

## **Penggunaan Karakter Game untuk Pembuatan Cover Video Musik**

Yulia Ardiani  
Staf TIK ISI Denpasar  
yulia@isi-dps.ac.id

### **Abstrak**

Kemajuan teknologi dalam pembuatan video musik kian meningkat dan beberapa video musik kini menggunakan tatanan unik dan menarik untuk memikat mata penikmat musik. Salah satu kiat menarik yang digunakan untuk meramaikan industri hiburan terutama di dunia musik yaitu banyak orang menyajikan ulang sebuah lagu dengan video menarik. Untuk penikmat hiburan game, salah satu cara mereka menikmati musik dengan menyajikan ulang lagu tersebut. Penyajian ulang lagu tersebut bisa disebut dengan cover lagu, cover lagu tersebut bisa dengan merubah alunan nada dari musik itu sendiri atau pun mengajikan kembali dengan video yang beragam. Penyajian cover musik dengan video pun bisa bermacam, salah satu dengan karakter game yang diinginkan.

Kata Kunci : Karakter Game, Cover Video Musik

## **Pengertian Permainan (Game)**

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategistrategi yang rasional. Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasibersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi. (Febriyanto Pratama Putra, 2012)

## **Karakter Game**

Game dibagi atas beberapa genre, dan setiap genre pun memiliki karakternya masing masing, diantaranya yaitu :

1. *Action* atau fighting (pertarungan) permainan pada genre yang menunjukkan aksi tembak menembak, memukul maupun tusuk – menusuk, tergantung cerita dan tokoh di dalamnya. Pada permainan jenis ini, karakter pemain memiliki kesan yang tegas, sangar, dan kadang sedikit berandalan.

Contoh : PB (Point Blank), CS (Counter Strike), Naruto, Dragon Ball, Mortal Kombat dan Tekken.

2. *Adventure* (Petualangan) permainan genre ini merupakan permainan yang melakukan penjelajahan seperti memanjat, menelusuri hutan, dan lain sebagainya. Pada permainan jenis ini, karakter pemain biasanya memiliki kesan *traveling* atau pelancong maupun *backpacker*

Contoh : Kings Quest, Space Quest dan LifeAfter

4. *Strategy* (strategi) game strategi biasanya memberikan pemain atas kendali tidak hanya satu orang tapi minimal sekelompok orang dengan berbagai jenis tipe kemampuan. Kebanyakan game strategi adalah game perang. Karakter game pada permainan ini memiliki kesan tegas, berwibawa, adapun juga memiliki kesan yang amburadul. Tergantung tema ceritanya.

Contoh : Warcraft, Red Alert.

5. *Simulation* (Simulasi) permainan jenis ini seringkali menggambarkan kehidupan dunia nyata dan diaplikasikan di game. Permainan genre ini selayaknya hidup dari awal lahir yang tidak memiliki apa-apa hingga menjadi konglomerat penguasa bisnis dan lain sebagainya. Karakter pada game ini tergolong biasa karena genre ini menggambarkan kehidupan nyata yang dibawa ke kehidupan virtual.

Contoh: The Sims, Metropolis Mania, Zoo Tycoon.

6. *Sport game* (Olahraga) game ini merupakan adaptasi dari kehidupan nyata, pemain game jenis sport membutuhkan kelincahan dan juga strategi dalam memainkannya. Karakternya bisa dibuat berotot, menyesuaikan ukuran badan, menyesuaikan kemampuan agar sesuai dengan jenis olahraga yang akan dimainkan.

Contoh game tipe ini antara lain, PES (pro evolution soccer), Mario Kart, tenis.

7. *RPG* (Role Playing Game). Permainan ini sesuai dengan terjemahannya, bermain peran, memiliki penekanan pada tokoh/peran perwakilan pemain di dalam game, yang biasanya adalah tokoh utamanya, dimana seiring kita memainkannya, karakter tersebut dapat berubah dan berkembang ke arah yang diinginkan pemain dalam berbagai. Kebanyakan karakter di game ini lebih ke karakter monster atau pun kesatria.

Contoh: Final Fantasy, Dungeon Hunter, Ragnarok

8. *Education* (edukasi). Game edukasi merupakan paket software yang menciptakan kemampuan pada lingkungan game yang diberikan sebagai alat bantu untuk memotivasi atau membantu pelajar untuk melalui prosedur game secara teliti untuk mengembangkan kemampuannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan design visual ataupun animasinya.

Contoh: Puzzle Kids, Cooking Mama

## **Video Musik**

Menurut Moller (2011: 34) menjelaskan bahwa video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu, Video klip modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman.

Kadang video musik ataupun video klip disebut juga kumpulan dari beberapa potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik maupun instrumennya. Hal ini lah yang berfungsi sebagai alat pemasaran atau untuk mempromosikan album rekaman.

Menurut Rabiger (2013: 58) adapun unsur – unsur yang terdapat dalam video musik atau klip, sebagai berikut :

1. Bahasa Ritme (irama)

Irama atau ritme dari musik terdiri dari irama beat, slow beat, fast beat atau middle beat. Ini pun akan menentukan bagaimana isi dari video yang akan digarap.

2. Bahasa Musikalisasi (instrument musik)

Penggarap atau pembuat video musik yang disebut juga *video clipper* harus mempunyai wawasan mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan musik agar dapat menyesuaikan dengan video musik yang akan dibuat.

3. Bahasa Nada

Lebih memperhatikan aransemen dari musik itu sendiri agar sesuai dengan lantunan video musik.

4. Bahasa Lirik



Seorang *video clipper* juga dituntut mempunyai sebuah imajinasi visual terhadap lagu walaupun tidaklah harus secara verbal. Ini berfungsi untuk mencocokkan suasana video musik dengan lirik yang ditembangkan. Seperti contoh jika ada lirik yang mengungkapkan kata 'cinta' maka sebagai simbolisasi tidak harus dengan bunga, atau hati. Bisa saja berupa kertas (surat), benda kenangan, air (cinta yang mengalir) atau bahkan dengan tarian kontemporer.

5. Bahasa Performance (penampilan)

Dalami karakter musik dan lirik yang ada didalamnya untuk memahami apa yang akan ditampilkan.

## Pengkajian Ulang atau (Cover Video Musik)

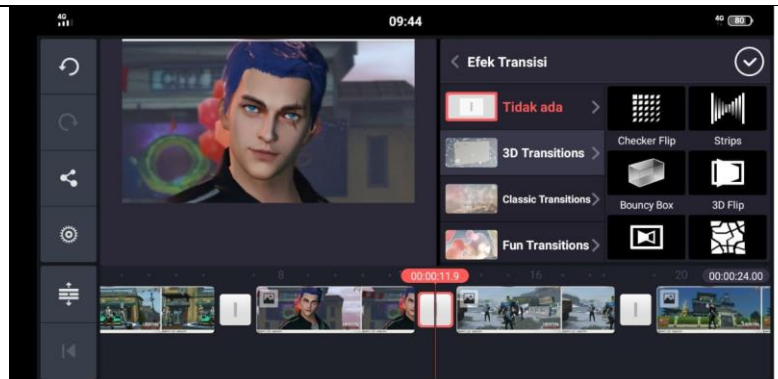
Berikut tahapan pembuatan video cover yang menggunakan karakter game LifeAfter bergenre action/shooting dan adventure. Pengeditan video ini pun menggunakan media *handphone* (telepon genggam) dengan dibantu aplikasi gratis yang bernama kenmaster.

Tahapan	Tampilan
Merekam gerak pada player sesuai lirik lagu	
Mengumpulkan semua video yang akan di masukan ke aplikasi	

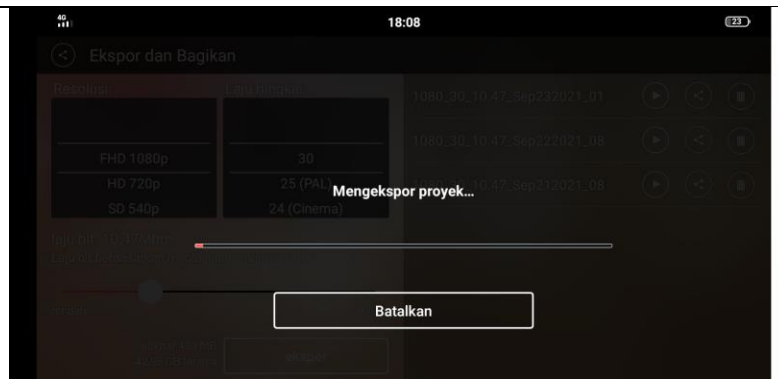
Menggabungkan part –part video yang terekam (menggunakan salah satu aplikasi kinmaster)



Menambahkan transisi dan melakukan proses editing video



Menyelesaikan proses editing dengan cara ekspor atau video cover



## Daftar Pustaka

Dan, Moller. 2011. *Redifining Music Video*. California: Major Written Assessment.

Putra ,Febriyanto Pratama. 2012. "*Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity 3D dan Bahasa Pemrograman C#*". Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rabiger, Michael dan Mick Cherrier. 2013. *Directing Film Techniques And Aesthetics*. Burlington: Focal Press.