

Haqi (2012) dalam bukunya *My Life as Video Music Director* menjelaskan bahwa *music video* atau video klip membutuhkan konsep yang matang. Konsep yang memiliki kualitas serta mempunyai pesan dari cerita yang ditunjukkan dalam video/*visual* berdasarkan lagu dari musisi. Berdasarkan Rahardja dan Lukmanto (2020) Musik video dijadikan media visual selain penampilan pemusik untuk mengekspresikan tema utama dari audio dan lirik.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **Deskripsi Karya**

Dalam tugas akhir penulis membuat sebuah karya berbentuk musik video dengan judul “*See u never*” yang diciptakan oleh pembuat lagu bernama Monica Eva Sancti lebih dikenal Moneva. Musik video *See u never* berdurasi sekitar 3 menit 54 detik, dengan bergenre musik *pop*. Dalam pembuatan karya penulis yang bertanggung jawab sebagai sinematografer untuk melakukan pengambilan gambar pada musik video *See u never*. Penulis pada musik video ini menggunakan dua *aspect ratio* yaitu 4:3 dan 16:9, serta menggunakan resolusi 4K 10bit untuk menghasilkan kualitas gambar yang bagus. Tema yang diangkat dalam musik video ini adalah adanya transisi karakter saat keadaan terpuruk kemudian membebaskan diri menjadi keadaan bahagia yang dialami oleh karakter. Moneva berusaha menjadi pengaruh positif bagi orang lain di sekitarnya tetapi kebiasaan buruknya menghalanginya dan akhirnya mencoba membebaskan diri keluar dari zona nyamannya.

#### **Konsep Karya**

Konsep penciptaan: Sebuah musik video yang menggambarkan Wanita yang berusaha keluar dari pengaruh negatif atau zona nyamannya untuk menjadi pengaruh positif bagi dirinya dan sekitarnya. Musik video ini di padukan menggunakan tarian untuk menunjukan pesan positif bagi penonton.

Bentuk konsep: Seluruh pembuatan musik video ini berbentuk *Live Action*

Konsep Penyajian karya: Dalam musik video ini penulis menerapkan *conceptual tools of cinematography* yang berupa *the frame, the lens, light and color, visual texture, movement, establishing* dan *point-of-view* untuk menggambarkan personality dari moneva. Hal ini bertujuan mendalami *personality* penonton yang sama dialami oleh karakter supaya menarik perhatian untuk mendengarkan dan melihat musik video ini.

### **Tahapan Kerja**

#### 1. Pra produksi

##### a. Observasi

Penulis dalam penelitian ini akan menggunakan teknik penelitian obeservasi dan studi Pustaka dari beberapa literatur. Penulis mengobservasi berdasarkan sifat, kegiatan, dan kebiasaan di dalam personality karakter moneva pada musik video *see u never*. Personality karakter awalnya menggambarkan keterpurukan atau hal negatif seperti pribadi yang tertekan, gelisah, dan egois. Kemudian adanya faktor eksternal dari temannya yang merepresentasikan perasaan positif menyebabkan personality karakter menjadi terbuka dengan berani berusaha sehingga berekspresif, ceria, serta antusias. Dengan hasil observasi ini penulis menerapkan *conceptual tools* untuk memvisualisasikan personality sanguinis dari karakter moneva dengan *the frame, the lens, light and color, visual texture, movement, establish*, dan *point-of-view*.

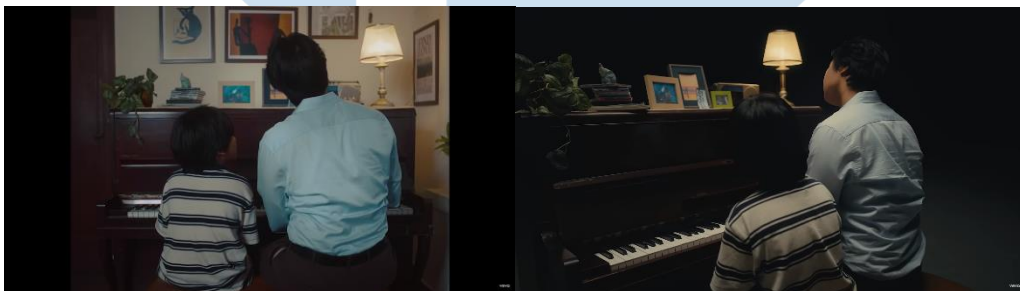
##### b. Studi Pustaka

Studi Pustaka yang dipakai dari beberapa literatur berupa *conceptual tools of cinematography* meliputi *the frame, the lens, light and color, visual texture, movement, establishing*, dan *point-of-view* dari buku Blain Brown (2010) *Cinematography Theory and Practice (2<sup>nd</sup> ed)*. Studi Pustaka mengenai personality dan empat jenis meliputi sanguinis, koleris, melankolis, dan plegmatis berdasarkan Martin and Deidre Bobgan dalam bukunya *four temperaments, astrology & personality testing* (1992) dan

buku *An introduction to theories of personality 7<sup>th</sup> ed* (2014) dari robert. Selanjutnya dari Nurdin (2018) dalam jurnal nya mengenai turunan sifat-sifat kepribadian, dan beberapa literatur mengenai musik video dalam jurnal *Redefining Music Video* dari moller tahun 2011 dan Haqi dalam bukunya *My Life as Video Music Director* (2012).

c. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Dalam eksperimen musik video ini penulis dengan sutradara mencari referensi untuk memvisualisasikan personality karakter penulis menggunakan *conceptual tools*. Penulis mencoba mengimplementasikan konsep *the frame* yakni mengubah *aspect ratio* 4:3 menjadi 16:9 dalam referensi musik video *Reality Club - Love Epiphany*. Hal ini bertujuan menggambarkan personality karakter yang merasa terisolasi dalam dunianya sendiri. *Aspect ratio* berubah menjadi 16:9 yang menggambarkan karakter berusaha terbuka dan keluar dari zona nyamannya.



Gambar 3.1. Perubahan *aspect ratio* pada MV *Reality Club - Love Epiphany*

Musik video *P!NK – TRUSTFALL* menjadi sebuah referensi utama dalam mengimplementasikan *light and color* dalam musik video *see u never*. Dalam musik video *P!NK – TRUSTFALL* menggunakan teknik pencahayaan *low key* dan *unmotivated lighting*. Teknik pencahayaan *low key* menggambarkan perasaan yang kelam dan tertekan sedangkan *unmotivated lighting* mencoba menggambarkan makna atau pesan menggunakan warna merah dengan menyampaikan perasaan berani untuk lebih bebas dan percaya diri. Penulis juga menerapkan warna *warm* saat karakter sudah lepas dan bisa mengontrol zona nyamannya,



Gambar 3.2. Teknik pencahayaan *unmotivated lighting* dan *low key* pada musik video P!NK – TRUSTFALL

Penulis juga mengimplementasikan *movement* kamera berdasarkan referensi terhadap gerakan *dance*. Gerakan *dance* dibutuhkan *movement* kamera yang bertujuan memperlihatkan gerakan dinamis untuk menyampaikan pesan, emosi, dan informasi. Penulis menggunakan *movement still*, *crab*, *track*, dan *pedestal* untuk memvisualisasikan personality karakter. Penulis juga menggunakan *movement freeform* atau *follow* untuk menggambarkan informasi cerita.

d. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Berikut eksplorasi bentuk dan teknis yang diterapkan penulis dalam *conceptual tools of cinematography* dengan tujuan memvisualisasikan personality karakter dalam musik video *See u never*.

1) *The frame*, Penulis membatasi kompleksitas the frame untuk memvisualisasikan personality dengan menggunakan *shot* CU - MCU untuk menekankan situasi terpuruk dan merasa terisolasi di awal adegan. ditambah *aspect ratio* 4:3 menekankan personality karakter tidak percaya diri. Kemudian *aspect ratio* berubah menjadi 16:9 untuk memvisualisasikan kepribadian moneva berpisah dengan hal negatif nya.

2) *The Lens*, penulis mempertimbangkan aspek *the lens* untuk memvisualisasikan kepribadian moneva. Penulis menggunakan lensa *canon sumire* dengan *focal length* yang sempit yakni 50 - 85mm ditambah tipe *shot* menggunakan CU hingga MS. Penulis juga menggunakan *focal length* 35mm untuk menyamakan *point-of-view* penonton diharapkan mendukung informasi dan motivasi dari karakter.

3) *Light and Color*, penulis juga membatasi kompleksitas warna untuk memvisualisasikan personality menggunakan *motivated lighting* menggunakan *Aputure LS 600c pro* warna cool pada saat karakter sedang tertekan dan tidak percaya diri. Warna biru dan hijau pada *ambient light* lampu meja tidur yang dipakai oleh penulis menggunakan *Aputure B7c* untuk menunjukkan perasaan terpuruk dan gelisah yang dialami oleh karakter. Penulis juga menggunakan pencahayaan *top spotlight* pada *Godox F400Bi* dengan pendekatan *low key* untuk memisahkan karakter dengan warna *ambient light*. Hal itu bertujuan sebagai fokus penonton untuk mendalami karakter yang sedang gelisah. Sedangkan penulis menggunakan warna *warm* pada saat karakter berpisah dengan hal negatifnya menjadi lebih bebas. Penulis juga memvisualisasikannya dengan *unmotivated light* berwarna merah sebagai *key light* karakter menggunakan *Godox SZ150R RGB LED* dan *Aputure LS 600c pro* memakai *dome 150*. Warna merah memvisualisasikan energi semangat karakter untuk berusaha keluar dari hal hal negatif yang dialami.

4) *Visual Texture*, dalam menggambarkan tekstur pada karakter yang sedang tertekan dan gelisah serta kelabilan, penulis berusaha memvisualisasikannya dengan tekstur yang *high contrast*. Sedangkan pada saat karakter lebih bebas dan ceria penulis menampilkan tekstur yang *saturated* dan *warming/hangat*. Penulis menggunakan aspek *light and color* dan bantuan *color correction* dan *color grading* saat pasca produksi untuk menunjang tekstur yang penulis inginkan.

5) *Movement*, penulis membatasi kompleksitas *movement* dengan menggunakan *movement still* dengan *tripod*, *crab* dan *track* saat scene kamar menggunakan *slider* sedangkan saat scene taman dan Gerakan tarian menggunakan *movement track in & out*, *pedestal* dan *free from* menggunakan *Gimbal DJI RS 2*. *Movement*

digunakan penulis untuk memvisualisasikan gerakan dinamis untuk menyampaikan pesan, emosi, dan informasi.

- 6) *Establishing*, penulis membatasi kompleksitas *establish* untuk memvisualisasikan personality karakter dengan menggunakan *the frame* dan *light and color*. *Establish* digunakan penulis untuk menyembunyikan karakter saat sedang melihat akun sosial media dan memperlihatkan moneva percaya diri saat di taman dengan tujuan menggambarkan personality karakter yang tidak percaya diri serta berani menggunakan aspek *light and color*.
- 7) *Point-of-view*, Penulis memvisualisasikan perspektif penonton untuk mendalami personality karakter dengan cara menggunakan *aspect ratio* 4:3 dan 16:9 dan *the lens*.

## 2. Produksi

Tahap produksi musik video *see u never* dilakukan pada Kamis, 28 September 2023. Proses produksi dilakukan hanya 1 hari dan *camroll* pertama mulai pada pukul 07:00 sampai 23:55. Penulis saat proses produksi memastikan *conceptual tools cinematography* berdasarkan hasil observasi referensi pada tahap pra produksi berjalan dengan baik untuk menunjang konsep cerita. Penulis juga mempersiapkan *equipment* kamera dan *lighting* yang digunakan saat proses produksi bersama dengan departemen kamera dan *lighting*. Penulis saat produksi juga berdiskusi dengan sutradara mengenai konsep yang dijalankan dan diinginkan oleh sutradara. Penulis juga berkoordinasi dengan *gaffer* untuk memastikan pencahayaan sesuai dengan *conceptual tools*. Penulis juga berdiskusi dengan AD dan *Art Director* untuk memastikan *set* dan *floorplan* sesuai dengan *conceptual tools* juga.

## 3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi penulis membantu editor untuk melakukan pengecekan *footage*. Penulis juga membantu membuatkan *cam report* untuk editor memilih *footage* yang akan digunakan dalam musik video *see u never*. Penulis juga memastikan pemilihan shot, pencahayaan dan warna mampu memvisualisasikan personality dari moneva.