

**REKONSTRUKSI CITRA MUSIK *HARDCORE*
MELALUI PENCIPTAAN VIDEO MUSIK
DENGAN TEKNIK PENYUNTINGAN COMPOSITING**

Taufik Murtono

Dosen Program Studi S-I Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Jl. Ringroad Km 5,5 Mojosongo, Surakarta 57127 Jawa Tengah
E-mail: taufik@isi-ska.ac.id

Rio Koesuma Widakdo

Mahasiswa Program Studi S-I Televisi dan Film
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Jl. Ringroad Km 5,5 Mojosongo, Surakarta 57127 Jawa Tengah

ABSTRACT

The hardcore genre musician identical to muscular and tattooed body, violence, and they are familiar with alcohol or drugs. It blurs social messages are actually owned by many hardcore music. Through the concept of compositing editing techniques, in particular the incorporation of some elements of video, graphic design, and photography, editors emphasize the visual aspects of the slide motion graphics and special effects that direct imaging to reconstruct the audience to the perceptions of the creator or a singer. Two music videos of the band *Spirit of Life*, entitled *Life Change for Me* dan *Stop Talking Start Working*, a musical genre that worked in the hardcore music video to be accepted by society. Music video works it is appropriate to visualize social development as informative and educative character. Through audio-visual artwork hardcore music can be seen as the music that gave social messages.

Keywords : *hardcore*, video, music, *compositing*, genre, and reconstruction.

PENDAHULUAN

Steven Blush (2006) dalam bukunya *American Hardcore* memaparkan bahwa, musik *hardcore* sebagai salah satu aliran musik, awal kemunculannya di pelopori oleh gerakan musik *Punk* di Inggris akhir

tahun 1970. Gerakan ini muncul karena adanya ketimpangan sosial yang terjadi pada saat itu. Musisi *Punk* di Inggris kebanyakan berprofesi sebagai buruh yang pada dasarnya merupakan kelompok sosial-pekerja yang tidak diuntungkan.

Gema gerakan musik *Punk* ini akhirnya sampai ke Amerika dan akhirnya lebih dikenal dengan sebutan *Hardcore*. Namun, kelompok *Hardcore* di Amerika didominasi oleh kelompok sosial kelas menengah karena presiden Ronald Reagan menghapus subsidi pendidikan yang mengakibatkan kelompok sosial menengah merasa tidak diuntungkan.

Budi Utomo dalam wawancaranya memaparkan bahwa *Hardcore* sering disebut oleh banyak orang (remaja) sebenarnya bukan hanya sekedar jenis musik dan *style*, melainkan sebuah jati diri yang kuat atau peka disertai tingkah laku berdasarkan kecintaan pada hidup untuk sebuah tanggung jawab dalam pertemanan, semangat hidup dan cenderung bersifat mandiri. Musik *Hardcore* di Indonesia mayoritas digemari oleh anak muda dan orang dewasa (usia 15 – 35 tahun) dan lebih dikenal sebagai musik *Underground*. Komunitas (penikmat dan musisi musik *Hardcore*) mempunyai suatu kumpulan tersendiri dengan tanpa terorganisir. Komunitas *Hardcore* di Indonesia banyak ditemukan di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Malang, Surabaya, Jogja, Solo, Pontianak dan kota besar lainnya.

Komunitas *Hardcore* sering menyelenggarakan pentas musik dengan dana kolektif sendiri. Pentas yang diselenggarakan biasanya berupa parade *band* yang menyuguhkan musik dari kelompok *Underground* dari genre musik *Hardcore*, *Punk*, *Metal*, *Melodic* dan dihadiri penonton dari kalangan tertentu pula.

Musik *Hardcore* hampir selalu menampilkan visualisasi yang terkesan garang pada video musiknya. Kesan garang pada video musik *Hardcore* yang sudah tercipta selama ini mayoritas diciptakan melalui pembentukan karakter tokoh serta alur cerita. Penyajian visualisasi yang mengandung unsur kekerasan fisik, gaya penokohan yang garang, menampilkan properti senjata, tato, serta kawanan yang bergerombol dapat di lihat pada video musik *Hardcore* pada umumnya.

Teknik penciptaan karya ini digarap dengan teknologi digital sehingga memungkinkan mewujudkan apapun yang dibayangkan. Terlebih lagi, saat ini banyak program kreatif televisi yang sepenuhnya menggunakan perangkat komputer dalam proses perwujudan karya. Proses penyuntingan digunakan untuk menciptakan efek *visual*, grafis, *compositing*, dan transisi gambar. Efek grafis memungkinkan pengkarya berimajinasi untuk menciptakan *visual* yang diinginkan. Penyuntingan dengan teknik *compositing* merupakan penggabungan desain grafis, media *video*, dan fotografi ke dalam komputer.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah tentang penciptaan video musik *Hardcore* yang berkualitas dan diterima masyarakat luas. Sehingga, dalam penciptaan karya ini membutuhkan elemen yang *friendly* (ramah), *eye catching* (unik atau menarik perhatian), dan ‘ringan’ tanpa mengurangi esensi musik *Hardcore*. Beberapa elemen tersebut (selain video)

adalah fotografi dan grafis. Elemen fotografi ditampilkan secara *slide to slide* (kesinambungan gambar bergerak berupa potongan foto). Sedangkan, untuk elemen grafis berupa simbol-simbol kehidupan yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat umum.

PEMBAHASAN

A. Deskripsi Karya Video Musik *Life Change for Me*

Karya yang disajikan mengangkat lagu *Life Change for Me* berdurasi 4 menit 2 detik dan *Stop Talking Start Working* dari band dengan genre *hardcore* dari kota Solo, yaitu *Spirit of Life*. Selain itu juga ditarik sebuah benang merah yang akhirnya mengerucut menjadi sebuah tema. Dua video musik ini digarap dengan konsep yang sama serta memiliki satu rangkaian cerita. Apabila dilihat secara terpisah video musik ini mampu berdiri sendiri dengan cerita yang berbeda antara video musik *Life Change for Me* dan *Stop Talking Start Working*.

Melalui teknik penyuntingan *compositing*, penyunting perlu merekonstruksi kembali citra baru musik *hardcore* yang selama ini terkesan garang dalam setiap visualisasi video musiknya. Karena suguhan jalan cerita dan kemasan model dalam video musik *hardcore* pada umumnya mayoritas lebih menonjolkan karakter visual yang terkesan negatif menurut sudut pandang masyarakat umum, sehingga visualisasi tersebut mengaburkan pesan-pesan sosial yang

sebenarnya banyak 'disuarakan' oleh musik *hardcore*.

Berbeda pada kemasan *visual* dua video musik band *Spirit of Life*. Kesan garang ditonjolkan melalui penciptaan efek visual yang dibuat oleh penyunting gambar, namun bukan melalui kemasan cerita dan pembentukan karakter model yang diperankan. Dengan memanfaatkan teknologi video, fotografi, dan komputer, penyunting memberikan suguhan video musik yang dikemas dengan konsep yang visualisasinya lebih ditekankan pada *slide motion graphic* sehingga lebih menarik bagi masyarakat umum.

Secara garis besar, video musik ini menampilkan *lipsync performance* grup musik di sebuah studio musik, dengan *setting* ruang putih pada satu sisinya. Sedangkan sisi yang lain, penggambaran masyarakat umum yang direpresentasikan dengan karakter/profesi yaitu guru, dokter, pelajar, kusir, dan karyawan. Kelima karakter tersebut beraktivitas sebagaimana mestinya peran profesi tersebut. Secara tidak sengaja mereka melihat *vandal stencil* (seni lukis grafis dengan menggunakan *paint brush* pada objek yang dituju), sebuah *logo band* berwarna merah di tengah aktivitas mereka. *Stencil* tersebut berupa *logo* dari band *Spirit of Life*. Definisi bentuk desain grafis *logo band Spirit of Life* diambil dari sebuah pola elemen kumparan besi motor penggerak yaitu dinamo. *Logo* warna merah tersebut memiliki arti makna tersendiri. Pada *logo band Spirit of Life* tersebut dapat diartikan sebagai

simbol pergerakan, karena dinamo dalam komponen mesin elektronik berfungsi sebagai sumber dari motor tenaga penggerak (wawancara, Budi Utomo, pencipta lagu *Life Change for Me* dan *Stop Talking Start Working*, vokal grup musik *Spirit of Life*).

Tampilan logo band diberi bayangan *perform* tiap personel band, kemudian merasa aneh dengan diri mereka, salah satu dari orang yang berbeda profesi tersebut (guru) panik kemudian secara tidak sengaja menyentuh *stencil* logo dari band *Spirit of Life* yang ada di hadapan mereka. Kemudian setiap orang tersebut akhirnya merasa dituntun untuk datang ke sebuah studio musik saat band tersebut *perform* dengan lagu *Life Change for Me*. Simbol alur cerita dari musik *hardcore* dapat diterima oleh masyarakat umum dalam video musik ini digambarkan pada adegan ketika kehadiran dokter, pelajar, kusir, dan karyawan ikut serta bermain musik.

Deskripsi Penyuntingan

Konsep penyuntingan pada video musik *Life Change for Me* menggunakan teknik *compositing*, untuk menciptakan ritme perpindahan gambar yang cepat digunakan teknik *fast cutting*. Semakin pendek durasi *shot*-nya akan menghasilkan tempo aksi yang cepat, sehingga alur visual yang lambat dapat teratasi dengan teknik ini. Melalui teknik penyuntingan *compositing* dapat membentuk transisi perpindahan gambar dengan beberapa unsur yang ada pada materi penyuntingan

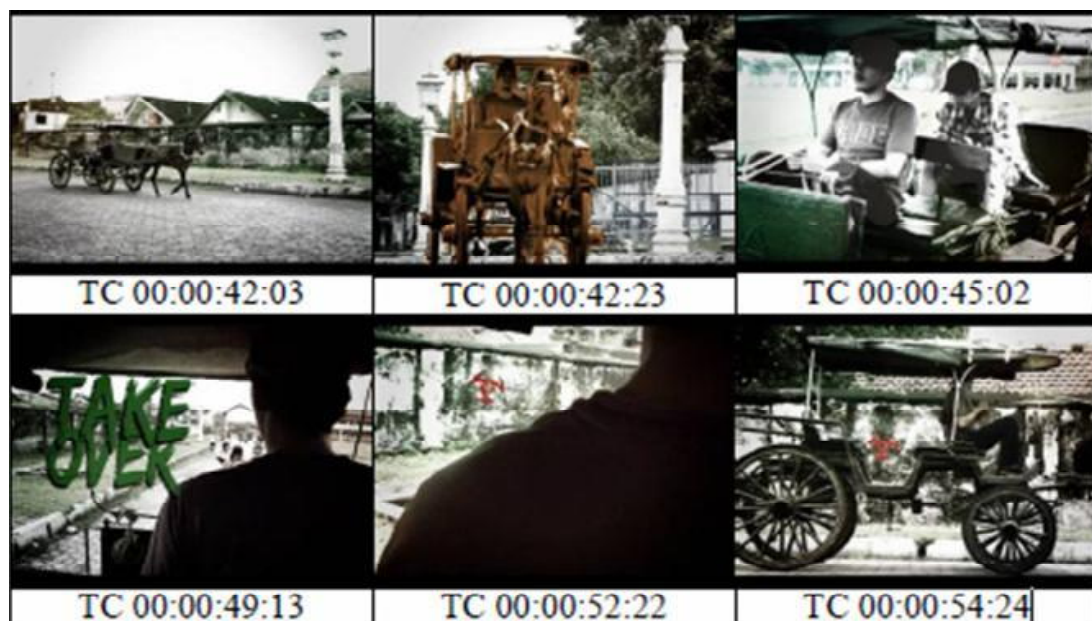
tanpa menggunakan efek yang ada pada *software* utama *Adobe Premiere Pro CS5*. Penggabungan beberapa unsur video, desain grafis, dan fotografi sajian *visual* video musik dapat terlihat lebih variatif. Berikut ini adalah deskripsi beberapa penyuntingan gambar video musik *Life Change for Me* dengan teknik *compositing*.

Opening (video pembuka) berisi *shot perform* band *Spirit of Life*, pengenalan tokoh diawali dari beberapa potongan gambar video serta slide *motion graphic* (berupa potongan-potongan foto yang dijadikan gambar bergerak), serta teknik sambungan menggunakan *cut to cut* dengan tempo cepat yang disesuaikan dengan ritme musik. Teknik penyuntingan *compositing* digunakan untuk memadukan antara unsur video, grafis dan foto untuk menciptakan citra atau karakter *visual* yang lebih enak dipandang serta *variatif*. Pembentukan kesan garang pada video musik *Spirit of Life* lebih ditonjolkan melalui suguhan efek *visual*, bukan dari pembentukan alur cerita atau penokohan yang di buat. Dengan memadukan unsur video, fotografi, dan grafis menjadi sebuah kesatuan gambar tunggal, sehingga efek visual dari penyuntingan lebih ditonjolkan pada penayangan visualisasi slide *motion graphic* sebagai salah satu cara yang tepat untuk merekonstruksi citra video musik *hardcore*. Namun kesan garang pada video musik *hardcore* yang sudah ada pada umumnya di bentuk melalui penciptaan karakter tampilan tokoh video musik atau personel band.

Penyuntingan pada Adegan Pengenalan/Awal

Dalam adegan ini *setting* pengambilan gambar menceritakan seorang kusir yang beraktivitas memacu dokar. Kemunculan Budi vokal dari *Spirit of Life* secara tiba-tiba dengan bernyanyi di belakang kusir bertujuan menggambarkan aktivitas yang dikerjakan tokoh pada profesinya dibayangi oleh personel *band*. Saat mengendalikan laju dokar, kusir tersebut menoleh ke belakang lalu melihat *stencil* logo band *Spirit of Life* berwarna merah pada tembok pinggir jalan. Gambar logo band

merupakan awalan dan sekaligus cuplikan jalan cerita dari video musik yang menggambarkan simbol dari pengenalan band *Spirit of Life* yang mengusung musik ber-genre *hardcore* kepada masyarakat umum. Pengenalan tersebut digambarkan dengan adanya keberadaan logo band *Spirit of Life* yang disertai dengan kemunculan *perform* personel band secara tiba-tiba di dekat setiap penokohan profesi yang ada pada video musik *Life Change for Me*. Penokohan profesi dalam alur cerita yang diperankan merupakan simbol gambaran dari perwakilan masyarakat umum.



Gambar 1. Shot kusir memacu dokar.
(Sumber :Video musik *Life Change for Me*, 2012)

Bagian tahap ini teknik penyuntingan *compositing* diterapkan pada beberapa shot, yaitu dengan penumpukan *layer* untuk menciptakan hasil seperti semburat

hitam supaya *frame* pada video terlihat kotor, penumpukan foto dengan *color* yang berbeda dengan *color* video, serta penonjolan logo *band* yang berwarna

merah. Pada setiap *shot* tersebut adalah teknik penggabungan antara unsur video dengan foto dan desain yang sudah diolah dengan format “*Photoshop (PSD-PDD)*”.

Teknik *Multiple Frame*

Selain penggabungan dari materi fotografi dan desain grafis, teknik penyuntingan *compositing* juga dapat diterapkan pada materi tunggal berupa video dengan teknik *multiple frame*. Teknik penyuntingan dengan penumpukan dua *layer* atau lebih dapat menciptakan visual yang serupa antara sisi kanan dengan kiri dalam satu *frame*. Dalam penyuntingan video yang ada pada gambar ini, dalam proses penyuntingan dapat dilakukan dengan dua teknik berbeda. Hal ini dilakukan bermaksud untuk menonjolkan hasil visual yang lebih variatif dari materi video yang ada, sehingga karakter garang pada *perform* personel band dapat dibentuk melalui teknik penyuntingan. Langkah tersebut merupakan cara tersendiri untuk mengaburkan kesan garang yang selama ini melekat pada imaji video musik *hardcore*.

Penciptaan untuk efek visual dilakukan dengan cukup sederhana hanya menggunakan *Mirror effect* ke dalam *Effect Controls tool* untuk cara mudahnya atau dengan teknik lain seperti penumpukan dua *layer* video dengan *Horizontal Flip effect* dan teknik *cropping* sehingga visual gambar antara sisi kanan dengan kiri dapat terlihat seimbang dengan mengatur *balance* pada angka 50%.

Logo Band *Spirit of Life*

Logo dari band *Spirit of Life* dengan komposisi gambar *Medium shot*, tampak Zaki sedang *perform bass* di depan Randa yang sedang memandangi *vandal stancil* dengan gambar *logo Spirit Of Life* dalam sebuah *lift*. Munculnya *logo band* dalam setiap profesi tokoh yang berbeda-beda pada alur cerita video musik ini merupakan simbol dari pengenalan musik *hardcore* kepada masyarakat umum. Gambar *stencil logo band* agar menonjol dalam teknik penyuntingan cukup hanya dengan melakukan penumpukan desain grafis dengan format *Photoshop (PSD-PDD)* pada *layer* video, serta mengatur pergerakan dengan mengatur *motion tool* penyuntingan.

Pada *shot* penampilan *bassist* di dalam *lift* tampak teknik penyuntingan hampir sama dengan *shot* sebelumnya, hanya penggabungan antara unsur video, desain grafis, dan fotografi. Desain grafis *stencil logo band Spirit of Life* yang sudah di olah dalam *Adobe Photoshop CS2* kemudian dimasukkan ke dalam *Adobe Premiere Pro CS5* pergerakan serta komposisi diatur melalui *motion tool*. Untuk keserasian antara pergerakan gambar *stencil* warna merah dengan video maka dilakukan penyuntingan pada *motion tool* yang di-*setting* secara manual.

Motion Graphic Perform Band *Spirit of Life*

Penciptaan imaji grup musik *hardcore* dalam video musik ini dapat diwakilkan pada cuplikan *shot*. Lagu *Life*

Change for Me memiliki karakter tempo cepat dan irama keras, dalam hal ini penyunting perlu mengimbangi jenis musik dengan visualisasi yang sesuai ritme. Tanpa mengurangi esensi musik *hardcore* pada penciptaan karakter video musik band *Spirit of Life*, penyunting lebih menonjolkan *slide motion graphic* untuk menciptakan *visual* yang dapat memberikan kesan *friendly* (ramah), *eye cathing* (unik atau menarik perhatian) dan mengaburkan kesan garang pada penokohan personel grup musik sebagai wujud rekonstruksi citra musik *hardcore*. Sedangkan pada bagian *shot* tertentu penyunting juga menyisipkan *slide text* yang dikutip dari penggalan lirik lagu, bertujuan untuk mempermudah penonton memahami isi lirik dari lagu *Life Change for Me* saat menyimak video musik. Melalui teknik penyuntingan *compositing*, video musik yang digarap memiliki alasan dan konsep tersendiri seperti penjelasan yang telah disampaikan.

Pergerakan pada cuplikan *shot* ini merupakan *slide* foto dari personel *Spirit of Life* yang disunting terlebih dahulu dengan melewati tahap dalam penggunaan *software Adobe Photoshop CS2*. Tahap pertama memilih beberapa *frame* foto dengan pergerakan yang bersambung, kemudian setiap gambar foto dari keempat personel di sunting satupersatu dengan teknik *cropping* untuk memilah gambar setiap *layer* foto personel *Spirit of Life*, serta dilakukan teknik *coloring* dengan

memilih *Desaturate tool* untuk *effect* warna hitam putih. Penggalan kata pada lirik lagu “*Don’t Take Over*” penyuntingan menggunakan *tool motion* yang tersedia pada *Adobe Premiere Pro CS5* dengan memilih *title*, serta *coloring* cukup mengatur pada *title properties*.

Untuk menghasilkan gambar gerak seperti pada TC 00:01:56:10 s.d. 00:01:56:21, dalam teknik penyuntingan dengan *software Adobe Premier Pro CS5* menggunakan pola dinamis (ritme *cutting* yang cepat) sehingga gambar diam dapat terlihat bergerak. Pergerakan gambar pada *font* tersebut diolah melalui *Effect Controls* dengan mengatur *Tool Motion*.

Transisi Performance

Scene berikut ini adalah adegan semua tokoh profesi seperti dokter, kusir, guru, siswa dan karyawan, berada dalam studio musik menggantikan *perform* dari band *Spirit of Life* dengan cara merebut alat musik dari personel grup musik. Dalam adegan transisi pergantian *perform*, tahap ini merupakan pokok dari keseluruhan cerita dalam video musik *Life Change for Me*. Penggambarannya menceritakan bahwa musik *hardcore* juga dapat diterima oleh masyarakat. Penyuntingan teknik *cut to cut* dengan ritme yang cepat bertujuan untuk mendukung ritme visual yang diselaraskan dengan tempo lagu *Life Change for Me*, sehingga penikmat sendiri akan menilai emosional gambar yang disajikan.

Video musik ini tidak luput dari teknik *superimpose* (efek visual dengan pengaturan transparansi level video, sehingga dua buah atau lebih gambar atau video yang bertumpukan dapat terlihat semua) dengan penciptaan semburat *texture* pada *frame* video, bertujuan membuat kesan kusam pada *visual* untuk semakin memperkuat karakter garang pada video musik ber-genre *hardcore* yang disajikan ke penikmat.

Seperti pada konsep awal, kesan garang pada video musik *Spirit of Life* dengan genre musik *hardcore* ini dibentuk bukan dari alur cerita atau membentuk karakter dari personel *band* serta pemeran tokoh yang ada. Dengan memberikan sajian video musik yang diciptakan melalui teknik penyuntingan *compositing*, kesan garang terbentuk dengan sendirinya melalui efek visualisasi yang disajikan serta di dukung tempo musik yang cepat.

Penyuntingan Adegan Penutup

Suasana hening pada adengan penutup supaya tidak terkesan sebagai gambar diam pada satu *shot* yang sama dan lebih variatif, melalui teknik penyuntingan *compositing* penyempurnaan visual dilakukan dengan menyisipkan unsure desain grafis dalam *frame* tersebut. Dengan ditambahkan sajian slide text grafis *font* dengan kalimat *Life Change For Me* yang dikutip dari judul lagu pada video musik ini. Tujuan dari penambahan *slide*

text grafis *font* pada *video* ialah mengingatkan kembali pada penikmat agar tidak lupa dengan judul lagu pada video musik saat akhir menyimak visual yang disajikan.

Dalam penyuntingan gambar dilakukan suara pada *audio* asli dari lagu *Life Change for Me*. Dengan tidak mengurangi durasi lagu dari isi *audio* yang sebenarnya, dalam penyuntingan suara hanya melakukan penambahan efek suara langkah kaki pada awal lagu dan gemuruh musik yang disertai suara orang menghela nafas pada akhir lagu. Penambahan suara bertujuan menyinkronkan gambar dari adegan yang dilakukan pemeran, sehingga kemasan audio visual disajikan semenarik mungkin sampai pada akhir video musik selesai.

B. Deskripsi Karya Video Musik

Stop Talking Start Working

Pada video musik kedua yang berjudul *Stop Talking Start Working* berdurasi 3 menit 45 detik suguhan gambar memvisualkan *lipsync performance* band dengan sisipan rangkaian adegan. Rangkaian alur cerita dari video musik ini merupakan *flashback* (alur mundur) dari video musik *Life Change for Me*, dengan *setting* lokasi cerita dan teknik penyuntingan yang sama namun berbeda alur cerita. Konsep keseluruhan rangkaian adegan menggambarkan aktivitas personel band *Spirit of Life* melakukan *vandal stencil* (seni lukis grafis

dengan menggunakan *paint brush* pada objek yang dituju). Dalam rangkaian alur cerita ini menggambarkan proses awal mula terjadinya *vandal stencil* pada setiap lokasi ruang lingkup lima tokoh yang berbeda profesi. Aktivitas tersebut merupakan penggambaran sebuah simbol pengenalan musik *hardcore* kepada masyarakat umum, dari adegan konsep cerita video musik yang diciptakan. Pembentukan karakter masyarakat umum pada video musik ini diwakilkan oleh lima penokohan dengan profesi mereka sebagai guru, dokter, pelajar, kusir, dan karyawan.

Deskripsi Penyuntingan

Proses penyuntingan pada video musik *Stop Talking Start Working* terbagi beberapa segmen. Masing-masing segmen terdiri dari adegan-adegan yang berbeda. Segmen satu dengan segmen lain merupakan satu kesatuan yang membentuk alur cerita keseluruhan video musik ini. Sebagai segmen pendukung untuk terbentuknya kesatuan cerita, ada sebagian segmen yang diambil dari pemotongan gambar pada video musik *Life Change for Me*. Seperti pembahasan sebelumnya, konsep penyuntingan video musik kedua yang berjudul *Stop Talking Start Working* tidak jauh beda dengan video musik *Life Change for Me*. Karena rangkaian alur cerita pada video musik ini merupakan sambungan cerita dari video musik sebelumnya yang menggambarkan

adegan *flashback*, tetapi dengan format cerita yang berbeda, artinya kedua video musik yang dibuat sebenarnya merupakan satu rangkaian cerita dengan konsep dan tema yang sama, namun apabila dilihat secara terpisah, maka setiap video musik mampu berdiri sendiri dengan cerita yang berbeda. Secara keseluruhan konsep penyuntingan yang dikerjakan mengacu dengan konsep yang sama menggunakan teknik penyuntingan *compositing*.

Penyuntingan Segmen Pengenalan/ Awal

Pada segmen pertama merupakan adegan pengenalan personel dari *Spirit of Life*. Diawali dengan visual tampak suasana ruang dalam studio musik dengan beberapa alat musik yang tersedia seperti gitar, bass gitar, drum serta sound sistem. Tampak *in frame* semua personel band *Spirit of Life* ke dalam studio musik, adegan tersebut merupakan awal *lipsync performance* pada video musik *Stop Talking Start Working*.

Teknik penyambungan gambar menggunakan *cut to cut* dengan tempo cepat. Penambahan efek gambar berupa semburat atau efek visual kotor yang dibuat pada saat penyuntingan melalui pemilihan gambar tekstur yang dipilih sendiri oleh penyunting gambar. *Shot* pada adegan pembuka yang dicampur gambar tekstur untuk menyuguhkan *visual effect* kotor dengan teknik *superimpose* (efek visual dengan pengaturan transparansi

level video, sehingga dua buah atau lebih gambar atau video yang bertumpukan dapat terlihat semua). Pemakaian pemotongan dengan ritme yang cepat dan *superimpose* di pembuka video musik ini bertujuan untuk menarik perhatian pemirsa. Dengan ritme visual yang disajikan pada video musik ini lebih cenderung mengikuti tempo irama pada lagu.

Penyuntingan Judul Lagu

Shot berikut merupakan awal rangkaian adegan dimulainya cerita dari isi video musik. Semua personel band satu-persatu keluar dari pintu kaca yang menceritakan bahwa mereka keluar dari studio musik. Tampak *drummer*-nya (Bacil) *Spirit of Life* merupakan orang terakhir yang keluar kemudian menutup pintu. Dengan tertutupnya pintu muncul visual animasi grafis berupa *font* yang bertuliskan judul dari video musik *Stop Talking Start Working*, pada *shot* ini juga awal dari semua rangkain adengan dimulai. Dalam hal ini penyunting bermaksud menyinkronkan antara adegan dengan *slide text* yang dikutip dari judul lagu memiliki makna yang sama, dalam artian beranjak dari *shot* inilah gambaran sebuah pergerakan pengenalan musik *hardcore* dimulai.

Teknik penyuntingan seperti pada cuplikan *shot* 00:00:28:21 s.d. 00:00:34:14, penciptaan pergerakan visual animasi grafis berupa *slide huruf* hanya

menggunakan teknik sederhana untuk menciptakan visualisasi yang diinginkan. Melalui *tool motion* pada *editing software* dapat mengatur *level* kecerahan gambar pada *opacity*, sehingga efek perubahan visual yang ditimbulkan pada warna dan kontras grafis-huruf dapat terlihat jelas.

Transisi Gambar

Keseluruhan cerita dari video musik ini terbentuk bermula dari *vandal stencil* (seni lukis grafis dengan menggunakan *paint brush* pada objek yang dituju), berupa logo *band* yang berwarna merah. Botol *paint brush* dalam video musik ini sebagai properti pendukung untuk membuat *vandal stencil* logo band yang disebar oleh semua personel *Spirit of Life* pada ruang lingkup masyarakat umum yang dituju. Tampak botol *paint brush* berserakan di jalan pada cuplikan *shot* Gambar 15, yang kemudian ditendang hingga *out frame* oleh salah satu personel band. Adegan ini di buat agar terlihat seolah-olah botol tersebut melayang keluar kearah layar kaca penikmat yang menonton video musik ini. Rangkaian adegan tersebut sebagai transisi pada cerita yang dibuat oleh penyunting menuju alur *flashback*. Untuk memberikan selingan *visual* pada video musik ini, transisi perpindahan alur cerita dibuat semenarik mungkin oleh penyunting dengan menyuguhkan *slide motion graphic* (berupa potongan-potongan foto yang dijadikan gambar bergerak).



Gambar 2. Transisi dengan slide *motion graphic*.
(Sumber :Video musik *Stop Talking Start Working*, 2012)

Selain membantu penikmat untuk dapat *mencerna* lagu yang dinyanyikan dengan karakter *vocal growl* (suara menggeram), penggalan kata dari isi bait lirik lagu juga dapat dijadikan sebagai materi visual dengan membuat *motion graphic* sebagai transisi gambar yang diolah sendiri dengan mengatur *motion tool* pada *editing software*. Dengan mengatur tempo cepat pada *motion tool* gambar foto atau grafis yang ada, maka pergerakan gambar *slide to slide* dapat terlihat jadi gambar gerak dengan tempo cepat pula.

Slide Motion Graphic

Pergerakan cuplikan *shot* tampak sebuah adegan cerita *vandal stencil* yang dilakukan oleh semua personel band terhadap salah seorang *talent* pendukung yang berperan sebagai pasien. Untuk

mendukung karakter visual adegan yang ada, tidak luput dari konsep yang diinginkan penyunting memberikan sentuhan pergerakan slide *motion* berupa gambar *paint brush* sebagai *background* animasi yang di bentuk.

Gambar pada 00:00:40:07 s.d 00:00:41:02 merupakan *shot-shot* adegan yang sunting melalui pengabungan unsur materi pengarapan menggunakan teknik slide *motion graphic* (berupa potongan-potongan foto yang dijadikan gambar bergerak). Dengan teknik penyuntingan *compositing* citra musik *hardcore* yang terkesan garang dan sudah melekat pada masyarakat umum tersebut direkonstruksi menjadi suguhan audio visual yang lebih variatif dan unik sehingga memiliki karakter tersendiri saat ditonton oleh masyarakat umum. Melalui pemilihan

materi video, desain grafis dan gambar dari *frame* fotografi, penyunting memberikan suguhan visualisasi yang lebih ditekankan pada *slide motion graphic*.



Gambar 3. *Motion graphic* foto dan teks
(Sumber :Video musik *Stop Talking Start Working*, 2012)

Cuplikan pada Gambar 3 merupakan salah satu contoh pembentukan karakter yang sepenuhnya diciptakan oleh penyunting.

Penyuntingan Adegan Penutup

Tahap akhir dari alur cerita video musik dalam penyuntingan difokuskan pada *performance* band, seperti konsep penyuntingan video musik yang pertama (*Life Change for Me*). Dengan berakhirnya instrumen musik yang disajikan dalam video musik, suguhan dalam bentuk visual adegan cerita semua personel berhenti memainkan alat musik mereka masing-masing sebagai tanda berakhirnya video musik yang disajikan.

Pada alur cerita segmen terakhir tampak semua personel band terdiam dan

menunduk saat berakhirnya lagu. Sebagai pesan terakhir video musik terhadap penikmat, penyunting menyisipkan *motion graphic* berupa grafis *font* yang dikutip dari judul lagu sebagai visual penutup. Perpidahan gambar menggunakan teknik *cut to cut* yang mendominasi penyambungan antar *shot* yang disesuaikan dengan ritme musik menuju penutup video musik, *shot* diakhiri dengan *fade out*.

C. Rekontruksi Citra Musik *Hardcore*

Musik *hardcore* yang terkesan garang dan dekat dengan perilaku menyimpang memang tidak mudah untuk dihilangkan. Sehingga kesan tersebut telah menjadi *stereotype* yang melekat pada citra musik *hardcore*. Hal ini sangat disayangkan, karena mengingat kemunculannya yang justru ingin mengangkat nilai-nilai kehidupan sosial kemanusiaan melalui lagu. Media audio visual saat ini sangat penting peranannya untuk mengonstruksi atau pun merekonstruksi citra. Hal ini bisa dilihat dari berbagai macam produk yang cukup laris di pasar hanya karena mampu mencitrakan produknya dengan baik di media. Bahkan dalam dunia politik ada yang menyatakan bahwa keberhasilan Susilo Bambang Yudhoyono menjadi presiden pada tahun 2004 lalu dikarenakan pencitraannya di berbagai media (Arief Rachman, 2012). Hal ini membuktikan bahwa peranan media saat ini sangat ampuh untuk membangun citra yang diinginkan, yaitu dengan melakukan

pengemasan berbeda dan lebih menarik. Guna membangun kembali citra *genre* musik *hardcore* agar lebih dinilai lebih baik serta dapat diterima oleh masyarakat umum, melalui penciptaan dua karya video musik band *Spirit of life* pengemasan lebih menonjolkan efek visual sebagai pembentuk karakter visualisasi garang. Karakter garang yang melekat pada citra video musik *hardcore* sebelumnya, direkonstruksi kembali ke dalam video musik band *Spirit of Life* oleh penyunting melalui penggabungan unsur video, foto, dan desain grafis.

Dari segi alur cerita video musik yang dikemas lebih menggambarkan tentang pengenalan musik ber-*genre hardcore* pada masyarakat umum, sehingga kesan garang yang melekat tidak di bentuk dari alur cerita atau penokohnya, tetapi direkonstruksi dengan menciptakan efek visual melalui penyuntingan *compositing*. Video musik *Life Change for Me* dan *Stop Talking Start Working* dari band *Spirit of Life* dibuat dengan bertujuan untuk membangun pencitraan kembali *genre* musik *hardcore* melalui sarana media audio visual. Oleh sebab itu, bukan tidak mungkin citra musik *hardcore* dapat diperbaiki dengan sarana media. Media audio visual dipilih karena media tersebutlah yang saat ini paling dekat dengan anak muda yang notabene menggemari musik *hardcore* sebagai ajang pencarian jati diri. Maka, jangan sampai generasi muda yang sedang mencari jati diri ini salah mempersepsikan setiap informasi yang mereka butuhkan. Rekonstruksi citra

musik *hardcore* adalah bentuk usaha untuk memberikan pemaknaan ulang atas musik *hardcore* itu sendiri yang selama ini terbangun negatif dalam memori kolektif masyarakat umum. Persepsi ini tentu mereduksi atau justru menutupi pesan positif yang sebenarnya ada dalam musik *hardcore*.

Rekonstruksi citra musik *hardcore* melalui video musik dengan teknik penyuntingan *compositing* memiliki beberapa elemen, yang antara lain adalah:

1. Video

Pada dua video musik *Spirit of Life*, video menjadi materi dasar dalam penyuntingan. Penyusunan antar *shot* dirangkai menjadi satu kesatuan sehingga membentuk alur cerita. Dalam konsep penyuntingan *compositing* materi video lebih dominan dari pada foto dan desain grafis, karena pada tahap awal menjadi dasar penyunting menyusun alur cerita. Selain itu visualisasi alur cerita dapat lebih tersampaikan dan mudah dipahami oleh penonton jika pergerakan adegan visualisasinya dari media video. Dengan begitu, penikmat video musik menjadi mudah untuk menangkap pesan cerita yang dimaksud.

2. Foto

Citra yang dihasilkan antara video *live shot* dengan foto cukup berbeda. Penayangan slide foto merupakan langkah penyederhanaan gerakan sehingga kesan alami musik *hardcore* dan artisnya menjadi berbeda tidak seperti citra yang ditonjolkan bila diambil secara *live shot*.

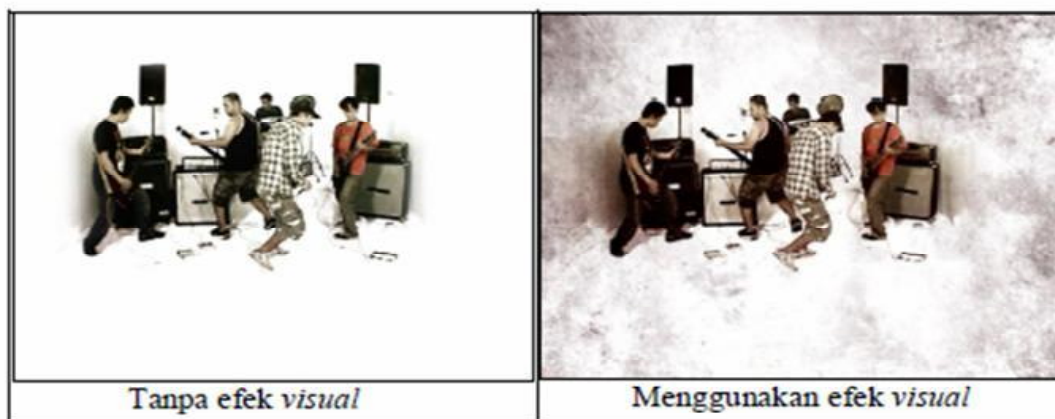
Hal ini menjadi penting, kesan garang pada tampilan penokohan tersamarkan dengan suguhan visualisasi *slide to slide* dari materi foto, mengingat video musik *hardcore* selama ini sering menyuguhkan visual alur cerita yang cenderung mengandung unsur kekerasan. Dengan mengombinasikan foto ke dalam video diharapkan penikmat dapat terhibur secara visual meskipun musiknya terdengar cadas (keras). Masuknya elemen fotografi yang ditampilkan secara *slide to slide* (kesinambungan gambar bergerak berupa potongan foto) dapat mengurangi kesan visual musik *hardcore* yang bermain dengan tempo yang cepat dan cadas.

3. Desain Grafis

Materi desain grafis pada penyuntingan *compositing* merupakan salah satu elemen yang cukup penting dalam video musik berjudul *Life Change for Me* dan *Stop Talking Start Working* dari band *Spirit of Life*. Karena efek visual yang ada pada video musik sebagian besar

dibuat secara manual melalui materi desain grafis. Penciptaan visualisasi video musik *hardcore* supaya tetap terlihat garang sesuai dengan musiknya tanpa membentuk karakter penokohan serta menyuguhkan alur cerita menyimpang dari isi lirik musik *hardcore* yang menyuarakan kebebasan berpendapat, perlawanan, keprihatinan atau kritik terhadap kondisi sosial, maka penyunting menciptakan desain grafis berupa tekstur kusam, teks, dan gambar.

Texture kusam dalam penyuntingan video berfungsi sebagai materi dasar untuk membuat efek visual agar terlihat kusam. Munculnya efek kusam dalam beberapa *shot* merupakan pendongkrak emosi, dan sebagai pembentukan karakter gambar agar video musik yang disajikan pada penikmat terkesan garang sesuai dengan jenis musiknya, sehingga kesan garang tersebut lebih ditekankan pada penciptaan efek visual yang dibuat penyunting, bukan dari pengemasan alur dan penokohan cerita.



Gambar 4. Contoh hasil penyuntingan dengan efek visual kusam .

(Sumber :Video musik *Stop Talking Start Working*, 2012)

Karakter suara vokal musik *hardcore* yang cenderung menggeram keras dan tidak begitu jelas pengucapannya atau disebut juga dengan istilah *growl*, apalagi yang berbahasa Inggris cukup membuat penikmat mengalami kesulitan dalam mencerna pesan lirik lagu dari musik tersebut. Oleh sebab itu, dengan menyisipkan penayangan *slide* teks sangat dibutuhkan untuk membimbing penikmat mendalami isi lirik lagu yang dinyanyikan serta tidak terpaku pada karakter kerasnya musik dan *performance* band. *Slide* teks yang ditampilkan pada visual merupakan penggalan dari inti isi lirik lagu. Dengan begitu, penikmat video musik menjadi mudah untuk menangkap pesan yang dimaksud.

Sedangkan pada gambar, untuk memperkaya visualisasi pada video yang diwujudkan agar lebih menarik dan *variatif*, dilakukan penambahan penayangan *slide* gambar bergerak dari desain grafis (petir, logo band, botol *paint brush*, api dan tekstur). Gambar pada penyuntingan *compositing* merupakan bahan dasar dari desain grafis yang diciptakan, sehingga membentuk pola atau wujud pada visualisasinya.

SIMPULAN

Video musik dari *genre* musik *hardcore* jarang dijumpai dalam tayangan televisi swasta nasional di Indonesia. Aliran musik *hardcore* sendiri terkesan sebagai musik yang garang, keras dan bertempo cepat. Di Indonesia, musik

hardcore yang sangat digemari oleh kalangan anak muda (usia 15 – 35 tahun) dari kalangan tertentu, lebih dikenal sebagai musik *underground*, dengan para musisi yang indetik berbadan kekar dan bertato, berkepala botak, dan dekat dengan minuman beralkohol serta narkoba. Dari segi visualisasi tersebut lebih menonjol dibandingkan dengan musiknya yang menyuarakan perlawanan, keprihatinan atau kritik terhadap ketimpangan kondisi sosial masyarakat.

Penyuntingan video musik *Life Change for Me* dan *Stop Talking Start Working* dengan teknik *compositing*, memberikan sajian karya dari band yang ber-*genre hardcore* dengan kemasan tersendiri. Visualisasi kesan garang diciptakan dengan menonjolkan efek visual pada video musik. Dari segi alur ceritanya video musik dari band *Spirit of Life* lebih mengangkat persepsi citra positif musik *hardcore* pada masyarakat umum, digambarkan penokohnya dengan mengangkat profesi pekerja yaitu kusir, guru, pelajar karyawan, dan dokter. Teknik penyuntingan *compositing* dilakukan dengan menggabungkan beberapa unsur video, desain grafis, dan fotografi. Tahap penggarapannya materi dari media video tetap menjadi bahan utama akantetapi penyuntingan visualnya lebih ditekankan kepada *slide motion graphic* (berupa potongan-potongan foto yang dijadikan gambar bergerak) dan spesial efek guna memperkuat pencitraan pada band *Spirit of Life*. Pemanfaatan teknologi video, fotografi, dan komputer

diharapkan mampu merekonstruksi citra atau karakter yang lebih enak dipandang namun tidak mengurangi esensi musik *hardcore* yang menyuarakan kritik dan perlawanan.

DAFTAR ACUAN

Buku :

- Alexandri Luthfi R. dkk. 2007. *Rekam: Jurnal Fotografi dan Televisi, Volume 1*. Yogyakarta: Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Burton, Graeme. 2007. *Membincangkan Televisi: Sebuah Pengantar Kepada Studi Televisi*, terjemahan Laily Rahmawati. Yogyakarta & Bandung : Jalasutra
- Bonnie Soeherman & Cipta Halim. 2008. *Membuat Sendiri Klip Animasi Multimedia*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Boggs, Joseph M. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*, terjemahan Asrul Sani. Jakarta: Yayasan Citra.
- Gaskell, Ed. 2004. *Make Your Own Music Video*. East Sussex : ILEX
- Fred Wibowo. 2007. *Dasar-dasar Produksi Televisi*. Jakarta: PT. Grasindo,
- Jubilee Enterprise. 2010. *10 Jurus Editing Foto*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo,
- Roy Thompson. 1993. *Grammar of the Edit*. Oxford: Focal Press
- Soeprapto Soedjono. dkk. 2007. *Rekam: Jurnal Fotografi dan Televisi, Volume 1*. Yogyakarta: Fakultas Seni Media

Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Widya G. PUNK. 2010. *Ideologi yang Disalahpahami*. Yogyakarta: Garasi House of Book.

Internet :

- Arief Rachman, <http://politik.kompasiana.com/2012/08/27/fauzi-bowo-vs-jokowimegawati-vs-sby-pilpres-2004/>, 18 September 2012.
- Gette, Music Review: American Hardcore - The History of American Punk Rock 1980-1986, 2006. <http://blogcritics.org/music/article/music-review-american-Hardcore-the-history/>, 6 Juni 2009.
- Georges Melies, Pre-digital compositing techniques, 2012. <http://en.wikipedia.org/wiki/Compositing>. diunduh tanggal 18 Juni 2012.
- Stef. Daniar Wikan Setyanto, *Persepsi Visual*, 2009. dikutip dari: http://daniarwikan.blogspot.com/2009_03_01_archive.html, 15 Juni 2009.

Narasumber

Budi Utomo, 28 tahun, pencipta lagu, Surakarta.