

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya ini merupakan *music video* dengan durasi 3 menit 19 detik dengan format 1920x1080 (*Full HD*). Dengan tema serial Money Heist, dan *genre* komedi.

Konsep Karya



Gambar 3.1 Referensi film
(Sumber: Money Heist serial film)

Music video ini dibuat berdasarkan serial Money Heist, yang merupakan serial mengenai beberapa perampok yang menggunakan kostum *jumpsuit* berwarna merah dan topeng. *Music video* ini dibuat dengan tujuan mempromosikan *season* baru dari serial Money Heist yang belum lama tayang.

Untuk menunjukkan konsep serial Money Heist dalam *music video* ini, artis pada *music video* ini menggunakan kostum yang sama dengan kostum tokoh pada Money Heist, dan juga menyanyikan lagu *remix* dari lagu Money Heist Bella Ciao. *Plot* pada *music video* ini juga menggunakan referensi dari Money Heist. Dimana pada *music video* ini, artis-artis yang menggunakan kostum dari Money Heist, merencanakan perampokan pada rumah Eyang Titiek. Latar yang digunakan juga

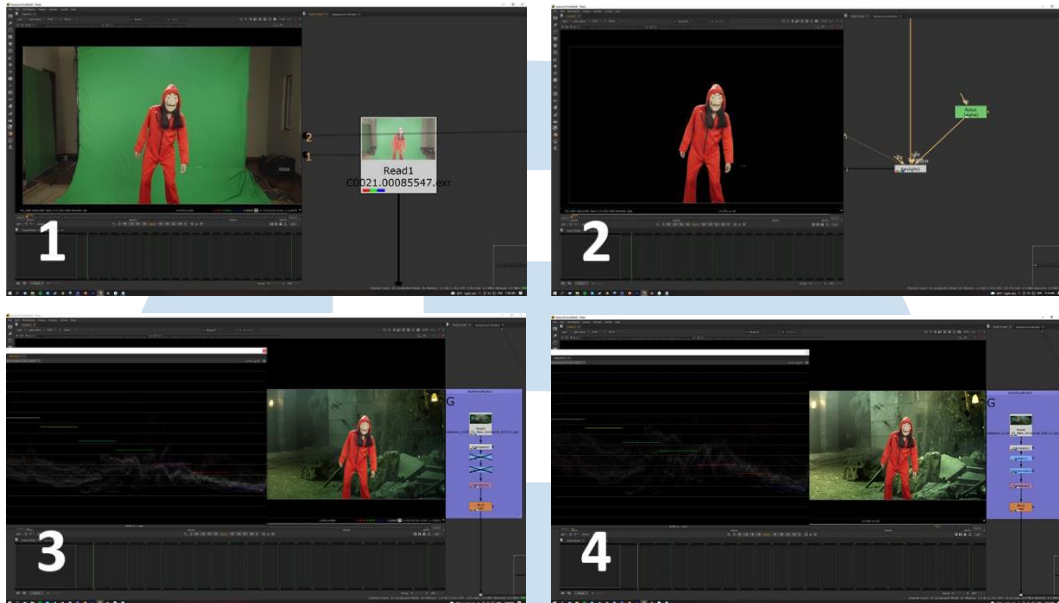
menggunakan latar yang ada pada serial Money Heist, sehingga proses *shooting* banyak menggunakan *green screen*.

Color correction dilakukan untuk menyamakan *foreground* (tokoh) dengan *background*. Meskipun film serial Money Heist merupakan film dengan warna kontras yang tinggi dengan warna yang cukup *dark* dan *gloomy*, seperti yang terlihat pada gambar 3.1. Namun pada *music video* ini, tidak menggunakan konsep warna seperti itu, tetapi menggunakan warna cerah karena merupakan *video* komedi. *Color correction* yang dilakukan pada tokoh hanya sebatas agar warna dari *red jumpsuit* (kostum) yang digunakan tokoh, menjadi warna yang mirip dengan warna kostum tokoh dalam film Money Heist.

Tahapan Kerja

Pada saat pengerjaan, *supervisor* pertama memberikan *brief* yang didapat pada penulis. Tujuan pembuatan *music video* ini adalah untuk mempromosikan *season* baru dari serial Money Heist. *Deadline* yang diberikan untuk pengerjaan *online editing* adalah 3 hari, dimulai dari tanggal 16 September.

Setelah mendapat *brief*, yang pertama penulis lakukan adalah memberikan beberapa *adjustment* pada aset teks yang didapat dalam bentuk *photoshop*, seperti merubah *font*, dan kalimat. Lalu saat sudah *offline lock* pada tanggal 16 September, penulis dan *supervisor* mulai melakukan proses *online editing*. Penulis melakukan proses *keying green screen* menggunakan aplikasi Nuke. Setelah itu penulis mengerjakan animasi teks menggunakan Adobe AfterEffects. Setelah semuanya sudah jadi, tahap yang dilakukan selanjutnya adalah menggabungkan hasil *keying green screen* dengan animasi teks dalam Blackmagic design Fusion.



Gambar 3.2 Tahap Kerja
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

1. Pre-production:

a. Ide atau gagasan

Penulis diberi *brief* akan *music video* yang akan dikerjakan oleh *supervisor*. Tujuan pembuatan *music video* ini adalah untuk mempromosikan *season* baru dari serial *Money Heist*.

b. Observasi

Penulis melakukan observasi dari serial *Money Heist* untuk mempelajari warna dan suasana dari serial *Money Heist*, agar dapat diterapkan dengan baik pada hasil pengerjaan *music video*.

2. Post-production:

a. Keying Green screen

Setelah *offline lock*, penulis pertama memulai melakukan proses *keying green screen* menggunakan *software* Nuke. Melihat *footage* yang ada merupakan *footage green screen*, penulis melakukan proses *keying* dengan menggunakan *node keylight*, yang merupakan *node* khusus untuk *keying* berdasarkan warna. (Brinkmann, Ron. 2005).

Dapat dilihat pada gambar 3.2 gambar ke-2, dengan menggunakan *node keylight* pada *software* Nuke, terlihat bahwa penulis dapat

menghilangkan *green screen* pada *footage*. Namun, karena *green screen* yang ada tidak memenuhi layar, *node keylight* tidak dapat menghilangkan sisa *background* yang masih terlihat. Sehingga yang dilakukan penulis adalah untuk menggunakan *polygon* dan menyambungkannya pada *OutMatte* yang berguna untuk menghilangkan apapun yang berada dalam *masking polygon* tersebut.

Setelah *green screen* sudah bersih, penulis kemudian melakukan proses *spill suppression* untuk menghilangkan noda-noda cahaya hijau dari pantulan *green screen*. Pada tahap ini, penulis tidak hanya menghilangkan warna *spill* hijau, tetapi juga mengganti warna tersebut menjadi warna yang mendekati dengan tokoh dan *background*. (Brinkmann, Ron. 2005).

Agar tidak terjadi perubahan warna akibat *node keylight*, penulis menggunakan hasil *alpha* dari *keylight* untuk *masking* pada *footage* awal. Penulis melakukan tahap tersebut dengan menggunakan *node shufflecopy*. Meskipun bila dilihat pada hasil tetap terlihat keseluruhan *footage* dan belum terpotong *masking*, tetapi *alpha* dari *keylight* sudah disalin menggunakan *node* tersebut. Untuk memotong sisa *background* yang ada, penulis menggunakan *node premult* yang memiliki operasional $r = fg + bg * (1 - fg.alpha)$, yang merupakan operasional untuk memotong *background* dengan *alpha* yang dimiliki *foreground*. (Kainz, Florian. 2009).

b. *Color Matching*

Setelah selesai mendapatkan hasil *keying green screen* yang bersih, penulis kemudian menggabungkan hasil tersebut dengan *background* yang ada. Setelah itu penulis menyesuaikan warna *background* pada tokoh menggunakan *node grade* dan *colorcorrect* dengan melihat *histogram* agar mendapat hasil yang akurat. (gambar 3.2 nomor 3).

Color matching yang dilakukan lebih berfokus untuk menyamakan *background* dengan *foreground*. Agar mendapatkan hasil yang akurat, proses tersebut dilakukan dengan menggunakan bantuan dari *histogram*.

Dengan menggunakan *histogram*, kita dapat melihat *value* HSV (*Hue*, *Saturation*, *Value*) dalam bentuk kurva, sehingga kita dapat menyamakan kurva *foreground* dan *background* agar mendapatkan hasil yang akurat. Selain dari itu terdapat beberapa *adjustment* warna pada tokoh yang dilakukan dengan mengganti parameter *gain*, *lift*, *gamma*, dan juga *temperature*, agar kostum *red jumpsuit* yang digunakan memiliki warna merah yang sama dengan kostum film Money Heist. Juga terdapat tambahan dari klien, untuk menambahkan warna merah pada tokoh sehingga fokus lebih didapat pada tokoh.

c. *Continuity*

Meskipun terdapat cukup banyak *shot* Isyana. *Footage green screen* yang ada menggunakan *lighting*, *background*, dan juga posisi yang sama, sehingga *treatment* yang dilakukan sama agar mendapatkan kontinuitas. Untuk mendapatkan kontinuitas tersebut, *node-node* yang dipakai dapat digunakan ulang karena memiliki *lighting* dan *background* yang hampir sama. (Mascelli, Joseph V. 2005). Meskipun *shooting* dilakukan pada *lighting*, dan posisi yang sama, terkadang terdapat beberapa *shot* dimana, warna dan tingkat cahaya sedikit berbeda dari yang lain. Sehingga terdapat beberapa *footage* yang diberikan sedikit *adjustment* pada tingkat cahaya dan warnanya.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA