

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

mampu memberikan gambaran mengenai atmosfer dan ekspresi emosional dari masing masing karakter maupun dari segi cerita. Dalam buku tersebut menjelaskan bagaimana sutradara dan sinematografer menggunakan pencahayaan untuk menyoroti aspek-aspek tertentu, menciptakan fokus visual, dan mencerminkan perubahan dalam naratif.

Pengaturan tingkat intensitas dan arah cahaya dapat membantu sutradara dalam menekankan objek, karakter, atau detail tertentu dalam frame yang ingin ditonjolkan. Sebagai contoh, dalam adegan dramatis, pencahayaan yang tajam pada wajah seorang aktor dapat menangkap ekspresi dan emosi dengan lebih mendalam, memberikan penekanan pada momen penting dalam cerita. Seiring dengan perkembangan cerita, sinematografer dapat mengubah pencahayaan untuk menciptakan perubahan suasana atau suasana hati. Warna, sebagai elemen

visual, juga menjadi fokus Bordwell. Penggunaan warna bukan hanya sebagai unsur estetika, tetapi juga sebagai bahasa visual yang dapat memberikan dimensi emosional, menggambarkan tema dan semantik pada setiap frame. Unsur naratif dan unsur sinematik merupakan dua komponen yang membentuk sebuah film. Komponen naratif berhubungan dengan kekhususan plot (Dinata & Pratama, 2023).

Konsep *mise-en-scène* mengarahkan penonton pemahaman menyeluruh tentang bagaimana elemen-elemen visual yang beragam - mulai dari framing, komposisi, hingga penempatan objek - bekerja bersama untuk membentuk keseluruhan adegan (Syadian et al., 2021). *Mise-en-scène* menjadi pondasi utama untuk menyelami kompleksitas penyusunan visual dalam sinematografi. Staging yang telah diatur sedemikian rupa disempurnakan dengan *blocking* karakter. Penonton digiring untuk menemukan interaksi antar karakter dengan kemampuan *positioning* dan pergerakan karakter.

## **2.2. BLOCKING**

Gerakan fisik seseorang disebut sebagai *blocking*. Hal ini merupakan tanggung jawab dari seorang sutradara. Saat seorang sutradara dapat menemukan *blockingan*

yang inovatif dan kreatif, hal ini bisa mendapatkan visual yang beragam dan luas. Blocking merupakan wujud dari kehidupan emosional batin dari seorang karakter. Weston, J. (2021). Seorang sutradara selalu ingin mengembangkan blockingan sang aktor untuk mencerminkan karakter yang ada di dalam diri aktor, melalui gerakan psikologis, tetapi yang terpenting melalui *beats*. Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2020).

Gerakan tubuh seseorang merupakan suatu media untuk mengekspresikan dan mengkomunikasikan hal-hal yang tidak bisa dikomunikasikan dengan cara yang verbal. Disaat seseorang bergerak dengan spontan, gerakan tersebut menunjukkan kondisi emosional mereka saat itu juga. Ketika seseorang bergerak dalam lingkungan dengan satu orang atau lebih, gerakan mereka menunjukkan sifat emosional dari hubungan antara karakter. Saat seseorang bisa melakukan hal-hal spontan yang mana merupakan hal emosional dalam tubuh mereka, saat itu seorang individu perlahan dapat merubah hal-hal buruk dalam dirinya. Salah satu gerakan tubuh yang sampai dibuat menjadi wadah terapi untuk orang yang memiliki masalah dengan komunikasi verbal, yaitu melalui tarian. Wiener (1999).

*Blocking* terbagi menjadi dua jenis, yaitu *social blocking* dan *graphic blocking*. *Social blocking* menggambarkan bagaimana cara karakter bisa menunjukkan hubungan antara karakter dengan sekitarnya. *Social blocking* ini bertujuan membuat karakter lebih terlihat dibanding lingkungannya. Disaat seorang karakter dengan posisi sendirian kecenderungan karakter lebih menonjol, tetapi saat karakter berada dalam suatu suasana yang ramai fungsi *social blocking* dapat membuat suatu karakter tetap terlihat menonjol. Dengan membedakan karakter dengan orang sekitar menggunakan ekspresi, kejanggalan yang tervisualisasikan. Sedangkan *graphic blocking* memiliki tujuan mengatur karakter atau kelompok menurut pola visual untuk menggambarkan visual yang harmonis, tegang maupun visual lainnya. Corrigan & White (2021).

*Rehearsal* penting untuk dilakukan, sutradara dapat secara spesifik menemukan ide yang bervariasi untuk *blocking*, dengan memvisualisasikan drama melalui pergerakan karakter. Dengan merekam *blockingan* saat *rehearsal*

menggunakan kamera kecil dapat mempermudah sutradara dan sinematografer untuk mengamati dan bereksperimen selama latihan untuk mengembangkan setiap visual dari setiap *blockingan*. Rehearsal juga memudahkan sutradara untuk melihat bagian mana naskah yang ditulis gagal maupun berhasil, sehingga dapat diperbaiki sebelum syuting dimulai. Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2020).

### **2.3. KEPRIBADIAN**

Dalam buku Psikologi Pertumbuhan pribadi positif, Baihaqi dan Bhakti (2020) mengutip dari Jung bahwa kepribadian memiliki tekanan yang kuat terhadap ketidaksadaran yang ada dalam diri kita. Dimana saat kita merasa terjebak di suatu lingkungan yang baik maupun buruk, membuat kita terkadang tidak sadar dengan pengaruh sekitar. Menurut Koswara (2005) kepribadian sendiri memiliki arti, disaat seorang individu menonjolkan karakter atau ciri yang ada di dalam diri dia sendiri, di antara lingkungan sekitarnya.

Dalam kepribadian kita pasti memiliki pengalaman-pengalaman yang luas yang diwujudkan dalam diri kita sendiri, hal ini disebut arketipe atau pola dasar. Arketipe-arketipe ini adalah persona, anima dan animus, bayang-bayang, dan diri:

1. Persona adalah saat dimana seseorang menggunakan topeng, agar orang tersebut dapat bersembunyi di belakangnya. Hal ini untuk membuat orang tersebut bisa terlihat sebagai pribadi yang berbeda daripada yang sebenarnya. Orang ini akan menyesuaikan dirinya dengan sekitarnya, seperti bertingkah laku berdasarkan bagaimana ia berpikir harapan atau ekspektasi orang-orang kepadanya.
2. Anima dan animus adalah setiap manusia memiliki sifat dan jenis kelamin dari lawan jenisnya dan memiliki kualitas biologis dan psikologis dari lawan jenisnya.
3. Bayang-bayang merupakan arketipe yang kuat dan berbahaya. Arketipe ini memiliki sisi negatif yang kuat, contohnya kejahatan-kejahatan yang ada di kehidupan masyarakat sekitar. Ketika bayang-bayang ditindas, kepribadian seseorang bisa menjadi tumpul dan terjadi pemberontakan di dalam hidupnya.

4. Diri merupakan arketipe yang paling penting. Diri memiliki tujuan kepada kesatuan, integritas, perkembangan diri dan kebulatan dari kepribadian. Disaat diri tidak berkembang kesehatan psikologis akan terganggu. Baihaqi dan Bhakti (2020)

#### **2.4. CHARACTER ARC**

Menurut K. M. Weiland, terdapat karakter arc utama yaitu, positif arc, negative arc dan flat arc. Positif character arc menggambarkan perubahan positif atau pertumbuhan karakter sepanjang cerita. Pada awalnya, karakter mungkin memiliki kelemahan atau kesalahan yang perlu diperbaiki. Melalui peristiwa dan tantangan dalam cerita, karakter ini berkembang, belajar, dan mengatasi kelemahannya hingga akhirnya tercipta transformasi positif menjadi lebih baik dalam aspek tertentu. Positif character arc memberikan ruang untuk pertumbuhan dan pembelajaran, menciptakan perjalanan yang memotivasi. Dalam positif arc, K. M. Weiland menyoroti pentingnya karakter mempertahankan keyakinan dan prinsip-prinsipnya yang kuat dalam menghadapi tekanan yang ada. Menurut Ardana & Prabhawita (2023) untuk mencapai protagonis yang akan memiliki perubahan positif, protagonis harus memiliki sebuah kehilangan yang cukup penting dan mendalam di hidupnya yang pada akhirnya membuat perubahan itu penting untuk protagonis dan cerita.

Negatif character arc menggambarkan penurunan moral atau kehancuran karakter utama sepanjang cerita. Karakter awalnya mungkin baik atau memiliki sifat positif, tetapi melalui konflik atau keputusan buruk, mereka mengalami perubahan menuju hal yang lebih negatif. Hal negatif yang terjadi mencakup kehilangan moralitas, melakukan kejahatan, atau kehilangan hubungan dengan orang-orang di sekitarnya. Penonton disajikan dengan naratif yang penuh konflik dan tragedi, menunjukkan bahwa keputusan buruk dapat membawa konsekuensi yang merusak. Karakter terakhir ialah flat character arc dimana karakter ini tetap pada sifat inti mereka tanpa banyak perubahan meskipun terdapat gejolak dalam plot dengan tujuan memberi warna pada peristiwa atau plot alih alih menonjolkan

pertumbuhan karakter. Hal ini disebabkan karakter yang sudah kuat dari awal, dan konflik dalam cerita hanya menguji atau menegaskan adanya karakter ini. Baik positif arc, negatif arc, maupun flat arc K. M. Weiland menekankan pentingnya konsistensi dan keaslian perubahan karakter. Perkembangan atau penurunan karakter itu sesuai dengan konflik dan peristiwa yang terjadi dalam cerita sehingga adanya perubahan tersebut membawa dampak yang signifikan pada naratif secara keseluruhan.

## **2.5. MUSIK VIDEO**

Musik video memberikan banyak aspek penting didalamnya, seperti penekanan warna dan gerakan untuk menyampaikan sebuah cerita didalamnya. Sebagian besar musik video memiliki alur cerita yang cenderung non naratif. Musik tentunya akan didahulukan dibuat lalu ada video yang akan mengiringi musik tersebut. Musik video dibuat untuk bisa menjual lagu tersebut dengan struktur lagu itu tersebut dengan menambah visual di dalamnya. Visual yang ditampilkan akan mencerminkan lagu tersebut dengan struktur yang mencakup melodi, ritme dan warna nada yang ada dalam lagu tersebut. Vernallis (2004).

## **3. METODE PENCIPTAAN**

### **Deskripsi Karya**

Penulis memilih format skripsi music video. Musik video yang penulis buat memiliki tema bagaimana seorang perempuan yang ingin keluar dari zona nyamannya. Dimana karakter utama harus berjuang melewati rasa *insecure*, putus asa, bosan, dan hal buruk yang ada didalamnya. Disini penulis ingin menggambarkan betapa terjebak dan masa terpuruknya karakter dalam musik video ini.

Karakter akan terlihat terjebak dalam zona nyamannya akan terlihat pada *sequence* pertama musik video. Setelahnya penulis membuat adanya faktor lingkungan atau orang-orang terdekat yang akan membuat suasana lingkungan dan juga karakter akan berubah dan bangkit menjadi lebih positif yang akan terjadi di