

PENERAPAN KONSEP REPRESENTASI PADA *MUSIC VIDEO* TINKERBELLE BALI DI DEWATLANTIS STUDIO

Ida bagus Putu Bayu Krisnanda¹, I Wayan Suardana², Gede Pasek Putra Adnyana Yasa³

^{1,3} Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

² Program Studi Desain Program Magister, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

e-mail: bayucapricon888@gmail.com¹, suar.tulu63@gmail.com², gedepasek@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received: January, 2023

Accepted: March, 2023

Publish online: March,
2023

ABSTRACT

Tinkerbelle Bali's music video has a goal to become an audio-visual work that has very strong value and has an impact on the wider community. It is hoped that the stigma of metal bands that is still bad can provide space for the Tinkerbelle band to be able to speak and communicate through music videos that apply the concept of representation in order to interpret the harmony of music and lyrics into visual images that can be enjoyed by people from all walks of life. The music video created by the author is able to become an important part for Tinkerbelle Bali in pursuing existence in the world of the music industry. This work is based on research and observations on the genre chosen by the Tinkerbelle Band in order to understand and understand the meaning of every melody and lyrics that are created. The method used is representation in the application of semiotics which is supported by the concept of mise en scene so as to create a new interpretation of how metal music communicates through songs. This trilogy music video work applies signs and symbols as semiotics which are poured into various elements of mise en scene. The concept of directing representation is very commonly created but its application uses hard, abstract elements in the metal music genre to be watched by the general public without exception for people who do not have an interest in metal music so that the writer is able to present a very unique and entertaining show for the audience. Public.

Keywords: Representation, Music video, Metal, semiotics.

ABSTRAK

Musik video Tinkerbelle Bali memiliki tujuan untuk dapat menjadi karya audio visual yang memiliki nilai yang sangat kuat dan berdampak bagi masyarakat luas. Stigma band metal yang masih buruk diharapkan dapat memberi ruang untuk Tinkerbelle band agar dapat bersuara dan berkomunikasi melalui musik video yang menerapkan konsep representasi agar dapat menafsirkan harmoni musik dan lirik menjadi gambar visual yang dapat dinikmati oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Musik video yang diciptakan penulis mampu menjadi bagian penting bagi Tinkerbelle Bali dalam mengejar eksistensi di dunia industri musik. Karya ini didasari oleh riset dan observasi pada genre yang dipilih oleh Tinkerbelle Band agar dapat memahami dan mengerti makna dari setiap lantunan nada dan lirik yang diciptakan. Metode yang digunakan adalah representasi dalam penerapan semiotika yang didukung oleh konsep *mise en scene* sehingga mampu menciptakan tafsiran baru tentang bagaimana musik metal berkomunikasi melalui lagu. Karya *trilogy music video* ini, menerapkan tanda-tanda serta simbol sebagai semiotika yang dituangkan pada berbagai unsur *mise en scene*. Konsep penyutradaraan representasi sangat umum diciptakan namun penerapannya yang menggunakan unsur-unsur keras, abstrak yang ada pada musik bergenre metal untuk dapat ditonton oleh masyarakat umum tanpa terkecuali masyarakat yang tidak memiliki minat pada musik metal sehingga penulis mampu untuk menyuguhkan tayangan yang sangat unik dan menghibur bagi masyarakat.

Kata Kunci : Representasi, Musik video, Metal, semiotika.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman digitalisasi sangat cepat, mulai dari cara masyarakat mencari informasi ataupun hiburan dibandingkan dengan zaman dulu. Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini masyarakat sangat dipermudah dalam menjangkau informasi khususnya pada dunia hiburan, masyarakat dengan sangat cepat bisa mengakses dan menikmatinya. Salah satu contoh media audio visual yaitu video musik. Musik sudah ada sejak zaman lampau, musik merupakan puisi yang dinyanyikan dan juga sebagai media penyampaian pesan dalam isi liriknya. Melalui musik seorang musisi bisa mengungkapkan isi hati atau keresahannya. Musik bisa dengan sangat mudah dinikmati dan diakses pada media elektronik seperti smartphone sehingga banyak orang yang bisa menikmati musik sebagai sarana hiburan. Berbeda seperti zaman dahulu seseorang mengakses musik harus membeli piringan hitam atau yang disebut vinyl disk, yang dimana sangat jarang masyarakat memilikinya. Adanya perkembangan ini musik sangat banyak sekali digemari karena sangat mudah sekali masyarakat mengaksesnya melalui media yang ada saat ini.

Menurut Galeri musik video merupakan kumpulan beberapa potongan gambar atau visual yang dirangkai dengan ketukan berdasarkan irama, lirik dan instrumen pada sebuah lagu. Membuat video klip dapat memudahkan dalam memasarkan dan mengenalkan lagu terbaru milik sebuah grup band agar dapat dinikmati oleh para penggemarnya. Selain itu juga, video musik merupakan bentuk dari komunikasi dalam maknanya yang diciptakan dalam lirik dan instrumennya. Maka dari itu musik video menekankan pada pesan atau isi yang disampaikan melalui lirik atau instrumennya, selain itu juga visual juga sangat berpengaruh dalam mempresentasikan atau menyampaikan pesan atau suasana pada musik video, sehingga peran sutradara pembuat musik video sangat berperan banyak dalam mewujudkan isi dari konsep musik video yang ingin disampaikan. Sutradara memegang peranan sangat penting dalam luaran musik video yang ingin dibuat. Maka dari itu banyak aspek yang harus sutradara kuasai dalam itu salah satunya adalah memperhatikan penyutradaraan, penataan gambar dan pencahayaan, sehingga dapat menghasilkan karya yang memiliki nilai lebih dan berdampak secara luas.

Penyutradaraan dalam pembuatan musik video hampir sama dengan penyutradaraan pembuatan film, hal terpenting yang harus diperhatikan adalah membuat jalan cerita yang mau disampaikan. Terdapat banyak aspek dari jalan cerita pada sebuah musik video yang mendukung di dalamnya. Salah satunya adalah penerapan konsep

atau ide dan selanjutnya adalah penerapan konsep representatif dalam sebuah musik video yaitu bermain simbol atau pengungkapan perasaan melalui semiotika yang mewakilkan keresahan dari sang sutradara. Menurut Hall (1997:15) representasi adalah sebuah produksi konsep makna dalam pikiran melalui bahasa. Ini adalah hubungan antara konsep dan bahasa yang menggambarkan objek, orang, atau bahkan peristiwa yang nyata ke dalam objek, orang, maupun peristiwa fiksi. Yang bisa diartikan sebagai dalam pembuatan musik video bisa juga di presentasikan dengan cara menggunakan representasi dari sebuah kejadian atau dari sebuah keadaan, sehingga timbul multi perspektif dari masyarakat yang menikmatinya sehingga membuka ruang persepsi dalam pikirannya dan hendaknya banyak orang yang dapat menyerap makna atau pesan dengan versinya masing masing.

Penulis sekaligus sutradara ingin menyampaikan suatu keresahan atau pesan melalui konsep representatif, sehingga dapat memilih salah satu grup band berasal dari bali yang bernama Tinkerbelle Bali. Grup band asal Bali ini memiliki genre metal sehingga penulis ingin membagikan persepsi lain dari genre band metal ini kepada masyarakat luas bahwa band ini bisa juga memiliki sisi lain di dalamnya. Pesan moral serta keresahan pun dapat di sampaikan melalui karya yang bisa lebih bermanfaat bagi banyak orang. Penulis mengangkat tiga konsep dari tiga lagu yang sudah di garap yaitu Kontaminasi Darah Biru, Phantasmagoria dan Diafragma Manipulation untuk menjadi salah satu program MBKM terutama pada program proyek independen.

Menurut Setyosari dalam jurnal Alacrity: Journal of Education (2021) manfaat tinjauan pustaka adalah membantu peneliti untuk membatasi bidang kajian, membantu peneliti menempatkan masalah sesuai prespektif dan menghindari replika tentang penelitian serupa sebelumnya. Tinjauan pustaka menjadi acuan dalam proses penciptaan karya audio visual agar tidak menjadi karya yang minim dalam sumber-sumber terkait yang menguatkan analisis dan karya yang diciptakan oleh mahasiswa.

Representasi adalah wujud kata, gambar, sekuen ataupun cerita yang mewakili ide, emosi, fakta dan sebagainya. Representasi sendiri memberikan tanda-tanda pada sebuah cerita. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi dapat diartikan sebagai perbuatan yang mewakili, ataupun keadaan yang bersifat mewakili disebut representasi. representasi juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan suatu keadaan yang dapat mewakili symbol, gambar, dan semua hal yang berkaitan dengan yang memiliki makna.

Penulis menyampaikan representasi sebagai alat komunikasi yang dikombinasikan dengan tanda

tanda atau semiotika. Secara ringkas representasi adalah produksi makna – makna melalui bahasa lewat bahasa (symbol – symbol dan tanda tertulis, lisan, atau gambar) tersebut itulah seseorang yang dapat mengungkapkan pikiran, konsep, dan ide – ide tentang sesuatu, Juliastuti, (2000:6). Konsep yang diciptakan penulis mampu merepresentasikan konsep dan ide yang diinginkan dalam karya music video.

Jenis Pendekatan Representasi

Representasi memiliki pendekatan-pendekatan di dalamnya, pendekatan itu terdiri dari tiga jenis yaitu *reflection*, *intentional*, dan *constructive* (Hall, 1997:13). Setiap pendekatan tentunya memiliki aspek-aspek dan tujuannya tersendiri. *Reflection* merupakan representasi makna yang diciptakan untuk memanipulasi dan mengelabui objek, seseorang, ataupun kejadian. *Reflection* berupa definisi suatu objek melalui bahasa. Pendekatan *intentional* merupakan penafsiran pada sesuatu melalui bahasa dan dapat dipakai untuk menyampaikan maksud yang memiliki pemaknaan sendiri. Sedangkan *constructionist* penggunaan bahasa yang tidak dapat memberikan makna masing-masing sehingga harus dihadapkan pada hal lain sehingga menciptakan sebuah representasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data/hasil

Dokumenter berasal dari kata *document* yang menPenulis menciptakan karya berdasarkan pada konsep yang didiskusikan bersama dengan mitra dan band musik yang akan menjadi bagian inti dari musik video yang akan dibuat. Konsep ini akan didasari pada aspek-aspek idealis dari band Tinkerbelle Bali terutama pada musik yang akan dibuatkan musik video nantinya. Konsep akan mengacu pada proses pembuatan trilogy music video berdasarkan urutan lagu yang dimiliki oleh band tersebut. Menurut Wikipedia, trilogy adalah kesatuan gagasan atau pokok pikiran yang dituangkan dalam tiga bagian yang saling terhubung. Dalam ranah kesusastraan, istilah ini memiliki arti seri karya yang terdiri atas tiga satuan yang saling berhubungan dan mengembangkan satu tema. Gagasan dan pokok pikiran yang dituangkan oleh Tinkerbelle Bali nantinya akan direalisasikan dalam bentuk musik video dalam satu tema utama yang memiliki keterhubungan antara tiga musik yang dimiliki.

Penulis menjadi konseptor utama dalam melakukan proses alih pemahaman antara idealis yang diinginkan oleh Tinkerbelle Bali melalui tiga musik utama yang diciptakan kedalam karya visual

sehingga dapat memiliki kesesuaian yang cukup terorganisir dan memiliki satu kesatuan yang kuat sehingga tidak ada miss konsepsi dalam hasil karya yang nantinya akan diciptakan. Konsep representatif menjadi fokus utama yang akan menjadi acuan bagi penulis dalam penciptaan karya. Konsep ini dipakai untuk mampu menafsirkan suara dan lirik kedalam simbol atau pengungkapan perasaan melalui semiotika yang mewakilkan keresahan dari sang sutradara dan musiknya itu sendiri. Alih makna yang diciptakan mampu menampilkan karya visual yang memberi banyak prespektif kepada penonton nantinya sehingga akan memiliki banyak makna yang mampu diterima dalam karya trilogy music video dari Tinkerbelle Bali. Tafsir lirik dan harmoni musik akan direpresentasikan dalam sebuah karya visual melalui makna-makna yang terkandung dalam bahasa yang ada di liriknya sehingga walaupun secara visual memiliki representasi gambar yang berbeda namun akan memiliki makna yang sama.

Representasi

Bentuk ide dan riset yang dilakukan harus didasarkan pada poin utama penulis yakni representasi yang menjadi tinjauan utama untuk setiap unsur dan konsep yang diciptakan oleh penulis. Arah serta jalur yang dibuat melalui representasi diharapkan mampu menerjemahkan bahasa musik dan lirik menjadi visual yang memiliki pesan dan makna yang sangat kuat untuk menciptakan karya yang dapat memiliki dampak secara luas terutama bagi masyarakat umum. Penulis mencoba menerapkan pendekatan representasi *constructionist* untuk lebih menekankan pada proses konstruksi makna melalui bahasa yang digunakan. Dalam pendekatan ini, bahasa dan penggunaan bahasa tidak dapat memberikan makna masing – masing, melainkan harus dihadapkan dengan hal lain hingga memunculkan suatu interpretasi. Konstruksi sosial dibangun melalui aktor- aktor sosial yang memakai system konsep kultur bahasa dan dikombinasikan dengan sistem representasi yang lain (Hall, 1997:35).

Riset dan Observasi

Sebelum masuk dalam tahap proses produksi, penulis terlebih dahulu melakukan riset dari karya yang akan dibuat. Riset ini bertujuan untuk memahami terlebih dahulu terhadap karya yang akan dibuat serta maksud dan keinginan dari band Tinkerbelle Bali. Hal ini dilakukan untuk keberlangsungan yang baik bagi kedua belah pihak agar tidak ada miss konsepsi dan kesalahpahaman dalam penciptaan dan hasil dari karya yang telah dibuat nantinya sehingga akan adanya kepuasan bersama. Tahap awal, penulis melakukan riset tentang band Tinkerbelle Bali. Bagaimana band ini

terbentuk serta mengapa musik menjadi pilihan mereka dalam berkomunikasi. Musik adalah salah satu bagian penting dari kehidupan masyarakat di dunia, sebagai kebutuhan sekunder musik terus melekat dengan keseharian manusia sebagai contoh, musik sering ditemukan di televisi, radio, tempat umum, dan sebagainya (Arifin, 2006 : 8). Dari pengertian musik tersebut, Tinkerbelle sendiri memiliki maksud dan tujuan dalam membentuk band musik metal, tentang bagaimana musik mampu mengubah kehidupan masing-masing personilnya serta bagaimana musik kemudian mampu mempersatukan mereka untuk dapat berekspresi dan berkomunikasi kepada orang banyak melalui musik metal. Musik yang diciptakan pun memiliki interpretasi pada suatu kehidupan sehingga makna yang terkandung didalamnya sangat dapat memiliki hubungan yang kuat terhadap masyarakat serta kehidupan sosial di Bali.

Development Ide dan Cerita

Tiga musik yang telah dipilih dan dilakukan analisis, observasi serta riset, data-data yang didapatkan kemudian disusun untuk dibentuk sebuah main map agar lebih terstruktur dalam penciptaan ide dan cerita. Ide dan cerita yang telah dibentuk kemudian dikembangkan untuk dapat didiskusikan agar dapat lebih memantapkan hasil draft ide dan cerita yang dibuat. Dalam hal ini mahasiswa melakukan proses FGD (Forum Group Discussion) bersama dengan mitra Dewatlantis dalam membentuk ide dan cerita hingga mencapai final. FGD berupa pengembangan cerita awal yang telah dibuat oleh penulis seperti halnya dilakukan revisi hingga penambahan-penambahan yang dirasa perlu untuk ada didalam karya musik video sesuai dengan hasil riset serta kecocokan dengan musik yang ada.

Deskripsi Karya

1. Informasi teknis

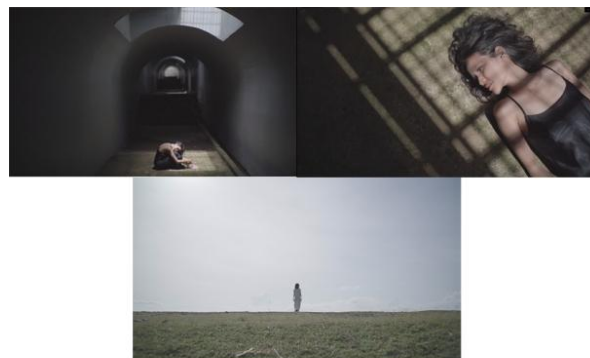
Informasi karya sebagai berikut :

Judul	:Phantasmagoria, Diafragma, Kontaminasi Darah Biru
Durasi	: 12 menit 30 detik
Genre	: Metal (eksperimental)
Tema	: Sosial, Kehidupan
Bahasa	: Indonesia dan Inggris
Lokasi	: Bali

Visual Statement :Trilogy music video menjadi medium untuk memperkenalkan musik dengan representasi metal bagi masyarakat umum.

Deskripsi Karya pertama

1.Kontaminasi Darah Biru



*Gambar 1 Stillshot Kontaminasi darah biru
Sumber : Dokumentasi Dewatlantis,2022*

Pada lagu Kontaminasi Darah Biru yang berarti terkontaminasi oleh orang yang bergolongan atas, atau bisa juga diartikan terkontaminasi oleh perkembangan golongan atas, yang kalau direlate kan dengan kehidupan sehari-hari adalah kita cenderung mengikuti perkembangan zaman, teknologi maupun aturan yang dibuat atau diberlakukan oleh golongan atas, orang golongan darah biru cenderung disebut sebagai orang yang memiliki jabatan atau orang yang beruang dan berpengaruh terhadap lingkungan sekitarnya. Konsep pada kontaminasi darah biru ini adalah tentang cerita seorang perempuan yang terpengaruh oleh perkembangan lingkungannya yang glamour. Wanita ini sebetulnya terlalu memaksakan yang bukan merupakan dirinya sendiri dan akhirnya membuat dirinya jatuh akibat perbuatannya mengikuti pengaruh tersebut. Sering kita mendengar kata pengaruh setan "yang merupakan hal yang sedang terjadi pada perempuan ini.

2.Sinopsis

Seorang bergaun hitam dengan wajah yang ditutupi topeng menari dalam cahaya kegelapan dan terlihat bayangannya menari dalam halusinasinya. Terlihat seorang pria duduk menonton tarian tersebut. Semakin lama pria itu masuk dalam halusinasi tariannya hingga menyebabkan pria itu mengalami delusi atau kesurupan.

3.Director's Statement

Pada lagu kontaminasi darah biru yang berarti terkontaminasi oleh orang yang bergolongan atas, atau bisa juga diartikan terkontaminasi oleh perkembangan golongan atas, yang kalau direlate kan dengan kehidupan sehari-hari adalah kita cenderung mengikuti perkembangan zaman, teknologi maupun aturan yang dibuat atau diberlakukan oleh golongan atas, orang golongan darah biru cenderung disebut

sebagai orang yang memiliki jabatan atau orang yang beruang dan berpengaruh terhadap lingkungan sekitarnya. Konsep pada kontaminasi darah biru ini adalah tentang cerita seorang perempuan yang terpengaruh oleh perkembangan lingkungannya yang glamour. Namun wanita ini sebetulnya terlalu memaksakan yang bukan merupakan dirinya sendiri dan akhirnya membuat dirinya jatuh akibat perbuatannya mengikuti pengaruh tersebut. Sering kita mendengar kata pengaruh setan yang merupakan hal yang sedang terjadi pada perempuan ini.

2. Deskripsi Karya kedua

1. Diafragma Manipulation



Gambar 2 Diafragma Manipulation
Sumber : Dokumentasi Dewatlantis, 2022

Kata diafragma berarti rongga atau bukaan, atau ruang kosong yang mengatur masuknya benda. Umumnya berupa cahaya atau udara. Kata Manipulation berarti manipulasi atau kemampuan seseorang untuk mempengaruhi perilaku, sikap terhadap orang lain. Jadi dapat diartikan bahwa memanipulasi keluar masuknya sesuatu sehingga mampu memiliki makna untuk kekuatan mempengaruhi banyak hal yang dapat diterima atau tidak. Hal ini juga dapat diartikan dalam memanipulasi kehidupan dimana setiap orang dapat mempengaruhi bentuk dari kehidupan dan menciptakan kehidupan dalam dirinya sendiri.

2. Sinopsis

Dalam kegelapan terlihat seorang wanita dengan wajah frustrasi yang tertutup dengan kain yang hanya terlihat mulutnya saja, wanita itu terjatuh dalam bisikan orang lain, wanita itu mulai terluka dan mengeluarkan darah dalam diafragma matanya, hanya bisa melihat kegelapan, terlihat wanita itu dibisikkan setan, setan berusaha menghasut wanita itu agar mengikutinya, manipulasi dikeluarkan oleh setan itu melalui penglihatan batin wanita itu. Setan itu mengajak wanita itu masuk ke dalam ruang manipulasi kegelapan melalui batinnya. Di akhir shot terlihat seorang wanita itu membuka matanya dan berwarna hitam.

Suatu hari ada seorang wanita mengikuti

bayangan dirinya, akan tetapi tiba-tiba ia dikejar oleh beberapa orang yang memaksanya untuk masuk pada ruang yang tidak nyaman ia tempati sehingga banyak kejadian menyakitkan yang ia rasakan atas ketidaknyamanan itu. Semakin lama rasa tidak nyamannya semakin menjadi-jadi sehingga tanpa tersadar ia pun terkontaminasi lalu berubah menjadi orang lain, orang lebih menyeramkan dan itu bukan menjadi dirinya sendiri.

3. Director's Statement

Diafragma Manipulasi, kata diafragma berarti rongga atau bukaan, atau ruang kosong yang mengatur masuknya suatu benda umumnya berupa cahaya atau udara, kata "Manipulation" berarti manipulasi atau kemampuan seseorang mempengaruhi perilaku, sikap terhadap orang lain. Dalam musik video ini saya mengambil konsep manipulasi diafragma karena dari lirik atau cerita dalam musiknya mengangkat tentang seseorang yang terpengaruh terhadap ucapan setan, atau setan dapat memanipulasi keadaan, perilaku dan sikap seseorang sehingga seseorang bisa terperangkap dalam ruang diafragmanya.

1. Deskripsi Karya Ketiga

1. Phantasmogaria



Gambar 3 Phantasmogaria
Sumber : Dokumentasi Dewatlantis, 2022

Phantasmogaria dalam film yang berarti menampilkan pertunjukan seni visual yang tidak nyata, atau berupa ilusi, atau sesuatu yang dipertunjukkan berupa hal yang aneh yang bisa membuat orang delusi. Delusi ini kemudian menjadi halusinasi yang membuat orang-orang terpengaruh pada pertunjukan visual ini. Delusi menjadi kata kunci dalam merepresentasikan pertunjukan seni visual yang ditambikan. Phantasmogaria kemudian akan dikemas dengan visual yang khas sehingga mampu memperkenalkan Tinkerbelle dengan musik metalnya.

2. Sinopsis

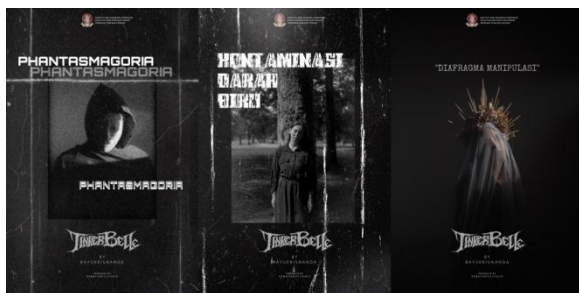
Suatu hari ada seorang wanita mengikuti bayangan dirinya, akan tetapi tiba-tiba ia dikejar oleh beberapa orang yang memaksanya untuk masuk

pada ruang yang tidak nyaman ia tempati sehingga banyak kejadian menyakitkan yang ia rasakan atas ketidaknyamanan itu. Semakin lama rasa tidak nyamannya semakin menjadi-jadi sehingga tanpa tersadar ia pun terkontaminasi lalu berubah menjadi orang lain, orang lebih menyeramkan dan itu bukan menjadi dirinya sendiri.

3. Director's Statement

Dalam konsep ini saya menemukan kata kuncinya ialah "halusinasi" halusinasi merupakan sesuatu yang sering pada seseorang, berhalusinasi berarti berhayal secara berlebihan mengakibatkan orang hanyut dalam angan pikirannya hingga lupa dengan waktu. atau jika berkebiasaan berhalusinasi mengakibatkan orang tersebut menjadi delusi atau lupa dengan dirinya sendiri, jikalau dibali disebut dengan kesurupan atau ketidihan. hal ini tentu tidak baik dalam kesehatan mental, halusinasi dapat membawa kita ke suatu hal yang tidak nyata dan candu.

Poster Film



Gambar 4 Phantasmogoria

Sumber : Dokumentasi Dewatlantis, 2022

Poster yang dibuat oleh penulis didasari oleh konsep poster untuk musik metal. Metal cenderung menggunakan efek dan gambar yang mengutamakan abstrak dan terkesan tebal untuk menyamakan pesan kekuatan. Font yang digunakan oleh penulis sudah sangat mewakili estetika metal itu sendiri karena jika ditinjau lebih jauh, band metal menggunakan font monoton untuk menciptakan sebuah karya. Harmoni lagu yang terkesan keras, tebal dan abstrak mampu di representasikan dalam bentuk efek dan font yang negatif concept sehingga mampu mewakili setiap estetika karya yang terdapat dalam music videonya.

Penerapan warna yang cenderung menggunakan saturasi rendah dengan dominasi warna abu-abu dan hitam. Dalam psikologi warna, hitam melambangkan kekuatan, berat, formalitas, keseriusan, kesunyian, misteri, ketakutan, kematian, kerahasiaan, duka cita, penyesalan, dan kehampaan. Hitam mampu berada pada dua hal baik dan buruk tergantung bagaimana penerapannya dilakukan.

Sehingga pada setiap karya trilogy music video Tinker Belle, poster dengan dominasi hitam dan font yang abstrak mampu mewakili konsep band metal dan visualisasi low saturation bagi penonton dan penggemar dari Tinker Belle Bali.

Estetika Karya

Menciptakan karya music video memiliki ketelitian yang sangat kuat serta memiliki banyak aspek yang perlu untuk diperhatikan. Aspek-aspek ini tentunya sangat penting jika dikaitkan pada representasi dan representatif. Estetika memiliki kekuatan pada setiap simbol dan tanda-tanda yang memiliki keterikatan dengan cerita pada karya music video. Estetika mampu menjadi bentuk keseluruhan dari aspek yang terlihat dalam visual, dapat juga dikaitkan pada mise en scene dalam menciptakan tanda yang memiliki representasi kuat untuk menjadi bagian dari visual agar dapat menjadi bagian yang memberi penonton tanda dalam memahami karya music video. Representasi yang ingin di tuangkan oleh penulis dalam karyanya memiliki kekuatan pada pemilihan aspek-aspek yang dipakai serta penafsiran lirik serta harmoni pada musiknya seperti pemilihan gambar, pengambilan gambar, konsep artistik, tata suara, dan editing.

Penyutradaraan

Music video trilogy tentang tiga musik dari Tinker Belle Bali tentunya memiliki struktur yang direncanakan berupa cerita yang berkesinambungan dari ketiganya sehingga dalam keseluruhan music video harus memiliki struktur cerita secara linear yang diciptakan oleh penulis. Dalam hal ini, penulis menjadi sutradara yang mengatur bagaimana setiap karya music video mampu memiliki cerita yang berkesinambungan sehingga dapat dimengerti dan dipahami oleh penonton. Sutradara menjadi bagian yang paling penting dalam penciptaan setiap karya terutama music video karena nyawa dari hasil karyanya tentu bergantung pada sutradara baik secara lisan visual ataupun verbal visual.

Karya Music video memiliki kekuatan yang saling mengimbangi dimana nada-nada harmoni, lirik dan visual saling melengkapi satu sama lain menghasilkan karya yang indah. Penulis mencoba menerapkan penyutradaraan representasi antara harmoni nada, lirik dan visual menjadi satu karya music video, bagaimana proses penyutradaraan yang dibuat mengacu pada dasar lirik-lirik dari setiap lagu kemudian direpresentasikan dengan nada-nada dan ditafsirkan melalui karya visual.

Penulis mencoba untuk menciptakan representasi lirik menjadi visual melalui tempo dan bait-bait nada yang terstruktur baik secara perpindahan gambar serta penggunaan simbol

tanda yang signifikan sesuai dengan lirik yang telah ditafsirkan secara verbal. Selain itu, bagaimana proses direct yang dilakukan penulis kepada mise en scene didalamnya menambah kekuatan pada setiap lirik yang ingin diceritakan oleh Tinkerbelle Bali yang kemudian mampu di representasikan secara baik dan indah dan dapat ditonton dan dinikmati oleh orang banyak.

Sinematografi

Penulis menerapkan konsep pengambilan gambar yang disesuaikan dengan tafsiran kreatif dan mise en scene untuk mendukung aspek lain dalam membuat musik video. Dikarenakan konsep utama adalah trilogy cerita dari tiga musik video, pada tahap ini mahasiswa menggunakan pengambilan gambar yang terstruktur dan sama pada ketiga musik video yang diciptakan sehingga tetap mampu membawa huforia pada setiap musik kepada musik lainnya. Selain itu, mahasiswa mencoba untuk memberikan negative space untuk mendukung ritme musik metal yang cepat tanpa menggunakan efek-efek berlebih serta menciptakan abstrak visual yang masih dapat dilihat dengan indah walaupun dengan background musik yang cepat.

SHOTLIST PHANTASMA GORBA					
SHOT	IN/ST	TIPE SHOT	CAMERA ANGLE	CAMERA MOVE	DESKRIPSI
1	IN	WS	EYE LEVEL	STILL SHOT	TERLIHAT SEORANG PIBA DUDUK SENDIRI DALAM KESELEPAN
2	IN	MCU	EYE LEVEL	STILL SHOT	WALAH PIBA IN TERLIHAT DATAR
3	IN	MCU	EYE LEVEL	FOLLOW	PIBA BERTOPONG BERJALAN DARI LOBANG KESELEPAN KESELEPAN
4	IN	MS	EYE LEVEL	FOLLOW	PIBA BERTOPONG BERJALAN MENDEKAT LAJU KE LUAR
5	IN	MCU	EYE LEVEL	FOLLOW	SHOT BAND
6	IN	WS	LOW ANGLE	STILL SHOT	PIBA BERTOPONG DUDUK DALAM LINGKARAN CAHAYA
7	IN	MCU	DARK ANGLE	STILL SHOT	SHOT PIBA BERTOPONG MUNCUL DARI BELAKANG PIBA YANG DUDUK DI KURSI
8	IN	CU	EYE LEVEL	STILL SHOT	ESTABLISH SHOT PIBA BERTOPONG
9	IN	CU	EYE LEVEL	STILL SHOT	SHOT PIBA BERTOPONG MENARI DI TROVONGAN
10	IN	WS	EYE LEVEL	STILL SHOT	SHOT PIBA BERTOPONG MENUTUP MAKA PIBA YANG DUDUK DI KURSI
11	IN	MCU	EYE LEVEL	STILL SHOT	SHOT PEMBANGKITAN AJRA SETAN
12	IN	WS	EYE LEVEL	STILL SHOT	SHOT PIBA BERTOPONG MENARI DI DEPAN DAN SAMBING PIBA YANG DUDUK
13	IN	MCU	EYE LEVEL	STILL SHOT	SHOT PIBA BERTOPONG MEMEGANG AIRAT LEHER PIBA YANG DUDUK
14	IN	MCU	EYE LEVEL	FOLLOW	SHOT PIBA BERTOPONG MEMARKAN TOPONGNYA
15	IN	WS	EYE LEVEL	STILL SHOT	SHOT GUITAR LEAD
16	IN	MCU	EYE LEVEL	STILL SHOT	SHOT TOPONG BERKAIN HITAM
17	IN	MCU	EYE LEVEL	STILL SHOT	SHOT PIBA BERTOPONG MENUJU KURMAKS
18	IN	MCU	EYE LEVEL	STILL SHOT	SHOT AKHIR PIBA BERTOPONG MEMBUKA TOPONG
19	IN	CU	EYE LEVEL	STILL SHOT	SHOT PLOT TWIST PIBA BERTOPONG TERKINATA PIBA YANG DUDUK TERDAM TADI
22	IN	MS	EYE LEVEL	FOLLOW	SHOT PEMAN GITAR LEAD
23	IN	MCU	EYE LEVEL	FOLLOW	SHOT PEMAN GITAR RITEM
24	IN	MS	EYE LEVEL	FOLLOW	SHOT PEMAN BASS
25	IN	MCU	EYE LEVEL	FOLLOW	SHOT VOICUS

Gambar 5. Shotlist

Sumber : Dokumentasi Dewatlantis, 2022

Semiotika

Sobur (2003, hlm. 15) mengungkapkan semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda disini yaitu perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika berarti sebuah tanda, tanda ini kemudian akan menghasilkan sebuah makna yang dapat ditafsirkan secara tertentu ataupun luas. Tanda-tanda ini dapat berupa apapun selama itu dapat dilihat atau didengar untuk dapat tersampaikan secara interpersonal kepada penontonnya, selebihnya

makna yang diciptakan juga dapat bermacam baik baku ataupun makna personal dari penonton itu sendiri.

Semiotika menjadi sangat penting bagi penulis untuk dapat diterapkan secara baik dan banyak pada setiap karya music video yang diciptakan karena lirik dan genre lagu harus dapat ditafsirkan menjadi suatu tanda yang dapat dimengerti oleh penonton. Konsep Representasi sangat membutuhkan semiotika sebagai pembawa pesan makna kepada penonton melalui tafsiran-tafsiran lirik dan musik yang kemudian direpresentasikan pada sebuah tanda dan simbol melalui mise en scenenya yakni penyutradaraan, make up dan wardrobe, blocking, pencahayaan dan artistik. Proses merekam tentunya kemudian akan menjadi sangat penting untuk dapat menyalurkan simbol-simbol baik secara visual, verbal dan musik pada komposisi gambar untuk dapat menyertakan tanda-tanda yang diciptakan agar dapat tersampaikan secara baik kepada penontonnya.

Penulis memberikan refleksi tanda dan simbol melalui cara yang sangat unik dan abstrak karena genre musik metal harus melalui tempo dan bit yang cepat namun penulis kemudian menabrakannya kepada tempo-tempo pelan dan pergerakan pemain yang dinamis sehingga tersampaikan secara pelan dengan musik yang cepat. Teknik ini kemudian dapat menyertakan tanda-tanda secara tidak monoton yang kemudian dapat memberikan atensi lebih kepada penonton untuk berfikir tentang maksud dari bagian atau potongan gambar tersebut. Hal ini juga mampu mengatur tensi penonton untuk menaikkan dan menurunkan tensi emosi sehingga dapat terbawa pada suasana yang diciptakan pada gambar dengan lirik-lirik yang dibawakan pada harmoni lagu.

Mise en Scene

Melalui laman studio antelope, mise en scène adalah setiap aspek yang terlihat di dalam sebuah frame film. *Mise en Scène* sendiri meliputi beberapa aspek, antara lain: *setting, actor, bloking, kostum, dan lighting*. Semua aspek itu tidak hanya berperan secara naratif, tetapi juga secara visual maupun puitis. Aspek-aspek ini memiliki keterikatan yang kuat satu sama lain dan sangat berdampak pada cerita yang dibuat dan ingin ditampilkan. *Mise en scene* harus diciptakan sesuai dengan statement kreatif yang diinginkan. *Mise en scene* dapat dikaitkan dengan konsep representatif dengan memadukan musik dengan lirik dan visual didalam video. Musik dan lirik menjadi satu paket yang dipadukan dengan tanda dan simbol berupa *mise en scene visual* yang ada pada frame. Tanda-tanda ini kemudian ditafsirkan melalui lirik-lirik, penempatan tanda disesuaikan dengan pe ilihan gambar agar ada

sinkronisasi dengan tanda dan lirik untuk dapat disampaikan kepada penonton dengan sangat baik sehingga penonton dapat merasakan dramatis, emosi dan makna dari video yang ditayangkan.

Referensi Music Video



Gambar 6. Behemoth

Sumber : Dokumentasi Dewatlantis, 2022

Referensi menjadi sangat penting bagi penulis dalam menciptakan hasil karya music video Tinkerbelle Bali. Referensi yang dipilih oleh penulis tentunya memiliki ciri khas yang ingin penulis implementasikan ke dalam karya music videonya. Penulis terinspirasi pada salah satu grup band yang bernama Behemoth, band ini memainkan gaya black metal tradisional yang berdiri pada tahun 1999. Bagi penulis pada karya music video menjadi inspirasi atau referensi yang mengacu pada gaya penyampaian ceritanya dengan cara representasi, atau representatif. Representasi dari setiap musik Behemoth mampu mewakili ide, emosi, fakta, cerita yang memiliki ketergantungan pada semiotika atau simbol dari gaya musik metalnya akan dapat dinikmati oleh masyarakat dengan cara yang unik. Selain itu, dalam cerita musiknya yang cenderung mengikuti irama pada perpindahan adegan mampu membentuk harmoni antara visual dengan musiknya. Sehingga dalam hal ini, penulis mencoba untuk mampu menciptakan karya yang memiliki representasi yang kuat.

Alih Pengetahuan

Dewatlantis tentu menjadi mentor dan mitra yang sangat membantu mahasiswa dalam merealisasikan karya tugas akhirnya. Dewatlantis memberikan banyak dampak yang baik secara menyeluruh bagi penulis dalam menjadi mentor untuk memberikan pengetahuan dan wawasannya yang telah berkecimpung sangat lama dalam dunia industri audio visual. Pengetahuan-pengetahuan yang diberikan tidak hanya seputar tentang teknis pelaksanaan saja tapi juga kepada kesiapan, disiplin dan sikap yang harus dilakukan oleh mahasiswa dalam menciptakan karya serta bagaimana ketika mahasiswa mengatasi masalah saat persiapan hingga produksi karya music videonya. Hal ini sangat penting dimana jika skill tidak diikuti dengan

karakter yang baik pada tentunya karya yang dihasilkan juga akan memiliki kendala dan masalah didalamnya. Penulis dan mitra akhirnya melakukan forum diskusi bersama sebelum karyanya diciptakan. Mitra juga memberikan sosialisasi dan mentoring selama mahasiswa melakukan proses pra produksi hingga karyanya jadi sehingga secara langsung, keberadaan Dewatlantis dapat dirasakan dan sangat membantu penulis dalam membuat hasil karya audio visual.

Alih Teknologi

Music video yang diciptakan oleh mahasiswa tentunya tidak luput dari bantuan secara materil, Dewatlantis sebagai mitra memberikan pengalaman serta skillnya dalam menciptakan karya, selama ini Dewatlantis dengan kemampuannya dalam menciptakan karya animasi dan 3D pada penerapannya di VFX membantu mahasiswa dalam mengimplementasikan ilmu-ilmu yang diberikan.

Keotentikan Karya

Trilogy Music video yang diangkat merupakan bagian dari musik metal dan ciri khas dari Tinkerbelle Bali. Musik metal selalu mendapat stigma negatif dari banyak orang sehingga dalam hal ini hasil karya diharapkan untuk dapat menjadi bentuk perlawanan dalam stigma negatif yang ada dan membuka mata masyarakat bahwa musik metal juga dapat dinikmati dengan baik melalui cara yang unik salah satunya dengan menyediakan music video yang memiliki bentuk visual yang unik dengan menempatkan representasi sebagai acuan utama didalamnya.

Inovasi yang dibuat oleh penulis adalah membuat representasi tanda-tanda dan simbol dari musik keras yang notabene biasanya menggunakan unsur-unsur abstrak non dinamis menjadi lebih dinamis dengan menurunkan intensitas abstraksi menjadi lebih soft atau dapat lebih menggunakan tempo pelan dengan efek-efek yang lebih sedikit seperti penandaan orang berjubah hitam, Wanita dengan feminisme dan lain sebagainya sehingga penyutradaraan dapat menjadi aspek tanda yang kuat untuk merepresentasikan tanda dan simbol. *Trilogy* yang diciptakan mampu saling terhubung dengan memberikan branding tanda-tanda dan simbol kepada penonton untuk masuk pada music video ke dua dan ketiga dalam karya Tinkerbelle Bali. Keotentikan ini mampu menjadikan Tinkerbelle Bali menciptakan nuansa dan gambar baik secara penyampaian visual dan harmoni musik menjadi sangat langka bagi bang metal dimanapun serta menciptakan stigma yang beragam dalam masyarakat.

SIMPULAN

Representasi menjadi aspek penting dalam menciptakan karya audio visual khususnya music video untuk dapat menafsirkan serta mengimplementasikan lirik dan harmoni lagu menjadi gambar bergerak yang memiliki makna yang kuat. Representasi sendiri mampu menafsirkan tanda dan simbol menjadi bahasa yang beragam baik secara lisan dan visual sehingga penonton akan mendapat pengalaman baru serta nuansa baru dalam menonton dan menikmati musik video dari band yang cukup eksis di Bali. Karya trilogy music video ini, menerapkan tanda-tanda serta simbol sebagai semiotika yang dituangkan pada berbagai unsur mise en scene. Konsep penyutradaraan representasi sangat umum diciptakan namun penerapannya yang menggunakan unsur-unsur keras, abstrak yang ada pada musik bergenre metal untuk dapat ditonton oleh masyarakat umum tanpa terkecuali masyarakat yang tidak memiliki minat pada musik metal sehingga penulis mampu untuk menyuguhkan tayangan yang sangat unik dan menghibur bagi masyarakat.

Originalitas karya menjadi sangat penting sebagai bentuk tanggung jawab dalam memiliki karya yang akan ditonton oleh khalayak luas. Penulis menciptakan karya dengan menerapkan unsur dan konsep representasi dengan menggunakan tanda-tanda yang cukup umum untuk diketahui dan dinikmati oleh masyarakat. Tanda-tanda ini memiliki keterikatan dengan adat istiadat Bali sehingga mampu menciptakan karya yang memiliki nilai estetika yang sangat kuat bagi band Tinkerbell Bali untuk dapat mengepaskan sayap dalam debut pertamanya sehingga dapat memiliki eksistensi yang kuat serta dapat berkarya menghasilkan musik yang memiliki nilai yang sangat luas

DAFTAR PUSTAKA

Alex Sobur, 2003. Semiotika Komunikasi Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 15

Arnold, Cookney, Fairclough, Goddard. 2017. New York. Bloomsbury Academic, An imprint of Bloomsbury Publishing inc.

Arifin. 2006. Mengenal media dan seni musik tradisional. CV. Dea art pustaka and publisher. 8

Brian J. Hrac. 2012. dalam Jurnal A Creative Industry in Transition: The Rise of Digitally Driven Independent Music Production. Sweden: Uppsala University.

F. Galeri. 2011. Tinjauan dan Definisi video klip dan music video. Digilib.uns.ac.id. Perpustakaan.uns.ac.id. Diakses pada jurnal UNS tanggal 10 Desember 2022

Hall, Stuart (Ed.). 1997. Representation: Cultural Representations dan Signifying Practices, London: Sage Publications. 13-35

Juliastuti. 2000. Representasi. Newsletter KUNCI. Jakarta. Diakses pada <http://kunci.or.id/esai/nws/04/representasi.htm>. Diakses pada tanggal 25 Desember 2022

Korsgaard. 2017. Music Video After MTV. Audiovisual Studies, New Media and Popular Music. Routledge Research in Music.

Kamus Besar Bahasa Indonesia {KBBI}. Penerjemahan bahasa dasar Trilogy. Pranala (link) <https://kbbi.web.id/trilogi>.

Nugroho. 2014. "Teknik Dasar Videografi". Yogyakarta: Andi, 2014. 215

Routledge. 2021. New York. Interpreting Music Video. 52 Vanderbilt Avenue, New York, NY 10017

Setyosari. 2021. Pengembangan karya dan Daftar Pustaka. Journal of Education. Alacrity. Jakarta

Semedhi, Bambang. (2011). Sinematografi – Videografi: Suatu Pengantar. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sukla CH. 2004. London. Art and Representation Contributions to contemporary aesthetics. Westport, Connecticut London.