

PENERAPAN ARTISTIK PADA INTERAKSI KARAKTER TERHADAP RUANG MENGUNAKAN SHOT TOP DOWN DALAM MUSIC VIDEO BIN IDRIS DI EPI PRODUCTION

Putu Kenta Menggala Ruspa¹, I Nyoman Payuyasa², I Made Denny Chrisna Putra³

1Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

2 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

3 Program Studi Desain Program Magister, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali,
Indonesia

kentamenggala@gmail.com¹ payuyasa@isi-dps.ac.id², dennychrisna@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Agustus, 2023
Accepted : Agustus, 2023
Publish online : November,
2023

ABSTRACT

The production of Bin Idris' music video work "Inside A Room" was created with the aim of further developing the creative world, especially in the audio-visual field, one of which is music video. . The impact of the digital era is the emergence of social media and increasingly developing technology, creating an environment with creativity, intelligent use of technology, and rich visual language. Music videos are a unique medium for informing us about changing forms of mainstream popular culture. In making a music video, of course, there are many important elements that are designed before the production process, one of these important elements is artistic. Artistic or set designers sketch their designs or arrange designs and creations such as, dioramas, collages, and design boards with various elements such as textures, fabrics, objects, etc. Design or artistic set is a visual language to convey certain meanings or emotions according to the initial concept made. Anything that appears on a visual other than characters is called a property , or props. Set props such as furniture and decorations are types of items that complete the set and should form part of the set design.

Keyword : music video, set, element

ABSTRAK

Produksi karya musik video Bin Idris "Inside A Room" diciptakan dengan tujuan mengembangkan lagi dunia kreatif terutama pada bidang audio visual salah satunya adalah musik video. . Dampak era digital munculnya media sosial dan teknologi yang semakin berkembang membuat lingkungan dengan kreativitas, penggunaan teknologi yang cerdas, dan bahasa visual yang kaya. Musik video merupakan media yang secara unik untuk memberi tahu kita tentang perubahan bentuk budaya populer arus utama. Dalam pembuatan sebuah musik video tentunya banyak elemen penting yang dirancang sebelum proses produksi, salah satu elemen penting tersebut adalah artistik. Artistik atau perancang set membuat sketsa desain mereka atau menyusun desain dan kreasi seperti, diorama, kolase, dan papan desain dengan berbagai elemen seperti tekstur, kain, objek, dll. Set desain atau artistik merupakan bahasa visual untuk menyampaikan makna atau emosi tertentu sesuai dengan konsep awal yang dibuat. Semua hal yang muncul di visual selain karakter disebut properti , itu alat peraga. Alat peraga set seperti furnitur, dan dekorasi adalah jenis barang yang melengkapi set dan harus menjadi bagian dari desain set.

Kata Kunci : musik video, set, elemen

PENDAHULUAN

Istilah audio visual dapat merujuk pada karya dengan komponen suara dan visual. Media seperti musik video, film, program televisi adalah contoh presentasi audiovisual. Begitu media audiovisual muncul, itu menjadi bagian dari kehidupan sehari – hari masyarakat dalam beberapa decade. Charles Wheatstone mereproduksi suara dalam kotak suara primitive / mikrofon pertama (1821). Media audiovisual merupakan media yang paling mudah untuk memberikan suatu informasi seperti tentang politik, seni, masalah sosial, dan aspek budaya. Film dan dokumenter juga merupakan komponen penting yang memberikan representasi artistik dari berbagai realitas masalah sosial dan budaya.

Industri musik video dapat dibagi menjadi periode “pre-MTV dan “Post-MTV”. Musik video modern yang kita kenal sekarang muncul Ketika saluran televisi musik 24 jam MTV diluncurkan pada tahun 1981. Banyak hal berubah pada tahun 2005 ketika situs web berbagi video Amerika YouTube memulai debutnya. Industri video musik dihidupkan Kembali pada tahun itu, dan sejak itu berkembang semakin kuat. Dengan kebangkitannya, munculah penempatan produk. Dunia branding dan periklanan meresap ke dalam musik video. Dampak era digital munculnya media sosial dan teknologi yang semakin berkembang membuat lingkungan dengan kreativitas, penggunaan teknologi yang cerdas, dan Bahasa visual yang kaya. Musik video merupakan media yang secara unik untuk memberi tahu kita tentang perubahan bentuk budaya populer arus utama.

Dibalik sebuah audiovisual artistik merupakan salah satu komponen yang penting. Dalam sebuah produksi banyak komponen yang kompleks, termasuk kostum, tata rias, dan desain set. Desain set adalah salah satu elemen kompleks dari sebuah produksi. Desain set dapat digunakan untuk banyak hal yang berbeda seperti dalam produksi teater langsung, film dan televisi, dan bahkan pertunjukan langsung, seperti konser, bahkan pernikahan dan pesta. Saat mempelajari tentang set, salah satu hal terpenting yang harus diperhatikan adalah contoh desain set. *Desainer set serint* membuat sketsa desain mereka atau menyusun desain dan kreasi seperti, diorama, kolase, dan papan desain dengan berbagai elemen seperti tekstur, kain, objek, dll. Pada abad ke-20 Adolf Appia seorang desainer set terkenal menciptakan standar baru desain set menggunakan alat peraga representasional untuk melambangkan set yang terisi penuh tanpa memadati panggung. Perancang set merasakan periode waktu, elemen visual apa yang menyampaikan rasa terbaik dan aspek lain yang diperlukan untuk memberi penonton ilusi penuh karakter nyata di tempat nyata.

Dalam proyek MBKM ini penulis memilih EPI Production sebagai mitra Kerjasama dalam pembuatan karya musik video. Epi Production merupakan salah satu studio penyedia jasa kreatif yang berada di daerah Sanur Kauh, Denpasar, dimana studio ini berdiri pada tahun 2020, tepatnya di bulan Desember. EPI Production dalam tahun belakangan ini sudah banyak mengerjakan musik video, dokumenter, dokumentasi live session, dll. Kebanyakan proyek yang sudah dikerjakan EPI Production berhubungan dengan musik, baik dari musik video maupun rilisan digital seperti desain cover dan foto band.

Dari pemilihan musisi tersebut tercipta konsep yang didasari dari cara bertutur musisi tersebut kedalam lagu sehingga pemilihan konsep shot top down dirasa cocok dan relevan. Pada konsep yang sudah dibuat penulis ingin menonjolkan penataan set desain dan agar terlihat lebih jelas secara keseluruhan ruangan hanya dengan satu shot dari sisi atas. Penggambaran interaksi antara karakter dengan ruangan akan terlihat jelas dengan sudut pandang tersebut. Diharapkan penerapan shot top down dalam musik video Bin Idris ini dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan rancangan konsep dan dapat merepresentasikan makna dari lagu Bin Idris.

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Musik video awalnya dimulai sebagai film promosi yang dibuat oleh departemen publisitas label musik dan tim. Musik video dirancang untuk menangkap esensi pertunjukan audio dan menafsirkannya secara visual. Beberapa musik video khususnya yang di buat selama tahun 80-an, mengikuti jalur yang relative linier, kebanyakan menggabungkan pengambilan gambar terhadap band yang sedang tampil. Musik video mampu merepresentasikan makna dari sebuah musik secara visual menjadi elemen utama yang kuat dalam menyampaikan setiap bait lirik pada musik tersebut. Salah satu cara untuk mewujudkan visual yang terfokus kepada suatu ruangan dan isi didalamnya adalah menggunakan top down shot. Shot ini nantinya memperlihatkan keseluruhan ruang pada visual, tata letak karakter dan benda disekitarnya akan terlihat lebih jelas. Perspektif ini yang ingin penulis sampaikan kepada penonton, bagaimana perspektif seseorang jika dilihat dari sudut pandang atas. Shot ini juga dinamai *shot overhead* biasanya *shot* ini digunakan untuk menangkap detail dalam sebuah adegan, pembuat film sering menggunakan shot ini untuk mengisolasi dan memberi makna pada detail tersebut. Shot ini juga menjadi alasan praktis yang sering digunakan, ini hanyalah perspektif termudah dan lebih logis untuk mengabadikan momen.

Dalam buku dari Lucy Fischer *"Art Direction & Production Design"* Polly Platt mengatakan bahwa desain produksi akan selalu diam, tanpa tanda jasa, dan salah satu aspek terpenting dalam pembuatan film. Dalam buku ini juga menyatakan bahwa desainer produksi adalah seni dari latar, karakter, dan cerita yang spesifik dan menentukan melalui artikulasi set, alat peraga, dan kostum. Desainer produksi terus beroperasi dalam parameter yang sudah dikenalnya. Desainer produksi membuat semacam perancah visual, yang ditentukan oleh warna, cahaya, tekstur, dan kontras. Di era analog, desain produksi mengikuti proses berurutan. Rancangan desainer dibuat sketsanya, diikuti dengan pembuatan set dan kostum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data/hasil

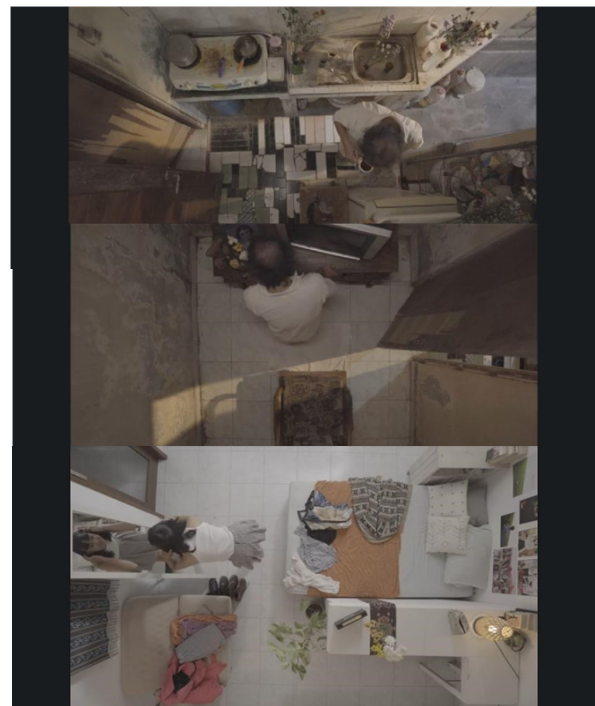
Dalam proses penciptaan musik video yang dirancang ada beberapa tahapan dan penyusunan ide yang dilandasi dari melakukan diskusi bersama musisi dan teman mitra sehingga menghasilkan sebuah konsep ide cerita yang dapat di tetapkan. Referensi visual dan cerita juga penting dalam membangun struktur konsep. Beberapa referensi yang digunakan dalam perancangan ide musik video ini dibagi dalam dua unsur yaitu referensi umum dari pembentukan konsep dan ide dasar yang mencakup cara bertutur, warna, konsep alur cerita. Sedangkan konsep yang kedua adalah konsep penataan artistik, yang dimana referensi ini nantinya menjadi acuan dalam penataan properti, komposisi antara karakter dan benda disekitarnya. Setiap bagian memiliki referensi masing – masing dan saling mewakili suasana dari tiap karakter. Tema yang mendasari perancangan setnya adalah *"Mind, Body-Soul, Spirit"*, yang nantinya setiap karakter akan mewakili tiap katanya. Dalam perancangan set, disini penulis mencari referensi di Pinterest, platform ini merupakan sebuah platform pencarian untuk segala keperluan kreatif. Dalam musik video ini, penulis mencari referensi set sesuai dengan kepribadian karakter. Karakter pertama mewakili tema sebagai *Mind* yang dimana karakter ini memiliki keterikatan antara pikiran dengan dunianya. Diperankan oleh seorang pria tua yang hidup sendirian, pemilihan ruang dan peletakan benda yang masih berantakan dan tembok ruang yang sudah mulai rapuh untuk merepresentasikan kesendirian dari karakter. Pada produksi ini menggunakan medium dan media yaitu, karya audio visual dalam bentuk musik video dengan menggunakan kamera digital mirrorless yang berformat *fullframe* dengan format XAVCS 1080p 25FPS dengan colour depth 8 bit 4:2:0. Sedangkan media yang akan di tampilkan yaitu dengan output gambar berwarna dengan aspect ratio 16:9 berformat MP4. Pemilihan format ini

dirasa cocok karena format ini sangat lumrah bisa di tampilkan dan di distribusikan dimana saja dengan mudah.

Pembahasan

Sebuah ide terbentuk dari cara berfikir dan pengalaman pribadi yang dirasakan penulis dalam mengamati sesuatu hal. Dari sebuah dasar ide tersebut akan berkembang muncul gagasan yang timbul dan tercampur oleh berbagai pikiran dari saling tukar pikiran antara satu dengan yang lainnya. Dalam pembuatan konsep pada karya musik video ini merupakan dari hasil pencarian referensi, mengamati setiap lagu dari musisi, diskusi bersama tim kreatif. Peran musisi pada pembuatan konsep musik video juga cukup penting, namun disini musisi memberikan kebebasan dalam pembuatan konsep, musisi mengatakan bahwa bagaimana cara piker kita dalam menginterpretasikan makna dari setiap lagu yang dibuat oleh Bin Idris.

1. Konsep Artistik



Gambar 1. Stillshot Inside A room
Sumber :Dokumentasi pribadi,2022

Dalam musik video ini memiliki 3 suasana yang berbeda yang akan mewakili setiap karakter. Karakter pertama akan diperankan oleh seorang pria tua yang hidup sendirian, ia selalu mengawali pagi harinya dengan minum kopi dan menonton televisi. Dalam bagian ini, penulis menata ruang agar terlihat berantakan dan tidak terurus, tembok yang sudah mulai rapuh untuk menekankan suasana kesendirian pada karakter. Di bagian kedua akan diperankan oleh karakter wanita muda yang masih

memiliki semangat dalam menjalani harinya, disini penulis menggambarkan suasana ruangan yang ceria dan bahagia. Karakter ketiga akan mewakili koneksi antara manusia dengan alam, dalam musik video ini wanita ini akan digambarkan seperti seorang ibu yang menjaga anaknya. Pembentukan konsep musik video ini di tentukan dari benang merah umum yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Dengan berpacu pada konsep dasar dan tema utama yang sudah di tetapkan pembentukan dari masing – masing musik video akan lebih mudah.

a. *Inside A Room*

Inside A Room merupakan lagu Bin Idris yang cukup sederhana karena hanya melantunkan nada gitar dan siulan tanpa adanya lirik. Bin Idris sendiri mengatakan bahwa lagu ini ia ciptakan bahwa bagaimana kesehariannya dalam berkegiatan sehari – hari di dalam sebuah ruangan. Musik video ini tiap karakternya akan mewakili “Mind, BodySoul, Spirit” sebagai tema utamanya. “Body” akan lebih memperlihatkan sisi manusia secara duniawai, “Mind-Soul” akan mewakili bagaimana pikiran dan jiwa manusia dalam menjalani hidup, dan “Spirit” yang akan mewakili hubungan antara manusia dengan alam. Dari lagunya yang sederhana membuat penulis juga ingin membawa kesan sederhana kedalam bentuk visual yang memperlihatkan tiga karakter berbeda melakukan aktivitas biasanya di dalam sebuah ruangan dengan pengambilan gambar sepenuhnya melalui sudut pandang atas. Disini penulis menunjukkan bagaimana perspektif seseorang melakukan sebuah aktivitas namun dilihat dari sudut pandang atas dan memperlihatkan interaksi manusia dengan ruang dan benda – benda di sekitarnya.

b. *An Invisible Bridge Above The Ocean*

Dibalik lagu "An Invisible Bridge Above The Ocean" ini Bin Idris membuat lagu ini sebagai bentuk tributnya terhadap Studio Ghibli yang berhenti memproduksi film dikarenakan pensiunnya Hayao Miyazaki. Di lagu ini Bin Idris mencoba merepresentasikan seluruh perjuangan Hayao Miyazaki bersama Ghibli Studio dan berusaha untuk membahasakan dengan nada, perasaan - perasaan yang kerap muncul dari sisi penonton ketika menyimak karya - karya Studio Ghibli. Menceritakan tentang Sena (32th) seorang pegawai kantor, hari itu sudah petang ia duduk di ruang tamu sambil menggunakan pakaian kantornya. Ia duduk di sofa dan menyalakan televisi sambil melihat ponselnya, tidak sengaja terlintas di halaman website ada berita bahwa animator dan pembuat film Jepang, Hayao Miyazaki menyatakan pensiun. Sena merasa murung dan sedih karena salah satu idolanya tidak lagi memproduksi karya - karya yang hebat. Masa remaja Sena dipenuhi dengan koleksi - koleksi DVD,

Poster - poster anime dari Studio Ghibli. Ia beranjak dari sofanya dan masuk kedalam gudang mengambil semua koleksi Ghibli yang ia tinggalkan setelah menikah, Ia kembali ke sofa dan memutar ulang semua DVD yang ia miliki sampai hari berganti.

c. *Invisible Bridge Above The Ocean*

Membuat kesan nostalgia akan karya - karya dan nuansa yang pernah diberikan Studio Ghibli. Hayao Miyazaki sebagai salah satu animatonya merupakan seorang yang menginspirasi. Saya sendiri merasa bahwa karya - karya dari Studio Ghibli merupakan karya yang otentik dan memiliki ciri khasnya tersendiri, sama seperti lagu yang Bin Idris buat sebagai bentuk tributnya terhadap Hayao Miyazaki. Lagu ini saya rasa memiliki keontektikan dan ciri khasnya Haikal Azizi (Bin Idris) dalam menuangkan isi kepalanya kedalam bentuk nada - nada yang harmonis. Di balik lagu ini yang dibuat sebagai bentuk tribut, saya ingin menghadirkan nuansa hangat, kenangan, memori. Interaksi antara karakter dengan ruangan dimana masa remaja yang ia lalui dengan menyaksikan film - film karya Ghibli, dan memutarnya kembali ke masa sekarang. Dalam pengambilan shot pada musik video ini akan menggunakan shot Top-Down untuk memfokuskan interaksi antara karakter dengan ruang dan benda disekitarnya. Saya ingin menunjukan perspektif seseorang dari atas dan bagaimana sudut pandang seseorang jika terlihat dari atas dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam penggunaan cahaya disini saya ingin suasana yang hening di petang hari hanya di temani cahaya bias lampu dari luar rumah dan cahaya lampu hias di dalam ruangan dan sumber cahaya dari televisi yang menyala untuk menekankan bahwa hari sudah petang.

a. *Poster Inside A Room*



Gambar 2. Poster *Inside A room*
Sumber :Dokumentasi pribadi,2022

b. Informasi Teknis *Inside A Room*

Judul : *Inside A Room*
Musisi : Bin Idris
Durasi : 3 Menit 7 detik
Jenis Karya : Music Video
Produksi : EPI Production

Sinopsis *Inside A Room*

Tentang 3 karakter dengan latar belakang yang berbeda, yang kesehariannya melakukan aktivitas yang berbeda. Masing- masing karakter dari usia yang berbeda, memperlihatkan perspektif manusia seutuhnya Ketika melakukan aktivitas di dalam ruangan.

2. Estetika Karya

Pada karya musik video ini peran penata artistik dalam menentukan estetika sebuah ruangan, dan penata artistik merupakan salah satu peran penting dalam sebuah pembuatan musik video karena penata artistik lah yang menyulap ruangan yang sesuai dengan konsep yang diinginkan sebelum nantinya divisualkan kedalam kamera. Perancang set menentukan segala aspek yang akan tampil di dalam kamera, perancang set akan memikirkan warna, jenis benda, pakaian, dan juga interior ruangan agar semua itu bisa sesuai dengan konsep awal yang sudah di rancang. Suatu estetika pasti akan terlihat dengan bagaimana penata artistik itu bekerja dan menampilkan apa yang bisa dikerjakan semaksimal mungkin. Dalam karya audio visual, estetika dinilai dari apa yang di lihat dan apa yang di dengar dari karya tersebut. Dalam sudut pandang sebagai sutradara dan perancang artistik estetika didalamnya yaitu bagaimana seorang perancang artistik dapat merasakan dan bisa membahasakan makna dari lagu kedalam bentuk visual. Dengan pemilihan properti, warna yang akan membangun suasana tertentu adalah tugas dari perancang artistik untuk membangun estetika visualnya. Selain itu perancang artistik juga berperan untuk menentukan pakaian yang akan dikenakan karakter karena pakaian akan mencerminkan sifat dan kepribadian tertentu bagi yang memakainya.

3. Keotentikan Karya

Dilihat dari makna dalam sebuah karya memiliki cara bertutur dan penyampaian pesan nya tersendiri dan tidak bisa di samakan dengan karya yang lain. Otentik dalam konteks ini bagaimana sebuah karya tersebut memiliki originalitas di dalamnya. Keaslian dari karya tersebut dapat dilihat dari bagaimana inovasi baru dan cara tutur yang baru dalam menyampaikan pesan dari sebuah karya tersebut.

Tidak dapat di pungkiri pembuatan suatu karya tidak ada yang sepenuhnya original, namun dalam hal itu berpatokan terhadap referensi yang ada. Namun dalam pemilihan referensi tersebut bagaimana langkah kita dalam mencerna dari poin yang ada pada referensi tersebut dan menuangkannya pada karya baru yang di buat.

SIMPULAN

Proses penciptaan yang di rancang mampu membuat penulis menjalankan tugas dan menyelesaikannya secara baik. Melalui proses yang cukup lama namun membuahkan hasil yang memuaskan, terlebih lagi bisa berkolaborasi bersama musisi yang sudah mendengar lagunya sejak lama, dan bisa membuatkan musik video untuk salah satu lagunya. Pengalaman dan pembelajaran yang di dapat bersama kerabat kerja merupakan poin penting dari pembuatan karya ini, karena saling membantu dan saling tukar pikiran dalam pembuatan konsep.

DAFTAR PUSTAKA

- Fischer, Lucy. 2015. *Art Direction and Production Design*. London : Rutgers University Press
- Lancaster, Kurt. 1967-author. *Basic Cinematography, A Creative Guide to Visual Storytelling*. London ; New York ; Routledge
- Gina Arnold, Daniel Cookney, Kirsty Fairclough, Michael Goddard. 2017. *Music/Video: Histories, Aesthetics, Media*. Amerika : Bloomsbury Publishing USA
- Kocher, Macreeedy. 2013. *History & Evolution, Audio Visual Communication*.
<https://prezi.com/vkpv8w1xcosh/history-evolution-audio-visual-communication/?fallback=1>. Diakses pada 25 Desember 2022
- Patricia Reese, Sunday Moulton, Jenna Clayton. 2022. *Set Design Process and History*.
<https://study.com/learn/lesson/set-design-overview-history-process.html>. Diakses pada 25 Desember 2022
- Lannom, SC. 2020. *The Overhead Shot : Creative Examples of Camera Angles*.
<https://www.studiobinder.com/blog/overhead-shot-bird-eye-view/>. Diakses pada 26 Desember 2022