



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Melalui penulisan ini, penulis menyimpulkan beberapa hal dalam merancang *environment* dalam video musik yang dapat menyampaikan emosi tokoh yaitu:

1. Dalam pembuatan video musik, seni yang harus digabungkan berasal dari dua belah pihak yaitu dari pihak *video maker* dan dari penyanyinya itu sendiri. Sebelum membuat video musik, *video maker* harus mempelajari inti lagu itu sendiri dari penyanyinya. Tentang apa saja yang ingin disampaikan oleh penyanyi melalui lagu tersebut, pesan tersirat dan emosi apa yang ingin dibagikan kepada pendengar, baru *video maker* merancang konsep video musik yang akan disampaikan. Dan dari konsep itulah yang menjadi acuan utama dalam merancang *environment*.
2. Dalam desain *environment*, beberapa properti bisa menjadi aset pendukung penggambaran karakteristik tokoh, penunjuk latar belakang waktu, tempat, sosial dan budaya yang terjadi saat itu, bisa juga menjadi visualisasi emosi tokoh. Salah satu contoh dapat menjadi penunjuk latar belakang waktu dan tempat adalah ketika *environment* di kamar mandi pada Scene 10 Shot 20 dimana ada jendela yang memperlihatkan kota modern yang sudah kaya dengan teknologi di seberangnya.

3. Sebuah properti yang ada dapat memperlihatkan emosi dan perasaan yang dirasakan dari tokoh yang berada di dalam interior tersebut. Misalnya pada interior kamar pada Scene 3 Shot 4 ada banyak sekali bunga bermekaran, bunga sudah menjadi objek umum untuk menandakan suatu hal baik seperti kebahagiaan dan cinta. Dalam interior kamar mandi pada Scene 10 Shot 20 juga memperlihatkan properti yang tersusun berantakan dengan banyak bunga yang layu. Properti seperti ini dapat memperlihatkan emosi yang sedang kacau dan berada pada hal yang tidak menyenangkan seperti sedih dan depresi.
4. Walaupun dari segi propertinya sendiri dapat memperlihatkan emosi yang dirasakan oleh tokoh, peran warna yang berada pada suatu *shot* juga ikut membantu menerjemahkan emosi yang ada dalam *shot* tersebut. Peran properti sangat penting mengingat warna mempunyai visualisasi yang beragam bahkan cenderung berlawanan. Misalnya pada interior kamar pada Scene 3 Shot 4 dimana ada warna merah pada shot tersebut. Warna merah dapat menggambarkan emosi senang dan cinta, tapi di lain sisi merah juga dapat menggambarkan rasa marah. Disinilah keberadaan properti bunga dapat memvisualisasikan emosi yang dirasakan tokoh saat berada di interior tersebut.
5. Adanya objek berwarna komplementer dalam suatu shot, dapat memberikan arah tujuan kemana fokus untuk penonton melihat. Contohnya seperti dalam *environment* kamar mandi pada *Scene 10 Shot 20* dengan mood sedih dengan warna dominan biru, dimana adanya akuarium dengan isi ikan

berwarna oranye yang disusun berjajar untuk mengarah ke *bathtub* dimana fokus penonton tertuju ke tokoh disana.

6. Walaupun suatu *environment* sendiri dapat memperlihatkan emosi dan perasaan yang dialami oleh tokoh, peran adegan yang dilakukan karakter juga ikut memperjelas perasaan yang dirasakan tokoh.
7. Dalam perancangan desain *environment*, tidak menutup kemungkinan banyak set dan properti yang bisa saja mendistraksi fokus penonton ke objek yang lain. Penempatan arah cahaya dapat memfokuskan objek yang ingin menjadi fokus utama dalam suatu shot. Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam penempatan cahaya ialah penempatan sumber cahaya yang ada. Cahaya dapat muncul dari jendela atau lampu disekitarnya. Dalam *environment* kamar tidur pada *Scene 3 Shot 4*, ada jendela di sebelah kanan kamar yang cahayanya menyoroti lokasi tokoh berada, begitu pula pada *environment* kamar mandi pada *Scene 10 Shot 20* dimana ada jendela tepat disamping karakter agar cahaya dari seberang jendela dapat menerangi tokoh.

5.2. Saran

Sehubungan dengan penulisan perancangan *environment* sebagai visualisasi emosi dari tokoh utama dalam video musik 'BLUE', penulis memberikan beberapa saran untuk pembaca bila mempunyai perancangan yang serupa.

1. Tahap pertama dalam mengerjakan video musik konseptual adalah mengerti benar visi yang ingin disampaikan oleh pembuat lagu. Dalam contoh penulisan ini, sang penyanyi mempunyai inti “LOVE AND FANTASY”, sisanya sang penyanyi memberikan kebebasan dalam pengembangan aspek cerita, medium, dan lainnya. Inti dari LOVE AND FANTASY inilah yang menjadi konsep besar dalam pembuatan cerita yang penulis kaitkan dengan perkembangan jaman dimana orang-orang sangat tergantung dengan teknologi.
2. Apabila sebuah konsep cerita mempunyai latar belakang di masa depan, teknologi yang dipakai harus mempunyai kegunaan fungsinya juga. Misalnya dalam mendesain kamar mandi, hal pertama yang harus diperhatikan adalah apa saja yang dibutuhkan di dalam kamar mandi, objeknya apa saja, lalu mulai memikirkan modifikasi teknologi yang sudah ada di masa ini lebih modern. Yang pasti, kemajuan teknologi yang ada berfungsi untuk mempermudah kehidupan manusia karena itu adalah tujuan utama dari kemajuan teknologi.
3. Dalam membuat suatu acuan atau referensi video musik, tidak harus berasal dari *shot* video musik atau film. Acuan bisa datang dari seni mana saja, seperti instalasi seni, lukisan, atau apapun itu. Apalagi video musik tersebut merupakan video musik konseptual.