



CHOP

B E A T

**PERANCANGAN
VIDEO FEATURE
"CHOPEF BEAT"**



STSRD VISI

**David Yogi Pratama
01171013**

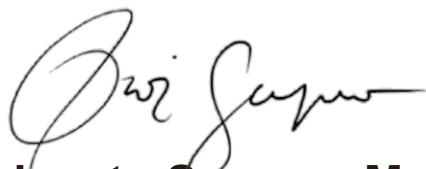
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG DIPLOMA-III (D3)
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
2020**

PERANCANGAN VIDEO FEATURE “CHOPEF BEAT”

Penyajian akhir ini telah diuji dan dipertahankan
di depan Dewan Penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
jenjang Diploma III
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
pada tanggal 28 Juli 2020
di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia



Dewan Penguji



Dwisanto Sayogo, M. Ds
Pembimbing/Anggota



Wahyu Tri widadijo, M. Ds
Ketua/Penguji

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Tuhan yang maha esa atas rahmat dan karunia-Nya yang dilimpahkan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyajian akhir ini yang berjudul “Video Feature Chopef Beat” tepat pada waktunya. Penulis menyadari bahwa penyajian akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai umpan balik positif demi perbaikan di masa mendatang. Harapan saya semoga karya ini bermanfaat bagi masyarakat luas dan khususnya para pecinta musik hip-hop di Indonesia. Akhir kata penulis berharap agar karya bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Klaten

David Yogi Pratama

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan kesempatan kali ini, dengan kerendahan hati saya ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT
2. Kedua Orang Tua dan Keluarga
3. STSRD Visi Indonesia
4. Bpk. Dwisanto Sayogo, M.Sd
5. Hidayat Wisnu Hanggara (Chopof Beat)
6. Teman teman DKV D3 2017
7. Teman teman STSRD Visi

DAFTAR ISI

Kata pengantar

Ucapan Terima Kasih

Daftar Isi

I. Deskripsi Diri

-Minat Utama	1
-Skill Unggulan	2
-Contoh Karya	3
-Kesimpulan	4

II. Latar Belakang Masalah

-Latar Belakang Masalah	5
-Data Obyek Perancangan	6
-Analisa S.W.O.T	7
-Kesimpulan	8

III. Konsep Desain

-Sinopsis	9
-Storyline	10
-Storyboard	12

IV. Proses Desain

-Referensi Desain	20
-Proses teknis	22
-Editing	24
-Final Desain	25

-Daftar Pustaka	29
-----------------------	----



BAB I

- Minat Utama
- Skill Unggulan
- Contoh Karya
- Kesimpulan

MINAT UTAMA

Dalam Ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV), terdapat banyak pilihan pengembangan minat yang akan dipilih, salah satunya adalah bidang video. Namun dalam memilih video sendiri dibagi lagi menjadi beberapa bagian diantaranya adalah *video company profile*, *video feature*, *video clip*, dan video dokumenter dimana setiap video itu sendiri mempunyai ciri khas dan tujuannya masing-masing. *Video feature* misalnya lebih menunjukkan profil-profil subjek yang diangkat seperti perusahaan atau perseorangan secara jujur dan menggunakan kode etik jurnalis. Beda halnya dengan *video clip* yang setiap *scene* akan memvisualkan setiap lirik dari lagu atau musiknya.

Dalam hal ini ada satu yang menarik bagi penulis untuk mengembangkan bakat dibidang Desain Komunikasi Visual (DKV) yang berkonsentrasi di videografi. Melihat banyaknya jenis video yang ada penulis lebih tertarik untuk membuat video *feature* karena sangat efektif untuk mempromosikan perusahaan atau artis dapat menonjolkan nilai *human interest* yang dikemas lebih menarik untuk dijadikan daya tarik utama untuk bisa dikenal oleh banyak orang.

Dari itu semua penulis tertarik untuk mengembangkan bakat dan ilmu di bidang videografi. Karena ketika melihat kembali, media promosi yang dibuat dalam bentuk video mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi para artis tersebut dan pastinya memberikan keuntungan bagi para produsen yang menggunakan media promosi dalam bentuk video. Sehingga penulis sangat tertarik untuk membuat video *feature* yang akan mengangkat profil artis tersebut.

SKILL UNGGULAN

Demi mewujudkan dan menerapkan ilmu yang akan digunakan dalam pembuatan video tentunya ada beberapa *skill* yang mendukung untuk membuat video dalam bentuk aplikasi.

1. Adobe Premiere

Adobe Premiere merupakan salah satu aplikasi editing video yang cukup populer dikalangan para pembuat video selain Adobe After Effect untuk mendukung pembuatan *effect*-nya.

2. Adobe After Effect

Tidak jauh berbeda dari adobe premier, adobe After Effect yang juga *software* pentolan adobe ini sangat membantu dalam pembuatan efek yang menarik.

3. Corel Draw

Software ini berguna untuk *thumbnail* atau membuat aset untuk diekspor ke Adobe Premiere

CONTOH KARYA



Gambar: Video awaydays bali

Merupakan salah satu karya video dokumentasi perjalanan mendukung tim sepakbola PS Sleman yang bertandang ke pulau Bali melawan Bali United yang pernah penulis buat, dalam video tersebut penulis menggunakan konsep video travel dan video dokumenter dari beberapa referensi yang pernah penulis lihat.



Gambar: Video last match home pss

Sama seperti video sebelumnya penulis mendokumentasikan laga PS Sleman vs tirakabo, namun kali ini menggunakan konsep vlog.

CONTOH KARYA



Gambar: Film pendek "Kleptein"

Dalam film pendek tersebut penulis berperan sebagai *DOP (direct of photography)*, dalam film tersebut *framing, lighting, dan angle shot* ditentukan oleh penulis.

Semua contoh karya yang ada diatas tadi bisa di lihat di sini :

https://drive.google.com/drive/folders/1QADcvS_H9FF5jpdGu0sJtflVEVTSqfw3?usp=sharing

KESIMPULAN

Karena dalam pembuatan dan edit video tidak bisa hanya mengandalkan *software* saja tetapi juga harus mempunyai *skill* yang mumpuni dan juga data yang jelas serta akurat demi tercapainya sasaran video yang dibuat maka penulis akan membuat video feature berdasarkan data yang tepat dan akurat.

BAB II

- Latar Belakang Masalah
- Data Obyek Perancangan
- Target Audiens
- Analisis S.W.O.T

LATAR BELAKANG MASALAH

Hip-hop Lo fi musik adalah sebuah *micro-genre* dari musik yang belakangan cukup digandrungi banyak orang di kanal YouTube. Bagi yang setiap hari membuka situs layanan *streaming* itu pasti cukup familiar dengan *thumbnail* yang kerap muncul dengan berlatarkan sebuah foto *anime* serta judul *catchy* pengundang klik. Musik lo-fi sendiri adalah sebuah jargon yang sudah ada sejak lama untuk menggambarkan musik dengan kualitas rekaman yang rendah seperti penggunaan *treble* yang tinggi serta banyaknya *noise* yang terdengar. Mudah-mudahan, seperti mendengar suara saat sedang menelepon. Kira-kira seperti itulah kualitas rekaman yang disajikan musik lo-fi. Salah satu musisi hip-hop lofi di Indonesia adalah Chocef Beat.

Musik hip-hop lo-fi sering atau biasa didengarkan pada saat bersantai, belajar, mengerjakan kerjaan kantor, atau apapun yg membutuhkan fokus yang lebih, karena musik hip-hop lo-fi ini mempunyai frekuensi yang rendah dan melodi yang lembut membuat orang yang mendengarkan menjadi dapat lebih fokus pada pekerjaannya atau pelajaran..Chocef Beat adalah salah satu *beatmaker* musik lofi di Indonesia yang sudah cukup lama

berkecimpung di dunia musik hip-hop lo-fi. Banyak *beatmaker* Indonesia yang mempunyai banyak karya musik hip-hop lo-fi yang terkenal diantaranya adalah Densky9, SicknessMP, Mardial, Indra domdom, dan masih banyak lagi.

Banyaknya *beatmaker* musik hip-hop lo-fi tidak di ikuti oleh informasi tentang profil *beatmaker* tersebut. Hal ini sangat berpengaruh kepada pendengar musik hip-hop lo-fi yang hanya mendengar karya musik sang *beatmaker* buat tanpa mengetahui profil pribadi *beatmaker* atau cara pembuatan musik hip-hop lo-fi itu sendiri. Dalam hal tersebut pembuatan *video feature* yang isinya meliputi profil *beatmaker* dan cara pembuatan musik akan sangat membantu pendengar untuk lebih mengenal sang *beatmaker*. penulis mengangkat Chocef Beat sebagai obyek perancangan dikarenakan *beatmaker* ini mempunyai keunikan tersendiri dan mempunyai karya yang bagus namun kurang terkenal, maka dari itu tujuan penulis mengangkat Chocef Beat ini supaya lebih dikenal lagi oleh audiens.

DATA OBYEK PERANCANGAN



Chopfe Beat adalah nama artis musik hip-hop dari orang yang bernama asli Hidayat Wisnu Hanggara, berumur 26 tahun dan sedang menjalani pendidikan kuliah dengan jurusan arsitektur, Hidayat Wisnu Hanggara atau akrab dipanggil dengan nama Nox ini sudah memproduksi musik digital sejak tahun 2013, mulai memproduksi musik digital dengan alat seadanya bahkan bisa dibilang minim alat produksi, pada tahun 2016 sedikit demi sedikit Nox bisa membeli alat yang layak untuk membuat musik digital, hingga sekarang di tahun 2020 sudah mempunyai alat yang cukup lengkap seperti, *audio interface*, *MPD pad controler*, *keyboard instrumen*, *mikrofon*, *midi controler*, *drum pad*, *headphone*, dan *monitor speaker*. Chopfe Beat sudah memproduksi banyak musik dan mempunyai 1 album *lo-fi beat* dan akan segera merilis album keduanya. Chopfe Beat mempunyai satu *track* yang sangat “boom” di album pertama yang berjudul “it’s fine”, *track* tersebut sudah diputar sebanyak 1,5 juta lebih orang di seluruh dunia. dan juga penulis memiliki relasi yg cukup dekat dengan Chopfe beat, dan juga pada tahun 2013 penulis pernah menjadi talent atau pengisi rap di Estelobo studio yang sekarang sudah berganti nama menjadi Chopfe Beat. Hal inilah yang mendasari serta menjadi ide utama penulis untuk memperkenalkan profile artis *beatmaker* hiphop lofi di Indonesia, terutama Chopfe Beat.

TARGET AUDIENS

1. Demografis:

- Usia : 16-25 Tahun
Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
Pekerjaan : Pelajar dan pekerja
Tingkat ekonomi : C-A

2. Geografis

- Nasional : Indonesia

3. Psikografis

- Kepribadian : Bekerja atau belajar dan mendengarkan musik hip hop lo-fi, suka bersantai di kafe, orang yang santai
Minat : Menyukai musik hip-hop

ANALISIS S.W.O.T

1. *Strenght*/kekuatan

- Mempunyai trafic yang tinggi di kanal *digital stream*
- Sudah bekerjasama dengan label musik
- Alat musik yang sudah lengkap
- mengambil sample musik jazz *oldscholl* dari vinyl

2. *Weakness*/kelemahan

- Belum mempunyai studio sendiri
- Masih menjalani masa kuliah
- Belum dikenal banyak orang

3. *Opportunity*/Peluang

- Chopfe Beat bisa memproduksi musik sebanyak mungkin
- Chopfe Beat bisa mudah memasarkan albumnya
- Chopfe Beat sangat berpeluang menjadi terkenal

4. *Threat*/ancaman

- Masih terganggu dengan kegiatan kuliah
- Kalah saing dengan beatmaker yang sudah lebih lama di skena hip-hop *lofi beat*

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian adalah Chopfe Beat adalah *beatmaker* yang mempunyai *skill* dan karya yang dapat bersaing dan bergaya *vintage* namun karyanya kurang dikenal dan tujuan dari *video feature* ini adalah untuk mengenalkan secara lebih profil sampai karya terbaru dari Chopfe Beat itu sendiri, sehingga audiens mengetahui informasi tentang profil Chopfe Beat dari berapa lama artis ini membuat musik hingga inspirasinya dalam membuat musik.

BAB III

-Konsep Verbal
-Konsep Visual

KONSEP DESAIN

Konsep verbal

1. Sinopsis

Chopfe Beat adalah seorang *beatmaker* dengan nama asli Hidayat Wisnu Hanggara, dia menceritakan siapa dirinya dan bagaimana akhirnya dia memilih untuk menjadi seorang *beatmaker* hip-hop dan juga menceritakan apa yang dia kerjakan sekarang, dari menyelesaikan kuliah hingga memasak album baru yang akan rilis akhir tahun ini, dia juga bercerita tentang siapa *role model*-nya di skena *beatmaker* hip-hop dari dalam negeri hingga luar negeri, selain menceritakan siapa dirinya dan musiknya Chopfe Beat juga memperlihatkan bagaimana proses dia membuat musik hip-hop.

**project* penyajian akhir ini sebenarnya mempunyai konsep awal *shooting* yang berlatar *outdoor*, dengan latar belakang *outdoor* dan menampilkan artis yang sedang menceritakan tentang dirinya penulis bermaksud menampilkan suasana santai. Namun karena pandemi dan semua tempat wisata ditutup akhirnya demi kesehatan dan untuk memutus rantai penyebaran covid-19 penulis memutuskan *shooting* di dalam studio.

2. Storyline





No	Video	Audio	Durasi
1	Kamera: LS Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS)	"Saya hidayat wisnu hanggara, saya orang dibalik chopef"	4 detik
2	Opening tittle "chopef"	Background musik "chopef-deep wood"	7 detik
3	Kamera: LS,MS,CU Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS) Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (angle dari samping MS) Wisnu memainkan alat musik (CU)	Wisnu menjawab pertanyaan "siapa chopef?" wisnu menjawab dia adalah seorang mahasiswa arsitek yang menyukai musik hip-hop	8 detik
4	Kamera: CU Wisnu memainkan MPD (CU) Text: "SEJAK KAPAN MENGENAL HIP-HOP?"	Background musik "chopef-deep wood"	3 detik
5	Kamera: LS,MS,CU Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS) Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (angle dari samping MS) Wisnu memainkan alat musik (CU)	Wisnu menjawab pertanyaan "sejak kapan mengenal hip-hop?" membicarakan bahwa wisnu mengenal hip-hop dari 2010 namun mulai membuat musik pada tahun 2013	14 detik
6	Kamera: CU Wisnu memainkan MPD (CU) Text: "MOMEN APA YANG MEMBUATMU PRODUCING BEAT?"	Background musik "chopef-deep wood"	3 detik
7	Kamera: LS,MS,CU Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS) Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (angle dari samping MS) Wisnu memainkan alat musik (CU)	Wisnu menjawab pertanyaan "momen apa yang membuatmu producing beat?" Membicarakan tentang awal mula wisnu mengenal hip-hop karena teman sekolahnya saat sma.	32 detik
8	Kamera: CU Wisnu memainkan MPD (CU) Text: "KENAPA MEMILIH LO-FI?"	Background musik "chopef-deep wood"	3 detik
9	Kamera: LS,MS,CU Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS) Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (angle dari samping MS) Wisnu memainkan alat musik (CU)	Wisnu menjawab pertanyaan "Kenapa memilih lo-fi?" menjelaskan apa itu lofi dan menjelaskan jika chopef membuat semua musik, namun yang disukai di mikro genre hip-hop lofi	49 detik
10	Kamera: CU Wisnu memainkan MPD (CU) Text: "SIAPA INSPIRASI CHOPEF DALAM MEMBUAT MUSIK?"	Background musik "chopef-deep wood"	3 detik
11	Kamera: LS,MS,CU Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS) Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (angle dari samping MS) Wisnu memainkan alat musik (CU)	Wisnu menjawab pertanyaan "siapa inspirasi chopef dalam membuat musik?" membicarakan inspirasinya dalam membuat musik mulai dari dalam negeri hingga luar negeri	56 detik

2. Storyline






12	Kamera: CU Wisnu memainkan MPD (CU) Text: "APA YANG DIKERJAKAN SEKARANG?"	Background musik "chopef-new days"	3 detik
13	Kamera: LS,MS,CU Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS) Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (angle dari samping MS) Wisnu memainkan alat musik (CU)	Wisnu menjawab pertanyaan "apa yang sedang dikerjakan sekarang?" membicarakan tentang kesibukan wisnu mulai dari kuliah hingga menyaipkan album baru	21 detik
14	Kamera: CU Wisnu memainkan MPD (CU) Text: "BAGAIMANA ALBUM BARUMU?"	Background musik "chopef-new days"	3 detik
15	Kamera: LS,MS,CU Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS) Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (angle dari samping MS) Wisnu memainkan alat musik (CU)	Wisnu menjawab pertanyaan "bagaimana album barumu?" Berbicara soal isi album baru dari Chopef	25 detik
16	Quotes "There'd be days when I wouldn't eat at all because I'd be in the basement working all day. -J DILLA"	Background musik "chopef-new days"	5 detik
17	Credit title: "thanks to chopef much love" "a film by david yogi" dan logo stsrds visi	Background musik "chopef-new days"	6 detik

KONSEP VISUAL




3. Storyboard

no	video	storyboard	audio
1	Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS)		Voice over dan background musik
2	Opening title "chopef"		Background musik
3	Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS)		Voice over dan background musik
4	Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (angle dari samping MS)		Voice over dan background musik





3. Storyboard

5	Wisnu memainkan alat musik (CU)		Voice over dan background musik
6	Text: "SEJAK KAPAN MENGENAL HIP-HOP?"		background musik
7	Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS)		Voice over dan background musik
8	Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (<i>angle</i> dari samping MS)		Voice over dan background musik
9	Wisnu memainkan alat musik (CU)		Voice over dan background musik





3. Storyboard

10	Text: "MOMEN APA YANG MEMBUATMU PRODUKING BEAT?"	<p>MOMEN APA YANG MEMBUATMU PRODUKING BEAT?</p>	background musik
11	Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS)		Voice over dan background musik
12	Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (<i>angle</i> dari samping MS)		Voice over dan background musik
13	Wisnu memainkan alat musik (CU)		Voice over dan background musik
14	Text: "KENAPA MEMILIH LO-FI?"	<p>KENAPA MEMILIH LO-FI?</p>	background musik


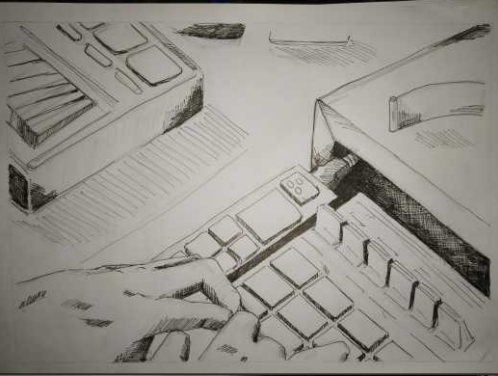


3. Storyboard

15	Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS)		Voice over dan background musik
16	Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (<i>angle</i> dari samping MS)		Voice over dan background musik
17	Wisnu memainkan alat musik (CU)		Voice over dan background musik
18	Text: "SIAPA INSPIRASI CHOPEF DALAM MEMBUAT MUSIK?"	<p style="text-align: center;">SIAPA INSPIRASI CHOPEF DALAM MEMBUAT MUSIK?</p>	background musik
19	Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS)		Voice over dan background musik



3. Storyboard

20	Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (<i>angle</i> dari samping MS)		Voice over dan background musik
21	Wisnu memainkan alat musik (CU)		Voice over dan background musik
22	Wisnu memainkan alat musik (CU)		Voice over dan background musik
23	Text: "APA YANG DIKERJAKAN SEKARANG?"	<p style="text-align: center;">APA YANG DIKERJAKAN SEKARANG?</p>	background musik
24	Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS)		Voice over dan background musik


3. Storyboard

25	Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (angle dari samping MS)		Voice over dan background musik
26	Wisnu memainkan alat musik (CU)		Voice over dan background musik
27	Wisnu memainkan alat musik (CU)		Voice over dan background musik
28	Text: "BAGAIMANA ALBUM BARUMU?"	<p style="text-align: center;">BAGAIMANA ALBUM BARUMU?</p>	background musik
29	Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (LS)		Voice over dan background musik

3. Storyboard

30	Wisnu sedang duduk dengan latar belakang alat musik (<i>angle</i> dari samping MS)		Voice over dan background musik
31	Wisnu memainkan alat musik (CU)		Voice over dan background musik
32	Quotes "There'd be days when I wouldn't eat at all because I'd be in the basement working all day. -J DILLA"	<p>THERE'D BE DAYS WHEN I WOULDN'T EAT AT ALL BECAUSE I'D BE IN THE BASEMENT WORKING ALL DAY. -J DILLA</p>	background musik
33	Text "thanks to chopef much love"	<p>THANKS TO CHOPEF MUCH LOVE</p>	background musik
34	Text "a film by david yogi"	<p>-A FILM BY DAVID YOGI-</p>	background musik

3. Storyboard

36	Logo stsrđ visi		<i>background musik</i>
----	-----------------	---	-------------------------



BAB IV

- Refrensi Desain
- Proses Teknis
- Final Desain

REFRENSI DESAIN

Froyonion



Gambar: video froyonion

Kanal Youtube Froyonion menjadi salah satu yang menginspirasi penulis dalam mengambil tugas akhir video feature, salah satu yang alasan membuat penulis terinspirasi dari kanal Froyonion adalah dalam pengambilan gambar dan tone warna yang digunakan. Tone warna yang digunakan di Froyonion ini cukup banyak warna namun sangat cocok dengan konsep yang dibawakan.

REFRENSI DESAIN

Indoartnow



Gambar: video Indoartnow

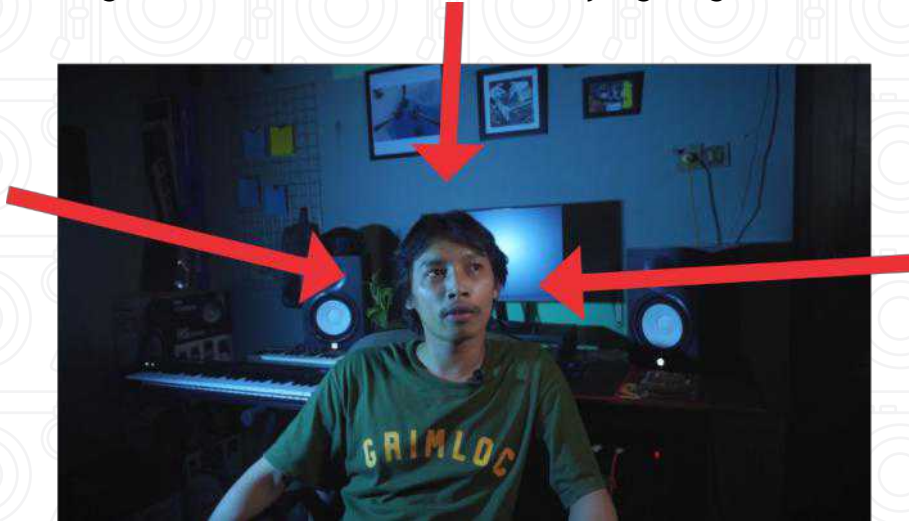
Selain Froyonion, kanal Indoartnow juga menjadi salah dua yang menginspirasi penulis dalam membuat karya. Salah satu alasan penulis terinspirasi dari kanal Indoartnow adalah pengambilan gambar yang sangat simple dan pas dan isi dari video yang sangat informatif.

PROSES TEKNIS

Lighting

Three point lighting

Teknik *three point lighting* digunakan oleh penulis karena proses pengambilan gambar dilakukan didalam studio yang sangat minim cahaya.



Kamera

Pengambilan gambar dilakukan menggunakan 2 kamera *mirrorless* Sony a6000 dengan lensa kit dan 1 canon 600d 50mm. Pengambilan gambar adalah salah satu aspek yang penting dalam proses produksi *shooting*. Ditunjukkan untuk memberikan informasi letak objek dan untuk menyajikan sebuah sentuhan artistik tersendiri.

A. Long shot (LS)

Shooting dilakukan dari jarak jauh, digunakan untuk penekanan terhadap lingkungan sekitar atau *setting* dalam *scene*.



PROSES TEKNIS

Kamera

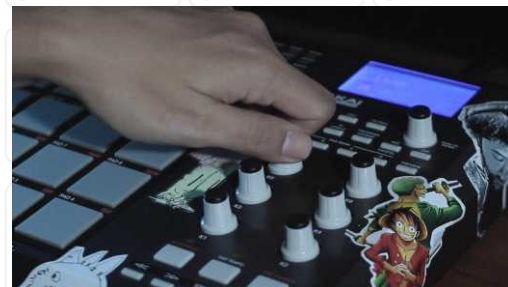
B. *Medium shot (MS)*

Shooting untuk membuat *frame actor*. *Medium shot (MS)* bisa digunakan untuk memperjelas kegiatan aktor, baik saling berhadapan dan atau saling berinteraksi satu sama lain.



C. *Close up (CU)*

Shooting diambil dari jarak dekat. digunakan untuk memperlihatkan ekspresi atau mimik wajah dari actor. Memperhatikan detail objek, atau untuk mengarahkan penonton pada suatu elemen yang dipentingkan.



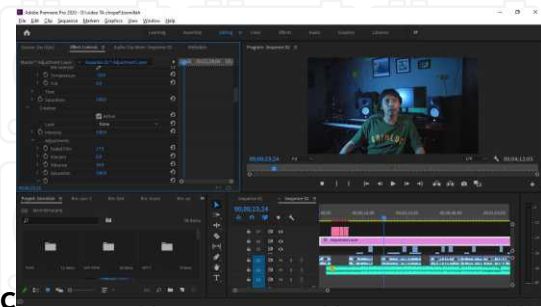
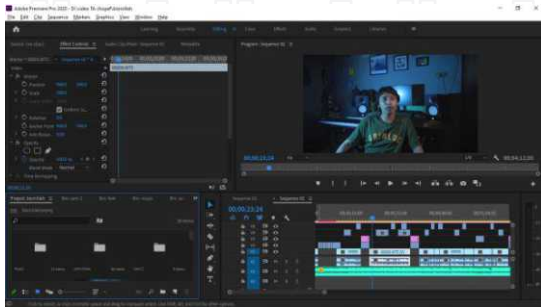
PROSES TEKNIS

Edit

Dalam Proses editing penulis menggunakan dua software yaitu, Adobe Premiere Pro 2020 dan Adobe After Effect 2020. Setiap *software* mempunyai kelebihan dan kelemahannya masing-masing serta mempunyai perannya masing-masing juga dalam setiap proses editing.

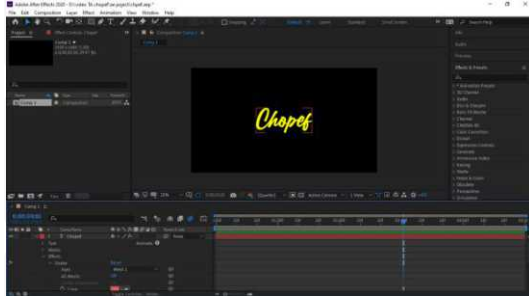
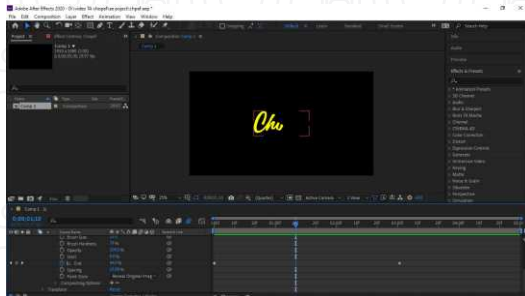
A. Adobe Premiere Pro 2020

Adobe Premier digunakan untuk mempermudah dalam proses penggabungan setiap *scene* menjadi satu kesatuan *sequence* yang utuh termasuk juga dalam menambahkan efek audio, transisi, *text* sederhana dan proses *coloring* atau pewarnaan serta *finishing* dan *render*.



B. Adobe After Effect 2020

Adobe After Effect digunakan untuk mempermudah dalam proses pembuatan text "Chopof" dengan menggunakan efek *write on*.



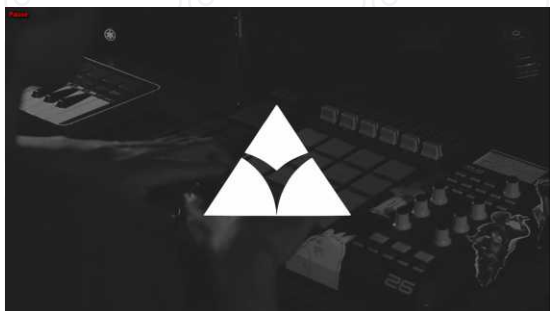
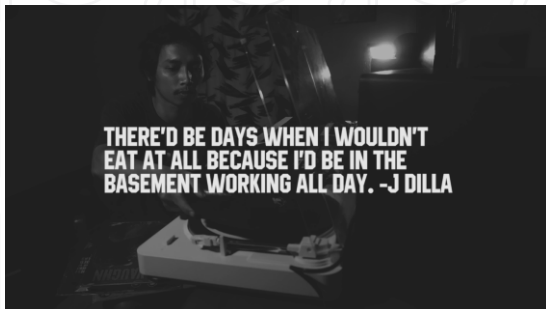
FINAL DESAIN

Movieboard



FINAL DESAIN

Movieboard



FINAL DESAIN

Movieboard



DAFTAR PUSTAKA

<https://www.idntimes.com/hype/entertainment/monika-dini-m/fakta-tren-musik-lo-fi-rileks-c1c2>

<https://www.kaskus.co.id/thread/58cbfe375c7798ec778b4570/lo-fi-hip-hop--sebuah-nada-kehidupan-kaum-urban/>

<https://www.hipwee.com/list/lo-fi-genre-musik-yang-saat-ini-digandrungi-kau-m-millennials/>

https://www.vice.com/id_id/article/594b3z/bagaimana-lo-fi-hip-hop-radio-to-relaxstudy-to-menjadi-fenomena-baru-di-youtube

<http://jurnalposmedia.com/tenangkan-hari-dengan-genre-musik-lofi8813-2/>

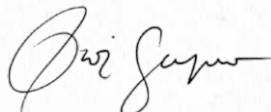
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN PERANCANGAN AKHIR
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : David Yogi Pratama NIM 01171013
SEMESTER : 6 TAHUN AKADEMIK : 2017
JUDUL PA : Video Feature Chopex Beat
PEMBIMBING : Dwisanto Sayogo, M.Ds

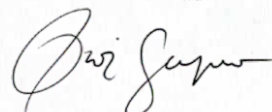
TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
Kamis 19-3-20	- Skrip video feature "chopex beat"	- Bab I	DS
27-3-20	- Laporan Bab I	- memperbaiki Bab I Tulisan kurang meyakinkan	DS
16-4-20	- Laporan Bab I	- Lanjut Bab II	DS
30-6-20	- Laporan Bab II	- Perbaiki penulisan	DS
13-7-20	- konsultasi karya	- Video terlalu panjang	DS
14-7-20	- konsultasi karya	- lanjut Bab III dan IV	DS
15-7-20	- Bab III	- Perbaiki SWOT	DS
17-7-20	- Bab IV	perbaiki tata tulis	DS

Ketua Jurusan :



(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

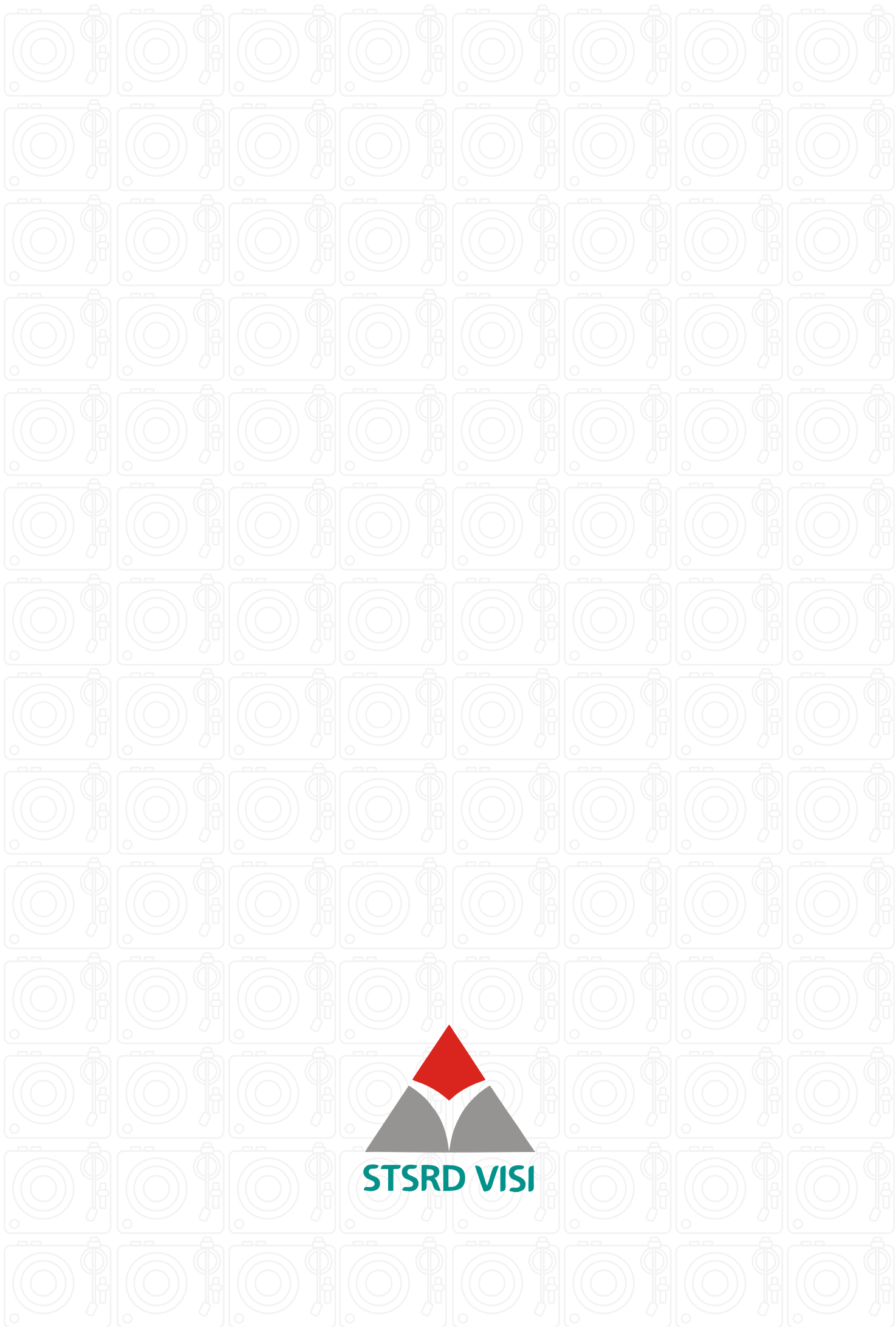
Pembimbing,



(..... Dwisanto Sayogo, M.Ds.....)

DOKUMENTASI SIDANG





STSRD VISI