

PERANCANGAN VIDEO KLIP PROFIL KOMUNITAS K-POP DANCE INVASION DC JAKARTA DENGAN TEKNIK *CAMERA MOVEMENT*

Martinus Eko Prasetyo

Zevri

Shierly Everlin

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain
Universitas Bunda Mulia

Jalan Ancol Barat IV, RT 12, RW 2, Ancol, Pademangan, Jakarta Utara
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14430

No. Hp.: +816993586, E-mail: martinusepk@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan budaya Korea di banyak negara, termasuk Indonesia dalam beberapa tahun terakhir, telah menimbulkan dampak terhadap sebagian besar media massa di Indonesia dengan tampilan berbagai nuansa Korea seperti pertunjukan musik, drama, dan film. Apalagi masyarakat Indonesia juga sudah mengenal dan menggunakan produk-produk yang berasal dari Korea. K-pop pun berhasil masuk ke tangga lagu Amerika, Billboard, yang merupakan standar untuk mengukur kualitas industri musik global. Merbaknya K-pop di Indonesia juga membuat banyak artis dari Korea berkunjung dan mengadakan konser di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data dan informasi. Hasil penelitian akan menjelaskan perancangan video klip profil sebuah komunitas *dance cover* K-pop terbesar di Indonesia, yaitu Invasion DC. Temuan berdasarkan data-data informasi seputar Invasion DC, bagaimana perkembangan komunitas ini saat awal berdiri hingga bisa menjadi sekarang, dan karakteristik Invasion DC. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan informasi dan gambaran mengenai komunitas Invasion DC dalam pembuatan video klip profil dengan teknik *camera movement*.

Kata kunci: video klip profil, komunitas K-pop, *camera movement*

ABSTRACT

Profile Video Clip Design of the Jakarta K-Pop Dance Invasion DC Community Using Camera Movement Techniques. The development of Korean culture in many countries, including Indonesia in recent years, has had an impact on most of the mass media in Indonesia displaying various Korean nuances such as musical performances, dramas, and films. Moreover, the Indonesian people are also familiar with the Korean products, and they use them. K-pop, also known as Korean pop music, has the ability to penetrate national borders and it is popular overseas. K-pop also managed to enter the American music charts, Billboard, which is the standard to measure the quality of the global music industry. The diaspora of K-pop in Indonesia has also made many Korean artists visit Indonesia and they also make concerts. This article provides information about the facts of creating videography. This study uses qualitative methods to collect accurate data and information as a guide in designing profile's video clips. The results of this study will explain the design of the profile video clip of the largest K-Pop dance cover community in Indonesia, namely Invasion DC. The finding will be based on information data about Invasion DC, how the development of this community when it was first established until it has become now, and the characteristics of Invasion DC itself. This design is expected to provide information and an overview of the DC Invasion community in making profile video clips with the camera movement technique.

Keywords: profile video clip, K-Pop Dance Invasion DC Community, camera movement technique

PENDAHULUAN

Hubungan masyarakat modern dengan pers tentu berperan erat dengan fungsi media massa. Keberadaan film dalam kehidupan masyarakat membawa nilai fungsional tertentu (Respati, 2014). Film mempunyai tujuan untuk menyampaikan pesan pembuat film kepada *audience*. Dengan fungsi penyampaian pesan, film termasuk dalam proses komunikasi. Suatu bentuk komunikasi yang secara simultan menyampaikan pesan kepada banyak khalayak yang disebut sebagai komunikasi massa. Dalam bentuk komunikasi ini, tidak ada kontak langsung antara pengirim dan penerima pesan.

Video seni cenderung bebas dan mampu menjadi sebuah kultur media baru atau *new media art* (Adiprabowo, 2014). Diperlukan sebuah proses kreatif karena proses kreatif dalam seni video merupakan sebuah langkah dalam membangun imajinasi-imajinasi dalam sebuah pemikiran (Oktora, 2014). Video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya dalam sebuah lagu (Moller, 2011). Video klip modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman, juga sebagai wujud kreativitas anak muda dalam berkarya dan berekspresi.

Video profil adalah sebuah gambaran informasi tentang riwayat seseorang atau sebuah instansi perusahaan yang telah mencapai suatu pencapaian kesuksesan dalam hal produksi atau hasil karya yang telah dihasilkan dan diterima di kalangan masyarakat umum (Sunarya et al., 2016). Informasi tersebut disebarkan dalam bentuk audiovisual atau video. *Camera movement* adalah suatu usaha menciptakan gambar-gambar menarik dengan disertai pergerakan kamera sebagai perekam objek dalam bidikan (Kusuma Putra & Ahmad Yahya, 2014).



Gambar 1 *Boyband & Girlband* Korea
Sumber: Internet, Google 2021

K-pop berasal dari Korea Selatan. Budaya Korea mulai merebak di beberapa negara termasuk Indonesia. Hal ini disebut *Hallyu Wave* (Zagita & Sukandar, 2021). Berkembangnya drama Korea di Indonesia semakin merebak dalam lima tahun terakhir dan sangat disukai oleh sebagian besar kalangan generasi muda. Setelah tayangnya drama Korea, penyebaran budaya K-pop terus berlanjut sampai masuknya *girl band* dan *boy band* asal Korea yang sampai saat ini digemari oleh penggemar K-pop atau yang disebut K-popers. Budaya K-pop yang masuk ke Indonesia pada akhirnya membawa pengaruh besar terhadap dunia musik Indonesia, yaitu dengan munculnya lagu-lagu *boy band* dan *girl band* dari Indonesia yang terinspirasi oleh lagu K-pop. Selain itu, banyak dari penggemar K-pop ingin tampil layaknya seperti idola mereka, dari *fashion*, *hairstyle*, sampai dengan memperagakan tarian-tarian seperti layaknya idola mereka yang biasa disebut *dance cover*. Masuknya musik K-pop ke Indonesia dikemas dengan video klip profil yang menarik dengan menyajikan teknik *camera movement*, juga membawa pengaruh ke dunia videografi di Indonesia. Banyak videografer baru yang lahir karena ketertarikannya dengan video klip K-pop. Para penggemar K-pop yang menyukai videografi pada akhirnya mengenal kamera dan mempelajari dasar-dasar penggunaan kamera hingga *editing*. Indonesia memiliki jumlah K-popers yang besar sehingga para K-popers berkumpul dan membuat komunitas pecinta K-pop. Salah satu komunitas tersebut adalah Invasion DC, komunitas yang khusus meng-*cover* tarian K-pop dari *boy band* dan *girl band* Korea. Komunitas ini terbentuk pada tahun 2013 dengan formasi awalnya terdiri dari lima orang anggota yang sama-sama menyukai lagu atau *dance* K-pop.

Komunitas Invasion DC berkembang dengan sangat pesat pada tahun 2015 saat ini (Dc, 2021). Awalnya terdiri dari lima anggota, hanyalah grup biasa yang sering mengikuti perlombaan dan beruntung sering memenangkan perlombaan tersebut, sampai komunitas ini berkembang semakin besar. Pendiri Invasion DC adalah Chandra Suhartono. Ia mulai mencoba untuk membuat video klip *dance cover* yang

dipublikasikan ke sosial media seperti Youtube dan Instagram. Selain komunitas *dance cover*, Invasion DC juga mempunyai tim produksi sendiri dalam memproduksi semua video klip *dance*-nya. Semua anggota yang berpartisipasi dalam pembuatan video klip merupakan tim inti dari Invasion DC. Mendapat respons yang positif dari banyak orang khususnya penggemar K-pop, Invasion DC sering diundang ke *event-event* K-pop dan *brand* besar untuk menarik massa pecinta K-pop. Invasion DC telah memiliki nama tersendiri dari banyak komunitas K-pop lainnya di Indonesia dan menjadi keuntungan bagi komunitas tersebut karena banyaknya tawaran kerja sama dari berbagai *brand* terkenal.

Dalam keilmuan desain komunikasi visual, sebuah visual dapat digunakan sebagai sebuah penyampaian pesan kepada *audience* (Natasya et al., 2022), seperti halnya video klip profil berfungsi sebagai media informasi dan juga sebagai jembatan untuk bekerja sama dengan calon klien (Moller, 2011). Selain itu, untuk komunitas yang berkembang dengan pesat perlu membutuhkan video klip profil sebagai identitas untuk dikenal oleh banyak orang. Maka dari itu, untuk meningkatkan eksistensi komunitas Invasion DC dengan memanfaatkan sumber informasi berupa video klip, penulis bermaksud membuat sebuah video klip profil yang berjudul “Perancangan Video Klip Profil Komunitas K-pop Dance Invasion DC Jakarta dengan teknik *camera movement*”. Pentingnya bekerja sama dalam kreativitas dan proses *shooting* adalah bagian penting dalam perekaman sebuah perancangan video visual bergerak (Pungkiawan et al., 2022).

Untuk dapat menghasilkan sebuah karya seni yang memiliki *value* diperlukan pengetahuan mengenai prinsip-prinsip estetika, konsep ekspresi, pengetahuan bahan, dan secara teknik (Prasetyo, 2021). Hal-hal penerapan prinsip dasar desain dapat diterapkan juga dalam perekaman visual gambar bergerak. Desain memiliki prinsip dasar yang mencakup keseimbangan, kesatuan, penekanan, irama, proporsi, kontras, kesederhanaan (Bangsa, 2019): (1) keseimbangan, (2) kesatuan, (3) penekanan/*emphasis*, (4) irama/repetisi, (5) proporsi, (6) kontras, dan (7) kesederhanaan/*simplicity*.

Penerapan prinsip dasar desain dapat membuat sebuah perancangan desain visual gambar bergerak termasuk videografi menjadi lebih menarik. Dibutuhkan sebuah penerapan prinsip dasar desain yang baik (Kurniawan et al., 2018). Elemen desain, menurut Putri (2013), adalah salah satu hal yang terpenting dalam desain grafis. Hal nyata inilah yang akan mewujudkan prinsip desain. Elemen-elemen desain terdiri atas enam hal, yaitu garis (*line*), bentuk (*shape*), tekstur (*texture*), ruang, ukuran, dan warna.

Sinematografi, menurut Askurifai (2009), mempunyai arti menulis dengan gambar yang bergerak. Jadi, sinematografi tersebut terdiri dari dua kata, yaitu *sinema* dan *grafi*, *sinema* dari bahasa Yunani *kinema* yang mempunyai arti menulis. Dalam asas atau kaidah-kaidah sinematografi, aspek-aspek sinematografi yang diterapkan dalam perancangan video *dance cover* ini memerhatikan tata kamera, ukuran gambar, dan tata cahaya. Sinematografi pada dasarnya adalah seni pengisahan secara visual dan dapat dikatakan bahwa sinematografi merupakan seni dari seorang sinematografer atau direktur fotografi dalam sebuah film (Prasetyo, 2021a). Selain itu, diperlukan juga tata cahaya (Askurifai, 2009) atau disebut juga *lighting*, yang merupakan salah satu aspek sinematografi dalam pembuatan sebuah film. Cahaya dalam *lighting* memiliki kualitas yang berbeda-beda di antaranya adalah *hard light*, *soft light*, *transmitted light*, dan *reflected light*. Dalam sebuah videografi pentingnya peranan *lighting* menjadi aspek yang harus diperhatikan agar kualitas rekaman gambar bergerak menjadi lebih baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Kirk dan Miller dalam Moleong (1999:2) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai suatu tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya (Prasetyo, 2019).



Gambar 2 Dokumentasi Wawancara Bersama Chandra Suhartono
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan. Pendekatan wawancara (Gambar 2) bertujuan mendapatkan informasi langsung mengenai Invasion DC dari narasumber langsung yang dilakukan di rumah Chandra Suhartono pada 1 Juni 2021, pukul 19.30 WIB, selaku *owner* dan *founder* Invasion DC.



Gambar 3 Dokumentasi Wawancara Bersama Nurul
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

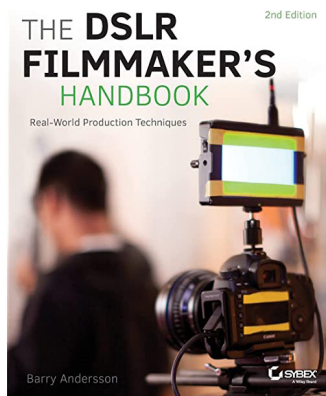
Wawancara kedua dilakukan bersama Ibu Nurul pada 23 Maret 2021 selaku *event coordinator* dari Kaskus, yaitu salah satu *brand* yang pernah bekerja sama dengan komunitas Invasion DC. Wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana kesan dari Ibu Nurul mengenai kerja sama bersama Invasion DC yang sudah pernah dilakukan, dan mengetahui bagaimana kualitas *dance cover* dari Invasion DC dari sudut pandang Ibu Nurul.



Gambar 4 Dokumentasi Wawancara Bersama Natya Shina
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Wawancara ketiga bersama Natya Shina selaku *influencer/content creator* K-pop dan masih menjadi anggota aktif komunitas Invasion DC. Wawancara melalui aplikasi Line pada 3 Juni 2021, untuk mengetahui sudut pandang dari salah satu anggota aktif komunitas besar Invasion DC yang sudah cukup berperan aktif di dalam keanggotaan. Menurut Natya, Invasion DC termasuk komunitas yang kali pertama fokus dalam menghasilkan karya video sejak lama sekitar tahun 2015 hingga sekarang. Pada saat itu, ketika komunitas lain hanya terfokus untuk mengikuti lomba, Invasion DC juga berusaha menghasilkan karya melalui video yang berkualitas. Maka dari itu, seiring berjalannya waktu, makin banyak orang yang mengenal komunitas ini hingga membuat *fanbase* untuk komunitas Invasion DC. Oleh sebab itu, penulis mencoba membuat sebuah perancangan video gambar bergerak Invasion DC dengan menerapkan perbaharuan dari sisi teknikal pengambilan gambar *camera movement* yang akan cocok dengan subjek bergerak saat melakukan *dance cover* seperti yang dijelaskan oleh Barry Anderson.

METODE PERANCANGAN CAMERA MOVEMENT



Gambar 5 Buku dari Barry Anderson
Sumber: Cover Buku *The DSLR Filmmaker's Handbook*

Perancangan video dalam penelitian ini menerapkan teknik *camera movement* dari Barry Anderson. Gerakan pada kamera membuat sebuah keindahan visual yang manis pada hasil *shooting* di kamera. Motion menciptakan *eye candy* dengan menunjukkan hal-hal menarik untuk dilihat oleh penonton saat mereka melihat adegan. Gerakan juga membuat mata *audience* untuk terus mengikuti arah tujuan visual, dan menambahkan gerakan ke kamera dalam bingkai menciptakan lapisan gerakan yang memberikan minat visual ketertarikan pada gerakan dan efek yang ditimbulkannya (Andersson, 2015). Beberapa jenis *camera movement* menurut Barry Anderson dalam bukunya: (1) *pan*, (2) *tilt*, (3) *push in*, (4) *pull out*, (5) *combined push-in dan pan*, (6) *combine*, (7) *push-in dan whip pan*, (8) *circling*, dan (9) *dolly moves*.

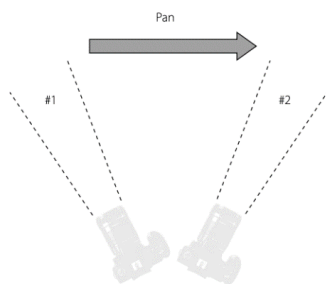


Figure 5.1: You rotate the camera from one side to the other but add no additional movement.

Gambar 6 Gerakan *Pan*
Sumber: (Andersson, 2015)

Pan dicapai saat kamera diputar atau dipindahkan secara horizontal pada tripod atau titik lainnya (Gambar 6).



Figure 5.2: You tilt the camera up or down but add no additional movement to the camera.

Gambar 7 Gerakan *Tilt*
Sumber: (Andersson, 2015)

Tilt adalah gerakan memiringkan kamera ke arah atas atau bawah (Gambar 7).

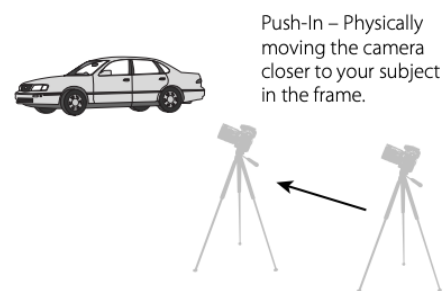


Figure 5.5: To create a *push-in* you need to move the camera physically closer to your subject.

Gambar 8 Gerakan *Push-in*
Sumber: (Andersson, 2015)

Push-in terjadi dengan mendorong kamera ke arah dalam atau bergerak menuju objek atau subjek sehingga secara alami terasa seperti ada sesuatu yang berubah atau mengalami pergerakan cepat dari posisi #1 ke posisi akhir #2 (Gambar 8).

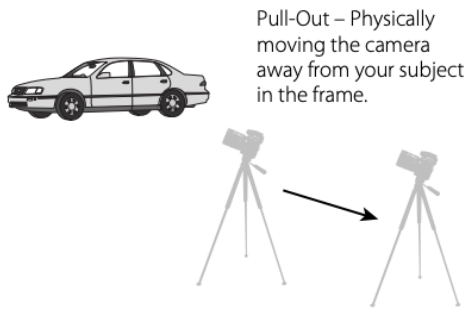


Figure 5.6: To create a pull-out you need to move the camera physically farther from your subject but not use a zoom lens to get farther away.

Gambar 9 Gerakan Pull-Out
Sumber: (Andersson, 2015)

Pull-out terjadi saat kamera bergerak mundur menjauh dari subjek. Seperti pada *dolly*, tetapi dapat dilakukan dengan tangan atau dengan kombinasi derek atau *lift* dan *dolly*. Biasanya gerakan *pull-out* menunjukkan lebih banyak adegan atau elemen penting. Hal ini dapat digunakan sebagai cara untuk mengungkapkan elemen atau memberikan nuansa berbeda pada bidikan (Gambar 9).

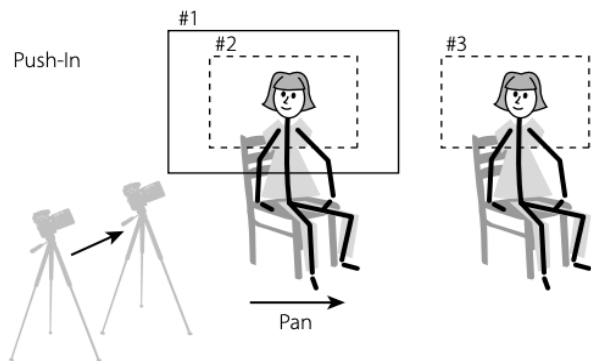


Figure 5.7: Push in on the person at the left of the table and then pan over to the person they are speaking with.

Gambar 10 Gerakan Combined Push-In and Pan

Sumber: (Andersson, 2015)

Beberapa cara *shooting* menggabungkan dua gerakan, dan kadang-kadang kedua gerakan ini dilakukan secara bersama-sama begitu baik atau begitu sering sehingga gerakan gabungan menjadi gerakannya tersendiri. Kombinasi *push-in* dan *pan* dimulai dengan *push-in* dan kemudian setengah jalan menambahkan *pan*. *Pan* dilakukan untuk mengungkapkan beberapa

informasi visual yang penting untuk adegan. Kombinasi *push in* dan *pan* adalah gerakan menarik keluar secara fisik, menjauhkan kamera dari subjek di dalam *frame* (Gambar 10).

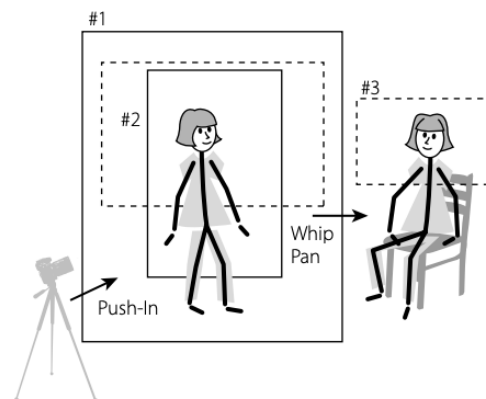


Figure 5.8: Push in on the person entering the door and then whip pan over to reveal the person waiting for them.

Gambar 11 Gerakan Combined Push-In and Pan

Sumber: (Andersson, 2015)

Gabungan gerakan *push-in* dan *whip pan* merupakan gerakan intens dan bila dilakukan dengan cepat dapat menandakan gerakan atau pengungkapan cerita yang kuat. Dalam gerakan ini, kamera bergerak masuk menuju aksi, biasanya untuk mencocokkan gerakan cepat di layar, untuk menangkap, atau bergerak dengan layar gerakan (Gambar 11).

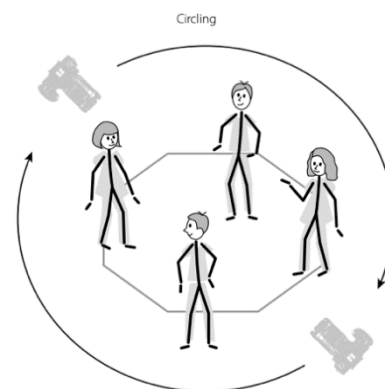


Figure 5.9: The camera will move around the table to continually reveal each actor at the table as they speak.

Gambar 12 Gerakan Circling

Sumber: (Andersson, 2015)

Gerakan yang berputar di sekitar sekelompok orang dengan berputar-putar menggunakan *dolly* bergerak atau *360 dolly*. Dapat dilakukan dengan *trek* diatur dalam lingkaran di sekitar subjek, dan saat adegan berlangsung, kamera bergerak mengelilingi subjek (Gambar 12).

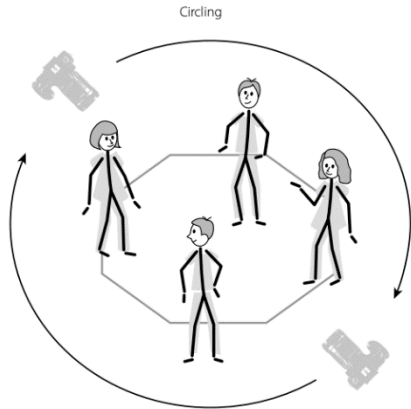


Figure 5.9: The camera will move around the table to continually reveal each actor at the table as they speak.

Gambar 13 Gerakan *Dolly Moves*

Sumber: (Andersson, 2015)

Dolly biasanya bergerak maju atau mundur di *trek* dan atau tetap di *trek*. Dengan menggerakkan lengan yang dapat diangkat atau diturunkan oleh operator, beberapa gerakan dapat dilakukan pada satu waktu yang sama. Bagaimana subjek itu bergerak dalam kaitannya dengan adegan atau aksi (Gambar 13).

Dari sembilan teknik *camera movement* tersebut diterapkan dalam pengambilan gambar video klip profil *dance cover*, dengan gerakan-gerakan kamera yang interaktif yang bertujuan untuk memberikan *mood* visual yang sesuai dan menarik.

PEMBAHASAN

Storyboard

Berikut adalah visualisasi penerapan sketsa *storyboard* di setiap *scene* yang di-*shoot* dalam pengambilan adegan video *dance cover* *Invasion DC* dengan menggunakan teknik *camera movement*.

shot	THUMBNAIL	ACTION	MARKS	TIME
1	INVASION	Upa Invasion Angpa Camera blur Camera pull out		
2		Camera zoomed in Shot from top to bottom for black and white for more energy Shot motion with shot (Shot: Alpha Beta Gamma Delta)		
3		Camera Tracking Alpha zoom in Delta shot Gamma by ACU shot Beta zoom in		
4		Camera zoom in Gamma shot Delta shot Epsilon		
5		Camera shot of table Gamma shot Delta shot Epsilon shot Gamma shot Delta shot Epsilon shot Gamma shot Delta shot Epsilon shot	Mark Mark	
6		Camera Close up Shot center	Mark	

Gambar 14 Sketsa *Storyboard Page 1*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

shot	THUMBNAIL	ACTION	MARKS	TIME
7		Camera zoom in low angle	Tracking	
8		Camera close up to member yang liprapar	Tracking	
9		Camera zoomed in low wide shot		
10		Camera zoomed inception Pull in to close		
11		Wide to close up center person		
12		Camera inception pull out Effect zoom in in head		







Gambar 15 Sketsa *Storyboard Page 2*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021







shot	THUMBNAIL	ACTION	MARKS	TIME
13		Zoom in effect Zoom in effect Zoom in head		
14		Camera tracking Under pull out Close up shot		
15		Camera Pull in to Medium Close up		
16		Camera Medium Shot pull out		
17		Wide shot Camera Panning up to horizon		

Gambar 16 Sketsa *Storyboard Page 3*







Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

shot	PICTURE	ACTIONS	SUBJECT	TIME
18		Camera blur to show swing the hand to show (transition). Close up to repair shoe (cut).		
19		Camera Close up to wide (Zoom out) Push. edit zoom in on the beat.	Freestyle	
20		Camera Wide shot		
21		Camera Close up cut to center.		
22		Camera Wide shot edit zoom in on the beat		
23		Camera Medium close up.		







Gambar 17 Sketsa Storyboard Page 4
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

shot	PICTURE	ACTIONS	SUBJECT	TIME
30		Camera side angle zoom. edit zoom in.		
31		Camera Wide Shot Pull out & Push in Zoom edit		
32		Camera Pull out wide shot		
33		Close up shot		
34		Zoom out fast to wide shot.		
35		Camera Side angle kick. edit zoom out.		







Gambar 20 Sketsa Storyboard Page 7
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

shot	PICTURE	ACTIONS	SUBJECT	TIME
24		Wide Shot. Pull in & Pull out edit Zoom on beat		
25		Camera Move dari kanan ke kiri Push in.		
26		Camera Wide Shot to Medium Close up Pull in + Zoom		
27		Push out & Push in Camera Wide Shot		
28		Camera Close up Center.		
29		Wide Shot edit Zoom in.		


Gambar 18 Sketsa Storyboard Page 5
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

shot	PICTURE	ACTIONS	SUBJECT	TIME
36		Camera Wide to Medium Close up. Zoom in edit.		
37		Close up Shot		
38		Camera Wide Pull out.		
39		Camera Wide Push in Pull out on beat Zoom in Zoom out	Dance break	
40		Camera Circling kiri ke kanan Center Focus.		
41		Wide Shot edit Zoom in diagonal on beat.		

Gambar 21 Sketsa Storyboard Page 8
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

shot	PICTURE	ACTIONS	SUBJECT	TIME
24		Wide Shot. Pull in & Pull out edit Zoom on beat		
25		Camera Move dari kanan ke kiri Push in.		
26		Camera Wide Shot to Medium Close up Pull in + Zoom		
27		Push out & Push in Camera Wide Shot		
28		Camera Close up Center.		
29		Wide Shot edit Zoom in.		

Gambar 19 Sketsa Storyboard Page 6
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

shot	PICTURE	ACTIONS	SUBJECT	TIME
42		Camera Move ke depan + Zoom in + transisi		

Gambar 22 Sketsa Storyboard Page 10
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

OUT	PICTURE	ACTION	SUBJECT	TIME
43		Opening close up + Wide transition Pull out to end	Vina	Close up
44		Wide shot Push in Pull out Zoom in edit.		
45		Close up shot lalu Panning ke kanan.	Vella	
46		Close up to Wide shot Zoom out fast	Dance Intro	
47		Crane Moves Down to Up up to Down	Dance Intro	
48		Circling Wide to close up	Cipa Rapp	

Gambar 23 Sketsa Storyboard Page 11
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

OUT	PICTURE	ACTION	SUBJECT	TIME
61		Wide Shot	Vina Rapp	
62		Wide Shot to Close up	Cipa Rapp	
63		Close up shot	Cipa end	
64		Inception effect Pull out Framing Composition	Rapp end	
65		Wide Shot Zoom in on beat Zoom out on beat		
66		Camera Pull out Dissolve! transisi	End Pose	

Gambar 26 Sketsa Storyboard Page 14
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

OUT	PICTURE	ACTION	SUBJECT	TIME
49		Close up shot	Cipa Rapp	
50		Pan to left Close up	Vella Rapp	
51		Wide shot Push in	Vella Rapp	
52		Wide shot circling to pan	Vella Rapp	
53		Close up	Vella	
54		Wide shot		
54		Crane tracking wide shot	Vella end	

Gambar 24 Sketsa Storyboard Page 12
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

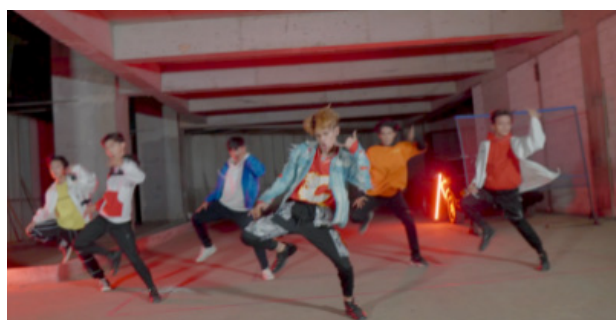
OUT	PICTURE	ACTION	SUBJECT	TIME
67		Camera move pull out shot action finale End up!		
68		Crane Wide Shot all shot transition all with zoom in + zoom out		
69		Motion Shot of Circling		
70		Crane wide shot Pull out Pan in + zoom in settle		
71		Camera move Pull out		
72		Pull out		

Gambar 27 Sketsa Storyboard Page 15
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

OUT	PICTURE	ACTION	SUBJECT	TIME
55		Wide shot to close up Zoom in edit.	Nadya Bridge	
56		Wide Shot crane Pull out Push in.	Nadya	
57		tracking Close up	Nadya	
58		Close up pull out to wide side Inception effect	Rapp	
59		Close up wide motion	Vina Rapp	
60		Close up shot in tracking.		

Gambar 25 Sketsa Storyboard Page 13
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Karya Utama dan Camera Movement



Gambar 28 Scene 1/2 (00:00:57)
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Pada scene Gambar 28 digunakan camera movement zoom in dengan sedikit penggunaan rotasi ke arah kanan agar pergerakan kamera seolah mengikuti gerakan penari. Hal ini menimbulkan kesan goncangan

pada hentakan kaki *dancer* secara kompak mengikuti ritme musik yang dinamis dan *powerfull*.



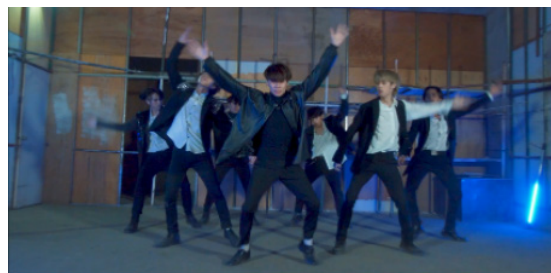
Gambar 29 *Scene 1/2* (00:00:57)
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Scene Gambar 29 menggunakan *camera movement tracking* agar kamera seakan bergerak mengikuti posisi salah satu penari yang menjadi subjek utama. Hal itu memberikan kesan bahwa penari di depan inilah yang menjadi pusat perhatian sebagai *point of interest* yang dilihat *audience* karena gerakannya yang cukup menjadi pembeda di detik 57.



Gambar 30 *Scene 2/1* (00:01:12)
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Scene Gambar 30 menggunakan *camera movement pull out* agar gerakan kamera dapat menjauh secara lebih agresif sesuai dengan *beat* lagu. Pergerakan kamera ini bertujuan untuk mengungkapkan atau memberikan gambaran elemen yang ada dalam video serta penonton yang menyaksikan video tersebut dapat merasakan perbedaan gerakan kamera (Andersson, 2015).



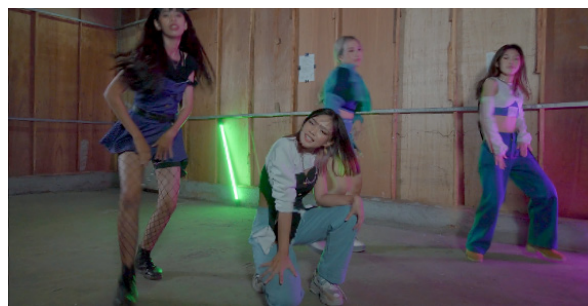
Gambar 31 *Scene 2/2* (00:02:36)
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Scene Gambar 31 menggunakan *camera movement panning (whip pan)* agar pergerakan kamera membawa mata penonton berpindah dari objek pertama ke objek berikutnya dengan cepat.



Gambar 32 *Scene 3/1* (00:02:54)
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Scene Gambar 32 menggunakan *camera movement panning (whip pan)* agar pergerakan kamera membawa mata penonton berpindah dari objek pertama ke objek berikutnya dengan cepat.



Gambar 33 *Scene 3/2* (00:03:10)
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Scene Gambar 33 menggunakan *camera movement circling*. Kamera memutar objek dari arah kiri menuju kanan, tetapi titik fokus tetap di tengah.

Hal ini agar pergerakan kamera dapat menunjukkan keseluruhan dalam video dan membuat pandangan penonton menjadi lebih luas. Selain itu, agar penonton dapat menjelajahi objek yang terdapat dalam video tersebut (Andersson, 2015).



Gambar 34 *Scene 3/3* (00:04:45)
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021

Scene Gambar 34 menggunakan *camera movement dolly moves* yang digabungkan dengan *zoom in* dan *zoom out*. Tujuannya agar secara emosional, penonton ikut merasakan keseruan gerakan semua penari.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan perancangan video klip profil mengenai Invasion DC, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *camera movement* memberikan dampak signifikan terhadap visual videografi dari sisi keselarasan yang harmonis pergerakan kamera, musik, dan tari. Hal ini terlihat dari hasil visual videografi yang sudah ditonton oleh semua tim *dancer* dan *audience* yang turut menyaksikan, sepakat menyatakan bahwa keselarasan video menjadi lebih selaras, dan kualitas video dalam nuansa gerakan yang disajikan menjadi lebih maksimal. Video yang dibuat oleh Invasion DC sebelumnya kurang memaksimalkan penggunaan teknik *camera movement* sehingga perancangan video klip profil ini dibuat dengan memaksimalkan teknik *camera movement* seperti *push-in*, *pull-out*, *dolly moves*, *panning*, *tilt*, *zooming*, *tracking*, dan *circling* untuk menghasilkan video yang lebih selaras dengan musik dan mirip dengan lagu K-pop asli itu sendiri (Andersson, 2015). Video ini juga membuat agar orang yang menonton dapat merasakan *feel* dalam lagu dari permainan *lighting*, *editing*, hingga *camera*

movement. Dengan adanya nuansa baru video klip profil ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan generasi muda dari usia 15 tahun sampai dengan 20 tahun terhadap komunitas Invasion DC.

Perancangan video klip profile komunitas K-pop *dance* Invasion DC Jakarta dengan teknik *camera movement* dapat dijadikan referensi teknikal *shooting* videografi/gambar bergerak bagi videografer yang ingin membuat karya serupa, dengan penerapan *camera movement* dapat menjadi referensi cara pengambilan kamera untuk *shooting* sebuah video khususnya video klip. Karya-karya rekam digital saat ini sangat disenangi oleh anak-anak muda sebagai wadah berekspresi dalam berkarya.

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji ataupun merancang sebuah karya *shooting* mengenai videografi dari sudut pandang teknik komposisi ataupun penerapan tata cahaya dengan alternatif *camera movement* lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih khususnya untuk Program Studi DKV, Universitas Bunda Mulia; para pihak yang turut terlibat dalam membantu terlaksananya penelitian ini, yaitu owner dari Invansion DC; para *dancer*; tim *support* lapangan; dan semua pihak terkait. Berkat bantuan dan dukungannya penelitian berjudul “Perancangan Video Klip Profil Komunitas K-Pop Dance Invasion DC Jakarta dengan Teknik *Camera Movement*” dapat berjalan dengan baik.

KEPUSTAKAAN

- Adiprabowo, V. D. (2014). *Penciptaan Video Seni Melalui Representasi Kekerasan dalam Program Komedi Televisi “Opera van Java.”* 10(2), 103–112.
- Andersson, B. (2015). *The DSLR filmmaker's handbook: Real-world production techniques.*
- Askurifai, B. (2009). *Jurnalistik Televisi: Teori dan Praktik.* Simbiosis Rekatama Media Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Bangsa, Y. P. A. (2019). *Prinsip Desain Grafis.*
- Dc, I. (2021). <https://invasiondc.com>. <https://invasiondc.com>

- Kurniawan, D. candra, Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pembelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang Dicky Candra Kurniawan 1 , Dedi Kuswandi 2 , Arafah Husna 3. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4, 119–125.
- Kusuma Putra, D., & Ahmad Yahya, dan. (2014).)
1) Mahasiswa Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik Universitas Lampung 2) Dosen Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik Universitas Lampung Jln. *Prof.Sumantri Brojonegoro*, 2(2), 704947.
- Natasya, G., Prasetyo, M. E., & Mulia, U. B. (2022). *Kajian Rancangan Buku Cerita Anak Chaka & Chiki: Mengenal Lovebird*. 1–23.
- Okora, D. D. (2014). *Butterfly: Video Mapping Transformasi Kupu-Kupu sebagai Simbol Transformasi Diri*. 10(2), 113–120.
- Prasetyo, M. E. (2019). *Tugas akhir*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/n4f68>
- Prasetyo, M. E. (2021a). Kajian Komposisi Visual Pada Film Serial Netflix Drama Fiksi Ilmiah Berjudul the 100 Karya Jason Rothenberg. *Jurnal Titik Imaji*, 4(x). <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/download/2802/2104>
- Prasetyo, M. E. (2021b). *Kajian Visual Komposisi Simetris dan Asimetris Fotografi Surreal Fashion Karya Natalie Dybisz*. 293–301. <http://repository.upnjatim.ac.id/id/eprint/2920>
- Pungkiawan, P. R., Televisi, J., Seni, F., & Rekam, M. (2022). *Film Dokumenter Potret Rhythm of Saman*. 18(1), 59–66. <https://journal.isi.ac.id/index.php/rekam/article/view/4886/2607>
- Putri, D. (2013). *Memahami Elemen Elemen Dalam Desain*. <https://idseducation.com/memahami-elemen-elemen-dalam-desain/>
- Respati, 2014. (2014). *Transformasi Media Massa Menuju Era Masyarakat Informasi di Indonesia*. 9, 39–51.
- Sunarya, L., Apryllia, P., & Isnaini, S. (2016). Design Video Profile Based Multimedia Audio Visual and Broadcasting As a Media Promotion. *CCIT Journal*, 9(3), 318–327. <https://doi.org/10.33050/ccit.v9i3.467>
- Zagita, N. I., & Sukandar, R. (2021). Pandangan Masyarakat Indonesia Terhadap Budaya Korea Selatan: Studi Kasus Manhwa Noblesse pada Aplikasi Line Webtoon. *COMMENTATE: Journal of Communication Management*, 1(1), 78. <https://doi.org/10.37535/103002120216>