

Produksi Video Klip Multiplek Lagu “Semalam di Cianjur” Berbasis Multimedia

R.Wahyu Hendraningrat, Yunanto Hepy Urbani
mr.wahyuhendra@yahoo.com

Abstract : Multiplex is a special type of karaoke songs that have the ultimate guide vocal, which helps to learn the track. Vocals were recorded on only one side of the stereo channels, making it possible to be processed with Sony Vegas software into a video clip. The issues raised in the study is not much research on the production of a video clip discusses the multiplex, so the lack of a reference sample for the study multiplex. The goal for the Produce video clips multiplex song "Semalam di Cianjur" based multimedia. The benefits of research to obtain additional material for the song karaoke box and the object of research at the University of Surakarta and give a variant repertoire multiplex video Production for the University of Surakarta

The research methodology used is literature, Observation, Interview, Design, Implementation and Documentation. Formulation of the production steps multiplex video clip consists of the Pre-Production, Production and Post Production. Production multiplex video clip "Semalam di Cianjur" based multimedia is expected to be an inspiration as well as a reference to produce video clips multiplex.

Keywords: multimedia journal audio video, multiplex, karaoke, song memories

Abstrak: Multiplek adalah tipe khusus dari lagu karaoke yang memiliki panduan utama vokal, yang membantu untuk belajar trek. Vokal tersebut dicatat hanya pada satu sisi dari saluran stereo, sehingga memungkinkan untuk diolah dengan perangkat lunak Sony Vegas menjadi sebuah video klip. Masalah yang diangkat dalam penelitian adalah belum banyak penelitian yang membahas tentang produksi video klip multiplek, sehingga kurangnya sample penelitian untuk referensi multiplek. Tujuannya untuk Menghasilkan video klip multiplek lagu “Semalam di Cianjur” berbasis multimedia. Manfaat dari penelitian untuk memperoleh tambahan materi lagu untuk karaoke box dan objek penelitian di Universitas Surakarta serta memberikan varian khasanah produksi video multiplek untuk Universitas Surakarta Metodologi penelitian yang digunakan adalah Kepustakaan, Observasi, Wawancara, Perancangan, Implementasi dan Dokumentasi. Perumusan langkah-langkah produksi video klip multiplek terdiri dari proses Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

Produksi video klip multiplek “Semalam di Cianjur” berbasis multimedia diharapkan dapat menjadi inspirasi serta acuan untuk memproduksi video klip multiplek.

Kata kunci : Jurnal multimedia, audio video, multiplek ,karaoke, tembang kenangan

1.1 Latar Belakang

Industri musik tidak terlepas dari Teknologi Informasi, khususnya teknologi informasi yang berbasis multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio. Dunia teknologi informasi dimanfaatkan oleh para pelaku industri musik untuk menampilkan sesuatu yang lebih menarik, salah satunya pembuatan video klip musik.

Kemajuan teknologi, khususnya pada bidang multimedia membuat *infotainment* yang sebelumnya tidak memungkinkan menjadi mungkin. Dengan kemajuan teknologi yang terjadi tentunya banyak hal menjadi lebih mudah. Kemajuan teknologi juga memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri multimedia. Sama halnya dengan industri musik saat ini tidak hanya menampilkan audio saja tetapi juga membutuhkan sebuah visualisasi untuk memberikan alternatif hiburan kepada masyarakat.

Produksi video klip adalah salah satu media penyampaian informasi yang sangat ideal dalam menyampaikan sebuah ide, pesan dan citra sebuah lagu kepada para penontonnya.

Telah banyak hasil karya produksi video klip di Universitas Surakarta, tetapi dari sekian banyak karya produksi video klip belum banyak penelitian yang mengulas produksi audio video klip multiplek. Dalam memproduksi video klip “Semalam di Cianjur” tidak terlepas dari sebuah perancangan yang cukup matang, serta tidak terlepas dari segala aspek tentang multimedia. Perancangan dapat mengarahkan agar produksi video klip “Semalam di Cianjur” bisa berfungsi sebagai suatu bentuk penyampaian informasi positif.

Video klip “Semalam di Cianjur” menggunakan teknik multimedia, karena dengan teknologi multimedia dapat menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi dan video. Segala aspek tentang multimedia diperlukan dalam merancang dan memproduksi video klip “Semalam di Cianjur”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Belum banyak penelitian yang membahas tentang produksi video klip multiplek, sehingga kurangnya sample penelitian untuk referensi multiplek.
2. Produksi Video klip belum mengangkat konten budaya lokal.

1.3 Batasan Masalah

1. Produksi audio video klip multiplek “Semalam di Cianjur” sebagai objek penelitian di Universitas Surakarta.
2. Produksi audio video klip multiplek “Semalam di Cianjur” berbasis komputer multimedia.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan video klip multiplek lagu “Semalam di Cianjur” berbasis multimedia.
2. Menghasilkan video klip dengan konten budaya lokal.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memperoleh tambahan materi lagu untuk Karaoke box dan Objek penelitian di Universitas Surakarta
2. Memberikan varian khasanah produksi audio video multiplek untuk Universitas Surakarta

2.1 Pengertian Video Klip

Video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal yang selanjutnya membeli kaset, CD dan DVD

2.2 UNSUR VIDEO KLIP

2.2.1 Bahasa Ritme (irama)

Mempelajari birama dahulu apakah *slow beat*, *fast beat*, *middle beat* dan mencoba merasakan dengan ketukan-ketukan kaki untuk memperoleh tempo yang tepat.

2.2.2 Bahasa Musikalisasi (instrument musik)

Pembuat Video Klip atau biasa disebut *video clipper* haruslah mempunyai sebuah wawasan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan musik, baik jenis musik, alat musik, bahkan juga profil band.

2.2.3 Bahasa Nada

Memperhatikan aransemen nada, diskusikan dengan penata musiknya tentang aransemen

yang dibuat. Selanjutnya merasakan dengan hati nada-nada aransemen.

2.2.4 Bahasa Lirik

Seorang *video clipper* dituntut mempunyai sebuah imajinasi visual terhadap lirik dan lagu walaupun sebenarnya tidak harus secara verbal. Jika ada lirik yang mengungkapkan kata ‘cinta’ maka sebagai simbolisasi tidak harus dengan bunga, warna pink atau hati, bisa saja berupa kertas (surat), sepatu butut (cinta tanpa mengenal status sosial), air (cinta yang mengalir) atau bahkan bisa dengan menggunakan tarian kontemporer.

2.2.5 Bahasa Performance (penampilan)

Menyelami karakter pemusik, penyanyi, pemain band baik dari latar belakang bermusiknya, hingga ke profil fisiknya (hidung, mata, *style*, *fashion* dan gerak tubuh).

2.3 SISTEM MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA YANG BERPERAN PENTING DALAM PEMBUATAN VIDEO KLIP

Dalam proses penggarapan produksi film, terdapat suatu sistem yang berperan penting dalam pengerjaannya, agar supaya sebuah film atau sinema terwujud suatu nilai *art*. Produksi film adalah sistem multimedia yang meliputi teknologi dan aplikasinya. Multimedia menurut *etimologi* atau asal usul bahasanya adalah berasal dari kata *Multi* yang berarti banyak atau lebih dari satu. Dan *Media* yang berarti bentuk dan sarana komunikasi. (Purnama, Eka Bambang : 2003).

Sistem multimedia mempunyai pengertian suatu integrasi atau gabungan dari komponen-komponen multimedia seperti teks, gambar, suara audio, animasi video. Secara tidak langsung dalam kehidupan sehari-hari multimedia menjadi kebutuhan yang penting. Komputer, film, video, TV dan radio merupakan bagian-bagian multimedia. Sistem adalah setiap sesuatu yang terdiri atas objek, unsur, atau komponen yang berhubungan atau berkaitan satu sama lain sehingga menjadi satu kesatuan pemrosesan dan pengolahan. Sebuah system membutuhkan system pendukung atau alat bantu Perangkat Keras), perangkat lunak dan *brainware* (manusia) untuk mencapai suatu tujuan.. Pada Sistem Multimedia diperlukan kerjasama yang baik antara ketiga sistem sehingga akan menghasilkan informasi berguna sesuai yang diharapkan. Multimedia biasa digunakan sebagai media pendidikan yang dapat diandalkan, dibandingkan dengan media – media lain, multimedia mempunyai berbagai kelebihan. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan, serta teknologi

multimedia dapat menggabungkan berbagai media penyampaian informasi misalnya menggabungkan gambar dengan suara, atau dengan kata lainnya dalam satu media. (Munir : 2012).

Produksi sebuah film berupa video dan audio memerlukan pengerjaan khusus agar menjadi film yang menarik, sebagai media penyimpanan informasi kepada penontonnya. Video adalah teknologi untuk menangkap ulang, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang, gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital (Muhayat : 2010).

2.4 TEKNOLOGI DAN APLIKASI MULTIMEDIA DALAM PROSES PRODUKSI VIDEO KLIP

Bagian penting dalam pembuatan video klip adalah dengan menggunakan teknologi multimedia. Sebuah video klip memerlukan teknologi multimedia, baik saat pengambilan gambar dan perekaman suara, maupun saat editing dan *mixing* audio video. Teknologi multimedia yang digunakan untuk proses pengambilan gambar diantaranya adalah Kamera rekam jenis MD, Kamera rekam jenis HD, Kamera DSLR, Handycam

Teknologi multimedia diperlukan untuk memproses audio video, selain teknologi pengambilan gambar dan perekaman suara, agar menjadi sebuah video klip yang menarik, yaitu disebut teknologi untuk proses editing audio video.

Perangkat lunak multimedia dibutuhkan untuk menjalankan sebuah komputer multimedia, beberapa macam perangkat lunak multimedia. yang digunakan untuk penelitian dipilih berdasarkan ketentuan tertentu sesuai kapasitas yang diperlukan. Perangkat lunak yang digunakan dalam penggarapan produksi audio video klip "Semalam di Cianjur" . diantaranya Software Windows 7 Ultimate SP 1, Software Microsoft Office Profesional 2010, Software cool edit pro 2.0, Software sony vegas , Swish, Corel Draw, photoshop CS5. Semua teknologi dan aplikasi multimedia yang disebutkan diatas akan berkolaborasi dalam proses pembuatan audio video. Kolaborasi teknologi dan aplikasi multimedia disebut sistem multimedia.

2.5 UNSUR – UNSUR MULTIMEDIA

2.5.1 Suara atau Audio

Suara Multimedia tanpa bunyi disebut unimedia. Bunyi memainkan peranan penting dalam teknologi multimedia. Terdapat berbagai cara yang dapat digunakan agar dalam suatu multimedia terdapat suara manusia, antara lain dengan cara merekam

menggunakan *microphone* atau penguat suara yang telah tersedia pada setiap komputer. Format yang mendukung suara adalah: mp3, wav, voc, snd, aud.

Didalam sebuah tampilan slide multimedia pembelajaran bisa disisipkan berbagai macam suara yang bisa menjadikan tampilan lebih menarik untuk diikuti. Bunyi menghapuskan perasaan janggal dan seolah-olah pengguna sedang berkomunikasi dengan manusia lain dan bukan dengan mesin. Dahulu suara berbentuk data atau sinyal analog yang direkam kedalam pita kaset, saat ini telah berkembang menjadi sinyal digital yang dapat disimpan dalam media penyimpanan komputer.

Format audio yang paling banyak digunakan dalam file digital adalah mp3, midi, rm, aif, dan wav. Sedangkan dari segi kualitas audio yang baik, saat ini format mp3 merupakan pilihan yang terbaik. Disamping kapasitas file yang relatif kecil, suara yang dihasilkan juga cukup bagus. Untuk audio digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengolah audio antara lain Adobe Audition, Cool Edit, Sony Sound Forge, dan lain sebagainya. (Hofstetter : 2001)

2.5.2 Animasi

Animasi adalah salah satu elemen multimedia yang cukup menarik, karena animasi membuat sesuatu seolah-olah bergerak. Animasi merupakan rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian. Animasi tidak hanya berguna untuk film saja, dalam dunia situs *web*, animasi digunakan untuk memberikan sentuhan manis pada situs. Sedangkan dalam dunia pendidikan, animasi dapat digunakan sebagai alat bantu penjelasan agar orang -- orang yang diajar bisa lebih memahami maksud suatu konsep.

Animasi dibagi dalam 2 kelas besar yaitu animasi 3 Dimensi dan animasi 2 Dimensi. Perangkat Lunak yang dapat digunakan dalam membuat animasi cukup banyak diantaranya adalah Flash MX, Swish MX, Blender, untuk animasi 2D sedangkan 3DS Max , Maya 3D, Alias Maya, dan Autocad merupakan software yang dapat digunakan untuk membuat animasi 3D. (Hofstetter : 2001)

2.5.3 Video

Video dalam multimedia memiliki peran yang sangat penting. Dengan video pengguna akan merasa lebih dekat dengan apa yang ingin dipelajari. Video bisa lebih memberikan

penjelasan yang dapat diambil kesimpulan secara mandiri oleh pengguna, sehingga lebih mudah untuk diingat dan difahami. Penggunaan video dalam multimedia memiliki kelebihan tersendiri. Tampilan video sebagai gambar hidup dapat meningkatkan keefektifan multimedia dalam menyampaikan pesan atau misi yang dibawa.

Dengan berkembangnya teknologi dibidang komputer, digital video dikemas dalam beberapa format yaitu mpeg, avi, dat, ogg, flv. Format digital video dapat dirubah sesuai dengan kebutuhan dari editor. Beberapa perangkat lunak yang ada adalah Sony Vegas yang dirilis oleh Sony Pictures Digital Inc, yang saat ini telah mencapai versi ke 11, Adobe Premier oleh Adobe System Incorporated, Pinnacle Studio, dan Microsoft dengan Windows Movie Maker. (Hofstetter : 2001)

2.5.4 Grafik

Grafik boleh didefinisikan sebagai sebuah lukisan, pencetakan, gambar atau huruf dengan menggunakan berbagai media secara manual atau menggunakan teknologi komputer. Seni grafik berkomputer digunakan secara meluas dalam dunia kejuruteraan, industri berat, animasi dan perfilman. Teknik grafis dapat menampilkan atau memvisualkan suatu imajinasi seseorang pada monitor komputer. Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mendesain atau melakukan manipulasi gambar digital adalah Corel Draw dan Corel Photo yang telah mencapai versi 13, Adobe Photoshop, Paint, ACDSee. Format gambar yang didukung dalam multimedia cukup beragam mulai dari BMP, JPG, tiff, ico, PNG. (Hofstetter : 2001)

2.5.5 Teks

Teks adalah sejenis data yang paling mudah dan memerlukan sedikit ruang untuk mengingat. Teks boleh digunakan dalam berbagai sub bidang untuk memberi penjelasan kepada suatu perkara dalam bentuk bacaan. Text berfungsi untuk memperkokoh media-media lain. Teks merupakan sarana penyampaian informasi. Penggunaan teks dalam multimedia tergantung pada karakteristik multimedia. Sebuah game multimedia tidak memerlukan teks yang banyak, sebaliknya sebuah multimedia ensiklopedi membutuhkan teks yang banyak. (Hofstetter : 2001)

2.6 Sistem Komputer Multimedia

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi dan video (Muhayat : 2010).

Sistem komputer multimedia yang digunakan berupa suatu bentuk rangkaian yang menjadi satu konfigurasi komputer multimedia. Perangkat lunak yang digunakan adalah perangkat lunak Microsoft dan aplikasi -- aplikasi lainnya.

3.1. Konsep

Dalam tahapan konsep dimulai dengan menemukan gagasan atau ide cerita lalu mengadakan riset dan menulis naskah untuk mengembangkan gagasan agar menjadi sebuah alur cerita. Setelah ide cerita ditemukan, selanjutnya dikembangkan menjadi ringkasan sebuah cerita yang disebut sinopsis. Sinopsis adalah ringkasan cerita secara garis besar, kemudian dikembangkan lagi menjadi cerita yang lebih detail. Tujuan sinopsis juga untuk memudahkan mengingat atau menjaga naskah agar tidak keluar dari tema dan tujuan cerita.

3.2. Sinopsis “Semalam di Cianjur”

Video klip “Semalam di Cianjur” menceritakan kerinduan seorang gadis kepada kekasihnya karena pernah berjanji untuk bertemu lagi. Lagu Semalam Di Cianjur adalah lagu kenangan saat mereka duduk berdua memadu kasih di tepian sebuah danau. Lagu tersebut terdengar lirih namun begitu bermakna karena saat itu kekasihnya pamit pergi untuk beberapa bulan lamanya karena dinas di luar kota

3.3. Model.



Gambar 3.1. Model Wahyu Hendra

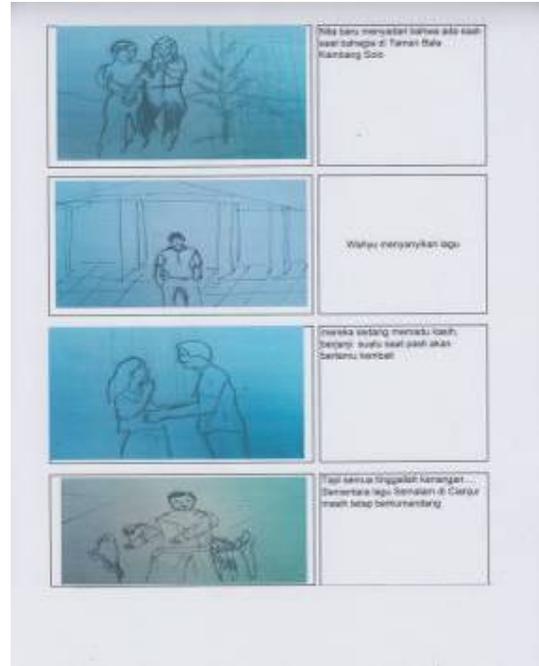
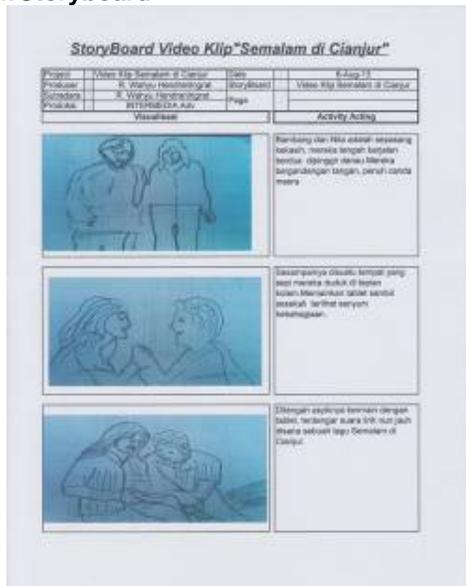


Gambar 3.2. Model Harnita



Gambar 3.3. Model Bambang Eka Purnama

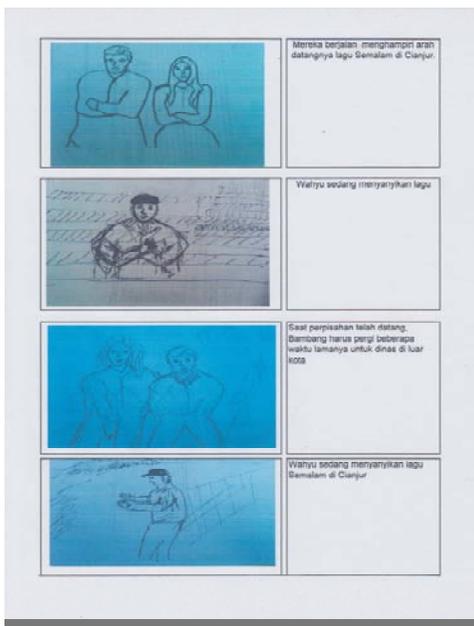
3.4. Storyboard



Tabel 3.3.2.1 Story Board

3.5. Skrip

Title : SEMALAM DI CIANJUR
 Model : Wahyu Hendra
 Bambang Eka P
 Harnita MP
 Kategori: Video Clip
 Duration: 4.38



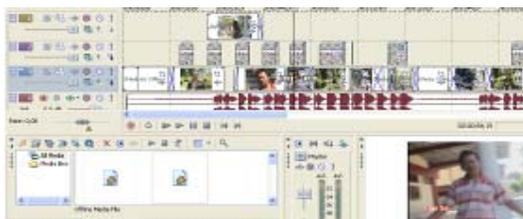
No	VISUAL & TYPE OF SHOT	AUDIO
A	B	C
1	Sign Open Beri Effect Transisi Text off menyentuh clip	Title: Semalam di Cianjur Dipopulerkan oleh Alfan Tidak diperjual belikan Diproduksi @19072013
2	- Bambang dan Nita berjalan bergandengan di tepi danau - Ambil angel dari segala arah	TC : 00.06 – 00.25 Intro
3	- Duduk berdua sambil bercanda - Ambil angel dari samping	TC : 00.25 – 00.41 KAN KUIINGAT... DI DALAM HATIKU BETAPA INDAH SEMALAM DI CIANJUR
4	- Sambil duduk tangan berpegangan mengucapkan janji - Ambil angel dari depan keduanya	TC : 00.41 – 00.58 JANJI KASIH YANG T'LAH KAU UCAPKAN PENUH KENANGAN... YANG TAKKAN TERLUPAKAN
	- Berjalan	TC : 00.58 – 01.33 TAPI SAYANG... HANYA SEMALAM,

5	kembali seolah tidak percaya akan ada waktu perpisahan	BERAT RASA... PERPISAHAN NAMUNKU... TELAH BERJANJI, DI SUATU WAKTU... KITA BERTEMU LAGI
6	- Terbayang saat –saat bahagia bersama di tepi danau	TC : 01.33 – 02.10 Jeda
7	- Bambang duduk berdampingan membelakangi danau - Ambil angel dari depan	TC : 02.10 – 02.26 KAN KUIINGAT... DI DALAM HATIKU BETAPA INDAH SEMALAM DI CIANJUR
8	- Wahyu menyanyikan lagu Semalam di Cianjur - Ambil angel dari depan,kiri dan samping kanan	TC : 02.26 – 02.43 JANJI KASIH YANG T'LAH KAU UCAPKAN PENUH KENANGAN... YANG TAKKAN TERLUPAKAN
9	- Bambang meyakinkan Nita akan janjinya - Ambil angel dari samping kiri dengan pemandangan danau	TC : 02.43 – 03.18 TAPI SAYANG... HANYA SEMALAM, BERAT RASA... PERPISAHAN NAMUNKU... TELAH BERJANJI, DI SUATU WAKTU... KITA BERTEMU LAGI
10	- Sambil berjalan mencoba meyakinkan Nita Ambil angel depan. Samping kiri dan samping kanan	TC : 03.18 – 03.28 DI SUATU WAKTU... KITA BERTEMU LAGI
11	Wahyu menyanyikan lagu Semalam di Cianjur Ambil angel dari depan , samping kiri dan samping kanan	TC : 03.28 – 04.06 INTERLUDE

3.6 Tools Yang Digunakan

3.6.1 Sony Vegas

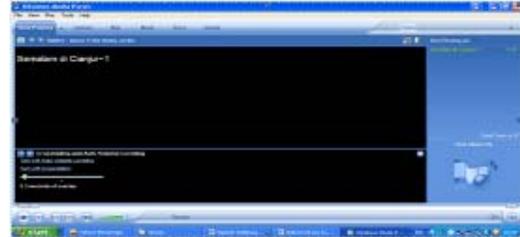
Kerja dalam sony vegas dapat dilakukan penggabungan video maupun audio. Tahap penggabungan adalah tahap penyatuan materi untuk diedit sehingga dapat menghasilkan sebuah video klip yang menarik.



Gambar 3.4. Tampilan Sony Vegas

3.6.2. Windows Media Player

Windows media player merupakan perangkat lunak yang fungsi dan kegunaan untuk memutar audio video dalam format tertentu sehingga dapat terlihat tampilan gambar, teks, animation dan suara sound yang dapat didengar dengan jelas.



Gambar 3.5. Tampilan Window Media Player

4.1. Proses Produksi

Video Processing

Video *processing* memproses suatu video, baik gambar bergerak maupun teks berjalan agar menjadi satu kesatuan yang selaras . Langkah awal yang akan diambil adalah membuat animasi berjalan dan *title text* sebagai pelengkap kemudian pembuatan gambar bergerak atau *shooting*..Pembuatan animasi dan *title text* dikerjakan dengan perangkat lunak swish, sedangkan proses pengambilan gambar atau *shooting* menggunakan panduan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 4.1 Tampilan Editing SWISHmax

Lokasi yang digunakan untuk *shooting* adalah Taman Wisata Bale Kambang Solo. Proses pengambilan gambar dalam video klip menggunakan peralatan *shooting* Dalam produksi video klip multiplex lagu “Semalam di Cianjur” menggunakan 2

kamera utama,

Teknik pengambilan gambar video klip multiplex “Semalam di Cianjur” dilakukan dengan berbagai macam cara, baik *high angel*, *low angel* maupun *eye level*.

Adegan maupun pemeran video klip seringkali berimprovisasi secara alami, karena untuk mengurangi ketegangan dan bertindak layaknya kehidupan sehari-hari. Adegan yang dilakukan tidak jadi masalah selama masih dalam koridor perencanaan naskah

Ukuran gambar dikaitkan dengan tujuan pengambilan gambar, tingkat emosi, situasi dan

kondisi objek. Perpindahan kamera dalam pembuatan video klip “Semalam di Cianjur” dilakukan agar mendapatkan suatu variasi sudut pandang yang berbeda sehingga gambar menjadi hidup dan menarik. Perpindahan kamera dapat berupa zoom in , zoom out maupun follow.

Proses *capturing*, penelitian menggunakan Vegas, Proses *capture* dilakukan pada kamera MD 10000 untuk transfer file agar menjadi file video. Kamera MD 10000 masih menggunakan mini DV sebagai media penyimpanannya. Untuk kamera HD tidak perlu melalui proses *capturing* karena menggunakan memory card sebagai media penyimpanannya dan sudah menghasilkan file berformat MPEG. Format File yang digunakan yaitu MPEG II, kepanjangan dari MPEG II yaitu *Motion Picture Expert Group*. MPEG II memiliki kualitas gambar dan suara setara dengan kualitas siaran televisi. Format MPEG II sangat cocok digunakan untuk editing karena memiliki ukuran yang kecil tetapi kualitas audio video cukup bagus.



Gambar 4.2. Capturing Video Vegas

4.2. Audio Processing

Maksud dari tahapan audio processing adalah proses yang berkaitan dengan audio atau suara. Dalam pembuatan video klip multiplek “semalam di Cianjur”, lagu yang akan dijadikan materi penelitian berbasis multiplek. Vokal dari penyanyi asli lagu “Semalam di Cianjur” terpisah dari musiknya (instrument), sehingga dapat dilakukan proses *voice over* atau perekaman suara yang nantinya akan digabung dengan file musik instrumen.

Efek suara diproses menggunakan mixer audio agar menghasilkan suara yang diinginkan, Dalam pengoperasian *mixer* audio dibutuhkan seorang operator yang paham betul tentang permasalahan *mixer* audio dan peka terhadap suara(musik).

Teknik perekaman suara digital memiliki cara atau pedoman teknis tertentu untuk menciptakan berkas suara digital pada komputer multimedia. Koneksi antara *mixer* audio, mic dan komputer multimedia memegang peranan sangat penting untuk menghasilkan suara yang jernih. Suara menjadi elemen penting dalam sebuah video klip. Editing suara

menggunakan perangkat lunak Cool edit Pro 2.1, sedangkan untuk menambahkan file suara ke video klip dapat menggunakan perangkat lunak Vegas. Perekaman lagu “Semalam di Cianjur” menggunakan *behringer mic condensor indoor* merek Behringer.

4.3. Proses Pasca Produksi

Tahapan proses pasca produksi membahas proses editing, mixing dan finishing baik video maupun audio. File video yang sudah di *capture* dan sudah berformat MPEG II siap diedit dengan perangkat lunak video editing. Langkah awal proses pasca produksi adalah pemotongan bagian masing-masing video, menghilangkan atau menghapus hasil proses *shooting* yang tidak sesuai dengan *skrip* maupun *storyboard* dari masing-masing kamera dan menggabungkan video dan suara secara bersamaan. Setelah semua file video sudah dipotong dengan rapi, digabungkan semua hasil pemotongan gambar dari 2 kamera. Perangkat lunak Sony Vegas memungkinkan untuk menampilkan beberapa video dalam 1 layar. Sony Vegas dapat menampung banyak track video, yang sangat jarang dijumpai di video editing lain. Dengan menggunakan perangkat lunak Sony Vegas semua tampilan multi video tersebut dapat terwujud, seperti ketika anda menonton sebuah siaran berita yang menampilkan tayangan video dari berbagai sudut pandang.

Track audio juga dapat ditumpuk dalam 1 layar, seakan akan menghasilkan dua suara atau bisa saling bersahut-sahutan. Proses selanjutnya adalah memberikan sentuhan *crooping* video, dan penggabungan dengan animasi teks. selanjutnya dikombinasikan dengan efek suara yang diinginkan, yaitu melalui proses *mixing*.

Setelah digabungkan sesuai dengan apa yang diinginkan maka file video siap *dirender* dengan perangkat lunak Sony Vegas. Dalam proses *rendering* menggunakan perangkat lunak Sony Vegas cukup ringan, dan dapat dilakukan *rendering* beberapa window secara bersamaan dan menghasilkan *render* video yang sangat bagus. File video klip hasil *rendering* berupa format MPEG II .



Gambar 4.4. Screen Shoot beberapa video dalam 1 layar Sony Vegas

4.4. Hasil Produksi Video klip multiplek “Semalam di Cianjur”

Semua hasil dari Produksi Video klip Multiplek “Semalam di Cianjur”, selanjutnya akan diadakan proses *review* atau evaluasi yaitu dengan cara menganalisis. Dalam proses analisis akan dibahas tentang perbandingan antara proses perencanaan dan hasil yang aktual dari hasil Video klip “Semalam di Cianjur”. Kemudian tahapan selanjutnya adalah proses *mastering* atau *packaging* video klip “Semalam di Cianjur”. Proses *mastering* atau *Packaging* menggunakan perangkat lunak NERO CD BURNER. Format *packaging* video menggunakan format VCD karena file video klip “Semalam di Cianjur” yang cukup kecil.

Data yang digunakan untuk perbandingan adalah data perencanaan dari storyboard dan data dari hasil capture finishing video klip “Semalam di Cianjur”. Hasil analisis perbandingan antara perencanaan dan aktual cukup sesuai. Semua hasil proses produksi yang telah direncanakan tidak terlalu begeser dari skenario maupun story board, pengimplementasiannya masih dalam batas koridor yang telah ditentukan.

5.1. KESIMPULAN

1. Telah dihasilkan video klip multiplek lagu “Semalam di Cianjur” berbasis multimedia
2. Video klip multiplex lagu “Semalam di Cianjur” berbasis multimedia mengangkat potensi lokal yaitu dengan menampilkan obyek wisata Taman Bale Kambang Solo dengan artis-artis lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Purnama, Eka, Bambang**; Konsep Dasar Multimedia, Universitas Surakarta, 2003
- [2] **Sofyan Fatah Amir & Purwanto Agus**; Digital Media, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2008.
- [3] **Baksin, Askurifai**, Videografi, Widya Padjadjaran, Bandung, 2009.
- [4] **Hasrul**, *Langkah-Langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif*, Jurnal MEDTEK, Volume 2, Nomor 1, April 2010
- [5] **Wiratno, Galih** 06.22.0718, *Pembuatan Video Klip Musik “Dewi-Ku”*, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, Yogyakarta, Jurusan Sistem Informatika, 2010
- [6] **Akbar, Julfan**, 04.12.0805 *Pembuatan Video Klip Musik “Aku Bisa”* Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, Yogyakarta, Jurusan Sistem Informatika, 2010
- [7] **Semedhi, Bambang**, *Sinematografi – Videografi*, suatu pengantar, Penerbit Ghala Indonesia, Bogor, 2011.
- [8] **Nugraha, Yopie**; *Cara Instan Menguasai Program Vidio Editing*, Agogos Publishing, Jakarta, 2011.
- [9] **Urbani, Yunanto Happi** *Proses Produksi Video Klip Menggunakan Kamera Digital Berbasis Multimedia*, 2011 ISSN : 2302-1136 (Print) - 2088-0154 (Online) - 2088-0162 (CDROM) Diterbitkan oleh Fakultas Teknologi Informatika Universitas Surakarta
- [10] **Munir, M. IT.** *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Alfabeta, Bandung : 2012
- [11] **Yunanto Happi Urbani, Bambang Eka Purnama**, *Produksi Film Indie Komersial “Aku Cinta Indonesia – Generation” Berbasis Multimedia*, IJCSS) 14 - Indonesian Journal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 9 No 3 – Desember 2012 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330
- [12] **Gilang SN, Herlambang** *Pembuatan Video Klip Musik Grup Band The AC “Ladies Rock N Roll” Dengan Menggunakan Teknologi Kamera DSLR*, Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA 2013
- [13] **Sri Maryati, Bambang Eka Purnama**, *Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Multimedia*, IJCSS) 15 - Indonesian Journal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 10 No 1 – Februari 2013 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330
- [14] **Marsarino, Verdi Lorenza** *Implementasi Teknik Pengambilan Gambar Eye Level, Medium Close Up, dan Full Shoot Pada Pembuatan Film Fiksi “For Love” berbasis Multimedia*, IJCSS, Indonesian Journal on Computer Science – Speed – FTI UNSA 2013
- [15] **Harnita MP, Bambang Eka Purnama**, *Pembuatan Video Klip Lagu “Terlalu Lama” Berkonsep Multiplex Dengan Berbasis Multimedia*, IJCSS, Indonesian Journal on Computer Science Speed-FTI UNSA 2014
- [16] **Bambang Eka Purnama**, *Konsep Dasar Multimedia*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2013