

1. LATAR BELAKANG

Di dalam industri musik, seorang artis akan membuat sebuah video lirik, video musik, dan juga *visualizer* ketika ingin merilis lagu baru mereka. Hal ini perlu dilakukan agar *engagement* dari sang artis dan para fansnya tetap terjaga dengan menawarkan sesuatu yang baru tiap kalinya. Menurut Vernallis (2013) video musik sendiri bertujuan untuk menyoroti lirik dan memperlihatkan sang artis. Railton dan Watson (2011) memaparkan bahwa di dalam industri musik, video musik menjadi media promosi bagi sang artis disamping lagu itu sendiri. video musik pun menjadi cara bagi artis untuk mempromosikan lagu mereka dan memberikan impresi terhadap lagu secara visual.

Video musik pada saat ini ditemukan dengan pertunjukan performatif dari artis itu sendiri, seperti di K-Pop. Tetapi selain dengan performatif seperti di K-Pop, video musik juga dapat dibuat secara naratif. Dengan cerita yang ada di dalamnya adalah cerita yang memiliki korelasi dengan lirik yang ada di dalam lagu (Railton & Watson, 2011, hlm. 55-58).

Di dalam video musik *Ketika Ku Bertemu*, penulis ingin memperlihatkan *mood* kasmaran dari kedua karakter yang sedang jatuh cinta. Tema yang akan dibawakan di dalam video musik ini sendiri adalah nostalgia. *Composer* dari lagu ini sendiri ingin menceritakan rasanya jatuh cinta dari sisi perempuan yang sulit untuk mengatakan cinta dan ditujukan kepada kalangan anak muda yang masih sekolah di SMA.

Di samping itu, penulis juga menerapkan *blocking* dalam adegan untuk menggambarkan interaksi antara Arka dan Kana. Menurut Corrigan & White (2012) *blocking* adalah pengaturan dan pergerakan aktor dalam hubungannya satu sama lain di dalam ruang fisik *mise-en-scene*. Menurut Rabiger dan Cherrier, *blocking* menjadi sebuah hal yang sangat penting karena dengan adanya *blocking*, sutradara dapat memvisualisasikan drama dari pergerakan antar karakter untuk memberikan *emphasis* dari rasa yang ingin disampaikan dari penampilan aktor. (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020).

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan di atas, penulis memiliki rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana *blocking* dapat menunjukkan kedekatan antar karakter di dalam video musik *Ketika Ku Bertemu?*

Penelitian skripsi ini sendiri akan dibatasi dalam pembahasan *scene* 2 juga 18 dan 19. Penelitian skripsi ini juga hanya akan membahas dari perspektif Kana di dalamnya.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian skripsi adalah untuk menunjukkan kedekatan antar karakter dengan perancangan *blocking* dan *narrative beats*.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA