

1. LATAR BELAKANG

Industri kreatif merupakan salah satu sektor yang mengalami pertumbuhan signifikan dalam era digital, mencakup berbagai bidang seperti desain, musik, film, periklanan, hingga konten digital. Perkembangan ini didorong oleh kemajuan teknologi digital yang mengubah cara produksi, distribusi, dan konsumsi karya kreatif secara global. Menurut *World Economic Forum* (2023), industri kreatif berkontribusi hampir 3 triliun dolar dalam perekonomian global dan terus berkembang seiring dengan adanya teknologi digital yang membuka peluang baru dalam produksi serta distribusi konten. Sejalan dengan itu, UNESCO (2022) menyatakan bahwa industri kreatif semakin diakui sebagai pendorong pertumbuhan ekonomi, pemersatu sosial, dan pembangunan berkelanjutan di tengah transformasi digital yang terus berkembang. Dalam konteks ini, konten audiovisual menjadi salah satu bentuk produk kreatif yang berkembang pesat dan memiliki pengaruh besar terhadap pola konsumsi masyarakat modern.

Perkembangan industri kreatif turut mendorong perubahan dalam pola distribusi dan konsumsi konten, khususnya pada media audiovisual. Transformasi ini terlihat jelas pada distribusi *music video* yang sebelumnya bergantung pada media televisi seperti MTV, kini beralih ke platform digital seperti YouTube. Pergeseran ini membuka akses yang lebih luas dan fleksibel bagi audiens dalam menikmati karya audiovisual. Laporan *IFPI Global Music Report* (2023) menunjukkan bahwa layanan digital, termasuk *video streaming*, telah menjadi jalan utama dalam pendistribusian musik secara global, menggantikan dominasi media tradisional. Di sisi lain, karakteristik platform berbasis visual juga memperkuat posisi *music video* sebagai bentuk konsumsi utama, sehingga mendorong peningkatan produksi konten audiovisual sebagai bagian dari strategi distribusi dan *marketing* dalam industri musik.

Seiring dengan perubahan tersebut, fungsi *music video* dalam industri musik juga mengalami perkembangan yang signifikan. Jika sebelumnya lebih berfokus sebagai media promosi, kini *music video* berperan dalam membangun identitas

artistik sekaligus menyampaikan pesan visual dari sebuah lagu. Dalam konteks ini, *visual storytelling* menjadi elemen yang semakin penting, dikarenakan media audio yang memiliki keterbatasan dalam menyampaikan makna secara konkret. Kajian yang dilakukan oleh Dasovich-Wilson et al. (2024) menunjukkan bahwa elemen visual dalam *music video*, seperti struktur naratif dan performa, berkontribusi terhadap cara audiens memahami serta merasakan emosi dari sebuah lagu. Melalui pendekatan visual tersebut, makna yang bersifat abstrak dalam lirik dapat diterjemahkan menjadi sesuatu yang lebih terarah dan mudah dipahami. Oleh karena itu, *visual storytelling* tidak lagi bersifat pelengkap, melainkan menjadi bagian utama dalam membentuk pengalaman audiovisual bagi penonton.

Dalam *visual storytelling*, elemen visual memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman emosional penonton. Salah satu aspek yang berpengaruh adalah pergerakan kamera, yang berfungsi untuk menyampaikan kondisi psikologis serta suasana dalam sebuah adegan. Dalam konteks sinematografi, pergerakan kamera dipahami sebagai bagian dari bahasa visual yang bersifat ekspresif. Hal ini sejalan dengan pemaparan Brown (2022) dalam *Cinematography: Theory and Practice*, yang menekankan bahwa dinamika pergerakan kamera melalui ritme, arah, dan intensitas dapat membentuk makna serta mempengaruhi persepsi penonton terhadap gambar. Dengan demikian, pemilihan gaya pergerakan kamera menjadi strategi visual yang penting dalam memperkuat emosi serta meningkatkan keterlibatan penonton terhadap narasi yang disampaikan.

Berdasarkan hal tersebut, karya *music video* berjudul “*It All Got Wasted in The End*” mengangkat tema mengenai kondisi emosional seorang tokoh yang mengalami konflik internal akibat kecenderungannya untuk selalu menyenangkan orang lain (*people pleaser*). Tema ini divisualisasikan melalui pendekatan sinematografi yang berfokus pada pergerakan kamera yang dinamis dan reaktif terhadap pergerakan serta emosi tokoh di dalam ruang studio sebagai representasi dunia batin karakter. Pergerakan kamera yang terus mengikuti tokoh tanpa henti dirancang untuk menciptakan keterikatan emosional antara penonton dan karakter,

sekaligus merepresentasikan kondisi batin tokoh yang terus berubah seiring berjalannya lagu.

1.1.RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana penerapan pergerakan kamera dalam memvisualisasikan konflik batin tokoh sebagai *people pleaser* pada *music video* “*It All Got Wasted in The End*”?

Penelitian ini berfokus pada aspek sinematografi, khususnya pergerakan kamera seperti *tracking shot* dan *handheld* dalam memvisualisasikan konflik batin tokoh sebagai seorang *people pleaser* di dalam ruang studio yang merepresentasikan dunia batin melalui beberapa *point of interest*.

1.2.TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan pergerakan kamera sebagai elemen sinematografi dalam memvisualisasikan konflik batin tokoh sebagai seorang *people pleaser* pada *music video* “*It All Got Wasted in The End*”.

