

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik video merupakan salah satu bentuk media audiovisual yang tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap lagu, tetapi juga menjadi media komunikasi visual untuk menyampaikan pesan, emosi, dan pengalaman tertentu kepada penonton. Seiring perkembangannya, musik video tidak lagi hanya menampilkan performa musisi, tetapi berkembang menjadi karya visual yang memiliki konsep artistik, narasi, simbolis, dan makna yang lebih luas. Dalam proses tersebut, sutradara memiliki peran penting dalam menerjemahkan pesan lagu ke dalam bentuk visual yang mampu membangun pengalaman emosional bagi penonton.

Musik video memiliki kemampuan untuk menggabungkan unsur audio dan visual, sehingga pesan yang ingin disampaikan tidak hanya diterima melalui lirik lagu, tetapi juga melalui simbol, tone warna, ekspresi karakter, setting, dan berbagai unsur visual lainnya. Kemampuan tersebut menjadikan musik video sebagai media yang efektif dalam merepresentasikan pengalaman emosional dan fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan masyarakat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pradana dan Nugroho (2022), musik video mampu membangun makna dan interpretasi melalui perpaduan antara unsur visual dan audio sehingga pesan yang terkandung dalam sebuah lagu dapat diterima secara lebih mendalam oleh audiens. Selain itu, penelitian Sari dan Putri (2023) menjelaskan bahwa penggunaan elemen sinematik dalam musik video dapat memperkuat representasi isu sosial maupun psikologis yang diangkat dalam sebuah karya audiovisual. Dengan karakteristik tersebut, musik video menjadi media yang relevan untuk mengangkat tema *quarter life crisis* karena mampu menggambarkan kondisi emosional melalui pendekatan visual yang lebih ekspresif dan komunikatif kepada penonton.

Dalam proses penciptaan sebuah musik video, sutradara memiliki peran yang sangat penting karena bertanggung jawab menerjemahkan pesan, suasana, dan emosi yang terkandung dalam lagu ke dalam bentuk visual. Sutradara tidak hanya berperan sebagai pengarah saat proses produksi berlangsung, tetapi juga sebagai pemimpin kreatif yang menentukan konsep, alur visual, pemilihan lokasi, karakter, hingga gaya penyampaian pesan dalam karya musik video. Peran tersebut dimulai sejak tahap praproduksi melalui penyusunan konsep dan *director treatment*, berlanjut pada tahap produksi melalui pengarahan pemain dan koordinasi dengan seluruh kru, hingga tahap pascaproduksi untuk memastikan hasil visual yang dihasilkan sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Penelitian Makarim (2024) menunjukkan bahwa sutradara memiliki tanggung jawab dalam keseluruhan proses produksi musik video agar pesan yang terkandung dalam lagu dapat divisualisasikan secara efektif dan mudah dipahami oleh audiens. Selain itu, penelitian Permata dan Flowerina (2025) menjelaskan bahwa keberhasilan sebuah karya audiovisual sangat dipengaruhi oleh kemampuan sutradara dalam menyelaraskan unsur naratif, visual, dan emosi sehingga mampu menciptakan pengalaman yang komunikatif dan menarik bagi penonton. Oleh karena itu, dalam penciptaan musik video “Sangkan Paran”, penulis menempatkan peran sutradara sebagai pusat pengambilan keputusan kreatif untuk membangun penggambaran visual *quarter life crisis* melalui penerapan unsur-unsur *mise en scène*.

Salah satu fenomena yang dekat dengan kehidupan generasi muda saat ini adalah *quarter life crisis*. *Quarter life crisis* merupakan kondisi krisis yang umumnya dialami individu pada usia dewasa awal, sekitar 18–30 tahun. Kondisi ini ditandai dengan munculnya kebingungan terhadap arah hidup, rasa cemas mengenai masa depan, tekanan persoalan karier dan hubungan sosial, hingga pertanyaan mengenai identitas diri dan tujuan hidup. Penelitian (Permana dan Sulastri, 2025) menjelaskan bahwa *quarter life crisis* memiliki beberapa dimensi seperti keraguan dalam pengambilan keputusan, kecemasan,

tekanan emosional, perasaan terjebak, penilaian negatif terhadap diri sendiri, serta kekhawatiran terhadap hubungan antar orang lain.

Fenomena *quarter life crisis* menjadi semakin relevan pada masa sekarang karena banyak individu usia dewasa awal menghadapi tuntutan sosial, standar kesuksesan, serta tekanan untuk segera memiliki arah hidup yang jelas. Kondisi tersebut sering kali memunculkan rasa tertinggal, *overthinking*, kehilangan makna hidup, hingga krisis identitas. Sebuah penelitian *systematic literature review* mengenai *quarter life crisis* menunjukkan bahwa kondisi tersebut dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal, seperti kecemasan, ketidakpastian tujuan hidup, tekanan karier, relasi sosial, spiritualitas, hingga dukungan sosial yang dimiliki individu.

Tema *quarter life crisis* dipilih dalam penciptaan karya ini karena memiliki keterkaitan dengan kenyataan yang dialami banyak generasi muda, termasuk mahasiswa dan individu pada fase transisi menuju dewasa. Dalam karya ini, penulis menggunakan musik video “Sangkan Paran” sebagai dasar penciptaan karena lagu tersebut memiliki nuansa renungan, emosional, dan suasana yang mendukung pendalaman dari tema krisis identitas, tekanan sosial, dan pencarian makna hidup. Dari sudut pandang sutradara, penulis ingin menerjemahkan pengalaman *quarter life crisis* ke dalam visual yang mampu membangun kedekatan emosional antara karya dan penontonnya.

Sebagai sutradara, penulis memandang bahwa penyampaian tema *quarter life crisis* tidak cukup hanya melalui lirik atau narasi verbal, tetapi juga membutuhkan dukungan visual yang kuat. Oleh karena itu, teori *mise en scène* dari David Bordwell dan Kristin Thompson digunakan sebagai landasan utama dalam proses penciptaan karya ini. Menurut Bordwell dan Thompson, *mise en scène* mencakup unsur-unsur visual yang hadir di dalam visual seperti setting, lighting, kostum dan tata rias, serta perilaku atau pergerakan pemain yang digunakan untuk membangun suasana, makna, dan pengalaman visual dalam karya ini.

Melalui penerapan unsur *mise en scène*, penulis sebagai sutradara akan memanfaatkan pengaturan ruang, pencahayaan, warna, kostum, dan ekspresi pemain untuk merepresentasikan kondisi *quarter life crisis* seperti rasa kehilangan arah, tekanan sosial, kebingungan identitas, serta pencarian makna hidup. Dengan demikian, unsur visual dalam musik video tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetika semata, tetapi juga menjadi bentuk komunikasi visual yang mendukung penyampaian pesan karya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk menciptakan karya musik video “*Sangkan Paran*” dengan mengangkat tema *quarter life crisis* melalui penerapan teori *mise en scène* dari David Bordwell dan Kristin Thompson dari sudut pandang sutradara.

1.2 Manfaat Penciptaan Karya

- Manfaat Akademis

Secara akademis, penciptaan karya musik video *Sangkanparan* ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam kajian Ilmu Komunikasi, khususnya pada bidang komunikasi visual, produksi audiovisual, dan analisis *mise en scène*. Karya ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran dalam penerapan unsur *mise en scene* terutama dalam merepresentasikan tema *quarter life crisis* melalui pendekatan visual.

Selain itu, karya ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa, peneliti, maupun akademisi yang tertarik pada penelitian atau penciptaan karya berbasis audiovisual, khususnya yang berkaitan dengan peran sutradara, musik video, komunikasi visual, serta penggambaran fenomena sosial dan psikologis pada generasi muda.

- Manfaat Praktis

Secara praktis, penciptaan karya ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana seorang sutradara menerapkan unsur-unsur *mise en scène*

seperti *setting*, *lighting*, kostum, dan pengarahan pemain dalam membangun visual yang mampu menyampaikan emosi dan pesan karya.

Secara praktis, penulis harap dalam penciptaan karya musik video *Sangkan Paran* diharapkan dapat menjadi referensi bagi teman-teman mahasiswa, sutradara, videografer, musisi, maupun pelaku industri kreatif dalam memahami pentingnya pengolahan unsur visual dalam produksi musik video., khususnya dalam mengangkat tema *quarter life crisis* ke dalam media musik video. Selain itu, karya ini juga diharapkan mampu membangun kedekatan emosional dengan penonton, terutama generasi muda yang pernah atau sedang mengalami fase *quarter life crisis*, sehingga pesan yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan dirasakan melalui pendekatan visual yang digunakan.

