



VISUAL IMAGERY PADA VIDEO MUSIK NAVICULA-KEMBALI KE AKAR

Nyoman Lia Susanthi¹, Ketut Hery Budiyan²

^{1,2} Prodi Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar

e-mail: liasusanthi@isi-dps.ac.id¹, bhery45@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan *visual imagery* penonton yang dibangun sutradara dalam memfasilitasi isu sosial dan lingkungan. Menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui tinjauan karya video musik Navicula-Kembali ke Akar, studi pustaka serta studi lapangan dengan mewawancarai sutradara, *focus group discussion* (FGD) bersama kalangan mahasiswa, dosen serta masyarakat umum. Hasil *visual imagery* yang dibangun sutradara untuk mengakomodasi simbolik sosial menerapkan *mice en scene* estetis. Terdapat tiga posisi *visual imagery* penonton yaitu hegemonic-dominan, negosiasi dan oposisional. Kode simbolik sutradara melalui pesan visual ingat kepada jati diri sejalan dengan penonton, namun ditemukan bahwa penonton lebih terkesan dengan setting di TPA untuk mengkampanyekan pelestarian lingkungan. Posisi negosiasi, penonton memodifikasi imaji dengan banyak merubah makna visual. Penonton pada posisi oposisional yaitu menyatakan kebingungan atas padatnya simbol dalam video musik. Penelitian ini bermanfaat bagi sutradara, konten kreator untuk memiliki pengetahuan strategi membangun *visual imagery* untuk menyuarakan isu sosial dan lingkungan dengan simbol-simbol estetis.

Kata kunci: video musik, *visual imagery*, Navicula

Abstract

This study aims to describe the visual imagery of the audience built by the director in facilitating social and environmental issues. Using a qualitative descriptive method, with technical data collection through a review of the music video Navicula-Kembali ke Akar, literature studies and field studies by interviewing directors, focus group discussions (FGD) with students, lecturers and public. The results of the visual imagery built by the director to accommodate social symbols apply aesthetic mice en scene. There were three positions of the audience's visual imagery, namely hegemonic-dominant, negotiating and oppositional. The director's symbolic code through visual messages remembers his identity in line with the audience, but it was found that the audience was more impressed with the setting in the TPA to campaign for environmental conservation. In the negotiating position, the audience modifies the image by changing the visual meaning a lot. Viewers in the oppositional position expressed confusion over the denseness of the symbols in the music video. This research is useful for directors, content creators to have knowledge of strategies to build visual imagery to voice social and environmental issues with aesthetic symbols.

Keywords: music video, *visual imagery*, Navicula



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Video musik diklaim memiliki dua ungkapan dalam istilah dan konteks rock jurnalisme. Pertama bahwa video musik mampu menciptakan citra atau image lebih utama daripada pengalaman musik, potensi dan bakat seniman, nilai-nilai musik secara intrinsik dan dimensi lainnya dalam musik itu sendiri. Video musik justru mengedepankan visual sandiwara dan tontonan yang diciptakan. Pernyataan kedua bahwa video musik mengakibatkan berkurangnya kebebasan dalam interpretasi pendengar musik secara individu, karena memiliki interpretasi visual dan naratif yang digiring dengan tayangan video musik. Kehadiran video musik juga diklaim memunculkan pemiskinan semantik dan afektif dari pengalaman musik populer [1].

Kekuatan visual dalam video musik yang biasa juga dikenal dengan video klip terkadang berperan untuk mempromosikan tempat, memperkenalkan gaya hidup, berpakaian, model rambut serta segala bentuk properti yang terlibat dalam satu frame[2]. Penempatan produk dalam video musik merupakan bagian strategi promosi dan fasilitas untuk penyampaian pesan sutradara[3]. Hal ini menunjukkan bahwa globalisasi berperan besar dalam penyebaran gaya ke seluruh dunia. Dominasi budaya dalam video musik dapat menggerakkan kekuatan budaya yang ditampilkan [2].

Musisi yang turut mengambil peran gerakan *grassroots* terkait permasalahan lingkungan adalah Navicula. Sebagai publik figure secara tidak langsung turut berkontribusi membawa khalayak terpusat perhatiannya pada isu social dan lingkungan. Melalui perjuangannya group band ini mampu menembuh kancah internasional bahkan berkolaborasi dengan organisasi social untuk kampanye terhadap kepedulian lingkungan[4]. Dalam rangkaian *Home Sweet Home Tour 2022*, safari musik mereka lebih meriah dengan rilis single terbaru bertajuk “Kembali ke Akar”. Musik ini dapat dinikmati pada berbagai platform digital seperti Sportify, Joox, dan Youtube[4]. Video musik ini memunculkan banyak visual semiotic isu-isu social dan lingkungan. Kombinasi tari, kostum dan setting tempat menguatkan pesan yang ingin disampaikan melalui video musik tersebut. Lagu “Kembali ke Akar” bercerita tentang pentingnya manusia memahami jati diri. Navicula ingin mengajak public yang menonton untuk merenung dan kembali memaknai kearifan local yang diwariskan leluhur[4]. Video Musik Navicula tersebut diciptakan oleh KITAPOLENG dengan Dibal Ranuh sebagai sutradara dipadu dengan koreografi tari karya Jasmine Okubo[5]. Memunculkan tari dalam video sering disebut

dengan film tari yaitu penggabungan koreografi tarian dengan kerja alat produksi film, yaitu kamera. Koreografi dalam film tari dibuat khusus untuk kebutuhan film atau video[6].

Dari tayangan video musik Navicula-Kembali ke Akar mengundang banyak interpretasi khalayak. Penggunaan bahasa melalui lirik lagu dan visual merepresentasikan dunia dengan penuh makna yang kemudian makna diproduksi dan dipertukarkan kepada anggota kebudayaan hingga produksi makna dari konsep yang ada dipikiran [7]. Pada video musik Navicula Kembali ke Akar terdapat dua representasi mental yang ditangkap melalui panca indra yaitu representasi mental melalui visual dan bahasa. Representasi mental merujuk pada citra visual atau *visual imagery* sebagai rangkaian konsep di pikiran yang recreate atau diciptakan kembali membentuk imajinasi. *Visual imagery* inilah menjadi peta konseptual yang menyebar dalam kehidupan pada satu kebudayaan. Bahasa melalui lirik lagu menjadi representasi yang melibatkan konsep dan ide melalui konstruksi makna dari kata-kata, tulisan, suara yang muncul. Sehingga bahasa menjadi sistem tanda yang merupakan pusat dari proses makna pada setiap kebudayaan. Manusia memiliki persepsi inheren multisensor yang dipengaruhi pengalaman individu. Efek keselarasan antara visual dan audisi dalam video musik membentuk harmoni antara video dan lagu yang dimainkan secara bersamaan. Interaksi antara modalitas visual dan pendengaran memainkan peran penting dalam membentuk kesenangan persepsi yang tidak dapat diakses oleh kesadaran manusia [8].

Terkait dengan latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian ini adalah isu-isu sosial dan lingkungan yang simbolik muncul dalam video musik, menciptakan daya imajinasi beragam berimplikasi penyimpangan pesan yang sesungguhnya ingin disampaikan sutradara. Penelitian ini ingin mengkaji bagaimana *visual imagery* yang terbentuk oleh khalayak dari video musik Navicula-Kembali ke Akar. Tujuan penelitian ini memberikan gambaran mengenai pemaknaan visual dari imagi khalayak dalam video musik Navicula. Penelitian ini penting dilakukan guna mendapatkan gambaran dan mengevaluasi pemahaman khalayak terhadap pesan dari isu social dan lingkungan yang ditampilkan dalam video musik Navicula-Kembali ke Akar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Video Musik Navicula-Kembali ke Akar

Navicula adalah grup musik asal Bali. Grup musik ini beranggotakan Gede Robi Supriyanto (Robi) di vokal dan gitar, Dadang Pranoto (Dankie) di gitar, Supriatmoko (Palel Atmoko) di drum dan Krishnanda Adipurba (Khrisna) di bass. Band ini terkenal dengan warna musik grunge yang dipengaruhi kebudayaan Bali. Walaupun awal karir band Navicula tidak mendapat sambutan dan simpati kalangan generasi muda keran muatan lirik lagu tentang lingkungan tidak populer. Namun Gede Robi sebagai pemimpin band ini memiliki karakter kuat dalam bidang lingkungan yaitu aktif di berbagai LSM bidang social dan lingkungan. Dikemaslah isu lingkungan tersebut melalui informasi bahasa musik. Navicula sebagai band yang bergerak di industry independent secara bebas berkembang melalui jalur penggemar nonmainstream. Group band yang bergerak untuk isu lingkungan hampir tidak dapat ditemukan dalam industri musik Indonesia. Melalui lirik lagu menjadi alat untuk menyebarkan kesadaran pada masyarakat untuk melestarikan lingkungan.

Tahun 2022 grup rock asal Bali ini merilis single baru bertajuk "Kembali ke Akar". Video musik berdurasi 3 menit 29 detik diciptakan oleh KITAPOLENG dengan sutradara Dibal Ranuh dan Jasmine Okubo sebagai koreografer, penata kostum oleh GAMA 1930 (Gung Ama & Indira Laksmi Busana) dan Sandrina Malakiano sebagai Executive Produser. Kembali ke Akar mengandung tema untuk eling kepada identitas dan asal usul, juga ingat menjaga tradisi yang sudah diwariskan leluhur. Ditekankan bahwa manusia dengan beragam profesi dalam kehidupannya akan kembali melepas semua atribut atau peran di dunia modern untuk menuju identitas awal/asal-usulnya[9]. Di musik video ini, Navicula bekerjasama dengan team KITAPOLENG.

B. *Mise En Scene* Video Musik Navicula-Kembali ke Akar

Mise-en-scene merupakan istilah yang diambil dari bahasa Perancis yang berarti "tempat di atas panggung". Istilah tersebut mengacu pada semua tampilan visual yaitu unsur-unsur produksi teater dalam ruang yang disediakan pada panggung itu sendiri. Bidang perfilman meminjam istilah ini dan lebih memperluas arti sebagai kontrol sutradara yang memiliki elemen lebih dalam visual film. Terdapat empat aspek dari *mise-en-scene* yaitu setting, kostum, pencahayaan dan pergerakan figure (*blocking*)[10].

1) *Setting*

Setting merupakan elemen penting dalam visual, melingkupi semua bagian tontonan audiens yang menginformasikan setting waktu dan tempat. Dimensi *mise en scene* dalam film ini sangat aktif sebagai kekuatan kapan dan dimana dari aksi atau peristiwa tersebut terjadi. Dalam setting video musik Navicula berjudul Kembali ke Akar menyediakan wadah secara artistik berlokasi di Bali dengan rentang waktu tahun 2022 dan *flashback* tahun kerajaan sekitar 1930an. Terdapat 3 setting tempat pada video musik ini yaitu [9]:

a. Pohon kayuputih di Tabanan

Pohon tua yang berlokasi di Pura Babakan, Marga, Tabanan, Bali menjadi pilihan lokasi syuting video musik Navicula-Kembali ke Akar. Pohon kayu putih tersebut berjenis Genus *Ficus* memiliki tekstur pohon dengan akar besar dan kokoh yang mampu menopang batang menjulang tinggi ke langit. Hal tersebut sangat relevan dengan teks lirik lagu dan konteks visual yang dibutuhkan.



Gambar 1. Salah satu adegan dalam video musik di pohon kayu putih Tabanan [Sumber: Referensi [11]]

b. 3D Renon

Beberapa gambar 3 dimensi yang ada di 3D Museum Renon menjadi pilihan lokasi syuting untuk mewakili simbol-simbol sosial yang terjadi di masyarakat. Beberapa gambar 3D yang dipilih diantaranya balon udara, sayap, makanan, kehancuran dan kolam renang.



Gambar 2. Salah satu adegan dengan *background* 3D bangunan retak berlokasi di Museum 3D Renon

[Sumber: Referensi [11]]

c. TPA Suwung

Pemilihan lokasi di tempat pembuangan akhir (TPA) Suwung karena merujuk pada peradaban dan modernitas kita selama ini yang sangat banyak menghasilkan mudarat yaitu limbah dan sampah. Musik ini mengingatkan bahwa kemajuan teknologi sebisa mungkin untuk tidak menghasilkan sampah dan limbah yang merusak alam. Karena alam satu-satunya asset yang dimiliki Bali. Sombol lain yang pemilihan tempat di TPA bahwa kemajuan yang dihasilkan akan menghasilkan sampah, apabila tidak dikelola maka menjadi ancaman bagi umat manusia.



Gambar 3. Salah satu adegan di TPA Suwung

[Sumber: Referensi [11]]

Setting tempat menggunakan metode pengaturan kontrol terletak pada pemilihan lokal alami bukan buatan. Pemilihan setting di pohon kayuputih, 3D dan TPA Suwung menentukan keaslian sejarah, menambah makna teks, dan mewakili persis tempat tertentu. Terdapat setting yang sengaja dibangun untuk memasukkan pesan lingkungan terhadap pencemaran air laut oleh sampah pada adegan musisi bermain musik di TPA dengan *background* lautan.



Gambar 4. Setting buatan sebagai simbol pencemaran air laut oleh tumpukan sampah
[Sumber: Referensi [11]]

Sutradara mendikte dalam seni visual dalam video musik ini untuk memberikan penekanan atau bahkan hubungan sebab akibat yang nyata antara yang tampaknya peristiwa kebetulan. Sutradara juga memilih, membangun, dan mengatur semua elemen yang kuat atas seninya. Sutradara menunjukkan kerajinan dan kreativitas saat menggunakan aspek mise-en-scene pada setting ini.

2) Kostum

Kostum, atau pakaian dan asesorisnya merupakan elemen visual yang penting dalam film. Sutradara pada video musik Navicula berjudul Kembali ke Akar sangat peduli dengan verisimilitude (realitas sejarah) yang menjadikan visual kuat dengan kajian gaya pakaian, tekstil, dan pewarna yang mungkin digunakan oleh musisi dan telent sesuai kebutuhan setting waktu dan tempat. Kostum adalah sarana yang sangat diperlukan untuk membangun keaslian. Dalam hal ini sutradara juga melakukan reka cipta kostum sehingga berfungsi khusus dalam video musik. Selain itu kostum berfungsi meningkatkan narasi, atau cerita yang menunjukkan posisi sosial karakter, disposisi psikologis karakter, mengisyaratkan pengembangan karakter, dan sebagai penyangga kesatuan. Sutradara dan penataan kostum memposisikan aspek mise-en-scene kosyum memberinya kontrol elemen visual yang diperlukan untuk efektif penyampai pesan simbolik.

Kostum pada video musik Navicula – Kembali ke Akar menggunakan 2 jenis kostum, pertama kostum untuk musisi dan kostum untuk penari. Musisi sebagai pemeran utama menggunakan kostum pilot, pemadam kebakaran, tentara, dan penyelam yang menunjukkan posisi sosial karakter dan disposisi karakter. Kostum tersebut sebagai simbol unsur-unsur alam yaitu kostum pilot simbol udara, pemadam kebakaran simbol api, tentara simbol tanah, penyelam sebagai simbol air. Kostum yang kedua adalah klasik

setting kerajaan 1930. Penata kostum klasik melibatkan Indira Laksmi dan Gama Creative Hub. Posisi social karakter yang ingin dibangun adalah simbol budaya asli Bali pada zaman kerajaan [9].



Gambar 5. Dua jenis kostum musisi yang menunjukkan posisi social karakter, beda era [Sumber: Referensi [11]]

Kostum sebagai penyangga kesatuan dari visual dan meningkatkan narasi dan cerita ditampilkan pada kostum penari. Mereka menggunakan 3 macam kostum sebagai reka cipta kostum sehingga berfungsi khusus dalam video musik yaitu reka kostum sampah plastik, tri datu, dan kostum akar. Terdapat 1 kostum alami berpakaian klasik Balu yang digunakan telent pendukung. Keempat kostum tersebut mengisyaratkan perkembangan karakter sebagai penyangga narasi kampanye lingkungan, pelestarian budaya dan ingat pada asal-usul atau leluhur [9].



Gambar 6. Reka kostum penari penyangga narasi sampah plastik, tridatu dan akar
[Sumber: Referensi [11]]



Gambar 7. Kostum alami penari penyangga narasi Bali era kerajaan
[Sumber: Referensi [11]]

3) *Lighting*

Tata cahaya pada video musik *Navicula-Kembali ke Akar* mengacu pada lokasi syuting yaitu *indoor* dan *outdoor*. Penggunaan *lighting* menerapkan *three point lighting* dengan *available light* (cahaya matahari) untuk *outdoor*. Sutradara menambahkan unsur *smoke* untuk memberi kesan magis dan artistik. Sutradara menganggap pencahayaan lebih dari iluminasi yang mengajak penonton melihat aksi dalam visual. Pencahayaan bagi sutradara digunakan sebagai alat menyampaikan makna tentang karakter kepada penonton, membantu menentukan latar suatu adegan atau menonjolkan perilaku tokoh-tokoh dalam video musik. Mendapatkan kualitas cahaya dalam adegan dapat dengan manipulasi intensitas dan arah cahaya. Suasana lampau cenderung menggunakan intensitas cahaya lebih gelap dibandingkan era kini yang intensitas cahaya lebih terang.

4) *Blocking/Figure Behaviour*

Ekspresi figur dan gerakannya juga menjadi elemen penting yang digubnakan sutradara untuk mendukung narasi serta mengembangkan kesatuan tematik visual[12]. Terdapat 2 ekspresi figur yang diperankan yaitu musisi dan penari. Musisi memainkan alat musik mengacu pada ekspresi wajah dan postur seorang musisi. Sesekali musisi memiliki gerak figure ikut dengan gerakan penari. Sedangkan figur penari bergerak mengikuti tempo lagu dengan pilihan koreografi patah-patah atau konsep tari skakatau, Tari Tri Datu dan koreofrafi lingkungan tari akar[9]. Dalam hal ini sutradara menyerahkan komposisi tari kepada koreografer ternama yaitu Jasmine Okubo. Figur bergerak mundur merupakan simbol untuk *flash back* agar ingat pada akar seni budaya. Penari berganti baju dari klasik ke balutan plastik mengandung makna bahwa dulu kondisi bumi Bali sangat bersih namun saat ini penuh dengan sampah plastik.



Gambar 8. Figur musisi ikut bergerak sesuai koreografi penari
[Sumber: Referensi [11]]

C. *Visual imagery* Video Musik Navicula-Kembali ke Akar

Visual imagery merupakan kemampuan untuk menciptakan kembali sensor dunia dalam kehadiran stimulus fisik. Terjadi dalam indra manusia khususnya visual. Representasi mementingkan tanggapan pembaca/penonton terhadap sebuah karya berdasarkan tangkapan panca indra. Dalam video musik 2 indra digunakan untuk representasi yaitu indra mata untuk visual dan telinga untuk suara lagu[13]. Guna mengkaji *visual imagery* khalayak terhadap video musik Navicula berjudul Kembali ke Akar, maka dilakuakn focus group discussion (FGD) yang menghadirkan mahasiswa, dosen dan masyarakat umum. Sebelum memberi tanggapan maka diputarkan terlebih dahulu video musik Kembali ke Akar. Hasil FGD ditemukan bahwa terdapat tiga adopsi oleh khalayak dalam memaknai isi media, antara lain[14]:

a. Posisi hegemonik-dominan (*dominant-hegemonic reading*)

penonton sejalan dengan kode-kode visual (yang didalamnya terkandung nilai-nilai, sikap, keyakinan, dan asumsi) dan secara penuh menerima makna yang disodorkan dan dikehendaki oleh sutradara. Berdasarkan *mise en scene* sutradara maka beberapa kode-kode dapat diterima khalayak sesuai dengan jabaran berikut:

Tabel 1. Posisi hegemonic-dominan khalayak
Tabel 1. [Sumber: Tim Peneliti, 2022]

NO	Kode <i>Mise en scene</i> sutradara	<i>Recreating image</i> khalayak	
1.	Setting: Pohon dengan akar besar dan kokoh yang mampu menopang batang menjulang tinggi;	<ul style="list-style-type: none"> Pohon berkesan dengan jari jemari sebagai simbol akar pohon. Era modernisasi pesan tidak boleh melupakan 	<ul style="list-style-type: none"> Kembali ke bumi Kembali ke akar yaitu seberapa

	<p>Blocking: pergerakan jari jemari simbol akar; Tema: untuk eling kepada identitas dan asal usul, juga ingat menjaga tradisi yang sudah diwariskan leluhur. Ditekankan bahwa manusia dengan beragam profesi dalam kehidupannya akan kembali melepas semua atribut atau peran di dunia modern untuk menuju identitas awal/asal-usulnya</p>	<p>tanah kelahiran kita. Mengingatkan pesan kepada pemuda untuk melestarikan kebudayaan tradisional. Ingat awal kita lahir dan tumbuh.</p>	<p>hebat, pintar tinggi ujung-ujungnya kembali ke asal-usul.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perubahan dunia kita karena moderisasi lupa pada ibu pertiwi.
	<p>Setting 3D: mewakili simbol-simbol sosial yang terjadi di masyarakat. Beberapa gambar 3D yang dipilih diantaranya balon udara, sayap, makanan, kehancuran dan kolam renang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visual bagus di kolam renang 	
	<p>Setting TPA: peradaban dan modernitas kita selama ini yang sangat banyak menghasilkan mudarat yaitu limbah dan sampah. Musik ini mengingatkan bahwa kemajuan teknologi sebisa mungkin untuk tidak menghasilkan sampah dan limbah yang merusak alam. Karena alam satu-satunya asset yang dimiliki Bali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pesan pencemaran alam dengan sampah menumpuk. • Lebih respek kepada lingkungan. Banyak sampah plastic, yang mencemari lingkungan. • Lagu untuk tidak mencemari lautan dengan plastik. 	

2.	Kostum	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi pesan dari simbol pakai sampah dan akar representasi bumi sekarang. • Sentilan kepada manusia mengenai lingkungan alam dengan menampilkan penari menggunakan sampah. 	
3.	<i>Lighting</i>	Tidak ada yang secara spesifik menilai lighting	
4.	<i>Blocking:</i> Figur bergerak mundur merupakan simbol untuk <i>flash back</i> agar ingat pada akar seni budaya	<ul style="list-style-type: none"> • Seseorang memakai seragam pilot berjalan mundur mengenakan pakain tradisional kembali ke masa lampau. Ingat tradisi terdahulu. • Pesan kembali ke akar digambarkan pada Robi awal menjadi pilot kemudian menghapus make up kembali ke busana awal. 	

Beberapa visual yang sutradara yang sejalan dengan imaji penonton terkait untuk ingat kepada asal-usul dan identitas budaya serta pesan untuk isu lingkungan agar tidak mencemari alam dengan sampah.



Gambar 9. Setting TPA Suwung simbolik sampah dan limbah yang merusak alam.
[Sumber: Referensi [11]]



Gambar 10. Blocking/Figure behavior bergerak mundur merupakan simbol untuk *flash back* agar ingat pada akar seni budaya.

[Sumber: Referensi [11]]

b. Posisi yang dinegosiasikan (*Negotiated reading*)

Penonton dalam batas-batas tertentu sejalan dengan kode-kode visual dan pada dasarnya menerima makna yang disodorkan sutradara namun memodifikasinya sedemikian rupa sehingga mencerminkan posisi dan minat-minat pribadinya. Berikut kajian modifikasi *image* yang dibentuk penonton:

Tabel 2. Posisi yang Dinegosiasikan
[Sumber: Tim Peneliti, 2022]

NO	<i>Mise en scene</i> sutradara	<i>Recreating image</i>
1.	Setting: Pohon dengan akar besar dan kokoh yang mampu menopang batang menjulang tinggi, untuk ingat kembali ke asal-usul.	5) Pohon besar dengan akar bermakna harus kuat untuk melawan pencemaran lingkungan.
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Kostum simbol unsur-unsur alam dalam kostum: pilot simbol udara, pemadam kebakaran simbol api, tentara simbol tanah, penyelam sebagai simbol air. • Kostum penari tri datu adalah tiga kekuatan entitas dalam agama Hindu 	6) Dari laut pakaian penyelam, binatang laut mengajak untuk stop mencemari lautan. 7) Kostum dan properti sangat kreatif. Variatif 4 personil mampu mengkreasikan setiap prosenil, ujung-ujungnya kembali ke semula yang tidak membedakan jabatan. <ul style="list-style-type: none"> • Ada sarkasme bahwa apa yang dilihat orang-orang dunia tdk sepeti pada media tv. • Set ruangan kelas dengan figur terbalik mengandung makna bahwa dunia terbalik dan sudah tidak wajar. • Adalah manusia sampah, bumi penuh dengan sampah hingga manusia menjadi sampah. • Kesan bermain musik di TPA dengan baju bagus di tempat ironis, bahwa kita manusia terlihat hidup baik-baik saja tapi sebenarnya tidak baik.
3.	<i>Lighting</i>	Tidak ada yang secara spesifik menyampaikan tentang tata cahaya
4.	<i>Blocking</i> : Figur bergerak mundur merupakan simbol untuk <i>flash back</i> agar ingat pada akar seni budaya	<ul style="list-style-type: none"> • Berjalan mundur membuka baju bermakna bahwa kita kembali lagi telanjang yaitu kembali ke nol. • Ekploratif mengangkat adegan kegiatan yang jarang membuat video klip pada umumnya.

Visual imagery penonton berkembang hingga imajinasi mereka dimodifikasi menjadi kode-kode baru namun tidak jauh keluar dari konteks yang dirancang sutradara. Beberapa visual yang dimodifikasi penonton adalah:



Gambar 11. Modifikasi penonton bahwa kostum dan koreografi penari tri datu yang berarti kekuatan, menjadi dunia ini terbalik dan sudah tidak wajar
[Sumber: Referensi [11]]



Gambar 12. Modifikasi penonton bahwa apa yang dilihat orang-orang dunia tdk seperti indahnya pada media tv
[Sumber: Referensi [11]]

c. Posisi oposisional (*Opositional 'counter' hegemonic reading*)

Penonton tidak sejalan dengan kode-kode visual dan menolak makna atau pembacaan yang disodorkan, dan kemudian menentukan frame alternatif sendiri dalam menginterpretasikan pesan.

Tabel 3. Posisi Oposisional
[Sumber: Tim Peneliti, 2022]

NO	<i>Mise en scene</i> sutradara	<i>Recreating image</i>
1.	Setting	<ul style="list-style-type: none"> Secara keseluruhan klip lebih banyak simbol dan ada beberapa membingungkan, visual tangan-tangan dipohon membingungkan. Tidak masuk imajinasi kenapa ada penari pakai sampah, dan syuting di tempat sampah.
2.	Kostum	
3.	Lighting	
4.	Blocking	

		<ul style="list-style-type: none"> • Video klip tidak banyak memberi visual akar, lebih banyak tentang dunia penuh sampah. Kembali bukan ke akar tapi ke tanah. • Video musik tersebut tidak ada jeda untuk berfikir. Loncatan setiap visual membuat masalah tidak pernah berhenti dan tidak pernah lega. Hal tersebut memunculkan kebingungan. • Robi yang menggunakan seragam, bahwa, penyelam main gitar dan ada di daratan memberi kesan seseorang yang berseragam harus peduli pada lingkungan apapun profesinya tetap peduli lingkungan. Video klip ini mengajak masyarakat segala profesi harus tetap ingat menjaga lingkungan. • Setting alami pohon sangat artistik dengan hadirnya buta kala bergentayangan. Artinya ada penjaga alam Bali skala niskala. • Eskavator yang muncul memberi pesan harus ada kontrol terhadap segala aturan yang berlaku. • Masyarakat umum sulit untuk memahami makna simbolik dalam video musik ini. Video klip ini membuat kita berfikir kritis karena sarat pesan.
--	--	---

Beberapa *recreating image* khalayak terhadap video musik ini berbeda pandangan dengan sutradara yaitu visual simbolik terlalu padat sehingga membingungkan penonton terutama masyarakat awam. Kostum yang digunakan sebagai gambaran unsure-unsur alam (api, air, udara, dan tanah) justru *recreate* sebagai kritikan terhadap elit untuk peduli terhadap lingkungan dan alam. Konsep tridatu dalam tari sama sekali tidak ditangkap pesannya oleh penonton. Berikut beberapa visual yang oposisi dengan imaji penonton:



Gambar 13. Oposisi penonton bahwa visual tari adalah buta kala
[Sumber: Referensi [11]]



Gambar 14. Oposisi penonton tidak mendapat pesan tri datu dalam tarian
[Sumber: Referensi [11]]



Gambar 15. Oposisi penonton bahwa para elit melalui seragam yang digunakan untuk turut
terjun menjaga alam
[Sumber: Referensi [11]]

SIMPULAN

Video musik Navicula yang berjudul Kembali ke Akar telah mampu mempengaruhi resepsi audiens dengan tumpukan simbol didalamnya. Pesan untuk melepas semua atribut atau peran kita di dunia modern ini, untuk menuju identitas/asal-usul kita dan ingat pada akar budaya kita yang diwariskan oleh leluhur. Kembali ke akar jada berpesan untuk melestarikan local wisdom dan memperbaiki apa yang perlu diperbaiki guna mendukung Nation Branding Indonesia. Setting lokasi pada 3 tempat yaitu Tabanan, TPA Suwung dan Museum 3D Renon menguatkan narasi pesan yang ingin disampaikan sutradara. Vokalis Navicula Robi yang juga sebagai aktivis lingkungan memiliki positioning kuat dalam video musik ini, terutama visual di TPS Suwung. Kembali ke Akar mengingatkan untuk tidak merusak alam dengan tumpukan sampah terutama sampah plastik. Navicula tetap konsisten menyerukan kampanye isu social dan lingkungan melalui musik baik skala local, nasional dan internasional.

Melalui komunikasi lingkungan yaitu menggunakan lingkungan sebagai bagian dari unsure-unsur mise en scene maka kampanye pesan lingkungan dan social dapat tersampaikan. Komunikasi lingkungan yang dibangun dalam video musiknya memberi pengaruh terhadap *visual imagery* penonton. Secara keseluruhan khalayak tidak semata-mata pasif, namun mereka sebagai agen kultural (cultural agent) justru memiliki kuasa tersendiri dalam hal menghasilkan makna dari berbagai wacana yang ditawarkan dalam video musik Kembali ke Akar. Makna yang diusung video musik bersifat terbuka atau polysemic dan bahkan bisa ditanggapi secara opositif oleh khalayak.

Terdapat tiga posisi *visual imagery* penonton terhadap video musik Navicula berjudul Kembali ke Akar yaitu posisi hegemonic-dominan, negosiasi dan oposisional. Beberapa visual yang sutradara yang sejalan dengan imaji penonton terkait untuk ingat kepada asal-usul dan identitas budaya serta pesan untuk isu lingkungan agar tidak mencemari alam dengan sampah. Pesan-pesan yang disampaikan sutradara, merupakan gabungan dari berbagai tanda yang kompleks, dimana sebuah 'preferred reading' telah ditentukan, tetapi masih memiliki potensi diterima dengan cara yang berbeda dengan bagaimana pesan itu dikirimkan. Cukup banyak perubahan makna dari imaji penonton yang dinegosiasikan (Negotiated reading), diantaranya modifikasi penonton bahwa kostum dan koreografi penari tri datu yang berarti kekuatan, menjadi dunia ini terbalik dan sudah tidak wajar. Modifikasi penonton juga muncul pada adegan musisi di dalam box tv yang

dimaknai bahwa apa yang dilihat orang-orang dunia tdk sepeti indahnya pada media tv. Sementara posisi oposisional (Opositional 'counter' hegemonic reading) yaitu penonton tidak sejalan dengan kode-kode visual dan menolak makna atau pembacaan yang disodorkan, dan kemudian menentukan frame alternatif sendiri dalam menginterpretasikan pesan. Bagi khalayak banyaknya simbol visual dalam video musik ini justru membingungkan khalayak. Inti pesan untuk inggat terhadap jati diri dan warisan budaya tidak banyak diketahui penonton. Justru penonton terkesan pada visual setting TPA yang berpesan menjaga alam dari tumpukan sampah khususnya plastik. Pengamatan penonton pada visual lebih tertuju pada setting tempat, kostum dan sedikit membahas adegan. Tanggapan tentang lighting tidak mendapat tanggapan spesifik dari penonton. Oposisi lainnya adalah pengamatan kostum yang digunakan para musisi menyimpang dari maksud sutradara, yaitu unsure-unsur alam menjadi simbol elit oleh penonton. Secara keseluruhan menurut penonton video musik ini bagus dan keren karena memunculkan tari sebagai simbol gerak, dengan looks dan warna yang bagus dengan sudut pandang *frog eye* yang member kesan berada pada posisi sebagai akar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Music video in its contexts: popular music and post-modernism in the 1980s," *Camb. Univ. Press*, Nov. 2008.
- [2] J. A. Nafie, "Pemaknaan Profesi Perempuan Dalam Video Musik Lokal Di Nusa Tenggara Timur," *J. Communio J. Jur. Ilmu Komun.*, vol. 9, no. 1, Art. no. 1, Jul. 2020, doi: 10.35508/jikom.v9i1.2311.
- [3] S. I. Donaldson, A. Dormanesh, P. Escobedo, A. Majmundar, M. Kirkpatrick, and J. PatrickAllem, "The impact of e-cigarette product placement in music videos on susceptibility to use e-cigarettes among young adults: An experimental investigation," vol. Volume 130, July 2022, pp. 107–307, Jul. 2022.
- [4] T. detikBali, "Navicula Rilis Single 'Kembali ke Akar', Gurih dan Magis!," *detikbali*. <https://www.detik.com/bali/berita/d-6088336/navicula-rilis-single-kembali-ke-akar-gurih-dan-magis> (accessed Aug. 05, 2022).
- [5] "Luncurkan Klip 'Kembali ke Akar', Navicula Eksplorasi Pohon Tua di Tabanan," *kumparan*. <https://kumparan.com/kanalbali/luncurkan-klip-kembali-ke-akar-navicula-eksplorasi-pohon-tua-di-tabanan-1yDd3BMLtm5> (accessed Aug. 05, 2022).
- [6] D. T. Ardianto and B. Riyanto, "Film Tari; Sebuah Hibridasi Seni Tari, Teknologi Sinema, dan Media Baru," *Mudra J. Seni Budaya*, vol. 35, no. 1, Art. no. 1, May 2020, doi: 10.31091/mudra.v35i1.856.
- [7] S. Hudoyo, "REPRESENTASI DESA DALAM FILM-TARI â€œDONGENG DARI DIRAHâ€œ Analisis Semiotika Barthesian," *Capture J. Seni Media Rekam*, vol. 3, no. 1, Art. no. 1, 2011, doi: 10.33153/capture.v3i1.659.
- [8] C. Lin, M. Yeh, and L. Shams, "Subliminal audio-visual temporal congruency in music videos enhances perceptual pleasure," *Neurosci. Lett.*, vol. 77, 2022, [Online]. Available: <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S030439402200180X?token=44E6DDEB1E>

- 14B8C309713ADEA26E2F70D57B0011867F6B1CDF98E06885FBCCF11B20BEA95D4EB
58F71618DE2C9B31918&originRegion=eu-west-1&originCreation=20220805075639
- [9] D. Ranuh, "Wawancara langsung dengan Sutradara Dibal Ranuh dari KITAPOLENG," Jul. 28, 2022.
- [10] G. Lathrop and D. O. Sutton, "ELEMENTS of MISE-EN-SCENE," p. 7.
- [11] *Navicula - Kembali ke Akar*, (Jun. 10, 2022). Accessed: Aug. 06, 2022. [Online Video]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=UqIDBE0NYio>
- [12] N. L. Susanthi and I. K. A. Wirawan, "MISE EN SCENE PADA FILM GUNDALA," p. 135.
- [13] N. L. Susanthi, "REPRESENTASI NILAI KEPAHLAWANAN DALAM FILM 'DOEA TANDA CINTA,'" *TIK ISI Denpasar*, [Online]. Available: [file:///C:/Users/admin/Downloads/5.%20Representasi%20Nilai%20Kepahlawanan%20Dalam%20Film%20Doea%20Tanda%20Cinta%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/admin/Downloads/5.%20Representasi%20Nilai%20Kepahlawanan%20Dalam%20Film%20Doea%20Tanda%20Cinta%20(1).pdf)
- [14] M. A. Morrison, *Teori Komunikasi Massa : Media, Budaya dan Masyarakat*. : Bogor: PT Ghalia Indonesia, 2010.