

1. LATAR BELAKANG

Bowen & Thompson (2013) mengatakan bahwa dalam pembuatan film, sang *filmmaker* harus merepresentasikan isi dari film melalui *shot* yang diambil dengan tata cara yang benar sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas dan sesuai kepada penonton. Banyak elemen dalam *shot* yang mempengaruhi bagaimana cara penonton memahami dan merasakan pesan serta emosi dalam sebuah film. Elemen-elemen dalam *shot* ini disebut juga dengan *mise-en-scene*.⁹

Mise-en-scene merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat penonton di dalam *frame* yang mempengaruhi konteks emosional di dalam sebuah film. Salah satu elemen dari *mise-en-scene* adalah *blocking*. *Blocking* adalah penempatan tokoh, pergerakan aktor dan arah sorot dari kamera sehingga menciptakan sebuah ikatan emosi yang dapat dirasakan (Rabiger & Cherrier, 2020).

Dalam penelitian ini, penulis menyadari betapa pentingnya peletakan tokoh dalam sebuah *frame* untuk menciptakan dan memvisualisasikan ikatan emosi yang terjadi antar tokoh. Oleh karena itu, penulis merancang *blocking* pada video musik “*As Long As You Feel Glad*” untuk merepresentasikan cerita dan pesan kepada penonton secara jelas dengan menunjukkan ikatan emosi antara tokoh yang divisualisasikan melalui *blocking* yang tepat.

Lagu “*As Long As You Feel Glad*” merupakan karya dari Fadly Zulfikar Ali yang menceritakan tentang kisah cintanya kepada seorang perempuan yang bernama Laura. Hubungan Fadly dan Laura berjalan dengan lancar dan harmonis, namun seiring dengan berjalannya waktu, hubungan Fadly dan Laura semakin renggang karena Laura belum siap untuk berkomitmen dan masih ada prioritas lain dalam hidup Laura yang perlu diraih. Pada awalnya Fadly merasa hancur dan kehilangan arah, tetapi pada akhirnya Fadly mengikhlaskan hubungannya. Meskipun Fadly tidak dapat mendapatkan Laura sebagai kekasihnya, tetapi kenangan-kenangan yang sudah tercipta tetap tersimpan dalam sebuah payung berwarna merah yang diberikan Laura kepada Fadly.

Penulis mendapatkan kesempatan untuk berkolaborasi dengan Fadly Zulfikar Ali untuk memproduksi sebuah video musik dengan mengadaptasikan cerita dari lagu “*As Long As You Feel Glad*” menjadi sebuah video musik animasi 2D. Berdasarkan dengan cerita yang akan disampaikan kepada penonton, ikatan emosi antara Fadly dan Laura akan dieksplorasi dan divisualisasikan pada video musik ini melalui *blocking* antar tokoh.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana penempatan tokoh dapat memvisualisasikan progresi ikatan emosi dalam *shot* video musik animasi 2D yang berjudul *As Long As You Feel Glad*?”

1.2 BATASAN MASALAH

Penulis menetapkan beberapa parameter batasan masalah untuk dapat lebih memusatkan perhatian pada topik yang dibahas dalam penulisan ini, yaitu pada saat hubungan Fadly dan Laura masih baik yang ditunjukkan pada *scene 2 shot 1 & 2*, saat hubungan Fadly dan Laura mulai merenggang yang ditunjukkan pada *scene 4 shot 9, scene 6 shot 7 & 9*, dan *scene 7 shot 10* dan pada saat Fadly sudah mengikhhlaskan hubungannya dengan Laura yang ditunjukkan pada *scene 1 shot 1 & 2* dengan pembahasan yang akan difokuskan pada peletakan dan pergerakan tokoh.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian yang dapat disimpulkan berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Menjabarkan proses perancangan *shot* pada musik video “*As Long As You Feel Glad*” untuk memvisualisasikan progresi ikatan emosi antar tokoh
2. Merancang *blocking* yang memenuhi rumusan serta batasan masalah yang menjadi fokus penelitian dalam penciptaan karya ini.