

## 1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Menurut Santoso dan Khusumadewi (2024), pada saat ini, seringkali terjadinya pergaulan dan pertemanan yang tidak sehat, atau *toxic*. Dalam era digital, sekarang sudah marak tentang pertemanan *toxic* bahkan dalam dunia digital. Sosialisasi tentang pergaulan dan pertemanan sehat dan bentuk *toxic friendship* yang harus dihindari masih sering dilakukan. Hal ini merupakan bukti bahwa *toxic friendship* merupakan sebuah isu yang sampai saat ini masih terjadi.

Lagu “Dangerous Circle” menceritakan tentang seseorang yang sebelumnya merupakan teman, namun saat mereka pergi, mereka menjadi dendam dan menjadi *toxic*. Walaupun *toxic friendship* merupakan sebuah isu yang umum, tidak banyak media, secara spesifik, musik, yang membicarakannya. Musik seringkali membicarakan tentang *toxic relationship* namun bukan pertemanan, melainkan cinta. Sehingga MV ini dibuat dengan pemikiran itu, tentang sebuah isu yang sering terjadi, namun jarang dibicarakan. MV bisa lebih efektif untuk mengangkat sebuah cerita karena memiliki visual yang dapat dengan mudah dimengerti penonton, sehingga tidak hanya mendengarkan, namun penonton juga bisa melihat.

*Music Video*, disebut juga MV, adalah video yang berfungsi untuk mempromosikan sebuah lagu. MV digunakan sebagai taktik marketing untuk menjual sebuah lagu. MV menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik yang digunakan dalam film, seperti *live action*, *documentary*, *abstract*, dan juga animasi. Pada umumnya, dalam era modern MV banyak menggunakan kombinasi dari beberapa bentuk-bentuk tersebut. MV ada yang memiliki tema tertentu atau cerita tertentu, yaitu disebut *narrative* MV yang berfungsi menggabungkan gambaran dan juga musik sehingga menciptakan emosi baru (Liang, 2023).

Untuk MV yang akan digunakan, HiuGo Production akan menggunakan lagu “Dangerous Circle” yang diproduksi oleh band asal Depok, Indonesia, bernama Iconic Tourist. MV ini akan menggunakan teknik 2D animasi dan memiliki narasi dan cerita, karena itu, diperlukan beberapa *background* dan *environment* yang spesifik dan cocok pada cerita.

Dari sebuah MV, penting juga halnya environment. Environment merupakan unsur yang sangat penting dalam sebuah cerita. Maupun game, film, buku, dan lainnya, environment akan selalu ada dalam berbagai bentuk sesuai kebutuhan narasi. Sebuah environment meliputi latar tempat dan juga properti yang ada dalam latar. Environment bisa membantu mendorong narasi karena environment bisa digunakan untuk mewakili perasaan sebuah tokoh, konflik, waktu, kepribadian, dan lainnya (O'Regan, 2022). Environment bisa mendukung narasi, namun juga bisa digunakan sebagai narasi, seperti dalam film-film *man vs nature*.

Environment bisa digunakan sebagai simbolisme dan juga metafora dalam sebuah cerita. Dengan menggunakan *lighting* dan *color* yang tepat, sebuah environment bisa menggambarkan dua *mood* berbeda walau dalam suatu tempat yang sama. Environment berfungsi sebagai sumber cerita yang berada di latar belakang. Walau bukan fokus utama, tetapi memiliki peran yang penting. Tanpa environment, atau jika sebuah cerita tidak memiliki environment yang baik, hal tersebut bisa merusak *immersion* para penonton. Karena itu, penting juga environment masuk akal dan berhubungan dengan latar cerita.

## 1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana cara environment bisa digunakan untuk mendukung narasi dalam MV “Dangerous Circle”? Penelitian ini akan difokuskan pada perancangan environment dalam MV yang mengenai tentang *toxic friend group* dan juga pengaruh buruk. Agar lebih spesifik, penulis akan meneliti tentang perancangan dua environment utama, yaitu :

- Interior Klub, environment utama dalam MV dimana Riven bergaul dengan teman-temannya dan perlahan masuk ke dalam *toxic friend group* tersebut.
- Kamar Kecil Klub, environment lainnya dalam MV dimana Riven mengalami kesadaran, sebuah *moment of clarity*.

Fokus pada penelitian ini adalah *environment psychology* dan *mise-en-scène*, tepatnya layout, *set design* dan juga warna untuk mendukung narasi dalam cerita.

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *environment* yang dapat mendukung narasi menggunakan *mise en scène* dan juga *environment psychology* pada MV “Dangerous Circle”.

