

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Corporate Video PT. Purinusa Jayakusuma adalah tugas akhir dari kelompok Ardor Production. *Corporate video* PT. Purinusa Jayakusuma memiliki konsep perumahan yang cocok untuk keluarga kecil ataupun pasangan muda. *Corporate video* ini menggunakan format *montage*, penulis berperan sebagai *sound designer* yang bertugas untuk menata suara dan membuat musik dalam *corporate video*. Dalam *corporate video* PT. Purinusa Jayakusuma tidak menggunakan dialog dan hanya menggunakan *voice over* dan musik saja, sehingga penulis lebih fokus dalam *film scoring*. Sebagai *film scorer* bertanggung jawab dalam membangun sebuah emosi atau *mood* dalam sebuah film termasuk *corporate video*.

Dalam penulisan laporan skripsi penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Creswell (2008), penelitian metode kualitatif merupakan suatu pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami suatu masalah yang sentral. Dengan metode kualitatif dapat digunakan untuk menemukan sesuatu sebagai dasar untuk mencapai tujuan tertentu. Penulis melakukan penelitian secara literatur melalui buku-buku yang membahas tentang musik dan *corporate video* untuk mendukung konsep perancangan musik dalam *corporate video* dan penulisan. Selain itu, penulis melakukan pencarian data referensi musik dari sebuah film atau iklan yang akan di analisa oleh penulis untuk menghasilkan sebuah data yang membantu perancangan konsep “*mood* keluarga”.

3.2. Latar Belakang Perusahaan

PT. Purinusa Jayakusuma merupakan perusahaan yang berkelana dalam bidang perumahan salah satunya adalah Aryana Karawaci. Aryana Karawaci terdiri dari delapan cluster seluas 25 Ha dengan lokasi yang strategis. Aryana Karawaci memiliki banyak fasilitas *waterpark*, ruko-ruko pertokoan, *water treatment plan*, dan lain sebagainya.

3.2.1. Sinopsis

Terdapat sebuah pasangan muda yang sedang mencari rumah dan datang ke kantor *marketing* Aryana Karawaci. Kemudian adegan dibagi ke dalam *montase* tiga cluster Aryana Karawaci yang baru beserta dalam fasilitas didalam rumah dan fasilitas di dalam cluster tersebut. Pasangan muda tersebut akhirnya berjabat tangan dengan *marketing* Aryana Karawaci untuk membeli rumah tersebut.

3.2.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada produksi *corporate video* PT. Purinusa Jayakusuma sebagai *sound designer*, yang bekerja untuk menata suara dan *music scoring* dalam *corporate video* PT Purinusa Jayakusuma. Penulis harus membuat musik untuk membangun suasana atau “*mood* keluarga” dengan menerapkan *music theory* tentang dinamika musik, *scale*, dan akor pada *corporate video* PT Purinusa Jayakusuma

3.2.3. Peralatan

Berikut merupakan beberapa peralatan dan *software* yang penulis akan gunakan selama proses produksi *corporate video* PT Purinusa Jayakusuma :

1. Laptop (OMEN HP 15-dc1090tx)



Gambar 3.1. Laptop OMEN HP 15-dc1090tx
(Dokumen Pribadi)

Laptop ini akan digunakan oleh penulis untuk melakukan segala proses *post production* dan *production composing music*. OMEN HP 15-dc1090tx memiliki CPU Intel i7-9750H dan GPU Nvidia GTX 1650, yang dapat menjalankan proses pekerjaan penulis dengan lancar tanpa ada masalah.

2. *MIDI Controller* (AKAI MPK Mini MK3)



Gambar 3.2. *MIDI Controller* AKAI MPK Mini MK3
(Dokumen Pribadi)

AKAI MPK Mini MK3 merupakan alat pembantu penulis dalam proses pembuatan musik. AKAI MPK Mini MK3 terdiri dari 25 *velocity-sensitive keys* yang akan berpengaruh dengan kekuatan dalam menekan kunci note tersebut, dengan ini penulis dapat terbantu untuk mencapai *scale* yang diinginkan oleh penulis. AKAI MPK Mini MK3 juga memiliki sepuluh jarak oktaf yang memiliki tombol naik dan turun oktaf, dengan ini penulis dapat memiliki banyak pilihan dalam memproduksi musik yang diinginkan.

3. *Headphone* (Audio Technica ATH-M40X)

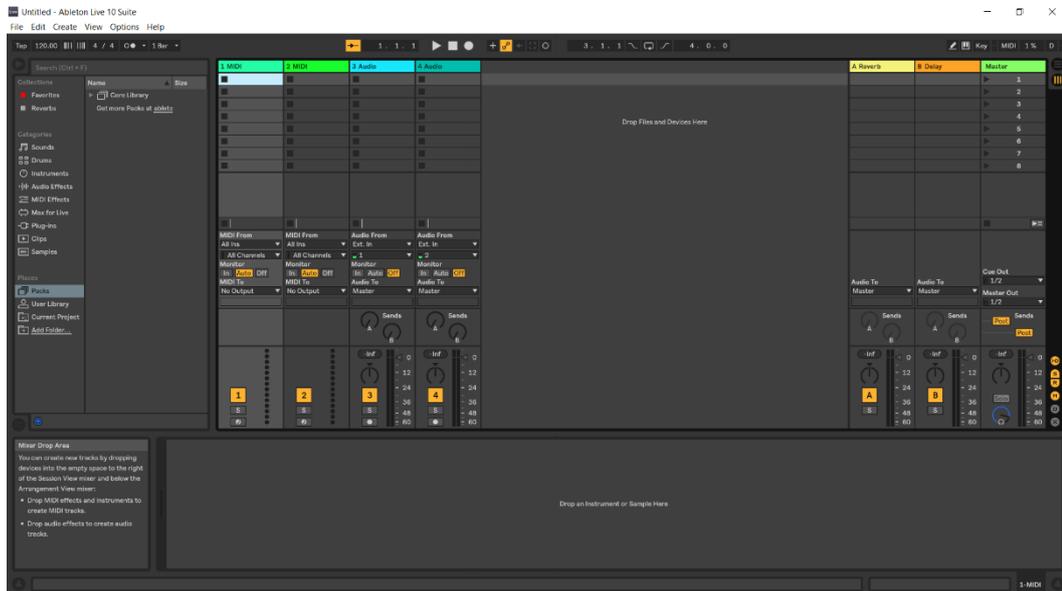


Gambar 3.3. *Headphone* Audio Technica ATH-M40X

(Dokumen Pribadi)

Audio Technica ATH-M40X merupakan *headphone closed-back dynamic* dengan driver 40 mm, *Frequency Response* 15-24000 Hz, *Sensitivity* 98 dB, dan *Impedance* 35 ohms. Dengan spesifikasi seperti itu penulis dapat melakukan proses pembuatan musik karena karakter suaranya yang *flat* dapat membantu penulis untuk mendengarkan suara lebih detail dan isolasi suara yang baik untuk menghilangkan suara dari luar *headphone*.

4. Ableton Live 10



Gambar 3.4. Workspace Ableton Live 10
(Dokumen Pribadi)

Ableton Live 10 adalah *digital audio workstation* (DAW) yang dibuat oleh Ableton untuk kebutuhan instrumen untuk *live performances*, *composing*, *recording*, *arranging*, *mixing* dan *mastering*. Penulis akan menggunakan Ableton Live 10 untuk melakukan produksi musik, *mixing* dan *mastering*.

3.3. Tahapan Kerja

Tahapan yang penulis lakukan, pertama penulis melakukan riset dan mencari referensi-referensi musik yang sesuai dengan konsep *corporate video*. Penulis membuat *scoring draft* 1 sepanjang dua puluh detik untuk memberi referensi kepada klien dan rekan produksi yang lainnya, sehingga dapat berdiskusi tentang hasil dan konsep yang penulis ingin capai. Penulis akan menggunakan *software* Ableton Live 10 untuk memproduksi *music scoring*.

3.3.1. Client Brief

Penulis memberikan konsep, referensi dan contoh *draft* 1 musik penulis yang sudah buat kepada klien. Setelah klien paham dan setuju dengan konsep penulis sampaikan maka penulis dapat melanjutkan tahap selanjutnya.

3.3.2. Proses Pra-Produksi

Penulis dan tim membuat konsep secara bersama untuk mendapatkan kesatuan konsep yang benar. Penulis memutuskan untuk membuat konsep musik yang dapat membangun *mood* keluarga atau kehangatan. Penulis juga membuat konsep *voice over* karena merupakan salah satu tugas dari *sound designer*, dalam masa pra-produksi juga sudah menentukan voice actornya.

3.3.3. Proses Produksi

Pada proses produksi penulis merangkap sebagai *production assistant* yang bertugas untuk membantu proses tim produksi agar proses produksi berjalan dengan baik dan efisien. Penulis menjadi *production assistant* dikarenakan konsep dalam *corporate video* tidak menggunakan audio dan seluruh video hanya menggunakan *voice over* dan musik. Penulis juga ikut serta dalam proses produksi untuk memonitoring pengambilan gambar agar penulis dapat paham dan bisa menerapkan konsep musiknya yang sesuai dengan visual.

3.3.4. Proses Pasca-Produksi

Dalam proses pasca-produksi penulis melakukan proses memproduksi musik, *editing*, dan *mixing*. Pada proses ini tentunya penulis mencoba untuk menerapkan

teori-teori yang telah dikumpulkan dan *draft* musik yang penulis sudah buat. Namun dalam proses pembuatan musik penulis membutuhkan visualnya sudah berbentuk *fine cut* dan sudah *picture lock*, agar penulis dapat menyesuaikan durasi lagu dan penempatan perubahan lagu yang tepat. Namun sembari menunggu hasil dari *editor* penulis melakukan produksi musik dan mencari referensi untuk lebih mematangkan konsep yang penulis ingin terapkan.

3.4. Acuan



Gambar 3.5. Iklan *Samsung Connected Living*
(<https://www.youtube.com/watch?v=TGVOG8scGjU>)

Dalam proses pembuatan *music scoring* untuk *corporate video* PT. Purinusa Jayakusuma. Penulis memiliki referensi untuk menjadi acuan penulis dalam memproduksi *music scoring*, penulis menggunakan referensi dari iklan *Samsung Connected Living*.

Penulis menggunakan iklan *Samsung Connected Living* karena musik yang digunakan dapat membangun tema keluarga yaitu hangat dan senang. Video

Samsung Connected Living memiliki konsep musik yang ingin menunjukkan kebersamaan dan keluarga seperti konsep video tersebut. Penulis membuat iklan *Samsung Connected Living* sebagai acuan karya penulis, dengan menggunakan unsur musik dan *mood* yang ingin dibangun.