

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang diciptakan berupa pembuatan *music video* dengan lagu yang telah rilis terlebih dahulu, yaitu *Say That You're Mine* yang merupakan hasil kolaborasi antara Valentine dan JSO. *Music video* ini akan membawakan cerita tentang dua sahabat masa kecil yang tinggal bersebelahan sedang sibuk dengan kehidupan masing-masing, sampai akhirnya kedua sahabat tersebut mencoba untuk kembali membangun sebuah koneksi. Tema besar dari *music video* berbicara tentang koneksi. Melalui pembuatan *music video* ini, diharapkan dapat menyampaikan makna dari isi lagu secara visual, sehingga nantinya dapat berguna untuk meningkatkan *engagement* dari lagu *Say That You're Mine*.

Konsep Karya

Konsep karya akan difokuskan pada eksplorasi penggunaan karakteristik visual aliran kubisme untuk kostum utama dari kedua tokoh, yaitu Andini dan Dimas. Perancangan kostum yang berangkat dari interpretasi aliran kubisme ini akan disesuaikan dengan kepribadian dari kedua tokoh berdasarkan MBTI. Andini akan menggunakan pendekatan kubisme sintetik, sedangkan Dimas akan menggunakan pendekatan kubisme analitik untuk menjadi representasi dari perbedaan tipe kepribadian.

Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Tahapan kerja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tahapan kerja dimulai dengan menganalisis naskah, yaitu untuk mencari tahu kebutuhan-kebutuhan kostum dari kedua tokoh secara rinci. Setelah itu, perincian kebutuhan kostum dikembangkan menjadi sebuah konsep melalui tahapan riset dan diskusi antara penulis dengan penata artistik dan sutradara. Penulis memutuskan untuk menggunakan karakteristik visual aliran kubisme sintetik dan kubisme analitik sebagai konsep dari perancangan kostum, yang nantinya akan disesuaikan dengan tipe kepribadian kedua tokoh berdasarkan Myers-Briggs Type Indicator (MBTI).

Konsep yang telah ditetapkan kemudian diterapkan pada proses perancangan kostum, yang dimulai dari pencarian referensi, pembuatan *mood board*, dan pembuatan sketsa. Tahapan selanjutnya bergantung pada karakteristik visual kubisme yang digunakan. Setelah penulis mendapatkan gambaran kostum secara jelas, penulis segera melakukan proses pencarian ataupun pembuatan untuk mendapatkan hasil kostum yang sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

