

1. LATAR BELAKANG

Shot design merupakan unsur yang penting dalam suatu karya audio visual, termasuk MV. Sebuah *shot* dapat dirancang sedemikian rupa untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu, sesuai dengan pernyataan Effendy (1986) yang mengartikan film sebagai sebuah media komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang. *Shot* sendiri berarti gambaran visual yang berisi informasi-informasi penting dari suatu cerita seperti karakter, waktu, dan adegan yang saling berkesinambungan (Lukmanto, 2019). Merancang *shot* berarti merencanakan apa yang nantinya akan dilihat penonton di layar mereka masing-masing.

Beberapa tahun terakhir, perusahaan-perusahaan IP semakin gencar menggunakan musik video/MV sebagai media promosional. Hal tersebut dikarenakan oleh kemampuan MV untuk mempengaruhi emosi penonton dalam jangka panjang (Dasovich-Wilson et al., 2022) dan efektivitas *emotional marketing* untuk meningkatkan penjualan secara signifikan (Sjioen et al., 2024).

Pembuatan MV berjudul *Hakurei Promotional Movie* bertujuan untuk mempromosikan sebuah IP bernama Hakurei. MV ini terinspirasi oleh dua karya, yaitu *Arknights Commemorative PV 2024* dan *Fate/Grand Order Memorial Movie 2023* yang menjelaskan tema dari IP mereka dengan memanfaatkan MV bernilai produksi tinggi yang juga memiliki pengaruh emosional yang kuat.

Shot dalam *Hakurei Promotional Movie* dirancang dengan menggunakan teori sinematografi oleh Brown (2016). Tujuan dari pembuatan karya ini adalah menjelaskan tema dari IP Hakurei, yaitu pertemanan dan seni. Untuk mencapai hal tersebut, nostalgia digunakan sebagai tema utama dari MV promosional ini. Penulis memisahkan masa lalu dan masa sekarang, kemudian menceritakan masa lalu melalui sudut pandang salah seorang karakter di masa sekarang.

Pengambilan tema nostalgia ini penting untuk menciptakan pengaruh emosional terhadap penonton dalam karya berdurasi 2 menit ini. Pengaruh emosional tersebut diharapkan dapat mempengaruhi penonton untuk mengambil

langkah lanjutan seperti mencari dan mengikuti media sosial yang terkait dengan IP Hakurei, membeli produk turunan, atau mendukung pendanaan.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, timbul rumusan masalah untuk penelitian ini, yaitu, “Bagaimana perancangan *shot* untuk memvisualisasikan kesan nostalgia pada musik video *Hakurei Promotional Movie*?”

1.2.BATASAN MASALAH

Penelitian dibatasi pada *shot* yang terdapat pada *scene* 8 yang terletak pada bagian *pre-chorus*, yaitu *scene* di mana sang tokoh utama bernostalgia saat dia membalik halaman buku yang dipegangnya. Teori yang digunakan ada tiga, yaitu *frame within a frame*, *lens perspective*, dan *compositional triangle*.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan perancangan *shot* untuk memvisualisasikan kesan nostalgia pada MV *Hakurei Promotional Movie* dengan menggunakan tiga teori utama, yaitu *frame within a frame*, *lens perspective*, dan *compositional triangle*.

