

Corporate video PT. Bina Sumberdaya Indonesia mempunyai cerita tentang seorang wanita yang akan bergabung dengan sebuah perusahaan dan mempunyai jabatan yang tinggi lewat perusahaan Karya Talents. Dalam mewujudkan hal tersebut penulis akan bekerja sama dengan bagian *sound designer* dan musik komposer pada proses *post production*. Karena dibutuhkan tipe musik yang mempunyai dentuman atau irama yang lurus dengan tempo yang rapih untuk mewujudkan *rhythmic relations* yang dapat membuat *character development* yang menarik pada *corporate video* ini.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana penerapan *rhythmic relations* pada *character development* dalam *corporate video* PT. Bina Sumberdaya Indonesia? Masalah ini dibatasi pada karakter utama perempuan.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih dalam pada bidang video *editing* dan bagaimana peranan *ryhtmical relation editing* yang dapat membangun karakter dalam sebuah *corporate video* Karya Talents. Dapat memberikan Memberikan pengalaman dan juga pengetahuan lebih lanjut dalam video *editing* kepada penulis. Menjadi referensi ataupun contoh teknik *editing* bagi seorang editor video yang akan membuat film ataupun *corporate video*. Serta menjadi contoh penelitian bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang akan mempelajari hal yang berkaitan kepada Teknik *editing* terutama *rhythmic relations*.

2. STUDI LITERATUR

Pada penelitian ini penulis menggunakan teori utama *character development* dan *rhythmic relations editing*. Lalu penulis juga menggunakan teori karakterisasi, empat dimensi *editing* dan teori *corporate video* sebagai teori pendukung. Teori – teori tersebut akan dikaitkan dengan hasil karya penulis yaitu *corporate video* naratif. Hal tersebut akan dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Rumusan penciptaan adalah tentang bagaimana *rhythmic relations* berpengaruh terhadap *character development* pada *corporate video* naratif PT. Bina Sumberdaya Indonesia. Teori utama akan mengenai *rhythmic relations* dan *character development*.
2. Rumusan penciptaan adalah tentang bagaimana *rhythmic relations* berpengaruh terhadap *character development* pada *corporate video* naratif PT. Bina Sumberdaya Indonesia. Teori pendukung yang digunakan yaitu teori *corporate video*, karakterisasi dan empat dimensi *editing*.

2.2. RHYTHMIC RELATIONS EDITING

Rhythmic relations adalah salah satu dari empat dimensi *editing*. *Rhythmic relations* mempunyai arti yaitu ketika seorang editor video dapat menyesuaikan panjang dari sebuah *shot* dengan memanfaatkan potensi ritme dari sebuah trek suara (Bordwell et al, 2016, Hal. 224). Setiap *shot* tentunya memiliki durasi atau Panjang yang berbeda – beda, dengan *rhythmic relations* seorang editor video dapat menyesuaikan Panjang *shot* yang berbeda – beda tersebut menyesuaikan irama atau tempo dari sebuah trek suara.

Hal – hal di atas juga dikuatkan dalam buku “*The Technique of Film & Video Editing*” (Dancyger, 2011, Hal. 18) yang menyebutkan bahwa *rhythmic relations* pada *video editing* mengacu pada kontinuitas yang ada dari sebuah pola visual dari potongan - potongan *shot* yang mengikuti ritme suara atau musik. Selain itu pada buku tersebut juga disebutkan kalau Teknik *Rhythmic relations* memiliki tujuan agar setiap *shot* dan suara atau musik yang saling melengkapi untuk meningkatkan kekuatan pesan secara visual dan juga emosional yang kuat.

Hal tersebut lebih lanjut dibahas dalam jurnal berjudul “*Rhythm in Film Editing*” (Oudshoorn, 2019) disebutkan pada jurnal tersebut bahwa *rhythmic relations* tidak hanya untuk membuat rasa emosional kepada penonton tetapi juga untuk meningkatkan daya tarik dari segi visualnya. Dalam film, penerapan dari *rhythmic relation* bisa ditemukan dibeberapa film seperti “*Psycho (1960)*” ketika

karakter Marion crane yang sedang berada dikamar mandi dan dibunuh oleh Norman bates, potongan – potongan *shot* mengikuti ritme musik yang perlahan naik secara *intens* dan menaikkan tingkat emosional penonton.



Gambar 2.1 Scene *rhythmic relations* pada film *Psycho* (1960)

2.3. CHARACTER DEVELOPMENT

Character development secara harfiah yang berarti perkembangan karakter mempunyai makna yang sedikit berbeda ketika melihat ke dalam konteks perfilman. Disebutkan dalam buku yang berjudul “*The Anatomy of Story*” (Truby, 2012, Hal. 83) bahwa *character development* pada film mempunyai 6 tahapan, yaitu karakter awal yang berarti karakter utama pada awal cerita, kebutuhan dan keinginan yaitu hal yang akan menjadi tujuan atau motivasi dari karakter dalam menjalankan cerita. Lalu konflik *internal* dan *external* karena hal tersebut dapat mempengaruhi jalannya cerita dan perkembangan karakter.

Pertumbuhan karakter yang berarti hal tersebut menggambarkan pertumbuhan yang terjadi pada karakter utama dari sisi moral ataupun dari sisi psikologis. Selanjutnya yaitu puncak emosional yang merupakan sebuah tahap dimana seorang karakter utama mendapatkan sebuah klimaks yang emosional, yang dapat berdampak baik ataupun buruk terhadap alur cerita. Terakhir yaitu resolusi atau yang berarti penyelesaian. Penyelesaian masalah dari suatu karakter ataupun plot cerita.

2.4. EMPAT DIMENSI *EDITING*

Bordwell et al, (2016) menyatakan bahwa definisi empat dimensi *editing* adalah untuk memperluas sebuah konsep penyuntingan gambar selain hanya dari penggabungan dua *shot* saja. Empat dimensi *editing* yang dimaksud adalah *Spatial relation*, *Temporal relation*, *Rhythmic relation* dan *Graphic relation*. *Spatial relation* adalah sebuah Teknik *editing* untuk menghasilkan ilusi jarak antara karakter atau sebuah objek dalam suatu *frame* (Bordwell et al, 2016, Hal. 225). *Graphic relations* adalah sebuah Teknik *editing* yang digunakan untuk menciptakan korelasi visual antara *shot – shot* yang memperlihatkan kesamaan tetapi, juga memperlihatkan perbedaan yang kontras antara *shot - shot* tersebut. (Bordwell et al, 2016, Hal. 219).

Temporal relation menurut buku “*In the Blink of an Eye*” (Murch, 2001) menyebutkan *temporal relation editing* adalah sebuah teknik *editing* yang memungkinkan seorang film editor, mengatur waktu dan durasi dari *shot – shot* yang sudah di susun agar menciptakan alur cerita yang logis. Bagian terakhir yaitu *rhythmic relations* yang mempunyai fungsi untuk menyatukan *shot* dengan suara atau musik menjadi satu kesatuan yang berirama.

2.5. CORPORATE VIDEO

Corporate video secara harfiah adalah sebuah video perusahaan mempunyai makna lain selain hal tersebut. Lebih lanjut dijelaskan dalam buku “*Corporate video Production: Beyond the Board Room (And Out of the Bored Room)*” (Sweetow, 2017, Hal. 13) menyebutkan bahwa *corporate video* adalah sebuah wadah untuk sebuah perusahaan untuk memperkenalkan sebuah perusahaan atau bisnis kepada calon *customer*.

Karena hal tersebut sebuah *corporate video* harus dibuat menarik dan memiliki pesan yang kuat agar calon “pembeli” yang ingin menggunakan barang atau jasa dari sebuah perusahaan tertarik. Muse (2018). Sebuah video bisa sangat efektif sebagai alat promosi ketika digunakan dengan kreatif. Selain itu video juga bisa menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan sebuah bisnis karena sebuah

wawancara, presentasi, ataupun seminar dapat masuk ke dalam sebuah video. Dari hal – hal tersebut bisa disimpulkan bahwa sebuah *corporate video* yang berhasil dapat mengembangkan sebuah perusahaan menjadi lebih besar.

2.6. KARAKTERISASI

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia karakterisasi adalah sebuah perwatakan yang bersifat khas. (Weiland, 2016) menyatakan karakterisasi dalam film terbagi dari tiga hal utama yaitu Identitas karakter atau yang biasanya meliputi sifat, kebiasaan, kepercayaan dan tujuan yang mempengaruhi karakter. Posisi karakter yaitu termasuk keadaan emosional, fisik dan spiritual karakter yang mempengaruhi tujuan karakter. Terakhir yaitu transformasi karakter yang meliputi sebuah perubahan besar pada identitas atau posisi karakter sepanjang film.

Selain hal tersebut (Weiland, 2016) membahas juga tentang tiga jenis bagian dalam karakter, pertama yaitu *positive change arc* yaitu ketika seorang karakter mendapatkan perubahan yang baik terhadap cerita sehingga dapat membuatnya lebih baik kedepannya. Lalu *negative change arc* yaitu ketika seorang karakter mendapatkan perubahan yang buruk terhadap cerita sehingga dapat membuatnya gagal. Terakhir yaitu *flat arc* yaitu ketika seorang karakter tetap konsisten pada sifat dan tujuannya sepanjang film walaupun karakter tersebut bisa saja mengalami perubahan.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Karya yang akan dibuat adalah sebuah *corporate video* dari PT. Bina Sumberdaya Indonesia dengan judul : Karya Talents Pengejar Mimpi. Format yang digunakan pada karya ini adalah *Corporate video* Naratif dan mempunyai Tema Proses menuju kesuksesan dengan Durasi penuh yaitu satu Menit dengan resolusi 1080p. *Corporate video* naratif ini bercerita tentang seorang Wanita yang hendak bergabung dengan sebuah perusahaan yang bernama Karya Talents melakukan *interview* hingga akhirnya diterima sebagai karyawan jabatan yang tinggi.