

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media komunikasi semakin berkembang melalui karya musik, karya musik ini tidak lepas dari sebuah lagu yang dibuat oleh musisi untuk dipromosikan ke masyarakat luas. Selain untuk media promosi, lagu juga sebagai sarana penyampaian pesan yang dikemas dalam bentuk audio berupa musik sehingga pendengar dapat menikmati lagu tersebut. Musik adalah salah satu bentuk seni yang berfungsi sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat. Kemampuannya yang unik dalam mempengaruhi perasaan dan pikiran manusia menjadikan musik sebagai alat komunikasi yang efektif (Hidayat, 2014). Tidak hanya dalam bentuk audio, media komunikasi melalui musik juga berkembang dalam bentuk audio dan visual yang disebut dengan video musik.

Video musik adalah sebuah film lagu, yang merupakan kombinasi dari lagu seorang musisi atau grup, dengan gambar visual /visual images dimana rata-rata video musik di TV atau dijual dalam bentuk kaset video (Aji, 2021). Maka dari itu, video musik adalah hasil produksi gambar yang dinamis serta terkondisi guna menceritakan suatu lagu. Musik merupakan salah satu bentuk dari komunikasi massa yang dapat mempengaruhi pendengarnya. Di dalam video klip juga terdapat alur cerita layaknya film yang menjadikan khalayak lebih memahami dan merasakan apa maksud dari lagu yang ingin musisi sampaikan. Video klip diyakini sangat ampuh kegunaannya untuk memperkenalkan artis secara audio dan visual, serta bisa menjadikan video klip sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan melalui sebuah lagu. Video klip dibuat untuk menampilkan dan memasarkan musik dengan tujuan meningkatkan penjualan album rekaman (Dzyak, 2010). Video klip merupakan tipe dari film pendek dengan alur cerita yang padat atau hanyalah terdiri dari potongan gambar yang dikemas menjadi satu bagian.

Video musik dikenal dengan sebuah tayangan audio dan visual yang memvisualisasikan lirik dan musik sebagai media penyampaian pesan dari musisi. Dalam pembuatan sebuah video musik sangat dibutuhkan seorang editor untuk membuat sebuah video menjadi hidup atau menarik ketika ditonton. Pentingnya editing video yaitu untuk memvisualkan sebuah lagu agar lebih mudah dipahami dan membuat pendengar maupun penonton tertarik dengan video musik tersebut. Seorang editor tidak hanya bergantung pada ketukan tempo lagu yang didominasi oleh visual musisi, akan tetapi penyampaian pesan akan lebih jelas ketika video musik tersebut di edit menjadi sebuah cerita seperti film sehingga lebih menarik untuk dinikmati. Menurut Bordwell et al. (2016) seseorang yang melakukan proses *editing* disebut sebagai editor. Mereka juga mengatakan bahwa seorang editor bertanggung jawab dalam menyusun dan merangkai hasil produksi syuting yang sudah selesai. Seorang editor juga bekerja sama dengan sutradara dalam pengambilan berbagai keputusan kreatif mengenai bagaimana sebuah *shot* bisa dilakukan pemotongan dan penggabungan sehingga bisa menciptakan hasil yang baik. Editor juga bekerja sama dengan departemen suara agar video dan audio bisa tersinkronisasi dengan baik.

Pengeditan adalah langkah terakhir dalam jalur produksi yang dimulai dengan praproduksi dan produksi itu sendiri serta menjadikan pengeditan sebagai salah satu kunci produksi. Menurut pendapat Daneyger, Ken (2018) bahwa terdapat beberapa tujuan yang dicapai pada *editing* yaitu untuk memperjelas narasi, menekankan unsur dramatik, mendukung subteks, dan menonjolkan elemen keindahan didalamnya. *Editing* video merupakan sebuah proses edit terhadap klip-klip video pada proses *shooting*, dalam proses ini seseorang *editor* menentukan atau menyunting gambar pada bentuk video tadi menggunakan cara memotong klip-klip video (*cut to cut*) lalu menggabungkan potongan tersebut menjadi sebuah video yang utuh lalu menjadi sebuah video yang baik untuk di tonton. Seperti pada penjelasan di atas proses editing sendiri dilakukan dengan cara pemotongan beberapa video dan digabung menjadi satu dari awal hingga akhir. Seorang editor mempunyai tugas untuk menyatukan komponen materi yang telah diproduksi

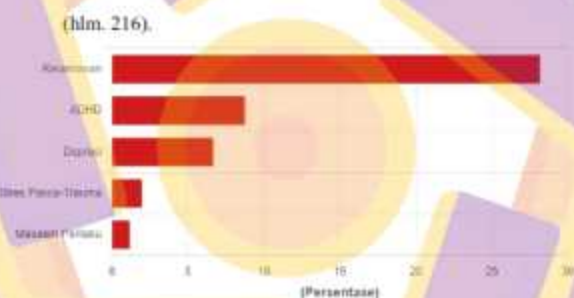
untuk menjadikannya sebuah video yang terkonsep. Dalam proses editing, bukan hanya menggabungkan gambar begitu saja, namun banyak variabel yang wajib diketahui pada proses editing. Seorang editor wajib juga mampu memberi sentuhan rasa pada pandangan sebuah *angle* kamera yang baik, sehingga mampu memberi sentuhan editing yang menarik. Pada proses editing itu sendiri seseorang editor akan menambahkan beberapa efek dan menyisipkan transisi, sehingga video akan terlihat lebih menarik ketika ditonton. Oleh karena itu proses editing menjadi salah satu elemen penting pada sinematografi & karya video lainnya. *Software* yang digunakan untuk proses editing adalah Adobe Premiere Pro dan Da Vinci Resolve.

Dari penjelasan diatas maka penulis bekerja sama dengan grup band Liburan Dirumah dalam pembuatan program video musik. Program video tersebut digunakan untuk meningkatkan pendengar dan penonton di media sosial. Program video musik ini tayang dengan durasi 4 menit pada akun *Youtube*. Alasan penulis memilih grup band Liburan Dirumah karena grup band ini merupakan band asal Yogyakarta dengan genre yang jarang terdengar di masyarakat yaitu *emo*, *genre emo* merupakan gabungan antara *indie-rock* yang unik dan menarik dengan gaya khasnya. Maka dari itu dengan program video musik ini dapat membantu mempopulerkan band yang terbentuk pada tahun 2017 dengan pembuatan sebuah karya video musik melalui salah satu lagu terbaru yang berkolaborasi dengan Kinanti yang berjudul "Clementine". Karya lagu ini tentunya menarik untuk diangkat karena isi daripada lagu tersebut menceritakan tentang masalah sosial dalam hubungan pasangan kekasih yakni *toxic relationship* yang menyebabkan gangguanmental yaitu *anxiety disorder*.

Video musik "Clementine" menceritakan tentang seorang *illustrator* wanita yang bernama Clementine, wanita tersebut memiliki pasangan yang memiliki kepribadian temperamental. Dikisahkan mereka berdua bertikai hingga hubungan mereka mulai retak. Clementine mulai merasa cemas bila hubungan mereka terus berlanjut, namun tidak dapat dipungkiri Clementine masih terbayang-bayang sosok kekasih yang selama ini selalu bersamanya. Hal tersebut membuat

Clementine mulai merasa cemas dan takut yang kuat hingga mengganggu kesehatan mentalnya. Clementine mengalami perjalanan yang bersifat imajinatif hingga menyadarkan dirinya bahwa dia harus berdamai dengan keadaannya.

Faktor masalah tersebut dapat mempengaruhi mental seseorang. Kesehatan mental yang baik adalah kondisi saat batin kita berada dalam keadaan tenang dan tenang, sehingga memungkinkan kita untuk menikmati kehidupan sehari-hari dan menghargai orang-orang yang ada disekeliling kita. Salah satu gangguan mental yang bisa terjadi adalah *anxiety disorder*. Gangguan kecemasan umum (*generalized anxiety disorder*) merupakan suatu kondisi dimana individu merasa takut yang berlangsung terus menerus dan tidak dapat dikendalikan. Menurut Wade & Tavris (2007) rasa takut yang dialami berkaitan dengan kekhawatiran bahwa sesuatu yangburuk akan terjadi.



Gambar 1.1 Gangguan Kesehatan Mental Indonesia

Sumber : Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (2022)

Laporan Indonesia *National Adolescent Mental Health Survey* (I-NAMHS) di tahun 2022 turut menyebutkan bahwa sebanyak 1 dari 3 remaja memiliki 1 masalah kesehatan mental dalam 12 bulan terakhir. Angka tersebut setara dengan 15,5 juta jiwa. Terdapat total 5 masalah kesehatan mental yang sering dialami remaja Indonesia, yakni depresi, kecemasan, stress pasca-trauma, masalah perilaku, dan masalah terkait pemusatan perhatian dan/atau hiperaktivitas (ADHD). 28,2% remaja perempuan di Indonesia diduga mengalami kecemasan. Angka ini lebih

tinggi jika dibandingkan dengan remaja pria, yakni sebesar 25,4%. Remaja perempuan juga lebih banyak mengalami depresi dan stress pasca-trauma dibandingkan remaja laki-laki. Gangguan kecemasan (*anxiety disorder*) adalah gangguan psikologis yang mencakup ketegangan motorik (bergetar, tidak dapat duduk tenang, tidak dapat bersantai); hiperaktivitas (pusing, jantung yang berdetak cepat dan juga berkeringat); dan harapan-harapan dan pikiran-pikiran yang mendalam (Oktamarin, 2022).

Salah satu kasus pemicu permasalahan sosial adalah *toxic relationship* yang merujuk pada perilaku atau sifat dalam hubungan pertemanan maupun hubungan percintaan yang merugikan. Istilah ini menggambarkan situasi atau hubungan yang tidak sehat, berbahaya, atau negatif. Sifat *toxic* tentu saja bisa merugikan individu-individu yang terlibat di dalamnya. Hal ini bisa menciptakan budaya yang tidak sehat, memperburuk kesenjangan sosial, serta menghambat pertumbuhan dan kemajuan bersama. Menurut Nurifah (2013) *toxic relationship* adalah hubungan dimana terdapat perilaku "beracun" dari salah satu pasangan dalam hubungan yang dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan psikologis dari seseorang. Definisi yang sama juga diungkapkan oleh Lee, M (2018) bahwa sebuah hubungan yang *toxic* atau yang disebut dengan *toxic relationship* ditandai dengan adanya kekerasan dari salah satu pasangan, dan tentunya hal tersebut membuat pasangan yang lain merasa tidak nyaman. *Toxic relationship* merupakan polakekerasan dalam hubungan yang digunakan seseorang untuk mengontrol dan mengatur pasangannya agar menuruti setiap keinginannya (Sony, 2009)

Toxic relationship adalah hubungan yang memicu emosi dan tentunya dalam menjalani hubungan tersebut pasangan kurang mendapatkan kenyamanan ketika menjalaninya, sehingga pasangan dapat memanipulasi dan sering kali merasa tertekan dan kurang mendapat dukungan dari salah satu pihak (Alfiani, 2020). *Toxic relationship* dapat dilihat dari tindakan-tindakan yang melanggar batas dan intoleran seperti pelecehan baik secara seksual, verbal, emosional, dan finansial. Tetapi, masih banyak pasangan yang kesulitan

membedakan mana hal-hal normal yang biasa terjadi dalam berpacaran dan mana hal-hal yang seharusnya tidak dilakukan dalam hubungan berpacaran. Itu sebabnya, setiap orang perlu mengintrospeksi diri, mengenali sikap dan tindakannya yang mungkin terlihat *toxic* di mata orang lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana penerapan teknik *editing cut to cut* dalam pembuatan video musik lagu Clementine karya Liburan Dirumah?

1.3 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dijabarkan, tujuan penelitian ini adalah untuk menjabarkan teknik *editing cut to cut* dalam pembuatan video musik lagu Clementine karya grup band Liburan Dirumah.

1.4. Manfaat

Adapun manfaat yang didapat dalam pembuatan karya skripsi ini, yakni

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya skripsi karya yang telah dibuat oleh penulis, diharapkan dapat memberikan manfaat dalam memahami peran editor dalam pembuatan video musik dari tahap praproduksi sampai selesai dengan menerapkan teknik *editing cut to cut* untuk membangun suasana dramatis sehingga mampu memainkan emosi penonton melalui karya video musik yang telah dibuat. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa sebagai sarana ilmu pengetahuan pada penelitian yang akan dibuat.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat video musik yang telah dibuat oleh penulis diharapkan dapat menambah referensi video musik dan dengan menerapkan teknik *editing cut to cut* dalam proses editingnya dapat membantu mempermudah pendengar maupun penonton dalam memahami isi pesan dari lagu Clementine dengan menikmati audio dan visualnya.