

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

menyanyi, memainkan alat musik, dan koreografi. *Narrative MV* mengandung cerita di dalam videonya, narasi tersebut bisa berkaitan langsung dengan lirik ataupun tidak berkaitan sama sekali. Sedangkan *Experimental MV* tidak menggunakan penampilan musisi ataupun narasi; MV ini memasukkan unsur-unsur abstrak yang tidak memiliki makna gamblang. Malah terkadang tidak memiliki makna (Aperture, 2017).

Lalu menurut Angela Soebagio (2023), *narrative MV* dibagi menjadi empat jenis. Yang pertama *explicit-narrative* yaitu *MV* yang secara visual menyampaikan cerita yang sama dengan yang disampaikan oleh lirik lagu. Yang kedua *extra-narrative MV*, cerita yang disampaikan secara visual tidak ada hubungannya dengan lirik lagu. Yang ketiga *complementary-narrative MV*, visual menyampaikan cerita yang sama dengan lirik namun tidak secara gamblang. Yang keempat *conflicting narrative MV*, visual menyampaikan cerita yang bertentangan dengan makna yang disampaikan oleh lirik lagu.

Menurut Bordwell (2017) Narasi atau cerita adalah serangkaian kejadian yang dihubungkan oleh sebab-akibat. Tanpa adanya hubungan-sebab-akibat, serangkaian kejadian tidak bisa dipahami oleh penonton sebagai pola cerita. Misalnya ada dua situasi di mana seorang pria tidak bisa tidur di tengah malam dan situasi kedua adalah kondisi kaca kamar yang pecah. Supaya kedua situasi tersebut bisa menjadi satu rangkaian cerita, harus ditambahkan situasi yang menjelaskan alasan kenapa pria tersebut tidak bisa tidur di tengah malam, misalnya ia berkelahi dengan atasannya sehingga ia memecahkan kaca kamarnya dan tidak bisa tidur di tengah malam.

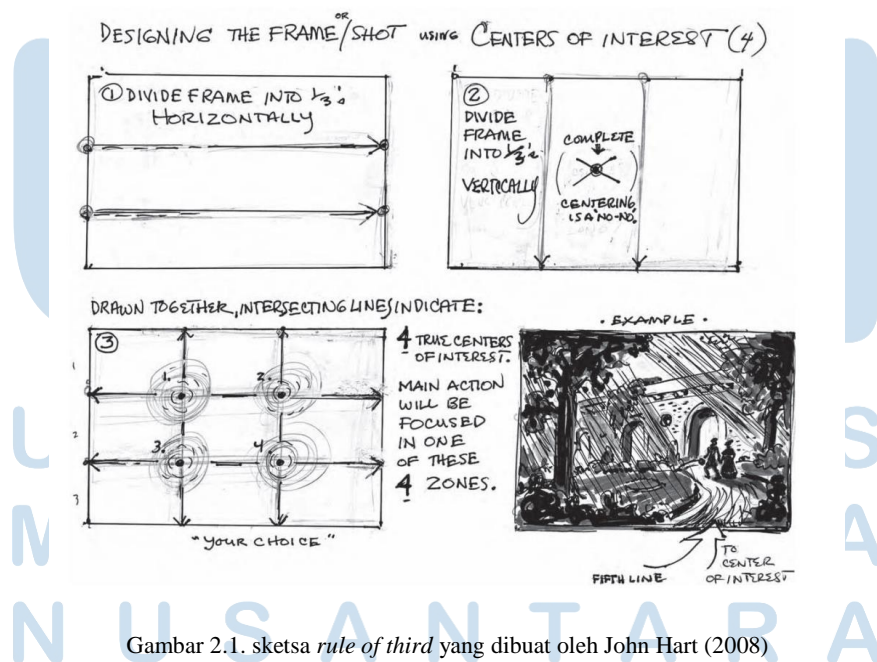
Rangkaian kejadian tersebut harus membentuk ekspektasi di mata penonton sehingga timbul rasa penasaran akan kejadian selanjutnya. Karena itu di dalam cerita harus ada konflik dan resolusi konflik sebagai penutup cerita. Untuk merancang *shot* dengan rangkaian kejadian sebab-akibat yang terstruktur, penulis memanfaatkan medium *storyboard*.

2.2. STORYBOARD

Storyboard adalah rangkaian sketsa *shot* yang dijadikan acuan dalam proses produksi, baik untuk film *live-action*, animasi atau produk video lainnya. *Storyboard* secara sederhana memberikan informasi mengenai ukuran *shot*, *angle* kamera, lokasi, properti, *lighting* adegan, dan juga aksi tokoh. Karena itu pembuatan *storyboard* merupakan bagian penting dalam preproduksi (Hart, 2008). John Hart dalam bukunya juga menjelaskan bahwa *Storyboard Artist* memudahkan kolaborasi antara Produser, Sutradara, *Art Director*, dan *Lighting Designer* karena mampu memvisualisasikan konsep yang masih abstrak.

Berkaitan dengan objek abstrak, *storyboard* atau *shot* dapat memvisualkan objek tidak berbentuk seperti emosi atau pikiran tokoh. Dalam perancangan ini penulis ingin memanfaatkan objek sebagai simbol untuk menggambarkan emosi tersebut. Karena durasi video yang terbatas dan tidak bisa memasukkan dialog, maka penulis harus memaksimalkan aspek visual dengan pendekatan semiotika.

2.3. RULE OF THIRDS



Gambar 2.1. sketsa *rule of third* yang dibuat oleh John Hart (2008)

(sumber: John Hart)

John Hart (2008) dalam bukunya menjelaskan mengenai cara menempatkan fokus utama di dalam *shot* dengan menggunakan *rule of thirds*. *Rule of thirds* adalah empat garis yang membagi layar menjadi tiga bagian vertikal dan tiga bagian horizontal yang sama besar. Keempat garis ini beserta empat titik irisannya menjadi tempat yang strategis bagi penempatan fokus mata penonton.

2.4. SHOT SIZE

Ukuran *shot* membahas mengenai porsi dari subjek, objek, atau *setting* yang dimuat di dalam sebuah *frame* foto, video, atau animasi. Ukuran *shot* yang berbeda dapat menyampaikan pesan yang berbeda juga (Lannom, 2020). Berikut beberapa tipe ukuran *shot*:

a) *Establishing shot*



Gambar 2.2. Contoh *establishing shot*

(sumber: studiobinder.com)

Establishing shot merupakan *shot* yang berperan untuk membangun suasana atau memperkenalkan lokasi. Biasanya digunakan untuk membuka adegan baru. *Shot* ini diambil dari jarak yang jauh dari subjek atau justru tidak ada subjek sama sekali.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

b) *Extreme wide shot/ extreme long shot*



Gambar 2.3. Contoh *extreme wide shot*

(sumber: studiobinder.com)

Extreme wide shot adalah *shot* yang tujuannya untuk membuat subjek terasa terisolasi atau untuk memperkenalkan lokasi secara keseluruhan. Ukuran subjek dalam *shot* ini jauh lebih kecil dibanding *setting*.

c) *Wide shot/ long shot*



Gambar 2.4. Contoh *wide shot*

(sumber: studiobinder.com)

Dalam *Wide shot* atau *long shot*, ukuran subjek lebih besar dibanding *extreme long shot*. Subjek terlihat secara keseluruhan ditambah dengan *view* dari *setting* di sekitarnya. *Shot* ini juga berfungsi untuk menunjukkan *setting* hanya saja tidak membuat karakter tampak terisolasi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

d) *Full shot*



Gambar 2.5. Contoh *full shot*

(sumber: studiobinder.com)

Dalam *full shot*, subjek menjadi fokus yang lebih dominan dibanding *setting* namun subjek tetap tampak secara menyeluruh. *Full shot* juga bisa digunakan untuk memperkenalkan beberapa karakter sekaligus.

e) *Medium wide shot*



Gambar 2.6. Contoh *medium wide shot*

(sumber: studiobinder.com)

Medium wide shot memuat subjek dari kepala hingga lutut. Berbeda dengan *full shot* yang memuat karakter dari ujung kepala hingga ujung kaki.

f) *Cowboy shot*



Gambar 2.7. Contoh *cowboy shot*

(sumber: studiobinder.com)

Cowboy shot memuat subjek dari kira-kira setengah paha hingga kepala. *Shot* ini dinamai *cowboy* karena sering digunakan dalam film *cowboy*, di mana tokoh selalu membawa pistol di dekat pinggangnya. Tujuan dari *shot* ini untuk memperlihatkan ekspresi sekaligus aksi dari subjek.

g) *Medium shot*



Gambar 2.8. Contoh *medium shot*

(sumber: studiobinder.com)

Mirip dengan *cowboy shot*, *medium shot* memuat subjek dari pinggang ke atas. *Medium shot* bisa digunakan untuk adegan dialog beberapa karakter sekaligus, atau untuk persiapan sebelum memunculkan *shot* yang lebih dekat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

h) *Medium close up*



Gambar 2.9. Contoh *medium close up*

(sumber: studiobinder.com)

Medium close up memuat subjek kira-kira dari dada ke atas. Bagian yang mendapat perhatian di *shot* ini adalah wajah subjek, namun *setting* masih terlihat. *Shot* ini juga digunakan untuk adegan dialog, namun ada jarak di antara tokoh meskipun sedang bertatap muka.

i) *Close up*



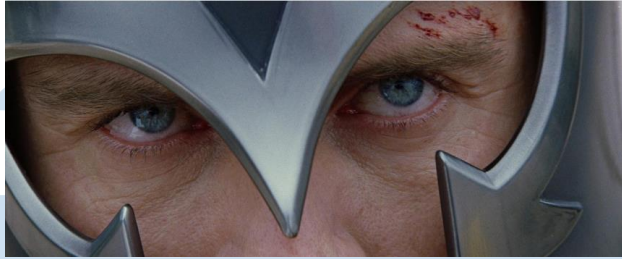
Gambar 2.10. Contoh *close up*

(sumber: studiobinder.com)

Close up shot memuat bagian tertentu dari subjek, biasanya bagian wajah. *Shot* ini digunakan untuk menunjukkan emosi dan reaksi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

j) *Extreme close up*



Gambar 2.11. Contoh *extreme close up*

(sumber: studiobinder.com)

Extreme close up merupakan *shot* yang memuat detail kecil dari sebuah objek. Biasanya menunjukkan mata, bibir, dan detail-detail lain yang sulit dilihat dari jarak jauh.

2.5. CAMERA ANGLE

Selain ukuran *shot*, sudut dari mana *shot* diambil juga berpengaruh pada makna yang dihasilkan (Lannom, 2023). Berikut beberapa jenis *camera angle*:

a) *Eye level shot*



Gambar 2.12. Contoh *eye level shot*

Eye level shot adalah *angle* kamera yang sifatnya netral karena diambil dari sudut yang sejajar dengan subjek.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

b) *Low angle shot*



Gambar 2.13. Contoh *low angle shot*

(sumber: studiobinder.com)

Low angle shot diambil dari sudut di bawah subjek. *Angle* ini biasanya digunakan untuk membuat subjek terlihat lebih besar atau lebih berkuasa. Namun bisa juga *angle* ini menunjukkan kelemahan subjek. Karena sudut kamera mendongak ke atas, jadi atap ruangan yang ada di atas subjek bisa terlihat. Atap itulah yang membuat subjek tampak kecil dan terbatas.

c) *High angle shot*



Gambar 2.14. Contoh *high angle*

(sumber: studiobinder.com)

High angle shot diambil dari sudut di atas subjek. Biasanya *angle* ini digunakan untuk membuat subjek terlihat inferior. *High angle* juga bisa dimanfaatkan untuk menyorot *setting* agar terlihat lebih jelas.

2.6. CAMERA MOVEMENT

Blain Brown (2012) dalam bukunya tentang teori sinematografi menjelaskan sebuah kata sifat yang penting dalam pembuatan film yaitu sinematik. Kata ini muncul karena mendeskripsikan adegan tidak bisa serta merta dengan meletakkan

aktor dan set di depan kamera, namun juga perlu pertimbangan tentang bagaimana emosi yang akan dilihat oleh penonton. Jadi shot yang sinematik bisa membuat penonton menangkap informasi intelektual dan informasi emosional.

Salah satu teknik yang bisa mendukung shot yang sinematik yaitu camera movement. Brown menjelaskan bahwa pergerakan kamera bisa menambahkan mood ke dalam shot. Ada dua alasan camera movement digunakan, yang pertama yaitu untuk mengikuti aksi yang terjadi dalam shot. Misalnya tokoh yang sedang duduk tiba-tiba berdiri dan keluar maka kamera bergerak untuk mengikuti tokoh. Yang kedua adalah kamera bergerak untuk menunjukkan informasi baru atau view yang berbeda.

Contoh lain dampak pergerakan kamera pada film *Parasite* (2019) yaitu membuat adegan terasa seperti mengalir dengan lancar. Pada video analisis berjudul *Parasite's Perfect Montage*, bagian ketika keluarga Kim berencana untuk menggantikan pembantu rumah tangga keluarga Park, Moon Gwang, berjalan dengan sempurna. Rangkaian shot adegan tersebut didukung dengan gerakan kamera yang lambat dan linear (Nerdwriter1, 2019).

Berikut salah satu kutipan dalam video analisis tersebut.

“the first thing I noticed is how balletic everything is... The pacing is mesmeric. Bong achieves this by selectively using both slow motion and linear camera moves.”



Gambar 2.15. Gambar shot dari film *Parasite* (2019)

(Sumber: Nerdwriter1, youtube.com)

Berikut beberapa jenis gerakan kamera:

a) *Pan*

Pan yang diambil dari kata panorama, merupakan gerakan kamera secara horizontal, ke kanan dan ke kiri. Namun posisi kamera *pan* tidak bergerak, melainkan rotasinya yang bergerak. Gerakan ini digunakan untuk memperjelas lokasi, mengikuti gerakan, dan membuat suasana menjadi tegang.

b) *Tilt*

Tilt mirip dengan *pan* namun gerakan kamera secara vertikal, ke atas dan ke bawah.

c) *Dolly shot*

Gerakan kamera ini berbeda dengan *pan* dan *tilt* yang hanya merubah rotasi kamera. *Dolly shot* benar-benar menggerakkan posisi kamera. Nama *dolly* sendiri diambil dari sebuah alat tempat memasang kamera yang memiliki roda sehingga bisa berjalan.

2.7. MOVEMENT

Gerakan objek secara digital bisa tampak berbeda dengan gerakan di dunia nyata. Bruce Block (2021) mendefinisikan gerakan menjadi empat jenis: *actual movement*, *induced movement*, *apparent movement*, dan *relative movement*.

a) *Actual movement*

Actual movement merupakan gerakan yang benar-benar terjadi di dunia nyata dan bergerak di bidang tiga dimensi.

b) *Induced movement*

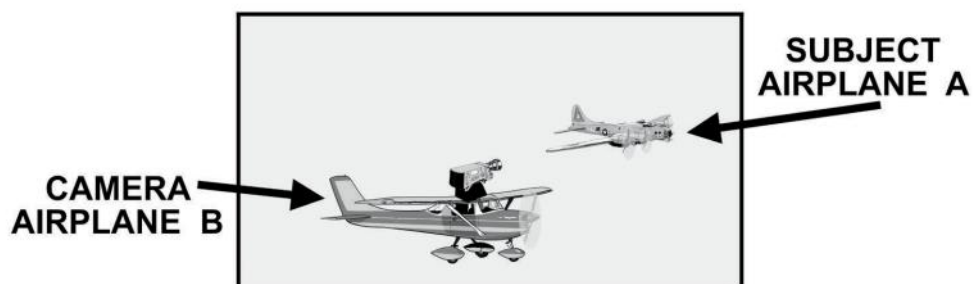
Induced movement merupakan gerakan yang terlihat akibat ilusi dari gerakan objek lain. Contohnya seperti pemandangan di luar kaca mobil, ketika mobil bergerak maju, pemandangan yang terlihat di samping tampak seperti mundur.

c) *Apparent movement*

Apparent movement adalah gerakan yang tampak ketika objek digantikan dengan objek serupa namun berpindah posisi. Seluruh gambar bergerak secara digital bergantung pada *apparent movement* sehingga muncul istilah *frame*. Ilusi gerak muncul ketika gambar menunjukkan perubahan posisi di setiap *frame* nya.

d) *Relative movement*

Secara digital, objek dapat terlihat diam jika kamera yang menyorot mengikuti gerakan objek. Hal ini terjadi karena bingkai layar dijadikan tolak ukur dari sebuah gerakan, jika objek tidak mendekati garis layar maka objek tampak tidak bergerak. Contoh gambar di bawah, jika pesawat A, pesawat B, dan kamera bergerak dengan kecepatan sama ditambah dengan *background* polos, maka semua objek akan terlihat diam.



Gambar 2.16. Contoh *relative movement*

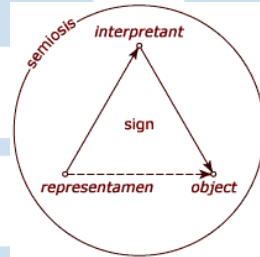
(sumber: Bruce Block)

Untuk menunjukkan adanya gerakan dari objek bisa dengan dua cara yaitu membedakan gerakan objek dengan gerakan kamera, atau menambah *stationary object* lain.

2.8. SEMIOTIKA

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda, di mana tanda tersebut merujuk pada suatu makna lain secara tersirat. Menurut Charles Sanders Peirce, tanda terdiri dari tiga bagian yaitu *representament (sign)*, *interpretant*, dan *object*.

Representament adalah tanda yang merujuk pada suatu makna dan objek. *Interpretant* adalah makna yang dihasilkan oleh tanda. Lalu *Object* adalah hal yang dirujuk oleh tanda atau *representament* (Dorothy, 2022).



Gambar 2.17. Model triadik tanda Charles Peirce

(Sumber: cseweb.ucsd.edu)

2.9. LATERAL MOVEMENT IN FILM

Menurut penelitian yang diadakan oleh Matthew L Egizii pada tahun 2012, gerakan ke arah kanan atau ke arah kiri dalam film memberikan dampak yang berbeda di mata penonton; baik itu gerakan tokoh ataupun gerakan kamera. Gerakan menuju ke kanan dianggap lebih nyaman di mata audiens dan dipandang sebagai sesuatu yang positif, sebaliknya gerakan ke arah kiri dipandang sebagai sesuatu yang negatif. Salah satu hal yang mempengaruhi hal ini yaitu kebiasaan mata untuk membaca tulisan dari kiri ke kanan. Konsep ini secara tidak sengaja diaplikasikan dalam film Alfred Hitchcock *Strangers on a Train* pada tahun 1951. Pada awal film, tokoh protagonis dan antagonis ditunjukkan melalui sekuens *shot* kaki berjalan ke arah satu sama lain, tokoh protagonis berjalan ke arah kanan sedangkan tokoh antagonis berjalan ke arah kiri (Egizii et al., 2012).

2.10. OPENING IMAGE-FINAL IMAGE

Blake Snyder (2005) dalam bukunya yang berjudul *Save The Cat*, mencetuskan template ceritanya sendiri yang dinamakan Blake Snyder Beat Sheet. Template ini biasa digunakan dalam menulis naskah film dan terdiri dari 15 *beat*. Bagian pembuka disebut *opening image* dan bagian penutup disebut *final image*. *Opening image* penting untuk mengenalkan suasana keseluruhan film.

Menurut Snyder, skenario yang baik adalah skenario yang menunjukkan perubahan drastis, jika tidak ada perubahan signifikan maka naskah dianggap tidak berkualitas. Karena itu untuk menunjukkan perubahan tersebut secara jelas, *final image* harus dibuat bertolak belakang dengan *opening image*.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang akan dibahas adalah *storyboard* untuk *music video* berjudul *Terlalu Cepat* yang diciptakan oleh Shafa Annisa pada tahun 2023. Hasil akhir *MV* berupa animasi dua dimensi *frame by frame* dengan genre *romance*. Lagu ini menceritakan tentang penyesalan seorang gadis, Shafa, karena telah terlalu cepat jatuh hati dengan seorang lelaki, Devan. Ia merasa bahwa hari-hari yang dijalankannya bersama mantan kekasihnya hanya sia-sia. Akhirnya setelah beberapa waktu, ia bisa merelakan kepergian mantan kekasihnya dan berjalan sendiri lagi.

Konsep Karya

Terlalu Cepat menceritakan tentang kesedihan seorang gadis yang harus merelakan kepergian mantan kekasihnya. Untuk membuat *MV* yang selaras dengan makna lagu, perancangan *shot* melalui *storyboard* dibuat dengan mempertimbangkan emosi yang terdapat dalam lirik. Secara garis besar penulis dapat membedakan emosi yang terdapat dalam lirik menjadi tiga bagian: perasaan bahagia saat sedang jatuh hati, perasaan sedih karena perpisahan, dan perasaan ikhlas melepaskan masa lalu. Hasil akhir *storyboard* kemudian akan dibuat menjadi *MV* animasi dua dimensi.

Tabel 3.1. Keterangan lirik lagu *Terlalu Cepat*

Lirik lagu	Emosi yang disampaikan lirik
<i>Intro</i> (tanpa lirik)	<i>foreshadow</i> dari suasana sendu lagu secara keseluruhan
Belum pernah ku terjatuh sedalam ini	Perasaan bahagia ketika masih menjalin