

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Video musik atau *music video* adalah sebuah medium yang diciptakan untuk mengkomunikasikan sebuah informasi mengenai lagu dalam bentuk gambar bergerak (Carlsson, 1999). Selain untuk mendukung tujuan pemasaran dari sebuah lagu, video musik berfungsi untuk memperkaya pengalaman musik bagi pendengar. Sebagai bagian dari film, video musik memiliki unsur naratif atau bentuk sebagai gagasan atau cerita yang akan disampaikan. Cerita dalam video musik dapat ditemukan salah satunya melalui interpretasi lirik, baik secara bebas oleh sineas pembuat video musik itu sendiri maupun melalui penuturan langsung pencipta atau pemilik lagu.

Sutradara sebagai sineas pembuat video musik, dapat memiliki kebebasan untuk mengemas atau membuat konsep cerita hingga bentuk penuturan visual untuk sebuah lagu. Terlebih lirik dalam lagu yang merupakan bagian dari karya sastra yang dapat diinterpretasi luas oleh setiap pendengarnya. Video musik menjadi medium yang memberi ruang eksplorasi menarik bagi pembuatnya karena musik sendiri sering disebut bahasa universal.

Industri musik di Indonesia sendiri sudah sangat berkembang, mulai dari keragaman genre, hingga pendekatan dalam berkarya. Salah satu grup band asal Bandung, Last Afternoon yang dibentuk tahun 2015 memiliki pendekatan tersendiri dalam berkarya, yaitu menjadikan bandnya sebagai tempat mereka menguraikan kepenatan maupun keluh kesah atas keseharian mereka. Yang menjadikan karya-karya mereka sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari banyak orang. Menurut penuturan Last Afternoon sendiri, mereka tak menjadikan keinginan pasar sebagai hal yang utama dalam orientasi membuat karya, cukup berkarya secara jujur dengan apa yang ada di benak dan perasaan tiap personel sendiri untuk terciptanya lagu-lagu mereka. Salah satu lagu dari Last Afternoon yang berjudul “PRA”

memiliki ketertarikan sendiri bagi pengkarya, dikarenakan dari penuturan tiap personelnya sendiri mereka memiliki perspektif dan persepsi yang berbeda mengenai lagu tersebut.

Dalam mengeksekusi sebuah konsep banyak pendekatan yang dapat dilakukan untuk melengkapi kerangka dari konsep itu sendiri. Salah satu pendekatan dalam film adalah realisme yaitu pendekatan yang menitikberatkan untuk menghadirkan realitas dalam film. Banyak pandangan mengenai realisme, André Bazin seorang kritikus memiliki pandangan bahwa film sendiri memiliki kekuatan dari bagaimana ia dapat menghadirkan kembali realitas sebagaimana aslinya. Selain itu dalam bukunya yang berjudul *The Understanding of Movie 9th Edition* mendukung pernyataan André Bazin dengan menulis "Realisme hadir untuk memberikan penekanan dalam menghadirkan pengalaman hidup yang mendasar". Cerita dalam pendekatan atau gaya realisme biasanya merupakan mengenai kehidupan sehari-hari dan berusaha tanpa mengintervensi melalui bentuk menghadirkan kembali realitas yang ada.

Masa tua merupakan periode hidup manusia yang erat dengan kesendirian. Hal ini sejalan dengan apa yang ditemukan pada penelitian yang dilakukan Dewi (2014) di Panti Wreda dimana banyak didapati lansia yang merasa terasingkan, jenuh atau bosan dengan kehidupannya, yang kemudian juga menjadikan mereka tidak ingin menyusahkan keluarga atau orang di sekitarnya. Kesepian menjadi rentan dirasakan oleh lansia yang biasa disebabkan oleh perihal kematian pasangan, keluarga ataupun teman mereka (Singh & Misra, 2009)

Berdasarkan hal hal yang telah diuraikan diatas pengkarya mengembangkan cerita dan konsep video musik dari lagu berjudul 'PRA' milik grup musik 'Last Afternoon'. Cerita yang dikembangkan oleh pengkarya mengenai seorang nenek yang merindukan kehangatan di rumah yang ia tinggali. Pendekatan realisme digunakan pada pengembangan cerita yang hadir dalam kehidupan nyata. Dengan tidak mengeksplorasi secara eksperimental konten dalam lagu.

Dalam hal ini pengkarya bertindak sebagai Sutradara. Untuk menggambarkan cerita dari skenario yang telah dibuat konsep penyutradaraan dalam film ini menggunakan melalui pendekatan realisme pada penceritaan dengan maksud menangkap dan menyajikan kisah yang berada di sekitar kita yang dapat memicu emosi penonton atau pendengar lagu.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka disusunlah rumusan ide penciptaan, yaitu bagaimana pendekatan realisme dalam penceritaan dapat diwujudkan dalam *music video* berjudul 'PRA' melalui departemen penyutradaraan.

1.3. TUJUAN PENGKARYAAN

Pengkarya ini ditujukan untuk membuat visualisasi dalam karya *music video*, berikut uraian dari tujuan pengkaryaan *music video*

1. Mengenalkan lagu berjudul "PRA" melalui media audio visual sebuah video music
2. Mengemas penceritaan dengan pendekatan realisme untuk menghadirkan realitas dalam video music
3. Mewujudkan gagasan naratif mengenai kehidupan masa tua dalam medium video musik

1.4. MANFAAT PENGKARYAAN

Adapun manfaat penciptaan karya video musik ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Sebagai referensi mengenai perancangan karya *music video* di Program Fotografi dan Film, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Memberikan ruang pada pengkarya dalam mengeksplorasi sinema dalam bentuk *music video*
- b. Menambah wawasan dan menciptakan ruang diskusi kepada khalayak umum mengenai kehidupan masa tua dan kesendirian

1.5. BATASAN MASALAH

Fokus pada masalah pengkaryaan ini adalah penceritaan mengenai masa tua dan kesepian melalui *music video* berjudul “PRA” dengan lagu berjudul “PRA” karya grup band Last Afternoon.

1.6. METODE PENELITIAN

Dalam menyusun kerangka konsep dari sebuah karya, dibutuhkan sebuah metodologi yang terukur dan sistematis. Metodologi haruslah sesuai serta tepat berkenaan dengan topik permasalahan yang diangkat. Maka dari itu, dalam merancang konsep penyutradaraan ini, pengkarya menggunakan salah satu jenis pendekatan metodologi kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan secara lebih rinci dengan maksud menerangkan, menjelaskan dan menjawab permasalahan peneliti (Sugiyono, 2013). Dengan mempelajari sedalam mungkin tentang suatu kejadian. Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data (Kriyantono, 2006).

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Informasi serta data dapat diperoleh melalui literatur pustaka dan visual (karya). Literatur Pustaka diantaranya seperti jurnal, buku, serta artikel ilmiah yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam karya. Sedangkan literatur visual merupakan karya sejenis yang memiliki kesamaan visi kreatif maupun, kesamaan topik yang dibahas yang sudah pernah ada sebelumnya yang dijadikan sebagai referensi dalam penciptaan karya ini.

2. Observasi

Dalam menentukan isu yang akan diangkat dalam pengembangan naratif *music video*, dibutuhkan observasi terhadap lirik lagu, untuk menemukan esensi atau makna sebagai bahan pengembangan

3. Wawancara

Untuk mendapatkan informasi mengenai lagu dari

persepektif pembuat lagu, serta wawancara bersama subjek dengan pengalaman yang berkenaan dengan topik dalam karya ini, dilakukan wawancara terhadap orang-orang yang memiliki perspektif langsung dengan isu yang dibawa dalam cerita *music video* ini yaitu mengenai kehidupan masa tua dan kesepian.

1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memudahkan penulis laporan, peneliti membuat sistematika penulisan yang juga bertujuan untuk menghindari kerancuan dan pengulangan dalam pembahasan. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pendahuluan berisi latar belakang penelitian yang menguraikan masalah yang akan diteliti, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN KONSEPTUAL

Bab ini merupakan bagian yang memaparkan lebih jauh mengenai teori yang melandasi pengkaryaan ini. Bab ini memuat kajian teori tentang pengertian *music video*, Director of Photography, penguatan karakter, pendekatan realisme, keluarga, kehilangan, dan sebagainya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mengurai serangkaian kegiatan serta cara-cara yang ditempuh dalam melakukan penelitian guna mendapatkan sumber yang relevan dengan masalah yang dikaji oleh peneliti.

BAB IV PENGKARYAAN

Bab ini akan menjelaskan proses pembuatan karya dalam pembuatan karya *music video* “PRA”.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran dari pengkaryaan mengenai proposal pengkaryaan ini.

DAFTAR PUSTAKA

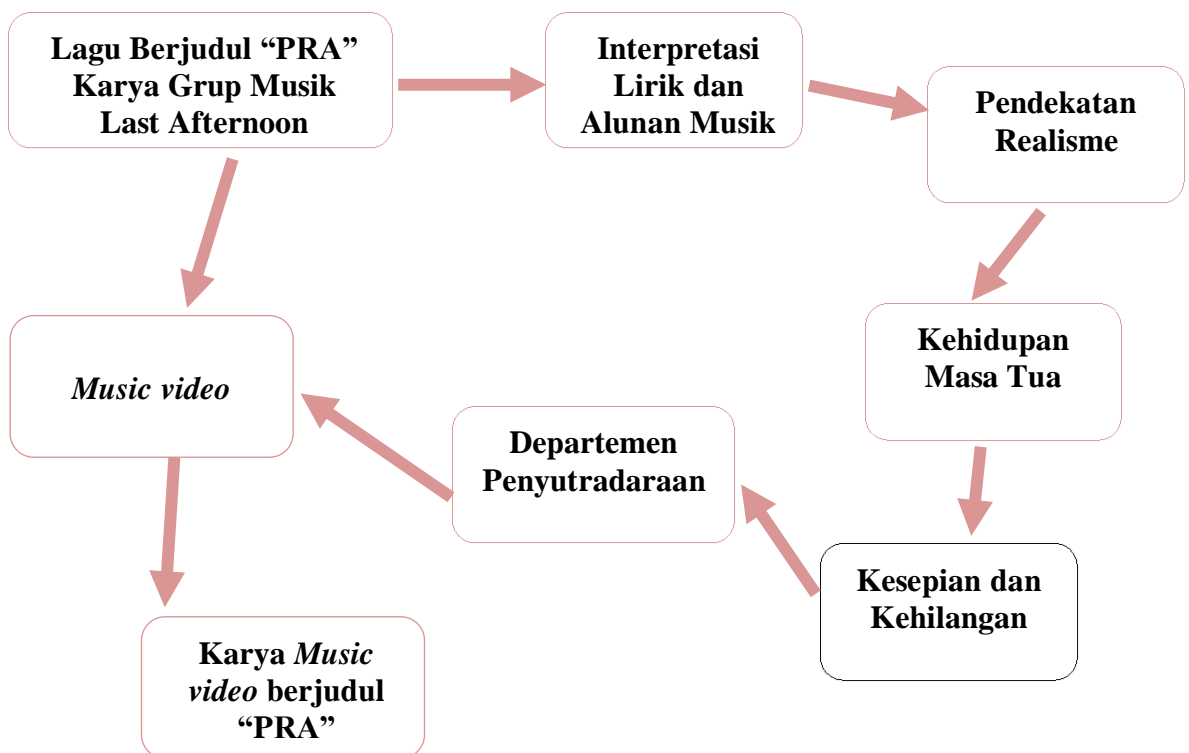
Berisi mengenai referensi penelitian dan pengkaryaan

LAMPIRAN

Berisi mengenai data yang mendukung proses pengkaryaan *music video* “PRA”.

1.8. MIND MAPPING

Dalam merumuskan konsep karya dibutuhkan kerangka berpikir sebagai alur dan tahapan dalam memahami dan merancang karya.



Gambar 1.1 Mind Mapping

1.9. JADWAL KEGIATAN

NO	KEGIATAN	FEBRUARI				MARET			
1	Menentukan Judul								
2	Triangle Meeting								
3	Mencari Referensi								
4	Revisi Judul								
5	<i>Script</i>								
6	Bedah Naskah								
7	Reading								
7	PPM								
8	Casting								
9	Asistensi								
10	Hunting Lokasi/ <i>Recce/Block Shot</i>								
11	Produksi								
12	Post Produksi								
13	Laporan Akhir Pengkaryaan								
13	Release								

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

