

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Pada karya penciptaan musik video ini, penulis menggunakan teori utama adalah teori dilema moral dan didukung dengan teori *editing* pada musik video seperti teknik *match cut* pada musik video *It All Got Wasted in The End*. Teknik *match cut* yang digunakan untuk menggambarkan dilema pada Joe dalam memilih teman atau pasangannya.

2.1. EDITOR

Seorang *editor* biasanya dikenal sebagai supervisi *editor* karena berperan dalam menerima hasil cuplikan atau rekaman dengan cepat. Rekaman tersebut dikenal sebagai *dailies* atau *rushes*. *Editor* memeriksa *dailies*, sedangkan asisten *editor* bertugas untuk menyesuaikan gambar dan suara serta menggabungkan rekaman sesuai dengan adegan. Selama proses syuting, *editor* berkoordinasi dengan sutradara untuk memeriksa kembali hasil rekaman *dailies* yang terlihat (Bordwell & Thompson, 2020).

Pada musik video, *editor* harus memahami dan mampu menjelaskan musik dan lirik, kemudian mengubah menjadi sebuah narasi visual untuk menarik perhatian penonton dan memastikan bahwa visual tersebut berhasil menyampaikan pesan dalam sebuah lagu sehingga membutuhkan pengetahuan yang dalam terhadap tema lagu dan emosi yang ada pada musik (Iliana & Dianta, 2024). *Editor* adalah seorang yang bertugas secara profesional dalam menyusun dan mengelola rekaman mentah menjadi video yang terstruktur dan menarik. Profesi ini terdapat di berbagai industri seperti film, televisi, media sosial dan memiliki peran paling penting dalam tahap pasca produksi (Putra & An'ars, 2024).

2.2. EDITING PADA MUSIK VIDEO

Menurut Dancyger (2019) *editing* adalah proses menggabungkan dari dua potong gambar atau lebih untuk membentuk struktur naratif, ritme dan emosi penonton, bukan hanya memotong dan menggabungkan gambar, melainkan sebagai proses

artistik dan estetika dalam mengelola gambar dan suara untuk mendukung cerita. Dalam musik video, *editing* adalah proses pemilihan, pemotongan dan penyusunan video untuk menciptakan cerita yang dapat memberikan pesan emosional melalui proses penggabungan visual dan musik sehingga keduanya sesuai dengan tema lagu yang ingin disampaikan (Iliana & Dianta, 2024)

Tidak hanya itu, *editing* juga tidak hanya memotong dan menyusun, tetapi sesuatu pilihan kreatif melalui cerita yang disampaikan (Dmytryk, 2019). Namun pada musik video, *editing* dilakukan untuk menyesuaikan visual dan musik dengan irama atau ketukan musik secara tepat. Hal ini sangat penting diterapkan karena untuk membangun koreografi visual yang sesuai dengan musik (Dwipayana et al, 2024). *Editing* dalam musik video memerlukan penyesuaian adegan secara berulang dengan membuat daya tarik bagi penonton sehingga analisis lirik dan koreografi dapat diperlihatkan secara tepat melalui sebuah lagu, serta visual harus sesuai dengan pesan yang ada pada musik tersebut. Dengan penggunaan teknik *editing* pemotongan adegan harus disesuaikan dengan ketukan musik (Kim, 2021).

2.3. MATCH CUT

Teknik *match cut* adalah teknik yang umum dalam *editing* karena dua adegan yang memiliki komposisi yang sama beralih ke adegan lainnya secara halus. Walaupun teknik *match cut* biasanya digunakan pada visual, ada juga teknik *match cut* tertentu yang memerlukan transisi audio yang halus (Fedorishin et al, 2024). *Match cut* adalah sebuah perubahan atau perpindahan antara dua adegan yang berbeda tetapi memiliki komposisi, susunan, atau pergerakan yang sama untuk menciptakan perpindahan secara mulus dari satu adegan ke adegan lainnya. Teknik ini digunakan untuk menyampaikan visual yang kuat dengan membangun hubungan antara dua adegan (Chen et al., 2023).

Match cut juga diartikan sebagai transisi secara langsung antara dua adegan yang mirip, transisi ini menghubungkan dua adegan untuk menyatukan konsistensi, menciptakan hubungan yang bermakna (LaJeunesse, 2022). Dari

sudut pandang lain, *match cut* adalah adegan kedua atau adegan-adegan berikutnya masih terdapat berbagai elemen visual adegan dari adegan pertama yang berfungsi untuk menyampaikan informasi yang lebih lanjut (Hermansyah, 2017). *Match cut* adalah salah satu teknik sinematik yang kuat untuk menghasilkan transisi yang halus antar adegan sehingga menyampaikan visual dan simbolis yang kuat. Namun dalam teknik *match cut* ini sangat menantang dan menghabiskan berbagai sumber daya dan membutuhkan perencanaan penataan artistik yang matang (Pardo et al, 2024).

2.4. DILEMA MORAL

Secara umum, dilema moral diartikan sebagai sebuah kondisi yang mengharuskan seseorang memilih antara dua pilihan atau sama-sama tidak diinginkan dan tidak memuaskan. Dilema moral adalah kondisi atau tindakan dalam pengambilan keputusan yang harus mempertimbangkan dua atau lebih nilai moral atau kewajiban, tetapi hanya dapat memenuhi salah satu di antara kewajiban tersebut, sehingga seseorang akan mengambil tindakan yang melanggar setidaknya satu nilai moral yang penting, tergantung keputusannya. Dilema moral dalam pengambilan keputusan dalam memilih teman atau pasangan sering muncul jika ada nilai-nilai moral saling bertabrakan harus dipertimbangkan. Hal ini dapat menyebabkan ketegangan karena hanya mengutamakan satu nilai sehingga akan melanggar terhadap nilai moral lainnya (Kvalnes, 2019).

Menurut Kvalnes (2019), dilema moral juga diartikan sebagai seorang mengambil keputusan harus mengutamakan salah satu nilai moral tertentu. Selain itu, dilema moral adalah nilai-nilai moral yang bertentangan memiliki kepentingan yang sama, seperti ada dua rencana atau janji yang memiliki kepentingan yang kuat sehingga pilihan tersebut tidak dapat dilanggar atau dihindari. Namun, ada alasan tersebut untuk mempertimbangkan kedua rencana atau janji tersebut dengan menepati salah satu janji daripada janji lainnya. Qin (2023) menjelaskan bahwa dilema moral merupakan suatu tindakan pengambilan keputusan ketika orang seringkali membuat pilihan yang berbeda-beda karena berbagai alasan,

sehingga menimbulkan dilema moral yang sulit dipertimbangkan daripada sebuah fakta yang disetujui oleh semua orang.

Menurut Alfeo et al., (2025), dilema moral merupakan kondisi ketika seseorang mengalami konflik antara nilai-nilai moral yang saling bertabrakan sehingga harus memutuskan tindakan mana yang akan dipilih diantara beberapa pilihan moral yang ada. Dilema moral dalam pertemanan muncul ketika untuk memperhatikan teman bertabrakan dengan tuntutan moral yang tidak memihak sehingga menyebabkan ketegangan antara mengutamakan kepentingan teman daripada orang lain (Jeske, 2018).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode penciptaan karya melalui pengumpulan data yang digunakan adalah observasi melalui hasil teknik *match cut* untuk mengaitkan adegan studio ke adegan montase pada saat di kafe serta menggambarkan dilema yang terjadi pada karakter untuk memilih antara teman atau pasangan. Metode penciptaan karya adalah tahapan yang dimulai dari proses penentuan subjek dan objek penciptaan, landasan teori hingga metode yang diikuti dengan teknik dan cara untuk menerapkannya ke dalam karya secara terstruktur. Proses penciptaan karya tersebut ada 5 tahap yaitu gagasan, konsep, rancangan, model dan proses realisasi karya (Ardini et al., 2022). Hal ini akan dibahas lebih lanjut pada objek penciptaan dengan konsep *editing*, rancangan teknik *editing*, pembuatan *animatic storyboard* dan proses dalam menghasilkan sebuah karya.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Dalam karya ini, penulis membuat musik video bersama klien yaitu Azriel Joe dengan label Sandpaper Records. Musik tersebut berjudul *It All Got Wasted in The End* dengan durasi 4 menit 49 detik dan memiliki genre *R&B*. Dalam pembuatan musik video ini akan bekerja sama dengan production house Bicara Picture dan menggunakan aspek ratio 16:9. Dengan sesuai job role yaitu *editor*, penulis