

3. METODE PENCIPTAAN

3.1.Deskripsi Karya

Penulis membuat sebuah karya berbentuk *music video*, dengan durasi 4:15 menit, dengan judul “Ketika Ku Bertemu”, juga dengan format aspek rasio 2.35:1. Berdasarkan keinginan *Director*, *music video* dengan genre pop jazz. Tema yang disampaikan adalah *flashback* atau nostalgia yang karakter utama pada video musik adalah seorang perempuan yang tengah mengingat kembali kenangan dan perjalanannya dengan pasangannya.

3.2.Konsep Karya

A. Konsep Penciptaan :

Video musik yang memperlihatkan kenangan dan perjalanan romansa seorang perempuan dengan pasangannya.

B. Konsep Bentuk :

Pembuatan video musik ini akan dibuat secara *live action*. Dengan proses syuting yang dilakukan secara langsung.

C. Konsep Penyajian Karya :

Pada *music video* “Ketika Ku Bertemu” dibawakan dengan plot *non-linear*, yaitu dengan menyajikan dua *timeline* yang berbeda, yaitu masa kini dan masa lalu. Penulis memilih tema yang membahas *anachrony* dikarenakan alur cerita yang lompat-lompat dan mengacak sehingga penulis juga membahas teknik kamera yang dapat menggambarkan *anachrony* tersebut.

Pemilihan teknik kamera yang dapat menggambarkan konsep anakroni dalam musik video adalah dengan menggunakan teknik *slow shutter* dan juga *match frame*. Kedua teknik inilah yang paling menggambarkan *anachrony* dalam aspek sinematografi pada *music video* “ketika Ku Bertemu”.

3.3.Tahapan Kerja

1. Pra-produksi:

- a. Ide atau gagasan

Pertama, saat penulis mendengarkan *draft* lagu yang sudah diciptakan oleh komposer, penulis merasa lagu yang diciptakan memiliki kesan nostalgia dan mengangkat perasaan mengenang masa lalu yang ternyata sang komposer memang menciptakan lagu tersebut untuk mengenang masa-masa muda disaat Sekolah Menengah Atas (SMA).

Setelah itu, penulis bersama tim Atelier Visuals membahas konsep-konsep yang ingin dibawakan dengan unsur utama “Nostalgia” namun tetap visual yang dibawakan dengan kebahagiaan. Sang sutradara memiliki pemikiran dan konsep bahwa sebuah memori merupakan sesuatu yang bersifat abstrak ketika seseorang mengingat kembali kenangan tersebut walaupun lokasi dan waktu yang tidak dapat dipastikan kebenarannya dan waktu terjadinya.

Karena itu penulis ingin mengangkat tema *anachrony* yang dapat divisualkan secara jelas dan baik agar penonton ikut merasakan kenangan-kenangan yang telah terjadi pada diri penonton sendiri.

b. Observasi

Teori utama yang penulis bawakan adalah teori *anachrony* yang dapat digunakan dalam *music video* sebagai gambaran mengenai sebuah ingatan tentang masa lalu yang dibawakan secara naratif *non-dialog*. Oleh karena itu *anachrony* yang dijadikan konsep utama harus dapat tergambarkan dan tersampaikan dengan baik kepada penonton.

c. Studi Pustaka

Teori *anachrony* dijadikan sebagai teori utama dan juga konsep utama yang diimplementasikan kedalam aspek sinematografi dengan teori pendukung *Slow Shutter* dan *match frame* agar penonton dapat merasakan kenangan-kenangan tersebut melalui visual yang disajikan penulis.

Anachrony menurut Gerald Genette dalam buku *Narrative Discourse: An Essay in Method* Halaman, anakroni merupakan sebuah narasi yang bermain dengan temporalitas waktu dalam menciptakan cerita yang rumit dan berlapis. Dengan memanipulasi urutan peristiwa, penulis dapat mengeksplorasi perspektif yang berbeda pada sebuah karakter.

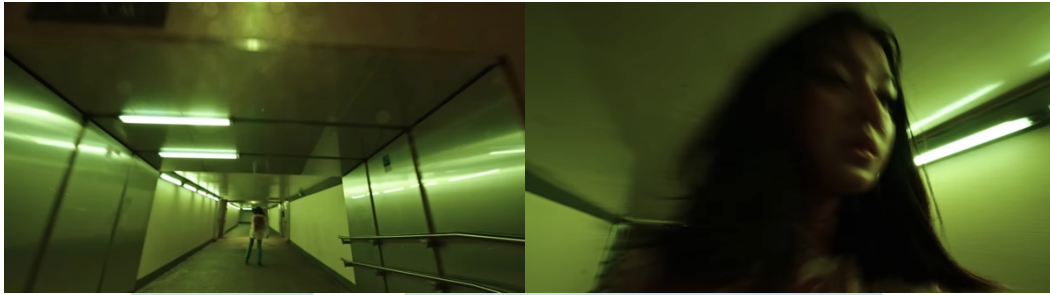
Teori *anachrony* tersebut dapat di visualkan dengan adanya teori *slow shutter* dan *match frame* dikarenakan teknik *slow shutter* tersebut dapat menyajikan visual cerita yang dramatis seakan menceritakan waktu yang berjalan dengan lambat dan *match frame* yang dapat menyambungkan *shot* sebelumnya dengan *shot* selanjutnya dengan terstruktur dan menyambungkannya secara halus mengkorelasikan kejadian sebelumnya dengan pembawaan yang halus.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Pada karya ini, penulis mencari berbagai referensi bersama *director* dengan mencoba mengimplementasikan *music video* Sunset Boulevard - Hohyun, Nap Fairy - Yeri, Only - LeeHi, dan Sudah Tenang - Janica Zaneta, namun penulis menambahkan referensi *music video* Nobody But You – Rahmania Astrini. Dengan beberapa sumber referensi tersebut, penulis bersama sang *director* berdiskusi dalam hal visual serta bagaimana cara membawa unsur nostalgia dengan referensi tersebut. Dari video musik itu. Pada *music video* Nobody But You – Rahmania Astrini, penulis mengimplementasikan teknik *slow shutter* ke dalam karya penulis.

Teknik *slow shutter* dalam *music video* *Nobody But You* ini menggambarkan penekanan emosi karakter namun dibawakan secara dramatis dan lambat, seakan waktu berjalan lambat ketika karakter merasakan emosi yang mendalam. Teknik inilah yang ingin diimplementasikan ke dalam *music video* Ketika Ku Bertemu. Dengan teknik ini, alur cerita yang dibawakan saat karakter merasakan emosi atau momen-momen spesial berjalan secara lambat namun bergerak secara kasar.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 1 Teknik *slow shutter* pada MV *Nobody Buy You*

Music video *Sunset Boulevard*, juga membuat penulis mengadaptasi teknik *match frame* yang terdapat di dalam video untuk menjadi konsep utama di dalam video musik *Ketika Ku Bertemu* dalam membantu memvisualkan *anachrony* tersebut. Teknik *Match Frame* dalam *Music Video Sunset Boulevard* ini menggambarkan adanya perpindahan waktu yang secara acak namun dengan komposisi yang serupa menghasilkan kesan cerita yang mengalir dan halus. Hal ini yang ingin dibawakan dalam musik video *Ketika Ku bertemu*, yaitu dengan pembawaan alur cerita yang mengacak namun tetap dibawakan secara halus.



Gambar 3. 2 Teknik *Match Frame* pada MV *Sunset Boulevard*

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Pada kesempatan ini, penulis mengeksplorasi bagaimana mengeksekusi teknik kamera *slow shutter* dan juga *match frame*. Pada konsep *slow shutter*,

penulis berdiskusi dengan *Director* pada bagian apa *slow shutter* ini dapat digunakan, hingga penulis dengan *Director* memutuskan untuk menggunakannya pada *scene* sebelum mereka bertemu secara intim. Dengan *camera setting* yang dikonsepsikan sedemikian rupa agar tercapai, penulis menggunakan *shutter speed* 1/5 dan 1/10 dengan menjaga *iso* berada di titik *base iso* yaitu 800, dengan ND 1/128. Sedangkan untuk teknik *match frame*, penulis juga berkoordinasi dengan *director* untuk memberikan *brief* kepada *script continuity* untuk mengingatkan *blocking* dan *framing* serta menggunakan bantuan monitor eksternal.

2. Produksi:

Pada tahapan produksi, penulis berkoordinasi dengan berbagai pihak seperti sutradara, produser, *gaffer*, dan juga *assistant camera*. Dalam hal ini, penulis sangat menekankan konsep yang diusung oleh tim agar selalu terjaga dan tercapai, karena itu penulis selalu berkomunikasi dengan berbagai pihak. Pada proses produksi, penulis lebih berfokus kepada berdiskusi dengan sutradara dikarenakan konsep yang ingin dibawakan dibutuhkan fokus dan komunikasi yang baik, namun penulis juga tetap berperan dalam menerapkan pengaturan pada kamera maupun pada *camera rigging*, dan juga *lighting*.

4. ANALISIS KARYA

4.1. HASIL KARYA

Pada karya *Music Video* Ketika Ku Bertemu, penulis sebagai *Cinematographer* menggunakan *slow shutter* dan *match frame* sebagai teknik kamera dalam memvisualkan *anachrony* yaitu dengan memvisualkan waktu *flashback* yang tidak berjalan lurus atau *linear*. Berikut adalah contoh *still* yang penulis implementasikan

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A