

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Dalam tugas akhir ini, penulis dan kelompoknya (Atelier Visual) sepakat untuk memilih karya penciptaan video musik yang berjudul *Ketika Ku Bertemu* – Jason Timothy Jopy. Lagu *Ketika Ku Bertemu* bercerita tentang seorang wanita yang sedang mengingat kembali masa-masa jatuh cintanya bersama seorang pria. Durasi dari lagunya sendiri 4 menit 16 detik. Lagu *Ketika Ku Bertemu* memiliki nuansa yang romantis, mulai dari alunan musik, hingga lirik-liriknya.

3.2. Konsep Karya

Sinopsis cerita dalam lagu “Ketika Ku Bertemu” adalah Kana (25/P) terbangun di pagi hari dengan bersemangat untuk mempersiapkan hari *anniversary* bersama kekasihnya, Arka (25/L). Selama persiapan, Kana mengenang kembali akan masa-masa indah yang ia lewati bersama sang kekasihnya. Lirik dari lagu tersebut menceritakan tentang seorang wanita yang mengenang kembali masa-masa indahnya bersama kekasihnya.

“Hari itu adalah hari yang indah”

“Saatku bertemu dirimu disana”

“Sejak itu ku s’lalu memikirkan dirimu”

Konsep cerita yang ingin disampaikan menggunakan 2 masa yang berbeda, yaitu masa lalu dan masa sekarang. Pada masa lalu menceritakan tentang perkembangan hubungan antara Kana dan Arka hingga pacaran, sedangkan pada masa sekarang, menceritakan aktivitas Kana yang sedang melakukan persiapan di hari *anniversary*. Masing-masing masa tersebut ketika dipisahkan, alur ceritanya berjalan secara progresif / *linear*. Namun, karena konsep ceritanya tentang mengingat masa lalu, maka alur cerita pada *script* dan *treatment editing* yang diterapkan adalah alur cerita *non-linear*.

Dengan diterapkannya alur cerita *non-linear*, kedua masa tersebut akan dihubungkan dengan teknik *editing graphic match cut* sebagai transisi. Hal ini penulis lakukan untuk menguatkan hubungan antar 2 masa yang berbeda dan menyatukan visualnya.

3.3. Tahapan Kerja

Penulis yang berperan sebagai *video editor* dalam proyek MV “Ketika Ku Bertemu”, tidak hanya bekerja pada saat paska produksi saja. Penulis juga terlibat dalam pra produksi, seperti pembahasan *treatment editing* bersama sutradara berdasarkan *script* yang telah dibuat. Pada tahap produksi, penulis juga turut hadir dalam proses *shooting*, agar penulis lebih mudah mengetahui perubahan apa saja yang terjadi pada saat eksekusi dari konsep yang telah disiapkan.

3.3.1. Pra produksi

Pada tahap pra produksi, penulis dan sutradara mulai membahas tentang *treatment editing* yang diinginkan oleh sutradara. Dengan adanya unsur alur cerita *non-linear* di dalam cerita tersebut, penulis bersama sutradara sepakat untuk menggunakan teknik *editing graphic match cut* sebagai transisi dari masa sekarang ke masa lalu. Setelah *script* sudah matang, penulis bersama dengan sutradara membedah *script* tersebut dan menentukan di *scene* mana yang cocok dalam penggunaan *graphic match cut*. Setelah itu, penulis bersama dengan sutradara mencari referensi tentang penggunaan *graphic match cut*.

3.3.2. Produksi

Dalam proses produksi, penulis memiliki tugas sebagai *cam report*. Tugas sebagai seorang *cam report* adalah mencatat *file name* dari video yang telah diambil, serta mencatat status dari video yang telah diambil (OK/NG/C). Tujuan dari adanya *cam report* agar mempermudah penulis dalam mencari dan memilih *footage* yang baik pada saat proses *offline editing*.

Selain bertugas sebagai *cam report*, penulis juga bertugas sebagai DIT (*Digital Imaging Technician*), yang bertugas sebagai mengarsip dan mem-*back up* data-data dari hasil produksi ke dalam *harddisk* yang telah disiapkan. Pekerjaan ini memiliki tanggung jawab dan risiko yang cukup besar dan harus dilakukan dengan hati-hati. Jika tidak, data-data hasil produksi sehari-hari akan hilang dan dapat mengecewakan jerih payah kru produksi.

3.3.3. Paska produksi

Dalam tahap paska produksi, data-data yang sudah tersimpan di dalam *harddisk* dan telah dikelompokkan ke dalam *folder*, akan langsung dilakukan proses *conforming*. *Conforming* dilakukan agar *footage* asli memiliki ukuran *file* yang lebih kecil. *Conforming* bertujuan agar *editor* dapat lebih mudah dalam menyunting *file* video yang berukuran 4k atau lebih tinggi. Jika penyuntingan *file* 4k tanpa melakukan proses *conforming*, *software* cenderung akan terasa lebih berat dan akan terjadi *lagging* dalam *software*.

Penulis melakukan *conforming* dengan membuat *footage* RAW menjadi *Apple Prores 4444*. Penulis menggunakan *Apple ProRes 4444* agar pada saat melakukan *offline editing*, kualitas videonya tetap seperti *file* aslinya dan proses penyuntingan terasa lebih ringan. Setelah semua *file* selesai menjadi *Apple Prores 4444* di *software Adobe Media Encoder*, penulis kemudian memulai proses penyuntingan di *software Adobe Premiere Pro*.

Tahapan awal dalam proses penyuntingan di *software Adobe Premiere Pro* adalah memasukkan *footage-footage* yang sudah menjadi *Apple Prores 4444*, kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa *folder* agar pengerjaan menjadi lebih terstruktur dan rapih. Setelah itu, penulis akan melakukan proses *assembly*. Pada tahap ini, penulis memasukkan semua *footage* ke dalam satu *sequence timeline* berdasarkan urutan *scene*

dalam *script*. Setelah itu, penulis memilih *footage* yang bagus (OK) berdasarkan *camera report*.

Setelah memilih *footage-footage* berdasarkan *camera report*, penulis melakukan tahap *rough cut*. Pada tahap ini, penulis melakukan potongan kasar hingga terciptanya alur cerita yang jelas sesuai dengan *script*. Pada tahap ini, penulis juga menerapkan teknik *graphic match cut* yang telah dikonsepskan pada saat pra produksi. Setelah *rough cut draft 1* selesai, penulis akan melakukan *preview* bersama dengan sutradara. *Preview* ini dilakukan agar sutradara dapat melihat garis besar cerita dari video musik dan dapat memberikan masukan untuk memperbaiki potongan-potongan yang telah penulis lakukan. Saat sutradara merasa *rough cut* sudah baik, penulis melakukan *fine cut* agar potongan-potongan gambar yang ada dapat terlihat lebih rapi dan sesuai dengan lagu. Setelah sutradara menyetujui hasil *fine cut*, sutradara menetapkan hasil *fine cut* terakhir sebagai *picture lock*. Hasil *picture lock* ini diberikan kepada *colorist* dan *online editor* agar dapat diproses lagi.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA