

## 1. LATAR BELAKANG

*Music video* dapat dikategorikan sebagai film pendek yang menjadi citra dari sebuah lagu (Moller, 2011, hlm. 4). Dalam pembuatannya, *music video* akan memiliki alur cerita yang disesuaikan dengan konsep dari lirik lagu. Sama halnya dengan film, *music video* juga memerlukan *mise-en-scene* untuk mendukung jalannya cerita. *Mise-en-scene* berasal dari Bahasa Prancis yang memiliki arti *putting into the scene* atau dapat disebut sebagai berbagai hal yang telah diatur sedemikian rupa untuk terlihat di dalam kamera. Memasukkan segala hal yang diperlukan untuk mencapai realisme dan membantu aktor menjalankan cerita sealam mungkin (Bordwell, 2017, hlm. 113). Salah satu elemen penting dalam *mise-en-scene* adalah kostum.

Kostum dalam *music video* bukan sekadar pakaian yang digunakan untuk melindungi bagian-bagian tubuh dari aktor, melainkan kostum yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan naratif. Penonton membutuhkan suatu hal yang dapat menjadi pembeda antara satu tokoh dengan tokoh lainnya, salah satunya yaitu melalui kostum (Subagiyo & Sulistiyo, 2013, hlm. 156). Secara tidak langsung, kostum dapat berfungsi untuk menggambarkan kepribadian dari masing-masing karakter. Sehingga diperlukan perancangan yang matang agar penonton dapat memahami seperti apa karakter yang sedang diperankan oleh tokoh dalam situasi dan kondisi tertentu.

*Say That You're Mine* merupakan sebuah lagu yang diciptakan secara kolaborasi oleh Valentine dan JSO. Lagu ini telah diputar sebanyak 3 juta kali pada platform Spotify dan 290 ribu kali pada YouTube. *Say That You're Mine* mengisahkan tentang seorang perempuan yang baru menyadari bahwa ternyata hatinya telah terikat pada seseorang. Menyesuaikan dengan isi lirik, lagu ini akan dibuatkan *music video* dengan premis “terpisah oleh kesibukan hidup masing-masing, dua orang sahabat lama, yaitu Andini dan Dimas, berusaha untuk kembali membangun sebuah koneksi”.

Kedua karakter utama dalam *music video* ini dirancang sebagai karakter yang memiliki ketertarikan pada seni. Penata artistik menggunakan aliran kubisme pada *set* dan *props* sebagai landasan konsep. Kubisme menjadi salah satu seni rupa yang cukup jarang digunakan serta ditemukan pada konsep-konsep pembuatan film ataupun *music video*. Berdasarkan diskusi, riset serta pemahaman yang telah ditemukan, kubisme memiliki beberapa aspek yang dapat dijadikan landasan konsep untuk menggambarkan koneksi dan intimasi, yaitu melalui keterikatan kedua karakter pada aliran kubisme itu sendiri. Karakteristik visual dari aliran kubisme akan digunakan dalam perancangan kostum sebagai referensi visual untuk menggambarkan kepribadian kedua karakter utama. Andini akan berfokus pada karakteristik visual dari kubisme sintetik, dan Dimas akan berfokus pada karakteristik visual dari kubisme analitik.

Pembuatan *music video Say That You're Mine* memberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi lebih pada perancangan kostum. Penulis sebagai *costume designer* akan menerapkan karakteristik visual aliran kubisme pada perancangan kostum, yang meliputi karakteristik pola dan warna. Penulis akan menggunakan karakteristik visual dari kubisme sintetik dan analitik, untuk membedakan gaya berpakaian antar kedua karakter utama yang nantinya berperan dalam menggambarkan kepribadian karakter dalam *music video Say That You're Mine*.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka perumusan masalah dalam penulisan ini adalah bagaimana karakteristik visual aliran kubisme dapat digunakan pada perancangan kostum untuk menggambarkan kepribadian MBTI tokoh pada *music video Say That You're Mine*?

Batasan penelitian ini akan berfokus pada perancangan kostum utama yang disesuaikan dengan karakteristik visual dari lukisan aliran kubisme analitik dan sintetik berdasarkan kepribadian MBTI kedua tokoh, yaitu Andini dan Dimas.

## 1.2.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aliran kubisme dapat digunakan sebagai konsep dasar perancangan kostum untuk menggambarkan kepribadian tokoh Andini dan Dimas dalam *music video Say That You're Mine*. Melalui penelitian ini, diharapkan penonton *music video* akan lebih terbantu untuk memahami seperti apa kepribadian tokoh yang telah dirancang oleh penulis naskah melalui kostum yang digunakan.

