalui ide

kreatornya (produser) sehingga tercipta rangkaian gambar yang menarik secara keseluruhan. Keenam versi tentang dokumenter yang terungkap dari berbagai macam orang dengan latar belakang yang berbeda itupun tidak berarti habis sampai di situ. Mungkin ada beberapa lagi definisi dokumenter yang lainnya. Namun, keenam versi di atas sudah cukup representatif mewakili berbagai macam definisi tentang dokumenter itu sendiri.

Film dokumenter tetap berpijak pada hal – hal yang senyata mungkin. Lalu seiring dengan perkembangannya muncullah berbagai aliran film dokumenter. Tujuan dibuatnya sebuah film dokumenter adalah untuk mengangkat kembali fakta - fakta yang terjadi pada masyarakat, agar dapat teringat kembali serta merangsang masyarakat untuk dapat melakukan aksi ataupun reaksi terhadap suatu permasalahan yang ada.

A. Pendekatan Film Dokumenter

Seorang produser dalam membuat film dokumenter harus menyesuaikan kepentingan dari audien dan pengemasannya sehingga tepat sasaran. Melalui pendekatan esai mengetengahkan secara kronologis atau tematis agar makna yang ingin disampaikan mudah dimengerti dan menarik penyajiannya. Adapun pendekatan naratif mengunakan konstruksi konvensional, yaitu tiga babak penuturan (awal, tengah, dan akhir)

B. Gaya Film Dokumenter

Film dokumenter memiliki karakter tersendiri dimana audien menyaksikannya antara serius dan rileks. Sehingga produser dokumenter dapat melakukan beberapa alternatif gaya seperti; humoris, puitis, satire (sindiran), anekdot, serius, semi serius dan lain-lain. Hal tersebut disesuaikan dengan peristiwa serta genre dokumenter yang akan dikembangkan. Ada beberapa tipe

pemaparan film dokumenter; eksposisi (*expository documentary*), observasi (*observational documentary*), interaktif (*interactive documentary*), refleksi (*reflexive documentary*), performatif (*performatife documentary*). Dokumenter eksposisi adalah dokumenter yang paling konvensional atau telah lama digunakan. Merupakan format dokumenter televisi, sebagai ciri khasnya menggunakan narator sebagai penutur tunggal, istilahnya *voice of God* untuk naratornya. Contoh dokumenter produksi; *Discovery Channel* & *National Geographic*. Dokumenter observasi tidak menggunakan narator sebagai pengisi suara, konsentrasi pada dialog-dialog antar subjek. Produser (*director*) posisinya sebagai observer (pengamat). Alur penceritaan cenderung datar. Dokumenter interaktif, dimana produser berperan aktif (partisipan). Adegan komunikasi antara sutradara dengan subjeknya terlihat jelas. Jika ada wawancara tidak hanya menampilkan adegan wawancara namun juga bagaimana wawancara dilakukan. Karya sutradara Michael Moore; *Fahrenheit 9/11, Sicko, Bowling for Concubine.* Dokumenter refleksi dipelopori oleh dokumentaris Rusia Dziga Vertov. Pengertian dokumenter refleksi yaitu mengambarkan kamera bagaikan mata film yang merekam berbagai realita. Fokus utama pengemasannya pada penuturan proses pembuatan syuting film. Dokumenter performatif fokus utamanya adalah kemasan. Kemasan harus semenarik mungkin, alur penuturan (plot) lebih diperhatikan. Sebagian pengamat memasukkannya sebagai semi-dokumenter, bentuk penuturan lebih diperhatikan dibanding film fiksi. Tidak harus berdiri sendiri secara baku dapat melakukan penggabungan 2 penuturan dalam sebuah tema.

2.3. Unsur-Unsur Pembentuk Film

Film, secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematiknya adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dalam film cerita, unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita film. Sementara unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok yakni, *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara.

- *Mise en scene* adalah segala aspek yang berada di depan kamera yang akan diambil gambarnya, yakni *setting* (penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita filmnya), tata cahaya, kostum dan tata rias wajah, serta pergerakan pemain.
- Sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Kamera dan film mancakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya. *Framing* adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, pergerakan kamera dan seterusnya. sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera.
- *Editing* tahap pasca produksi: pemilihan serta penyambungan *shot-shot* yang telah diambil; tahap setelah filmnya selesai: tehnik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya.
- Suara dalam film dapat kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara.

2.3.1. Unsur Visual

Sebuah gambar yang diambil berdasarkan peristiwa tertentu. Unsur – unsur visual itu terdiri dari:

1. *Observasionalisme reaktif***,** sesuai dengan maknanya yaitu malakukan tinjauan untuk mengingatkan kembali. Karena dalam pembuatan film dokumenter harus sesuai dengan bahan yang diambil dari subyek yang di filmkan. Hal ini berhubungan dengan ketepatan pengamatan oleh pengarah kamera atau sutradara.
2. *Observasionalisme proaktif,* yaitu melakukan tinjauan yang bertujuan untuk pembuatan film dokumenter dengan cara memilih film secara khusus sehubungan dengan pengamatan sebelumnya oleh pengarah kamera atau sutradara.
3. Mode ilustratif, yaitu pendekatan dalam film dokumenter yang berusaha menggambarkan secara langsung tentang apa yang dikatakan *narator.*
4. *Mode asosiatif,* yaitu pendekatan dalam film dokumenter yang berusaha menggunakan potongan – potongan gambar dengan berbagai cara.

2.3.2. Unsur Verbal

1. *Overheard exchange,* yaitu rekaman pembicaraan antara dua sumber atau lebih yang terkesan direkam secara langsung tanpa adanya rekayasa.
2. *Kesaksian,* yaitu rekaman pengamatan, pendapat atau informasi yang dingkapkan secara jujur oleh saksi mata, pakar, dan sumber lain yang berhubungan dengan subyek dokumenter.

3. *Eksposisi*, yaitu penggunaan *voice over* atau orang yang berhadapan langsung dengan kamera.

2.4. Ukuran Gambar

Dalam teknik pengambilan gambar ada beberapa jenis penggambarannya, dan dalam pembuatan film istilah ini disebut sebagai ukutan gambar. Ukuran gambar dituntukan untuk memgambarkan tingkat emosional, situasi dan kondisi objek. Ada beberapa jenis ukuran gambar, yaitu:

1. ***Extreme Close Up (ECU/XCU)***

   Pengambilan gambar yang sangat detail seperti hidung, mata, bibir, atau tumit dari sepatu pemain.

Gambar 2.1. : Contoh *Extreme Close Up*

Sumber: Dokumen Pribadi



2. ***Big Close Up (BCU)***

Pengambilan gambar dari sebatas kepala hingga dagu.



Gambar 2.2. : Contoh *Big Close Up*

Sumber: Dokumen Pribadi

3. ***Close Up (CU)***

Gambar diambil dari jarak dekat, hanya sebagian dari objek yang terlihat, contohnya seperti hanya mukanya saja yang terlihat.



Gambar 2.3. : Contoh *Close Up*

Sumber: Dokumen Pribadi

4. ***Medium Close Up (MCU)***

Hampir sama dengan *medium shot*. Contohnya jika objek yang diambinya adalah orang, maka yang diambil hanya bagian dada ke atas saja.



Gambar 2.4. : Contoh *Medium Close Up (MCU)*

Sumber: Dokumen Pribadi

5. ***Medium Shot (MS)***

Pengambilan gambar dari jarak sedang. Contohnya, apabila objeknya adalah orang, maka yang diambil hanya separuh badannya saja.



Gambar 2.5. : Contoh *Medium Shot*

Sumber: Dokumen Pribadi

6. ***Knee Shot (KS)***

Pengambilan gambar objek dari kepala hingga lutut.



Gambar 2.6. : Contoh *Knee Shot*

Sumber: Dokumen Pribadi

7. ***Full Shot (FS)***

Pengambilan gambar objek secara penuh.



Gambar 2.7. : Contoh *Full shot*

Sumber: Dokumen Pribadi

8. ***Long Shot (LS)***

Pengambilan gambar secara keseluruhan. Gambar yang diambil secara jarak jauh sehingga seluruh objek dan latar belakangnya terlihat.



Gambar 2.8. : Contoh *Long Shot*
Sumber: Dokumen Pribadi

9. ***Medium Long Shot (MLS)***

Gambar diambil dari jarak yang wajar. Contohnya apabila ada tiga objek yang akan diambil maka ketiga objek itu harus terlihat. Bila objeknya satu orang, maka yang terlihat dari objek tersebut hanya dari bagian kepala hingga lutut saja.



Gambar 2.9. : Contoh *Medium Long Shot*
Sumber: Dokumen Pribadi

10. ***Extreme Long Shot (XLS)***

Gambar ini diambil dari jarak yang sangat jauh. Yang ingin ditampilkan dalam gambar ini bukan objek, tetapi latar belakang dari objek tersebut. Dengan demikian dapat diketahui posisi objek tersebut tehadap lingkungannya.



Gambar 2.13. : Contoh *Extreme Long Shot*

Sumber: Dokumen Pribadi

11. ***One Shot (1S)***

Pengambilan gambar yang hanya menggambarkan satu objek.



Gambar 2.11. : Contoh *One Shot*

Sumber: Dokumen Pribadi

12. ***Two Shot (2S)***

Pengambilan gambar yang hanya menggambarkan dua objek.



Gambar 2.12. : Contoh *Two Shot*

Sumber: Dokumen Pribadi

13. ***Three Shot (3S)***

Pengambilan gambar yang hanya menggambarkan tiga objek.



Gambar 2.13. : Contoh *Three Shot*

Sumber: Dokumen Pribadi

14. ***Group Shot (GS)***

Pengambilan gambar yang hanya menggambarkan sekelompok orang.



Gambar 2.14. : Contoh *Group shot*

Sumber: Dokumen Pribadi

2.5. Tipe – Tipe *Angle* Kamera

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

2.5.1. *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.



Gambar 2.15. : Contoh *Angle Kamera Objektif*

Sumber: Dokumen Pribadi

1.5.2. *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 yang ada di film.



Gambar 2.16. : Contoh *Angle Kamera Subjektif*
Sumber: Dokumen Pribadi

2.5.3. *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.



Gambar 2.17. : Contoh *Angle Kamera Point Of view*
Sumber: Dokumen Pribadi

2.6. Profil JAVE

Band ini beranggotakan 5 orang yaitu Oky sebagai Vokalis, Reza sebagai Keyboardist, Gelar sebagaiGitaris, Adisebagai Basis dan yang terakhir Ryan sebagai Drumer. Band yang awalnya bernama Javeline berganti nama dengan Jave ini di bentuk pada tanggal 7 mei 2008, tidak masuk kedalam salah satu label manapun di Indonesia, tetapiJAVE Band dalam naungan managemen yang bernama "Management_javeline" yang beralamat di jalanRiungpurna 1 No. 1, Riung Bandung , Bandung (homebase). Jave terbilang baru dalam belantika musik Indonesia , tapi bukan berarti JAVE Band sangat miskin pengalaman dalam hal bermusik. Personel JAVE sendiri adalah pecahan-pecahan dari Group Band di BANDUNG yang telah bubar ataupun yang tidak aktif.Oleh karena itu untuk menemukan perjalanan Visi dan Misi yang akan menunjang kami dalam hal kedewasaan bermusik. Kedewasaan yang telahdi alami, membuat JAVE Band memutuskan untuk bermain musik yang berorientasikan " Pop" . Dari sekian banyak pengalaman yang dialami dalam pentas di Panggung.



Gambar 2.18. Personil JAVE

Sumber: Dokumen Pribadi

2.6.1.Personil dan Karakteristik

- Oki - Vocalist : moody,pesimis,pintar,rajin,terkonsep dan gigih.
- Adi - Bassist :santai,*easy going*,keras kepala,berkarisma,susah ditebak dan kurang terbuka.
- Gelar - Guitarist : dewasa,terkonsep,pandai memanage,ceria dan soleh.
- Ryan - Drummer : motivasi tinggi,arogansi,tidak sabaran,gengsi,setia kawan,*oportunity*,sering mengeluh,mudah bergaul dan temperamen.
- Reza - Keyboardist : pemimpin,seorang kadet,jorok,berpola pikir yang baik,pandai berkomunikasi,daya juang,kurang terkonsep dan *easy going.*

2.6.2. Karakter Bermusik JAVE

Karakter musik JAVE hampir sama dengan dengan pemusik muda lainnya yang beraliran *pop*namun dalam bermusik lebih lugas dan kontras dalam lirik yang dipadukan dengan jenis vokal yang berkarakter jazzy . Tema lagu – lagu bermusik JAVE lebih banyak menceritakan kehidupan pribadi seperti cinta, keadaan masing masing personil dan segala yang menyangkut perjalanan akan hidup.

2.6.3. Visi dan Misi

Visi menjadi sebuah grup band yang berawal dari jalur indie atau manajemen keluarga tanpa memiliki ketakutan untuk bersaing dengan band lainya. Serta misi mengubah pemikiran masyarakatbermain musik sebagai band tidak mudah dalam

perjalanan yang akan bisa dan mudah diterima lagu-lagunya dimasyarakat sebagai band pop yang berpotensi.

2.7. Segmentasi

Penentuan target *audience* sangat diperlukan dalam perancangan konsep media. Agar pendekatan kepada target sasaran dapat lebih terfokus dan efektif dalam penyampaian pesan.

1. **Demografis**
   - Usia : Semua umur (Diutamakan 17 tahun sampai23 tahun)
   - Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
   - Kelas sosial :Umum
   - Pendidikan :Sekolah Menengah sampai Perguruan Tinggi

Alasan memilih usia 17 sampai 23 tahun adalah karena pada usia ini, pengamatan terhadap sesuatu tidak lagi tergantung pada perhatian, keinginan, hasrat dan kebutuhan saja, akan tetapi faktor-faktor luar sudah mulai mempengaruhi mereka dalam mengambil keputusan dan tindakan, apa lagi target lebih sering beraktifitas tepatnya sebagai pelajar dan Mahasiswa.

2. **Psikografis**

Secara psikografis siswa Sekolah Menengah dan Perguruan Tinggi, atau 17 tahun sampai 23 tahun, ingin tampil berbeda dari kebanyakan, berani melakukan perubahan dan memiliki minat serta pengetahuan yang tinggi terhadap musik.

3. Geografis

Secara geografis *target audience* dari film dokumenter ini adalah semua orang dengan kriteria yang telah dijelaskan pada bagian *Demografis* yang bertempat tinggal di kota Bandung, serta daerah - daerah lain yang masyarakatnya antusias dengan musik .

4. Behavior

Target audience yang dituju adalah masyarakat yang memiliki ketertarikan akan fenomena – fenomena terhadap musik. Mereka yang memiliki ketertarikan tersebut akan mudah dipengaruhi. Sehingga film dokumenter ini dapat menjadi media informasi kepada mereka untuk dapat membantu mempertahankan eksistensi JAVE Band dalam bermusik sebagai penggemar dan lain – lain.

2.8. Pemecahan Masalah

Dari analisa-analisa yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan perlunya media informasi untuk memberitahukan terhadap masyarakat, bahwa bermusik dan menghasilkan sebuah lagu yang baik atau buruk itu tidak mudah dalam prosesnya.

Media yang efektif dan efisien akan mempermudah dalam memberikan pesan yang akan disampaikan, dan dapat diterima khalayak dengan mudah adalah salah satu tujuan utama dari konsep perancangan ini.