

**PENYUTRADARAAN VIDEO MUSIK “BUNGA HATIKU”, “AKU YANG
MEMULAI”, DAN “RESOLUSI CINTA” DENGAN MENGGUNAKAN
METAFORA VISUAL**

**KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi**



Disusun oleh:
LUTHFI RAMADHAN
NIM: 1010476032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2015

**PENYUTRADARAAN VIDEO MUSIK “BUNGA HATIKU”, “AKU YANG
MEMULAI”, DAN “RESOLUSI CINTA” DENGAN MENGGUNAKAN
METAFORA VISUAL**

**KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi**



Disusun oleh:
LUTHFI RAMADHAN
NIM: 1010476032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2015

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Pertanggungjawaban Tugas Akhir Karya Seni ini telah diterima dan disahkan oleh Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 4 Agustus 2015

Pembimbing 1/Dosen Penguji 1

Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.

NIP.19760123 200912 2 003

Pembimbing 2/Dosen Penguji 2

Lilik Kustanto, S.Sn.

NIP.19740313 200012 1 001

Penguji Ahli/*Cognate*

Arif Sulistyono, M.Sn.

NIP.19760422 200501 1 002

Ketua Jurusan Televisi

Dyah Arum Retnowati, M.Sn.

NIP.19710430 199802 2 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.

NIP. 19580912 198601 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
 JURUSAN TELEVISI
 Jl. Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55188
 Telepon (0274) 384107
www.isi.ac.id

Form VIII : Pernyataan Mahasiswa

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini:

Nama : Luthfi Ramadhan
 No.Mahasiswa : 1010476032
 Angkatan Tahun : 2010
 Judul Perancangan karya : Penyutradaraan Video Musik “Bunga Hatiku”,
 “Aku yang Memulai” dan “Resolusi Cinta” dengan
 Menggunakan Metafora Visual

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya yang disebutkan dalam daftar sumber rujukan.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 15 Agustus 2015
 Yang menyatakan

Luthfi Ramadhan

HALAMAN PERSEMBAHAN



Karya ini dipersembahkan untuk Kakaku Lany Rahmaniawati dan Ibuku Asmanik yang telah memberikan kepercayaan, motivasi, serta dukungan selama ini. Dan, seseorang yang spesial, telah menanti di masa depan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur terucap kepada Allah SWT, Tuhan yang maha berkuasa dan berkehendak. Atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga proses penciptaan karya dan tulisan tugas akhir video musik ini dapat berjalan dengan baik. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan program S1 Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia.

Tugas Akhir ini berupa karya video musik “Bunga Hatiku”, “Aku yang Memulai”, dan “Resolusi Cinta” dengan menggunakan metafora visual. Proses produksi video musik ini diproduksi dengan campur tangan berbagai pihak, oleh karenanya dengan rasa kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya.
2. Bapak Drs. Alexandri Luthfi, M.S., Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
3. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn., Ketua Jurusan Televisi.
4. Dosen Pembimbing I : Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
5. Dosen Pembimbing II : Bapak Lilik Kustanto, S.Sn.
6. Bapak Arif Sulistyono, M.Sn. Penguji Ahli.
7. Bapak Andri Nur Patrio, M.Sn., Dosen wali.
8. Bapak Latief Rahman Hakim, M.Sn,
9. Lany Rahmaniawati, kakak tercinta.
10. Asmanik, ibu tercinta.
11. Keluarga besar Samlah dan Suroto.
12. Seluruh pengajar dan karyawan Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
13. Solidio Gloryan Nasir, Septriana Diaz, Dewi Melati, I Gusbang Sada, Laura dan Nasa sebagai pemain.
14. Semua *crew* yang terlibat dalam pembuatan video musik “Bunga Hatiku”, “Aku yang Memulai”, dan “Resolusi Cinta”.

15. Antonius Janu Hartono, S.Sn dan Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., yang telah memberikan dukungan.
16. Dita Deviona, Rusnanda, Awank, Fany, Jeje, Dian Santias, Mbak Tata, Mas Bagas, Samiaji, Puput, Meme yang telah memberikan dukungan dan motivasinya.
17. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan dan semangat terhadap saya.

Semoga karya video musik yang diciptakan ini dapat memberikan manfaat. Sangat disadari karya video musik dan tulisan ini masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun tentunya sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi kedepannya. Terimakasih.



Yogyakarta, 05 Juli 2015

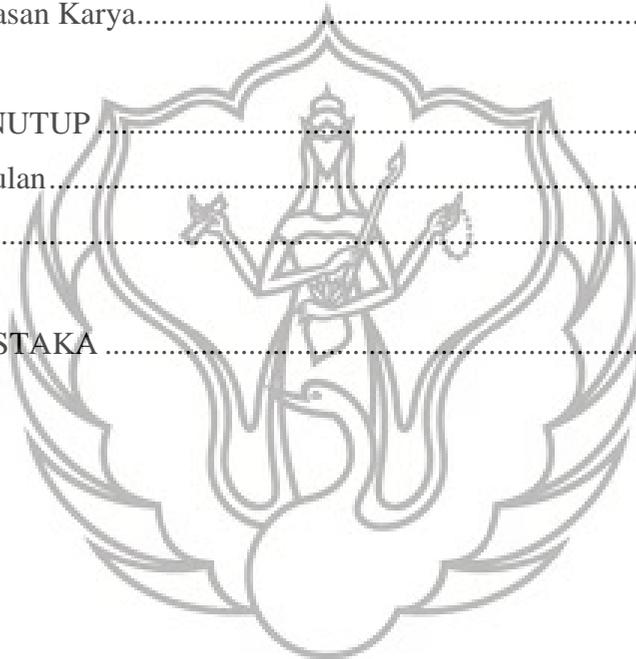
Penulis

Luthfi Ramadhan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR <i>CAPTURE</i>	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	01
A. Latar Belakang.....	01
B. Ide Penciptaan.....	05
C. Tujuan dan Manfaat.....	07
D. Tinjauan Karya	07
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN KARYA.....	12
A. Objek Penciptaan.....	12
B. Analisis Objek	19
BAB III. LANDASAN TEORI.....	20
A. Video Musik	20
B. Struktur Naratif.....	21
C. Metafora Visual	21
D. <i>Mise en scene</i>	23
E. Warna.....	24
F. Sinematografi.....	25
G. Penyutradaraan	28

BAB IV. KONSEP KARYA.....	32
A. Konsep Estetik.....	32
B. Desain Program	42
C. Desain Produksi.....	43
D. Konsep Teknis	45
 BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	52
A. Proses Perwujudan.....	52
B. Pembahasan Karya.....	59
 BAB. VI. PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	82
 DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	



DAFTAR CAPTURE

<i>Capture screen 1.1</i> Shot dalam Video Musik <i>Killing me Inside</i>	05
<i>Capture screen 1.2</i> Visualisasi video musik <i>Amber Run - I found</i>	08
<i>Capture screen 1.3</i> Visualisasi video musik <i>Amber Run – Pilot</i>	08
<i>Capture screen 1.4</i> Shot menggunakan <i>3d-space</i> dalam film “Perahu Kertas” ...	09
<i>Capture screen 1.5</i> Shot menggunakan metafora visual dalam film “ <i>Iam Sam</i> ...	10
<i>Capture screen 1.6</i> Shot menggunakan metafora visual dalam film “ <i>Iam Sam</i> ...	10
<i>Capture screen 4.1</i> <i>Three Dimensional Space</i> dalam film <i>The Big Combo</i>	36
<i>Capture screen 5.1</i> Kostum Nela kecil dan Dhani kecil	61
<i>Capture screen 5.2</i> Kostum pelayan	61
<i>Capture screen 5.3</i> Kostum <i>dress</i> pada Nindy	61
<i>Capture screen 5.4</i> Kostum Dhani	61
<i>Capture screen 5.5</i> Metafora visual video musik “ <i>Bunga Hatiku</i> ”, <i>Scene 1</i>	62
<i>Capture screen 5.6</i> Cuplikan gambar pada film <i>windstruck</i>	63
<i>Capture screen 5.7</i> Visualisasi video musik “ <i>Bunga Hatiku</i> ”, <i>scene 2 shoot 5</i> .	63
<i>Capture screen 5.8</i> Visualisasi video musik “ <i>Bunga Hatiku</i> ”, <i>scene 2 shoot 6</i> ...	64
<i>Capture screen 5.9</i> Visualisasi video musik “ <i>Bunga Hatiku</i> ”, <i>scene 3 shoot 3</i> ...	65
<i>Capture screen 5.10</i> Visualisasi video musik “ <i>Bunga Hatiku</i> ”, <i>scene 7</i>	65
<i>Capture screen 5.11</i> Visualisasi video musik “ <i>Bunga Hatiku</i> ”, <i>scene 8</i>	66
<i>Capture screen 5.12</i> Visualisasi video musik “ <i>Bunga Hatiku</i> ”, <i>scene 11 shoot 5</i>	66
<i>Capture screen 5.13</i> Visualisasi video musik “ <i>Bunga Hatiku</i> ”, <i>scene 11 shoot 6</i>	67
<i>Capture screen 5.14</i> Visualisasi video musik “ <i>Bunga Hatiku</i> ”, <i>scene 12</i>	68
<i>Capture screen 5.15</i> Visualisasi pelepasan balon pada acara pernikahan	68
<i>Capture screen 5.16</i> Kalung eiffel Nindy	69
<i>Capture screen 5.17</i> Kostum boneka badut	69
<i>Capture screen 5.18</i> Visualisasi video musik “ <i>Aku yang Memulai</i> ”, <i>scene 1</i>	70
<i>Capture screen 5.19</i> Visualisasi video musik “ <i>Aku yang Memulai</i> ”, <i>scene 2</i>	71
<i>Capture screen 5.20</i> Visualisasi video musik “ <i>Aku yang Memulai</i> ”, <i>scene 4</i> ...	72
<i>Capture screen 5.21</i> Visualisasi video musik “ <i>Aku yang Memulai</i> ”, <i>scene 4</i>	72
<i>Capture screen 5.22</i> Visualisasi video musik “ <i>Aku yang Memulai</i> ”, <i>scene 5</i>	73

<i>Capture screen 5.23</i> Visualisasi video musik “ Aku yang Memulai”, <i>scene 13</i> ..	73
<i>Capture screen 5.24</i> Visualisasi video musik “ Aku yang Memulai”, <i>scene 13</i> ..	74
<i>Capture screen 5.25</i> Visualisasi video musik “ Aku yang Memulai”, <i>scene 14</i> ..	74
<i>Capture screen 5.26</i> Visualisasi video musik “ Aku yang Memulai”, <i>scene 15</i> ..	75
<i>Capture screen 5.27</i> Kostum pasien rumah sakit.....	76
<i>Capture screen 5.28</i> Kostum Nela dan Dhani	77
<i>Capture screen 5.29</i> Visualisasi video musik “ Resolusi Cinta”, <i>scene 1</i>	78
<i>Capture screen 5.30</i> Visualisasi video musik “ Resolusi Cinta”, <i>scene 6</i>	78
<i>Capture screen 5.31</i> Visualisasi video musik “ Resolusi Cinta”, <i>scene 8</i>	79
<i>Capture screen 5.32</i> Visualisasi video musik “ Resolusi Cinta”, <i>scene 10</i>	80
<i>Capture screen 5.33</i> Visualisasi video musik “ Resolusi Cinta”, <i>scene 10</i>	80



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Daftar Peralatan Kamera.....	46
Tabel 4.2 Daftar Peralatan <i>Lighting</i>	47
Tabel 4.3 Daftar Properti Khusus.....	49
Tabel 5.1 Jadwal Produksi	54
Tabel 4.3 Daftar Alat-alat Produksi	55



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Form-form Persyaratan Tugas Akhir
- Lampiran 2. Naskah Produksi Video Musik
- Lampiran 3. Surat Keterangan Publikasi
- Lampiran 4. *Design Poster* Video Musik
- Lampiran 5. *Design Poster Screening*
- Lampiran 6. *Design Katalog dan Undangan*
- Lampiran 7. Dokumentasi *Screening*



ABSTRAK

Video musik merupakan karya *audio visual* yang salah satu fungsinya adalah menyampaikan pesan dari lirik lagu menggunakan elemen visual. Video musik dengan menggunakan konsep cerita memiliki satu kelebihan tersendiri sebagai program hiburan di televisi. Penonton akan mengikuti gambaran cerita pada lagu dan lirik. Salah satu cara dalam *visual storytelling* adalah dengan menggunakan konsep metafora visual. Konsep metafora visual akan digunakan dengan memanfaatkan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan yang tersirat melalui gambar pada video musik “Bunga Hatiku”, “Aku yang Memulai” dan “Resolusi Cinta”.

Kata kunci : Musik, video musik, metafora visual.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki beragam genre musik yang dinikmati oleh masyarakatnya. Ratusan juta jiwa penduduk Indonesia memiliki kesukaan musik yang berbeda-beda. Publikasi menjadi pengaruh besar dalam mem-popularkan pemain musik dalam bentuk band maupun solo karir. *Perform* band, pemutaran lagu di radio, dan video musik di televisi merupakan cara mengenalkan musik dan lagu kepada masyarakat. Video musik merupakan salah satu cara dalam memperkenalkan suatu grup musik atau solo karir. Masyarakat Indonesia dari berbagai tempat dapat menonton dan menikmati video musik melalui televisi tersebut sehingga mereka dapat mengenal dan menyukai lagu dari video tersebut. Video musik memberikan gambaran visual pada lagu sehingga menambah nilai hiburan yang dapat dinikmati indra pengelihatan. Setiap video musik memiliki karakteristik berbeda-beda sesuai keinginan sutradaranya. Video musik dapat diciptakan dengan visual bercerita, penampilan pemain musik, bahkan visual yang abstrak.

Seiring berkembangnya jaman di Indonesia saat ini banyak sekali band dan penyanyi baru yang bermunculan, diiringi dengan video musiknya. Berbagai cara yang dilakukan sutradara untuk membuat video musik tersebut menarik, baik dengan dengan *visual effect*, maupun dramatika dalam sebuah cerita. Tema cinta merupakan salah satu unggulan dalam karya video musik di Indonesia, seiring dengan banyaknya pemusik Indonesia yang menciptakan lagu bertemakan cinta. Tidak dapat dipungkiri bahwa tema cinta menjadi favorit sebagian besar masyarakat Indonesia terutama kaum remaja sehingga lagu maupun video musik tersebut menjadi populer.

Video musik di Indonesia memiliki beragam jenis penyajian. Sebagian besar video musik Indonesia yang menggunakan tema cinta dalam mengambil jalan ceritanya, Video musik juga dapat menggunakan model yang sedang populer untuk

menarik perhatian penonton. Ada pula yang hanya menyajikan *performers* band tersebut diringi adegan yang dilakukan oleh sang vokalis yang telah populer sehingga menarik bagi penggemarnya. Sebagian dari video musik di Indonesia juga disajikan dalam bentuk cerita yang memvisualkan lirik pada lagunya. Video musik dengan cerita dapat memberikan kesan yang lebih mendalam dibandingkan hanya memvisualkan penampilan band ataupun model cantik saja. Cerita dalam video musik yang bagus dan menarik akan menjadi pengalaman estetis bagi penonton sehingga mereka dapat mengingat dan mengapresiasi karya seni tersebut. Video musik dapat menjadi sebuah aspek pendukung dalam mengenalkan sebuah lagu maupun pelakunya untuk lebih dikenal masyarakat.

Karya *audiovisual* merupakan karya yang dapat dinikmati dengan indra pengelihatan dan pendengaran. Perpaduan lagu dan video yang bercerita menjadikan karya seni tersebut menarik untuk dinikmati khalayak umum. Musik dapat membangkitkan perasaan seseorang yang menikmatinya karena memiliki hubungan yang erat dengan perasaan manusia. Musik dapat membangun emosi melalui berbagai aspek yang ada di dalamnya. Irama, ritme, tempo, melodi, nada mayor dan minor yang memberikan nuansa dan emosi tertentu sehingga pendengar dituntut menikmati alunannya. Sebuah musik memiliki kedekatan dengan perasaan manusia ketika lirik dan emosi dalam lagu pernah dialami pendengarnya. Musik dapat memancing perasaan manusia sehingga tercipta *visual* dalam pemikiran mereka yang merupakan pengalaman atau kreatifitas imajinasi mereka.

Karya *audiovisual* berupa video musik memiliki kekuatan besar pada lagu dan visualnya, terlebih lagi jika memiliki unsur cerita di dalamnya. Video musik dapat menyentuh perasaan penonton ketika lagu dan video yang disajikan memberikan nuansa dan emosi yang kuat dan hal tersebut merupakan pengalaman dari penikmatnya. Video musik bercerita tentu akan lebih indah dan menarik bagi sebagian besar masyarakat yang menikmatinya karena dapat mengusik imajinasi dan pengalaman estetis seseorang dengan adanya nuansa dan emosi yang dirasakan.

Video musik dengan unsur cerita di dalamnya akan lebih menarik lagi jika dikemas dengan cerita bersambung. Film sekuel sangat diminati penonton sehingga selalu ditunggu-tunggu oleh penggemarnya tentang kelanjutan cerita dan filmnya.

Lagu “Bunga hatiku”, “Aku yang Memulai”, dan “Resolusi cinta” merupakan lagu yang dapat diciptakan dengan cerita bersambung pada ketiga video musiknya. Ketiga lagu tersebut jika disambung dapat memberikan cerita yang unik serta berkesinambungan. Lagu “Bunga hatiku” memiliki lirik dan musik yang menggambarkan seseorang yang sedang jatuh cinta. Lagu “Aku yang memulai” bercerita tentang seorang wanita yang melakukan kesalahan hingga kekasihnya tak bisa memaafkannya. Sedangkan lagu “Resolusi cinta” memiliki makna bahwa seseorang akan selalu mengingat orang yang disampingnya ketika dalam kesulitan dibandingkan saat kegembiraan. Ketiga lagu tersebut dapat digabungkan dalam satu konsep cerita percintaan namun tetap dapat dinikmati pada setiap video musiknya.

Sebuah film maupun video musik bercerita memiliki dua unsur pembentuk yaitu naratif dan sinematik. Unsur naratif yang dimaksud ialah hal-hal yang berhubungan dengan aspek cerita pada film, sedangkan unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. Unsur naratif dalam film sangat berhubungan dengan unsur sinematiknya. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Unsur sinematik merupakan salah satu kunci penting dalam membuka pintu dramatik setelah kita telah menemukan jalan ceritanya. Aspek-aspek dalam sinematik ialah *Mise en scene*, sinematografi, *editing*, dan suara (Pratista, 2008 : 1).

Salah satu kekuatan gambar dalam menyampaikan sebuah pesan adalah dengan menggunakan simbol-simbol di dalamnya. Video musik tentu dapat memanfaatkan fungsi penerapan konsep simbol dalam menyampaikan pesan yang terkandung pada lagu. Video musik sangat jarang menggunakan dialog untuk menonjolkan lagu yang dipromosikan. Elemen *mise en scene* dapat menjadi satu bagian penting dalam pembuatan video musik. Elemen *mise en scene* dapat diciptakan untuk memberikan pesan dalam sebuah simbol. Elemen *mise en scene* dapat menjadi sebuah metafora visual dalam penyampaian pesan menggunakan gambar. Penyampaian pesan dalam cerita akan lebih unik dengan memanfaatkan simbol-simbol pada elemen *mise en scene* sebagai metafora visual. Video musik dengan menggunakan metafora visual telah banyak digunakan dalam visualisasi

lagu-lagu populer di dunia. Penyanyi terkenal seperti Lady Gaga yang banyak menampilkan simbol mata satu, juga seorang lelaki yang bertingkah seperti perempuan, dan berbagai simbol lainnya tentu menjadi sebuah visualisasi yang menarik dalam video musik. Keunikan video musik tersebut juga dapat memaksimalkan fungsi video musik sebagai media promosi di televisi.

Karya video musik yang akan dibuat adalah lagu berjudul “Bunga Hatiku”, “Aku yang Memulai”, dan “Resolusi Cinta” yang diproduksi dengan menerapkan konsep *visual metaphor*. Konsep ini akan menyampaikan *mood* dan emosi pada tokoh dalam cerita sehingga dapat dirasakan oleh penonton. *Visual metaphor* atau metafora visual dalam bahasa Indonesia, merupakan konsep dimana gambar dapat menyampaikan arti yang berupa *mood*, nuansa dan emosi dengan menggunakan simbol-simbol yang tersirat pada elemen visualnya. Ketika menonton sebuah film penonton tentu melihat objek, tata artistik, dan berbagai elemen *mise en scene* lainnya. Metafora visual akan menghubungkan elemen *mise-en-scene* dengan konflik batin pada tokoh sehingga penonton dapat memahami emosi dalam cerita. Salah satu contoh ialah ketika sepasang kekasih melemparkan dua pasang burung merpati dan balon ke angkasa pada sebuah acara pernikahan yang memiliki makna lepasnya masa lajang sepasang kekasih dan kebebasan mereka berdua sebagai pasangan. *Mood* kebahagiaan kedua pasang kekasih semakin dirasakan penonton dengan menggunakan metafora visual. Simbol pada elemen visual tentu menjadi bagian unik dalam penyampaian makna dalam sebuah film.

Mise en scene merupakan salah satu kunci penting untuk mencapai keberhasilan sutradara dalam menyampaikan cerita melalui elemen visual. Video musik akan menjadi lebih menarik ketika elemen visual dapat mendukung musik dan lagu dalam menyampaikan pesan. Konsep *visual metaphor* akan memberikan warna lain dalam visualisasi musik dan lirik pada lagu sehingga membuat penonton terhibur secara visual maupun dengan *audionya*. Konsep ini tentu dapat memberikan pemahaman dan pandangan lain untuk mahasiswa pertelevisian sehingga dapat mengetahui pentingnya suatu konsep *mise en scene*. Selain itu konsep *Visual metaphor* akan menjadi satu referensi yang nantinya bisa

diaplikasikan dalam karya-karya lain dengan bentuk yang lebih baik lagi oleh mahasiswa dalam rangka memperkaya dan memajukan kualitas karya *audiovisual*.

B. Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya video musik dengan konsep metafora visual ini berawal dari menonton video musik band "*Killing me inside*" berjudul "Kau dan Aku Berbeda". *Killing Me Inside* merupakan grup musik indie asal Jakarta. *Killing Me Inside* pernah mendapat beberapa penghargaan, salah satunya adalah karya terbaik *rythm & blues* oleh Anugrah Musik Indonesia pada tahun 2012. Visualisasi dalam video musik "Kau dan aku berbeda" tidak menggunakan unsur naratif. Elemen *mise en scene* dalam video musik tidak memiliki korelasi dengan lagu. Video musik ini menggunakan vokalis yang cantik sebagai model untuk menarik perhatian penonton. Nuansa dan emosi dalam lagu tidak dipresentasikan melalui video musik ini. Perform band adalah hal utama yang divisualkan dalam video musik "Kau dan Aku Berbeda".



Capture screen 1.1 shot dalam video musik Kliing Me Inside

Menurut pengamatan pada *Capture screen 1.1*, latar belakang set yang tidak memiliki kejelasan makna, pot tanaman yang rusak disisi kanan, pohon-pohon yang terlihat seperti pekarangan liar. Berbagai banyak *setting* yang ada, namun sutradara memilih lokasi yang tidak memiliki nilai keindahan dan kejelasan makna. Jika dikemas menggunakan konsep metafora visual, video musik ini akan lebih menarik dipadukan dengan *perform band* sehingga akan membantu peranan video musik dalam media promosi band tersebut.

Konsep metafora visual telah banyak digunakan pada video musik yang populer di dunia. Penyanyi–penyanyi polupar seperti “Lady Gaga”, “Katy Pery”, “Linkin Park” telah mengaplikasikan metafora visual pada video musiknya. Di *Youtube*, video musik “Katy Pery - *Dark Horse*” telah ditonton oleh lebih dari satu milyar penonton. Video musik menggunakan metafora visual yang unik dapat memberikan rating sangat tinggi. Televisi merupakan media massa yang menyuguhkan pesan kepada masyarakat umum melalui format *audiovisual*. Melalui televisi manusia dapat mengetahui perkembangan dunia luar sekaligus mengkritisi dari beberapa tayangan program televisi yang disuguhkan.

Tayangan video musik yang berkualitas harus memperhatikan aspek *mise-en-scene*, dalam tahap ini sinematografi berperan banyak. Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil (Pratista, 2008 : 89). Konsep metafora visual dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas visual dalam menyampaikan cerita sebagai sarana hiburan bagi masyarakat luas khususnya di Indonesia.

Video musik “Bunga Hatiku”, “Aku yang Memulai” dan “Resolusi cinta” akan membawakan lagu yang bertemakan “cinta”. Sebuah kisah cinta akan memiliki banyak makna yang dapat divisualkan dengan memanfaatkan elemen *mise en scene*. Konsep metafora visual untuk memaknai *mood* yang dirasakan tokoh dalam cerita dilakukan dengan cara memunculkan properti artistik sebagai persamaan dan perbandingan. Semisal pada video musik “Bunga hatiku” sebuah properti “topeng” akan menjadi metafora kesedihan Nela yang tidak diungkapkannya. Metafora visual tentu dapat memberikan suatu sajian yang menarik perhatian penonton. Penonton akan dituntut untuk melihat elemen *mise en scene* yang diberikan untuk menggambarkan *mood* yang dirasakan oleh tokoh. Elemen *mise en scene* akan menyampaikan pesan yang tersirat dalam cerita dengan menggunakan tata artistik berupa properti khusus. Metafora visual digunakan untuk menyampaikan emosi dalam lagu. Emosi yang dimaksud merupakan *mood* yang dirasakan oleh tokoh dalam cerita. Penonton akan terbawa cerita yang dibawakan pada ketiga video musik tersebut.

C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dibuatnya video musik “Bunga Hatiku”, “Aku yang Memulai”, dan “Resolusi Cinta” ialah sebagai berikut :

1. Tujuan

- a. Menyampaikan pesan cerita yang terkandung dalam lagu “Bunga Hatiku”, “Aku yang Memulai”, dan “Resolusi Cinta”.
- b. Menvisualkan *mood* pada tokoh dengan menggunakan metafora visual pada karya video musik.
- c. Mengaplikasikan ilmu yang didapat dari kuliah ilmu pengarahana acara.

2. Manfaat

- a. Penonton mendapat sajian baru dalam video musik dengan rangkaian cerita yang berhubungan.
- b. Menciptakan metafora visual untuk menstimulasi penonton agar dapat merasakan *mood* pada tokoh.
- c. Memberikan referensi konsep metafora visual sebagai penyampaian pesan.

D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya yang digunakan untuk penyutradaraan ketiga video musik ini adalah video musik *Amber Run* “*I Found*” dan “*Pilot*”, film “Perahu Kertas” dan Film “*Iam Sam*”. Ketiga karya tersebut memiliki konsep mengenai naratif, sinematografi dan metafora visual yang nantinya akan disajikan dalam karya video musik “Bunga Hatiku”, “Aku yang Memulai” dan “Resolusi Cinta” ini.

1. Video Musik *Amber Run* “*I Found*” dan “*Pilot*”

Amber Run merupakan band asal Inggris yang aktif sejak tahun 2012 hingga saat ini. Lagu “*I Found*” dan “*Pilot*” merupakan dua lagu pada album terbaru mereka yang *relase* 19 september 2014. Video musik “*I Found*” bercerita tentang dua orang menculik seorang gadis. Cerita tersebut berlanjut pada video musik “*Pilot*” yang menceritakan salah seorang penculik yang membebaskan gadis

tersebut. Joe Elliot selaku sutradara sengaja mengkonsep video musik “*I Found*” dan “*Pilot*” memiliki satu kesatuan cerita yang divisualkan dalam dua video. Cerita tersebut kemudian disajikan dengan sinematografi tanpa adanya dialog. Joe Elliot memberikan kelanjutan cerita pada video musik “*Pilot*” agar penonton penasaran, sehingga dapat menambah nilai promosi pada lagu tersebut.



Capture screen 1.2 Visualisasi video musik Amber Run - I Found



Capture screen 1.3 Visualisasi video musik Amber Run – Pilot

Skenario pada Video musik “Bunga Hatiku”, “Aku yang Memulai”, dan “Resolusi Cinta” akan menggunakan satu kesatuan cerita yang divisualkan dalam tiga video musik. Dalam satu video musik terdapat satu cerita yang juga memiliki bentuk tiga babak sehingga tetap dapat dinikmati penonton. Namun dalam video musik ini akan menggunakan dialog, berbeda dengan video musik *Amber Run* yang tanpa menggunakan dialog. Dialog digunakan dalam menyampaikan garis besar konflik dalam cerita.

2. Film “Perahu Kertas”

Film “Perahu Kertas” disutradarai oleh Hanung Bramantyo dirilis pada 16 Agustus 2012. Film ini diangkat dari novel berjudul Perahu kertas karangan Dewi Lestari. Film yang dibintangi Maudy Ayunda ini banyak menerapkan metode *3-dimensional space* dalam gambar 2 dimensi. Metode sinematografi ini memanfaatkan *foreground/midground/background*. Jarak 3 dimensi dapat memberikan informasi semua element visual yang sutradara tunjukan.



Capture screen 1.4 shot menggunakan *3d-space* dalam film “Perahu Kertas”

Capture screen 1.4, terlihat Kugi sedang duduk dan melihat piala penghargaan dalam sebuah ruangan perusahaan tempat ia bekerja. Shot ini menunjukkan Kugi menjadi obyek sekaligus *midground*, sedangkan piala tersebut juga menjadi obyek pada *foreground* sebuah frame.

Video music ”Bunga Hatiku”, “Aku yang Memulai”, dan “Resolusi Cinta” akan banyak menggunakan teknik *3-dimensional space* sehingga dapat memberikan kedalaman visual pada *shot* yang diberikan. *3-dimensional space* juga membuat penonton seakan-akan terlibat dalam adegan karena penempatan *angle* kamera seperti sembunyi-sembunyi. Penggunaan tekniknya memerlukan jarak untuk mencapai visual yang memiliki kedalaman gambar. Film “Perahu Kertas” menggunakan teknik *3-dimensional space* untuk memberikan informasi *setting* pada penonton. Berbeda dengan ketiga video musik ini yang nantinya akan menggunakan *3-dimensional space* untuk memberikan informasi yang diketahui penonton namun tidak diketahui tokoh dalam cerita.

3. Film “*Iam Sam*”

Film “*Iam Sam*” disutradarai oleh Jessie Nelson merupakan film drama pada tahun 2001. Film ini menggunakan metafora visual pada beberapa bagian. Film “*Iam Sam*” menceritakan tentang seorang ayah yang *difabel* memperjuangkan hak asuhnya terhadap anak kandungnya. Sam yang diperankan oleh Sean Penn melihat salah satu saksi menangis dalam persidangan. Sam menghawatirkan seorang saksi tersebut meskipun menjadi lawan dalam persidangannya.



Capture screen 1.5 shot menggunakan Metafora visual dalam “*Iam Sam*”



Capture screen 1.6 Shot menggunakan Metafora visual dalam “*Iam Sam*”

Metafora visual merupakan persamaan dan perbandingan, Metafora visual pada film “*Iam Sam*” digunakan untuk membandingkan dan menyamakan tangisan seseorang dengan tetesan air pada sebuah tomat merah. Video musik “Bunga Hatiku”, “Aku yang Memulai” dan “Resolusi Cinta” nantinya juga akan menyisipkan metafora visual untuk menunjukkan pesan yang dapat dimaknai dari sebuah gambar. Berbeda dengan film “*Iam Sam*”, metafora visual diambil dengan

still shot, sedangkan pada video musik ini akan menggunakan pergerakan lensa dan kamera dalam pengambilannya. Video musik yang akan dibuat merupakan karya yang masih original dan berbeda dengan karya yang pada film dan video musik lainnya. Menurut pengamatan, alur cerita, penokohan, konflik hingga bentuk video musik yang bersambung pada ketiga lagu belum pernah ada sebelumnya sehingga karya ini bisa disebut original.

