

1. LATAR BELAKANG

Music video memiliki agenda yang jelas dalam menjadi sebuah media promosi atau bentuk media komersil (Railton & Watson, 2011). Promosi tersebut digunakan untuk mempromosikan sebuah produk kepada kalangan konsumen yang khusus, yaitu para pendengar musik dalam *music video* tersebut. *Music video* juga merupakan salah satu media dalam budaya kontemporer yang dikonsumsi oleh berbagai kalangan masyarakat, beredar secara luas, dan esensial (Railton & Watson, 2011). MTV menjadi salah satu pelopor penyebar konten *music video* dalam *channel* stasiun televisi mereka. Hal ini menjadikan *music video* mendapat pandangan yang baru dalam perspektif masyarakat. Tidak hanya berpengaruh dalam kultur dan gaya hidup, hal ini juga membantu masyarakat luas dalam memahami perspektif dari berbagai kultur, pandangan mengenai film, televisi, dan media. Perkembangan ilmu film didedikasikan dalam gerakan-gerakan awal pembahasan *music video*.

Dalam pembuatan *music video*, terdapat berbagai departemen yang saling mendukung dalam memproduksi sebuah karya. Salah satu departemen tersebut adalah departemen *lighting* yang dikepalai oleh *gaffer*. *Gaffer* merupakan kepala departemen pencahayaan yang mengatur seluruh teknis pencahayaan. Bekerja langsung di bawah sinematografer untuk menerapkan rencana pencahayaan dan membantu mencapai tampilan film tersebut (Box, 2010). Dalam buku Bruce Mamer (2008, hlm.252) yang berjudul “Film Production Technique” mengatakan bahwa *music video* dan film dimulai dengan ruangan kosong, sama seperti para pelukis memulai dengan kanvas yang kosong. Pencahayaan berguna untuk membantu gambar yang dihasilkan dapat membangun *mood* dan mendukung situasi dalam sebuah adegan. *Lighting* merupakan alat penerangan utama baik dalam film maupun *music video*, maka dari itu jika tidak ada *lighting* maka lingkungan dan cerita dalam sebuah film tidak dapat disampaikan dengan jelas (Brown, 2008, hlm. 1). Lampu juga membantu dalam mengarahkan atau membuat *leading* terhadap subjek atau objek yang ada sehingga dapat membantu cerita dalam film (Mercado, 2011, hlm. 32).

Pada kesempatan kali ini penulis berkesempatan untuk ikut serta dalam pembuatan *music video* New Hope Club “Call me a Quitter”, sebuah *music video* dari *single* yang dikeluarkan New Hope Club di tahun 2022. *Music video* ini memiliki konsep yang cukup unik karena ingin dieksekusikan dengan menggunakan *treatment short film* dan referensi *look natural* tetapi *high contrast*. Konsep visual utama yang ingin diangkat pada *music video* ini adalah *high contrast* dan *high key* pada karakter Aly. Oleh karena itu, batasan masalah yang penulis gunakan agar lebih terfokus hanya terletak pada penerapan *high key* dan *high contrast* pada karakter Aly dengan *contrast ratio* 1:8.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis sampaikan maka penulis menghadirkan rumusan masalah dalam skripsi penciptaan ini sebagai berikut: Bagaimana penerapan *contrast ratio* pada karakter Aly dengan penggunaan *high key* dan *high contrast*?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan diadakannya penelitian ini ialah untuk memahami proses pembuatan dan penerapan *contrast ratio* pada karakter Aly dengan penggunaan *high key* dan *high contrast* pada *music video* yang berjudul “Call Me a Quitter” oleh New Hope Club.

