

## 1. LATAR BELAKANG

Folkerts & Lucy (2004) Media video menjadi jenis media massa yang sangat mudah untuk dicerna, *audio* dengan *visual* seakan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Musik video merupakan salah satu media massa gabungan dari elemen *visual* dengan musik. Media massa (media cetak dan media elektronik) memiliki peran penting dalam berkehidupan., seperti musik video yang menurut Moller (2011) dapat menjadi sarana hiburan bagi pendengarnya, selain itu musik video bagi para musisi menjadi media promosi untuk memperkenalkan lagu-lagu mereka dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan dari lagu itu sendiri. Effendy (2003) juga menekankan dalam sebuah lagu memiliki banyak tujuan untuk menyampaikan informasi dan pesan dalam sebuah lagu dapat bervariasi tergantung pada visi dan tujuan dari musisi, yang disampaikan biasanya terlahir dari pola pikir seorang penulis lagu yang terbentuk dari hasil lingkungan sekitarnya.

Umbara (2010) dalam produksi audio visual, *editing* menjadi elemen kunci yang tidak dapat dipisahkan dalam pembuatannya. Begitu juga pada musik video yang memerlukan tahap editing, untuk menginterpretasikan *visual* dari lirik lagu serta menciptakan cerita, pesan, dan emosi dari sebuah lagu melalui *visual* kepada penonton. Dancyger (2018) juga menyampaikan *editing* digunakan untuk meningkatkan visualisasi dan narasi dalam film mereka, seorang editor harus memahami pesan apa yang ingin disampaikan oleh sutradara dan bekerja sama dalam proses *editing*, untuk memberikan sebuah rasa, memperjelas narasi, dan memberi penekanan terhadap pesan yang dibangun dalam film.

Menurut Hollyn (2009) salah satu tujuan *editing* untuk membantu penonton merasakan alur cerita yang telah dibuat, seorang editor memiliki beragam *tools* untuk menciptakan atau menyampaikan *storytelling* yang baik. Untuk mencapai hal itu, diperlukan adanya perubahan yang dirangkai dengan cermat untuk menarik perhatian penonton ke dalam sebuah alur cerita. *Lean Forward Moment* merupakan konsep yang diciptakan oleh Hollyn, menjelaskan bahwa dibutuhkan adanya perubahan yang membuat perbedaan antar *shot*, *scene*, atau *sequence*. Pada tahapan *editing*, perubahan ini memiliki tujuan untuk menyampaikan perubahan yang

terjadi dalam sebuah cerita, sehingga penonton merasakan pengembangan dan perubahan karakter serta cerita secara lebih mendalam. Hal ini juga menjadi alasan penulis menggunakan konsep ini, karena memiliki kesinambungan antara konsep *lean forward moment* yang menjelaskan perubahan memiliki peranan penting dalam menekankan perubahan karakter, dengan cerita yang dibangun pada musik video “*See U Never*” tentang perubahan karakter menjadi lebih baik. Maka dari itu, penulis sebagai editor akan menerapkan konsep *lean forward moment* dalam menggambarkan perubahan karakter pada musik video “*See U Never*”.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dari penulisan ini adalah bagaimana penerapan konsep *lean forward moment* dalam menggambarkan perubahan karakter pada musik video “*See U Never*”?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Dalam penelitian ini pembahasannya akan dibatasi pada 3 aspek yang terdapat pada konsep *lean forward moment*, yaitu aspek *editing pace*, *editing values*, dan *music*.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan penerapan konsep *lean forward moment* dalam menggambarkan perubahan karakter pada music video “*See U Never*”.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. EDITING**

Proses *editing* merupakan bagian tahap *post-production* yang dilakukan oleh seorang editor, menurut Bordwell & Thompson (2016, hlm. 24) editing merupakan elemen pokok dalam mengkontruksi sebuah naratif dalam film. Tidak hanya melakukan *cut* saja, editor memiliki peran yang sangat penting untuk pemilihan gambar kemudian menggabungkan antara gambar dan suara hingga menjadi plot dari skenario, dimana editor menjahit semua *footage* yang telah diambil pada tahap