

3.1 DESKRIPSI KARYA

Penulis membuat karya *music video* yang berjudul “Berjuang atau Menghilang” yang dibuat oleh musisi bernama Fredo Aquinaldo. *Music video* ini juga dibuat dalam rangka pembuatan bahan penelitian tugas akhir. Karya yang akan dibuat memiliki durasi sekitar 6 menit dan memiliki genre pop. Dalam pembuatan karya ini juga menggunakan *narrative video clip*, dimana terdapat *scene introduction* seperti film pendek yang berdurasi 1 menit, lalu berlanjut kepada inti *music video* yaitu lagu “Berjuang atau Menghilang”. *Music video* ini menceritakan tentang Fredo (Pria, 28) seorang pemilik bar yang jatuh cinta dengan pelanggan tetapnya namun cintanya bertepuk sebelah tangan. Fredo juga terjebak pada sebuah dilema yang mengharuskannya memilih antara terus berjuang atau menghilang. *Music video* ini juga memiliki resolusi 4K dengan *aspect ratio* 16:9

3.2 KONSEP KARYA

Konsep Penciptaan : *Music video* berjudul “Berjuang atau Menghilang” yang menceritakan tentang seorang pria mengalami dilema apakah harus berjuang atau menghilang dari cintanya yang bertepuk sebelah tangan

Konsep Bentuk : *Live Action*

Konsep Penyajian Karya : Pada proyek *music video* “Berjuang atau Menghilang” penulis berperan sebagai *sound designer*. Sebagai seorang *sound designer*, penulis bertanggung jawab atas segala jenis *sound* yang ada pada *music video* ini. Penulis lebih berfokus pada *scene introduction music video* ini yang mana *scene* tersebut memiliki dialog antara Bella dan Fredo. Penulis merancang segala jenis *sound* yang akan digunakan dalam *scene* tersebut mulai dari dialog, *foley*, *ambience*, hingga *background music*.

3.3 TAHAPAN KERJA

1. Pra-produksi :

a. Ide atau gagasan

Pada tahap awal, penulis mencari berbagai macam referensi suara yang akan digunakan pada saat pasca produksi. *Music video* ini pun akan menggunakan konsep *narrative video clip*. Penulis juga mendapatkan premis dari lagu ini yaitu dilema dan kebimbangan seorang pria dalam menjalankan hubungan percintaannya. Karena oleh itu penulis dan rekan-rekan setuju untuk membuat gagasan cerita tentang seorang bartender yang menyukai pelanggannya namun bimbang karena cintanya selalu bertepuk sebelah tangan.

b. Observasi

Penulis melakukan observasi dengan menonton berbagai jenis *music video* yang memiliki konsep yang sama yaitu *narrative video clip*. Dengan menonton banyak referensi, penulis bisa memperkirakan apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan *sound design* di masa *post-production*. Sebagai contoh, penulis melihat *music video* “*You belong with me*” karya Taylor Swift.

c. Studi Pustaka

Penulis juga mencari berbagai teori yang berguna untuk membantu penulis seperti teori musik, teori *mood*, dan teori *chord* dalam *background music*. Teori musik penulis kutip dari buku *This Is Your Brain On Music: The Science Of Human Obsession* yang dikarang oleh Daniel L. Dalam buku ini terdapat banyak studi tentang bagaimana otak manusia merespon berbagai macam hal termasuk musik. Teori *mood* penulis kutip melalui buku *The Influential Mind: What the Brain Reveals About Our Power to Change Others* yang dikarang oleh Sharot, dan teori *chord* penulis kutip dari buku *The Jazz Theory Book* yang dikarang oleh Levin M.

2. **Produksi** : Pada masa produksi, penulis bekerja sebagai *sound recordist*. Penulis menggunakan *equipment* yang telah dipinjam dari produser. Penulis menyambungkan *clip on* ke H6N dengan menggunakan *aux to xlr converter*. Dengan jarak yang cukup pendek penulis terpaksa berada dekat dengan *cast* demi mendapatkan suara mereka. Namun suara sekitar sangat berisik dan dikarenakan kami melakukan *shooting* di bar, musik *edm* yang diputar dengan keras pun masuk dan terekam ke zoom h6n. Kami mengambil *scene* dialog pertama - tama lalu beralih ke *scene* lain yang tidak membutuhkan *sound recordist*. Penulis pun membantu menangani *script continuity* bersama dengan *editor*.

3. **Pasca-produksi** : Dikarenakan hasil *recording* yang kurang memuaskan saat *shooting*, maka dari itu penulis melakukan perubahan rencana dengan melakukan ADR (Automated Dialogue Replacement). Jeff Wexler menyatakan bahwa ADR adalah teknik pasca-produksi *audio* yang digunakan untuk merekam ulang dialog yang mungkin tidak dapat digunakan karena terdengar buruk dengan adegan yang dimainkan (Wexler, 2014. 43). Penulis pun melakukan ADR kepada kedua karakter yaitu Fredo yang disuarakan oleh Fredo sendiri, dan Michelle yang disuarakan oleh Maura Aldana. Penulis pun memberanikan diri untuk menggunakan suara Maura Aldana yang tergolong cukup berbeda karena memiliki oktaf yang lebih rendah. Penulis mencoba menggunakan *effect pitch shifter* pada Adobe Audition dan hasilnya cukup realistis bagi penulis. Penulis juga menggunakan BGM Sad Cop Story yang bergenre jazz untuk mendapatkan *mood* sedih dan ambigu karena pada lagu tersebut terdapat *chord minor* dan *chord dominant*. Menurut Levine *chord minor* sering digunakan untuk menciptakan nuansa melankolis (sedih) atau introspektif dalam musik jazz. Ketika digunakan dengan tepat, *chord minor* dapat memberikan dimensi emosional yang mendalam (Levine, 2011. 91).