

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Hakurei Promotional Movie adalah sebuah musik video animasi berdurasi 2 menit. MV ini menggunakan *aspect ratio* 16:9 dengan *style* animasi *hybrid*, yaitu gabungan antara 2D dan 3D. Tema dari karya ini adalah pertemanan dan nostalgia, menceritakan tentang seorang wanita yang mengingat kembali kenangan bersama teman-temannya saat sedang berada di tengah penerbangan.

Konsep Karya

Hakurei Promotional Movie menggunakan lagu yang berjudul *You are Here with Me* hasil produksi Ouroboros Pictures. Musik tersebut memiliki atmosfer yang tenang di bagian *verse*, nostalgik di bagian *pre-chorus*, kemudian lebih *upbeat* dan bersemangat di bagian *chorus*. Instrumen yang digunakan merupakan *synthesizer* dengan dasar suara piano yang didesain sehingga menyerupai *ambience* yang menyelimuti vokal hampir sepanjang lagu. Penulis menggunakan versi pendek yang berdurasi 1,5 menit.

MV ini dibuat untuk mengenalkan lima karakter utama dari sebuah IP bernama Hakurei, yaitu Kathryn, Nando, Shella, Cindy, dan Lio. MV ini terdiri dari dua waktu, yaitu masa sekarang dan masa lalu. Cerita disampaikan melalui sudut pandang Kathryn di masa sekarang yang mengenang masa lalu

Tema nostalgia diberi penekanan pada *Scene* 8, yaitu *scene* yang terletak pada bagian *pre-chorus* dengan lirik, “*But then, in the moonlit haze, a circle of friends, a comforting space*”. Melalui rangkaian *shot* pada *scene* ini, penulis ingin penonton dapat melihat gambar yang muncul di pikiran sang karakter utama saat mengingat teman-temannya.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Pada *scene 8*, penulis ingin memiliki 3 ide utama dalam merancang *shot*. Pertama, penulis ingin memanfaatkan *frame within a frame* untuk menggabungkan dua waktu dalam satu *shot*, yaitu masa sekarang dan masa lalu. Kedua, penulis ingin memanfaatkan perspektif dari lensa normal untuk menciptakan visual yang mirip dengan mata manusia. Ketiga, penulis ingin menggunakan *compositional triangle* untuk menciptakan *shot* yang aktif dan stabil, sekaligus mengatur mood *shot* menjadi damai.

b. Observasi

Observasi pada pembuatan *shot* ini dilakukan dengan melihat contoh pada MV yang sudah ada, terutama pada *shot* yang berkaitan dengan memori, rasa rindu, dan nostalgia. Penulis mengobservasi *Arknights Commemorative PV 2024* yang menggunakan *frame within a frame* untuk memvisualkan karakter utama yang melihat ke arah memori yang telah dia lalui.



Gambar 3.1 *Frame within a frame* pada *Arknights Commemorative PV 2024*
(sumber: youtube.com)

Teknik ini memungkinkan filmmaker untuk menggabungkan dua waktu atau dua sudut pandang yang berbeda secara bersamaan tanpa memisahkan *shot* atau membagi layar.

Observasi kedua adalah terhadap penggunaan *lens perspective*. Referensi diambil *Blue Archive PV4*. Perspektif yang digunakan adalah perspektif dari lensa normal, sehingga mirip dengan apa yang manusia lihat sehari-hari.



Gambar 3.2 Lens perspective pada Blue Archive PV4
(sumber: youtube.com)

Unsur lain yang dapat diperhatikan adalah perubahan *aspect ratio* dari 16:9 ke 21:9 dengan menggunakan *black bar* di tepi atas dan bawah. Perubahan *aspect ratio* tersebut memperkuat kesan bahwa apa yang terjadi di layar adalah kejadian dari masa lalu yang jauh.

Compositional triangle banyak digunakan pada *shot-shot* dalam MV, dan sesuai dengan pernyataan Francuz (2023), arah dari segitiga yang dibentuk mempengaruhi *mood* yang dihasilkan dari *shot*. Segitiga yang menghadap ke atas dapat menyimbolkan positivisme, sedangkan segitiga yang menghadap ke bawah dapat menyimbolkan kedamaian.



Gambar 3.3 Penggunaan *compositional triangle* pada beberapa MV
(sumber : youtube.com)

c. Studi Pustaka

Teori	Fungsi
<i>Frame within a Frame</i>	Menggabungkan dua waktu, yaitu masa lalu dan masa sekarang.
<i>Lens Perspective</i>	Menggunakan lensa normal untuk menciptakan visual yang mirip dengan yang dilihat penonton sehari-hari.
<i>Compositional Triangle</i>	Menciptakan <i>shot</i> yang aktif dan stabil, serta mengatur mood <i>shot</i> menjadi damai dan tenang.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Eksperimen dilakukan dengan membuat *mockup* menggunakan *found footage* dari film animasi lain. Tujuan dari eksperimen ini adalah menentukan visual yang akan muncul saat sang karakter utama bernostalgia.

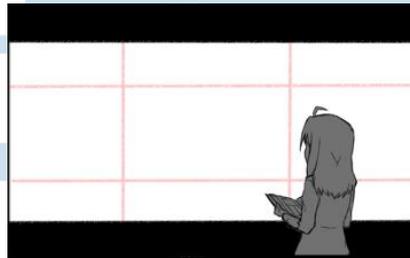


Gambar 3.4 Eksperimen bentuk dengan *found footage*
(sumber : youtube.com)

Shot-shot yang diambil dipilih berdasarkan perbedaan gaya visual, sehingga dapat dibandingkan satu sama lain dan menentukan visual yang paling sesuai.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

storyboard digambar dengan menggunakan *frame within a frame* dengan menggambar karakter di *foreground*, lalu memberi *black bar* di belakang, sehingga menciptakan ruang baru untuk memainkan adegan yang lain.



Gambar 3.5 Eksplorasi *storyboard* #1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Posisi dan sudut pandang karakter kemudian diubah menjadi dari depan supaya penonton dapat melihat ekspresi karakter utama saat dia melihat foto-foto yang ada di dalam buku. Karena dirasa sudah cukup sesuai, konsep ini digunakan.



Gambar 3.6 Eksplorasi *storyboard* #2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2. Produksi:

Adegan dirancang yang kemungkinan terjadi di dalam kepala karakter utama dengan memikirkan adegan sehari-hari yang dapat terlihat bagus di dalam sebuah *shot*. Sesuai dengan studi pustaka dan observasi, *lens perspective* diatur sehingga relatif sama dengan mata manusia. Penggunaan *compositional triangle* juga diperhatikan.

Untuk menambahkan realisme sehingga adegan dapat dipercaya, Beberapa lokasi yang ada di dunia nyata digunakan sebagai referensi. Salah satu tempat itu adalah balkon di gedung B Universitas Multimedia Nusantara/UMN. Tempat lain yang digunakan adalah teras rumah nenek penulis dan lorong kelas UMN.



Gambar 3.7 Balkon gedung B UMN
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah itu, Ciri-ciri tiap karakter dideskripsikan, seperti Nando yang penyendiri, Cindy yang santai dan dewasa, Shella yang ekstrovert, dan Lio yang kekanak-kanakan. Dari ciri-ciri tersebut, kegiatan yang sesuai dapat dirancang dan akhirnya menghasilkan tiga *shot*, yaitu : (1) Nando dan Cindy yang sedang bersantai di balkon sambil mendengarkan musik, (2) Cindy, Lio, dan Shella yang sedang bermain kembang api di teras, dan (3) Shella, Lio, dan Kathryn yang sedang mengambil swafoto bersama.

Saat menggambar ketiga *shot* tersebut, *compositional triangle* dan *lens perspective* diperhatikan penggunaannya. Sifat karakter digambarkan melalui bahasa tubuh dan ekspresi wajah.

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

6		Cindy & Nando sebat	But then in the moonlight, a circle of friends, a comforting space	3:0
7		Main kembang api bareng		2:0
8		Selfie Shot		2:0

Gambar 3.8 Sketsa final storyboard untuk scene 8
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Pascaproduksi:

Setelah *storyboard* selesai dibuat, tim produksi membuat animasi, *environment*, dan *compositing* sesuai dengan arahan yang tertera pada *storyboard*. Dalam pembuatan *shot-shot* tersebut, banyak perubahan-perubahan kecil yang dilakukan untuk mencapai hasil akhir yang lebih sesuai, seperti perubahan ukuran dan posisi.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA