

PEMANFAATAN ASMR DALAM PENYUTRADARAAN VIDEO MUSIK DENGAN PENDEKATAN STORYTELLING

Reza Alif Darmawangsa, [Anggar Erdhina Adi, S.Sn, M.Ds.]
Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Multimedia
kaka.echa@gmail.com, [anggarderhina@gmail.com]

Abstrak

ASMR atau *Autonomous Sensory Meridian Response* adalah sebuah fenomena yang sedang populer di dunia internet terutama pada situs berbagi video YouTube. Beberapa tahun terakhir ini popularitas ASMR di internet sangat tinggi dan belum menunjukkan tanda-tanda penurunan. ASMR dipercaya dapat memberikan perasaan-perasaan positif untuk pendengarnya seperti rasa geli, rileks, dan tenang. Hal ini membuat para kreator di YouTube berlomba-lomba untuk membuat konten di kategori ASMR demi mendapatkan *exposure*, *views* dan *revenue*. Seiring terus berkembangnya konten di YouTube maka akan selalu diperlukan sebuah sentuhan baru. Tulisan ini dibuat untuk memberikan pemahaman bahwa ASMR dapat dimanfaatkan kedalam berbagai macam kategori video di YouTube, salah satunya adalah dalam bentuk video musik *anti-mainstream* dengan pendekatan *storytelling* yang mengangkat unsur ASMR didalamnya.

Kata kunci: *ASMR, Video Musik, Storytelling, anti-mainstream*

Pendahuluan

Penulis menemukan sebuah fenomena dalam situs berbagi video YouTube yang dinamakan ASMR. Jika kita menuliskan kata kunci “ASMR” di kolom pencarian YouTube maka akan muncul video-video berupa kreator yang berusaha menghasilkan suara-suara yang sangat sensitif melalui berbagai macam media yang tidak terduga. Biasanya konten ASMR ini bertujuan untuk memberikan rasa senang atau sensasi menenangkan untuk penonton nya. *Autonomous Sensory Meridian Response* (ASMR) adalah sebuah pengalaman dimana penikmatnya mendapatkan respon menggelitik yang memberikan rasa tenang, hangat dan

menyenangkan di daerah kepala. Sensasi tersebut diperoleh dengan menonton video. Pemicu sensasi tersebut antara lain seperti orang yang berbisik sangat dekat dengan mikrofon, suara ketukan lembut ataupun sesederhana gerakan tangan. (Poerio, 2018:1).

Penulis tertarik untuk mengkaji fenomena ASMR dan menerapkannya kedalam sebuah video musik. Musiknya sendiri akan memilih genre pop yang merupakan sebuah genre yang bersifat paling komersil dalam industri musik Indonesia. Musik Pop sifatnya mudah diterima oleh banyak kalangan karena terdapat unsur standarisasi (Khadavi,

53:2014). Rasa keingintahuan penulis sebagai penikmat musik dan seseorang yang berhasil mendapatkan sensasi dari ASMR juga menimbulkan pertanyaan bagaimana jadinya bila kedua hal tersebut disatukan dan dikemas dalam bentuk karya audio visual dalam ranah penyutradaraan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami pemanfaatan ASMR ke dalam sebuah video musik dengan pendekatan *storytelling* dan untuk memahami penerapan konsep penyutradaraan kreatif dalam video musik sebagai konten di YouTube.

Manfaat dari penulisan ini untuk penulis adalah sebagai karya video musik

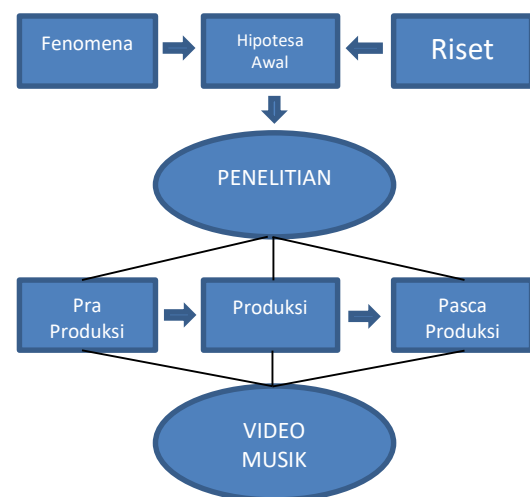
Landasan teori ASMR

ASMR (*Autonomous Sensory Meridian Response*) dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari beberapa perasaan positif, relaksasi dan sensasi perasaan menggelitik yang berbeda di kulit. Sensasi ini biasanya berasal dari kulit kepala atas respon dari pemicu, merambat ke tulang belakang, dan dapat dirasakan di punggung, tangan, dan kaki seraya intensitas bertambah. Kenaikan intensitas dapat diperoleh dari pemicu yang berlebih.

Mereka yang mengalami respon seperti itu dapan merasakan ASMR melalui perantara khusus di berbagai

dan lagu orisinal yang bisa dikomersialkan pada masyarakat luas, sedangkan bagi akademik dan masyarakat adalah sebagai informasi sekaligus pemahaman bahwa ASMR dapat dimanfaatkan ke dalam berbagai kategori video di YouTube.

Bagan 1. Kerangka Perancangan



waktu. Lingkungan yang dapat membuat seseorang merasakan ASMR adalah lingkungan yang sepi dan tenang. Banyak laporan mengatakan pemicu dapat berasal dari rangsangan audio, seperti suara bisikan, ketukan, atau suara garing yang lain. Namun, kemanjuran dari berbagai macam pemicu ini sangat subjektif pada setiap individu. Mayoritas yang dapat mengalami ASMR adalah mereka yang dapat terpicu oleh kategori rangsangan diatas. Baik itu melalui tontonan media khusus, ataupun bertemu dengan pemicu di kehidupan sehari-hari. Bagi individu yang bisa mengalami ASMR, mereka

menggunakan hal ini dengan tujuan untuk mendapatkan perasaan tenang, rileks, serta menghilangkan stress. (Emma Barrat, 2015:11)

Video Musik

Menurut Moller (2011: 34) menjelaskan bahwa video musik adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu, Video musik modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Video musik merupakan tipe dari film pendek dengan alur cerita yang padat atau hanyalah terdiri dari potongan gambar yang dikemas menjadi satu bagian.

Pendekatan *Storytelling*

Storytelling berasal dari Bahasa Inggris, jika dilihat dari susunan katanya, memiliki dua kata yaitu story dan telling. *Story* artinya cerita dan telling artinya menceritakan. Jadi padanan kata tersebut menghasilkan sebuah pengertian baru yaitu menceritakan sebuah cerita. Pengertian tersebut senada dengan arti dari Kamus Lengkap Bahasa Inggris Echols dalam Aliyah (2011:125) yang menerangkan tentang arti kata storytelling. Menurut Echols (1975), storytelling terdiri atas dua kata yaitu story berarti cerita dan telling

berarti penceritaan. Penggabungan dua kata storytelling berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita.

Penyutradaraan Kreatif

Sutradara ikut serta dari tahap awal hingga akhir. Dari penulisan atau pra-produksi sampai ke pasca-produksi. Sutradara juga dapat terlibat dalam segala aspek *editing*, seperti *sound design*, komposisi musik, rekaman, hingga proses *mixing* keseluruhan audio hingga film jadi. Dengan kata lain, Sutradara bertanggung jawab dalam pengawasan kreatif sebuah film dari konsep hingga filmnya sudah jadi. (Ken Dancyger, 2006:4)

***Emerging Adulthood* Sebagai Khalayak Sasar**

Emerging Adulthood atau tahapan “Beranjak Dewasa” adalah periode dimana terlihat jelas transisi antara masa remaja ke dewasa di masyarakat yang telah ter-industrialisasi. Hal ini ditandai dengan adanya perubahan karakter serta munculnya sifat eksploratif dimana mereka mulai mempertimbangkan kemungkinan yang akan terjadi dalam hidup hingga menghadapi pilihan-pilihan dari persoalan yang sulit seperti cinta, dan bagaimana cara mereka memandang dunia. (Arnett, 2000:47)

Konsep Musik Video

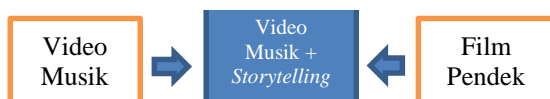
Berdasarkan hasil analisis dari karya sejenis, penulis sebagai sutradara tertarik dalam mengkombinasikan antara film pendek dengan video musik dengan ASMR sebagai elemen pendukung yang

Konsep Musik

Tentu saja sebuah lagu atau musik merupakan elemen yang paling krusial pada sebuah pembuatan musik video. Pada perancangan ini, selain menjadi sutradara, penulis juga berperan sebagai *singer-songwriter* yaitu penyanyi sekaligus penulis lagu. Lagu yang akan dipakai pada musik video ini berjudul "I'm In Love".

Berdasarkan plot yang telah dibuat, lagu ini mengusung tema percintaan anak muda yang juga disesuaikan dengan khalayak sasar yaitu *emerging adulthood*. Lagu ini akan berbahasa inggris, menyesuaikan juga dengan target penonton global. Genre musiknya adalah pop, agar bisa lebih komersil dan lebih *catchy* untk didengar seluruh penikmat musik dengan formula musik pop pada umumnya. Tidak lupa juga memasukan unsur ASMR.

Bagan 2. Konsep Musik Video



Judul

Judul dari video musik ini adalah I'm In Love. Penulis ingin membuat musik video yang ceritanya sangat bisa diterima

juga menjadi fokus pada penelitian ini. Hal ini merupakan sebuah konsep kreatif yang membedakan karya video musik yang akan dibuat dengan karya lainnya yang lebih dulu ada.

dan dimengerti oleh masyarakat luas dan orang-orang bisa *relate*. Yaitu menceritakan tentang perasaan jatuh cinta, patah hati, dan *move on* kedalam satu komposisi musik video. Setidaknya, satu dari ketiga elemen tersebut pernah dialami oleh sebagian besar masyarakat pada fase *Emerging Adulthood*.

Pengambilan judul I'm In love ini bertujuan untuk secara tidak langsung memperkenalkan ASMR dalam bentuk lagu beserta video musiknya. Dengan begitu, strategi ini akan sesuai dengan tema besar yang dibuat yaitu potensi ASMR yang sebenarnya bisa dimanfaatkan kedalam kategori video lain di YouTube, salah satunya melalui musik video dengan pendekatan *storytelling*.

Sinopsis

Cindy, seorang mahasiswi yang bekerja paruh waktu dengan hidupnya yang sederhana, memiliki pertengkaran dengan kekasihnya hingga harus mengakhiri hubungan. Atas semua masalah yang dihadapinya, pada saat itu Cindy merasa berada pada titik terendah

dihidupnya. Tetapi Cindy tidak menyerah begitu saja, dia terus melanjutkan hidup, mencari cara untuk menenangkan diri salah satunya dengan mendengarkan ASMR.

Setelah itu, Cindy selalu bertemu dengan pengagum rahasia pada kehidupan sehari-harinya hingga pada akhirnya Cindy mengetahui bahwa pengagum rahasianya adalah kerabat lamanya yang memang sudah menyimpan rasa pada Cindy untuk waktu yang cukup lama.

Pra-Produksi

Pra-Produksi dimulai dari pembuatan naskah secara pembabakan yang lebih mendetail, lalu setelah mendapatkan cerita secara keseluruhan, penulis membuat lirik dan komposisi lagu yang sesuai dengan naskah pembabakan yang dibuat. Judul lagu pun disamakan dengan judul cerita yang dibuat yaitu "I'm in Love". Secara bersamaan, penulis juga membuat *moodboard* lalu *breakdown* karakter pada cerita yang dibuat. Setelah itu penulis membuat *timeline shooting* yang masih kasar untuk menjadi acuan tim produksi, dan agar pengerjaan produksi musik video menjadi lebih terjadwal dan disiplin.



Estimasi *budget* juga sangat diperlukan untuk memperhitungkan kematangan produksi. Setelah konsep sudah matang, tim produksi melakukan survey lokasi yang sekiranya cocok dengan konsep cerita. Tahap selanjutnya adalah pencarian pemeran. Tim produksi melakukan pencarian pemeran tanpa proses *casting* alias langsung melakukan pemilihan lewat kerabat yang memiliki bakat dalam bidang akting serta sesuai dengan deskripsi karakter. Setelah itu penulis melakukan *reading*. *Reading talent* dilakukan sebanyak 2 kali, yang pertama dilakukan dengan seluruh talent membaca script dan memahami dialognya, *Reading* yang kedua kali dilakukan di rumah Rafiqi di batununggal, salah satu anggota tim produksi I'm In Love, dengan melakukan reka adegan.

Produksi

Setelah melalui tahap Pra-Produksi, penulis dan tim melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap produksi dan melaksanakan proses *shooting*. *Shooting* dilakukan selama dua hari yang terbagi atas empat lokasi utama. Hari pertama *shooting* dilakukan di dua tempat, yaitu Telkom University untuk sesi pertama (pagi hari), dan Rumah Rafiqi untuk sesi kedua (sore hari) untuk mengambil scene kamar tokoh utama yaitu Cindy. Untuk hari kedua, penulis dan tim melaksanakan

shooting di dua tempat lagi antara lain Barcode Pool Tables, untuk scene awal dan Atmosphere Resort Cafe untuk scene akhir pada musik video.



Selain pelaksanaan *shooting*, pada pembuatan musik video tentu saja dilakukan juga proses perekaman lagu. Perekaman lagu dilakukan seiring dengan proses *shooting*. Penulis melakukan *recording* di *Home Studio* yang berada di kamar penulis sendiri. Penulis menggandeng seorang musik produser dari jogja yang merupakan label musik indie bernama Lunaticparfait Records. Dikarenakan perekaman dilakukan di bandung sedangkan produser musik berada di Yogyakarta, untuk proses produksi lagu ini bisa dikatakan cukup unik karena semua proses pembuatannya dilakukan secara jarak jauh. Untuk perekaman lagu sangat bisa dilakukan karena antara produser dan musisi hanya cukup saling mengirimkan *file* audio yang telah disamakan frekuensi dan *sample rate*-nya.

Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi ini adalah tahap dimana pekerjaan akan lebih banyak dilakukan melalui *software* ketimbang

hardware seperti perangkat kamera, karena pada tahap ini, semuanya adalah tentang *editing*.

Pemilihan Klip Video dan Audio

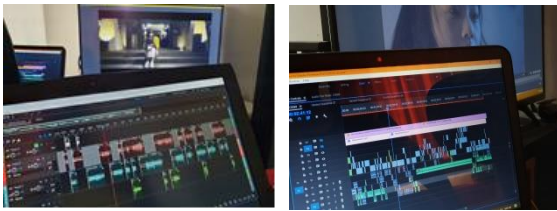
Tahap pertama yaitu dengan melakukan pemilihan klip video dan file audio. Sebelumnya penulis dan astrada telah mencatat terlebih dahulu shot yang terbaik dari setiap take agar memudahkan dalam pencarian dan pemindahan file ke *software editing* yang akan digunakan.

Pemilihan klip sebenarnya akan dilakukan juga pada tahapan editing karena klip yang tidak terpilih akan menjadi stok klip untuk melengkapi ataupun memperbaiki kekurangan pada video musik selama proses *editing*.

Editing

Tahap selanjutnya adalah proses *editing* yang akan dilakukan oleh editor. Meski begitu, peran sutradara masih sangat penting untuk menjadi *supervisor* dan memastikan keselarasan konsep perancangan dengan *editing* yang dilakukan. Untuk proses *editing* video musik I'm In Love ini, selain Adobe Premiere sebagai *software* editing video, *software editing* audio seperti Adobe Audition, FL Studio juga sangat berperan penting untuk penyempurnaan (*mastering*) dari lagu yang telah direkam. Dikarenakan karya ini adalah musik video, maka

komposisi musik dan videonya harus seimbang.



Teknik Recording ASMR

Teknik yang digunakan untuk merekam suara-suara ASMR yang ada pada musik video I'm In Love adalah hampir serupa dengan teknik Foley. Foley merupakan suatu proses pembuatan audio untuk membuat suara-suara yang ada dalam suatu film menjadi lebih detail. Misalnya, suara langkah kaki, suara ketukan pintu, suara tetesan air dan sebagainya.

Hanya saja untuk ASMR ini, suara-suara detail tersebut dijadikan sebuah pola ketukan (*beat pattern*) yang diulang-ulang layaknya instrumen drum pada sebuah lagu. Perbedaannya adalah instrumen yang dipakai pada cerita ini yaitu barang-barang yang ada pada kamar Cindy.



Mikrofon yang digunakan untuk perekaman ASMR ini adalah MXL CR77 dengan jenis mic *Dynamic*. Pemilihan tipe mic ini didasari oleh ruangan yang tidak memadai untuk penggunaan mic *condenser* yang lebih sensitif untuk menangkap suara

dari segala arah. Untuk itu penulis membutuhkan mic satu arah agar suara yang dihasilkan dari objek lebih detail dan terfokus.

Peran ASMR pada video musik I'm In Love ini dari segi musik adalah sebagai ketukan instrumen perkusi yang menggantikan peran drum. Sedangkan pada segi cerita, ASMR ini berperan untuk membantu tokoh utama menenangkan dirinya atas masalah yang dihadapinya dalam kehidupan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, ASMR merupakan sebuah trend di dunia Internet. ASMR merupakan sebuah bentuk hiburan baru dimana penontonnya dapat merasakan perasaan positif yang menyenangkan seperti rasa menggelitik, rileks, dan ketenangan dengan mendengarkan suara-suara yang dapat memicu perasaan tersebut. Bentuk dari ASMR sendiri ialah sebuah gelombang audio sehingga penulis dapat memanfaatkannya kedalam sebuah komposisi musik yang didukung oleh video musik yang memiliki *storytelling* didalamnya sebagai visual pendukung cerita.

Situs berbagi video YouTube memiliki jutaan video yang diunggah setiap harinya dengan berbagai macam tema dan kategori. ASMR merupakan salah satu kategori video yang memiliki berbagai macam

konsep. Video musik yang mengangkat ASMR merupakan salah satu cara penyutradaraan kreatif untuk memunculkan sebuah konsep baru di YouTube terutama di kategori video ASMR.

Saran

Berdasarkan proses perancangan ini, penulis menyadari bahwa ASMR memiliki potensi untuk dimanfaatkan kedalam berbagai macam konten, salah satunya adalah karya penulis yaitu sebuah video musik dimana unsur ASMR tersebut dapat dimasukkan kedalam konsep musik yang akan dibuat. Pada karya ini penulis merasa kurang menonjolkan unsur ASMR yang merupakan topik utama pada perancangan ini dan hanya memberi garis besar saja bahwa ASMR dapat dimanfaatkan ke dalam sebuah video musik. Serta banyak kendala yang muncul ketika *shooting* sedang berlangsung dikarenakan persiapan serta konsep yang kurang matang. Diharapkan untuk penulis selanjutnya dapat mengerjakan penelitian serta pembuatan karya ini dengan lebih baik, lebih matang dan lebih terfokuskan kepada fenomena yang diangkat.

Daftar Pustaka

- Aliyah, Siti. 2011, Pengaruh Metode *Storytelling* Dengan Media Panggung Boneka Terhadap Peningkatan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Anak Usia Dini, Bandung: Repository UPI.
- Arnett, Jeffrey Jensen. 2000. *Emerging Adulthood*. Maryland : University of Maryland College Park.
- Dancyger, Ken. 2006. *The Director's Idea: The Path to Great Directing*. Oxford: Focal Press.
- Emma, L Barrat. 2015. *Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state*. Swansea : Barrat & Davis.
- Khadavi, Jadid. 2014. *Dekonstruksi Musik Pop Indonesia dalam Perspektif Industri Budaya*. Pasuruan: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Moller, Dan. 2011. *Redefining Music Video*. Kristi Street.
- Poerio, GL. 2018. *More Than A Feeling : Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR)*. Manchester: University Of Sheffield.