

1. LATAR BELAKANG

Penggunaan *audio visual* menjadi lebih variatif tidak hanya untuk membuat film tetapi dimanfaatkan untuk penggunaan musik video. Moller (2011) pada jurnalnya memberikan definisi musik video yang merupakan sebuah video pendek atau film yang mengiringi lantunan lagu. Musik video tidak hanya untuk mempromosikan lagu tetapi berfungsi sebagai ekspresi dari pembuat musik untuk mengekspresikan lagunya kedalam visual. Musik video kini menjadi komunikasi antar penonton dengan pemusik untuk menyampaikan pesan/ekspresi berupa emosi atau perasaan, latar belakang pemusik hingga karakter personality pemusik.

Penulis melihat sebuah musik video dibuat tidak hanya mengandalkan keindahan visual saja untuk mempopulerkan lagu tetapi mampu mendalami ekspresi atau pesan melalui konsep yang dibangun. Namun penulis juga melihat bahwa musik video yang hanya mengandalkan keindahan visual tanpa memikirkan konsep akan kurang memberikan ekspresi atau pesan dari lagu. Karena menurut Haqi (2012) musik video membutuhkan konsep yang matang sehingga mempunyai pesan dan cerita dalam menunjukkan visual.

Sehingga penelitian ini memberikan pengaruh penting karena penulis ingin menerapkan musik video yang memberikan ekspresi dan mempunyai karakteristik dari sisi pemusik. Penulis melihat permasalahan bagi pemusik yang ingin memperlihatkan personalitynya melalui lagu dan lirik sehingga membuat pesan yang dituangkan kedalam bentuk visual. Seperti menurut Jimmy (2021) bahwa musik video bertujuan menyampaikan pesan melalui representasi visual. Pesan inilah yang diterapkan penulis kedalam musik video “*See u Never*”, Pesan yang menyampaikan personality dari karakter hingga menunjukkan perubahan yang dialami karakter.

Dalam memvisualisasikan *personality* karakter pemusik, penulis akan menggunakan *conceptual tools of cinematography*. Brown (2012) mengklasifikasikan *conceptual tools* meliputi, *the frame, the lens, color and light, visual texture, movement, establishing, dan point-of-view*. Penerapan *conceptual*

tools of cinematography digunakan penulis untuk membangun dunia visual yang ditempati dan mengenal karakter lebih dalam sehingga penonton bisa memahami emosi dan *personality* karakter.

Hal tersebut berhubungan dengan *personality* yang ditampilkan sebagai karakteristik kepribadian melalui emosi dan sifat dasar yang dimiliki manusia. Terdapat empat *personality* utama manusia menurut Martin & Deidre Bobgan (1992) diantaranya sanguinis, koleris, melankolis, dan plegmatis. Sifat atau *personality* tersebut bisa dapat berubah dari beberapa faktor yang sangat mempengaruhi kepribadian manusia selama berjalannya kehidupan.

Maka dari itu penelitian ini berpengaruh penting untuk musik video kedepannya karena dengan menyampaikan *personality* karakter pemusik melalui *conceptual tools* yang di bangun dan dipersatukan. Sehingga dengan menerapkan *conceptual tools of cinematography* berusaha memberikan pesan dan perasaan dari lagu itu sendiri kepada penonton.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan diatas terdapat rumusan masalah yang di temukan adalah bagaimana penerapan *conceptual tools of cinematography* dapat memvisualisasikan *personality* pada karakter dalam *music video See u never?*

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah penelitian hanya membahas penerapan *conceptual tools of cinematography* untuk menggambarkan *personality* sanguinis pada karakter moneva dalam *scene 1 shot 1-6, scene 1 shot 7, scene 2 shot 1* dan *shot dance*, serta *scene 3 shot 1*.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian tugas akhir ini bertujuan untuk menerapkan *conceptual tools of cinematography* yang dilakukan untuk memvisualisasikan *personality* pada karakter dalam *music video See u never*. Penelitian ini juga bertujuan bagi penulis