

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 MUSIC VIDEO

Sebelum menuju istilah music video atau video musik, di Indonesia lebih dulu populer istilah video klip. Yaitu potongan-potongan gambar yang beriringan dengan musik dengan tujuan pemasaran. Dan di Indonesia sendiri lebih populer istilah video klip yang sering disamakan juga dengan video musik (Heru Effendy, 2002:14)

Video klip ataupun video musik pada akhirnya dibuat dengan tujuan untuk memasarkan sebuah lagu (Moller, 2011). Video klip atau video musik adalah bentuk dari komunikasi sebuah lagu yang membawa informasi mengenai sebuah lirik dan musik melalui gambarnya (Carlsson, 1999). Dengan video musik, informasi mengenai lagu dapat lebih diperkaya lagi melalui visual.

Menurut Januar dalam seminar videografi menjelaskan bahwa video klip atau musik video, adalah suatu presentasi dari musik lagu yang populer, dimana seringkali video klip di sebut juga video promo karena fungsi pemasarannya. Sejak kelahiran MTV (stasiun televisi yang khusus menayangkan video klip) sekitar kelahiran 1982, video klip menjadi alat sentral pemasaran musik. Bahkan, pengolahan dan ketenaran video klip bias setara atau lebih dari musik itu sendiri. Selanjutnya, perkembangan video musik sudah menjelma dalam dalam budaya pop modern. Karena, kini orang tidak hanya puas mendengarkan musik, tetapi ingin juga menonton musik dengan penggambaran visual untuk memperkaya pengalaman musiknya.

2.2 Konsep Naratif

Gagasan dalam film dicapai melalui konsep bentuk naratif, dikembangkan menjadi naskah yang akan menjadi acuan dari konsep sinematik. Adapun yang disusun dalam naratif diantara lain :

Ide

Ide pokok menjadi penting karena bobot film ditentukan oleh bobot ide. Ide pokok menjawab pertanyaan mengenai apa yang akan dibicarakan sebuah film.

Tema

Tema mencakup ide besar dalam *desain* sebuah film yang sekaligus berkaitan dengan pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara melalui film tersebut.

Judul

Judul ini merupakan bagian tak terpisahkan dari suatu karya. Meski keberadaannya lazim, namun mungkin sebagian dari kita tidak mengetahui definisinya

Premis

Premis merupakan suatu istilah yang di gunakan dalam landasan berfikir untuk menarik kesimpulan.

Sipnosis

ringkasan atau garis besar naskah yang menggambarkan isi dari suatu film atau pementasan yang dilakukan baik secara konkrit maupun secara abstrak.

2.3 Director of Photograpy

Director of Photography (DOP) adalah orang yang mengatur semua jalannya department camera. Pekerjaan utama dari seorang *director of photography* adalah mewujudkan look dan mood dalam sebuah film dan mengontrol cahaya yang akan masuk dalam *frame* (Wheeler, 2005).

Selain memikirkan *look* dan *mood* dalam sebuah film *director of photography* juga harus bisa bekerja sama dengan sutradara, menurut (Brown, 2012) ide yang ada di dalam DOP harus berdasarkan sutradara. Oleh karena itu seorang *director of photography* harus bisa membantu sutradara memvisualisasikan apa yang diinginkan oleh sutradara dengan dasar pemikiran dari sutradara.

Seorang *director of photography* yang sudah memiliki

pemikiran yang sama dengan sutradara dapat menjelaskan tugasnya dengan memilih lensa dan kamera apa yang akan dipakai nantinya untuk memvisualisasikan skenario yang ada (Elkins, 2009).

Selain mengikuti pemikiran seorang sutradara, *director of photography* juga berhak memiliki *shot* dan *framing* yang baik untuk memvisualisasikan sebuah adegan. Menurut (Brown, 2016) seorang *director of photography* juga harus memiliki pemikiran konseptual untuk membentuk visual di luar dari teknik, dalam hal ini ada tujuh konsep yang harus dimiliki *director of photography*.

1. The Frame

The frame merupakan salah satu dari tujuh konsep yang harus dimiliki seorang *director of photography*. Konsep ini merupakan suatu fundamental, karena dengan menggunakan konsep ini sebagai *filmmakers* dapat mengarahkan penonton melihat apa, menentukan *frame* yang kuat untuk menunjukkan sebuah adegan, mengatur komposisi yang baik, dan juga memberikan kita kepekaan terhadap apa yang harus ada dan tidak ada dalam sebuah *frame* (Brown, 2016).

2. Light and Color

Konsep ini membahas tentang cahaya dan warna dalam sebuah set dalam sebuah film. Seorang *director of photography* akan selalu menghabiskan waktu lebih lama dalam set saat mengontrol cahaya dan warna. *Light and color* merupakan hal yang sangat penting dan kuat sekali dalam film. *Light and color* merupakan salah satu dari sedikit seni yang menyampaikan emosi kepada penonton atau penikmatnya dengan baik. Oleh karena itu *light and color* merupakan konsep yang berpengaruh terhadap emosi penonton, penulis akan membahas tentang ini menggunakan teknik *low key* dalam film ini (Brown, 2016).

3. The Lens

Lensa dalam hal ini bukan hanya merupakan bentuk fisik seperti besar atau kecil sebuah lensa, melainkan bagaimana lensa ini memberikan efek terhadap visual yang diciptakan. Lensa merupakan alat visual yang sangat kuat, karena setiap lensa memiliki karakter tersendiri baik dari kontras dan ketajamannya, selain itu setiap *focal length* yang dimiliki lensa akan memberikan kesan sendiri seperti lensa *wide* akan memberikan kesan distorsi yang sangat besar atau tele mengompres spasial yang ada sehingga dapat memberi kesan yang sempit terhadap visual yang

diciptakan (Brown, 2016).

4. Movement

Pergerakan kamera merupakan sebuah konsep yang cukup krusial dalam film, karena pergerakan ini memberikan kesan yang akan diberikan kepada penonton. Dengan ada pergerakan film juga merupakan seni yang unik karena dalam satu seni menggabungkan waktu dan pergerakan sekaligus (Brown, 2016).

5. Texture

Texture dalam pengertian konsep ini bukan bermaksud pada *texture* yang terdapat dalam sebuah objek, melainkan *texture* terhadap kesan visual yang diciptakan. Seperti yang dilakukan *director of photography* Roger Deakins dalam *O Brother, Where Art Thou?* ia bereksperimen dengan bermacam kamera dengan teknik *filter* untuk mewujudkan efek *faded* dengan warna *postcard* sepia *toon* yang sesuai dengan kemauannya dan sutradaranya. *Texture* ini dapat dicapai melalui beberapa cara, langsung dari kamera, saat *post-production*, menggunakan pencahayaan, dan penggunaan VFX (Brown, 2016).

6. Establishing

Establishing adalah sebuah kemampuan kamera dimana dapat menyembunyikan atau memperlihatkan informasi yang ada, untuk mencapai *establishing* dapat menggunakan kamera dan lensa atau *lighting* (Brown, 2016).

7. POV (Point of View)

Point of View Merupakan kunci dalam sebuah film, karena setiap apa yang diambil dalam kamera, akan berpengaruh terhadap persepsi penonton. Karena *POV* yang diambil kamera merupakan mata film yang dibuat (Brown, 2016).

2.4 Realisme

Realisme adalah gaya membuat film yang menekankan pada prinsip untuk menghadirkan kenyataan sebagaimana adanya. Begitu juga halnya neo-realisme. Bazin (1971) dalam kumpulan esai-esainya yang dibukukan yang berjudul *What is Cinema Vol II?* menulis bahwa, “Neo-realisme muncul sebagai pergerakan baru akibat perang yang berlangsung di Italia. Neo-realisme pada dasarnya merupakan gaya pembuatan film yang hanya untuk menunjukkan simpati kemanusiaan”. DiSalvo (2014) menambahkan bahwa neo-realisme muncul sebagai bentuk kritik

atas dampak-dampak buruk akibat perang yang meluluh-lantahkan.

Inouye (2013) mempertegas bahwa neo-realisme menghadirkan realisme pada era baru yang mana mampu menghadirkan kehidupan keseharian Italia dengan potret keseharian yang ditampilkan dalam gambar. Di lain kesempatan, Gianetti (1972) dalam bukunya yang berjudul *The Understanding of Movie 9th Edition*, mendukung apa yang disampaikan oleh Bazin, dimana ia menulis, “Realisme hadir untuk memberikan penekanan dalam menghadirkan pengalaman hidup yang mendasar. Realisme adalah gaya [pembuatan film] yang dapat membuat orang memiliki rasa kemanusiaan terhadap orang lain”.

2.5 Sinematografi

Sinematografi secara harfiah dapat dikatakan sebagai melukis dengan cahaya kedalam sebuah gerakan gambar, sehingga dapat bergantung serta berhubungan erat pada bidang fotografi (Bordwell, 2008). Oleh karena itu dapat diartikan bahwa sinematografi memiliki objek yang hampir sama dengan fotografi, yakni penangkapan pantulan cahaya yang mengenai benda. Unsur sinematografi secara umum dibagi menjadi tiga aspek yaitu kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar.

Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok data mentah filmnya, seperti penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, efek visual, perwarnaan, dan sebagainya. *Framing* adalah hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil, seperti lingkup wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, serta pergerakan kamera. Sementara durasi gambar mencakup lama atau durasi sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera (Pratista, 2017).

Istilah sinematografi dari akar bahasa Yunani yang berarti “menulis dengan gerak.” Pada intinya, pembuatan film adalah pengambilan gambar, tetapi sinematografi lebih dari sekedar tindakan fotografi. Ini adalah pengambilan ide, kata-kata, tindakan, subteks emosional, nada, dan semua bentuk komunikasi nonverbal lainnya dan menjadikannya dalam istilah visual. Teknik sinematik adalah seluruh jajaran metode dan teknik yang digunakan untuk menambahkan lapisan makna dan subteks ke konten film dialog dan tindakan (Brown, 2016). Pejabaran Blain Brown diatas mengartikan bahwa sinematik merupakan teknik bercerita dalam film,

menghasilkan karya yang dipahami maksudnya, emosinya, dan menarik penonton. Mengaplikasikan konsep sinematografi pada visualnya.

Setiap elemen pembangun sinematografi juga memiliki bentuk-bentuk teknik di dalamnya. Teknik tersebut dapat bertujuan untuk memberikan nuansa dalam cerita, menjelaskan isi dalam cerita, atau memberikan visual yang dramatik untuk penonton. Konsep sinematografi yang di aplikasikan dalam musik video “PRA” ini adalah menggunakan salah satu aspek sinematografi yaitu *camera movement handheld* di beberapa adegan.

2.5.1 Komposisi

Komposisi adalah konsep umum yang memandu pembuat gambar dalam perjalanan mereka untuk menceritakan sebuah cerita, menyampaikan pesan, atau membangkitkan ide. Komposisi terdiri dari susunan elemen-elemen dalam sebuah gambar, komposisi menjadi sarana bagi seorang seniman untuk menyampaikan emosi tertentu, cerita, atau makna dalam pengaturan tunggal (Studio Binder, 2017). Ketika kamera mengambil sebuah obyek, sineas dapat memilih posisi obyek tersebut dalam frame-nya sesuai tuntutan naratif serta estetika. Sineas bebas meletakkan sebuah obyek dimana pun di dalam frame-nya, yakni di tengah, di pinggir, di atas. dalam hal ini pengkarya menggunakan beberapa komposisi, berikut komposisi yang akan digunakan, antara lain:

2.5.1.1 Rule of Thirds

Rule of thirds adalah teknik komposisi yang membagi frame ke dalam 3x3 bagian atau 9 kotak. Aturan ini mengusulkan bahwa titik awal perkiraan yang berguna untuk setiap pengelompokan komposisi adalah menempatkan *point of interest* utama di tempat kejadian pada salah satu dari empat persimpangan garis interior.

2.5.1.2 Headroom

Headroom atau *head room* adalah salah satu konsep komposisi estetika yang membahas posisi vertikal relatif subyek di dalam frame gambar. *Headroom* mengacu pada jarak antara bagian atas kepala subyek dan bagian atas *frame*.

2.5.1.3 Shot Composition

Dalam sebuah komposisi terbagi menjadi tiga bidang yaitu background atau latar belakang, *middleground* atau latar tengah, dan *foreground* atau latar depan. Yang dimaksud dengan latar belakang sebuah komposisi adalah bidang dalam komposisi yang terletak jauh di belakang aktor. Sedangkan, yang dimaksud dengan latar

tengah sebuah komposisi adalah bidang visual yang terletak antara latar belakang dan latar depan. Terakhir, yang dimaksud dengan latar depan sebuah komposisi adalah bidang visual yang tampak paling dekat dengan aktor. Skala komponen ini sering berkolerasi dengan dominasi gambar. Biasanya, latar depan seringkali paling dominan karena skala obyek gambar yang lebih besar.

Maka dari itu dalam pembuatan musik video “PRA” saya akan menggunakan komposisi yang saya sebutkan di atas diantaranya *rule of third*, *headroom*, dan *shot composition*. Karena menurut saya komposisi tersebut sudah cocok untuk pembuatan musik video ini.

2.5.2 Camera Movement

Gerakan memiliki sifat estetis dan psikologis, bisa memberikan aneka gambaran dan konotasi emosional terhadap penonton. Gerakan bisa diciptakan oleh diciptakan oleh mata bergerak dari satu titik lain dalam bentuk adegan, atau mungkin dengan mengikuti objek bergerak (Mascelli, 2010). Pada musik video “PRA” pengkaryanya menggunakan beberapa teknik camera movement yang akan digunakan, antara lain:

2.5.2.1 Tracking Shot

Mengatur pergerakan kamera dalam kebutuhan gambar sangat penting. Pergerakan kamera berfungsi memperkuat suasana adegan menjadi lebih dramatis. Pergerakan kamera bisa digunakan untuk mengurangi ketegangan, Salah satunya adalah pergerakan kamera *track-out*. Pergerakan kamera *track-out* merupakan pergerakan kamera dimana porosnya bergerak menjauhi objek (*move out*). Teknik pergerakan kamera menuju atau menjauhi subjek. Dengan menggunakan gerakan *track in* dapat meningkatkan titik pusat perhatian penonton, sedangkan sebaliknya *track out* dapat mempengaruhi kekuatan titik atau juga mengurangi ketegangan (Ward, 2003).

2.5.2.2 Handheld

Handheld adalah jenis pengambilan gambar tanpa menggunakan tripod namun menggunakan tangan atau keseimbangan tubuh dari kameramen. (Thompson, 2009) mengatakan mungkin tempat terbaik untuk memulai diskusi tentang pergerakan kamera adalah dengan *handheld* yang paling menantang. Anda mungkin merasa nyaman untuk memegang kamera yang lebih kecil di tangan anda,

tetapi hanya karena sudah tersedia mode pemotretan tidak berarti bahwa itu sesuai dan tentu saja tidak berarti itu mudah dilakukan dengan baik. Penggunaan *handheld* pada pengambilan gambar dinamis akan menyesuaikan kebutuhan naskah dan mood tokoh begitu juga adegan, *handheld* secara kasar akan memberikan efek dramatisasi cerita. Penerapan teknik *handheld* akan digunakan pada saat memperlihatkan ketika nenek sedih atau merasa kesepian.

2.5.2.3 Tilt

Merupakan teknik pergerakan kamera secara *vertical*, istilah terbagi kedalam *tilt up* pergerakan kamera keatas dan *tilt down* untuk pergerakan kebawah. Umumnya teknik ini digunakan untuk menunjukkan ketinggian atau kedalam subyek dan menunjukkan adanya satu hubungan (Subroto, 1994).

2.5.2.4 crab

Ini merupakan gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subyek yang sedang berjalan. hampir sama dengan teknik dolly, bedanya hanya pada arah gerakan kamera. Jika Dolly bergerak maju mundur, maka crab ini mempunyai gerakan kekiri (*Crab left*) dan kekanan (*Crab right*).

Maka dalam hal *camera movement* dalam pembuatan musik video “PRA” saya menggunakan berberapa komposisi di atas seperti *traking shot*, *handheld*, *tilt*, dan *crab* karena bisa menggambarkan kondisi yang ada pada musik video ke penonton.

2.5.3 Shot Size

Shot size merupakan besar kecilnya objek terhadap sebuah *frame*. *Shot size* sangat berperan penting dalam film bercerita. Dengan *shot size* sineas bisa menentukan seberapa ukuran objek yang di shot. *Shot size* memiliki ukuran-ukuran tertentu, dari ukuran tersebut maka akan menentukan tipe shot dalam pengambilan gambar. Ukuran citra dalam film ditentukan oleh jarak kamera dari subjek kamera dan pada “*focal length*” lensa yang digunakan dalam membuat shot bersangkutan. Semakin dekat kamera, semakin besar citra. Semakin panjang lensa, semakin besar citra. Demikian pula sebaliknya, semakin jauh kamera, semakin pendek lensa, lebih kecil citra (Mascelli, 2010). Dengan begitu dalam menentukan *shot size* tidak dilakukan sesuka hati namun pemilihan *shot size* harus mampu memberikan

informasi serta mendukung naratif di dalam film bercerita. Adapun tipe-tipe *shot size* yang sering digunakan dalam musik video “PRA”, antara lain:

2.5.3.1 Long shot (LS)

Sebuah long shot menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Tempat, orang dan objek-objek dalam adegan diperlihatkan semua dalam sebuah long shot untuk memperkenalkan kepada penonton penampilan semua itu secara keseluruhan (Mascelli, 2010).

2.5.3.2 Full shot (FS)

Pengambilan gambar objek secara penuh dari kepala sampai kaki, pengambilan gambar dengan shot ini biasanya bertujuan untuk memperkenalkan objek dengan apa yang dilakukan dan lingkungannya.

2.5.3.3 Medium shot (MS)

Pemain direkam dari batas lutut ke atas, atau sedikit dibawah pinggang, juga sejumlah pemain, bisa rekam dalam kelompok atau medium shot, dimana kamera akan cukup dekat untuk merekam dengan jelas gerak-gerik ekspresi wajah serta gerak-gerik mereka (Mascelli, 2010).

2.5.3.4 Medium close-up (MCU)

Pada jarak medium close-up, memperlihatkan tubuh manusia dari dada ketas. Sosok tubuh manusia mendominasi frame dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal, biasanya menggunakan jarak medium close-up (Pratista, 2017).

2.5.3.5 Close-up (CU)

Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah obyek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang mendetil. Close-up biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim. Close-up juga bisa memperlihatkan sangat mendetil sebuah benda atau obyek (Pratista, 2017).

Maka dari itu dalam pembuatan musik video ini saya dalam hal *shot size* saya memilih beberapa tipe di antaranya *long shot*, *full shot*, *medium shot*, *medium close-up*, dan *close-up*. Kenapa saya memilih beberapa *type shot* itu karena dalam beberapa shot itu dapat menampilkan ekspresi wajah dan juga keadaan sekitarnya.

2.5.4. Camera Angle

Sudut pandang dalam sinematografi adalah angle kamera, angle kamera

merupakan sudut padangan yang mewakili mata penonton, pengambilan angel. Kamera semestinya harus di perhitungkan dengan baik. Penggunaan angle kamera yang baik akan menambah visualisasi dramatik dari cerita, dan sebaliknya bila sudut pandang serabutan tanpa pertimbangan dari nilai-nilai estetika akan merusak atau membingungkan penonton dengan pelukisan adegan sedemikian rupa hingga maknanya sulit untuk dipahami (Mascelli, 2010). Disini pengkarya menggunakan beberapa camera angle yang digunakan, antara lain:

2.5.4.1 High Angle

Shot yang diambil dengan high angel adalah segala macam shot dimana mata kamera diarahkan kebawah untuk menangkap subjek.

2.5.4.2 Low Angle

Shot low angle adalah shot dimana kamera mengadiah ke atas dalam merekam objek.

2.5.4.3 Eye Level

Sudut pandang ini adalah sudut yang umum digunakan, pada sudut ini lensa kamera dibidik sejajar dengan mata objek.

2.6 Tata Cahaya

Tata cahaya dalam sebuah film harus sesuai dengan setiap adegan, maka suatu pengamatan yang teliti tentang sifat dari pencahayaan yang dipergunakan sangat membantu untuk menentukan suasana atau nada film sebagai suatu keseluruhan. Ada dua buah istilah yang dipergunakan untuk membedakan intensitas umum cahaya yang berbeda-beda: *low-key* mengunjuk pada pencahayaan dimana sebagian besar set berada dalam lingkupan bayang-bayang sedangkan subyek didefinisikan oleh beberapa penyinaran tinggi. (Sani, 1992) menyampaikan karena tipe pencahayaan ini ternyata efektif sekali untuk memperdalam ketegangan atau untuk menciptakan suatu suasana murung, sering digunakan dalam film-film misteri atau film horror (seram). Sebaliknya High-key lebih banyak memperlihatkan bagian-bagian yang diliputi bayang-bayang, sedangkan subyek kelihatan dalam warna separuh kelabu dan cerah, dengan kontras cahaya yang jauh lebih kecil.

2.6.1 Three Point Lighting

Three point lighting adalah dasar teknik lampu yang digunakan untuk

mendapatkan cahaya yang cukup untuk masuk ke dalam kamera sehingga dapat membuat gambar yang jelas dan dapat membentuk look dan mood yang ingin dicapai (Mushburger, 2010). Dalam three point lighting sendiri terdiri dari tiga elemen lampu yaitu key light, fill light, dan back light, yang dapat mewujudkan low key. Berikut teknik lighting yang digunakan dalam konsep pencahayaan dalam musik video “PRA”, antara lain:

2.6.1.1 Key Light

Key Light merupakan sumber cahaya utama yang menerangi subjek atau objek utama yang ada di dalam frame. *Key light* merupakan cahaya utama di dalam sebuah scene yang mana mendominasi kearah subjek atau objek (Brown, 2008).

2.6.1.2 Fill Light

Fill Light merupakan sumber cahaya yang menerangi bagian bayangan yang tidak diterangi oleh lampu *key light* dan cahaya yang di keluarkan oleh *fill light* tidak sekuat lampu *key light* (Brown, 2016).

2.6.1.3 Back Light

Lampu *back light* digunakan untuk memberikan pemisah special atau ruang untuk subjek atau objek, dan biasanya lampu *back light* memiliki posisi penerangan dari atas atau belakang subjek atau objek (Brown, 2012).

2.6.1.4 Contrast Ratio

Contrast ratio adalah perbandingan antara *key light* dan *fill light* yang mencahayai subjek atau objek (Brown, 2016), perbandingan *contrast ratio* dapat menentukan *look* dan *mood* seperti apa yang ingin dicapai oleh sutradara dan *director of photography*, dari *contrast ratio* sendiri kita dapat menghitung intensitas cahaya yang diperlukan.

2.6.1.5 Low Key

Low key adalah teknik lampu dimana *shadow* jauh lebih banyak dari pada *highlight* yang masuk kedalam *frame* sehingga gambar yang dihasilkan jauh lebih gelap dan lebih fokus terhadap satu titik yang lebih terang saja. *Low key* sendiri memiliki ciri-ciri lampu yang *high contrast*, memiliki bayangan yang keras dan kuat merupakan turunan dari teknik lukisan *chiaroscuro* (Mushburger, 2010).

2.6.1.6 Hard Light

Hard Light adalah tipe lampu yang membuat bayangan keras dan jelas yang jatuh pada obyek yang terkena cahaya, ia juga mengatakan menurutnya seberapa besar atau kuat lampu *hard light* semua tergantung dari sumber mana dan jarak

sumber (Brown, 2016).

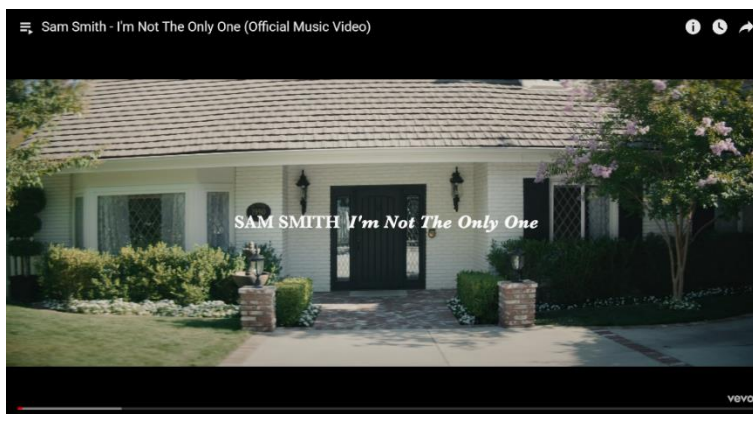
2.6.1.7 Soft Light

Tipe lampu yang bertolak belakang dengan hard light, jenis lampu seperti soft light memiliki bayangan yang tipis dan bahkan tidak memiliki bayangan. Lampu seperti ini memiliki sumber daya cahaya seperti langit yang memiliki awan tipis di atasnya sehingga bayangan yang diciptakan tidak keras (Brown, 2016).

2.7 Referensi Karya

Untuk membuat musik video tentunya seorang pengkarya mempunyai referensi musik video. Untuk merangkai video dari skenario dan menerjemahkannya melalui visual. Pengkarya mempunyai beberapa musik video yang dijadikan referensi seperti:

- a. Sam Smith - I'm Not The Only One 2014



Gambar 2. 1 Referensi Karya

Sumber : youtube.com

Musik video *I'm Not The Only One* ini menceritakan tentang perselingkuhan yang antar pasangan suami istri yang dimana pada dasarnya sang istri sudah tau bahwa sang suami telah selingkuh dengan wanita lain tetapi di masih tetap mencintai sang suami itu walau pun sang suami mempunyai wanita lain. musik video ini hadir dengan cerita yang simple dan mudah di mengerti oleh kita karena film ini mengangkat kisah yang sering terjadi pada masyarakat kita. selain itu semua elemen teknis dalam musik video ini terpadu sama baiknya terutama dalam hal sinematografinya dalam pemilihan type of shot dan camera movementnya cukup untuk menggambarkan cerita dan emosi yang ingin disampaikan oleh yang mempunyai lagunya . musik video ini menjadi referensi beberapa movement camera dalam musik video “PRA”.

b. Yura Yunita – Tenang (Short Movie) 2021



Gambar 2. 2 Referensi Karya

Sumber : youtube.com

Short Movie dari lagu tenang milik Yura Yunita ini mengisahkan tentang kerinduan seorang anak kepada ayahnya yang telah lama tiada dia merindukannya karena pada mimpi dia dia tidak bisa mendengar suara ayahnya akhirnya dia berusaha mencari dan akhirnya dia menemukan sebuah rekaman video tape tapi sayang dia tidak dapat memutar video tersebut akhirnya dia memperbaiki video tersebut namun dia hanya dapat 10 detik saja dalam video 10 detik itu hanya terdapat video sang ayahnya dan sedikit suara namun berkat video itu akhirnya dia teringan dan bisa mendengar lagi suara ayahnya tersebut.

Pengkarya menjadikan referensi teknik komposisi yang digunakan oleh sang sinematografernya yaitu Dimas Bagus karena beliau menggunakan beberapa teknik komposisi dan menghasilkan hasil yang cukup bagus dalam penyampaian pesan dalam musik video ini. Pengkarya ini mengambil referensi dari Short movie ini karena berhubungan dengan karakter nenek yang merasa kesepian dalam musik video “PRA”.

c. Sal Priadi - Mesra-mesraannya kecil-kecilan dulu (Official Music Video) 2022



Gambar 2. 3 Referensi Karya

Sumber : youtube.com

Musik video ini menceritakan tentang seorang anak yang harus melakukan aktifitas orang dewasa di karenakan dia di tinggal ibunya yang di penjara. Walaupun dia sebenarnya rindu dan butuh ibunya tetapi dia mencoba kuat dalam menghadapin kehidupanya.

Pengkarya menjadikan referensi teknik komposisi dan alur penggambaran yang digunakan oleh sang sinematografernya yaitu Lingga G. Permadi karena beliau menggunakan berberapa teknik komposisi dan menghasilkan hasil yang cukup bagus dalam penyampaian pesan dalam musik video ini. Pengkarya ini mengambil referensi dari musik video ini karena berhubungan dengan karakter nenek yang merasa kesepian dalam musik video “PRA”.