

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Music video merupakan karya *audio-visual* yang menggabungkan unsur musik, gambar, dan lirik dalam satu kesatuan naratif maupun artistik. Menurut Korsgaard (2017), *music video* merupakan bentuk “*musicalization of vision*”, yaitu perpaduan antara elemen visual dan musik yang saling mendukung dalam menyampaikan makna kepada audiens. Visual dalam *music video* membantu audiens memahami pesan yang ingin disampaikan oleh musisi tidak hanya melalui unsur musik, tetapi juga melalui elemen visual yang menyertainya. *Music Video* secara teori mempunyai tiga macam jenis yang mencakup di dalam visual tersebut yaitu *Performance, Narrative, Conceptual* (Carlsson, 2016).

Lagu ini menceritakan pengalaman emosional seorang musisi bernama AZRIELJOE yang dituangkan ke dalam lirik dan visual *music video*. Tema yang diangkat dalam lagu tersebut relevan dengan pengalaman banyak individu dan juga menggambarkan pengalaman personal penulis. Sebagai seorang musisi yang masih berada dalam tahap perkembangan, AZRIELJOE memerlukan media yang mampu menyampaikan pesan dan emosi yang terkandung dalam lagunya kepada audiens. Oleh karena itu, *non-linear storytelling* dipilih sebagai pendekatan penceritaan dalam *music video* “*It All Got Wasted In The End*” untuk menyampaikan pesan dan emosi artis secara mendalam. Selain itu, kostum dipilih sebagai elemen visual karena mampu memberikan informasi mengenai identitas, kondisi, maupun periode waktu karakter sehingga membantu penonton memahami struktur cerita yang disajikan secara tidak kronologis.

Non-linear storytelling memungkinkan penyajian peristiwa yang tidak mengikuti urutan kronologis sehingga penonton dapat memahami hubungan antar peristiwa melalui perpindahan waktu yang ditampilkan dalam cerita (Bordwell, 2024). Dalam penerapannya pada *music video* “*It All Got Wasted In The End*”, penulis menggunakan kostum sebagai elemen visual pendukung untuk membantu membedakan periode waktu yang berbeda dalam struktur *non-linear*. Melalui perubahan dan konsistensi elemen kostum pada setiap *sequence*, penonton dapat

lebih mudah mengenali perpindahan waktu serta memahami alur cerita yang disajikan secara tidak kronologis.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Rumusan masalah dari skripsi ini yaitu bagaimana menerapkan *non-linear storytelling* melalui kostum pada *music video* “It All Got Wasted In The End”?

Pembahasan fokus pada 4 *sequence* dalam *music video* “It All Got Wasted In The End”, yaitu:

1. *Sequence* kasur, yang menampilkan karakter utama di studio dan diselingi flashback bersama pasangannya.
2. *Sequence* kafe, yang menampilkan karakter utama dalam lingkungan pertemanan.
3. *Sequence* jemuran, yang menampilkan karakter utama dengan dirinya sendiri.
4. *Sequence* taman, yang menampilkan dampak dan refleksi karakter utama terhadap berbagai pengalaman yang telah dialaminya.

Keempat *sequence* tersebut disusun melalui perpindahan antara adegan *studio* dan *flashback* yang tidak mengikuti urutan kronologis. Dengan pembatasan tersebut, penelitian difokuskan pada analisis penerapan *non-linear storytelling* melalui kostum sebagai elemen visual pendukung dalam membantu penonton memahami perpindahan waktu dan hubungan antar peristiwa pada setiap *sequence*.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah menerapkan kostum sebagai elemen visual pendukung dalam *non-linear storytelling* pada *music video* “It All Got Wasted In The End”. Manfaat dari tugas akhir penulis ditujukan untuk penulis, orang lain, dan universitas.