

**PENYUNTINGAN CUT TO CUT DAN COMPOSITING
VIDEO MUSIK PANTAIKU KALAMASOUL BAND**

Endang Retno Ambarwati

Mahasiswa Program Studi S-I Televisi dan Film, FSRD
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Jl. Ringroad Km 5.5 Mojosongo, Surakarta 57127

Setyo Bagus Waskito

Dosen Program Studi S-I Fotografi, FSRD
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Jl. Ringroad Km 5.5 Mojosongo, Surakarta 57127
E-mail: setyobagus@isi-ska.ac.id

ABSTRAK

There are a lot of reggae musics that can be taken advantage, among them can be used as a means of delivering a moral message, voice calling for weak communities, provide relaxation and well able to bring a message of peace for others. Departing from this fact, producer seeks to create two music videos using different construction techniques, the *Cut to Cut* technique and *Compositing* technique to eliminate negative view of reggae musics and the choice was on my beach songs created and sung by Kalamasoul Band. The *Cut to Cut* technique to arouse feelings and emotions of the audience, so the audience feel being at the beach and can capture the moral messages in the videos my beach music easily. The *Compositing* techniques to provide a variety of different and interesting spectacle for the community that after seeing the music video, the audience is not immediately forgotten of what he had just seen. Cultivation of the *Pantaiku* music videos through three main stages, namely editing offline, online editing, and mixing. By using two different techniques on the same music, it turns out *Pantaiku* music video compositing techniques packaging more attractive and entertaining. But seen from the delivery of the message, the music video by cut to cut technique in my beach songs was more communicative and easily received by the audience. Objective of the video was to create good music and finally attractively reached.

Keywords: *Editing*, cut to cut, compositing, Kalamasoul Band, dan *Pantaiku*

PENDAHULUAN

Perkembangan musik Indonesia begitu pesat, banyak grup *band* maupun penyanyi tunggal yang menghiasi dunia musik di layar televisi dengan berbagai aliran musik yang berbeda. *Reggae* sebagai salah satu aliran musik yang unik menjadi perhatian penyaji. *Reggae* adalah kombinasi dari iringan tradisional Afrika, Amerika, dan *blues* serta

folk (lagu rakyat) Jamaika. Keberadaan kata *reggae* yang sebenarnya sampai sekarang ini masih merupakan misteri, akan tetapi dari literatur-literatur yang dapat ditemukan oleh penyaji, kata *Reggae* berasal dari pengucapan dalam logat Afrika, dari kata *ragged* (gerak kagok seperti hentak badan pada orang yang menari dengan iringan musik *Ska*). Ada pula yang berargumen bahwa *Reggae* diambil dari

judul lagu *The Maytals* di tahun 1968 berjudul *Do the Reggae* (Jube, 2008:49).

Sebagian besar masyarakat menganggap *Reggae* adalah murni aliran musik, pada kenyataannya *Reggae* mengandung unsur *Rastafarian* yang merupakan simbol dari *Reggae* itu sendiri. Seperti yang tertulis dalam buku *Reggae Musik Perlawanan dan Spiritual, Rastafari* adalah sebuah gerakan agama baru yang mengakui Haile Selassie I, mendiang kaisar Ethiopia, sebagai raja diraja, Tuan dari segala Tuan dan Singa Yehuda sebagai Jah (nama *Rastafari* untuk Tuhan, yang merupakan bentuk singkat dari Yehovah yang ditemukan dalam Mazmur 68:4 dalam Alkitab versi Raja James), dan bagian dari Tritunggal Kudus (Jube, 2008:22).

Ada banyak hal baik dari musik *Reggae* yang dapat diambil manfaatnya, di antaranya adalah dapat digunakan sebagai alat dalam menyampaikan pesan moral, menyerukan suara masyarakat kecil, memberikan relaksasi dan juga mampu membawa pesan cinta damai bagi sesama. Berangkat dari fakta ini, perlu membuat suatu karya berupa video musik dengan teknik penggarapan yang berbeda untuk menghilangkan pandangan negatif tentang musik *reggae* dan pilihan jatuh pada lagu *Pantaiku* yang diciptakan dan dinyanyikan oleh Kalamasoul Band.

Dua video musik *Pantaiku* tersebut diwujudkan dengan teknik *Cut to Cut* dan *Compositing*. Hal-hal yang tidak dapat

divisualkan dengan teknik *cut to cut*, divisualkan menggunakan teknik *compositing*. Seperti gambaran anjing laut yang berkejaran dengan manusia, biji rambut yang tumbuh dengan cepat, serta ombak yang besar dan tinggi. Penggarapan dengan teknik *cut to cut* secara khusus ditujukan untuk usia remaja hingga dewasa, sedangkan teknik *compositing* untuk anak-anak hingga remaja. Namun demikian secara umum kedua video musik ini dapat dinikmati semua kalangan usia.

Teknik *cut to cut* dipilih untuk menggugah perasaan dan emosi penonton, sehingga penonton merasakan berada di pantai dan dapat menangkap pesan-pesan moral yang ada pada video musik *Pantaiku* secara mudah. *Cut* dimaksudkan untuk memberikan penjelasan dan pengembangan dari suatu kejadian. Penjelasan berarti mempertunjukkan kepada penonton suatu kejadian yang sejelas-jelasnya (Setyawan, 2004:3). Sedangkan teknik *compositing* dipilih untuk memberikan variasi tontonan yang berbeda dan menarik bagi masyarakat sehingga setelah melihat video musik ini penonton tidak langsung melupakan apa yang baru saja dilihat (ada kesan yang dapat dibawa pulang). *Compositing* merupakan proses menggabungkan elemen-elemen gambar menjadi satu bagian yang utuh dan kemudian melakukan proses finalisasi dengan koreksi warna (Madcoms, 2006:5).

Penciptaan dua video musik didasari oleh ketertarikan penyaji pada lagu *Pantaiku*

dari Kalamasoul Band. Adapun lirik lagunya sebagai berikut:

Lepas anganku memandang jauh
Sambil menikmati *sunset* di sore hari
Ku duduk di atas pasir putih ditemani
rokok dan secangkir kopi
Suasana *sunset* hangatkan hati
Lepas resah nikmat hari
Bernyanyi disini, berteriak sesuka
hati
Bernyanyi disini, lepas resah yang ku
alami

Reff:
Pantaiku indah, indah sekali
Pantaiku asyik, asyik sekali
Pantaiku indah, indah sekali
Pantaiku asyik, mari bernyanyi disini.

Berdasarkan lirik lagu tersebut, diperoleh gambaran tentang penyelamatan alam yang dapat diusung menjadi tema dari video musik ini. Dari itu, rumusan ide penciptaannya adalah bagaimana membuat video musik *Pantaiku* yang mampu menyampaikan pesan moral (cinta lingkungan) dengan konsep dasar penyuntingan yakni menciptakan irama perpindahan gambar yang dinamis. Dinamis yang dimaksud adalah mengatur perpindahan gambar secara cepat atau lambat sesuai dengan irama musiknya, sehingga video musik yang dihasilkan mampu mempengaruhi emosi dan perasaan penonton, serta tidak menjemukan untuk dilihat.

Konsep adegan cerita yang digambarkan pada pengarapan video musik kesatu dengan teknik *cut to cut* adalah belajar dalam kebersamaan. Beberapa pesan moral

digambarkan dalam pengadeganan video musik ini, sehingga penonton juga dapat belajar untuk menerapkan pesan-pesan yang tergambar pada video musik ini. Penampilan (*performance*) dari band juga akan melengkapi kedua video musik ini, dengan dukungan artistik yang disesuaikan dengan konsep lagunya.

Konsep adegan cerita yang digambarkan pada pengarapan video musik kedua dengan teknik *compositing* adalah bebas berimajinasi untuk mengekspresikan diri. Video musik ini diolah dengan memadukan gambar animasi dua dimensi dan gambar video yang proses produksinya menggunakan layar hijau (*green screen*). Kamera cenderung diam (*still*) pada saat pengambilan gambar, penyunting menyatukan gambar video dengan gambar animasi dan mengatur pergerakannya supaya lebih menarik untuk dilihat. Beberapa hal yang lucu dan tidak rasional dimunculkan pada video musik ini untuk membuat penonton terhibur, dan dengan mudah dapat menangkap pesan-pesan yang tergambar pada video musik ini. Transisi yang digunakan adalah *cut*, *dissolve*, *fade in* dan *fade out*. *Dissolve* merupakan transisi *shot* dimana gambar pada *shot* sebelumnya selama sesaat bertumpuk dengan *shot* setelahnya. *Fade in* merupakan transisi *shot* secara bertahap dimana gambar secara perlahan intensitasnya bertambah terang hingga seluruh *frame* berwarna putih. *Fade out* merupakan kebalikan dari *fade in*, dimana gambar secara

perlahan intensitasnya bertambah gelap hingga seluruh *frame* berwarna hitam. Latar gambar (*background*) yang akan digunakan adalah gambar animasi dua dimensi.

Referensi visual yang mendekati konsep yang diinginkan adalah video musik Ello yang berjudul *Masih Ada*. Penggunaan video musik tersebut sebagai referensi karena di dalamnya terdapat teknik penyuntingan *cut to cut* dan *compositing*. Penggunaan teknik tersebut tampak perpindahan gambarnya dinamis, mengikuti irama musik yang ceria, dan relevan untuk video musik proyek karya ini. Referensi visual lain adalah video musik Vierra yang berjudul *Jadi Yang Ku Inginkan*. Ketertarikan terhadap video musik tersebut sebagai referensi karena teknik yang digunakan, yakni teknik *compositing* dengan pengaplikasian latar belakang (*background*) gambar animasi dua dimensi yang sangat menarik.

D.W Griffith (dalam Cito, 2008) mengatakan bahwa penyuntingan adalah hal terpenting dalam film, karena penyuntingan merupakan unsur seni tertinggi, dan terkenal dengan teorinya dramatik, empasis atau menyusun gambar film untuk menimbulkan tekanan dramatik. Penyuntingan berkaitan erat dengan penyusunan naskah dan penyutradaraan, cara kerja wilayah penyuntingan mengacu kepada susunan bangunan dramatik pada skenario. Wilayah kerja penyuntingan merupakan paduan koordinasi penciptaan dramatisasi oleh sutradara, tanpa mematikan kreatifitas

penyuntingnya (Cito, 2008).

Penyuntingan adalah proses memotong dan menyusun gambar menjadi urutan yang menarik dilihat dengan penambahan transisi dan efek-efek animasi. Menurut buku *Memahami Film, editing* pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi *editing* setelah filmnya jadi (pascaproduksi) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya (Himawan Pratista, 2008:123).

Menurut Setyawan (2004:3) *Cut* adalah sebuah teknik yang berfungsi untuk menunjukkan: 1) Kesiambungan *action*, apabila suatu kamera tidak mampu mengikuti suatu *action* karena halangan objek lain, maka diganti dengan *shot* lain yang masih berkesinambungan dengan *shot* sebelumnya; 2) Detail objek, misalnya dari *Long Shot* ke *Medium Close Up*; 3) Perubahan tempat dan waktu, *Cut* dari *indoor* (interior) ke *outdoor* (eksterior), misalnya: menunjukkan dalam rumah kemudian ke jalan; dan 4) Peningkatan atau penurunan kejadian, *Cut to Close Up* menunjukkan peningkatan, sedangkan *Cut to Long Shot* menunjukkan penurunan.

Compositing merupakan teknik penggabungan beberapa objek (dapat berupa gambar, foto, video, atau teks) menjadi satu, biasanya dilakukan untuk mendapatkan hasil video yang lebih menarik. Pada video musik ini, penyunting menggabungkan gambar

animasi dua dimensi dengan gambar video yang dikerjakan menggunakan layar hijau (*green screen*). Penggunaan warna hijau sebagai layar untuk mempermudah pemilahan objek dengan *background* sehingga proses *compositing* dapat dengan mudah dikerjakan.

Animasi merupakan teknologi alternatif yang mencoba menawarkan sebuah paradigma tentang rekayasa pelukisan gambar, yang kemudian menjadi *trend* dalam pembuatan karya-karya grafis; kartun, karikatur, komik, dan kemudian ada akhir abad ke-20 munculnya karya animasi dengan bentuk film (Ranang AS, dkk. 2010). Sedangkan *Green Screen*, adalah sebuah teknik untuk membantu memanipulasi gambar pada video. Inti *green screen* adalah mengganti warna hijau pada latar gambar dengan tampilan yang lain, misalnya gunung, kota, gambar animasi, dsb. Teknik *green screen* sering dijumpai dalam tayangan televisi sehari-hari, contoh yang paling sederhana adalah berita televisi, seperti *Bingkai Berita* dan *Insert* di TRANSTV. Teknik ini juga banyak digunakan oleh film-film layar lebar di kelas internasional, seperti *The Lord of The Ring*, *Matrix*, *Pirates of Carribean*, dan lain sebagainya (<http://satriyonitiatmojo.wordpress.com>).

Proses penciptaan karya khususnya penyuntingan diawali dengan penentuan dan persiapan perangkat lunak (*software*), pembuatan animasi, materi video, dan musik yang akan digunakan. Penyuntingan video

mencakup proses *capture*, penyusunan gambar video, dan *output* video. Proses *capture* adalah proses mengkonversi sinyal video analog maupun digital menjadi data video digital. Perangkat lunak (*software*) penyuntingan yang digunakan pada teknik *cut to cut* adalah *Adobe Premiere CS3*. Perangkat lunak (*software*) penyuntingan yang digunakan pada teknik *compositing* adalah *Corel Draw X5*, *Adobe After Effect CS4*, dan *Vegas 10*. *Corel Draw X5* digunakan untuk membuat dan mewarnai gambar animasi, penyunting menggunakan *Corel Draw* karena perangkat ini yang paling umum digunakan untuk membuat desain grafis. *Adobe After Effect CS4* digunakan untuk menganimasikan serta menghilangkan *green screen*. Penyunting menggunakan *After Effect* karena untuk pembuatan animasi perangkat ini lebih unggul dibanding perangkat lainnya. *Vegas 10* digunakan untuk proses pengabungan (*mixing*).

PEMBAHASAN

Pada bagian ini dibahas dua karya yang telah dihasilkan. Video musik *Pantaiku* digarap dengan konsep cerita yang berbeda. Selain sisipan adegan yang bercerita, kedua video musik ini juga menampilkan *lipsync* lagu *Pantaiku*.

Teknik *Cut to Cut* Video Musik *Pantaiku*

Identitas karya video musik pertama sebagai berikut

Judul : Pantaiku
Panyanyi : Kalamasoul Band
Format : Video Musik
Durasi : 4 menit
Segmentasi : Semua Usia
Lokasi : Pantai Kukup dan Pantai Sundak

dengan deskripsi cerita yaitu video musik digarap dengan memasukkan beberapa pesan moral supaya masyarakat dapat lebih mencintai dan melestarikan pantai. Pengadeganannya diawali dengan sekelompok pemuda yang sedang mencari tumpangan menuju pantai. Sesampainya di pantai ada beberapa pesan moral yang mereka dapatkan, antara lain mengenai kelestarian pohon, membuang sampah pada tempatnya, peringatan untuk menjaga kelestarian pantai, larangan berenang, juga larangan merusak terumbu karang. Pada intinya masyarakat harus mencintai pantai dan tidak merusak keindahannya. Penampilan (*performance*) dari Kalamasoul Band dapat memperkuat karakter cerita pada video musik ini.

Dalam konsep penyuntingan menggunakan *cut to cut* dengan irama yang berubah-ubah (dinamis). Secara garis besar irama perpindahan gambarnya cepat mengesankan semangat dan ceria, disesuaikan dengan irama musiknya dan nuansa dari lagunya. Dengan irama perpindahan gambar yang berubah-ubah kadang cepat kadang lambat diharapkan

dapat memberi kesan keceriaan kepada penonton. Efek video yang digunakan hanya *Reverse* (berjalan mundur) pada adegan sebelum melepas baju (TC 00:02:26:05–00:02:27:05) dengan percepatan 150% dari *shot* adegan yang sesungguhnya. Penyunting menggunakan efek *reverse* untuk memberikan kesan humoris sehingga penonton terhibur, selain itu juga untuk menyesuaikan stok *shot* dengan durasi yang ada tanpa mengubah konsep cerita.



Gambar 1. Penggunaan efek *reverse* (TC 00:02:26:05 – 00:02:27:00)

Penggunaan transisi *dissolve* dan efek blur pada akhir adegan untuk menunjukkan bahwa rangkaian cerita pada video musik ini telah berakhir. Efek visual yang dicapai bertujuan untuk menggugah perasaan dan emosi penonton, sehingga penonton dapat menangkap pesan-pesan yang ada pada video musik *Pantaiku* secara mudah. Irama perpindahan gambar yang dinamis membuat video musik ini menarik dilihat. Alunan irama musik *reggae* yang patah-patah, ceria, dan bersemangat mampu membuat penonton larut dalam video musik ini.



Gambar 2. Penggunaan transisi *dissolve*
(Sumber : Pantaiku, TC 00:02:27:00)

Kendala yang dihadapi selama proses penyuntingan teknik *cut to cut* adalah masalah durasi dan stok *shot* yang ada. Ketepatan durasi membuat penyuntingan perlu dipangkas beberapa *shot* namun tetap mempertahankan isi konsep cerita sesuai keinginan sutradara. Proses *coloring* memakan waktu yang panjang dengan berbagai referensi dan pembelajaran, akhirnya dapat terselesaikan.

Teknik *Compositing* Video Musik

Pantaiku

Karya video musik kedua, dengan identitas karya sebagai berikut:

Judul : Pantaiku
Panyanyi : Kalamasoul Band
Format : Video Musik
Durasi : 4 menit 15 detik
Segmentasi : Anak-anak hingga remaja
Lokasi : Pantai Kukup dan Pantai Sundak

Dengan deskripsi cerita yaitu video musik

digambarkan dengan perpaduan antara gambar nyata dengan gambar animasi dua dimensi dan tetap memasukkan pesan moral sebagai ciri dari kedua video musik ini. Penampilan Kalamasoul Band dikerjakan dengan menggunakan teknik *green screen*, untuk menyatukan nuansa yang telah terbentuk pada suasana pantai animasi.

Adapun deskripsi penyuntingan (*editing*) adalah konsep penyuntingan video musik teknik *compositing* merupakan perpaduan antara gambar video dengan gambar digital animasi dua dimensi, seperti video musik Vierra yang digunakan sebagai referensi. Efek transisi yang digunakan adalah *cut, dissolve, fade in* dan *fade out*.



Gambar 3. Penggunaan transisi *dissolve*
(Sumber: *Pantaiku*, TC 00:00:20:00)

Penggunaan transisi *dissolve* untuk memperhalus perpindahan gambar, selain itu memberi kesan dramatik. Sedangkan transisi *fade* biasanya digunakan untuk membuka dan menutup adegan. Penyunting menggunakan *fade in* untuk membuka cerita baru melalui mimpi pemuda di awal adegan, dan untuk

kembali ke dunia nyata di akhir mimpi. Penggunaan *fade out* untuk menutup

rangkaian cerita.



Gambar. 4 Sebelum dan sesudah diolah dengan *Green Screen*
(Sumber: *Pantaiku*)

Gambar 4 merupakan gambar mentah (kiri) yang diolah dalam proses penyuntingan dengan teknik *Green Scéen* dan menghasilkan gambar di sebelah kanan. Gambar yang semula berlatar hijau, diolah dalam proses penyuntingan supaya latar dan gambar mudah dipisahkan, sehingga latar gambar dapat dengan mudah diganti dengan gambar animasi pada proses *compositing*. Seluruh gambar video dan animasi disusun dan diolah dalam proses penyuntingan sehingga tercipta gambar sesuai dengan konsep cerita. Selain mengatur penyusunan gambar, penyunting juga mengatur pergerakan kamera sehingga gambar yang dihasilkan terlihat lebih hidup.

Penampilan (*performance*) *Kalamasoul Band* juga dikerjakan menggunakan *green screen* supaya adegan cerita dan *performance* menjadi kesatuan yang utuh, sehingga video musik ini menarik untuk dilihat. Efek visual yang dicapai diharapkan penonton tidak langsung

melupakan video musik yang baru saja dilihat. Alunan irama musik *reggae* yang patah-patah, ceria, dan bersemangat mampu membuat penonton turut berdendang. Penyusunan gambar yang bagus dan menarik, serta pergerakan gambar yang dinamis, membuat video musik ini tidak menjemukan untuk dilihat.



Gambar 5. *Performance Kalamasoul Band*
(Sumber: *Pantaiku*, TC 00:02:04:00)

SIMPULAN

Dari hasil penciptaan dua karya video musik *Pelangi* di atas dapat ditarik beberapa kesimpulan, yakni:

1. Dengan teknik *cut to cut* diperoleh video musik yang menarik dan mengandung pesan moral bagi penonton.
2. Dengan teknik *compositing* diperoleh video musik yang bagus dan menarik melalui penggabungan gambar animasi 2 dimensi dengan video *green screen*.
3. Dengan menggunakan dua teknik yang berbeda pada musik yang sama, ternyata video musik *Pantaiku* teknik *compositing* hasilnya lebih menarik dan menghibur, namun dilihat dari penyampaian pesannya, video musik *Pantaiku* teknik *cut to cut* tampak lebih komunikatif.

Internet:

- <http://asiaaudiovisualexc09ferryrusmyanto.wordpress.com/2010/01/30/tahapan-editing-teknik-dasar-editing/> diakses 15/03/2010, pukul 11.40 WIB
- <http://reggaeanita.wordpress.com/2009/02/22/reggae-gag-harus-gimbal/>, diakses 18/05/2009, pukul 12.20 WIB
- <http://www.indoreggae.com/history.html>, diakses 12/11/2009, pukul 20.15 WIB
- <http://satriyonitiatmojo.wordpress.com/2010/01/03/green-screen-and-vordava-projects/>, diakses 2/07/2010, pukul 10.55 WIB
- http://www.videocopilot.net/tutorial/basic_color_keying/, diakses 15/03/2010, pukul 11.30 WIB

DAFTAR ACUAN

Buku:

- Amir Fatah Sofyan. 2008. *Digital Multimedia: Animasi, Sound Editing, dan Video Editing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Fred Wibowo. 2007. *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Yogyakarta: Pinus.
- Heru Effendy. 2002. *Mari Membuat Film*. Jakarta: Pustaka Konfiden.
- Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Jogjakarta: Homerian Pustaka.
- Jube. 2008. *Reggae Musik, Spiritual, dan Perlawanan*. Jogjakarta: O2.
- M. Bayu Widagdo. 2007. *Bikin Film Indie Itu Mudah*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ranang A.S, Basnendar H, Asmoro N.P. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Penerbit Indeks.