

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. DESKRIPSI KARYA

HSE video Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah proyek yang dikerjakan oleh *Virtuosity* UMN. *Virtuosity* UMN membuat lima video HSE untuk ruangan *function hall*, *lecture hall*, *theater hall*, *student lounge*, dan *all building*. Video HSE ini dibuat untuk menginformasikan tata cara mitigasi saat terjadi bencana di area kampus UMN. Video HSE ini masing-masing akan berdurasi sekitar tiga menit. HSE video ini menggunakan *format ratio* 16:9 dengan format 1080p.

#### 3.2. KONSEP KARYA

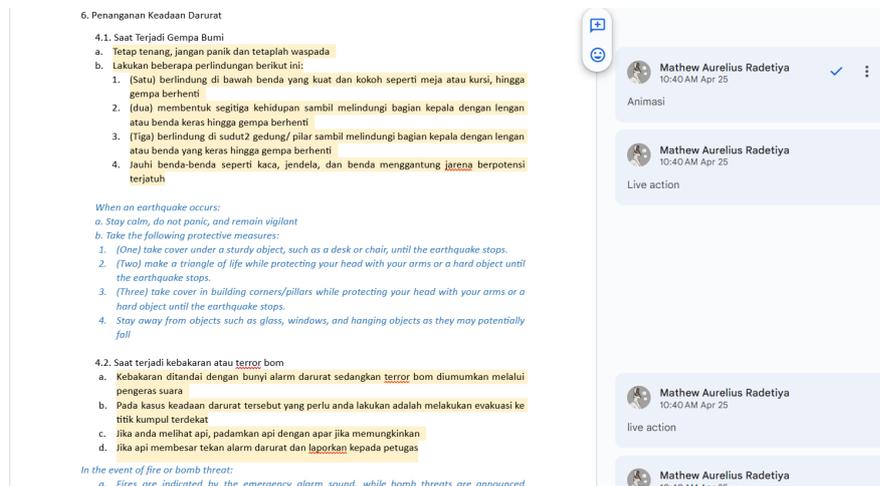
HSE video Universitas Multimedia Nusantara (UMN) diproduksi secara *hybrid* antara animasi dan *live action*. Video HSE ini berisi tentang larangan selama di area kampus UMN dan tata cara mitigasi bencana seperti kebakaran dan gempa bumi. Bagian *live action* meliputi adegan yang membutuhkan *crowd* cukup banyak seperti adegan mitigasi bencana dan evakuasi menuju area titik kumpul. Bagian animasi meliputi adegan larangan selama di area kampus UMN, peralatan mitigasi bencana, dan adegan yang sulit diambil secara *live action* seperti adegan memadamkan api dengan alat pemadam. HSE video memiliki adegan narator yang diambil secara *live action*. Adegan ini diambil di ruangan *green screen* UMN. Adegan ini digunakan pada bagian *opening* dan *ending* dari setiap HSE video yang diproduksi.

#### 3.3. TAHAPAN KERJA

##### 1. Pra produksi

Pada tahap pra produksi, penulis mulai menganalisis naskah untuk membagi adegan yang akan dibuat animasi dan *live action*. Pembagian ini dilakukan bersama tim animasi untuk nantinya akan dibuatkan *storyboard*. Adegan *live action* adalah adegan narator, mitigasi bencana, dan tata cara evakuasi menuju area titik kumpul. Adegan animasi adalah larangan selama di area kampus UMN, ilustrasi peralatan

mitigasi bencana, dan adegan yang sulit diambil secara *live action* seperti adegan memadamkan api dengan alat pemadam.



Gambar 3.1 Pembagian naskah

(Sumber: Dokumentasi perusahaan, 2025)

Setelah naskah dibagi antara animasi dan *live action*, langkah yang dilakukan penulis berikutnya adalah membuat *shotlist* untuk *live action*.



Gambar 3.2 Referensi HSE Video UMN

(Sumber: Youtube channel NepTun Studio, Kudabesi Creator, ShakeOut Earthquake, dan Kaltim Parna Industri, 2025)

Referensi untuk *shot live action* maupun scene animasi diambil dari beberapa HSE Video yang ada di internet. *Shot* terdiri dari *establish shot* untuk tiap

ruangan. Selain itu terdapat beberapa *shot close up* untuk memperlihatkan ekspresi wajah dan gerakan-gerakan untuk mitigasi bencana.

SHOTLIST STUDENT LOUNGE						
NO.	SCENE NAME	SCEN NUMBER	SHOT NAME	SHOT NUMBER	SHOT TYPE	NOTE
1	NARATOR	1	Narator	1	MS, STILL	
2	Establish scenery FH	2	TAMPAK DEPAN SL	1	LS, TRACK IN	
3			TAMPAK depan SL	2	LS, pan dari kiri ke kanan, wide	angle 3/4 dari arah tembok kanan
4			insert pintu exit SL sebelah kanan	3	LS, still, wide	Dari dalam FH
5			insert pintu exit SL sebelah belakang	4	LS, still, wide	
6	Penanganan Keadaan Darurat GEMPA	3	Berlindung di bawah meja	1	Full body, follow pan, low angle to eye level	Dari duduk lalu tiarap (SHOT 2A) memperlihatkan tangan segitiga kehidupan saat tiarap (SHOT 2B)
7			membentuk segitiga kehidupan A	2A	MLS, Still, eye level, frontal	
8			membentuk segitiga kehidupan B	2B	MCU, Still, high angle 3/4	
9			Berlindung di sudut ruangan	3	full body, still, high angle	
10			Pengunjung mendengar alarm dan mulai lari keluar	1	MLS, Still, eye level, frontal	
11			Pengunjung keluar ruangan lewat pintu vt dibuka otomatis	2	LS, Handheld	

Gambar 3.3 Shotlist student lounge  
(Sumber: Dokumentasi perusahaan, 2025)

Setelah *shotlist* selesai, penulis menyusun *list* untuk peralatan yang digunakan untuk *shooting*. Peralatan tersebut terdiri dari kamera, lensa, *lighting*, *microphone*, dan alat *audio recorder*.

## 2. Produksi

Pada masa produksi penulis berperan sebagai videografer dan sutradara. Tugas dari penulis adalah; merekam video saat *shooting*, melakukan *set up* terhadap peralatan yang digunakan, mengatur *staging*, hingga merekam suara untuk adegan narator. Pada saat *shooting*, *scene* yang berada di luar ruangan didahulukan untuk menghindari hujan. Selain itu, adegan yang membutuhkan banyak *talent* juga didahului agar *talent* yang sudah tidak memiliki peran bisa melanjutkan aktivitasnya. Adegan Selanjutnya yang *dishooting* adalah adegan yang hanya membutuhkan satu orang *talent*. *Shooting* narator dilakukan di hari berbeda yang dilakukan di ruangan *green screen*. Pada saat *shooting* adegan narator *audio recorder* dan *microphone* dibutuhkan untuk merekam suara.

## 3. Pasca Produksi

Pada masa Pasca produksi, penulis berperan sebaga *editor*. Tahap pertama yang dilakukan adalah menyusun *rough cut* dari rekaman hasil *shooting*. Berikutnya yang dilakukan penulis adalah menyusun *fine cut* hingga *picture lock*. Setelah

proses *offline editing* selesai langkah berikutnya yang dilakukan adalah melakukan proses *online editing*. Pada masa *online editing* yang dilakukan penulis adalah *colour correction*, *colour grading*, dan penambahan *visual effect* gempa untuk adegan gempa bumi. Selain itu, penulis juga menambahkan *sound effect* untuk adegan seperti kebakaran. Setelah semua proses selesai tahapan terakhir yang dilakukan adalah menggabungkan adegan animasi dengan hasil *editing live action*.

## 4. ANALISIS

### 4.1. HASIL KARYA

Pada skripsi ini, terdapat dua HSE Video UMN yang dianalisis yaitu HSE Video UMN untuk ruangan *student hall* dan *function hall*. Isi dari HSE Video UMN adalah larangan selama berada di area kampus UMN, pengenalan ruangan, tata cara mitigasi bencana, dan tata cara evakuasi menuju titik kumpul. Dua HSE video ini penulis pilih karena terdapat banyak adegan *crowd* saat melakukan evakuasi yang membutuhkan *crowd* yang cukup ramai. Proyek HSE Video ini merupakan proyek *hybrid* antara animasi dan *live action*.

Untuk menciptakan kesan ramai meski dengan pemain dengan jumlah sedikit, penulis menata *staging* dan tata kamera pada HSE video Universitas Multimedia Nusantara (UMN) untuk ruangan *student hall*, dan *function hall*. Adegan yang penulis akan bahas dalam skripsi ini antara lain; *scene 3* adegan saat terjadi gempa bumi untuk ruang *student hall*, *scene 6* HSE Video UMN untuk ruang *function hall*, *scene 5* adegan pengunjung keluar dari ruangan *student hall*, dan *scene 6* adegan pengunjung turun di tangga darurat.

SCENE.	<i>Grab still</i>	Nama adegan
3		Adegan saat terjadi gempa bumi.