

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Video musik merupakan hasil penciptaan gambar yang dinamis dan kondisional untuk menyampaikan sebuah lagu. Musik merupakan salah satu jenis komunikasi massa yang mempengaruhi pendengarnya. Musik sendiri merupakan salah satu media penyampaian pesan dan tidak hanya dapat dinikmati tetapi juga memberikan pengetahuan. (Folkerts & Lacy, 2004). Jika dikemas dengan benar, video musik lebih berfungsi sebagai alat promosi daripada sebagai sumber pendapatan, karena dapat membantu meningkatkan penjualan rekaman. (Folkerts & Lacy, 2004). Maka dari itu promosi musik menurut *Oxford Bibliographies* (dalam Agad, 2017) menggunakan video musik yang dikemas kreatif akhirnya membutuhkan dana lebih agar video musik tersebut menjadi fenomenal. Video musik pertama kali muncul di Amerika Serikat dari MTV (*Music Television*) pada tahun 1981. Setelah diterima sebagai tontonan dalam televisi, di tahun 1980 dan 1990-an banyak khalayak yang memprotes adanya video musik yang mengandung seksualitas, menggunakan wanita sebagai objek, kekerasan, serta rasis dari mereka yang kaum minoritas. Selain itu sejak adanya internet, popularitas video musik menjadi menurun.

Highsnobity (dalam Agad, 2017) juga menambahkan bahwa televisi mengalami penurunan dan membawa MTV bersamanya tahun 2015. Data Nielsen memperlihatkan bahwa saluran tersebut telah kehilangan 40 persen dari umur 12 sampai 34 tahun Universitas Kristen Petra 9 khalayak di lima tahun sebelumnya. Hal ini bukan berarti yang muda sudah tidak menggandrungi video musik, akan tetapi laporan dari tahun 2015 menemukan bahwa generasi milenium menghabiskan sebagian waktu menonton online video (Ini diakui dengan favorit kegiatan mereka yang lain yaitu menghabiskan waktu di media sosial). 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. Vernallis mengatakan (dalam Agad, 2017) bahwa video musik merupakan bentuk singkat suatu genre dan menjadi bahan yang mendasari lagu pop yang telah melewati banyak perubahan sejak akhir tahun 80an. Vernallis menambahkan bahwa, video musik secara finansial dapat bertahan kembali ketika sutradara dan musisi menanamkan produknya dalam sebuah klip, dan Youtube menghubungkan secara langsung ke industri yang di dukung oleh Vevo. Momen bangkitnya video musik yaitu saat masih menyerupai MTV, dimana banyak pertanyaan tentang apa yang dapat dilakukan musik video dan dimana tempat yang cocok. Definisi yang lebih tua yaitu video musik merupakan sebuah produk dari perusahaan rekaman digunakan dalam rangka menjual lagu namun tidak sepenuhnya berlaku lagi.



Gambar 1.1 Raisa – Tentang Dirimu

Sumber : Raisa6690 (2021)

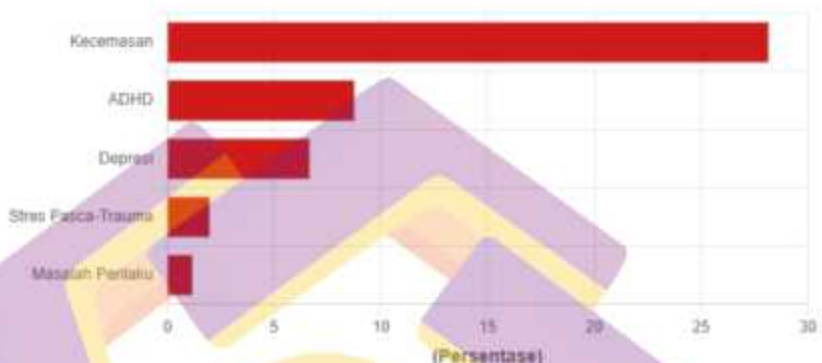
Dalam *Music video* kanal Youtube yang diunggah oleh Raisa6690 dengan judul “Tentang Dirimu” menyajikan unsur sinematografi yang dikemas dengan menarik. Video klip ini sangat berat di sisi narasi yang menceritakan kisah hidup sepasang kekasih dari saat masih bersama sampai mereka sudah berpisah namun masih tenggelam dalam memori memori

indah yang sudah banyak dilewatkan. Pada *scene* seorang nenek sedang mencoret coret kanvas kosong serta pada saat nenek dimeja makan seolah olah menyuapi kekasihnya dan kakek sedang berada dalam kesedihan ditunjukkan pada sebuah *shot* menatap kosong dan memakai kostum kepala kuda. Pada *scene scene* tersebut menyiratkan bahwa sepasang kekasih tersebut masih tenggelam pada memori memori kenangan dan mengalami sebuah gangguan kesehatan mental dalam suasana hati serta kendali emosi karena belum dapat merelakan hubungan tersebut.

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 disekitar kita. Seseorang yang bermental sehat dapat menggunakan kemampuan atau potensi yang ada pada dirinya secara maksimal dalam menghadapi tantangan hidup, serta menjalin hubungan positif dengan orang lain. Sebaliknya, orang yang kesehatan mentalnya terganggu akan mengalami gangguan suasana hati, kemampuan berpikir, serta kendali emosi yang pada akhirnya bisa mengarah pada perilaku buruk. Penyakit mental dapat menyebabkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya dapat merusak interaksi atau hubungan dengan orang lain maupun orang terkasih, namun juga dapat menurunkan prestasi di sekolah dan produktivitas dalam pekerjaan. (Ayo Sehat Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018)

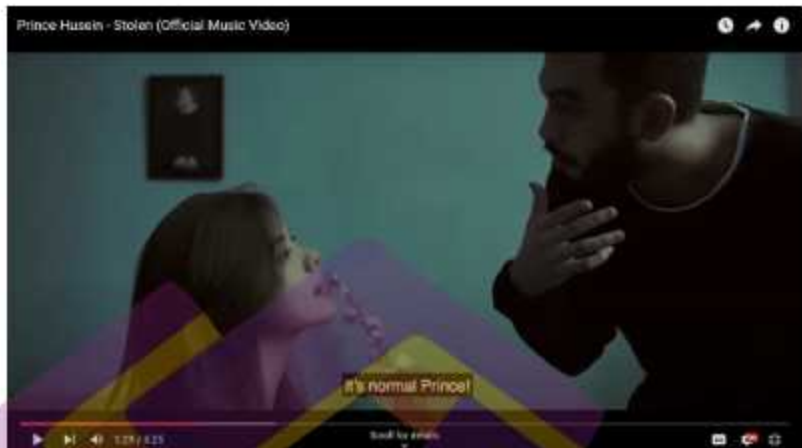
Gangguan kecemasan umum (*generalized anxiety disorder*) merupakan suatu kondisi dimana individu merasa takut yang berlangsung terus menerus dan tidak dapat dikendalikan. Rasa takut yang dialami berkaitan dengan kekhawatiran bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi (Wade & Tavris, 2007). Kecemasan merupakan kondisi yang normal ketika menghadapi suatu ancaman atau bahaya. Namun kecemasan yang berlebihan akan menjadi hal yang mengganggu ketika situasi yang mengancam tersebut tidak ada atau tidak seburuk yang dipikirkan. 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 (Laura, 2010).



Gambar 1.2 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). 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. 28,2% remaja perempuan di Indonesia diduga mengalami kecemasan salah satu penyebab kecemasan tersebut adalah *toxic relationship*.



Gambar 1.3 Music Video Prince Hussein – Stolen

Sumber : Prince Hussein (2019)

Pada gambar diatas terdapat music video yang yang menampilkan realita kehidupan berupa sebuah *toxic relationship*. Pada musik video tersebut terlihat sepasang kekasih sedang bersitegang dengan sangat emosional yang berupa kata kata kasar maupun sebuah aksi tamparan kepada pasangan karena sangat emosional terhadap kata kata kasar yang telah terlontar. Musik video tersebut merupakan salah satu contoh dari *toxic relationship* atau sebuah realita kehidupan yang terjadi.

Menurut Lilian Glass (dalam Wee, 2021) *toxic relationship* merupakan hubungan yang dibangun berlandaskan konflik, persaingan, dan kebutuhan dari satu orang untuk mengontrol pasangannya. Sehingga, di dalam hubungan tersebut terdapat persaingan, tidak ada rasa hormat, dan kurangnya kekompakan antara pasangan. *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. 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 (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. Hal tersebut sejalan dengan Set (2009) *toxic relationship* merupakan pola kekerasan dalam hubungan yang digunakan seseorang untuk mengontrol dan mengatur pasangannya agar menuruti setiap keinginannya.

Toxic relationship mengacu pada perilaku dan sifat berbahaya dalam persahabatan dan hubungan romantis. Istilah ini mengacu pada situasi atau hubungan yang tidak sehat, berbahaya, atau negatif. Sifat *toxic* secara alami dapat menyebabkan kerugian bagi orang-orang yang terlibat dan lingkungan. Hal ini dapat menciptakan budaya yang tidak sehat, memperburuk kesenjangan sosial, dan menghambat pertumbuhan dan kemajuan kolektif. Oleh karena itu, setiap orang perlu memeriksa diri sendiri dan mewaspadai sikap dan tindakannya yang mungkin terlihat merugikan di mata orang lain.

Dalam produksi video musik, terdapat posisi yang disebut *Director of Photography* (DOP). Ini adalah posisi yang memegang peranan penting di samping produser, penulis naskah, dan sutradara. DOP memastikan perekaman optik yang sempurna. DOP bertanggung jawab atas kamera, tapi dia juga mengoperasikannya. Pekerjaannya dibantu oleh asisten DOP, juru kamera dan *lightman*. Ia memiliki keahlian di bidang kamera, pemilihan lensa, format film, dan pencahayaan. DOP bertanggung jawab atas visual film mengubah skrip menjadi representasi visual. DOP tidak hanya harus terampil dalam membingkai bidikan, tetapi mereka juga perlu memahami seluk beluk teknik kamera. DOP memutuskan kamera mana yang cocok untuk digunakan dalam produksi video musik. Dalam urusan visual ini, DOP dibantu oleh asisten DOP, kameramen, dan *lightman (gaffer)*. Tentu saja DOP juga mengoperasikan kameranya. DOP juga mempunyai kewenangan penuh untuk memberikan arahan kepada tim agar dapat berjalan sesuai

rencana yang telah disusun.

Peran DOP sangat penting dalam menentukan shot shot beserta teknik yang akan diambil salah satunya teknik *handheld*. Menurut Rabiger (2008) penggunaan teknik *Handheld* pada sebuah film/video dapat memberikan kesan *experiance* kepada penonton. Karena dengan penggunaan teknik *Handheld* dapat membawa penonton kedalam situasi film/video tersebut. Teknik *Handheld* juga dapat membangkitkan emosi di dalam karakter. Brown (dalam Rochmat, 2018) menambahkan teknik *Handheld* memberikan perasaan kedekatan dan energi yang tidak dimiliki oleh teknik lain. Menurut ia dengan penggunaan teknik *Handheld* secara tidak langsung menyiratkan bahwa adegan yang diciptakan tanpa rekayasa maupun sedang dalam tekanan.

Melalui penjelasan di atas maka penulis bekerja sama dengan grup band Liburan Dirumah dalam pembuatan program *music video* sebagai *Direct of Photography* (DOP). Program video tersebut digunakan untuk meningkatkan pendengar dan penonton di media sosial. Program *music video* 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* ini merupakan gabungan antara *indie-rock* yang unik dan menarik dengan gaya khasnya. Maka dari itu dengan program *music video* ini dapat membantu mempopulerkan band yang terbentuk pada tahun 2017 dengan pembuatan sebuah karya *music video* melalui salah satu lagu terbaru yang berkolaborasi dengan Kinanti berjudul "Clementine". Karya lagu ini tentunya menarik untuk diangkat karena isi daripada lagu tersebut menceritakan tentang masalah sosial di hubungan pasangan kekasih yakni toxic relationship yang menyebabkan gangguan mental.

Music video "Clementine" menceritakan tentang seorang ilustrator Wanita berkepribadian melankolis yang bernama Clementine, ia memiliki pasangan bernama Joel 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 Joel yang selama ini selalu bersamanya. Hal tersebut membuat Clementine mulai merasa cemas dan takut yang kuat hingga mengganggu kesehariannya. Digambarkan Clementine mengalami perjalanan yang bersifat imajinatif hingga menyadarkan dirinya bahwa dia harus percaya terhadap dirinya ataupun keputusannya untuk tetap melanjutkan harinya.

1.2. Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana DOP membangun ketegangan pada *Music video* Clementine dengan teknik *Handheld*?

1.3. Tujuan

Tujuan dalam proses pemvisualan dari lirik lagu Clementine.

1. Menyampaikan pesan yang dimaksud dari lirik lagu dengan cara visual yang cocok dengan lirik tersebut.
2. Mempromosikan band yang Bernama Liburan Dirumah.
3. Sebagai metode untuk mengembangkan dan merealisasikan dari sebuah ide kreatif ke dalam bentuk visual.
4. Menambah wawasan dalam bidang pembuatan karya kreatif secara luas, dan *professional*.
5. Menambah wawasan dan pengalaman menjadi seorang DoP / Kameramen.
6. Penambahan portofolio untuk karya kreatif yang sudah pernah dikerjakan untuk mendapatkan pekerjaan dimasa mendatang.

1.4. Manfaat

Adapun manfaat yang didapat dalam pembuatan karya skripsi ini, yaitu dapat dibagi dua diantaranya adalah:

Dengan adanya skripsi karya yang telah dibuat oleh penulis, diharapkan dapat memberikan manfaat dalam memahami peran videografi dalam pembuatan *Music video* dari tahap praproduksi sampai selesai, diantaranya berupa cara pengambilan gambar. Penulis dapat menambah pemahaman mengenai teknik *Handheld* dalam produksi video maupun film dan penulis dapat mengetahui teknik pengambilan gambar yang sesuai dengan *scene* yang akan dibuat dalam film, maupun video music.

