

2.IDENTIFIKASI DATA

2.1. Definisi dan Teori

2.1.1. Komunikasi

Dunia semakin cepat berubah, dalam dua dasawarsa terakhir perkembangan teknologi sudah demikian pesatnya memberikan dampaknya yang menyentuh segala aspek kehidupan manusia. Salah satu hal yang berkembang sangat pesat dan menjadi pemicu dari perkembangan yang ada adalah komunikasi.

Dalam perkembangan terakhir dimana dunia informasi menjadi sangat penting dalam aspek kehidupan, maka komunikasipun akhirnya tidak dapat ditawar lagi dan menjadi bagian yang sangat penting dalam melengkapi kehidupan manusia.

Metode, fasilitas dan perangkatnya pun sudah berkembang maju sedemikian moderennya sehingga sekarang dunia seakan tidak ada batas lagi, manusia dapat berhubungan satu-sama lain dengan begitu mudah dan cepatnya.

Komunikasi adalah sebuah proses interaksi untuk berhubungan dari satu pihak ke pihak lainnya, yang pada awalnya berlangsung sangat sederhana dimulai dengan sejumlah ide-ide yang abstrak atau pikiran dalam otak seseorang untuk mencari data atau menyampaikan informasi yang kemudian dikemas menjadi sebetuk pesan untuk kemudian disampaikan secara langsung maupun tidak langsung menggunakan bahasa berbentuk kode visual, kode suara, atau kode tulisan.

Komunikasi didefinisikan sebagai "proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, himbauan, dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan, atau perilaku"¹Dalam praktek berkomunikasi biasanya seseorang akan menemui berbagai macam hambatan yang jika tidak dapat ditanggapi dan disikapi secara tepat akan membuat proses komunikasi yang terjadi menjadi sia-sia karena pesan tidak tersampaikan atau

¹ Effendy, 1989 : 60.

yang sering terjadi adalah terjadinya penyimpangan. Adapun hal-hal yang sering terjadi adalah karena ketidakmampuan seorang penyampai pesan dalam:

- a. Berkomunikasi sesuai tingkatan bahasa para pendengarnya. Seorang pedagang makanan yang hanya lulusan SMP tentunya akan kesulitan mengerti pembicaraan seorang sarjana teknik yang berbicara menggunakan istilah-istilah tekniknya.
- b. Mengerti keinginan arah pembicaraan dari para pendengarnya. Sekelompok remaja SMA tentunya wajar jika tidak tertarik pada pembicaraan mengenai permasalahan bagaimana merawat dan mendidik balita yang disampaikan seorang ibu rumah tangga.
- c. Mengerti kelas sosial para pendengarnya. Sekelompok petani didesa tentunya tidak mengerti dan tidak tertarik pada pembicaraan seorang pialang mengenai perdagangan saham.
- d. Memahami latar belakang serta nilai-nilai yang dipegang teguh para pendengarnya.

Seorang ahli presentasipun akan sangat kesulitan menembus dan merubah "*kebebalan*" (kekeras-kepalaan) pendapat seorang individu apalagi kelompok masyarakat yang mengkonsumsi makanan pokok nasi menjadi gandum, kentang atau lainnya walaupun didukung "*bukti-bukti dan alasan yang kuat dan benar*".

"Adalah pendengar yang menentukan bagaimana sebaiknya sebuah pesan dimengerti".

Bagaimana dan seperti apa sudut maupun cara pandang seseorang terhadap apa yang didengar, dilihat atau dimengerti sangatlah di bentuk oleh latar belakang dan pengalaman pribadi perorangan.²

² <http://indonesia.siutao.com/tetesan/komunikasi.php>

2.1.2 Audio visual

2.1.2.1 Sejarah Audio Visual di Dunia

Untuk memahami video tak pelak kita harus menengok sejarah film. Bukan cuma karena video merupakan perkembangan teknologis dari film, tapi karena pada filmlah obsesi kesenian Barat akan realitas berpuncak. Ketika kesenian Timur dicirikan oleh sifat dekoratif dan kedatarannya, segala upaya seni rupa Barat --didukung ilmu pengetahuannya-- dikerahkan untuk menangkap realitas itu (yang selama sekian kurun waktu diidentikkan dengan kepersisan).

Ketika fotografi ditemukan, banyak orang berkata seni lukis mati sudah: kepersisan telah bisa digandakan oleh sebuah alat! Tapi Clive Bell berpendapat lain: andai wujud representatif punya nilai, maka nilainya ada sebagai wujudnya, bukan representasinya. Bagi Bell, kehadiran fotografi justru memfitirkan seni lukis, membebaskannya dari kepedulian menahun akan deskripsi dan representasi, dan dengan demikian mengarahkan perhatiannya pada hakikat rupa, bukan lagi hakikat benda-benda.

Karena keterbatasan teknologi, karya-karya awal fotografi belum menunjukkan perbedaan mencolok dengan seni lukis klasik. Objek fotonya masih berupa alam benda, pemandangan, atau model yang statis. Kekurangpekaan film masa awal, yang butuh waktu sekitar tiga setengah menit untuk menyerap cahaya jadi citra negatif, belum memungkinkan foto menangkap gerak dinamis. Baru kemudian, seiring perkembangan teknologinya, fotografi memperoleh wataknya yang sejati di tangan para jurnalis. Dengan menangkap peristiwa-peristiwa besar langsung pada sumbernya, sekaligus kejadian keseharian yang remeh-temeh dan candid yang tak tertangkap oleh seni lukis, jurnalisisme mendudukan fotografi di tempat-nya yang tersendiri.

Obsesi akan realitas dianggap mencapai puncaknya ketika kamera dan proyektor film ditemukan. Pada suatu diskusi di Moskow tahun 1970-an, sutradara Andrei Tarkovsky ditanya tidakkah ia tertarik untuk membuat film abstrak. Jawabnya: tidak ada film abstrak. Kerja paling mendasar dari sinema adalah membuka jendela kamera dan membiarkan film berputar, merekam apapun yang terjadi di hadapan lensa. Sinema pada mulanya adalah kamera, bukan jalan cerita.

Mobilitas kamera ini nantinya memuaskan apa yang disebut oleh Walter Benjamin sebagai "hasrat massa zaman sekarang untuk membawa benda-benda 'lebih dekat' secara ruang dan manusiawi". Esai Benjamin, "Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction" (1936), meninggalkan jejak panjang bagi siapapun yang ingin menelaah perubahan estetika sehubungan mekanisasi kehidupan moderen. Orisinalitas gagasan yang diajukannya tetap relevan untuk memahami kaitan seni dan teknologi pada zaman digital sekarang: bagaimana intervensi teknologi mengubah watak representasi, pola-pola komunikasi, dan praktek-praktek artistik.

2.1.2.2 Awal Mula Audio Visual dan *Video art* di Indonesia

Sebagai dua produk serapan Eropa, keterputusan antara seni moderen dengan teknologi moderen di Indonesia memang tak terjembatani. Gagasan-gagasan besar Eropa masuk ke Hindia Belanda sebagai ide tanpa landasan materialnya, sementara barang-barang teknologi Eropa masuk sebagai materi tanpa sejarah idenya. Pada malam Tahun Baru 31 Desember 1926, Hindia Belanda sudah bisa memutar film produksi sendiri, 'Loetoeng Kasaroeng'. Tapi masyarakat Hindia Belanda menerima film tanpa terlebih dulu mengalami perkembangan teknologi optis seperti di Eropa.

Sebaliknya, pemilihan ala post-impresionisme sampai kubisme yang lahir dari guncangan pengalaman visual yang melanda Eropa akibat kemajuan fotografi, sinema, dan industri umumnya, dipakai sebagai gaya/aliran oleh beberapa pionir seni moderen kita tanpa secara kultural mengalami guncangan dimaksud.

Seni rupa Indonesia (dan bidang apapun lainnya) tidak bisa tidak harus jadi moderen karena aspek antikolonialnya. Moderenisme Indonesia lahir bukan karena basis materialnya, bukan karena proses dialektik dengan sejarah keilmuan, lingkungan teknologis, dan industri riilnya, tapi oleh sebuah tekad untuk jadi merdeka. Justifikasi politis ini dianggap sah untuk menebus keterputusan budaya Indonesia dengan sejarahnya sendiri, bukan cuma dengan sejarah tradisionalnya, namun juga dengan sejarahnya Eropa-nya, dari mana ia selalu mencari rujukan.

Pada masa Orde Baru, moderenisme serapan ini berjalan kian kencang dan kian timpang. Orde Baru dirumuskan dengan sebuah proses depolitisasi: ideologi dibuang, program ditonjolkan. Untuk menjadi sejajar dengan bangsa lain Indonesia tidak bisa tidak

harus menjadi moderen, bukan dalam retorik politik, tapi perekonomian nyata. Mulai tahun 70-an, barang-barang konsumsi asing dan teknologi luar negeri menyerbu deras ke sebuah negara yang sebagian besar penduduknya belum bisa baca tulis. Modernisme melaju sambil melupakan esensinya yang paling dasar: rasionalitas.

Ketika teknologi video masuk ke Indonesia awal 80-an, ia semata dianggap barang konsumsi lainnya, seperti kulkas, AC, dan parfum, belum sebagai alat kreatif atau alat produksi. Yang hadir di pasaran umumnya pesawatnya, bukan kameranya. Video dianggap sebagai suatu cara untuk menikmati film di rumah dengan biaya lebih murah dan waktu lebih panjang.

Tahun 90-an, peran kamera video mulai terasa dampak sosial politiknya. Pembantaian Santa Cruz (dikenal sebagai 'Insiden' Dili) jadi kian heboh setelah rekaman videonya disiarkan televisi luar negeri. Lima tahun kemudian, peristiwa 27 Juli 1996 menggoyahkan sendi-sendi Orde Baru bukan karena peristiwanya semata, tapi juga oleh rekaman videonya yang beredar secara gelap. Konon kabarnya, Angkatan Darat juga memanfaatkan video ini guna mencari simpati. Mereka mendatangi pesantren-pesantren untuk memutarinya sambil mengingatkan akan munculnya kembali bahaya komunisme. Akhir tahun 90-an, video jadi semakin penting akibat krisis ekonomi. Harga seluloid tak terjangkau. Teknologi video menjadi alternatif satu-satunya para sineas, terutama setelah perkembangannya memungkinkan video disorotkan ke layar lebar.

Selain video, teknologi yang berperan amat penting pada tahun 90-an jelas adalah komputer. Tahun 90-an, komputer memang baru dipergunakan sebagai alat dan belum sebagai medium. Orang menggunakannya sebagai perpanjangan kuas, cat, dan alat-alat lukis lainnya, lalu mencetak hasilnya di selembar kertas, lalu kertas itulah yang nantinya dipamerkan (baca: dianggap karya seni). Perkembangan yang lebih menarik justru terjadi di bidang musik. Di bawah pengaruh *Prodigy*, *Atari Teenage Riot*, dan *Everything But The Girl*, beberapa orang kawan mulai mencoba-coba musik elektronik. Komputer diusung ke panggung bukan sebagai asesoris, tapi medium.

Begitu pemakaian komputer meluas secara kuantitas, secara kualitas pun peranannya jadi kian penting. Kepentingan komputer cuma ada satu, dan itu vital sekali: komputer membuat seluruh data kultural yang pernah ada terkodekan dalam satu bahasa

yang seragam, yakni bahasa digital. *Video art* dalam bentuknya yang ada sekarang tidak mungkin terjadi tanpa penyeragaman bahasa ini.

Adalah *absurd* dan mengada-ada bila orang selalu menghubungkan perkembangan *video art* Indonesia dengan, katakanlah, Nam June Paik. Ketika Paik berkarya untuk 'menyerang balik televisi', Indonesia baru punya satu stasiun teve yang mengudara kurang dari 7 jam sehari. Jauh lebih logis dan bumi untuk mengatakan kemunculan *video art* di Indonesia didorong oleh perangkat lunak macam Adobe Photoshop atau Premiere serta film *Trainspotting*. Jejak Paik cuma bisa kita lihat pada dua perintis awal *video art* di Indonesia, yakni Teguh Ostentrik dan Krisna Murti. Esensi *video art* baru berhasil dicapai oleh generasi setelah mereka. Mereka lebih banyak mengeksplorasi apa yang hendak diucapkannya di dalam layar, tidak lagi bertumpuk-tumpuk, repetitif, atau 'instalatif' seperti karya Paik, Ostentrik, atau Krisna Murti.

Generasi ini terlihat berdasarkan budaya visual yang melingkupinya. Rata-rata mereka yang membuat karya *video art* lahir di tahun 70-an. Mereka besar di tengah arus modernisasi. Mereka mengalami teve, film Hollywood, dan musik Barat sebagai realitas keseharian, dan karenanya: alamiah. Mereka dewasa di tengah pesatnya teknologi informasi serta represi resmi Orde Baru. Makin kuat represinya, makin gencar pula generasi ini memanfaatkan teknologi informasi guna mencari pengetahuan di luar 'yang baik dan benar'. Mereka akrab dengan segala macam program komputer dan MTV dan Quentin Tarantino. Ketiga hal inilah (kecanggihan komputer, keserbanekaan video musik, serta film non-mainstream) yang lebih mempengaruhi generasi ini untuk mencoba membuat *video art*-nya.

Bagi generasi kelahiran 70-an, apa yang bisa diperbuat komputer masih terasa ajaib. Beda lagi dengan kita yang lahir di era 90-an. Kita tumbuh dengan 10 saluran teve sekaligus plus teve kabel plus VCD plus DVD plus kamera digital plus *web cam* dan *streaming media*. Kitalah generasi yang bisa bersyair “ Rumahku dari unggun timbun data. “

Kaitan dengan sejarah film Eropa tidak bisa disangkal. Sebab bagaimanapun, semua teknik yang dipakai oleh *video art* sekarang adalah teknik film. Tapi sejarah film Indonesia sendiri tidak banyak memberi arti pada lahirnya *video art*. Kebebalan sinema Indonesia menumbuhkan semangat perlawanan sineas-sineas idealis, tapi tidak membuat

mereka beralih jadi seniman video. Ketika narasi film Indonesia membodohi orang, membuat sebuah karya yang antinarasi jelas tidak akan mengubah apa-apa. Karena itulah *video art* tidak banyak dibikin oleh mereka yang basisnya sinema, melainkan oleh mereka yang basisnya seni rupa. Fokus perupa memang pada cerapan visual, bukan narasi.

Faktor selebihnya adalah desain grafis. Rata-rata perupa muda dari generasi 70-an punya pekerjaan sampingan yang mengharuskan mereka berurusan dengan komputer. Eksperimen dengan kotak ajaib itu berlanjut untuk menciptakan 'gambar bergerak'. MTV memberikan contoh-contoh kemungkinan kreatif atas 'gambar bergerak' itu. Akhir tahun 90-an, mahasiswa desain grafis -akibat tuntutan industri televisi- kian kerap membuat dan mengujikan karya audio visual. Desain, film, dan musik tidak lagi terpisah-pisah. Roberto Rodriguez sama berpengaruh-nya seperti David Carson. Teknik-teknik film dicomot para perupa, dan kaidah-kaidah rupa kian mempengaruhi film (misalnya tipografi dalam film-film David Fincher). Sebagian perupa yang saya kenal kini dengan satu dan lain cara aktif membikin film, baik dokumenter, iklan, maupun video musik.³

2.1.2.3 *Motion graphic*

Definisi dari desain grafis terdapat bermacam-macam makna. secara garis besar, orang mempunyai ide akan seperti apa desain grafis itu terlihat, tetapi orang mempunyai ide yang berbeda tepat pada saat kapan itu menjadi jelas dari *fine art*, fotografi, ilustrasi, atau beberapa bentuk lain dari *digital art*.⁴

Beberapa definisi formal menjadi rancu karena beberapa kelompok orang terlalu spesifik, mengarahkan desain kepada penggunaan yang salah. Definisi desain grafis menjadi rancu karena sangat samar-samar atau tidak jelas, dan memperbolehkan desain grafis untuk diterjemahkan sebagai semua yang menggunakan *typography* atau perumpamaan. mendefinisikan desain grafis merupakan permasalahan, tetapi ini tidak susah untuk didefinisikan sebagai cabang dari desain grafis yang umumnya menunjuk pada *motion graphic*. Ada beberapa ide yang berkompetisi, tentang apa yang dimaksud dengan *motion graphic*. Maka pendefinisian *motion graphic* sebagai tidak bernaratif,

³ <http://www.goethe.de/ins/id/trj/art/plf/ess/id457286.htm>

⁴ Computer Arts Projects, issue 72, June 2005, *Make Your Image Zone*

tidak figuratif yang tidak terdesain dan yang terdesain, yang berubah ubah seiring dengan waktu. Penjelasan sederhana yang menyesatkan dari *motion graphic* adalah untuk mengatakan bahwa *motion graphic* adalah desain grafis di dalam gerakan. Di bawah deskripsi tersebut, nama restoran yang berputar dapat di klasifikasikan sebagai *motion graphic*, yang sebenarnya adalah salah. Namun, judul yang diam (maksudnya tidak berputar atau bergerak-gerak) yang mempersembahkan rangkaian imej-imej dari desain yang berubah ubah seiring dengan waktu dapat dijadikan contoh dari *motion graphic*. Perbedaan dari "tidak-bernarasi, tidak-berfiguratif" berbasis visual, adalah untuk memisahkan *motion graphic* dari definisi umum dari animasi dan film, yang lebih besar. *Motion graphic* sering menggabungkan video, film, animasi, fotografi, ilustrasi, dan musik. Pembatasan dari bentuk seni yang berhubungan ini sulit untuk dilukiskan, terlebih dengan kerja multimedia. Video atau film dari objek bergerak yang nyata tidak akan diartikan sebagai *motion graphic*, kecuali jika ukuran panjangnya digabungkan dengan elemen desain, misal seperti tipe, bentuk, atau garis. Animasi (tradisional atau digital) dapat, atau tidak dapat diartikan sebagai *motion graphic*. Penggunaan yang signifikan dari tipe atau animasi dari bentuk, itu tidak dapat diartikan secara tegas naratif di dalam sendirinya, atau lebih dapat masuk ke dalam kategori *motion graphic*. terdapat beberapa karakteristik untuk mendefinisikan lebih jauh sifat dasar dari *motion graphic* yang tertulis pada bacaan ini:

1. *Motion graphic* adalah dua dimensi pada dasarnya, tetapi dapat membuat ilusi dari tiga gerakan dimensi dari elemen desain. Mereka nyata sebagai gambar yang terdapat pada layar dan proyeksi yang memiliki lebar dan panjang, tapi tidak terdapat kedalaman fisik (walaupun eksperimen teknik fisik sedang dalam pembuatan/dikembangkan).
2. *Motion graphic* tidak harus bergerak, selama mereka berganti dalam suatu cara seiring dengan waktu. contohnya, jika type berada dalam layar di atas sebuah gambar/imej, tulisannya/hurufnya mungkin tidak bergerak, tapi dapat berubah warna.
3. *Motion graphic* sering kali digunakan di dalam multimedia interaktif, tetapi tidak diharuskan interaktif. mereka dapat dipersembahkan dalam jalan linear, yang dimana penonton tidak berada didalam posisi untuk melakukan kendali.

Multimedia interaktif mengarah ke media yang berdasarkan waktu yang dimana aksi penonton dapat mempengaruhi presentasi. Tipe yang berlawanan dengan media yang berdasarkan waktu adalah linear, yang dimana presentasi berjalan dari awal sampai akhir tanpa menyajikan penonton untuk memainkan informasi.

Bentuk seni dengan sejarah singkat dan perkembangan yang pesat

Menurut konferensi Macworld dan Expo website 2003 memperlihatkan sesi January Final Cut Pro, 3 bentuk seni dari *motion graphic* lahir di awal tahun 1990an. Macworld adalah majalah yang mengutamakan fokus pada isu-isu teknologi dan desain yang berhubungan dengan komputer Apple Macintosh, dan tanggal yang tertera mungkin mengarah pada *motion graphic* yang dibuat secara terpisah pada komputer. Kepercayaan akan *motion graphic* adalah suatu ciptaan dari 10 tahun terakhir adalah umum, bahkan bagi profesional, tapi *motion graphic* telah ada sejak 1955. beberapa argumen tentang *motion graphic* predates (wah cari di kamus gih "predates" apaan) ciptaan dari fotografi, dan pertama kali dipertunjukkan pada penonton secara langsung pada tahun 1800an sebagai gambar-gambar yang dipertunjukkan secara berulang ulang untuk membuat ilusi dari gerakan. tapi apakah tahunnya 1800 atau 1955, *motion graphic* adalah bentuk seni dengan sejarah singkat dan perkembangan yang cepat arts *motion graphic* signifikan yang paling awal yang mempunyai latar belakang tradisional dalam desain grafis adalah Saul Bass (1920-1996). Ia mendesain judul pembukaan untuk banyak film populer misal seperti The Man With The Golden Arm (1955), Vertigo (1958), Anatomy of a Murder (1958), North by Northwest (1959), dan Psycho (1960). Banyak desainer lainnya yang telah berkontribusi kepada evolusi *motion graphic*. Beberapa dari desain-nya mungkin terlihat relatif simpel dibandingkan dengan standar sekarang, tapi desain-nya efektif dalam berkomunikasi dengan mood atau tema dari film *graphic* yang diperkenalkan. Pada waktu Bass memulai, semua grafik dibuat dari tangan atau dengan kamera film, tanpa bantuan komputer. Bahkan desain yang relatif *simple* memerlukan banyak waktu dan pengeluaran untuk diproduksi. Bass mendesain sekuen judul pembuka untuk 21 film

di tahun 1950-an saja, yang dimana itu adalah keberhasilan yang luar biasa, bila dilihat dari waktu yang diperlukan dari setiap proyeknya.

Dikarenakan harga produksi yang tinggi pada saat itu, *motion graphic* jarang digunakan selain untuk sekuen judul untuk film dan televisi. Seiring dengan berkembangnya popularitas televisi, *graphic* dalam layar semakin dibutuhkan, tetapi biasanya semakin rumit desain yang dipesan untuk suatu pertunjukan yang akan ditayangkan. Selain dari perubahan dari warna hitam-putih ke *full color* pada televisi dan film, terdapat beberapa perubahan antara tahun 1960 dan 1980 yang mengkhawatirkan para desainer *motion graphic*. Steve Curran, perwakilan dari *Motion graphics:Graphic Desain for Broadcast and Film* menunjukkan bahwa sampai tahun 1980an dan advent dari televisi kabel, sang tiga yang dominan (ABC, CBS, dan NBC) memakai *graphic* yang lebih rumit dibandingkan dengan logo melayang yang simpel. Ia mengatakan bahwa *graphic* merupakan produk dari teknologi dan membangun budaya, lebih dibandingkan keratifitas dan talenta. Setelah televisi kabel menjadi luas, dan MTV (*Music Television*) menjadi komponen budaya yang mayor, kebutuhan untuk mengkreasi *on-air graphic* meningkat. saluran kecil yang lebih baru mulai untuk menggunakan *motion graphic* sebagai jalan untuk menghidupkan sebuah padangan yang akan ditayangkan pada target penonton yang lebih spesifik, berlawanan dengan target penonton umum pada tiga jaringan mayor tadi. Sebagai tambahan pada popularitas televisi kabel pada tahun 1980-an, video game dan kaset video mulai membuat permintaan tambahan untuk *motion graphics*. *Video games* (jenis *arcade* yang membutuhkan koin untuk mengoperasikannya, dan unit konsumen yang didesain untuk digunakan dengan set televisi) sedang berada di dalam periode yang berkembang pesat, dan desainer yang mampu membuat *graphic* dengan teknologi tersebut sedang berada di dalam permintaan yang tinggi (Gallagher). Popularitas dari kaset video Beta, dan VHS memberi semangat pada produser film, entertainer, dan bisnis yang independen, untuk mengumumkan film, konser, dan demonstrasi buatan mereka sendiri.

Ini membuat lebih banyak lagi permintaan pada artis *motion graphic*, yang biasanya digunakan dalam pembuatan judul pembukaan dalam video. *Trend* pada

tahun 1980-an berlanjut sampai pada tahun 1990-an, dan film, *video game*, dan *graphic* siaran langsung menjadi sumber pekerjaan bagi para artis *motion graphic*. Perkembangan pesat di dalam teknologi membuat pergeseran di dalam jalan para desainer untuk membuat *graphic* mereka. Seiring dengan komputer yang menjadi lebih mampu dalam meng-edit video pada tahun 1990an, desainer berubah dari menggunakan perlengkapan analog, menjadi stasiun kerja digital. Semasa permulaan dari dekade tersebut, harga untuk komputer yang mampu memproduksi kualitas *graphic* penyiaran adalah tinggi (\$30,000 dan lebih), dan jarang untuk menemukan artis *motion graphic* yang dapat kerja untuk perorangan, dibandingkan sebuah perusahaan yang memiliki peralatan lengkap.

2.1.3 Musik

Musik ialah bunyi yang diterima oleh individu dan berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera seseorang. Definisi sejati tentang musik juga bermacam-macam:

- a. Adalah bunyi yang dianggap enak oleh pendengarnya.
- b. Segala bunyi yang dihasilkan secara sengaja oleh seseorang atau kumpulan dan disajikan sebagai musik Beberapa orang menganggap musik tidak berwujud sama sekali.
- c. Musik menurut Aristoteles mempunyai kemampuan mendamaikan hati yang gundah, mempunyai terapi rekreatif dan menumbuhkan jiwa patriotisme.⁵

Dalam beberapa dekade terakhir ini dunia musik mengalami banyak perkembangan. Banyak jenis musik baru yang lahir dan berkembang. Contohnya musik triphop yang merupakan perpaduan antara beat-beat elektronik dengan musik pop yang ringan dan enak didengar. Contoh musisi yang mengusung jenis musik ini adalah Frou Frou, *Sneaker Pimps* dan *Lamb*. Ada juga *hip-hop rock* yang diusung oleh Linkin Park. Belum lagi *dance rock* dan *neo wave rock* yang kini sedang 'in'. banyak kelompok musik

⁵ <http://www.id.wikipedia.org/musik/>

baru yang berkibar dengan jenis musik ini, antara lain Franz Ferdinand, Bloc Party, The Killers, The Bravery dan masih banyak lagi.

2.1.3.1 Jazz

2.1.3.1.1 Sejarah Musik Jazz

Meskipun banyak *genre* baru musik Jazz tetap mempertahankan keberadaannya. Seperti halnya musik klasik, sebagian besar orang memang cenderung menganggap jenis musik ini terlalu berat, abstrak, dan sulit untuk dicerna. Disamping itu, jazz acap kali distereotipkan sebagai musik kaum elite atau kaum gedongan, walaupun kenyataannya di kalangan “gedongan” sendiri, sebenarnya penggemar ataupun penikmat musik jazz masih merupakan golongan minoritas. Bahkan di kalangan kaum muda dewasa ini sudah umum dijumpai anggapan bahwa jazz adalah “musik orang tua yang membosankan dan membuat kita mengantuk”.

Munculnya *imej* bagi jazz yang kurang menguntungkan ini berpangkal pada sebuah pengertian yang dominan bahwa fungsi utama musik adalah untuk menghibur dan memberikan kepuasan kepada khalayak, dengan tujuan mendapatkan keuntungan. Adanya perkembangan teknologi, yaitu munculnya alat perekam suara pada akhir abad –19 telah mengakibatkan pergeseran besar dalam seni musik dunia : jika pada awalnya musik merupakan ekspresi murni perasaan manusia maka kini musik menjadi produk industri rekaman dan komoditas dagang. Kapitalisme industri musik juga telah menggeser musik-musik lama yang menunjukkan identitas kultural masing-masing etnis / bangsa di dunia, dan sebagai gantinya muncullah jenis musik baru yang mengatasi dan meluruhkan perbedaan-perbedaan kultural yang ada, yaitu apa yang disebut “musik populer”. Tanpa mengesampingkan kreativitas dari musisi pop (hanya sebagian kecil musisi pop memiliki kreativitas orisinal !), sesungguhnya tidak sedikit komposisi pop merupakan bentuk-bentuk yang terstandarisasi atau reproduksi dari trend-trend sesaat, dan fenomena ini cenderung berlangsung secara global.

Dalam hal ini patut diperhatikan bahwa musik jazz muncul sebagai peralihan dari musik “tradisional” menuju musik “populer”. Pada awal perkembangannya, jazz dapat dikategorikan sebagai sebuah contoh musik tradisi, dimana musik ini sangat

mewakili ekspresi dan kultur masyarakat kulit hitam di Amerika Serikat. Sebagai musik yang mewakili sebuah masyarakat yang terdiskriminasi, maka perkembangan jenis musik ini juga akan mengalami nasib kurang lebih sama. Timbulnya aliran swing pada dekade 1930-an membawa perubahan penting dalam cara orang memandang musik ini, yang akhirnya berpengaruh pada pengkategorian posisi jazz di antara berbagai musik lain. Era swing ditandai dengan munculnya *jazz band* dengan jumlah pemain yang besar (*big band*), yang dapat dilihat sebagai sebuah bentuk orkestrasi ala Eropa yang diaplikasikan dalam jazz, walaupun tetap mempertahankan ciri-ciri pokoknya, seperti improvisasi, sinkopasi dan *blue note* (nada yang merendah pada not ketiga dan ketujuh, merupakan ciri khas musik blues dan jazz). Dengan perkembangan tersebut, jazz tidak lagi dianggap musik “barbar” karena identik dengan orang kulit hitam. Pada masa itu, jazz bahkan telah menjadi musik populer, dengan irama swing-nya yang cocok untuk berdansa, dan pada masa itu pula jazz mulai menyebar ke belahan dunia lain seperti Eropa ataupun Asia. Tidak sedikit komposisi-komposisi jazz dari musisi handal semacam George Gershwin, Cole Porter atau Duke Ellington diangkat menjadi *soundtrack* film, dan komposisi-komposisi tersebut sebenarnya merupakan lagu pop pada zamannya.

Perkembangan jazz yang semakin mengarah pada musik hiburan tersebut menimbulkan reaksi di kalangan musisi jazz kulit hitam. Beberapa diantaranya seperti Charlie Parker dan Dizzy Gillespie lantas memperkenalkan bebop, sebuah *style* baru dalam jazz pada sekitar akhir dekade 1940-an. Kemunculan bebop ini sering disebut sebagai revolusi dalam musik jazz, karena konon para eksponennya memiliki sebuah spirit baru yang bertujuan mengembalikan jazz pada hakikatnya sebagai musik “seni” khas kaum negro. Aliran baru ini ditandai dengan berkembangnya formasi *band / combo* secara lebih minimalis dengan konsekuensi semakin luasnya ruang bagi improvisasi solo masing-masing pemain. Disamping gaya swing dengan formasi *big band*-nya, bebop dan beberapa variasi yang muncul kemudian (*hard bop*, *cool jazz*, dan sebagainya) menjadi aliran utama (*mainstream*) dan pusat dari perkembangan jazz dunia hingga masa kini. Semenjak “revolusi” bebop, jazz agaknya cenderung berkembang menjadi sebuah genre yang lebih eksklusif daripada sebelumnya dan makin tampak terpisah dari

berbagai jenis musik lain. Memang, jazz kemudian benar-benar berkembang menjadi sebuah musik “seni” dengan tingkat kesulitan tinggi sebagaimana halnya musik klasik. Pada masa-masa sekarang ini akan lebih banyak dijumpai musisi jazz jebolan sekolah-sekolah musik, walaupun kenyataannya para *dedengkot* awal jazz hampir semuanya belajar bermusik secara otodidak. Sebagai sebuah genre musik yang makin membutuhkan keseriusan, maka tidak mengherankan apabila jazz mulai agak dijauhi khalayak. Apalagi pada saat itu, trend rock’n roll makin merajai blantika musik populer dunia. Jika pada tahun 1940-an, jazz dapat dijumpai pada komunitas tempat hiburan umum dan pesta-pesta dansa, sejak sekitar tahun 1950 dan selanjutnya akan terasa “bergeser” menuju komunitas intelektual dan akademisi, dimana mereka semakin cenderung memperlakukan musik ini seakan sebuah “disiplin ilmu” tersendiri. Jika ditelaah lebih lanjut, adanya revolusi bebop setidaknya membawa beberapa dampak positif : Pertama, di tengah iklim rasialisme yang masih kuat hingga tahun 1960-an (ingat kasus tertembaknya Martin Luther King, pejuang kulit hitam AS pada tahun 1968), jazz mulai dikategorikan sebagai bagian dari “budaya tinggi”, disaat musik rock yang diangkat kaum kulit putih justru lebih menjadi bagian dari “budaya massa”. Kedua, dengan sedikit melepaskan diri dari bentuk orkestrasi ala swing akan memungkinkan para musisi jazz melakukan eksplorasi-eksplorasi baru dengan mengadaptasikan unsur dari musik-musik yang dianggap dapat memperkaya jazz. Tanpa bebop, mungkin tidak akan pernah ada jazz Fusion, avant garde atau world music yang mengeksplorasi musik-musik etnis dari berbagai belahan dunia.

Pada masa-masa belakangan, semakin tampak bahwa musik jazz senantiasa kontradiktif dengan musik populer (rock dan pop), dimana jika seseorang menjadi penggemar salah satu jenis musik ini biasanya akan menolak yang lainnya. Yang kurang diketahui umum adalah bahwa kedua jenis musik tersebut memiliki hubungan satu sama lain yang saling mempengaruhi. Bukankah jazz maupun rock tumbuh dari akar yang sama, yakni blues ? Mungkin tidak banyak orang yang tahu bahwa lagu-lagu The Beatles telah banyak dibawakan oleh para musisi jazz sebagai lagu standar. Atau bahwa Sting, pentolan grup *New Wave* era 80-an, The Police, adalah juga seorang musisi jazz yang handal. Akibat interaksi antara jazz dan musik-

musik hiburan terbukti telah melahirkan berbagai sintesis baru yang memperkaya nuansa baik dalam jazz maupun rock. Bagi para musisi pop atau rock yang mengadopsi elemen jazz akan memberi mereka suatu nilai lebih karena dengan demikian akan dianggap lebih bermutu, sementara sebaliknya bagi kalangan musisi jazz, dengan mengadopsi unsur musik populer akan menyebabkan karya mereka lebih memiliki daya jual.

Munculnya berbagai bentuk sintesis antara jazz dan musik hiburan ini sering menjadi bahan perdebatan di kalangan kritikus musik, mengenai pengkategorian yang menjadi semakin kabur karenanya. Sejak sekitar tahun 1980-an, berbagai aliran baru ini diberi nama *Adult Contemporary* (AC), agaknya untuk menunjukkan bahwa musik ini ditujukan untuk kalangan usia tertentu yang dianggap telah “dewasa”, biasanya usia 30 tahun ke atas.. Musik-musik yang dapat dikategorikan sebagai AC ini meliputi :

- a. Fusion, yang lahir sekitar akhir dekade 1960-an, ketika Miles Davis, seorang eksponen bebop dan cool jazz mempopulerkan sebuah varian baru jazz dengan mengadopsi unsur rock dan soul / R&B. Kepeloporan Miles dilanjutkan oleh musisi-musisi generasi di bawahnya. Salah seorang yang paling sukses adalah Chick Corea dimana ia mempopulerkan penggunaan instrumen elektronik dalam jazz, sehingga Fusion kemudian hampir tidak dapat dilepaskan dari ciri (elektronis) tersebut. Pada awalnya, Fusion masih cukup sarat dengan improvisasi jazz, akan tetapi kemudian semakin mengarah pada pop dengan jenis komposisi yang disederhanakan untuk lebih menarik selera pasar. Jenis terakhir ini kemudian lebih populer dengan istilah smooth jazz atau terkadang disebut pula *contemporary jazz*.
- b. “Jazzy”, yang berarti “agak-agak ngejazz” atau “sedikit bernuansa jazz”. Umumnya istilah ini dipergunakan untuk menyebut musik populer yang mengadopsi unsur jazz, umumnya pada progresi chord (yang mewakili unsur “*blue note*”) maupun irama (*rhythm*) yang sering dipergunakan dalam jazz misalnya swing, soul, bossanova dan sebagainya. Beberapa pengusung awal jazzy antara lain kelompok **Blood, Sweat & Tears (BS&T)** dan **Chicago** sekitar tahun 1968. Artis-artis jazzy memiliki latar belakang beraneka ragam.

Ada sebagian artis/musisi yang memang memilih jazzy sebagai konsep musiknya, ada pula yang menjadi “jazzy” hanya karena kolaborasinya dengan musisi-musisi jazz. Dengan demikian, warna musiknya akan beraneka ragam. Salah satu varian yang paling populer belakangan ini adalah acid jazz, dimana aliran musik baru ini konon merupakan hasil “ulah” para DJ (*disc jockey*) dalam menciptakan suatu jenis musik dance dengan memasukkan unsur jazz, soul, hip hop, dan funk dalam satu komposisi/lagu. Acid jazz yang dibawakan oleh grup seperti Brand New Heavies dan Incognito, dengan beat-nya yang dinamis ini dengan segera memperoleh sambutan dari kalangan pendengar yang lebih muda.

Dari ilustrasi historis yang sangat singkat ini kiranya dapat diperoleh sebuah pengertian bahwa jazz tidak selalu merupakan jenis musik serius dan membosankan. Kiranya lebih tepat jika dikatakan bahwa jazz merupakan sebuah proses “tarik ulur” antara tradisi musik seni / klasik yang bersifat elitis dengan musik hiburan yang mewakili aspirasi khalayak lebih luas. Dari proses tarik ulur inilah kemudian muncul banyak sekali varian ataupun aliran dalam jazz yang makin memperkaya khazanah musik ini. Sesungguhnya, jazz menawarkan keanekaragaman dan eksplorasi-eksplorasi musikal yang sayang apabila diabaikan begitu saja, apalagi bagi generasi muda yang biasanya paling memiliki rasa ingin tahu.⁶

2.1.3.1.2 Jazz di Indonesia

Jazz pertama kali dimainkan di Indonesia adalah sekitar tahun 1922. Jadi sebenarnya rekaman musik jazz pertama kalinya diproduksi di Amerika adalah pada tahun 1917. Sejak itu piringan hitam mulai menyebar ke seluruh dunia. Sebetulnya ada seorang musisi dari Belanda yang setelah lama di Amerika, dia juga pemain saksofon, datang ke Indonesia dengan kawan-kawannya dan membuat *band*. Pada waktu itu dianggap sebagai jazz *band* yang pertama di Indonesia. Dan sejarahnya selama itu yang main adalah orang Indo-Belanda yang hampir 80% barangkali sedangkan yang pribumi sedikit sekali yang bermain musik jazz. Memang kalau

⁶<http://www.wartajazz.com>

dibaca nama-namanya memang nama Belanda namun kalau dilihat orangnya sebenarnya orang dari Jember, Banyuwangi dan sebagainya. Mengapa begitu? Saya belum menemukan alasan yang tepat namun hal ini patut diselidiki juga. Ada juga sumber yang menyebutkan sekitar tahun 1925 - 1927 banyak orang Philipina masuk Jakarta dan sebagian besar mereka adalah musisi. Hal ini juga membawa pengaruh. Sampai sekarang masih ada sisanya, kalau di Bandung masih ada musisi yang namanya Benny Pablo, Benny Corda, termasuk kepala orkes radio di *Bandung*, Sambayong itu adalah orang Philipina yang merupakan musisi jazz yang datang ke Indonesia pada tahun 1925.

Perkembangan musik Jazz saat itu lebih banyak berada di Jakarta, *Bandung*, Bogor, Surabaya dan Makasar. Dulu awalnya jazz dimainkan oleh kelompok militer yang biasanya mereka bermain untuk masyarakat papan atas-nya Belanda dan orang-orang Indonesia yang termasuk haknya disamakan oleh orang Belanda. Jaman dulu mereka bermain di *Societet*, sedangkan orang Indonesia yang dapat masuk gedung itu bisa dihitung dan bahkan jazz sudah masuk istana. Kita lihat saja, pada waktu jaman Belanda orang Indonesia yang sudah mempunyai *grammaphon* itu siapa? Barangkali Sri Sultan saja. Lagipula orang Indonesia pada kedudukan sosial seperti itu tentunya mereka ingin disejajarkan dengan bangsa Belanda, yang lebih senang bergabung dalam acara-acara pesta, dansa dengan orang Belanda. Di Amerika pun pada waktu itu musik jazz masih pada tahap awal, yaitu lebih banyak sebagai musik hiburan, belum sampai seperti keadaanya sekarang yang sebagian orang menilai musik jazz sebagai salah satu bentuk seni.

Untuk tokoh-tokoh musisi jazz yang ada di Indonesia tergantung dari mana kita memulainya. Kalau kita mulai sejak awal Republik Indonesia mungkin kita kenal, meskipun mereka sudah meninggal dunia, antara lain Boetje Pesolima, Dick Van Der Capellen, Tjok Sin Soe (sebelum tahun 1950-an sudah main), Sigar Lucky Brothers (tetapi sejak ada anggapan bahwa musik jazz tidak mempunyai masa depan di Indonesia mereka pergi ke California) juga Nick Mamahit (dia yang pernah mendapatkan pendidikan formalnya di Belanda), Iskandar (bapaknya Diah Iskandar) dia adalah pemain saksofon dan aransir yang sudah cukup maju, meskipun permainannya belum setaraf dengan aransemennya (hasil aransemennya baik sekali

dibawakan oleh orang lain dan pernah dibawakan di sebuah festival jazz di Amerika). Selain itu Etto Lattumeten dia membuat Dixieland *band* yang terkenal The Old Timer di Jakarta. Pada awal kemerdekaan ada juga seorang pianis yang baik adalah Marihut Hutabarat, yang pada waktu itu disebut 'George Shearing-nya Indonesia'. Dia adalah seorang Sarjana Hukum yang meninggal karena kecelakaan. Dan dia yang terbaik setelah Nick Mamahit. Baru setelah itu masuk generasinya Bill Saragih, Paul Hutabarat, Eddie Gatot, Bing Slamet. Bing Slamet sebetulnya seorang vokalis yang hebat dan seorang gitaris jazz, meskipun orang lebih mengenalnya sebagai pelawak dari pada seorang pemain jazz. Pada era perang kemerdekaan dulu, Bing Slamet termasuk dari salah satu 3 penyanyi ternama di Indonesia (Sam Saimun dan Mantovani). Tambahan 'Bing' dalam namanya karena dia adalah pengagum berat dari BingCrosby.⁷

2.1.4. Kondisi Industri Musik Indonesia

Sejarah Industri musik Indonesia dimulai dari sejarah panjang yang berawal dari dua tempat, yaitu Lokananta di Surakarta dan Irama di Menteng Jakarta Pusat. Lokananta adalah perusahaan milik pemerintah yang banyak memproduksi lagu-lagu daerah, sedangkan Irama Jakarta lebih banyak menghasilkan lagu-lagu hiburan atau biasa disebut lagu pop masa kini⁸. Permulaan lahirnya industri musik Indonesia terjadi pada ujung tahun 1950 hingga tahun 1960-an. Perkembangan industri musik Indonesia terus maju dan berkembang seiring dengan mulai munculnya banyak produser rekaman.

2.15 *Major Label dan Indie Label*

Jika ditinjau dari segi bisnis, *major label* dan *indie label* nampak tidak memiliki perbedaan. Kedua jalur ini sama-sama terjun ke dalam bisnis musik yang berujung pada perolehan untung dari hasil jual produk musik mereka. Perbedaan yang mendasar antar keduanya terletak pada aset dan jaringan yang disediakan pihak *major label* lebih kuat dan terstruktur. Sebuah *band* pengusung album *indie label*

⁷ hasil wawancara wartajazz dengan Sudibyo Pr. , oleh Ceto Mundiarmo dan Kusumo Nugroho.

⁸ "Musik Indonesia dari Masa ke Masa", Intisari April 2000, hal 55.

bukanya sebuah nama *band* yang tidak konsisten terhadap kiprahnya di dunia musik. Pihak *indie label* biasanya justru lebih giat dalam bereksperimen bermusik. Hal ini tidak akan kita temui pada album-album keluaran *major label*. Permasalahan ini bersumber pada pendapat pihak *major label*, yaitu mereka hanya akan mengorganisasi *band* perseorangan yang memiliki karakter lagu yang “menjual” di pasaran. Alasan utama dilakukannya kebijakan ini oleh *major label* adalah mereka harus mengejar profit sebanyak mungkin lewat *band /* perseorangnan yang sudah mereka orbitkan. Hal ini sangat membatasi gerak eksperimen bermusik *band /* perseorangan yang diorganisasinya. Jadi dalam menganalisa kedua istilah diatas, dapat disimpulkan bahwa *major label* adalah suatu badan organisasi berbadan hukum sebagai suatu wadah kreatifitas resmi. Sedangkan *indie label* adalah sekedar istilah bagaimana sebuah *band/*perseorangan pembuat lagu dan musik menyampaikan kreatifitas dan menjual produk lagu mereka secara mandiri. Pengertian ini dapat dijabarkan bahwa kedua pihak ini menawarkan produk mereka lewat jalur yang berlainan sesuai dengan visi dan karakter utama masing-masing *band/*perseorangan dalam menjual kreatifitasnya.

2.1.6. Video Musik

Sebuah video musik bukanlah suatu program acara televisi, jika didefinisikan secara global, video musik adalah bagian dari program acara televisi non drama yang mudah diingat. Hampir semua stasiun televisi mempunyai acara musik dengan paket *Repackaging Video* yang menggunakan materi video musik sebagai pengisi acara⁹. Video musik yang dikemas dalam acara ini biasanya disutradarai oleh kreator yang berbeda-beda. Pengertian sebuah video musik atau Klip Video, dapat juga diartikan sebagai sebuah film lagu, kombinasi dari lagu seorang musisi atau grup, dengan gambar visual/*visual images* kebanyakan dari video musik di televisi atau dijual dalam bentuk kaset video atau *laser disc*¹⁰. Sejarah video musik menceritakan bahwa

⁹ Naratama, "Menjadi Sutradara Televisi", hal 193

¹⁰ Epstein, Becky Sue, *Music Video, Microsoft Encarta Reference 2004, Micosoft Cooperation 2003ed, CD room version*

di tahun 1960 hingga 1970-an, para musisi rock mulai membuat apa yang disebut *song film* termasuk juga diantaranya grup Inggris *The Beatles*.

Pada awalnya masih sangat sulit untuk menyiarkan film-film tersebut, hingga pada tahun 1970-an, ketika para musisi tersebut mulai menggunakannya untuk kegiatan promosi album mereka. Dengan semakin berkembangnya TV kabel di tahun 1980-an dan munculnya *Music Television* (MTV) ditahun 1981, barulah video musik mendapatkan kepopuleran. Hanya dalam waktu singkat saja banyak para musisi tersebut bersamaan dengan keluarnya album mereka . Penggunaan video musik telah berkembang dengan sangat cepat dalam mempengaruhi gaya dalam musik, termasuk juga diantaranya musik *Country* dan *Gospel* (musik yang bernuansakan keagamaan). Dan ada pula yang khusus menyiarkan video musik dengan tema tertentu saja. *The Network Video Hits 1* (VH-1), contohnya, hanya menyiarkan lagu-lagu yang populer saja, bahkan ada yang jam tayangnya sangat malam, sehingga dapat menyiarkan jenis-jenis musik video yang sedikit mengandung hal kasar dan dewasa tanpa kuatir ditonton anak-anak. MTV, VH-1, dan banyak *Network* (jaringan) lainnya yang menyiarkan ke segala penjuru dunia, memberikan akses yang lebih mudah antara sang artis dan konsumennya. Gaya dari musik video berkembang semakin luas. Seperti artis Michael Jackson dan Madonna membuat video yang menkolaborasikan *choreography*, *sets*, *costume*, dan terkadang *special effects*. Tapi ada musisi lainnya menggunakan cara atau format yang lebih sederhana, seperti memfilmkan penampilan mereka dengan pencahayaan dan set yang wajar.

Beberapa musisi mengeluarkan beberapa video musik sekaligus atau seri, misalnya sehubungan dengan cerita atau tema dari albumnya. Video musik sangat berperan untuk mengenalkan kepada publik tentang si artis. Gambar penuh makna, spesial efek, dan editing adalah elemen penting dari video musik. Gaya dari video musik bisa mencerminkan suasana tema dari *single*/album musik, memvisualkan isi syair lagu melalui beberapa gaya. Misalnya gaya anak muda cenderung bernuansakan simbolik, gaya orang dewasa atau lanjut umur yang lebih mencerminkan ketenangan, kematangan dan melankolis, tapi semua kembali lagi

pada konsep serta warna lagunya. Sejalan dengan perkembangan, video musik banyak menjadi bagian dari sebuah acara pada stasiun televisi di penjuru dunia.

Seorang sutradara acara musik di televisi hanya mengemas acara ini dengan menambah bumbu-bumbu penyedap agar makin dinamis dan diminati banyak pemirsa. Hal ini dapat kita lihat acara musik di MTV lewat TV Global yang mengusung acara musik yang banyak digemari oleh para pemirsa. Sebuah klip video dapat menggambarkan sebuah kreatifitas sutradara, dengan konsep dan strateginya. Imajinasi yang dapat kita rasakan lewat olahan video yang digambarkan menyatu dengan musik diawali dengan ide-ide yang sudah terkonsep menjadi satu. Satu pedoman pokok dalam sebuah video musik adalah, mempunyai lima bahasa universal yaitu: bahasa *ritme* (irama), bahasa musikalisasi (instrumen musik), bahasa nada, bahasa lirik, dan bahasa *performance* (penampilan). Seluruhnya membentuk kesatuan dalam satu lagu dengan uraian nada dari penyanyi atau instrumen tertentu. Kemudian suka atau tidak seorang sutradara video musik harus mempunyai wawasan musik yang cukup luas. Hal ini amat penting untuk mencapai emosi yang akan dituangkan dalam bentuk audio visual nantinya. Seorang pembuat video musik harus memiliki imajinasi visual terhadap lirik dan lagu. Meskipun demikian tidaklah menjadi suatu keharusan bahwa visualisasi lirik tersebut harus dituangkan secara mentah-mentah (verbal). Sebagai contoh, sebuah lirik lagu dengan kata ‘cinta’ tidaklah harus divisualkan dengan bunga, warna *pink*, atau simbol hati, namun dapat divisualkan dengan sebuah sepatu butut (simbol cinta tidak mengenal status sosial), atau digambarkan air yang sedang mengalir deras (cinta itu seperti air yang mengalir dan memiliki tujuan ke hilir). Dapat pula kita menggambar lirik lewat *contemporary art*, dengan penggambaran lekuk tari serta benda-benda antik. Jadi dalam pembuatan sebuah video musik imajinasi lepas bebas sutradara adalah tuntutan utama untuk menghasilkan kemasan musik dengan visualisasi video. Jika ingin menampilkan personil *band* dalam suatu video musik yang akan dibuat, haruslah diperhatikan karakter mereka. Setiap profil diri, prilaku dan latar belakang hidup para personil amat membantu dalam penggambaran video musik dengan format *band performance* video musik. Ini menghindarkan kesalahan dalam penggambaran visual nantinya.

Selain itu sutradara juga harus mengerti seni fotografi atau seni kamera. Yang kira-kira kedua hal tersebut sangat diperlukan untuk menambah daya tarik dari video musik yang mereka buat. Permainan kamera seperti *Close Up*, *Tracking* (kamera mengikuti objek), *Tilting* (pergerakan kamera naik turun), dan juga *Panning* (pergerakan kamera kiri kanan). Selain itu komposisi pada bidang gambar juga sangat mempengaruhi daya tarik. Bagaimana penempatan model dengan objek pendukung agar adegan tersebut lebih dinamis dan lebih enak dilihat. Dan dari komposisi maka dihubungkan dengan warna dimana permainan warna juga merupakan salah satu elemen yang tidak boleh dilupakan. Warna biasanya juga dapat menguatkan suasana yang ingin ditampilkan. Contohnya apabila kita ingin menampilkan suasana riang maka warna yang ada pada adegan itu lebih cenderung warna-warna yang hidup dan cerah sebaliknya apabila kita menampilkan kesedihan sebagai unsur dalam adegan kita maka biasanya yang paling mendukung suasana tersebut adalah warna warna kelam, gelap dan suram.

Sejatinya video musik adalah saran bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. Hal ini dipopulerkan pertama kali lewat saluran televisi MTV pada tahun 1981. Di Indonesia, video musik sendiri menjadi berkembang dan menjadi ladang bisnis yang cukup menjanjikan. Hal ini didukung pula dengan semakin menjamurnya saluran televisi swasta yang makin lama makin variatif. Beberapa rumah produksi sangat mantap memilih video musik sebagai bisnis utama mereka. Di Indonesia tidak kurang dari 60 video musik diproduksi tiap tahunnya.

2.2 Data Produk

2.2.1 LaLuna

LaLuna dibentuk pada tahun 2000 di *Bandung*. Pada awalnya semua berasal dari keisengan proyek kejenuhan dari *band* sendiri dipertengahan tahun 1999. Pada saat itu Boyan (*Drummer*) dan Uti (gitar), dua orang teknik rancang bangun di suatu institusi teknologi tingkat tinggi nasional di *Bandung* bersatu padu membuat proyek iseng yang membawakan lagu-lagu sendiri dengan konsep musik berbeda dengan *band* mereka (yang pada waktu itu sedang vakum). Terpengaruh oleh Cinnamon dan

Blueboy, jadilah beberapa lagu yang manis, dan easy listeing tercipta. Ulah kedua orang ini rupanya menarik minat seorang *bassist* yang bernama Erwin yang kamarnya direpotin untuk membuat demo kecil-kecilan mereka untuk ambil bagian isi instrumen.

Tanpa bermaksud untuk mendirikan *band* yang serius, lagu-lagu dibuat berbahasa inggris dan masih tidak jelas bakal dinyanyikan oleh siapa. Setelah *vocal* diisi sementara oleh Erwin barulah disadari bahwa lagu-lagu ini lebih pas apabila dinyanyikan oleh seorang wanita. Di tengah kebingungan yang melanda, ingatan Boyan pun terkenang pada rekannya di masa sekolah dulu yaitu Manik. Hingga jatuhlah pilihan pada Manik. Wanita ini merupakan adik kelas Boyan semasa SMA dulu. Keyakinan untuk mengajak Manik pun semakin mantap setelah ketiganya mendengarkan suara Manik di album ke dua *Pure Saturday*. Pada tanggal 2 Januari 2000 mereka memberanikan diri untuk memberikan demo yang telah mereka buat kepada manik, ia pun menyambut dengan antusias. Pertemuan di bulan puasa itu, 2 Januari 2000, dianggap sebagai tanggal berdirinya LaLuna.

Lagu demi lagu mulai dirampungkan. Tapi nama *band* belum juga ditentukan. Seorang teman mengajukan dua nama Perancis: *Eclair* dan *La Lune*. Nama yang terakhir yang dianggap lebih mewakili konsep musik yang *easy listening* dan romantis. *La Lune* artinya adalah bulan, tanpa mengurangi arti dan biar mudah dalam pengucapan mereka sepakat menjadikan LaLuna sebagai nama *band*.

2.2.2 Karakteristik LaLuna

- a. Dibentuk : 2 Januari 2002
- b. Anggota : Manik, Boyan, Uti, Erwin
- c. Jenis Musik : Pop
- d. Gaya Musik : Indonesia Pop, Swedish Pop, Indie Pop, *Jazzy Pop*, Dream Pop, Easy Listening.
- e. Nuansa : Riang, lembut, sederhana, bersahaja, hangat, sedih, galau, ironis, optimis, *vintage*.
- f. Idola/inspirasi : The Cardigans, The Sundays, Stone Roses, The Smith, Cherry Bombshell, Pure Saturday, Cocteau

Twins, Cinnamon, Blueboy, Ivy, Club 8, Beatles, ABBA, Carpenters.

- g. Labels : 1. Benih musik/ Bulletin - Penggalan kisah lama (2000)
 2. Indie record/ New metro - Dua Musim (2002)
 3. Bulletin - Menanti pagi (2003)
 4. Bulletin - Menanti pagi Repackaged (2004)
 5. Bulletin – Indah Pada Waktunya (2005)

Vintage yang dimaksud adalah sesuatu yang sudah lama/ kuno kata lainnya klasik. Sedangkan istilah Swedish Pop merupakan *genre* musik pop yang di populerkan *band-band* negara Swedia, seperti The Cardigans. Dan karena lagu-lagu yang mereka bawakan memakai nuansa Jazz maka LaLuna juga cenderung menyebut aliran musik yang mereka bawakan adalah *Jazzy Pop*¹¹.

Sampai saat ini LaLuna sendiri sudah memproduksi 10 video musik baik secara *indie* maupun yang ditangani oleh sutradara ternama. Berikut adalah video musik yang telah dibuat dan sutradara yang memproduksi :

1. Penggalan Kisah Lama - Sutradara : Virilan W
2. Cemburu - Sutradara : Virilan W
3. Kau Temanku - Sutradara : Panji
4. Impian - Sutradara : Rizal Mantovani
5. Kelak - Sutradara : Panji
6. Selepas kau pergi - Sutradara : Rendra B
7. Asal kau tau - Sutradara : Cerahati
8. Terpanah asmara - Sutradara : Cerahati
9. Berpisah - Sutradara : - Angga
10. Menanti pagi - Sutradara : Andre

¹¹ Hasil wawancara dengan LaLuna

2.2.3. Keberadaan La Luna di Bilantika Musik Indonesia

Pada tahun yang sama (Tahun 2000-red) sekitar bulan Oktober LA LUNA di kontrak untuk 1 (satu) album oleh Benih Musik, dimana distributornya oleh Bulletin Musik. Proses yang cukup cepat untuk sebuah *band* yang baru terbentuk. Prosesnya sendiri berawal dari demo yang telah dibikin LA LUNA, dititipkan kepada seorang teman, Eko (eks *manager* Cherrybombshell-red) yang saat itu akan membawa demo beberapa *band* dari Bandung yang mencoba peruntungan di kancah permusikan Indonesia. Tanpa berharap banyak, tak lama setelah demo itu diterima, LA LUNA ditawarkan untuk merekam materinya dalam sebuah Album, yang kemudian menjadi album pertama LA LUNA dengan judul “Penggalan Kisah Lama”, yang menghadirkan *single hits* dengan judul yang sama. Pada tahun 2001 LA LUNA mengakhiri kontraknya dengan Benih Musik, untuk terus eksis di permusikan Indonesia, akhirnya tahun 2002 LA LUNA menanda tangani kontrak dengan label barunya Indie Record/ New Metro dan mengeluarkan album kedua pada tahun yang sama dengan judul album “ Dua Musim “ dengan menghadirkan *single hits* “ Impian” . Tanpa bermaksud untuk berpindah- pindah label, karena LA LUNA di kontrak selalu untuk satu album, maka di tahun 2003 ini LA LUNA kembali meluncurkan albumnya dengan judul “ Menanti pagi “ di bawah label Bulletin Musik, yang saat album pertama menjadi distributor, Dalam album ketiga “ Menanti pagi “ ini menghadirkan *single* pertama dengan judul “ Selepas kau pergi “. Album “ Menanti pagi “ ini adalah sebuah penantian LA LUNA akan harapan agar hari esok atau masa yang akan datang bisa lebih baik lagi dan mendapat pencerahan secerah pagi.

Setelah album “ Menanti pagi” yang mengeluarkan *hits* ‘Selepas kau pergi’ cukup sukses di pasaran, efeknya cukup membuat nama La Luna eksis kembali di percaturan musik Indonesia, untuk melengkapi pencerahannya album “Menanti pagi” ini La Luna kembali mengeluarkan album “Menanti pagi “ *Re-package* album, dengan tambahan 2 lagu baru. Harapan tentunya agar bisa membuat nama La Luna semakin eksis di musik Indonesia yang semakin marak ini, dengan tetap menghadirkan karya – karya terbaik La Luna.

2.2.4. Karakteristik Lagu

Lagu yang diangkat yang berjudul “Sepi Selalu” adalah lagu yang, isinya lebih kepada penyemangat/ *support* untuk orang-orang yang tertimpa bencana (baik, percintaan atau hal lain) yang intinya memberikan *support* untuk selalu tegar dalam menghadapi cobaan apapun. Dan adapun unsur-unsur musik yang ada pada lagu itu yang paling dirasakan adalah suasana lagu yang riang dan suasana *easy listening*. Dimana dari lirik kita sudah dapat membayangkan apa yang menjadi visualisasi dari lirik yang dinyanyikan.