

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. MUSIC VIDEO

Dalam karya ini, naratif ini tercipta melalui *music video* yang merupakan visualisasi dari musik itu sendiri, dengan seringkali disebut sebagai “*Musicalization of Vision*”, yaitu bentuk khusus audio dan visual yang bergerak atau berubah mengikuti berbagai parameter musikal, (Korsgaard, 2017, hlm. 6). *Music video*, yang dalam penelitian ini didefinisikan sebagai bentuk film pendek musikal yang diproduksi dan dirilis oleh label rekaman, umumnya bersamaan dengan perilisan *single audio* yang tersinkronisasi, terdiri atas gambar dan audio yang memiliki hak cipta, dengan royalti yang diperoleh oleh artis atau label terkait (Caston, 2020). *Music video* bekerja secara terbalik dari film, karena dalam proses pascaproduksi gambar harus disesuaikan dengan musik yang sudah ada, sehingga tidak perlu menambahkan efek suara pada visual seperti dalam film, (Shaviro, 2017, hlm. 69). *Music Video* menurut Carlsson (2016) secara teori mempunyai tiga macam jenis yang mencakup di dalam visual tersebut yaitu :

1. *Performance* yang mencakup menampilkan artis melalui *lip-sync*, permainan alat musik, atau tarian.
2. *Narrative* yang menampilkan alur cerita yang menyerupai film bisu, di mana lagu berfungsi sebagai pengiring atau soundtrack.
3. *Conceptual* yang mencakup video musik yang bersifat lebih artistik dan abstrak, yang tidak menitik beratkan pada unsur performa maupun narasi.

2.2. NON-LINEAR STORYTELLING

Bordwell et al. (2024) menjelaskan bahwa manipulasi urutan, durasi, dan peristiwa dalam *plot* menunjukkan peran aktif penonton dalam memahami narasi film. Dengan pemahaman ini, pembuat film merancang *plot* untuk memberikan petunjuk mengenai urutan kronologis, rentang waktu tindakan, serta seberapa sering suatu peristiwa terjadi. Penonton kemudian membangun pemahaman dengan membuat asumsi dan implikasi berdasarkan pemahaman umum tentang

waktu dan hubungan sebab-akibat. Lu et al. (2024) juga menyatakan bahwa metode *non-linear storytelling* dalam media eksperimental, termasuk *music video*, mampu meningkatkan resonansi emosional melalui penggunaan elemen visual dan audio yang mendukung pengalaman imersif penonton. Misalnya, penggunaan *flashback* sering dimotivasi oleh ingatan tokoh, sementara petunjuk visual seperti kostum, usia karakter, dan latar membantu penonton menafsirkan waktu dalam cerita.

Frierson (2018) juga menjelaskan bahwa *non-linear storytelling* merupakan sebuah metode penceritaan yang sering dipakai untuk menciptakan ketegangan, menarik perhatian audiens, serta membahas suatu ide tertentu. Metode ini merupakan cara bercerita yang mengeksplorasi pecahan - pecahan kejadian, kilas balik dan kejadian di masa depan yang diceritakan secara tidak berturut. Non-linear memberikan pengaruh positif terhadap tingkat keterlibatan dan imersi yang dirasakan dalam karya nonfiksi interaktif. Hal ini meningkatkan perhatian dan pemrosesan informasi yang lebih mendalam, yang pada akhirnya meningkatkan pengalaman serta keterhubungan audiens terhadap konten yang disajikan (Vázquez-Herrero, 2021).

2.3. KOSTUM

Bordwell et al. (2024) menjelaskan bahwa kostum merupakan bagian dari *mise-en-scene* yang memiliki peran penting dalam membangun narasi visual dalam film. Kostum tidak hanya berfungsi sebagai penunjang penampilan karakter, tetapi juga dapat memperkuat karakter, menunjukkan perkembangan tokoh, serta mendukung suasana visual melalui hubungan warna, tekstur, dan bentuk dengan elemen lain di dalam *frame*. Selain itu, kostum membantu mengarahkan perhatian penonton terhadap karakter dan memperjelas penyampaian cerita secara visual.

Lebih lanjut, Bordwell et al. (2024) menjelaskan bahwa *mise-en-scene* merupakan segala sesuatu yang ditampilkan di dalam *frame* dan berada di bawah kendali sutradara, yang meliputi *setting*, pencahayaan (*lighting*), kostum dan tata

rias (*costume and makeup*), serta penataan gerak dan penampilan aktor (*staging and performance*). Seluruh unsur tersebut bekerja secara terpadu untuk membangun makna, suasana, serta membantu penonton memahami cerita yang disampaikan melalui visual. Dalam penelitian ini, unsur *mise-en-scene* yang menjadi fokus utama adalah kostum karena digunakan sebagai elemen visual pendukung dalam penerapan *non-linear storytelling* pada music video “It All Got Wasted In The End”.

Penggunaan kostum dalam film tidak dapat dipisahkan dari unsur warna. Ye (2024) menjelaskan bahwa warna pada kostum berperan dalam memperkuat pembentukan karakter, menyampaikan kepribadian tokoh, serta membangkitkan respons emosional penonton. Selain itu, warna juga mendukung penyampaian narasi dengan menciptakan suasana emosional, merepresentasikan kondisi psikologis karakter secara visual, serta memperkaya nilai artistik dalam sebuah karya film.

