

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### 2.1 Musik Video

Musik video merupakan sebuah medium yang dinamis, komposisi musik dipadukan dengan narasi visual. Menurut Jirsa dan Korsgaard (2023) tujuan utama dari musik video merupakan strategi pembentukan citra musisi dengan memperkuat pesan lagu melalui bantuan elemen-elemen visual. Pada awal sejarahnya, media sempat dikategorikan sebagai media yang hanya berfungsi sebagai iklan visual semata, sebelum akhirnya berevolusi menjadi bentuk seni visual yang diakui secara utuh (Kniaz-Hunek, 2023).

Karena durasinya yang singkat dan minim dialog, karakter dalam video musik sering kali tampil dengan identitas yang tidak sepenuhnya stabil, mengikuti emosi dari musiknya itu sendiri. Terdapat tiga jenis pendekatan utama bagaimana musik video dapat merespons dan menerjemahkan lirik lagunya ke dalam wujud visual. Pertama adalah *Illustration*, terjadi ketika naratif visual menceritakan alur dari lirik lagu. Kemudian *Amplification*, sebuah penekanan visual dengan menambahkan elemen baru yang sebelumnya tidak ada di lirik namun tetap memiliki pesan yang sama. Sementara *Disjuncture* merupakan dimana lirik dengan visual tidak memiliki korelasi secara langsung atau berkontradiksi satu sama lain (Valdellós et al., 2016). Pendekatan *Disjuncture* inilah yang memberikan ruang eksplorasi bagi sutradara untuk memvisualisasikan kondisi batin karakter yang berbenturan.

### 2.2 Directing

Penyutradaraan dalam musik video merupakan eksplorasi seni yang memfokuskan peran sutradara sebagai kepala kreatif untuk menyelaraskan energi kolektif tim demi menghasilkan narasi yang intim. Dengan konteks ini, Rosman (2024) menempatkan sutradara sebagai seorang storyteller yang memegang kuasa penuh atas visi dari lirik dan musik yang kemudian akan dituangkan ke dalam bentuk audio-visual. Dalam medium ini, sutradara menggunakan lagu sebagai panduannya, di mana suara personal (*directorial voice*) diwujudkan melalui teknik mixing-board

aesthetic untuk memastikan struktur visual menyatu dengan musik.

### 2.2.1 *Staging*

Penyutradaraan dalam musik video merupakan eksplorasi seni yang memfokuskan bagaimana sutradara sebagai kepala kreatif menyelaraskan energi kolektif tim demi menghasilkan narasi yang intim. Secara operasional, Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2020) menyatakan bahwa sutradara memegang dua fungsi utama: melakukan penataan adegan (*staging*) untuk kamera dan menjaga konsistensi performa aktor. Salah satu bentuk penataan yang dimaksud adalah saat adanya pergerakan karakter yang saling menjauh, melalui satu gerakan saja sudah bisa mengkomunikasikan perasaan internal karakter tanpa harus mengeluarkan satu kata dialog.



Gambar 2.1 Dollhouse sets in Moonrise Kingdom opening sequence  
Sumber: Film Art an Introduction (12<sup>th</sup> edition), (2020)

Terlebih lagi, jarak antar karakter dalam satu frame dapat menciptakan pemisahan visual antar karakter atau elemen, sehingga menekankan jarak emosional maupun naratif. Karakter yang berdiri di latar depan akan mendominasi karakter di latar belakang (Bordwell & Thompson, 2020). Hal ini dapat dilihat dalam *opening sequence* film Moonrise Kingdom (Anderson, 2012), di mana *staging* antar karakter dirancang secara berlapis dalam satu frame yang sama. Karakter perempuan muda yang berdiri di latar depan dengan teropong menempati ruang visual yang jauh lebih besar dan dominan. Jarak fisik yang diciptakan oleh

kedalaman ruang (*depth staging*) di sini bekerja sebagai metafora visual, semakin jauh karakter berada di dalam frame, semakin besar pula jarak psikologis yang dirasakan penonton terhadap mereka.



Gambar 2.2 *Rear Window* eyeline match  
Sumber: *Film Art an Introduction (12<sup>th</sup> edition)*, (2020)

Dimensi *staging* yang sudah dibangun melalui ruang dan gerak tubuh kemudian diperkuat oleh elemen lain seperti *eyeline match*, dimana pandangan karakter ditujukan ke satu titik pada dari *frame*. Bordwell dan Thompson (2020) menekankan bahwa pandangan mata karakter dapat menyampaikan kondisi emosional dan psikologis secara non verbal. Pada salah satu adegan dari film *Rear Window* (*Hitchcock, 1954*) terdapat *eyeline match* dimana karakter yang dimata-matai berbalik dan menatap langsung ke arah karakter utama. Perancangan ini menyampaikan bahwa karakter tersebut merasa terganggu sekaligus menjadi deklarasi ancaman yang ditujukan balik kepada Karakter Utama. Ketidakcocokan dalam *eyeline* juga bisa memiliki makna tersendiri, seperti membuat karakter tampak terputus satu sama lain, seolah menatap sesuatu yang sepenuhnya berbeda.

### 2.3 *Split-Screen*

*Split-screen* tidak hanya muncul sebagai *gimmick* visual, melainkan berfungsi sebagai penguat narasi yang menampilkan dua jalur cerita atau sudut pandang secara bersamaan dalam satu *frame*. Komposisi *split-screen* bergantung dengan adanya *semiosis* (Pembentukan makna) dan interaksinya dengan elemen audio. Betancourt (2017) menyatakan bahwa sinkronisasi dari audio-visual bukanlah hanya persatuan dimana keduanya disajikan secara bersamaan, melainkan sebuah pernyataan yang dapat mengarahkan interpretasi penonton terhadap realita dalam media tersebut. Dalam aplikasinya, *split-screen* memunculkan *Counterpoint*

*Synchronization*, sebuah teknik yang mengizinkan elemen-elemen visual untuk memisahkan diri sepenuhnya dari ritme musik sehingga bertolak-belakang. Jenis sinkronisasi ini meleburkan antara dua gambar, menjadikannya lebih efektif sebagai alat narasi dualitas yang terjadi.



Gambar 2.3 Film *127 Hours* Split-Screen sequences  
Sumber: *Film Art an Introduction (12<sup>th</sup> edition)*, (2020)

Bordwell dan Thompson (2020) juga menegaskan bahwa *split-screen* pada dasarnya bekerja dengan logika yang sama dengan *crosscutting* atau *parallel editing*, mempertemukan dua adegan yang sedang berlangsung dalam satu alur. Namun perbedaan utamanya ada pada *split-screen* yang memaksakan kedua kejadian tersebut untuk hadir dalam satu *frame* dan waktu yang sama melainkan secara bergantian. Film *127 Hours* (2010) menerapkan konsep *split-screen* untuk melihat kenyataan dari kondisi karakter utama yang terjebak di jurang dengan halusinasinya dari mata sang karakter.



Gambar 2.4 Musik Video Joel Corry x MNEK - Head & Heart  
Sumber: Youtube

Musik video “Head & Heart” (2020) karya Joel Corry, sepenuhnya menerapkan teknik *split-screen* untuk memvisualisasikan konflik batin karakter utama. Sisi kiri layar menggambarkan akalnya dengan penggunaan warna kelabu, sementara sisi kanan yang merupakan isi hatinya, disajikan dengan penuh warna. Kontras itulah yang menjadi argumen utama video ini tentang konflik batin. Ketika dua panel yang identik secara *staging* namun bertolak belakang secara warna dan emosi dihadirkan dalam satu *frame*, penonton tidak lagi membutuhkan dialog untuk memahami kondisi batin karakter.

#### 2.4 Konflik Batin

Dalam Film maupun Musik Video, penggambaran karakter akan selalu dipadukan dengan kemampuan kognitif serta emosi untuk menerjemahkan apa yang tidak terlihat menjadi bentuk visual yang nyata. Dalam proses ini, penataan tata letak (*staging*) dan tata gerak aktor (*blocking*) digunakan tidak hanya untuk merekam adegan, melainkan sebagai alat utama untuk mengekspresikan gejala emosi dan pergulatan batin karakter tanpa harus bergantung pada dialog ekspositif.

Emosi abstrak dapat terkonseptualisasikan ke dalam bentuk fisik melalui pemahaman pola-pola yang di dapat dari gerakan antara manusia dengan ruang sekitarnya. Sebagai contoh, ketika adanya perubahan hati atau hilangnya suatu

perasaan bisa saja disampaikan dengan perpindahan dari satu lokasi ke lokasi lain. Hal ini merupakan sebuah manifestasi dari kausalitas mental yang memperlihatkan hukum sebab-akibat ketika peristiwa psikologis internal secara langsung memicu lahirnya tindakan fisik yang kasatmata (Coëgnarts, 2019).

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Penciptaan karya ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan praktik berbasis riset melalui pengumpulan dan interpretasi teori Bordwell (2020) mengenai *staging* dan Coëgnarts (2019) mengenai konflik batin. Adapula referensi karya audio-visual, serta eksperimen visual yang kemudian dianalisis secara mendalam untuk membangun landasan perancangan *staging*. Fokus utama dari riset ini adalah eksplorasi bagaimana elemen visual khususnya *staging*, *eyeline match*, dan sekuens *split-screen* dapat merepresentasikan konflik batin karakter secara visual tanpa bergantung pada dialog.

#### **3.2. OBJEK PENCIPTAAN**

##### **3.2.1. Spesifikasi dan Bentuk Karya**

Musik video Pindah Pelan-Pelan dibuat berdasarkan lagu dari penyanyi Ify Alyssa. Musik video ini berdurasi 3 menit dengan *aspect ratio* 16:9 dan *tone* warna yang hangat.

##### **3.2.2. Konsep Dasar dan Referensi Artistik**

Konsep dasar karya ini mengangkat tema "Hati yang Luruh", sebuah metafora mengenai kerentanan emosional dan pudarnya kasih sayang satu karakter terhadap yang lain. Lagu ini secara spesifik menceritakan fase transisi emosional seorang perempuan yang perlahan menyadari dan harus menghadapi kenyataan bahwa perasaan pasangannya telah memudar.

Sebagai acuan artistik, penulis menyesuaikan *style*, *pacing*, *color palette* berdasarkan dari musik video Ify Alyssa "Semesta Menari" sebagai panduan utama yang akan digunakan untuk membangun konsep berdasarkan bentuk visual, *pacing*, dan narasi MV. Kemudian, musik video