

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Video *e-learning* “Sadar Belanja, Selamatkan Indonesia” dibuat oleh *Personal Development Program*, Studi Humaniora, Universitas Multimedia Nusantara. Video ini bertujuan sebagai panduan bagi peserta dalam pembuatan video gagasan kreatifitas untuk laporan “*Teamwork and Leadership*”, agar mahasiswa dapat memahami ketentuan yang sudah diberikan. Dengan durasi 2-3 menit, video ini akan menyampaikan pesan penting tentang dampak dari kebiasaan berbelanja yang impulsif, yang dapat menyebabkan penumpukan sampah yang semakin banyak.

3.2 Konsep Karya

Video berjudul “Sadar Belanja, Selamatkan Indonesia” mengangkat konsep isu lingkungan terkait dampak sampah plastik yang semakin merusak lingkungan. Isu ini relevan dengan kondisi saat ini dimana kesadaran masyarakat tentang pentingnya pengurangan sampah plastik masih rendah. Melalui video ini, diharapkan penonton, khususnya mahasiswa dapat lebih peka dan bertindak untuk mengurangi konsumsi plastik dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan teknik *montage* yang efektif dalam menyampaikan pesan secara visual. Salah satu teknik yang menginspirasi penulis adalah penggunaan *metric montage*. Teknik ini memanfaatkan pergantian *shot* yang dilakukan berdasarkan durasi yang sama antara satu adegan dengan adegan lainnya. Teknik ini menciptakan alur yang dinamis, cepat dan mudah dipahami, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara jelas.

Video “Sadar Belanja, Selamatkan Indonesia” berdurasi 2-3 menit, dalam video ini akan ada seorang narator yang akan berbicara langsung mengenai masalah sampah ini, sehingga memberikan konteks dan informasi secara naratif. Serta untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh narator, maka akan ditampilkan *motion graphic* ataupun *b-roll* untuk menjelaskan lebih rinci tentang dampak dari sampah tersebut.

3.3 Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Ide atau gagasan video *e-learning* ini mulai dirancang pada bulan Maret 2025 oleh pak Yanuar selaku pembuat materi kegiatan “*teamwork and leadership*”. Kemudian penulis mencoba untuk mendiskusikan terlebih dahulu terkait ide yang sudah dirancang tersebut agar dapat dikembangkan dan dijadikan sebuah video acuan bagi para mahasiswa agar dapat melihat panduan penilaian sesuai dengan yang diberikan.

b. Observasi

Pada tahap observasi, penulis memikirkan bagaimana cara untuk dapat menyusun video ini agar dapat sesuai dengan kriteria penilaian video gagasan konstruktif. Penulis merasakan bahwa ada *scenes* dimana dapat dimanfaatkan sebagai gaya penyampaian yang menarik, persuasif, dan sesuai dengan target penonton. Video ini memiliki potensi untuk diimplementasikan dalam kehidupan nyata, serta memiliki dampak positif bagi masyarakat maupun lingkungan. Terlintas di kepala penulis untuk menggunakan teknik *montage* pada saat munculnya masalah terkait sampah hingga akibat dari menumpuknya sampah tersebut. Penulis memiliki tujuan untuk memperlihatkan bahwa masalah sampah plastik masih kurang menjadi perhatian bagi manusia.

c. Studi Pustaka

Teori utama yang digunakan oleh penulis adalah teknik *metric montage*, yang merupakan salah satu dari lima teknik *montage* yang ada. Penulis menerapkan teknik *metric montage* untuk menciptakan pengulangan ritme yang membangun ketegangan, dengan cara mempersingkat durasi setiap *shot*.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Penulis sebelumnya belum pernah menggunakan teknik *editing metric montage*. Sehingga dalam video ini, penulis ingin mencoba bereksperimen dengan mengaplikasikan teknik tersebut. Penulis memilih *scene* yang

dimulai dari sebuah fenomena kebiasaan, kemudian memperlihatkan penyebab yang muncul, hingga berujung pada akibat yang dapat merugikan baik diri sendiri maupun orang disekitar.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Penulis mencoba mengeksplorasi teknik *editing* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Namun, penulis masih belum terbiasa dengan teknik *editing* yang melibatkan banyak potongan gambar. Penerapan *metric montage* menjadi tantangan tersendiri dalam proses *editing*. Tantangan ini mendorong penulis untuk berpikir lebih kreatif dalam mengatur ritme visual. Tujuannya agar hasil akhir tetap efektif dan sesuai dengan konsep yang diinginkan.

2. Produksi:

Produksi dilakukan pada tanggal 12 April 2025 dimana pada saat produksi penulis memiliki tanggung jawab sebagai *loader*, pada saat proses *shooting* sudah selesai dilaksanakan pada hari itu penulis langsung melakukan proses *backup* data agar data yang telah direkam aman dan tidak hilang.

3. Pascaproduksi:

Proses pasca produksi dimulai dari tanggal 16 hingga 29 April 2025. Dalam tahap ini, penulis melalui beberapa tahapan, dimulai dari meninjau ulang *footage*, melakukan seleksi pada video mana saja yang akan digunakan, *assembly cut*, kemudian *rough cut*, *fine cut* dan juga *picture lock*. Kemudian dengan sejalannya waktu, penulis juga mulai menerapkan teknik *metric montage* ke dalam video ini.

Selama proses tersebut, penulis menghadapi beberapa kendala, seperti adanya *scene* dan *shot* yang terasa tidak dapat menyatu secara baik. Setelah mempertimbangkan keseluruhan alur, penulis akhirnya memutuskan untuk menghapus beberapa *shot* yang dirasa kurang mendukung narasi video ini.