

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Musik telah menjadi media yang sudah ada di muka bumi ini bahkan sebelum manusia mengenal teknologi. Musik diibaratkan sebagai satu hal yang tidak akan pernah punah karena musik menjadi suatu hal yang sangat melekat di kehidupan kita, karena hampir setiap hari kita selalu mendengarkan musik bahkan jika hanya dehemana atau lantunan nada yang spontan. Musik menjadi pengantar komunikasi satu arah yang memberikan makna universal kepada pendengarnya. Mendengarkan musik mempunyai banyak manfaat, untuk kehidupan, selain menjadi terapi kesehatan dalam medis, musik juga bermanfaat untuk membangkitkan rasa semangat, serta patriotisme dalam diri kita

Musik merupakan salah satu sektor hiburan yang sangat mudah mendominasi dan menggebrak dunia. Setiap Negara pasti memiliki keunikan dan ciri khas masing-masing dalam memproduksi musik, salah satu Negara yang saat ini musiknya sangat dikenal masyarakat dunia adalah Korea Selatan. Korea Selatan atau *Daehan Minguk* (dalam bahasa Korea) merupakan sebuah negara yang sedang menjadi bahan perbincangan dunia saat ini. Banyak gebrakan-gebrakan baru yang dimunculkan oleh Negara penghasil Ginseng tersebut, salah satunya kebudayaan *K-Pop* yang saat ini sudah sangat mendunia.

*K-Pop* merupakan sebuah kebudayaan di industri hiburan Korea dimana setiap perusahaan dapat meluncurkan sebuah grup maupun penyanyi tunggal dengan standar dan ciri khas yang berbeda mulai dari konsep, visual, serta genre lagu. Mereka yang berhasil di luncurkan sebagai anggota grup atau penyanyi tunggal oleh perusahaan hiburan diwajibkan untuk menunjukkan dan mempromosikan kemampuan mereka kepada dunia dengan berbagai cara, salah satunya dengan merilis video musik.

---

Video musik menjadi salah satu hal penting di industri *K-Pop*, sebab video musik dapat menjadi alat komunikasi antara *idol*<sup>1</sup> dengan penggemarnya di dunia, serta menjadi identitas bagi *idol*<sup>2</sup> untuk mencetak karya barunya. Salah satu video musik yang pernah menggebrak pasar dunia adalah penyanyi solo pria, PSY dengan lagunya yang berjudul *Oppa Gangnam Style*. Video musik tersebut telah di tonton sebanyak 4.4 triliun di kanal *Youtube Official PSY* sejak 10 tahun perilisannya pada 2012, dan di terima hampir seluruh masyarakat di dunia, baik itu penggemar *K-Pop* maupun masyarakat awam. Banyak yang merasa bahwa *Oppa Gangnam Style* memiliki keunikan dalam ritme lagu, serta tarian berkuda yang unik.

<sup>1</sup> *Idol* merupakan sebutan bagi orang-orang yang berhasil debut di industri *K-Pop*. dan juga dapat menjadi inspirasi/idola bagi sebagian orang.

<sup>2</sup> *Ibid*, halaman 13.

Sejak popularitas *Oppa Gangnam Style* melejit di dunia, banyak perusahaan hiburan *K-Pop* berlomba-lomba ingin mencetak kembali sejarah tersebut dengan cara berbagai cara, seperti dengan membuat koreografi *dance* yang unik atau penyajian video musik yang berbeda dengan yang lainnya. Pada 2020, *Stray Kids* berhasil mengenalkan identitas mereka kepada dunia dengan lagu “*God’s Menu*”.

*Stray Kids* merupakan grup pria jebolan *JYP Entertainment*, salah satu perusahaan agensi terbesar di Korea Selatan. Merilis *full* album pertama mereka pada 17 Juni 2020 yang bertajuk *GO LIVE*, *Stray Kids* memuncaki tangga lagu teratas *iTunes* di 23 Negara berkat lagu utama mereka “*God’s Menu*”. Selain itu, Video musik mereka telah ditonton lebih dari 200 juta ribu dalam 18 hari sejak perilisan di kanal *Youtube*. *God’s Menu* merupakan lagu EDM *hip-hop* dengan *rap* yang kuat. *God’s Menu* bercerita tentang latar belakang mereka menjadi satu karena musik, dan mereka bisa berdiri kuat karena mereka menjadi diri mereka sendiri.

*Bang Jae-Yeob* selaku *Art Director* dalam pembuatan video musik *God’s Menu* mengambil konsep beberapa pekerjaan seperti memasak, ilmuwan, montir dan pembalap sebagai konsep utama dari video musik tersebut dengan menampilkan kedelapan memernya sebagai pemeran utama. Pembuatan video musik tersebut mempunyai sinematografi yang baik dengan di bantu menggunakan robot kamera *Bolt Rig*, dan lensa yang dapat merekam hingga benda-benda kecil yakni *Probe Lens* untuk menghasilkan video musik yang berkualitas tinggi.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk menganalisis tentang sinematografi yang digunakan selama proses pembuatan video musik *Stray Kids*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang, permasalahan yang muncul adalah 1. Bagaimana analisis penerapan teknik sinematografi pada video musik *Stray Kids - God’s Menu*?

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah ditujukan agar masalah yang ingin diteliti tidak terlalu luas atau keluar dari masalah. Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis memberikan batasan-batasan masalah pada penyusunan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Analisa akan difokuskan pada sinematografi pada video musik *Stray Kids* yang berjudul *God’s Menu*.
2. Penulis akan menampilkan beberapa potongan gambar dalam video musik *Stray Kids* yang berjudul *God’s Menu*.
3. Penulis akan membandingkan beberapa potongan gambar dalam video musik *Stray Kids* lainnya yang berjudul *Maniac* dengan satu produksi yang sama untuk melengkapi analisa

penulis.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penulis mempunyai tujuan dari penelitian pada tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana analisis penerapan teknik sinematografi pada video musik *Stray Kids* yang berjudul *God's Menu*.
2. Memberikan informasi kepada pembaca mengenai sinematografi pada video musik *Stray Kids* yang berjudul *God's Menu*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang telah dijabarkan di atas, manfaat dari penelitian skripsi ini adalah:

##### 1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi dan informasi bagi peneliti lainnya yang ingin meneliti tentang sinematografi pada video musik.

##### 2. Manfaat Praktis

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan informasi serta wawasan baru bagi masyarakat, khususnya yang tertarik untuk mengulik tentang sinematografi.

#### **F. Metode Penelitian**

Guna menyelesaikan atau memecahkan penulisan yang sedang di teliti, di gunakanlah metode atau suatu cara yang bersifat teoritis yang di gunakan sesuai dengan jenis dan tujuan dari penyelesaian penulisan tersebut. Dalam penelitian ini, metode yang akan penulis gunakan yaitu metode Deskriptif Kualitatif. Metode ini berfokus pada pengumpulan data, dan menganalisis data sehingga akan di peroleh suatu pemahaman atau hasil atas topik tertentu. Metode ini diartikan Dr. J. R. Raco, ME., M.Sc. sebagai “Fakta, realita, masalah, gejala serta peristiwa hanya dapat dipahami bila peneliti menelusurinya secara mendalam dan tidak hanya terbatas pada pandangan di permukaan saja”<sup>3</sup>.

Jenis penelitian ini mendukung dan memudahkan penulis untuk mengumpulkan data berupa data primer dan data sekunder. Data primer yang penulis ambil yakni melakukan wawancara dengan beberapa orang Praktisi Videografi dan Fotografi, serta mengakses video musik korea *Stray Kids – God's Menu*. Sedangkan untuk data sekunder, penulis mengumpulkan data dari sumber orang lain berupa dokumen, buku, jurnal yang terkait dengan

---

<sup>3</sup> Raco, J. R., 2010, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, halaman 2.

sinematografi, atau analisa video musik.

Metode penelitian ini di dukung dengan tambahan teori sinematografi menurut StudioBinder dan 5C oleh Joseph V. Mascelli. Teori sinematografi sendiri mempunyai arti sebuah ilmu untuk menyampaikan suatu maksud atau pesan lewat gambar bergerak. Menurut Nugroho:

Sinematografi merupakan kegiatan menulis yang menggunakan gambar bergerak, seperti apakah gambar-gambar itu, bagaimana merangkai potongan-potongan gambar yang bergerak menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud tertentu atau menyampaikan informasi atau mengomunikasikan ide tertentu<sup>4</sup>.

Dalam pengumpulan data - data guna melengkapi penulis dalam menyusun skripsi ini, penulis menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni pengambilan sampel dengan karakteristik tertentu yang akan di gunakan penulis. Selain itu, penulis mengumpulkan data – data lainnya dengan cara:

#### 1. Wawancara

Dengan wawancara narasumber yang mempunyai keterkaitan dengan penyusunan penulisan penulis, penulis memperoleh data dan pemahaman baru terkait objek yang sedang di teliti.

#### 2. Observasi

Penulis melakukan observasi dengan cara menonton dan mengamati video musik *Stray Kids – God’s Menu* dan video *behind the scene* pembuatan video musik tersebut pada kanal resmi *Youtube* milik *Stray Kids*.

#### 3. Dokumentasi

Dengan mengulas dan mempelajari jurnal, dan artikel penelitian yang sudah terlebih dahulu dirilis yang terkait dengan data penulis, mengamati dan melihat video dibalik pembuatan video musik *Stray Kids – God’s Menu*, serta mengakses web internet resmi dan kanal *Youtube* beberapa orang yang merupakan seorang Editor Film dan juga Pembuat Film guna melengkapi analisis data penulis

### **G. Sistematika Penyajian**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan. manfaat, metode penelitian, sistematika penulisan. Dan alur penelitian.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

---

<sup>4</sup> Nugroho, Sarwo, 2014, *Teknik Dasar Videografi*, Yogyakarta: CV ANDI OFFSET ( PENERBIT ANDI ), halaman 11.

Bab II menjelaskan tentang teori-teori yang akan digunakan sebagai landasan dalam penelitian, seperti teori sinematografi, sinematografi 5C menurut Joseph V. Mascelli, sinematografi menurut StudioBinder, dan teori musik video.

### **BAB III PENYAJIAN DATA**

Menyajikan pembahasan singkat terkait objek yang di teliti. Penulis akan menjelaskan metode penelitian yang akan di gunakan, mendeskripsikan sekaligus menyajikan data objek yang di ambil, yaitu *Stray Kids*, serta menjelaskan sumber data yang di gunakan dan teknik pengumpulan data.

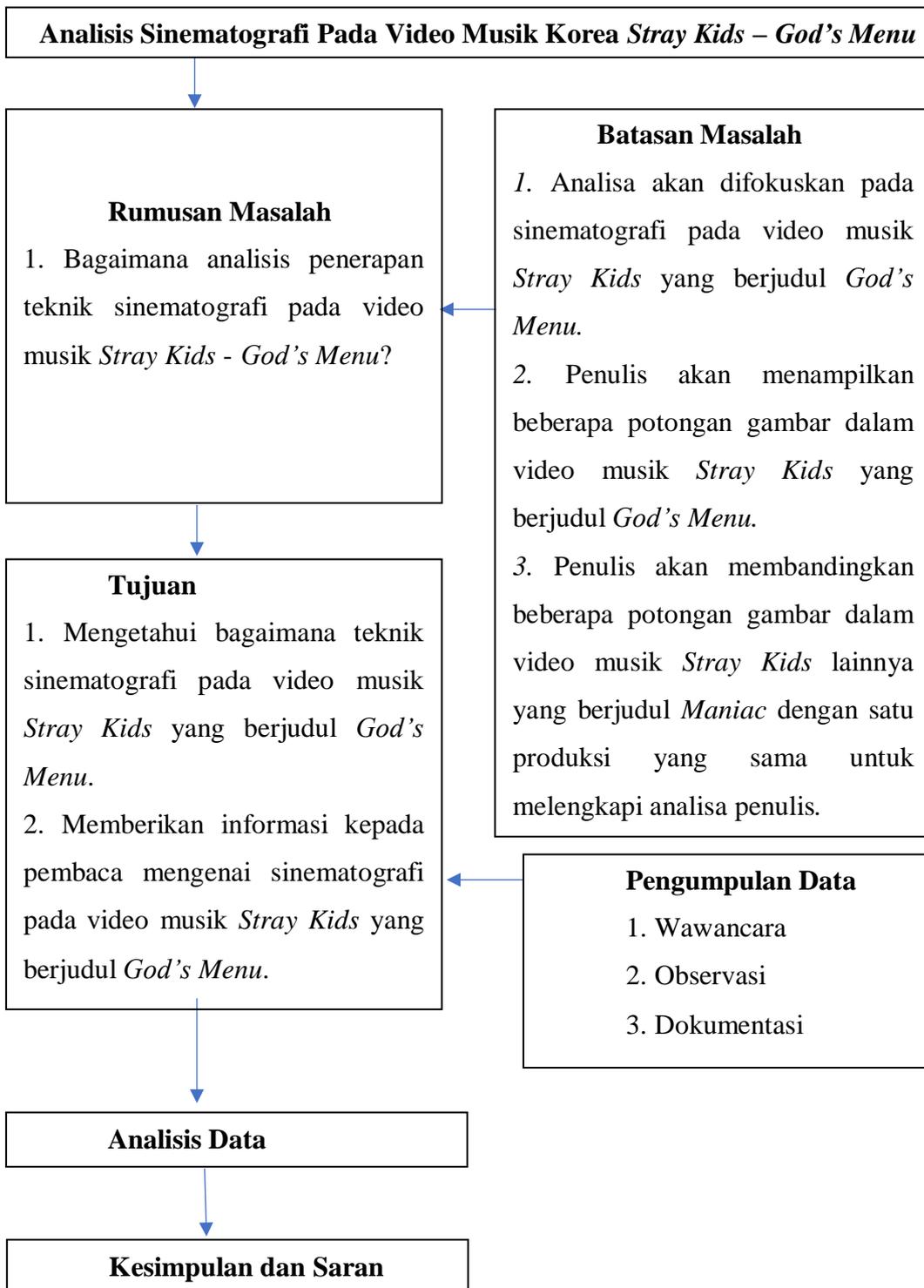
### **BAB IV PEMBAHASAN**

Dalam bab ini, penulis menyajikan dan memaparkan data berisikan hasil analisis yang telah di analisis oleh penulis pada pembahasan mengenai potongan gambar yang di ambil dari video musik *Stray Kids* terkait sinematografi dalam video musik tersebut.

### **BAB V KESIMPULAN**

Berisikan kesimpulan serta saran dari hasil penelitian berjudul, “**Analisis Sinematografi Pada Video Musik Korea *Stray Kids – God’s Menu*”**”.

## H. Alur Kerja Penelitian



Tabel 1.1 Alur Penelitian  
(Sumber: Pribadi)