

## 1. LATAR BELAKANG

Pada tahun 1981 *music video* menjadi populer di kalangan pemuda Amerika Serikat karena adanya *music television (MTV)* yang tayang 24 jam. Bagi para pemuda masa itu, selera musik dijadikan sebagai identifikasi diri mereka. Para penggemar mengimitasi cara berpakaian, cara berbicara, dan kebiasaan dari musisi favorit mereka. Karena itu membuat video musik menjadi informasi visual yang dicari konsumen sekaligus menjadi alat promosi yang signifikan (Hansen, 2000).

Bentuk *music video* kini sangat beragam, salah satu medium yang sering digunakan adalah animasi. Kelebihan animasi yaitu dapat menghadirkan aspek-aspek yang tidak bisa ditangkap oleh kamera, karena itu animasi adalah medium yang sifatnya sangat eksploratif (Jimmy & Aditya, 2021). Hingga kini teknik produksi animasi sudah sangat berkembang. Namun animasi dua dimensi masih bertahan hingga sekarang karena memiliki daya tariknya sendiri. Salah satu animator yang masih sukses memproduksi animasi dua dimensi yaitu Makoto Shinkai. Ia menginspirasi seniman zaman ini untuk memproduksi karya secara digital (Purwaningsih, 2017)

Produksi *music video* animasi, seperti produk gambar bergerak lainnya, membutuhkan persiapan yang matang. Salah satu tahap persiapan produksi yaitu perancangan *shot*. Dalam perancangan *shot animation music video Terlalu Cepat*, penulis ingin mendesain visual yang mengandung narasi dari lirik. Berdasarkan lirik lagu *Terlalu Cepat*, Tim WabiSabi merancang narasi tentang seorang gadis yang menyesal telah terlalu cepat jatuh hati dengan seorang pria dan ia akhirnya harus berusaha untuk melupakan pria tersebut. Kemudian dari narasi tersebut penulis maju ke tahap selanjutnya yaitu merancang *shot*. Perancangan *shot* ini tidak dilakukan secara literal, penulis memanfaatkan beberapa objek untuk dijadikan sebagai simbol konotatif. Untuk membahas simbol tersebut, penulis menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, dan penelitian mengenai gerakan lateral dalam film.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan penjelasan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana merancang *shot animation music video Terlalu Cepat* dengan pendekatan semiotika?” Dengan parameter penelitian komposisi *shot* menyajikan yang objek simbol sehingga narasi yang disampaikan *music video* selaras dengan lirik lagu.

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Batasan masalah yang akan dibahas terbagi menjadi dua bagian. Bagian pertama membahas *shot* 1, 2, 50, dan 51. Bagian kedua membahas *shot* 14, 15, 21, 26, dan 43. Bagian pertama membahas tentang gerakan lateral di dalam *opening image* dan *final image* yang menjadi tanda progres perubahan pikiran tokoh. Bagian kedua membahas mengenai objek gelang yang digunakan oleh tokoh sebagai penanda dari hubungan tokoh utama dengan kekasihnya.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *shot music video* yang memanfaatkan pendekatan semiotika untuk memasukkan aspek visual yang memiliki makna konotatif dalam menyampaikan narasi video dan lirik lagu.

## **2. STUDI LITERATUR**

Untuk menjawab rumusan masalah, penulis menggunakan beberapa teori utama yaitu teori *narrative music video*, *storyboard*, *rule of thirds*, *shot size*, *camera angle*, *camera movement*, semiotika Charles Peirce; didukung dengan teori *lateral movemet*, dan *opening image-final image*.

### **2.1. NARRATIVE MUSIC VIDEO**

Sinematografer *music video* Justin Jones menjelaskan dalam videonya bahwa berdasarkan konten visualnya, *music video* bisa dibagi menjadi tiga kategori yaitu: *performance*, *narrative*, dan *experimental*. *Performance MV* berisi video penampilan musisi itu sendiri. Biasanya berupa penampilan musisi yang sedang