



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran umum

Web series “Oh ma guy!” merupakan sebuah proyek yang penulis kerjakan sebagai media promosi bagi *client* yakni DAV Foods dengan produk “Oh ma grain!”. Dalam proses pengembangan ide, *client* meminta agar dibuatkan sebuah *web series* yang memiliki *genre romance drama*. Serta di dalamnya disisipkan *look korean drama*. Dengan demikian dalam karya penulisan ini, penulis akan menggunakan metode penelitian kualitatif.

Menurut Creswell (seperti yang dikutip oleh Semiawan, 2010) metode penelitian kualitatif merupakan sebuah pendekatan atau penelusuran suatu informasi atau data berupa kata atau teks yang kemudian akan dianalisis. Dari hasil analisis data tersebut akan disimpulkan dan akan menghasilkan suatu penggambaran, deskripsi ataupun dapat berupa tema. Hasil penelitian tersebut akan disajikan dalam bentuk sebuah laporan (hlm. 5).

3.2. Latar belakang perusahaan

DAV Foods merupakan sebuah Usaha Kecil dan Menengah (UKM) yang dibentuk pada tahun 2016. DAV Foods memiliki sebuah produk utama yaitu Oh Ma Grain! *snack* sehat tetapi masih dapat dinikmati oleh banyak masyarakat. Awal mula munculnya sebuah produk Oh Ma Grain! dikarenakan DAV Foods ingin mengubah

cara masyarakat Indonesia dalam hal mengkonsumsi makanan ringan dari yang tidak sehat menjadi sehat.

3.3. Posisi Penulis

Dalam pembuatan proyek tugas akhir penulis memiliki *job desk* sebagai *director of photography* (DP). Seperti yang disampaikan oleh Brown (2016) DP dalam proses praproduksi harus melakukan diskusi dengan sutradara dan *production designer* dalam membicarakan suatu bentuk visual yang ingin dicapai. DP juga memiliki tugas utama dalam hal pemilihan kamera, lensa dan pencahayaan untuk mewujudkan suatu karya visual yang sudah disepakati. Pada saat produksi DP mempunyai tanggung jawab untuk menjaga kontinuitas yang terdapat pada sebuah *frame* dan memastikan setiap hal teknis seperti segitiga *exposure* dan sebagainya. Kemudian dalam pasca produksi DP memiliki tugas untuk berkomunikasi dengan *editor* terutama dalam hal pewarnaan visual, agar *editor* dapat mengerti *look* seperti apa yang diinginkan oleh DP (hlm. 325-326)

3.4. Peralatan

Adapun peralatan yang penulis gunakan dalam proyek tugas akhir dari melakukan riset visual hingga proses produksi, yakni;

1. Perangkat keras: *laptop* (Asus G751JY)
2. Perangkat lunak: Google Chrome, Microsoft Word, Cine Tracer, Photoshop
3. Buku-buku perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara
4. Kamera Sony A7III
5. Lensa G-Master 24-70mm F2.8

6. Lensa *G-Master 70-200mm F2.8*
7. *Apature 120D*
8. DJI-Ronin C
9. *Tripod Libec*
10. LED *Swit*
11. LED *Apature* kecil
12. *Black Flag*
13. *Color Gel* (biru dan oranye)
14. *Filter ND variable*

3.5. Tahapan kerja

Pada proyek tugas akhir, penulis menjalankan tahapan kerja yang harus dilewati terlebih dahulu. Tahapan awal yang dilakukan ialah bertemu dengan *client* untuk mendiskusikan mengenai produk dan proyek yang akan dibuat. Tahapan tersebut disebut akan dicatat dalam sebuah *form* yang disebut sebagai *creative brief*. Berangkat dari sebuah *creative brief* penulis pun melakukan tahapan selanjutnya seperti, perancangan visual yang akan dicapai.

1. *Creative brief*

- a. *Client*

Usaha Kecil dan Menengah (UKM) DAV Foods yang memiliki produk Oh Ma Grain! UKM ini didirikan oleh 3 orang salah satunya, Devina. UKM ini memiliki tempat produksi sekaligus kantor pemasarannya

yang bertempat di Rukan Crown J21, Green Lake City - kota Tangerang, Banten.

b. *Background/Overview*

DAV Foods menciptakan sebuah produk yang diberi nama Oh Ma Grain! berawal dari tiga anak muda Indonesia yang menimba ilmu di Sydney, Australia dengan jurusan *food technology*. Mereka ingin membuat makanan ringan yang menyehatkan. Mereka berpikir ini bisa menjadi sebuah jawaban bagi masyarakat Indonesia yang ingin memakan makanan ringan tanpa khawatir untuk sakit seperti, radang tenggorokan dan sebagainya. Hal ini juga bisa menjadi suatu peluang yang besar bagi mereka dikarenakan tak banyak di Indonesia yang menghadirkan makanan ringan yang sehat tetapi tetap memiliki cita rasa yang dapat dinikmati.

c. *Who are your competitors?*

DAV foods memiliki kompetitor yang bisa dikatakan cukup besar dikarenakan persaingan dalam hal makanan ringan. Namun, jika dikhususkan kedalam makanan ringan yang sehat. Mereka memiliki kompetitor seperti Snack Happy-Pop, dan keripik buah.

d. *What is the key benefit of your product over your competitors?*

Oh ma grain! memiliki beberapa keuntungan yang tidak dimiliki oleh kompetitor lainnya sehingga bisa dikatakan ini menjadi kekuatan yang dimilikinya, seperti:

- Makanan ringan yang dibuat tidak melalui proses goreng dan panggang. Melainkan melalui proses *popping*.
- Bahan utama yang digunakan dalam pembuatannya ialah biji-bijian seperti beras coklat dan putih.
- Meskipun Oh ma grain! memiliki banyak varian rasa tetapi tidak menggunakan MSG dalam pembuatannya.
- Makanan ringan ini dapat dinikmati dari anak-anak hingga orang dewasa.

e. *Purpose/Objective/Goal*

DAV foods memiliki sebuah tujuan melalui munculnya makanan ringan yang sehat ini, yaitu ingin merubah persepsi masyarakat Indonesia bahwa sehat itu tidak harus mahal dan sehat sebenarnya bisa sangat *affordable*.

f. *What's the single most important to say*

Adapun hal penting yang ingin disampaikan sehingga menjadi *tagline* pada produk Oh ma grain! yaitu *smarter snack & choice*.

g. *What are the supporting rational and emotional 'reasons to believe and buy?'*

- Menjadi salah satu pilihan makanan ringan yang sehat.
- Tidak menggunakan bahan pengawet, tanpa MSG serta cara pembuatannya pun tidak dipanggang dan digoreng. Melainkan, melalui proses *popping*.

- Makanan ringan ini akan dikonsumsi oleh anak-anak hingga dewasa.
- Produk Oh ma grain! ini sangat mudah didapati karena dapat dipesan melalui *online* ataupun *offline* di berbagai outlet seperti pusat kebugaran dan supermarket.

h. *What else will assist creative development?*

Dalam produknya Oh ma grain! DAV foods melakukan pengiklanan melalui *social media* yaitu Instagram.

i. *Target audience*

Adapun target market yang ingin dicapai oleh DAV foods seperti dibawah ini:

- Perempuan muda yang masih berada dibangku SMP (sekolah menengah pertama) hingga ke jenjang kuliah, serta ibu-ibu muda yang ingin anaknya memiliki makanan ringan yang sehat.
- Dengan pendapatan berkisar > Rp. 5.000.000.- per bulan.
- Bertempat tinggal di daerah urban.
- Dengan *behavior*, ingin mempunyai hidup yang sehat, serta diet.

j. *Schedule*

Adapun jadwal kegiatan yang akan dilakukan dibeberapa waktu ke depan seperti Pada bulan february 2019 kemarin, DAV foods pada produknya oh ma grain! akan menghadirkan 2 rasa baru seperti jagung bakar dan mie goreng. Kemudian dalam hal media informasi, mereka akan melengkapi setiap informasi mengenai produk oh ma grain! di

waktu mendatang mereka akan membuat produk baru yang berasal dari biji-bijian juga pastinya. Namun berupa *cereal drink* yang cocok sebagai sajian sarapan.

k. *The idea*

Web series “Oh My Guy!” yang akan ditayangkan di Instagram sebanyak sembilan episode dan memiliki durasi sekitar 2-4 menit. *Web series* ini juga bukan hanya sebagai media beriklan mengenai produk. Namun, akan menghadirkan nilai edukasi seperti cara mudah dan menyenangkan untuk hidup sehat yang seimbang antara olahraga dan diet makanan. Serta *web series* tersebut diharuskan memiliki *look korean drama, comedy, drama* dan *romance*. Maka dari itu, timbul sebuah *logline* dan sinopsis seperti dibawah ini:

l. *Logline* dan Sinopsis

Logline: Seorang wanita yang ingin mendapatkan kalungnya kembali, tetapi ia harus berkencang dengan lelaki yang baru ia temui.

Statement: Untuk mendapatkan sesuatu, semua butuh perjuangan.

CINDY (24) sedang melakukan diet mati-matian demi seorang laki-laki bernama ALEX (25). Cindy merasa tidak enjoy dengan diet yang dia lakukan, tetapi ia tetap berkorban agar ia bisa mengurangi berat badannya dengan cepat. Saat Cindy sedang berolahraga di kamarnya, ia mendapatkan sebuah notifikasi dari media sosial Alex tentang keberadaan Alex. Cindy langsung bergegas menuju ke cafe.

Cindy menuju ke cafe tetapi tidak disangka dia bertemu dengan SEORANG PEREMPUAN (25) yang sedang berjalan dengan Alex. Di saat itu juga, Cindy kecewa. Ia memesan seluruh makanan yang ada di restoran itu dan makan sambil menangis. Di sisi lain ada VAREL (25) yang diam-diam memperhatikan Cindy. Varel pada hari itu kebetulan sedang melakukan kencan buta dengan MARTHA (25), tetapi ia lebih tertarik untuk melihat Cindy daripada ngobrol dengan pasangan kencan butanya.

Setelah selesai melakukan kencan buta dan hari sudah mulai malam, Varel melihat Cindy terkulai di mejanya. Varel mencoba membangunkan Cindy tetapi tidak ada jawaban dan ia juga melihat sekelilingnya untuk mencari bantuan tetapi nihil. Akhirnya Varel memutuskan untuk membawa Cindy ke rumah sakit.

Saat dalam perjalanan menuju ke rumah sakit terdekat, tiba-tiba Varel mendengar suara aneh. Ketika ia menoleh ke arah kirinya, Cindy sedang menganga dan mendengkur. Varel hanya dapat tertawa melihat kejadian itu, sekali lagi Varel mencoba untuk membangunkan Cindy, tetapi tetap tidak ada respon. Akhirnya Varel memutuskan untuk membawa pulang Cindy. Sesampainya di rumah, Varel mencoba untuk menidurkan Cindy dikamarnya, tetapi saat digendong kalung Cindy tersangkut di kancingnya. Akhirnya Varel mencoba melepaskan kalung itu dari Cindy dan menyimpannya.

Keesokan harinya Cindy bangun dan ia belum menyadari bahwa ia berada di rumah orang asing hingga Varel muncul. Cindy segera pergi dari rumah Varel karena kaget. Saat ia keluar dari rumah Varel, ia melihat Martha. Cindy tidak menghiraukan Martha, tetapi Martha kaget melihat Cindy keluar dari rumah Varel. Sesampainya di rumah, Cindy sedang melihat kotak biru yang ada di mejanya, dimana terdapat surat-surat. Cindy mengambil dan membaca salah satu surat dari kotak tersebut. Ia ingin memegang kalungnya dan baru menyadari bahwa kalungnya sudah tidak ada di lehernya.

Cindy mendatangi rumah Varel pagi hari keesokannya, tetapi tidak ada yang membukakan pintu. Ternyata Varel sedang berada di belakang Cindy sambil mendengarkan celotehannya. Varel menegur Cindy dan menanyakan maksud kedatangannya. Cindy mengatakan bahwa tujuannya untuk mencari sebuah kalung yang mungkin tertinggal atau terjatuh di rumah Varel. Varel mengatakan ia melihat kalung itu, tetapi ia tidak mau memberikannya kepada Cindy kalau ia tidak mau kencan dengannya sebanyak 10 kali. Cindy tidak setuju dan Varel balas mengancamnya, hingga akhirnya terjadi kesepakatan yaitu 5 kali.

Di pertemuan pertama, Cindy di jemput di tempat mereka janji. Cindy masuk ke mobil Varel dan mau membuka cemilan. Varel menghentikannya dan menggantikannya dengan Oh Ma Grain!. Varel juga berkenalan dengan Cindy di pertemuan pertama ini, tapi Cindy tidak diberi tahu oleh Varel ke mana tujuan kencan pertama mereka ini.

Tiba-tiba saja, Cindy sampai di sebuah gym dan ia disuruh mengganti pakaiannya oleh Varel. Varel membantu Cindy untuk melakukan olahraga.

Tidak berbeda jauh dengan sebelumnya, di pertemuan ke-2 ini pula, mereka berdua jogging bersama-sama. Di sore harinya, Varel mengantarkan Oh Ma Grain! dan makanan sehat untuk Cindy ke rumahnya. Tetapi ada sesuatu yang ganjil di pertemuan ke-3, Cindy yang menunggu Varel tak kunjung datang akhirnya memutuskan untuk pergi ke rumah Varel. Sesampainya di sana, Cindy melihat Martha menggandeng lengan Varel. Cindy yang kesal melihat hal tersebut langsung pergi begitu saja.

Pada kencana keempat, Cindy menjadi sangat-sangat jutek kepada si Varel. Cindy yang ingin meminta penjelasan tentang Martha menarik ucapannya kembali karena malu dan langsung keluar dari mobil Varel lalu masuk ke rumahnya. Tetapi Varel yang mendengar pertanyaan Cindy ingin menjelaskannya. Varel mencoba untuk terus menghubungi dan membunyikan bel rumah Cindy hingga Cindy keluar dari rumahnya. Cindy akhirnya mendapat penjelasan dari Varel. Varel mengembalikan kalung Cindy dan ia mengucapkan selamat ulang tahun kepada Cindy, ternyata Varel adalah teman lama Cindy yang dulu memberikan hadiah kalung itu kepadanya. Keesokan harinya Cindy bangun dan ia belum menyadari bahwa ia berada di rumah orang asing hingga Varel muncul. Cindy segera pergi dari rumah Varel karena kaget. Saat ia

keluar dari rumah Varel ia melihat Martha, perempuan yang menjadi teman kencan butanya. Cindy tidak menghiraukan Martha, tetapi Martha kaget melihat Cindy keluar dari rumah Varel.

2. Perancangan visual

Pada tahapan ini, penulis ketika sudah mendapati naskah yang telah dibuat oleh penulis *scriptwriter* dan disepakati oleh *client*, hal pertama yang harus dilakukan ialah membaca keseluruhan naskah. Hal tersebut dilakukan selain untuk mengetahui cerita, proses membaca itu akan membantu penulis dalam pembuatan *storyboard* sehingga penulis memiliki bayangan saat menciptakan sebuah *shot*. Setelah penulis membaca dan memahami naskah, hal yang selanjutnya dilakukan ialah melakukan riset visual. Riset visual ini dilakukan untuk menambah wawasan penulis dalam mendukung *romance drama* serta mencari referensi *look korean drama*.

a. Riset visual

Penulis melakukan riset visual pada sebuah *series korean drama* yang berjudul “*What’s Wrong with My Secretary Kim?*” yang memiliki *genre romance drama*. Ketika melakukan riset penulis melihat adanya banyak referensi *shot* yang penulis jadikan sebagai acuan dalam perancangan tata kamera. Penulis mengambil beberapa dari banyaknya referensi yang didapat seperti *composition*, *camera angle* dan penggunaan lensa untuk mengandalkan kemampuan *depth of field*.



Gambar 4.1 Referensi *composition* dan *camera angle*
(Sumber: Viu – “What’s wrong with my secretary Kim?”, 2018)

Shot di atas diambil dari *series* “*What’s wrong with my secretary Kim?*” memiliki komposisi yang terbentuk dari sebuah *frame* seperti cermin. Melalui penempatan objeknya juga lebih mengarah pada mengikuti aturan *rule of third*. Dengan demikian arah pandang penonton menjadi terisolasi pada sebuah objek yang ada di dalamnya.



Gambar 4.2 Referensi visual *depth of field*
(Sumber: Viu – “What’s wrong with my secretary Kim?”, 2018)

Lalu, penulis juga melihat terdapat *shot* yang memiliki *depth of field* (DOF) atau pemisah antara *foreground*, *midground*, dan *background*. Hal ini membuat para penonton lebih terfokus pada karakter yang ingin ditonjolkan dalam sebuah *frame*. Hal tersebut dapat terwujud dengan menggunakan lensa yang memiliki kemampuan pemisah yang baik.

Melalui riset visual tersebut, penulis mulai mencari pedoman konsep sebelum melakukan perancangan tata kamera. Penulis menemukan *the conceptual tools of cinematography* yang dilihat sesuai untuk digunakan. Diperkuat oleh ungkapan Brown (2016) ia mengatakan dengan menerapkan konsep tersebut DP dapat menyampaikan pesan dan cerita yang ingin dibangun dalam sebuah karya visual (hlm. 3-12). Adapun dua bagian yang penulis terapkan dari *the conceptual tools of cinematography* dalam proses perancangan tata kamera, yakni *the frame* dan *the lens*. Kedua konsep tersebut penulis pilih dikarenakan sesuai dengan langkah-langkah yang ingin penulis jalankan untuk mendukung *romance drama* pada karya visual.

Brown (2016) menjelaskan *the frame* merupakan sebuah bagian pada sebuah film yang dalam penciptaannya itu memiliki empat hal yang bisa untuk dipertimbangkan. Empat hal tersebut meliputi dari *composition*, ritme, *perspective* dan cerita. Dalam hal ini penulis akan memfokuskan pada satu *point composition* dalam mewujudkan sebuah *look* pada karya visual (hlm. 4). *Composition* itu sendiri diperdalam lagi oleh Herlina (2017) mengenai fungsi yaitu komposisi itu bertujuan untuk memfokuskan suatu objek yang ada dalam sebuah *frame*. *Composition* juga

memiliki 4 ciri yaitu, *rule of third*, *golden ratio*, *diagonal*, dan *line* (hlm. 84-86).

The lens merupakan kemampuan sebuah lensa dimana penggunaannya dapat memanipulasi suatu ruang dan menciptakan sebuah *look* pada karya visual. Brown (2016) juga menjelaskan bahwa lensa memiliki karakteristik seperti menciptakan sebuah tekstur pada sebuah visual. Dalam hal menciptakan sebuah *look* lensa memiliki kemampuan sebagai pemisah *depth of field* yang baik sehingga dapat menciptakan efek *bokeh* (hlm. 6). Menurut Dole, J., Allen, P. V., Silverman, L., & Kroot, K. (2012), ciri lensa yang memiliki kemampuan *depth of field* yang baik itu ketika menggunakan diafragma $f/2.8$.

b. *Recce*

Usai melakukan riset visual, penulis bersama *director* dan *production designer* melakukan kunjungan ke lokasi yang akan dilakukan *shooting* (kamar Cindy dan *café*). Hal tersebut dilakukan agar penulis dapat melihat keadaan lokasi, sehingga penulis mengetahui peletakan kamera dan peralatan apa saja yang memungkinkan untuk digunakan saat *shooting* nanti. Disamping itu, penulis juga melakukan komunikasi dengan *production designer* seperti yang dikatakan oleh Brown (2016) untuk bekerja sama menciptakan sebuah *look* yang diinginkan melalui visual.

c. Perancangan *shotlist* dan *storyboard*

Setelah penulis melihat kondisi dan situasi lokasi yang akan dilakukan *shooting*. Langkah selanjutnya ialah membuat *shotlist* dan *storyboard*.

Dengan adanya *shotlist* dan *storyboard*, akan mempermudah saat proses *shooting* jadi tim terutama penulis tahu apa saja yang ingin diambil adegannya. Saat pembuatan *shotlist* penulis menggunakan *Excel*. Sedangkan pembuatan *storyboard* penulis sebagian dnegan bantuan foto dan menggunakan *software Cine tracer*. Berikut daftar beberapa *shotlist* dan *storyboard* kamar Cindy dan *café* yang akan penulis rancang untuk memiliki *look korean drama style*:

Tabel 4.1 Beberapa *shotlist* kamar Cindy untuk mendukung *romance drama*

<i>Episode</i>	<i>Scene</i>	<i>Shot</i>	<i>Shot type</i>	<i>Camera angle</i>	<i>Description</i>	<i>Note</i>
2	7	4	MCU	<i>Eye level</i>	Cindy merasa kehilangan kalungnya	Refleksi cermin, terdapat <i>bokeh</i> dari lampu natal.
5	1	6	MCU	<i>Low angle</i>	Cindy melihat surat dan menoleh ke arah suara bel.	<i>Bokeh</i> pada bagian <i>background</i> .
6	6	1	MCU	<i>Eye level</i>	Cindy membanting diri ke Kasur dengan kesal	
5	6	6	MCU	<i>Eye level</i>	Cindy menggunakan <i>lipstick</i> . Bersiap-siap untuk pergi kerumah Varel.	Refleksi Cermin.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tabel 4.2 Beberapa *shotlist café* untuk mendukung *romance drama*

<i>Episode</i>	<i>Scene</i>	<i>Shot</i>	<i>Shot type</i>	<i>Camera Angle</i>	<i>Description</i>	<i>Note</i>
1	6	1b	CU		Cindy melambaikan	

				<i>High angle</i>	tangan untuk menyapa Alex	
1	6	27	LS	<i>High angle</i>	Martha datang menghampiri Varel. - Terlihat Cindy yang sedang murung. – Marta dan Varel berbincang.	
1	8	5	MCU	<i>Eye level</i>	Varel membayar bill dan bergegas pergi meninggalkan tempatnya.	Pada bagian <i>foreground</i> ada sedikit Pundak Cindy.
1	8	7	MCU	<i>Low angle</i>	Ekspresi Varel yang terkejut melihat kearah Cindy.	Pada bagian <i>foreground</i> terlihat badan Cindy.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ketika penulis telah mendapatkan sebuah *brief* dari sutradara dan sebuah naskah dari *scriptwriter* berdasarkan *creative brief* dari *client*. Pada saat itu lah penulis mulai melakukan berbagai riset visual yang sesuai. Salah satu cara yang dilakukan penulis ialah dengan melakukan riset mengenai definisi *romance drama*. Penulis juga menonton seri drama Korea itu sendiri dan menjadikannya sebagai referensi karya visual. Setelah itu penulis mulai berdiskusi dengan sutradara dan *production designer* mengenai *blocking* dan tata ruang yang akan di rancang. Hal ini akan mempermudah saat membuat *floor plan* agar peletakan tata kamera tidak berantakan.

Ketika *floor plan* sudah dibuat, penulis memulai membuat *shotlist* dan *storyboard*. Hal tersebut dilakukan demi memperjelas bayangan visual

yang ingin dicapai dan harus didukung dengan persetujuan bersama. Setelah itu, penulis mulai melakukan pencatatan alat-alat yang sekiranya dibutuhkan dalam produksi untuk mendukung *romance drama*. Setelah itu, penulis melakukan proses pengekseskuan, proses ini dilakukan dengan cara *recce* dan *test camera* agar penulis dan tim dapat bayangan pada tempat produksi nanti. Proses pengekseskuan akan dilakukan beberapa tempat seperti rumah (kamar Cindy, Varel, ruang tengah, teras rumah), dalam mobil, parkir mobil, dan *café*.

3.6. Acuan

Penulis memiliki beberapa referensi seri drama Korea yang dijadikan sebagai acuan untuk mendukung *romance drama* pada *web series* “Oh ma guy!” referensi tersebut diambil pada sebuah seri drama Korea berjudul “What’s wrong with my secretary Kim?” dan “Love Playlist: Season satu”.

1. What’s wrong with my secretary Kim?



Gambar 3.1 Referensi visual *depth of field*

(Sumber: Viu – “What’s wrong with my secretary Kim?”, 2018)

Melalui gambar di atas penulis menggunakannya sebagai referensi karya visual. Karya visual yang diciptakan melalui penggunaan lensa sehingga menciptakan *depth of field* yang baik sehingga memunculkan efek *bokeh* untuk mengisolasi arah pandang penonton pada objek yang ada di dalam *frame*.



Gambar 3.2 Referensi *camera angle* dan *composition*

(Sumber: Viu – “What’s wrong with my secretary Kim?”, 2018)

Penulis juga mengambil referensi *camera angle* dan *composition* untuk mendukung *romance drama* pada karya visual. Melalui gambar di atas terlihat adanya *composition* yang tercipta dengan bantuan elemen refleksi dan *camera angle* yang turut berperan dalam memvisualkan emosi karakter.

2. Love Playlist

Selain drama Korea “What’s Wrong with My Secretary Kim?” penulis memilih seri drama “Love Playlist: Season satu” sebagai acuan dalam perancangannya. Dalam *web series* ini, penulis melihat penggunaan *diagonal composition* untuk menambah sisi drama pada suatu cerita melalui karya visual.



Gambar 3.3 Referensi *diagonal composition*

(Sumber: Youtube – “Love Playlist: Season satu”, 2017)

Selain itu, penulis juga menemukan penggunaan komposisi *frame in frame* dengan menggunakan media cermin untuk menunjukkan bahwa karakter Ji-Won memiliki *personal issue*. Ia merasa bahwa kekasihnya sudah merasa sangat jauh dengannya.



Gambar 3.4 Referensi *frame in frame*

(Sumber: Youtube – “Love Playlist: Season satu”, 2017)

Camera angle juga digunakan dalam *web series* ini untuk menunjukkan keadaan emosi yang dirasakan oleh karakter. Dengan demikian tak hanya melalui ekspresi yang karakter kerahkan untuk dapat menimbulkan rasa empati penonton. Namun, *camera angle* dapat mendukung hal tersebut dengan cara merepresentasikan emosi karakter. Berikut adalah contoh *camera angle* yang digunakan pada Love Playlist;



Gambar 3.5 Referensi *camera angle*

(Sumber: Youtube – “Love Playlist: Season satu”, 2017)

Terlihat karakter wanita yang bernama Ji-Won yang sedang gelisa karena ia merasa bahwa kekasihnya tidak terlalu dekat dengannya saat makan malam bersama dengan teman-temannya. Ji-Won merasa pacarnya lebih akrab dengan teman wanitanya saat itu.

Penggunaan lensa dengan mengandalkan kemampuan *depth of field* pun digunakan dalam *web series ini*. Kemampuan tersebut digunakan untuk mengerahkan mata penonton pada suatu karakter yang ada.



Gambar 3.6 Referensi *visual depth of field*

(Sumber: Youtube – “Love Playlist: Season satu”, 2017)



Gambar 3.7 Referensi *visual depth of field*

(Sumber: Youtube – “Love Playlist: Season satu”, 2017)

Selain itu, kemampuan lensa *depth of field* tersebut juga bisa digunakan untuk memunculkan efek *bokeh* pada suatu visual yang digunakan untuk memfokuskan suatu karakter.