

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam pengkaryaan ini, pengkarya memilih musik video dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan secara lebih rinci dengan maksud menerangkan, menjelaskan dan menjawab permasalahan peneliti (Sugiyono, 2013). Dengan mempelajari sedalam mungkin tentang suatu kejadian. Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data (Kriyantono, 2006). Data dikumpulkan menggunakan teknik berikut:

1. Observasi

Upaya menciptakan sebuah karya yang baik pasti memerlukan sebuah proses, proses ini dapat disebut dengan proses kreatif. Proses kreatif sendiri diperlukan berbagai macam persiapan, salah satunya adalah observasi. Observasi berasal dari kata kerja, yaitu to *observe*, yaitu kegiatan mengamati sesuatu, seperti mengamati seseorang, situasi, tempat, dan sebagainya dengan seksama dan cermat sampai menemukan intisari dari sebuah masalah (Soedarso, 2015).

Pada tahap observasi pengkarya melakukan pengamatan langsung, seperti menghadiri pemutaran film di kampus UNPAS, untuk mendapatkan sumber informasi tentang komposisi dan teknis dalam pembuatan film. dan juga menonton musik-musik video yang berkaitan dengan karya.

Pengkarya mengumpulkan film dan buku teori yang membahas atau berhubungan dengan komposisi untuk mendapatkan inti dari masalah yang diteliti. lalu ketika sudah melakukan observasi pengkarya mulai mencari musisi di kota bandung yang bisa di ajak berkerja sama untuk membuat karya tugas akhir setelah melalui berapa seleksi akhirnya memilih band asal bandung last afternoon. Setelah selesai memilih berberapa hari kemudian pengkarya bertemu dengan musisi tersebut membahas lagu yang akan di pilih awal mula lagu yang di pilih adalah "rongga tarisi" tetapi sang musisi menawarkan untuk membuat musik video dari lagu mereka yang terbaru yaitu "PRA". Akhirnya penngkarya setuju karena lagu

dan lirik mudah di pahami dan sesuai dengan tujuan pengkarya karena lagu tersebut bersifat universal atau memiliki berbagai macam makna di dalam lagunya.

2. Referensi Karya

Referensi dapat diartikan sebagai sumber acuan, rujukan, atau sumber petunjuk, dalam suatu kegiatan menulis atau mempelajari sesuatu, referensi dipakai sebagai sumber yang diacu untuk menambah wawasan dan sudut pandang seseorang (Raharja, 2021). Pada refrensi karya, pengkarya mencari refrensi dengan cara menonton berebrapa musik vodeo , demi menambahkan wawasan dalam ilmu sinematografi seperti komposisi, *movement camera*, *type of shot*, dan tata pencahayaan. Adapula beberapa musik video yang dijadikan refrensi yaitu: Sam Smith - *I'm Not The Only One* (2014), YuraYunita – Tenang (Short Movie) (2021). Untuk teknis sinematografi seperti *type of shot* dan komposisi pengkarya memilih YuraYunita – Tenang (Short Movie) (2021) sebagai referensinya.

Sedangkan untuk *movement camera* pengkarya memilih mengambil referensi dari music video Sam Smith - *I'm Not The Only One* (2014) karena di musik video ini mampu menjadikan karya musik video “PRA” terasa dan pesan pun yang ingin di sampaikan tersampaikan.

3.2 Metode Perancangan Karya

Pada tahap ini persiapan pengkaryaan, pengkarya menyusun agenda pengerjaan film mulai dari pra produksi hingga pasca produksi. Agenda ini menjadi target pengerjaan karya, agar pengkaryaan bisa selsai tepat waktu. Berikut agenda perancangan karya:

Tabel 3. 1 tabel kegiatan

NO	KEGIATAN	FEBRUARI			MARET			APRIL		
1	Bedah/ <i>Breakdown</i> Naskah bersama departemen kreatif									
2	Pre Production Meeting									
3	Casting									
4	Penyusunan Director Treatment									
5	Penyusunan Shotlist									
6	Reading									
7	<i>Hunting</i> Lokasi dan <i>Recce</i> (cek lokasi)									
7	Shooting									
8	Offline editing (<i>roughcut</i>)									
9	Mixing & Mastering Audio									
10	Coloring									
11	Preview									
12	Final Cut									

3.2.1 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. Ide pokok dalam *music video* ini mengenai “*Keramaian adalah kehangatan yang indah bagi seorang nenek*”

Judul

Judul dari karya ini mengambil dari judul lagu dalam *music video* yaitu “*PRA*”

Tema

Tema harus dapat mewujudkan ide pokok yang ingin disampaikan. Tema dari *music video* adalah

“*Tentang seorang nenek yang kembali di hari-harinya yang sepi setelah keluarganya yang berkunjung pulang kembali ke rumah mereka*”

Premis

Premis yang dibuat pengkarya untuk cerita dalam *music video* ini adalah “*Mirna, seorang nenek yang menginginkan suasana hangat di rumahnya, hingga pada akhirnya sebuah peristiwa mengubah pandangannya.*”

Sinopsis

Masa tua erat dengan kesendirian, anak-anak yang dibesarkan telah memiliki keluarga dan tempat tinggalnya sendiri, terlebih bagi nenek yang hanya hidup sendiri karena suaminya pun telah lama tiada. Ia harus menjalani hari-harinya yang sepi di rumah tempat ia membesarkan anak-anaknya dahulu. Yang mana setiap sudut ruangnya memiliki kenangan tersendiri. Kamar yang dulu ditempati anaknya, kasur milik nenek tempat ia beristirahat bersama sang suami. Hingga

barang-barang di rumahnya yang dapat membuat ia mengingat kembali momen hangat yang sederhana, seperti gelas kopi khusus yang biasa ia gunakan untuk menghidangkan kopi untuk suaminya, atau album foto yang biasa nenek gunakan untuk menceritakan masa kecil anaknya kepada cucu-cucunya.

Meski ia tak perlu berlelah-lelah menyiapkan makanan dengan porsi banyak. Bagi nenek, kesibukan saat menyambut keluarga yang berkunjung merupakan kesenangan tersendiri. Kebisingan dari suara cucu-cucunya terdengar nyaman di telinganya. Mungkin salah satu momen yang cukup berat bagi nenek adalah kepulangan dari keluarganya yang berkunjung, ketika ia melihat kendaraan yang ditumpangi anak-anak dan cucunya semakin menjauh dari pandangannya.

Hari-hari semakin terasa berat setelah kepulangan keluarga yang berkunjung. Beberapa kali ia bermimpi, mimpi pertama membuat ia tersenyum di tidurnya, di mimpi itu Mirna melihat ia bersama suaminya sedang bercengkrama gembira bersama cucunya. Mimpi kedua membuat Mirna bersedih di kala bangun dan menyadari semua hanyalah mimpi, ia bermimpi mengenai peristiwa sesaat sebelum kepulangan keluarga yang berkunjung, ia melihat dirinya berfoto bersama lengkap dengan suaminya.

Hingga suatu hari sebuah paket datang. Paket tersebut adalah foto bersama yang telah terbingkai. Ia melihat foto yang berbeda dalam mimpinya, namun ada satu barang lagi dalam paket yang membuatnya merasakan bahagia bercampur haru, yaitu sebuah lukisan buatan cucunya, lukisan yang memuat gambar anggota keluarga seperti foto bersama, lengkap dengan kakek. Ia menyadari bahwa momen bahagia yang sesekali datang tersebut menjadi sangat berharga di setiap kedatangannya

3.2.2 Konsep Sinematik

a. Konsep Visual

Musik Video ini banyak menggunakan gambar statis untuk master yang menggunakan *type of shot medium shot* dan menggunakan gambar dengan teknik *handheld* yang digunakan untuk berberapa adegan. Penerapan berberapa komposisi gambar dan penentuan *look* dan *mood* juga dilakukan untuk kebutuhan beberapa scene guna membangun realistik dalam sebuah pengambilan gambar dan

membangun emosi pada adegan. Penerapan komposisi gambar ini dieksekusi dengan menggunakan penempatan kamera dan sumber cahaya yang ditentukan.

b. Warna

Warna dalam film selalu memiliki arti dan makna tertentu dalam sisi psikologi. Untuk mendukung mood yang ingin disampaikan kepada penonton, musik video ini mengarahkan dominasi warna sesuai dengan karakteristiknya. Warna yang dimunculkan akan dominan natural color, dengan menonjolkan warna natural rumah di perdesaan seperti hijau dan coklat. Pada malam hari warna kuning dan biru dimunculkan untuk membangun mood rumah di perdesaan. Dan juga untuk menunjukkan mood si karakter dalam musik video ini Berikut beberapa referensi *color palette* yang akan digunakan dalam musik video ini:



Color palette warm



Color Palatte cold



Color Palatte normal

Gambar 3. 1 *Color Palette* Musik Video

c. Komposisi

Hal ini perlu diatur karena untuk terciptanya kesan dan juga keindahan yang ingin disampaikan dalam sebuah frame. Ada beberapa jenis komposisi yang akan digunakan pada musik video “PRA” ini yaitu:

1. *Rule of Third*

Komposisi ini akan digunakan pada musik video “PRA” contohnya di beberapa scene dimana nenek sedang menyiram tanaman di pagi hari di depan rumahnya yang berada dalam garis 3x3 dalam sebuah frame.



Gambar 3. 2 Komposisi Rule of Third Musik Video “PRA”

2. *Headroom*

Komposisi diterapkan di beberapa scene salah satunya di scene ketika nenek sedang berbicara sendiri di depan pigura foto yang dia pajang, teknik ini digunakan untuk membuat penonton merasa nyaman karena ada jarak yang disediakan antara bingkai dan kepala.



Gambar 3. 3 Komposisi Headroom Musik Video “PRA”

d. Shot Composition

Komposisi ini di gunakan ketika menunjukkan berberapa detail ekspresi agar penonton dapat merasakan emosi dari nenek yang di tunjukan.

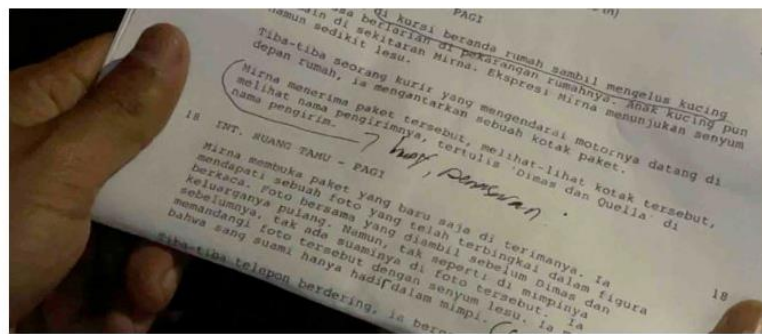


Gambar 3. 4 Komposisi *Shot Composition* Musik Video “PRA”

Type of Shot dapat digunakan untuk membangkitkan perasaan dan memberikan kesan pada musik video “PRA” dengan pemilihan yang tepat, seperti:

1. Exstreme Close-up (ECU)

Teknik ini digunakan pada adegan ketika menunjukkan detail tulisan di paket yang nenek terima. Pemilihan *type of shot* ini digunakan untuk menunjukkan detail detail pada adegan.



Gambar 3. 5 Exstreme Close-up Musik Video “PRA”

2. Close-up (CU)

Teknik ini banyak digunakan untuk menunjukkan detail detail dan juga ekspresi dari sang nenek. Hal ini dilakukan agar membuat penonton merasa dekat dengan objek maupun subjek dan juga seolah bisa merasakan apa yang objek rasakan.



Gambar 3. 6 Close-up Musik Video “PRA”

3. Medium close-up (MCU)

Teknik ini digunakan untuk meningkatkan fokus penonton pada nenek sekaligus menambah kedekatan personal terhadap objek dan subjek.



Gambar 3. 7 Medium close-up Musik Video “PRA”.

4. *Long Shot (LS)*

Teknik ini banyak digunakan pada musik video “PRA” untuk memperlihatkan beberapa adegan seperti nenek ketika sedang menyapu halaman di depan rumah, selain itu type of shot ini untuk mempersentasikan sosok nenek yang merasa sendiri.



Gambar 3. 8 Long Shot Musik Video “PRA”.

5. *Full Shot (FS)*

Teknik ini digunakan ketika nenek sedang bermimpi mereka foto bersama dengan anak dan sang kakek juga ada untuk foto bersama, Tujuan untuk memperlihatkan nenek dengan apa yang dilakukan di sekitarnya.



Gambar 3. 9 Full Shot Musik Video “PRA”.

6. *Medium Shot (MS)*

Teknik ini digunakan ketika nenek sedang mengusap kucing di teras. Tujuan dari shot ini untuk memperlihatkan sosok nenek yang sedang melamun sambil mengelus kucing.



Gambar 3. 10 Medium Shot Musik Video “PRA”.

e. *Movement Camera*

Pemilihan pergerakan kamera digunakan untuk memberi kesan yang disampaikan terhadap penonton, selain itu pergerakan kamera dengan perangkat pendukung penonton bisa merasa dekat dengan subjek atau objek. Berikut pergerakan kamera yang digunakan pada musik video “PRA” diantaranya:

1. *Handheld*

Pada musik video ini banyak menggunakan *Handheld* karena untuk menunjukkan kesan kesendirian, kerinduan dan

kesedihan dari seorang nenek .



Gambar 3. 11 Handheld Musik video “PRA”.

2. *Track Out/In*

Teknik pergerakan kamera ini digunakan untuk melihat keadaan lingkungan sekitar mulai dari kondisi rumah dan kondisi depan rumah teknik ini digunakan untuk menambah intensitas adegan.



Gambar 3. 12 Track Out Musik Video “PRA”.

3. *Crabing*

Teknik ini digunakan untuk melihat kondisi sekitar dan juga menunjukkan kondisi nenek ketika sedang melihat pigura di dinding, teknik ini di gunakan agar penonton bisa merasakan emosi dari subjek.



Gambar 3. 13 Carbing Musik Video “PRA”.

f. Camera Angle

1. Eye Level

Dalam musik video “PRA” banyak menggunakan angel kamera adalah sudut pandang *eye level* karena ingin memberikan dampak emosi terhadap penonton agar terlihat lebih dekat dengan subjek sesuai dengan sudut pandang manusia. Pemilihan angel ini agar penonton dapat menyamakan dirinya dengan tokoh yang ada dlam cerita, yang membuat penonton seolah-olah menyaksikan langsung dan merasa berada di dalam adegan tersebut.



Gambar 3. 14 Eye Level Musik Video “PRA”.

2. High Angel

Sudut pandang ini di gunakan untuk memperlihatkan kepada penonton informasi yang lebih detail.



Gambar 3. 15 High Angel Musik Video “PRA”.

3. Top Angel

Sudut pengambilan angel ini ketika nenek sedang duduk bersama kakek dan cucunya angel ini digunakan untuk menunjukkan detail foto di dalam album.



Gambar 3. 16 Top angel Musik Video “PRA”.

4. Low Angel

Sudut pengambilan ini digunakan ketika nenek sedang menyirami tanaman di pagi hari hal ini digunakan untuk menunjukkan detail tangan nenek yang sedang menyirami tanaman.



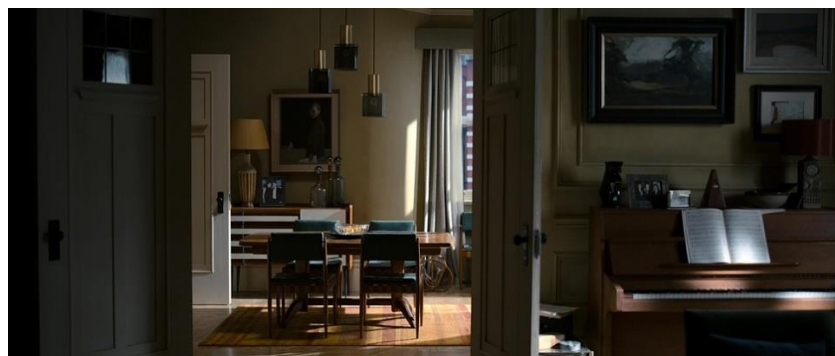
Gambar 3. 17 *Low angel* Musik Video “PRA”.

g. Tata Cahaya

Pencahayaan dalam musik video “PRA” akan dibentuk dengan realistis yang menggunakan logika cahaya, cahaya natural pagi dan sore hari di pedesaan, malam hari pedesaan dengan cahaya bulan. Dalam membentuk mood psikologi karakter warna warm ketika nenek sedang bersama keluarganya dan warna cool ketika nenek sedang sendiri. Berikut merupakan referensi pencahayaan pada film ini:

1. Dalam rumah

Pencayahaan dalam rumah memeperhatikan logika cahaya yang masuk melalui jendela pada siang hari akan di buatkan cahaya yang masuk kedalam rumah dan mengenai dalam rumah berikut contoh referensi yang akan di gunakan.



Gambar 3. 18 Referensi Pencahayaan dalam rumah.

Sumber : Shotdeck.

2. Luar rumah

Untuk sumber pencahayaan di luar akan menggunakan cahaya matahari untuk scene pagi hari akan di diffuser menggunakan butterfly agar cahaya matahari tidak banyak yang masuk kedalam frame sedangkan untuk pencahayaan sore akan menggunakan lampu aputure 1200d dan menggunakan filter orange untuk memberi kesan sore hari yang kuat. Untuk referensi seperti contoh yang digunakan.



Gambar 3. 19 Referensi Pencahayaan Luar rumah.

Sumber : Shotdeck.

h. Aspect Ratio

Aspect Ratio standart kamera adalah 16:9, sedangkan aspek rasio yang digunakan adalah 2.35:1 dengan resolusi akhir yaitu 4K (3840 x 2160).pemilihan aspek rasio tersebut untuk memberi komposisi garis dan bentuk yang optimal dalam frame dan menggunakan berberapa komposisi maka akan memerkuat aspek dalam *mise en scene* yang sudah dibentuk.



Gambar 3. 20 Contoh Aspect Ratio






i. Pemilihan Alat Produksi

Pemilihan alat produksi sangat penting ditentukan karena akan menyangkut segala sesuatu yang berkaitan dengan teknis, seperti teknis kamera, teknis cahaya, teknis audio dan lainnya. Alat yang digunakan merupakan alat sewaan. Maka dari itu, musik video “PRA” ini membahas dan mendiskusikan pemilihan alat produksi dengan detail dan memilih sesuai dengan kebutuhan dalam skenario Film alat yang digunakan pada musik video “PRA” yaitu:

a. Peralatan Produksi

Tabel 3. 2 Peralatan Produksi

No	Jenis Alat	Merk and Type	kegunaan
1		Sony FX3 (body)	Merekam gambar
2		Battery NP-FZ100	Power energi untuk Camera
3		Memory Cfexpress Sony 80GB	Media untuk penyimpanan data pada kamera
4		Canon EF Lens to Sony E Mount T Smart Adapter	Untuk mengabungkan lensa yang mempunyai mount berbeda dengan kamera.
5		Zeiss Compact Prime CP3 (18,25,35,50,85)	Menangkap suatu objek menjadi sebuah gambar dan lensa dapat mengatur besar kecilnya cahaya yang masuk

			mengenai sensor kamera
6		NISI Cinema Filter 4 x 5.6 Rotating Enhanced CPL Polarizer	Untuk mengurangi pantulan dan meningkatkan saturasi warna.
7		NISI 4 x 5.6 ND Filter (0.3, 0.6, 0.9)	Mengatur cahaya yang masuk ke sensor kamera.
8		Battery V-Mount	menjadi power supply monitor dan lighting di saat tidak ada sumber listrik.
9		V-Mount Plate	Untuk pemasangan battery v-mount pada berbagai posisi.
10		Monitor Director	Untuk Memperjelas gambar kepada sutradara dari hasil perekaman kamera.




11		Monitor Atomos Shogun Flame	<p>- Untuk mendapatkan ketelitian lebih dari shadows dan highlights. - Untuk memudahkan focus puller untuk menentukan fokus pada setiap adegan.</p>
12		Hollyland Cosmo 600	Untuk pengganti kabel video (HDMI/SDI) yang tadinya menggunakan kabel kemudian dijadikan sinyal radio, sehingga simpel dan tidak menggagu dengan kabel.
13		Vaxis Director Monitor Cage	Alat yang dirancang untuk meletakkan monitor dan battery v-mount untuk focus puller.




14		Nucleus-M Wireless Lens Control	Berguna untuk seorang menentukan fokus tanpa harus berdekatan dengan kamera
15		Saddle bag	Untuk menyimpan kamera ketika mengambil shot yang menggunakan tangan
16		Tripod Set 100mm	Untuk proses pengambilan gambar tidak bergetar,
17		Dolly dongky	Digunakan untuk tempat kamera ketika mengambil shot yang menggunakan tarck






b. Lighting dan Accessoris





Tabel 3. 3 Lighting dan Accessoris

No	Alat	Merk And type	kegunaan
1		Aputure LS 1200d pro	Sumber cahaya dalam pembuatan film.
2		Aputure Nova P300c	Sumber cahaya dalam pembuatan film dan lighting ini mempunyai berbagai warna RGB.
3		Aputure Light Strom 600D pro	Sumber cahaya dalam pembuatan film.
4		Aputure Amaran F21C	Sumber cahaya untuk membentuk kualitas cahayanya dengan benar-benar

			membentuk sumber cahaya.
5		Aputure T2c	Sumber cahaya untuk membentuk kualitas cahayanya dengan benar-benar membentuk sumber cahaya.
6		Kain Silk 12x12 Feet	Mengurangi cahaya yang masuk terlalu keras pada objek, jika digunakan di siang hari dan mampu memperluas cahaya dan membuat cahaya lebih soft.
7		<i>Cutter Light</i>	Menghilangkan cahaya yang tidak diinginkan

8		<p><i>Black Floppy</i> 4x4</p>	<p>Menghilangkan cahaya yang tidak diinginkan.</p>
9		<p><i>Alligator Clamp</i></p>	<p>Sebagai alat penjepit, bisa digunakan untuk menjepit kain, poly/styrofoam.</p>
10		<p><i>Cardelini Clamp</i></p>	<p>Kegunaannya untuk pemasangan lampu, pegangan lampu, dan aksesoris lainnya.</p>
11		<p><i>Maffer Clamp</i></p>	<p>Kegunaannya untuk pemasangan lampu, pegangan lampu, dan aksesoris lainnya.</p>

12		Filter Diffuse (216, 250)	Mengurangi intensitas cahaya sehingga cahaya yang dihasilkan menjadi soft
13		Filter CTB (<i>color temperature blue</i>)	Untuk menaikkan color temperature pada lampu sehingga cahaya
14		Filter CTO (<i>color temperature orange</i>)	Menurunkan suhu warna yang tinggi, sehingga cahaya yang dihasilkan menjadi hangat atau tungsten.
15		<i>Extension Cable</i>	Sebagai sumber listrik.
16		<i>Sandbag</i>	Sebagai pemberat stand agar lighting tidak jatuh

17		<i>Styrofoam</i>	Sebagai alat refleksi cahaya, warna putih dapan meminimalisir shadow pada objek.
18		C-Stand 40" + Arm	Sebagai dudukan untuk menopang lighting, cutter light, diffusion,
19		Hi-Boy (KUPO)	Sebagai dudukan untuk menopang lighting yang lebih besar
20		<i>Butterfly Frame</i> Kit 12x12	Untuk menopang kain ultrabounce dan kain silk.