



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. *Editing*

*Editing* adalah hal yang penting dalam proses pembuatan film. Pudovkin (seperti dikutip Reisz & Millar, 2010, Hlm.3) mengatakan bahwa proses produksi menghasilkan *footage*. Melalui proses kreatif *editing*, *footage* tersebut dirangkai menjadi sebuah kesatuan. Tanpa adanya proses *editing*, *footage* yang diterima tidak dapat dilihat utuh layaknya sebuah film yang bercerita. Lebih jauh Pudovkin menyimpulkan bahwa proses *editing* adalah proses seleksi, *timing*, dan pengaturan kesinambungan *shot*. Hal inilah yang disebut sebagai tindakan kreatif dalam produksi film oleh Pudovkin.

Setiap film yang diberikan kepada penonton sudah melalui proses edit. Hasil akhir yang diberikan kepada penonton ini memiliki informasi, tempo, serta emosional yang telah dirancang pada tahap pra-produksi, perancangan tersebut dapat tercapai dengan bantuan dari seorang *editor*. *Editor* melakukan proses tebang pilih terhadap materi yang telah dibuat selama proses produksi dan memanipulasinya, hingga mendapatkan hasil akhir yang terbaik.

Rangkaian *footage* yang membentuk kesatuan pada proses kreatif *editing* disebut dengan *sequence*. Menurut Dancyger (2011, Hlm. 382) tujuan sebuah *sequence* ialah eksposisi atau karakterisasi. Maka seorang *editor* harus menentukan seberapa banyak penjelasan visual dan audio yang dibutuhkan untuk menyampaikan inti sebuah *sequence*. Agar mencapai tujuan tersebut, maka

*editing by rhythm* menjadi cara yang dipilih antara penulis untuk pembentukan struktur *video* yang disesuaikan dengan struktur musik tersebut.

### **2.1.1. Tahapan Produksi Film**

Dalam pembuatan film ada 3 tahapan yang dilalui yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pra-produksi merupakan proses persiapan produksi (*shooting*).

Proses-proses yang dilalui dalam tahapan pra-produksi adalah penulisan naskah, *storyboarding*, *funding*, pembentukan kru, *casting*, *costume design*, mencari lokasi, *set design*, *properties*, dan *scheduling*. Setelah melalui semua proses dan tahapan tersebut, film siap untuk masuk dalam proses produksi, yaitu *shooting*. Proses-proses yang dijalani dalam tahapan produksi ialah mempersiapkan *production department*, yang terbagi dalam penyutradaraan, *camera*, *lighting*, *sound*, *talent*, dan lain-lain. (Jones & Grace, 2011)

Tahapan yang akan dijalani selanjutnya ialah tahapan pasca produksi. Pada tahapan pasca produksi ini proses yang dilalui adalah pengolahan *footage* hasil produksi.

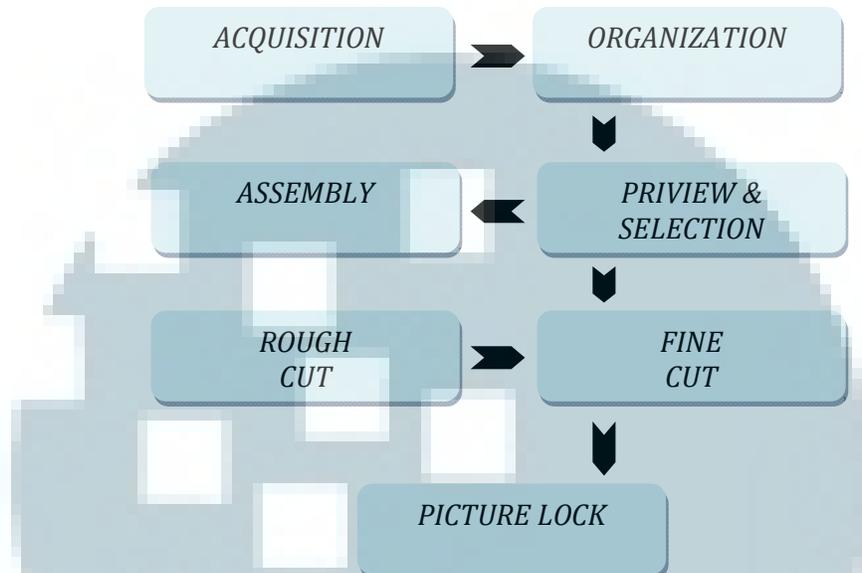
### **2.1.2. Pasca Produksi**

*Editing* adalah proses penyusunan gambar yang telah diambil saat produksi. Penyambungan beberapa *shot* membentuk satu kesatuan baru yang disebut dengan *scene*. Penyambungan beberapa *scene* membentuk *sequence*.

Seorang *editor* harus melewati tahapan kerja yang meliputi *offline editing* dan *online editing*. *Offline editing* merupakan proses *editing* gambar dengan

kualitas rendah untuk menciptakan sebuah *draft* kasar dari film tersebut (Long & Schenk, 2000, Hlm. 29).

*Offline editing* sendiri melewati tahapan-tahapan seperti *aquisition*, *organization*, *preview and selection*, *assembly*, *rough cut*, *fine cut*, dan *picture lock*. *Acquisition* ialah tahap dimana seorang *editor* mendapatkan semua gambar dan materi. Tahap selanjutnya ialah *organization*, dimana disini *editor* mengorganisir grup atau kelompok semua materi menjadi kategori yang berurutan. Selanjutnya *editor* melakukan *preview* dan *selection*, dimana *editor* menonton dan mendengar semua materi dan mencatat kekurangan dan kelebihanannya. Lalu masuk dalam tahap *assembly* yang merupakan tahap mengedit dengan materi *raw* terbaik yang sudah diseleksi untuk kerangka susunan cerita. Selanjutnya masuk pada *rough cut* yang merupakan tahapan seorang *editor* sudah mengatur keseluruhan *editing* hingga terciptanya alur yang jelas. *Rough cut* yang telah dilakukan *preview* dan koreksi, maka didapatkanlah *fine cut* yang merupakan tahapan dimana potongan *editing* sudah mulai rapi. *Fine cut* diperlakukan sama seperti halnya *rough cut*, *editor* dan sutradar melakukan *preview* dan koreksi, hingga akhirnya mendapatkan *picture lock* yang adalah tahapan dimana semua elemen visual maupun aural sudah baik dan tidak dapat dirubah lagi (Thomson & Bowen, 2009, Hlm. 9).



Bagan 2.1. Tahapan *offline editing*  
(Thomson & Bowen, 2009)

*Online editing* adalah proses *editing* dengan memaksimalkan kualitas visual maupun audio. (Long & Schenk, 2000, Hlm. 28) Berikut ini adalah tahapan *online editing* yang dilalui:

*Color correction*. Tahapan ini merupakan proses untuk menyebarkan *tonal range* dan menyeimbangkan warna. *Tonal range* sering pula disebut *dynamic range*, rentang dinamis, kisaran pencahayaan, atau kontras jangkauan. Kadang-kadang dalam proses produksi terjadi variasi warna akibat *setting* lampu, waktu, kamera, atau lokasi yang berbeda. Maka dari itu, di tahap ini semua warna pada *shot* diselaraskan. Menurut Fowler & Hullfish (2009, Hlm. 4)

Menurut Fowler & Hullfish (2009, Hlm. 2), secara tidak langsung warna mampu mendukung *mood* dalam sebuah *scene*. *Color grading* adalah langkah terakhir dalam proses *editing*. Dalam proses ini warna disesuaikan dengan konsep

film. Berbeda dengan *color correction*, pada tahap *color grading* ini, warna dijadikan gaya atau *style film*.

### 2.1.3. Prinsip *Editing*

*Editing* yang dilakukan oleh *editor* mempunyai prinsip-prinsip dalam proses kreatif yang dijalani, diantaranya terdapat keselarasan warna, *matching flow over the cut*, *timing*, *rythm*, *time and place*, dan *the possibilities of randomness upon pace*.

*Continuity*. Seorang *editor* seharusnya membuat rangkaian *scene* dengan potongan-potongan dari *shot* sangat halus, sehingga tidak membuat penonton terganggu dengan perubahan *shot*. Sebisa mungkin pergantian *shot* yang terjadi tidak dirasakan oleh penonton. Agar hal tersebut dapat tercapai, *editor* harus memperhatikan logika. (Dancyger, 2001, Hlm. 372) Saat *shot* 1 akan digantikan dengan *shot* berikutnya, *editor* perlu memperhatikan seluruh isi dalam *frame*, memastikan bahwa hal-hal tersebut berkesinambungan dengan *shot* berikutnya.

Keselarasan warna. Banyaknya variasi permainan lampu dan warna dapat merusak kesinambungan, sehingga diperlukan koreksi warna. Apabila variasi warna antar *scene* atau *shot* merupakan konsep, sebaiknya tidak mengganggu secara visual, guna menjaga *mood*. (Dancyger, 2011, Hlm. 378)

*Matching flow over a cut*. Setiap *action* merupakan komponen visual yang bisa memberikan informasi cerita. Untuk mengedit *sequence*, *editor* akan mempertimbangkan dua hal (1) visual manakah yang memberikan informasi

lebih menarik secara dramatis, dan (2) Visual manakah yang memberikan informasi lebih penting secara dramatis. (Dancyger, 2011, Hlm. 379)

*Timing.* *Editor* harus memutuskan berapa banyak penjelasan visual, audio dan isyarat yang diperlukan untuk memvisualisasikan gagasan pokok film. Seorang *editor* juga harus memutuskan untuk menerapkan *editing* secara linier maupun menggunakan *flash back*, secara langsung maupun tersirat. (Dancyger, 2011, Hlm. 382)

*Rhythm.* Pada umumnya ritmik film bersifat individual, seringkali terjadi berdasarkan intuisi *editornya*. Penyusunan *shot* dapat membentuk suatu pola ritmis. Pola ritmis ini terbangun dari keputusan tempo atau durasi *shot* dan juga transisi yang digunakan antar *shot* atau *scene*. (Dancyger, 2011, Hlm. 383)

*Time and place.* Kecepatan dapat membantu menentukan rasa dari waktu dan ruang. Beberapa pembuat film menggunakan kecepatan sebagai alat untuk membangun keadaan dari ruang dan waktu yang lebih efektif. Dampaknya adalah dapat memperkuat kekhususan waktu dan ruang. (Dancyger, 2011, Hlm. 397)

*The possibilities of randomness upon pace.* Salah satu elemen yang dari *editing* adalah penyusunan dari setiap pengelompokan *shot* yang mampu menyiratkan makna. Percepatan dari pergantian *shot* dapat menunjukkan penafsiran makna tersebut. (Dancyger, 2011, Hlm. 388)

#### 2.1.4. Goals Of *Editing*

*Narrative clarity*, penekanan dramatis, *editing* untuk membangun naratif, dan estetika merupakan hal-hal yang harus dicapai dalam *editing*.

*Narrative clarity*. Tantangan seorang *editor* dimulai dengan artikulasi premis narasi yang sederhana atau pun kompleks, tugas pertama *editor* ialah mengungkapkan premis dan untuk memastikan bahwa adanya emosi disetiap *scene* dan pengiring primernya ialah karakter utama. (Dancyger, 2011, Hlm. 243)

Hal yang perlu diperhatikan agar tercapainya *narrative clarity* adalah (1)*the plot driven narratives*. Membawakan tema utama kepada penontonnya dengan menggunakan plot sebagai acuan penonton. *Plot driven narratives* membangun momentum dan kejutan, *twist*, dan perubahan. (Dancyger, 2011, Hlm. 244) (2)*the character driven narratives*. Berdasarkan sifatnya, *character driven narratives* sering mengandalkan naskah dan performa aktor untuk menyampaikan suasana dramatis. (Dancyger, 2011, Hlm. 248)

*Editing* untuk penekanan dramatis. Sutradara dan *editor* memberikan penekanan dramatis untuk menyampaikan gagasan pokok film kepada penonton melalui konflik-konflik yang terjadi. (Dancyger, 2011, Hlm. 255)

*Editing* untuk membangun narasi. Penyusunan *shot* dalam *scene* merupakan langkah yang sangat penting karena melalui *shot* yang tersusun *editor* bercerita. Penyusunan *shot* yang kurang tepat dapat membingungkan penonton. Maka dapat diambil kesimpulan, bahwa *editor* juga mempunyai andil dalam menyampaikan cerita dalam film melalui *editing*. (Dancyger, 2011, Hlm. 267)

*Editing for aesthetic.* Tujuan utama *editing* ialah menyampaikan cerita dengan tepat, tetapi seorang *editor* tetap harus memperhatikan kebutuhan estetika dalam menyusun *shot* untuk membentuk sebuah *sequence*. (Dancyger, 2011, Hlm. 277)

### **2.1.5. Teori *Editing***

Tindakan *editor* sangat berhubungan dengan *shot* yang tersedia. Oleh sebab itu, ketersediaan *shot* mempengaruhi *editor* dalam membangun informasi *scene*. Jadi panjang pendeknya *shot* yang masuk dalam *sequence* mempengaruhi durasi *scene*.

*Framing* dari *shot* yang ada mempengaruhi *editor* dalam memberikan durasi *shot* tersebut. Dancyger (2011, Hlm. 384) mengatakan bahwa sebuah *long shot* lebih banyak memiliki informasi visual dibandingkan *closeup shot*, sehingga sebaiknya *shot* ini ditampilkan dengan durasi yang lebih panjang agar penonton dapat mencerna informasi yang diberikan lebih baik. Jika terdapat informasi yang baru, sebuah *shot* disarankan untuk ditampilkan dengan durasi yang lebih panjang agar penonton dapat menangkap isi dari *shot* tersebut dengan baik, terlebih bila *shot* tersebut menyampaikan gagasan pokok dari *scene*. *Shot* yang bergerak biasanya ditampilkan dengan durasi yang lebih lama dibandingkan dengan *shot* statis. *Shot cutaway* yang penting bagi sebuah plot pada umumnya ditampilkan untuk menambahkan informasi penting dalam plot tersebut.

*Rhythm* berfungsi untuk membentuk, menciptakan, merangsang serta meningkatkan intensitas ketegangan, yang dapat diaplikasikan dengan *pacing* dan *timing*. (Pearlman, 2009, Hlm. 61) *Pacing* adalah sebuah manipulasi kecepatan

dalam pergantian *shot* dengan tujuan agar penonton dapat merasakan sensasi cepat dan lambatnya sebuah irama yang ditimbulkan dari hasil pemotongan gambar. Semakin banyak pergantian *shot*, semakin sedikit durasi tiap *shot* tersebut dalam *scene*. Sebaliknya, semakin sedikit pergantian *shot*, semakin panjang durasi tiap *shot* dalam sebuah *scene*. Pearlman (2009, Hlm. 47)

*Pacing* tersendiri terbagi dalam 2 jenis, yaitu *fast paced* dan *slow paced*. *Fast paced* merupakan jenis pemotongan cepat, sehingga dalam 1 *shot* yang dimasukkan berdurasi pendek. Pemotongan *shot* yang cepat memberikan efek berlebihan secara visual. Dalam teknik *slow paced*, *shot* yang dimasukkan berdurasi panjang. Panjang dan pendeknya *shot* yang dimasukkan akan mempengaruhi tempo *scene* tersebut, yang tentu saja akan berpengaruh pada penyampaian cerita dan emosi kepada penontonnya. Pada umumnya *fast paced* digunakan dalam film *action* untuk menciptakan ketegangan, sedangkan *slow paced* seringkali diterapkan pada *genre* drama untuk membiarkan penonton ikut terhanyut dalam visual yang dilihatnya. (Dancyger, 2011, Hlm. 383)

Millar dan Reisz (2010, Hlm. 193) berpendapat bahwa *timing* merupakan alat untuk menciptakan sebuah *rhythm* dalam film. Dengan *timing*, seorang *editor* bermain dengan durasi dalam *shot*. *Editor* dapat memperlakukan *shot* dengan memperpanjang atau memperpendek durasi sebuah *shot*. Didalam penerapan *timing* terdapat 2 teknik yaitu *slow motion* dan *fast motion*.

Thompson and Bowen (2009, Hlm. 192) mengatakan bahwa *slow motion* adalah teknik untuk memperlambat durasi suatu pergerakan dalam *shot* yang lebih

lebih lambat dibanding durasi normal. Efek yang diberikan dengan penggunaan *slow motion* adalah mampu membangun nuansa menjadi lebih puitis, romantis, elegan, dan dramatis, yang tentunya hal tersebut mampu memengaruhi emosi penonton.

Menurut Thompson & Bowen (2009, Hlm. 193) *fast motion* adalah teknik yang digunakan untuk mempercepat pergerakan dalam sebuah *shot*, lebih cepat dari pergerakan normalnya. *Fast motion* mampu menciptakan kesan waktu yang berlalu begitu cepat atau bisa juga menimbulkan kesan komedi.

#### **2.1.6. Color Correcting dan Color Grading**

Fungsi *color correcting* yang paling dasar ialah membantu mempengaruhi kecerahan, kontras, dan warna dari gambar (James, 2009, Hlm. 18). Sarana yang digunakan dalam proses *color correcting* diantaranya adalah *brightness*, kontras, *hue*, saturasi.

*Brightness* berfungsi untuk meningkatkan atau menurunkan nilai piksel untuk menaikkan atau kecerahan gambar yang lebih rendah masing-masing. Sedangkan kontras membuat area terang menjadi lebih terang dan daerah gelap menjadi lebih gelap apabila kontras tersebut ditingkatkan. (James, 2009, Hlm. 19)

*Hue* pada dasarnya adalah perbedaan warna yang terlihat pada spektrum yang dihasilkan dari panjang pendeknya gelombang cahaya. Sedangkan saturasi adalah ukuran kemurnian warna. Warna disebut murni bila jernih dan terang. Saturasi dapat juga disebut tingkat kepuatan warna. (Nugroho, 2008, Hlm. 13)

Warna	Makna Positif	Makna Negatif
Merah	Kekuatan, energi, kehangatan, cinta, persahabatan, api, kegairahan, kecepatan, kepemimpinan, kepriaan, darah, sosialisme, musim panas, musim gugur, berhenti, hormat, planet Mars.	Nafsu, agresi, kesombongan, ambisi, peperangan, kemarahan, revolusi, radikalisme, sosialisme, komunisme.
Merah muda	Musim semi, hadiah, apresiasi, kekaguman, simpati, kesehatan, cinta, Juni, pernikahan, kewanitaan (feminin), keremajaan (masa muda).	Homoseksualitas, biseksualitas, naif, kelemahan, kekurangan.
Oranye	Kehangatan, semangat, keseimbangan, ceria, Hinduisme, Budhisme, energi, panas, api, antusiasme, kecerahan, keceriaan, antusiasme, musim gugur, keinginan, sagitarius, September.	Meminta, mencari perhatian, agresi, kesombongan, berlebihan, terlalu emosi, peringatan, bahaya.
Kuning	Kekayaan, emas, sinar, kehidupan, matahari, keberuntungan, sukacita, kebahagiaan, bumi, optimisme, kecerdasan, idealisme, kemakmuran, musim panas, pengharapan, udara, liberalisme, feminin, keceriaan, persahabatan, taurus, leo (kuning emas), April, September, penipuan, keberanian.	Cemburu, iri hati, tidak jujur, resiko, sakit, penakut, bahaya, ketidakjujuran, loba, kelemahan.
Hijau	Stabil, alam, lingkungan, santai, subur, alami, musim semi, muda, kemakmuran, keberuntungan, bersemangat, dermawan, pergi, rumput, hidup abadi, udara, bumi, ketulusan, pengharapan, cancer (hijau terang), pembaruan, kelimpahan, pertumbuhan, kesehatan, keseimbangan, harmoni,	Cemburu, nasib buruk, iri, dengki, agresi, tak berpengalaman, iri hati, nasib malang, memalukan, sakit, tamak, korupsi.

	stabilitas, simbol agama Islam, Agustus.	
Biru	Kepercayaan, awan, air, setia, damai, kesejukan, percaya diri, keamanan, laut, langit, damai, harmoni, kelembutan, kehebatan, konservatisme, es, loyalitas, dapat diandalkan, kebersihan, teknologi, musim salju, idealisme, kesentosaan, kepercayaan, udara, kebijaksanaan, kekuatan, ketahanan, cahaya, persahabatan, kebangsawanan, keluhuran, perdamaian, kebenaran, kasih, Bumi, virgo (biru muda), pisces (biru pucat), aquarius (biru tua), Juli (biru angkasa), Februari (biru gelap).	Sedih, dingin, depresi.
Ungu	Bangsawan, spiritual, kreativitas, kemakmuran, kebangsawanan, sensual, upacara, kebijaksanaan, pencerahan, kecerahan, berlebihan, kebanggaan, libra, Mei, November, kekayaan, romantisme, kenikmatan.	Sombong, angkuh, kejam, kasar, duka cita, iri, sensual, misteri, kesombongan, berlebihan, perkabungan, kenajisan, kebingungan, membesar-besarkan, homoseksualitas.
Cokelat	Tanah, bumi, netral, hangat, perlindungan, tenang, kedalaman, organisme, alamiah, kekayaan, kesederhanaan, stabilitas, tradisi, bumi, Oktober, capricorn, scorpio (cokelat merah), keutuhan, kemantapan, persahabatan, dapat diandalkan.	Tumpul, kotor, bosan, tak sesuai zaman, kekasaran, kebodohan, berat, kemiskinan.
Abu-abu	Modern, cerdas, bersih, kokoh, intelektual, keanggunan, kesederhanaan, respek, rasa hormat, kestabilan, ketajaman, kebijakan, emosi kuat, keseimbangan, kenetralan,	Kesedihan, bosan, ketinggalan zaman,, meluruh, debu, polusi, emosi, kuat, ketuarentaan, kebodohan, perkabungan, kesederhanaan, ketajaman, kebosanan.

	formalitas, Maret, respek, rasa hormat, kestabilan, kebijakan, keseimbangan, kenetralan, formalitas.	
Putih	Disiplin, suci, bersih, damai, kebaikan, pemujaan, kemurnian, salju, kepolosan, kebersihan, kemudahan, kesederhanaan, kerendahan hati, sterilitas, musim salju, kekuatan, rumah sakit, udara, api, kematian, pengharapan, aries, pisces, Januari.	Hampa, kematian, menyerah, penakut, tak berimajinasi.
Hitam	Kokoh, anggun, kuat, misteri, mewah, modern, kecanggihan, formalitas, kemakmuran, style, seks, keseriusan, Januari.	Penyesalan, marah, kematian, setan, takut, ketakutan, anonim, perkabungan, kesedihan, kuno, pemberontakan.

Tabel 2.1. Makna budaya warna

(Eko Nugroho, 2008)

## 2.2 Musik

Elemen musik diantaranya ialah melodi, ritme, harmoni, dan dinamika. Melodi merupakan susunan tiga nada atau lebih yg terdengar berurutan secara logis serta berirama. Sedangkan ritme adalah pola yang tersusun dari gerakan naik atau turun berturut-turut secara teratur. Harmoni ialah kombinasi not atau akord yang saling berhubungan dalam serangkaian akord yang dimainkan. Dinamika ialah perubahan-perubahan not atau akord dalam musik. (Estrella)

Elemen-elemen yang membangun musik tersebut dapat mempengaruhi keputusan *editor*. Seperti halnya, panjangnya satu *shot* dapat menegaskan frase melodi yang luas, sementara pemotongan cepat digunakan untuk membuat penonton tetap fokus pada ketukan lagu yang menekankan ritme yang lebih kecil.

*Editor* mempunyai banyak cara untuk menyusun *video* mengekspresikan musik tersebut melalui visual.

### 2.3 Lirik

Lirik lagu merupakan kata demi kata yang tersusun dan mengisi musik. Lirik itu sendiri dapat menjadi sebuah pengungkapan eksplisit atau implisit.

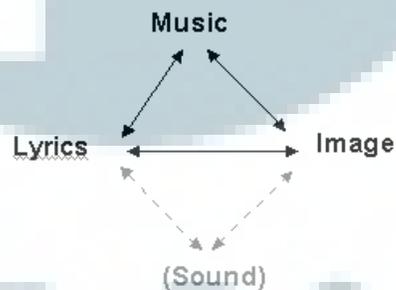
Ada pun struktur lirik musik adalah sebagai berikut: (1)*Intro* adalah awal dari sebuah lagu, yang berperan sebagai pengantar lagu. (2)*Bait* adalah pengantar sebuah lagu sebelum lagu masuk ke bagian *chorus*. Pada tahap bait ini, lagu sudah mulai melakukan penceritaan. (3)*Chorus* adalah bagian dari lagu yang menyatakan tema utama, dan judul lagu biasanya disertakan dalam *chorus* juga. (4)*Reffrain* atau *reff*. *Reffrain* berbeda dengan *chorus*. Perbedaan antara keduanya adalah bahwa *refrain* hadir pada akhir setiap bait. Pada umumnya *chorus* lebih panjang dan lebih tematis kuat dari *refrain*. (5)*Bridge* adalah penghubung antara bagian-bagian lagu, misalnya menjembatani antara *chorus* dengan bait. Tetapi biasanya *bridge* ini sering dipakai untuk menjembatani antara *chorus* dengan *chorus* yang *overtone*, sehingga *overtone* menjadi terdengar logis. (6)*Interlude* adalah bagian yang tidak diisi oleh vokal, tapi diisi oleh instrumen musik. *Interlude* biasanya dipakai sebagai pengganti *bridge* untuk melakukan *overtone*. (7)*Ending* adalah bagian penutup dari sebuah lagu. *Ending* berfungsi agar lagu berakhir halus dan tidak berhenti secara mendadak. Dapat merupakan bagian *intro* yang diulang, dapat juga berupa bagian akhir lagu yang diulang-ulang, atau dapat juga berupa instrumen yang berbeda yang sengaja dibuat untuk *ending* dari lagu.

## 2.4 Music Video

Menurut beberapa sejarawan musik, penyanyi dan penulis lagu Jiles Perry Richardson, menjadi orang pertama yang menggunakan istilah " *music video*" dalam sebuah wawancara majalah Inggris di tahun 1959. (Carlsson, 1999)

*Music video* ialah musik bentuk komunikasi audio-visual yang menyampaikan pemaknaan atau informasi yang dibuat oleh penyanyi. Musik ialah merupakan aural, sedangkan *video* ialah visual. Dengan sensasi yang dibuat oleh indera pendengar dan indera penglihatan melalui jalur audio dan *video* akan mempengaruhi dan menghasilkan pemaknaan secara keseluruhan. Carlsson (1999) membuat analisis *music video*.

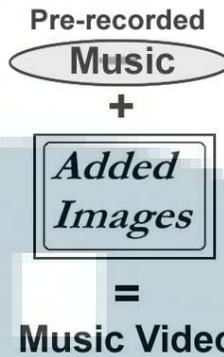
### Audiovisual Analysis of Music Video



Bagan 2.2. *Audiovisual Analysis of Music Video*.

(Carlsson, 1999)

*Music video* dibuat dari penambahan gambar pada di musik. Elemen-elemen pada musik dieselaraskan dengan gambar, membalut bersama *beat*, karakter musik, melodi musik yang naik turun. (Carlsson, 1999)



Bagan 2.3. *Composing Music Video.*  
(Carlsson, 1999)

Lirik dan gambar berinteraksi menciptakan makna. Dengan penggambaran metafora visual, bercerita secara implisit, terkadang membuat *video* itu sendiri pun membentuk citra yang baru. Tetapi ada juga yang menggambarkannya secara eksplisit, dimana visual menggambarkan lirik secara harafiah. Walaupun penggambarannya terkadang jauh dari lirik, mereka harus tetap berada satu konsep yang sama dengan lirik serta musik.

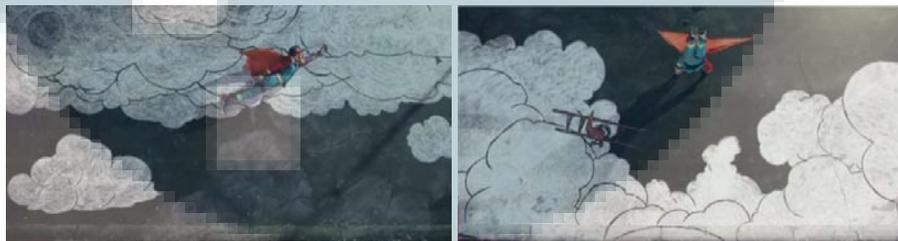
Ada tiga bentuk murni tradisi visual yang dalam *music video: performance clip, narrative clip, and art clip.* (Carlson, 1999). *Performance clip* ialah *music video* yang pusat perhatiannya terletak pada musisi tersebut yang seperti sedang bercerita. *Performance clip* terdiri dari tiga jenis: kinerja lagu, pertunjukan tari, dan kinerja instrumental (Carlson, 1999).



Gambar 2.1. *Bruno Mars - The Lazy Song.*  
(<http://www.youtube.com/watch?v=fLexgOxsZu0>, 2011)

Sejak awal hingga akhir *music video Lazy Song* ini, Bruno Mars selaku penyanyi bernyanyi menatap kamera, seperti bercerita atau mendongeng kepada penonton. Vernallis (Hlm. 48, 2004) penggunaan *close-up shot* terhadap musisi dalam setiap *music video* menurut memiliki retorika sendiri. Seperti mengungkapkan setiap kerut dari alis dan kedipan seolah-olah untuk menangkap setiap emosi yang melintasi wajah, yang bersumber pada emosi musik yang ditampilkan.

*Art clip* merupakan *music video* yang tidak berisi narasi yang jelas dan terkadang mengandung *lip-synchronized*, dan apabila tidak mengandung cara bernyanyi *lip-synchronized*, maka itu adalah *art clip* murni. (Carlson, 1999)



Gambar 2.2. *Coldplay Strawberry Swing*.

(<http://www.youtube.com/watch?v=h3pJZSTQqIg>, 2009)

Dalam *music video* Coldplay berjudul *Strawberry Swing* ini, Shynola sebagai sutradara banyak menerapkan segi artistik dalam *music video* dan tidak memasukkan unsur *lip-synchronized*. Dirinya menggunakan teknik *stop motion*, penonton diperlihatkan dengan animasi yang tergambar dari kapur.

*Narrative clip* paling tepat dipahami sebagai film bisu pendek dengan latar belakang musik, berkonsentrasi pada *story telling*, sebuah *music video* memiliki narasi visual non aural dalam penyampaian musik kepada pendengarnya. Sebuah

*narrative clip* murni tidak mengandung *lip-synchrhonized* bernyanyi musisinya.  
(Carlson, 1999).



Gambar 2.3. *Ed sheeran-Give Me Love*. 2012.

(<http://www.youtube.com/watch?v=FOjdXSrtUxA>, 2012)

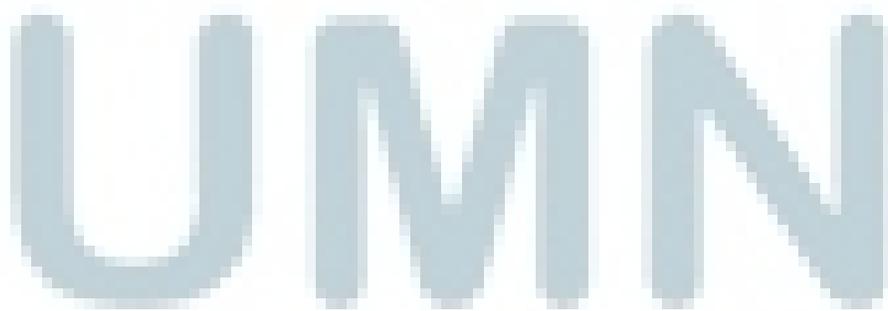
*Music video* Ed Sheeran di atas merupakan *narrative clip*, yang mengisahkan seorang gadis yang sedang menyendiri, secara tiba-tiba punggungnya tumbuh sayap. Gadis ini menjadi layaknya *cupid*. Ia menembakkan panahnya pada siapapun, memberikan cinta pada setiap orang.



Gambar 2.4. *30Second to Mars-From Yesterday*.

(<http://www.youtube.com/watch?v=7JC100oW1A>, 2006)

*Music video* yang disutradarai oleh Bartholomew Cubbins yang berjudul *From Yesterday* ini berdurasi 00:13:30, sedangkan musik baru dimulai saat menit ke-4. Dalam pemutaran musik di *music video* “*From Yesterday*”, beberapa kali dipertengahan musik diberi jeda agar penonton fokuskan pada visual cerita, suara pun diubah dengan *ambience* (pedang atau percakapan) atau hanya hening, atau dialog sebagai pendukung cerita. *Music video* ini pun masih menggunakan *lip-synchrhonized*, namun kadarnya tidak sampai 50%.

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a large, light blue, sans-serif font. It consists of the letters 'U', 'M', and 'N' stacked vertically, with the 'M' being significantly larger than the 'U' and 'N'. The letters are centered on the page.