

## PERANCANGAN VIDEO MUSIK “SORRY” SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAND BANNEDABSINTHXX

Leo Andi Saputra<sup>1</sup>, Muh Ariffudin Islam<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.  
leo.17021264068@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.  
muhariffudin@unesa.ac.id

### Abstrak

Bannedabsinthxx merupakan musisi solo dari Surabaya yang mengusung *genre* musik *Folk Acoustic*. Bannedabsinthxx menyajikan karakter di dalam instrumen-instrumen yang memiliki unsur *ambience* yang kuat. Dengan waktu yang cukup lama bergerak dalam bidang musik, kurangnya media promosi menjadi salah satu hambatan untuk Bannedabsinthxx dikenal oleh masyarakat luas. Banyak cara untuk mempromosikan sebuah karya musik, salah satunya adalah dengan membuat sebuah video musik. Tujuan perancangan ini diharapkan bisa membuat karya dari Bannedabsinthxx yang bertajuk “*Sorry*” lebih dikenal masyarakat. Metode dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara dan studi literatur. Metode tersebut didukung dengan Strategi Linear agar perancangan tetap pada tahapan yang tepat. Hasil dari perancangan ini adalah video musik dengan Teknik *Cinematic Clip* yang akan dipublikasikan melalui media sosial *Youtube*, untuk mendapatkan perhatian *target audience*, dan didukung dengan media pendukung berupa *Treaser Video*, *Cover Digital*, *CD*, *Sticker*, dan kaos. Sehingga masyarakat dapat mengetahui keberadaan Band Bannedabsinthxx.

**Kata Kunci:** Video Musik, Band, Indie, Promosi

### Abstract

*Bannedabsinthxx is a solo musician from Surabaya who carries the Folk Acoustic music genre. Bannedabsinthxx presents characters in instruments that have strong ambience elements. Having been in the music business for a long time, the lack of promotional media is one of the obstacles for Bannedabsinthxx to be known by the wider community. There are many ways to promote a piece of music, one of which is by making a music video. The purpose of this design is to make Bannedabsinthxx's work entitled "Sorry" better known to the public. The method in this design uses qualitative methods with data collection through interviews and literature studies. This method is supported by a Linear Strategy so that the design remains at the right stage. The result of this design is a music video with the Cinematic Clip technique which will be published through social media Youtube, to get the attention of the target audience, and supported by supporting media in the form of Treaser Videos, Digital Covers, CDs, Stickers, and T-shirts. So that the public can find out the existence of the Bannedabsinthxx Band.*

**Keywords:** Music Video, Band, Indie, Promotion

### PENDAHULUAN

Pada kancah musik Internasional setiap musisi pasti memiliki sebuah lagu yang menjadi “Anak Emas” atau sering disebut sebagai “*Champion Content*”. Lagu tersebut akan dipersiapkan dengan sangat matang agar bisa menaikkan nama sang musisi. Dilansir dari *Marketingcraft.getcraft* (2020) ada begitu banyak

cara yang dilakukan oleh setiap musisi untuk membuat karyanya bisa menaikkan nama, seperti dengan membuat promosi besar-besaran melalui media sosial, siaran radio, dan pembuatan video musik sebelum album dirilis.

Dikutip dari *Jumpaonline* (2014), disebutkan bahwa seiring pesatnya perkembangan industri musik di dalam maupun di luar negeri, musik

menjadi salah satu hiburan yang sangat diminati oleh banyak orang. Hal ini membuat banyak sekali grup band atau musisi yang bermunculan. Dengan begitu banyak macam aliran musik yang terus bermunculan, membuat *audience* lebih mudah untuk memilih siapa yang akan didengarkan. Namun tidak semua label musik besar dapat menerima musisi baru, ini membuat para musisi baru harus dapat mempromosikan band mereka sendiri.

Bagi musisi yang melakukan semuanya sendiri, mulai dari pembuatan lagu, video musik, hingga promosi, maka hal inilah yang biasa disebut dengan musisi *indie*. Menurut Gloop-Online (2020), banyak kendala yang harus dihadapi oleh para musisi *indie*, salah satunya adalah biaya produksi yang cukup mahal. Para musisi *indie* cenderung membuat karya tanpa menghiraukan apa yang sedang disenangi oleh masyarakat. Musisi *indie* cenderung membuat karya sesuai dengan selera musik masing-masing. Terkait dengan produksi lagu, kendala selanjutnya adalah proses promosi. Kecenderungan kendala ini dapat diketahui dari banyaknya dana yang dibutuhkan, dimulai dari pembuatan lagu, rekaman, promosi di media sosial, sampai pada pembuatan video musik. Hal ini menjadi sebuah tantangan para musisi *indie* agar bisa dikenal oleh masyarakat luas.

Di Surabaya, terdapat seorang musisi solo dengan nama panggung Bannedabsinthxx yang mengusung aliran music *Folk Acoustic*. Bannedabsinthxx menekuni industri musik sejak tahun 2017 dengan membagikan semua karyanya melalui *platform digital* seperti *spotify* dan *soundcloud*. Dengan kurun waktu yang cukup lama menekuni industri musik ini, Bannedabsinthxx berharap karya dan dirinya bisa dikenal oleh masyarakat luas. Dengan pencapaian yang dirasa kurang, Bannedabsinthxx ingin mengemas lagu terbarunya dengan lebih matang, tidak hanya berupa audio saja. Beberapa karya yang telah diciptakan Bannedabsinthxx, di antaranya adalah *The Night*, *Galactica*, dan karya yang baru dia ciptakan adalah *Sorry*.

Lagu "*Sorry*" ini merupakan karya terbaru Bannedabsinthxx yang nantinya akan dikemas berbeda dengan karya lainnya. Bannedabsinthxx bertujuan untuk menjadikan lagu ini sebagai sarana promosi dengan menjadikannya video

musik karena jika hanya audio saja akan kurang menarik untuk media. Selain untuk media promosi di media sosial, video musik juga untuk menyampaikan pesan kepada pendengar melalui visual.

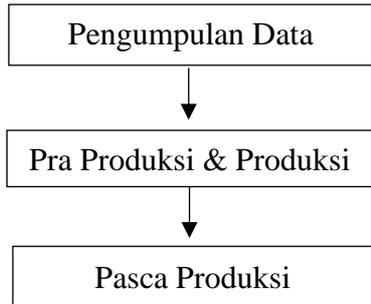
Atas dasar pemikiran tersebut, terbentuk sebuah rumusan masalah yaitu bagaimana perancangan sebuah video musik yang dapat menarik perhatian masyarakat melalui media sosial. Tujuan perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah media promosi berupa sebuah video musik yang dapat tersampaikan dengan baik ke masyarakat luas. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah menjadi sarana bagi Bannedabsinthxx untuk mempromosikan ke masyarakat luas.

## METODE PERANCANGAN

Perancangan video musik ini membutuhkan pengumpulan data berupa primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari narasumber (Sugiyono, 2016) Data primer diperoleh dari wawancara dengan narasumber dan observasi. Dalam perancangan ini Dimas Besar Hardian selaku pemilik nama panggung Bannedabsinthxx menjadi narasumber karena dia adalah pemilik karya dari lagu yang bertajuk "*Sorry*". Wawancara dilakukan dengan beberapa pertanyaan terkait karya yang akan dijadikan video musik untuk memperdalam rancangan nantinya. Observasi dilakukan secara *online* melalui media *Youtube* dengan mencari karya yang memiliki karakter yang serupa yang telah memiliki video musik, ini bertujuan untuk mencari referensi pengambilan gambar untuk lagu "*Sorry*". Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara berupa literatur seperti dari buku, jurnal, dan *ebook* (Sugiyono, 2012). Data tersebut nantinya dijadikan referensi dalam pembuatan video.

Dalam perancangan ini analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif dengan menggunakan pengambilan data melalui wawancara, studi literatur dan menggunakan metode *Strategy Linear*. *Strategy Linear* juga biasa disebut sebagai metode strategi garis lurus yang menggunakan tahapan rasional pada setiap tahap perancangannya yang susunan sebelumnya harus sudah terselesaikan (Sarwono, Jonathan dan

Hary Lubis, 2007). Adapun beberapa tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

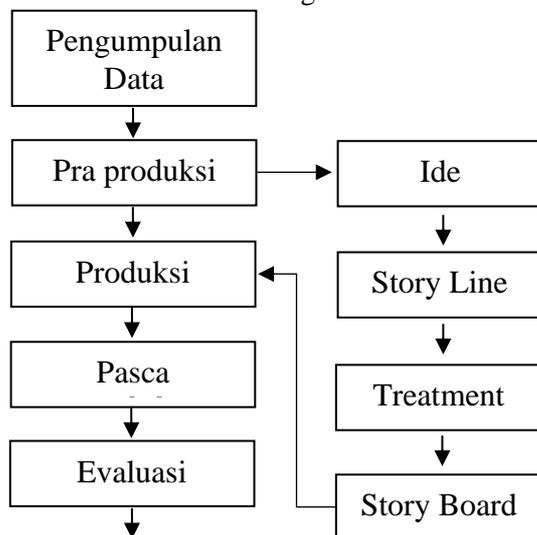


Gambar 1. Tahapan Penelitian (Sumber: Saputra,2021)

Adapun penjelasan mengenai tahapan di atas, adalah sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data  
Melakukan wawancara dengan Bannedabsinthxx terkait apa saja hal yang ingin disampaikan melalui karya lagunya yang berjudul “*Sorry*”.
2. Pra Produksi, Produksi  
Melakukan pembuatan *Storyline*, *Treatment*, dan *Storyboard* pada tahap pasca produksi. Lalu dilanjut dengan tahap produksi dimana terdiri dari pengambilan gambar, *editing*, dan *rendering*.
3. Pasca Produksi  
Melakukan pengujian terhadap video musik yang telah diselesaikan kepada pencipta lagu.

Garis besar tahapan–tahapan dalam perancangan video musik ini adalah sebagai berikut.



## Publishing

Gambar 2. Detail tahapan penelitian (Sumber: Saputra,2021)

### KERANGKA TEORITIK Perkembangan Video Musik

Di era saat ini perkembangan digital begitu luar biasa, tidak terkecuali perkembangan industri musik yang akan selalu mengikuti pergerakan teknologi. Dikutip dari Gilanada (2020) Perkembangan dalam industri musik dari jaman ke jaman dimulai dari Piringan Hitam, Pita Kaset, *Compact Disk*, hingga pada saat ini semua hamper beralih menjadi sebuah rilisan digital.

Keberadaan musik saat ini memiliki peranan penting tersendiri dalam industri musik baik dalam lingkup *Record Label* atau musisi yang bergerak *Independent*. Dahulu pernah berada di era *Music Televisi* (MTV) yang selalu menayangkan siaran musik video dari berbagai macam musisi tanpa berhenti. Kehadiran MTV yang saat ini sudah tidak ada lagi didalam tayangan televisi nasional menjadi sebuah kenangan dalam perkembangan industry musik maupun perkembangan video musik. MTV pertama kali masuk dalam penayangan pada 1 agustus 1981 dengan “*Video Killed The Radio Star*” dari *The Buggles* menjadi video musik pertama yang ditayangkan. Sejak saat itu terbentuk sebuah frase yang menandakan bahwa industri musik memasuki era baru yaitu era video musik.

Selanjutnya, menurut Holly (2003) video musik menjadi salah satu bagian yang penting dalam sebuah perkembangan industri musik. Dengan penentuan setting lokasi, efek dan *lighting* yang bagus dapat membuat seorang musisi beserta karyanya menjadi hal yang luar biasa. Sebuah video musik yang baik dapat menaikkan popularitas seorang musisi biasa menjadi terkenal. Hal ini dibuktikan dengan band pendatang baru dari Jabodetabek yaitu “*Anarcute*” dengan lagunya yang berjudul *Dunia Belum Berakhir*. Tayang perdana pada tanggal 5 Maret 2021 dengan jumlah penonton 317.443 dan disukai oleh 15.000 orang dalam kurun waktu kurang dari 5 bulan (*Youtube*). Hal ini menunjukkan bahwa dengan sebuah video musik yang baik dapat membuat sebuah band atau musisi baru dikenal lebih cepat.

Industri musik membagi video musik menjadi dua tipe, yaitu *Performance Clip* dan *Conceptual Clip*. Pada *Performance Clip* video musik memiliki lebih banyak pengambilan gambar dari aksi penyanyi atau grup band. Sedangkan *Conceptual Clip* lebih kearah sebuah alur cerita yang tersusun rapi, terkadang disertai dengan ambisi *artistic* (Colin Stewart dan Adam Kowaltzke, 2007: 132).

#### a. Konsep *Cinematic Clip* Dalam Pembuatan Video

Penggunaan konsep *Cinematic Clip* dalam pembuatan video ini sekarang semakin diminati oleh generasi muda. Hal ini dibuktikan pada akun *Instagram* indovisualgram terdapat begitu banyak video dengan konsep *Cinematic* yang di upload di akun tersebut. Macam-macam videonya pun beragam. Dimulai dari *wedding*, *travel*, dan sebagainya.

Dalam penelitian yang di tulis oleh Yosana Wedha Pamungkas (2014) dengan judul Perancangan Video Klip "*You Better Die*" Sebagai Media Promosi Band Lokal menjelaskan bahwa konsep *Cinematic Clip* atau *Cinematic Video* sebenarnya diangkat dari sebuah pembuatan film yang menghadirkan sebuah alur cerita yang tersusun rapi. Dalam pembuatan video dengan konsep *Cinematic Clip* yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar adalah *setting* lokasi dan cahaya, kostum dan *make up*, *acting* dan pergerakan aktor. Selain itu dalam membuat sebuah video musik harus memperhatikan unsur – unsur yang ada. Unsur video musik sendiri secara *universal* memiliki 5 unsur (Rabiger, 2013: 58) yaitu :

##### 1. Bahasa Ritme

Merupakan sebuah bahasa visual yang terdapat pada suatu video dan menyatu dengan tempo dari suatu lagu.

##### 2. Bahasa Musikalisasi (*Instrument Music*)

Merupakan sebuah bahasa visual yang memiliki keterkaitan dengan nilai musikalitas, seperti profil band, alat musik, dan jenis musik.

##### 3. Bahasa Nada

Unsur yang memperhatikan aransemen dari sebuah lagu lalu disesuaikan dengan video musik

##### 4. Bahasa Lirik

Sebuah bahasa visual yang berkaitan dengan lirik dalam sebuah lagu. Unsur ini mengharuskan seorang pembuat video musik membuat visualisasi dari kata ataupun kalimat dengan sebuah simbolisasi.

##### 5. Bahasa Penampilan (*performance*)

Unsur ini berkaitan dengan karakter dari sebuah band ataupun seorang musisi solo dimulai dari profil musisi maupun fisik.

Dalam pembuatan video sendiri memiliki beberapa teknik pengambilan gambar (Sawa, 2014) yaitu :

##### 1. *Big Close Up* (BCU)

Pengambilan gambar dekat dimulai dari atas kepala hingga dagu. Bertujuan untuk menonjolkan sebuah ekspresi tertentu.

##### 2. *Extreme Close Up* (ECU)

Pengambilan gambar yang sangat dekat sehingga detail dari suatu objek terlihat lebih jelas.

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

Sebuah pengambilan gambar dimulai dari atas kepala hingga dibawah leher.

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

Pengambilan gambar dimulai dari kepala hingga dada guna menegaskan *Profile* seseorang atau *talent*.

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

Sebuah Pengambilan gambar dari kepala hingga pinggang guna memperlihatkan sosok seseorang.

##### 6. *Long Shot* (LS)

Sebuah pengambilan gambar yang menunjukkan objek dan latar belakang.

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

Pengambilan gambar yang dimulai dari kepala hingga kaki sehingga objek terlihat secara keseluruhan.

##### 8. *One Shot* (1S)

Pengambilan gambar yang menunjukkan satu

objek dalam *frame*.

9. *Two Shot (2S)*

Pengambilan gambar yang menunjukkan dua objek dalam *frame*.

10. *Group Shot (GS)*

Pengambilan gambar dengan jumlah objek lebih dari dua dalam *frame*.

**b. Youtube Sebagai Serana Media Promosi Bagi Musisi**

Saat ini banyak musisi atau band yang melakukan *streaming* konser sebagai sebuah alternatif dimasa pandemi ini, dikarenakan hilangnya ruang untuk melakukan konser musik seperti pada umumnya. Hal ini tentu diluar dugaan setiap orang, namun dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, hal ini tidak membatasi setiap orang yang bergerak di industri musik untuk menggerakkan roda ekonomi.

Dilansir dari gilana (2020) Setelah era televisi yang membentuk sebuah jalan untuk sejarah industri musik melalui video musik, kini kita dihadirkan dengan adanya begitu banyak *platform digital* dalam berbagai format yang tentu sangat memudahkan sebuah *record label* ataupun musisi *independent* untuk mengemas karya mereka dengan konsep yang berbeda, salah satunya video musik. *Youtube* yang hadir pada tahun 2005. Dengan adanya *Youtube*, perkembangan video musik saat ini menjadi sangat mudah. *Youtube* yang menjadi mesin pencarian terbesar kedua setelah *Google* merubah jalan nya industri musik. *Youtube* menjadi media baru untuk para *director* dan musisi untuk menunjukkan karyanya dengan jangkauan penonton yang lebih luas. Dibandingkan dengan era televisi yang memiliki peraturan yang ketat dalam setiap siarannya, *Youtube* memberi ruang untuk setiap musisi diseluruh dunia melebarkan sayapnya lebih lebar lagi.

Dilansir dari thejakartapost (2018) laporan dari *IFPI Global Music* pada tahun 2018 menunjukkan bahwa sebanyak 86 persen dari masyarakat global mendengarkan musik secara streaming sesuai permintaan, dan 47 persen lagi mendengarkan musik melalui *Youtube*. Lalu dilansir dari thinkwithgoogle (2018) selain remaja yang mengakses konten musik di *Youtube*, ada

juga sebesar 60 persen dari masyarakat amerika mendengarkan musik melalui *Youtube* berusia 35-54 tahun dan 29 persen lagi berusia 55 tahun keatas menghabiskan waktunya selama seminggu sekali untuk membuka konten musik di *Youtube*. Musik menjadi salah satu kategori yang diminati oleh semua orang, namun ada peran lain yang dibawakan oleh musik, yaitu sebuah kenangan. Selain kenangan yang tercipta dari musik yang sering didengarkan, visual juga menjadi daya tarik sanubari lebih dari sekedar musik.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Analisis Data**

**1. Bannedabsinthxx**

Bannedabsinthxx adalah nama panggung dari Dimas Bagus Hardian. Bannedabsinthxx merupakan seorang musisi solo yang berasal dari kota Surabaya. Berkarya dalam industri musik yang memiliki aliran *Folk Acoustic*. Bannedabsinthxx sudah bergerak didalam industri musik dimulai pada tahun 2017 hingga sekarang. Karakteristik dari Dimas Bagus Hardian sendiri merupakan seseorang yang sering merasakan kesedihan dan lingkungan disekitarnya yang *toxic* menjadi salah satu karakter dalam karya yang ia buat. Ini ditunjukkan didalam lagu terbarunya yang Bertajuk “*Sorry*”.

Lagu yang bertajuk “*Sorry*” ini menceritakan tentang seseorang yang merasa tersakiti oleh dirinya sendiri. Atas segala yang terjadi, ia hanya bisa meminta maaf kepada dirinya sendiri. Namun semakin lama ia termakan oleh pikirannya sendiri dan semakin terjatuh dan kehilangan arah.

Tempo didalam lagu ini menggunakan tempo lambat dengan ditambahkan unsur *ambience* didalam instrumentnya, sehingga kesedihan yang didalam lagu ini menjadi lebih kuat. Lirik yang *simple* namun memiliki makna yang dalam juga menjadikan lagu ini semakin gelap dan dalam. Lirik lagu “*Sorry*” adalah sebagai berikut :

*Verse 1 :*  
*I'm so lost*  
*I'm so scared*  
*I'm so confused*

*Verse 2 :*  
*It hurts*  
*It sucks*

*It kills me slowly*

*Reff :  
I'm sorry*

### a. Identifikasi Masalah

Setelah 4 tahun berkarya, Bannedabsinthxx hanya menyebarkan karyanya melalui *platform* musik digital seperti *Spotify* dan *Soundcloud*. Bannedabsinthxx sadar jika dirinya kurang dalam masalah promosi, dan akhirnya Bannedabsinthxx memutuskan untuk mengemas lagu barunya dengan sentuhan video musik. Dengan harapan bahwa video musik ini nantinya bisa membuat masyarakat mengenal siapa itu Bannedabsinthxx.

### b. Konsep Perancangan

#### 1. Perancangan Ide

Video musik ini akan menggunakan konsep *Cinematic Clip* dengan alur cerita yang menceritakan seseorang yang sedang kehilangan arah. Menunjukkan ekspresi dari pemeran dalam pembawaan rasa depresi dengan sentuhan warna dingin.

#### 2. Pengambilan Tema

Tema inti dari lagu yang bertajuk "*Sorry*" ini adalah menceritakan seseorang yang merasa tersakiti oleh pikirannya sendiri. Ia merasa kehilangan akal sehatnya dan merasa takut akan hal yang belum pasti terjadi. Ia mencoba untuk mencari hal apa yang membuatnya menjadi hilang arah, namun dirinya tidak kunjung menemukan jawaban. Justru yang ia rasakan adalah perasaan yang semakin lama membunuhnya secara perlahan.

### c. Tahapan Perancangan

#### 1. Pra Produksi

Setelah perancangan ide dan tema selesai, Maka dilanjut dengan pembuatan *Storyline*, *Treatment*, dan *Storyboard*. *Storyline* di sini adalah pengembangan dari tema yang sudah diperoleh.

#### *Storyline dan Treatment*

Scene 1 : 00.00 - 00.15 : MS, kamera *tracking* dari arah depan kearah aktor yang sedang berjalan

tertunduk dengan ekspresi tak berdosa. *Cut to*.

Scene 2 : 00.15 - 00.30 : MS, kamera *tracking* dari arah belakang aktor yang masih berjalan menyusuri jalan. *Cut to*.

Scene 3 : 00.31 - 00.36 : CU, kamera kearah wajah aktor yang mulai memberikan ekspresi yang merasa kebingungan akan dirinya. *Cut to*.

Scene 4 : 00.44 - 00.55 : MS, kamera *tracking* ke aktor yang mulai berdiri dan berlari lalu menemukan sebuah tembok dan dia mulai menulis sesuatu ditembok. *Cut to*

Scene 5 : 00.55 - 01.29 : LS, kamera *stay* ke aktor yang tidak bisa menahan amarahnya mulai memukul dan menendang tembok dihadapannya. *Cut to*.

Scene 6 : 01.30 - 01.59 : MS : Kamera *panning* dan aktor terduduk dengan memegangi kepala dan tetap mencari tahu apa yang terjadi pada dirinya. *Cut to*.

Scene 7 : 02.00 - 02.28 : *B Roll*, langit, *Cut to*, CU, *panning* aktor sedang mengacak-acak rambut. *Cut to*.

Scene 8 : 02.29 - 02.42 : MS : aktor meminum minumannya lalu berteriak. *Cut to*.

Scene 9 : 02.43 - 03.00 : LS : kamera *Stay* dan aktor berdiri terdiam melihat langit. *Cut To* CU, menunjukkan ekspresi aktor. *Cut to*.

Scene 10 : 03.01 - 03.21 : MS : Kamera *stay* dan aktor mulai Kembali memikirkan apa yang terjadi pada dirinya di genangan air. *Cut to*.

Scene 11 : 03.21 - 03.58 : CU : kamera *panning* menunjukkan aktor sedang mengacak-acak rambut. *Cut to B Roll* CU kaki aktor yang sedang berjalan.

Scene 12 : 04.00 - 04.45 : LS : kamera *tracking* aktor yang sedang berjalan dengan pandangan kosong dan membawa botol minumannya lalu menjatuhkannya di susul sang aktor yang terduduk lalu menundukan

kepala sembari meratapinya lalu menangis.

### Storyboard

Storyboard merupakan gambaran jelas dari *storyline* yang telah dibuat sehingga menjadi terlihat filmis (Soenyoto, 2017).



Gambar 3. Storyboard (Sumber: Saputra,2021)

## 2. Produksi

### Shooting

Shooting dilakukan dalam satu waktu. Untuk pencahayaan, video musik ini menggunakan cahaya langsung (matahari). Proses pengambilan gambar bergantung kepada aktor bagaimana memberikan acting, ekspresi, dan gestur sesuai arahan sutradara. Lokasi pengambilan gambar dilakukan di bekas situs pabrik gula perning yang beralamat di Pering, Jetis, Mojokerto.

### Peralatan

Peralatan yang digunakan dalam produksi video musik bertajuk “Sorry” ini adalah sebagai berikut ;

- Kamera *mirrorless Canon M50*
- Stablizer Zhiyun Crane M2*
- Lensa *fix 35mm* dan *kit 16-45mm*

## 3. Pasca Produksi

### Import

Import merupakan pemindahan *file* yang telah direkam menggunakan kamera *mirrorless*

*canon m50* menggunakan *SD Card Extreme 32GB* ke komputer

### Editing Video

Editing video merupakan penggabungan klip yang terpotong sehingga menjadi sebuah kesatuan yang utuh. Editing video menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro 2021* di mana nantinya file mentah yang sudah direkam diolah dalam aplikasi ini dimulai dari pemotongan *Scene*, pemberian *effect* dan transisi, lalu pemberian *Color Grading*.

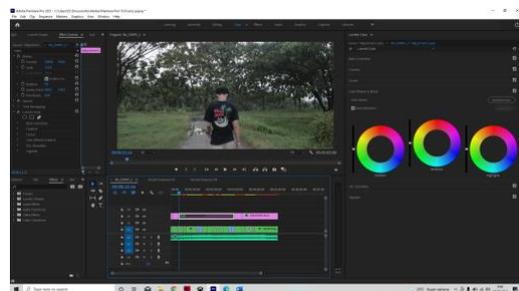
### Peralatan

Dalam proses editing berikut adalah spesifikasi peralatan yang digunakan :

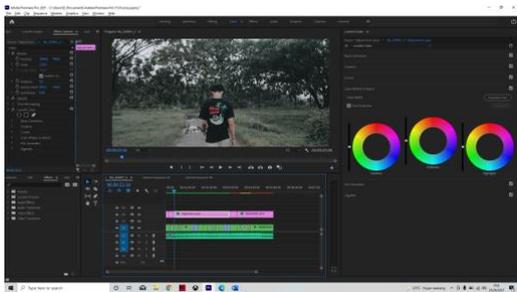
- Laptop *MSI GF63 THIN*
- Prosesor *intel 5 gen 10*
- Memory RAM *8GB DDR4 2666 Mhz*
- SSD *512GB*
- Graphic Card *Intel UHD Graphics*, dan *Nvidia GeForce GTX 1650 4 GB GDDR6*
- Sistem operasi *windows 10 home (64bit)*
- Adobe Premiere Pro 2021*

### Color Grading

*Color grading* atau pemberian warna disini sangat berpengaruh dalam sebuah pembuatan video atau sebuah produksi film. Menurut Arntson (2012), warna memiliki kekuatan untuk membangkitkan emosi tertentu dari dalam manusia. Persepsi manusia terhadap warna juga dipengaruhi oleh ingatan personal dari masing-masing individu.



Gambar 4. Sebelum *Color Grading* (Sumber: Saputra,2021)

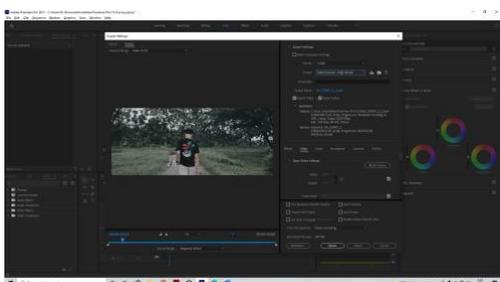


**Gambar 5.** Setelah *Color Grading*  
(Sumber: Saputra,2021)

Dalam video musik “*Sorry*” ini, warna yang digunakan merupakan warna dingin dengan kesan hijau. Penggunaan warna dingin disini dikarenakan lagu “*Sorry*” ini memiliki makna kesedihan yang sangat dalam. Kesedihan sendiri identik dengan warna - warna dingin. Kesan hijau sendiri diambil dari adaptasi lokasi penambilan gambar. Sehingga kesan kesedihan dan kesendirian yang dituangkan dalam video musik ini bisa lebih terasa.

### **Rendering**

Ini adalah proses dimana semua proses editing dari pemotongan video, pemberian *effect*, penambahan transisi, *color grading* telah selesai. Lalu semua di ekspor kedalam format H.264.



**Gambar 6.** Proses *Rendering*, *Final Project*  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: *Final Project*



**Gambar 7.** *Scene 1*  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: *B Roll intro*



**Gambar 8.** *Scene 2*  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Kamera *tracking* dari arah depan ke arah aktor yang sedang berjalan tertunduk dengan ekspresi tak berdosa.



**Gambar 9.** *Scene 3*  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Aktor berjalan tanpa ekspresi



**Gambar 10.** *Scene 4*  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Aktor yang masih berjalan menyusuri jalan



**Gambar 11.** *Scene 5*  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Aktor yang mulai memberikan ekspresi yang merasa kebingungan akan dirinya.



**Gambar 12. Scene 6**  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Aktor yang sedang mengeluarkan handphone nya yang sedang membuka kamera dan menunjukan raut wajahnya



**Gambar 16. Scene 10**  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Aktor tersandar dan tertunduk diam memikirkan apa yang terjadi pada dirinya



**Gambar 13. Scene 7**  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: aktor berteriak



**Gambar 17. Scene 11**  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Aktor terduduk dengan memegangi kepala dan tetap mencari tahu apa yang terjadi kepada dirinya



**Gambar 14. Scene 8**  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Aktor yang mulai berdiri dan berlari lalu menemukan sebuah tembok dan dia mulai menulis sesuatu ditembok.



**Gambar 18. Scene 12**  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: *B Roll 1*



**Gambar 15. Scene 9**  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Aktor yang tidak bisa menahan amarahnya mulai memukul dan menendang tembok dihadapannya



**Gambar 19. Scene 13**  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: *B Roll 2*



**Gambar 20. Scene 14**  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Aktor sedang mengacak-acak rambut



**Gambar 21. Scene 15**  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Aktor meminum minumannya, lalu berteriak.



**Gambar 22. Scene 16**  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Aktor berdiri terdiam melihat langit.



**Gambar 23. Scene 17**  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Aktor yang mulai memberikan ekspresi yang merasa kebingungan akan dirinya.



**Gambar 24. Scene 18**  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Aktor mulai Kembali memikirkan apa yang terjadi pada dirinya di genangan air.



**Gambar 25. Scene 19**  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Aktor sedang mengacak-acak rambut.



**Gambar 26. Scene 20**  
(Sumber: Saputra,2021)

Keterangan gambar di atas: Aktor yang sedang berjalan dengan pandangan kosong dan membawa botol minumannya lalu menjatuhkannya di susul sang aktor yang terduduk lalu menundukan kepala sembari meratapi kehidupannya lalu menangis.

### Media Pendukung



**Gambar 27. Teaser Video**  
(Sumber: Saputra,2021)



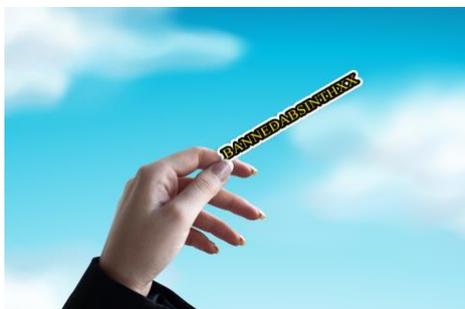
**Gambar 28.** Cover Digital & CD  
(Sumber: Saputra,2021)



**Gambar 29.** Kaos 1  
(Sumber: Saputra,2021)



**Gambar 30.** Sticker 1  
(Sumber: Saputra,2021)



**Gambar 31.** Sticker 2  
(Sumber: Saputra,2021)



**Gambar 32.** Tampilan *spotify*  
(Sumber: Saputra,2021)

## KESIMPULAN

Hasil perancangan ini berupa sebuah video musik dari lagu dengan bertajuk “Sorry” yang akan disebarluaskan melalui media sosial *Youtube*. Video musik merupakan salah satu media promosi yang penting bagi sebuah band atau musisi. Dalam pembuatan video musik harus memiliki perhatian yang lebih pada setiap detail yang akan ditampilkan. Perancangan video musik ini juga memberikan banyak pengetahuan baru bagi penulis dalam membuat sebuah video. Bannedabsinthxx merupakan sebuah band asal Surabaya yang belum terlihat oleh masyarakat sekitar dan dengan adanya video musik “Sorry” ini menjadi sebuah media promosi untuk Bannedabsinthxx supaya bisa muncul kepermukaan dan dikenal oleh masyarakat luas.

## SARAN

Dalam pembuatan video musik “Sorry” ini masih memiliki celah yang bisa di sempurnakan lagi. Video musik yang baru selesai ini bisa diberikan scene tambahan yang bisa menunjang makna dari lagu “Sorry” ini.. Dalam pembuatan sebuah video yang harus diperhatikan adalah tempo audio dan video harus seimbang sehingga nantinya akan menciptakan sebuah audio visual

yang serasi. Dan dengan adanya video musik ini diharapkan bisa menjadi sebuah batu loncatan untuk Bannedabsinthx untuk lebih bersinar lagi.

## REFERENSI

Arntson, A. E. (2012). *Graphic Design Basics (6th ed.)*. Wadsworth: Cengage.

Anderson, M. (2018, Juni) 40 Years After Video Killed The Radio Star, *Youtube* Is Transforming Music. Here's What Brands Need To Know. *Think With Google*. <https://www.thinkwithgoogle.com/marketing-strategies/video/music-videos/>

Dan, Moller. (2011). *Redifining Music Video*. California: Major Written Assessment.

Colin Stewart, Adam Kowaltzke (2007). "Media: New Ways and Meanings"

Elsa. (2020, Juli 13). Musisi Indie, Kendala yang dihadapi dan keuntungan yang diraih. *Gloob Online*. <https://gloob-online.com/musisi-indie-kendala-yang-dihadapi-dan-keuntungan-yang-diraih/>

Gityandraputra, D. (2020, Mei 26). Mempelajari Strategi Content Marketing dari Para Musisi. *Marketing Craft*. <https://marketingcraft.getcraft.com/id/articles/strategi-content-marketing-dari-musisi>

Holly, Cefrey. (2003) *Backstage at a Music Video*. Canada: Children's Press Reinforced Binding.

Ibnu, Y. (2021, Februari 06). Bahas Tuntas Pengertian Videografi. *Portaldekave*. <https://www.portaldekave.com/artikel/bahas-secara-tuntas-pengertian-dari-videografi>

Ibnu, Y. (2021, April 21) Lahirnya video *Cinematic Clip* dan maknanya yang benar. *Portaldekave*. <https://www.portaldekave.com/artikel/lahirnya-video-cinematic-clip-dan-maknanya-yang-benar>

rnya-video-Cinematic-look-dan-maknanya-yang-benar

Jumpa Online. (2014, Maret 13). *Perkembangan Band Indie di Indonesia*. <http://www.jumpaonline.com/2014/03/13/16/33/46/387/perkembangan-band-indie-di-indonesia/kolom/adminonline/>

Mahendrayana. (2018, Agustus 01). Pengertian *Cinematic* atau Film Look. *Cinematic.id*. <https://www.Cinematic.id/2018/08/pengertian-Cinematic-atau-film-look.html>

Rinaldi, J.(2020, September 18). Musik Video dan Perjalanan Panjangnya. *Gila Nada*. <http://www.gilanada.com/musik-video-dan-perjalanan-panjangnya/>

Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputido

Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

The Jakarta Post. (2018, Oktober 10). *Youtube Driving Global Consumption Of Music*. <https://www.thejakartapost.com/life/2018/10/10/Youtube-driving-global-consumption-of-music.html>

Pamungkas, Yosan Wedha, 2014. "Perancangan Video Klip "You Better Die" Sebagai Media Promosi Grup Band Lokal". Jurnal UKSW Salatiga.

Rabiger, Michael, 2013. "Directing: Film Techniques and Aesthetics" Massachusetts: Focal Press.

Sawa, Bartholo Bush. (2014, April 13). Teknik Pengambilan Gambar Video. <https://www.dumetschool.com/blog/Teknik-Pengambilan-Gambar-Video>