

1. LATAR BELAKANG

Musik merupakan bentuk lain dari sebuah komunikasi untuk mempengaruhi pendengar. Selain menghibur musik dibuat untuk memberikan edukasi kepada pendengarnya (Folkerts dan Lacy 2004). Indonesia sendiri memiliki beragam aliran musik yang dinikmati oleh masyarakat dengan preferensi yang berbeda-beda. Kepopuleran yang dimiliki oleh sebuah musik selain dari kualitas musik yang diberikan, namun juga didukung dengan adanya video musik yang dapat dinikmati secara visual untuk mengekspresikan emosi yang ada di dalam musik (Ramadhan, 2015).

Menurut Heru Effendy (2002) Musik video merupakan gabungan dari film pendek atau visual audio dengan alunan musik. Visual dalam musik video sudah lama disadari oleh para produser-produser sebuah label musik untuk memperkenalkan artisnya. Seperti yang Vernallis (2013) katakan musik video memiliki tujuan untuk menonjolkan lirik dan juga sang artis. Hal ini membuat musik video dijadikan sarana untuk mempromosikan lagu maupun sang artis untuk merepresentasikan lagu mereka dalam bentuk visual.

Musik video dan sutradara memiliki hubungan yang sangat kuat dalam produksi musik video. Sutradara merupakan orang yang akan menentukan visi kreatif dari sebuah musik video, mulai dari pemilihan angle camera, pencahayaan, sampai penentuan *blocking* sang artis. Menurut Corrigan dan White (2012) *blocking* terjadi di dalam sebuah *mise-en-scene*, dimana terjadi pengaturan dan juga pergerakan aktor di dalamnya. Menurut Rabiger dan Cherrier, *blocking* mempermudah sutradara agar bisa memvisualisasikan pergerakan aktor untuk memberikan tekanan dari yang dirasakan sang aktor (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020).

Blocking bisa membuat kemampuan sang aktor untuk mengekspresikan emosi dan kepribadian mereka saat berada dalam setting. Menurut Calvin S Hall dan Gardner Lindzey (1978) kepribadian adalah wadah dari sistem psikofisik untuk menentukan bagaimana seseorang menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Kepribadian seseorang sangat ditentukan oleh lingkungan disekitarnya. Saat kepribadian seseorang berubah menjadi lebih baik ataupun sebaliknya, perubahan itu akan terjadi secara bertahap dan dihasilkan dari faktor lingkungan sekitar Mead, George H (1934).

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan rumusan masalah berupa pengaruh *blocking* untuk memvisualisasikan perubahan kepribadian karakter dalam musik video *see u never*?

Penelitian skripsi ini sendiri akan dibatasi dalam pembahasan *scene 1 shot 7*, *scene 2 shot 5*, dan *scene 3 shot 1*.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian skripsi adalah untuk mengetahui *blocking* dapat memvisualisasikan perubahan kepribadian karakter dalam musik video *see u never*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. STAGING

Dalam karya "Figures Traced in Light: On Cinematic Staging" karya David Bordwell, terdapat kaidah kaidah mendalam tentang elemen-elemen kunci dalam staging sinematik. Unsur -unsur di dalam staging sinematik seperti properti, pencahayaan, warna, *mise-en-scène*, hingga *blocking* karakter, yang membentuk landasan fundamental dalam membaca dan memahami estetika visual dalam seni sinematik. Properti dalam pembentukan adegan sinematik memiliki peran yang sangat esensial. Properti bukan sekadar objek fisik di dalam frame, melainkan menjadi sebuah elemen yang dapat ditafsir dan dipandang dalam konteks naratif dan budaya. Kita diarahkan untuk memiliki pola pikir dan pemahaman bahwa setiap properti tidak hanya sebagai penunjang visual, melainkan juga sebagai clue atau petunjuk cerita yang memberikan kedalaman dalam pengalaman penonton.

Bordwell memandang pencahayaan dalam dunia sinematik bukan hanya sekedar penerangan dalam sebuah pertunjukan. Lebih dari itu, pencahayaan dinilai