

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video musik adalah salah satu unsur penting dalam rilis promosi sebuah lagu. Menurut Moller (2011), video musik adalah gambar-gambar visual yang tersusun menjadi sebuah kesatuan sebagai bentuk representasi visual dari makna yang hendak disampaikan sebuah lagu. Sejak berdirinya sebuah stasiun khusus musik dari Amerika Serikat bernama MTV (*Music Television*) pada tahun 1981, video musik sudah menjadi bagian yang tidak terlepas dari promosi musik itu sendiri. Budaya pembuatan video musik ini sendiri sudah berkembang dari tahun ke tahun hingga sekarang, termasuk dalam segi kualitas hingga medium yang digunakan.

Medium yang sering digunakan dalam produksi video musik adalah film dan animasi. Sebagai sebuah medium, animasi memiliki unsur kelebihan yang tidak dimiliki oleh medium film. Animasi mampu menciptakan visual yang tidak dapat terjadi di dunia nyata, tetapi masih terlihat nyata dan bisa dipercaya. Animasi bukan berusaha membuat realita yang sudah ada di kehidupan nyata, tetapi berusaha memahami dan memodifikasi itu. Proses modifikasi itu akhirnya bisa menghasilkan sebuah visual yang tidak bisa kamera ciptakan (Williams, 2001). Hubungan video musik dan animasi, Fleischer menyatakan, “*Animation is a virtually inexhaustible medium for creating visuals to music*” (Bessman, 1986, hlm. 56). Eksplorasi visual yang tidak habis-habisnya menjadikan animasi adalah sebuah medium yang sangat eksploratif.

Animasi memiliki berbagai komponen pendukung yang membuatnya menjadi sebuah kesatuan. Salah satu komponen yang sangat penting adalah perancangan tata kamera. Tata kamera atau sering disebut *shot* adalah unsur komposisi gambar dalam setiap *scene* untuk menyampaikan secara eksplisit atau implisit makna yang hendak disampaikan dan menunjukkan apa yang sedang terjadi dalam *scene* (Bowen dan Thompson, 1998). *Shot* sebagai sebuah kesatuan memiliki unsur pendukungnya pula, seperti tipe-tipe *shot*, pergerakan kamera, komposisi gambar, dan *focal length* (Mercado, 2010). Penerapan unsur-unsur komposisi tersebut akan menciptakan sebuah visual *shot* yang baik.

Setiap *shot* yang dirancang bisa menunjukkan emosi yang hendak disampaikan pembuat film terhadap penonton (Bowen dan Thompson, 1998). Setiap *shot* yang dirancang, setiap perbedaan komposisi yang dihasilkan dapat menghasilkan interpretasi makna yang berbeda-beda antar tiap *scene*. Membicarakan emosi, hal tersebut adalah unsur rasa dan perasaan bagaimana seorang pencipta film ingin penontonnya merasakan makna dan informasinya. Emosi adalah suatu perasaan dan pikiran psikologis yang khas, dimana hal tersebut dirangsang oleh faktor luar dan dalam setiap individu yang dapat mendorong perasaan suasana hati seseorang (Goleman, 2002). Hubungan *shot* dan emosi adalah kedua hal yang tidak dapat dipisahkan.

Penulis berharap dengan mengangkat topik “*Perancangan Tata Kamera dalam Memvisualkan Perubahan Emosi Tokoh dalam Video Musik ‘Blue’*” dapat menunjukkan bagaimana pengaplikasian *shot* dalam menunjukkan perubahan emosi dari sebuah video musik animasi. Penulis ingin meneliti bagaimana rancangan setiap komponen gambar dapat membuahkan sebuah kesatuan makna

shot yang sesuai dengan jalan cerita video musik tersebut. Penulis berharap dengan sebuah video musik berdurasi singkat tanpa naratif ini, penonton tetap dapat memahami makna yang hendak karya itu sampaikan dengan bantuan perancangan *shot* yang tepat, sehingga informasi yang disampaikan juga akurat. Oleh karena itu, penulis ingin mengangkat topik laporan ini agar penciptaan karya yang juga di buat oleh penulis sendiri dapat lebih matang dan kuat secara konsep.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengaplikasikan komposisi *shot* untuk menunjukkan perubahan emosi dari tokoh utama dalam video musik ‘Blue’?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam kajian Skripsi Perancangan adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *shot* yang dibahas akan secara khusus mengenai video musik dengan jenis konseptual dari sebuah lagu *electronic dance music* (EDM) berbahasa Inggris yang berjudul ‘Blue’, dengan durasi tepat 2 menit dan 48 detik.
2. Pembahasan difokuskan kepada perancangan *shot* untuk menunjukkan perubahan emosi senang menjadi sedih, yang meliputi aspek tipe-tipe *shot*, pergerakan kamera, komposisi gambar, dan *focal length*.
3. Perancangan *shot* akan difokuskan pada beberapa bagian dari *scene* video musik, tepatnya pada *shot* ruang tamu *verse* pertama dan kedua, dan *shot* kamar pada *verse* pertama dan kedua.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penyusunan Skripsi Perancangan adalah merancang *shot* dalam video musik 'Blue' untuk menyampaikan perubahan emosi dari senang menjadi sedih dengan menggunakan aspek tipe-tipe *shot*, pergerakan kamera, komposisi gambar, dan *focal length*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penyusunan Skripsi Perancangan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat laporan tugas akhir ini bagi penulis adalah agar tulisan ini dapat membantu penulis dalam melakukan riset yang lebih mendalam tentang *shot* serta komposisi didalamnya untuk menciptakan karya tugas akhir yang lebih matang.
2. Manfaat laporan tugas akhir ini bagi orang lain adalah agar tulisan ini dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya *shot* serta bisa menjadi paduan untuk perancangan *shot* baik di film maupun animasi.
3. Manfaat laporan tugas akhir ini bagi universitas adalah agar tulisan ini dapat membantu memberikan referensi dalam penulisan laporan tugas akhir berikutnya yang berkaitan dengan *shot*.