

PEMBUATAN VIDEO KLIP LAGU SMARTSCHOOL PRIDE AND HAPPINESS SEBAGAI MEDIA DOKUMENTASI SMK SMART IT MEDAN

Dina Khusnia

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Surakarta
dinakhusnia@yahoo.com

ABSTRAKSI: Video Klip adalah salah satu media penyampaian informasi yang sangat ideal dalam menyampaikan sebuah ide, pesan dan citra kepada para penontonnya. Dengan penggabungan elemen penglihatan, audio dan gerakan, serta rancangan produksi yang baik dapat menciptakan sebuah video klip dengan kesan yang menarik pada penontonnya. SMK Smart IT Medan memiliki lagu Mars Sekolah yang berjudul SmartSchool Pride And Happiness, yang belum terdokumentasi dalam bentuk multimedia (audio video). Pihak yang bersangkutan ingin mendokumentasikannya dalam bentuk audio video. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan video klip yang menarik dari lagu SmartSchool Pride And Happiness. Manfaat dari penelitian ini adalah digunakan sebagai media dokumentasi bagi SMK Smart IT Medan. Adapun Metode penelitian yang penulis gunakan adalah : interview, kepustakaan, analisis, perancangan, *capturing*, pengeditan, uji coba dan implementasi.
Kata Kunci : Produksi Audio Video, Multimedia

ABSTRACT: Video clips are one of the ideal communication media to convey an idea, message and image to the audience. By merging elements of visual, audio, and motion, as well as a good production design can create a video clip with an interesting impression on the audience. SMK Smart IT Medan has a song Mars School with title SmartSchool Pride And Happiness, which has not been documented in the form of multimedia (audio video). The school want to document them in the form of audio video. The purpose of this research is to produce an interesting video clip of the song SmartSchool Pride And Happiness. The benefits of this research are used as a medium of documentation for SMK Smart IT Medan. There search method used by the writer are : interviews, library research, analysis, design, capturing, editing, testing and implementation. *Keyword : Audio Video Production, Multimedia*

1.a. Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, media audio visual semakin berkembang dan banyak digunakan semua kalangan karena dianggap mudah ditangkap dalam menyampaikan informasi ataupun merekam moment yang spesial, seperti media televisi, video dokumentasi, video profile, dan banyak media lain yang intinya media audio visual semakin ikut andil besar dalam perannya.

SMK Smart IT Medan memiliki lagu Mars Sekolah yang berjudul SmartSchool Pride And Happiness, yang belum terdokumentasi dalam bentuk audio maupun video. Pihak yang bersangkutan ingin mendokumentasikannya dalam bentuk audio video. Untuk itu penelitian ini mengulas tentang sebuah video klip dari lagu Mars SMK Smart IT Medan yang berjudul "SmartSchool Pride And Happiness" .

1.b. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana merancang dan memproduksi video klip sebagai media dokumentasi yang menarik untuk SMK Smart IT Medan.

1.c. Batasan Masalah

Agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. maka dalam penelitian ini dibatasi

dalam ruang lingkup mengenai pembuatan video klip Mars SMK Smart IT Medan dengan menggunakan teknologi dan aplikasi multimedia.

1.d Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan video klip yang cukup menarik sebagai media dokumentasi dari lagu SmartSchool Pride And Happiness.

1.e Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah digunakan sebagai media dokumentasi bagi SMK Smart IT Medan.

2. DASAR TEORI

Dalam penelitian pembuatan video klip Lagu SMK Smart IT Medan ini, menggunakan beberapa dasar teori yang menjadi landasan dalam implementasinya, beberapa teori tersebut antara lain :

1. Istilah multimedia berasal dari teater, bukan dari komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia . (M. Suyanto, 21, 2003).
2. Video musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan

audio/suara dan video. (Prof. Dr. Munir, M. IT, 2, 2012).

3. Teknik-teknik yang terdapat pada pengambilan gambar sangat bervariasi, sehingga saat menonton suatu video/film tampak bermacam-macam sudut pandang yang merupakan hal penting dalam video/film. (Nugraha, Yopie, 4, 2011).
4. Video editing adalah sebuah ide yang direkam dengan kamera dan dirangkai dalam proses editing. Orisinalitas merupakan yang yang paling utama. (A. Rajaq, Ispantoro, 175, 2012).

2.a. Tinjauan Pustaka

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yunan H Urbani yang berjudul "*Proses Produksi Video Klip Menggunakan Kamera Digital Berbasis Multimedia*". Penelitian yang dilakukan adalah memproduksi video klip lagu yang berjudul "Kawan". Di dalam penelitian ini difokuskan pada penggunaan aplikasi multimedia, yang memiliki kesamaan dengan penulis dalam teknik pembuatan video klip yaitu penggunaan *software* editing video yang tepat guna. Sebagai pembedanya objek penelitian yang diambil penulis adalah lagu Mars Sekolah sedangkan Yunan H Urbani adalah lagu band indie.

Dalam penelitian dari Muhammad Watsik Dzawinnuha yang berjudul "*Pembuatan Video Klip Musik Cuma Kamu Pada Monstons Band Dengan Teknik Motion Graphic*" mengatakan dengan adanya video klip mempunyai banyak keuntungan yaitu sebagai media promosi dan dokumentasi lebih efektif dan meningkatkan citra Band Monstons. Dari penelitian yang dilakukan Muhammad Watsik Dzawinnuha memiliki kesamaan dari segi tujuan penulis yaitu menjadikan video klip sebagai sarana dokumentasi dan meningkatkan citra SMK TI Medan.

1. Analisis dan Perancangan Sistem

Tahap analisis merupakan tahapan yang sangat kritis dan sangat penting, karena kesalahan dalam tahap ini akan menyebabkan kesalahan pada tahap selanjutnya. Sebelum melakukan tahapan analisis sistem ini perlu diadakan perencanaan sistem (system planning).

3.a Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam menganalisa dan mengidentifikasi hendaknya mengerti maksud, tujuan, sasaran, dan kebijakan-kebijakan sistem. Karena elemen-elemen tersebut merupakan hal yang sangat penting dalam membentuk sebuah sistem yang baik. Setelah elemen-elemen tersebut telah ditentukan, analisis kemudian menentukan aspek-aspek yang akan dibutuhkan dalam membangun sistem tersebut. Aspek-aspek ini kemudian yang mempunyai peran dalam membuat serta mengembangkan sistem-sistem tersebut. Aspek-aspek ini meliputi aspek fisik dan non fisik yaitu antara lain :

1. Aspek Hardware

Aspek ini menyangkut tentang kebutuhan hardware atau perangkat keras dalam hal ini perangkat keras yang dimaksud adalah komputer yang dibutuhkan untuk membangun sistem (video klip) yaitu :

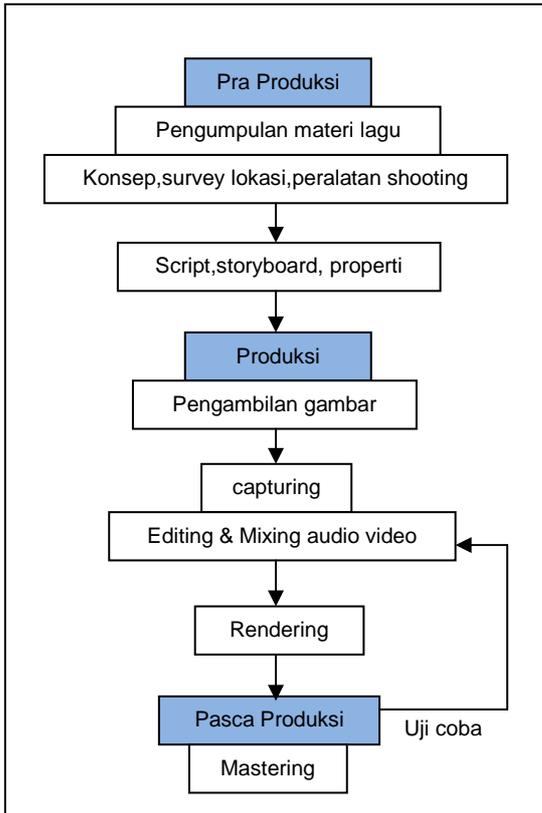
- Memory/ storage (*Penyimpanan*)
Dibutuhkan kaset MiniDV 60 menit sejumlah 2 untuk penyimpanan data yang bersifat sementara.
- CPU
 - Intel® Core™ i3 2310M Processor
 - DDR3 1333 MHz SDRAM
 - Display 14.0"
 - NVIDIA® GeForce® GT 520M with 512MB/1GB DDR3 VRAM
 - CD / DVD-ROM
 - Altec Lansing® Speakers
- Input Device
 - Keyboard dan mouse
- Output Device
Berupa bentuk file MPEG yang disimpan dalam komputer, serta dalam format Digital video disc (DVD).

2. Aspek Software

Pada aspek software aspek yang dianalisa adalah kebutuhan software atau perangkat lunak yang akan digunakan untuk membangun sebuah video klip. Perangkat lunak yang digunakan adalah Cool Edit Pro, Audacity, Sony Vegas Pro 7.0, dan juga menggunakan sistem operasi Windows 7.

3.b. Kerangka Pemikiran

Dasar permasalahan dalam penelitian ini dirangkai melalui sebuah kerangka pemikiran yang digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

3.c. Anggaran Biaya

NO	PENGELUARAN	HARGA
1	Sewa Komputer 1 @75000	Rp 75000
2	Printer	Rp 400000
3	Buku Refrensi	Rp 100000
4	Hunting	Rp 50000
5	Transportasi	Rp 40000
6	Konsumsi	Rp 100000
7	Alat Tulis	Rp 10000
8	Tinta Printer	Rp 40000
9	Kertas A4 1 rim	Rp 40000
10	Sewa Kamera MD 10000 2 @50000	Rp 100000
11	Kaset Mini DV 2 @20000	Rp 40000
TOTAL		Rp 995000

3.d. Perancangan

Pra produksi merupakan tahapan perencanaan sebelum memulai proses

produksi. Dimulai dari pemahaman syair lagu, untuk mendapatkan ide cerita. Kemudian melakukan observasi lokasi untuk pengambilan gambar. Langkah selanjutnya yaitu membuat konsep cerita yang menggambarkan alur cerita dari lagu "SmartSchool Pride And Happiness" yang direalisasikan dalam bentuk sebuah naskah (*script*).

Script yang digunakan dalam pembuatan video klip "SmartSchool Pride And Happiness" adalah sebagai berikut :

Title : SmartSchool Pride And Happiness
 Model : Siswa-Siswi SmartSchool
 Category : Video Clip
 Duration : 2:18

No	Visual & Type Of Shoot	Audio
A	B	C
1	Siswa-Siswi sedang belajar di lab didampingi seorang dosen	Intro Music Melody TC : 00-06
2	Nuel berdiri di urutan paling depan dan mulai bernyanyi	We're the SmartSchool of informatics Come to school for become skillful TC : 07-17
3	Naldi datang dari belakang nuel mulai merangkul nuel dan melanjutkan nyanyian	On the global constellation We'll be find our pathway TC:17-27
4	Intan datang dari samping kanan dan mulai bernyanyi sambil akting di depan kamera	We're the smart girls and boys together Undeafated youngters team TC : 28-37
5	Putri datang dari samping kanan sambil merentangkan tangannya dan mulai mendekati Intan	No one able make us beaten Coz' we're special in our age TC:38-48
6	Dan para siswa SmartSchool yang lain datang merangkul teman-temannya yang sedang bernyanyi	Come to join us in smart devotion Build our friendship respect 'n' cool Filled with joys and knowledge spirits Coz' we're Smart and Excellence

		TC:49-1.09
7	Semua siswa bernyanyi dengan ekspresi yang semangat	We're the SmartSchool of informatics Come to school for become skillful On the global constellation We'll be find our pathway TC:1.10-130
8	Siswa-siswi duduk bersama dosen membentuk lingkaran sambil berinteraktif melakukan Tanya jawab	We're the smart girls and boys together Undeateed youngsters team No one able make us beaten Coz' we're special in our age TC:1.31-1.51
9	Semua siswa dan dosen bercanda gurau bersama-sama	Come to join us in smart devotion Build our friendship respect 'n' cool Filled with joys and knowledge spirits Coz' we're Smart and Excellence

		TC:1.52-2.12
10	Semua siswa SmartSchool yang berdiskusi mengucapkan yel-yel sekolah dengan lantang	Viva SmartSchool of Informatics! Smart Character, Smart Future!! Hooaahh!!! TC:2.13-2.18

Untuk mempermudah pemahaman *script*, maka dibuat pula *storyboard* dalam rangkaian perencanaan proses produksi. *Storyboard* merupakan serangkaian sketsa (gambaran kartun) yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) kejadian dalam video klip. Di dalam gambar tersebut juga berisi catatan mengenai adegan, sudut pergerakan kamera, dan sebagainya. Penggunaan *storyboard* ini jelas akan mempermudah untuk memvisualisasikan bentuk aplikasi multimedia dan membantu dalam pelaksanaan proses produksinya. Berikut ini adalah *storyboard* Video Klip "SmartSchool Pride And Happiness

Project	: Video Clip	Producer : Yunan H Urbani
Sutradara	: Dina Khusnia	
Produksi	: InterMedia Adv.	

:	Februari 2013
:	SmartSchool Pride And Happiness

Jenis shoot	Activing Acting	Visualisasi
Group shoot	Siswa-Siswi sedang belajar dilab didampingi seorang dosen	
Medium shoot		
Medium long shoot		
Over Shoulder Shoot		

:	shoot #
:	Lab 3 UNSA

Jenis shoot	Activing Acting	Visualisasi
Medium Shoot	Nuel berdiri di urutan paling depan dan mulai bernyanyi	
Medium long Shoot		
Medium Close up shoot		

:	shoot #
:	Aula UNS

Jenis shoot	Activing Acting	Visualisasi	: shoot #
Medium Shoot	Naldi datang dari belakang nuel mulai merangkul nuel dan melanjutkan nyanyian		:
Medium long Shoot			
Medium Close up shoot			
Group Shoot			
			: AULA UNS

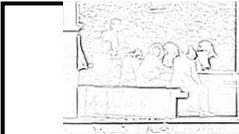
Jenis shoot	Activing Acting	Visualisasi	: shoot #
Medium Shoot	Intan datang dari samping kanan dan mulai bernyanyi sambil akting di depan kamera		:
Medium long Shoot			
Medium Close up shoot			
Group Shoot			
			: AULA UNS

Jenis shoot	Activing Acting	Visualisasi	: shoot #
Medium Shoot	Putri datang dari samping kanan sambil merentangkan tangannya dan mulai mendekati Intan		:
Medium long Shoot			
Medium Close up shoot			
Group Shoot			
			: AULA UNS

Jenis shoot	Activing Acting	Visualisasi	: shoot #
Medium Shoot	Dan para siswa SmartSchool yang lain datang merangkul teman-temannya yang sedang bernyanyi		:
Medium long Shoot			
Medium Close up shoot			
Group Shoot			
Over Shoulder Shoot			: Aula UNS

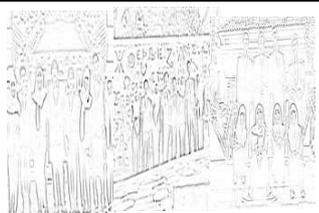
Jenis shoot	Activing Acting	Visualisasi	: shoot #
Medium Shoot	Semua siswa bernyanyi dengan ekspresi yang semangat		:
Medium long Shoot			
Medium Close up shoot			
Group Shoot			
Over Shoulder Shoot			: MIPA UNS

Jenis shoot	Activing Acting	Visualisasi	: shoot #
Group shoot	Siswa-siswi duduk bersama dosen membentuk		:
Medium shoot			

Medium long shoot	lingkaran sambil berinteraktif melakukan Tanya jawab		: Telaga UNS
Over Shoulder Shoot			
Wide Shoot			

Jenis shoot	Activing Acting	Visualisasi	: shoot #
Group shoot	Semua siswa dan dosen bercanda gurau bersama-sama		: Telaga UNS
Medium shoot			
Medium long shoot			
Over Shoulder Shoot			
Wide Shoot			

Jenis shoot	Activing Acting	Visualisasi	: shoot #
Group shoot	Semua siswa SmartSchool bernyanyi bersama di tangga		: Fak.hukum UNS
Medium shoot			
Medium long shoot			
Over Shoulder Shoot			

Jenis shoot	Activing Acting	Visualisasi	: shoot #
Group shoot	Semua siswa SmartSchool yang berdiskusi mengucapkan yel-yel sekolah dengan lantang		: All Place
Medium shoot			
Medium long shoot			
Over Shoulder Shoot			

4.1.1 Video Processing

Setelah perancangan produksi lengkap, maka langkah selanjutnya adalah tahap produksi dimana rancangan-rancangan yang sudah dibuat pada saat prap roduksi akan dilaksanakan pada tahap ini. Pengambilan gambar secara keseluruhan, mulai dari awal, tengah dan akhir. Dalam penelitian ini teknik pengambilan gambar dilakukan dari 3 *angle* dalam satu *scene*. Dan juga teknik *moving shoot* dan *zoom in* atau *zoom out*.

Setelah proses pengambilan gambar selesai berikutnya adalah *capturing*. Video

dicapture dari sumber media ke dalam hardisk. Proses *capturing* menggunakan software Sony Vegas 7.0.



Gambar 2. *Capturing* video

4.1.2 Audio Processing

Proses perekaman suara menggunakan software Audacity, dan sedikit editing dengan Cool Edit Pro.



Gambar 3. Tampilan Record Audio Audacity



Gambar 4. Tampilan editing Cool Edit Pro

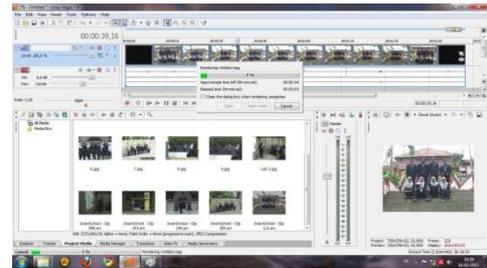
4.1.3 Editing dan Mixing

Selanjutnya melakukan proses editing yaitu menyeleksi, menyusun dan meletakkan kembali potongan-potongan video menjadi suatu produk akhir ataupun suatu rangkaian final dari rangkaian cerita. Pada tahap ini, kurang lebih 80% adalah memilih (*selecting*), melengkapi, dan memasang, bidian-bidikan kamera (*shot*) terbaik kedalam adegan-adegan (*scene*). Proses editing menggunakan software Sony Vegas 7.0.



Gambar 4. Tampilan editing video Sony Vegas Pro

Selanjutnya adalah pemberian efek transisi dari potongan clip video yang tersusun secara acak, dimaksudkan agar potongan antar clip yang akan diputar terlihat lebih halus dan menarik. Setelah semua materi video klip lengkap, proses selanjutnya yaitu penyatuan dari keseluruhan *project* atau biasa disebut *rendering*, dalam format MPEG.



Gambar 5. Tampilan *rendering* Sony Vegas Pro
Kemudian dijadikan master dalam CD/DVD.

4.2 Hasil Produksi Video Klip SmartSchool Pride And Happiness

Hasil dari produksi video klip lagu SmartSchool Pride And Happiness, selanjutnya diadakan proses *review* atau evaluasi, yaitu proses analisa. perbandingan antara proses perencanaan dan hasil aktual dari video.

Data yang digunakan untuk perbandingan antara perencanaan dan hasil aktual, adalah menggunakan data perencanaan dari *storyboard*, dan data perbandingan dari hasil *capture* video finishing dari video klip SmartSchool Pride And Happiness.

Tabel perbandingan analisa video

NO	Perencanaan video	Actual video	Result video
1			Sesuai dengan perencanaan
2			Sesuai dengan perencanaan
3			Sesuai dengan perencanaan

Dari analisa yang dihasilkan, perbandingan antara perencanaan dan hasil aktual cukup sesuai. Jadi semua apa yang telah direncanakan tidak terlalu meleset.

5. Kesimpulan

Dalam penelitian pembuatan video klip lagu SmartSchool Pride And Happiness sebagai media dokumentasi SMK Smart IT Medan ini, dari uraian pada bab-bab sebelumnya menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa dalam pembuatan video klip diperlukan tahapan-tahapan yang menjadi tolak ukur terciptanya *project* video klip, mulai dari pra produksi, produksi, sampai pasca produksi.

Dan dalam pembuatan video klip ini didapat pengalaman dan pembelajaran, walaupun konsepnya yang sederhana, tapi dengan teknik pengambilan gambar yang baik, dan penguasaan software pendukung dalam editing video akan memperlancar proses *project* pembuatan video klip dan menghasilkan video klip yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Budi Santosa, Bambang Eka Purnama**, *Perancangan Studio Mini Berbasis Multimedia Universitas Surakarta*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed 10 Vol 8 No 1 - Februari 2011, ISSN 1979 – 9330
- [2] **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*
- [3] **Jupriyanto, Erlina Idolla Ganis**, *Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 15 FTI UNSA Vol 10 No 1 – Februari 2012 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330
- [4] **M.Suyanto**. *Multimedia Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi, Yogyakarta, 2003
- [5] **Prof. Dr. Munir, M. IT**. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Alfabeta, Bandung : 2012
- [6] **Nugraha Yopie**. *Cara Instan Menguasai Program Video Editing*, Agogos Publishing, Jakarta : 2011
- [7] **Rajaq Abdul & Ispantoro**. *The Magic Of Video Editing*, Mediakita, Jakarta : 2011