ANALISIS SINEMATOGRAFI PADA VIDEO MUSIK KOREA STRAY KIDS ‘GOD’S MENU’

CINEMATOGRAPHIC ANALYSIS ON KOREAN MUSIC VIDEO STRAY KIDS 'GOD'S MENU'

Qaisya Adzani[1], Soni Sadono[2], Sigit Kusumanugraha[3]
[1,2,3] *Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
qaisya@student.telkomuniversity.ac.id, sonisadono@telkomuniversity.ac.id, sigitkus@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: God’s Menu merupakan salah satu lagu yang mengantarkan nama Stray Kids dikenal oleh dunia. Selain karena lagunya yang mudah diterima masyarakat, penyajian video musiknya yang terbilang unik, karena menggunakan robot kamera Bolt Rig serta menerapkan sinematografi di dalamnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa, dan mengetahui bagaimana penerapan sinematografi dalam video musik God’s Menu. Metode yang di lakukan pada penelitian ini adalah Metode Penelitian Kualitatif, yakni mengkaji subjek dengan studi literatur serta studi dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengobservasi video musik tersebut, serta membandingkannya dengan video musik serupa guna melihat perbedaan dan persamaan diantara keduanya. Selain itu, data penunjang dalam penelitian ini adalah studi pustaka melalui buku atau jurnal yang terkait, dan juga mewawancarai narasumber yang bersangkutan dengan bidang tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat beberapa penerapan antara elemen-elemen sinematografi dalam video musik Stray Kids God’s Menu dengan berbagai adegan yang disuguhkan.
Kata Kunci: Video Musik, Sinematografi, Stray Kids, God’s Menu

Abstract: *God's Menu was one of the songs that brought Stray Kids known to the worlds. Apart from the fact that the song is easily accepted by the public, the presentation of the Music Video is quite unique, it uses a Bolt Rig camera robot and applies cinematography in it. The purpose of this study is to analyze, and find out how the application of cinematography in God's Menu Music Video. The method used in this research is the Qualitative Research Method, which examines the subject with literature studies and documentation studies. Data collection is done by observing the Music Video, and comparing it with similar Music Videos in order to see the differences and similarities*

between the two. In addition, the supporting data in this research are literature studies through related books or journals, and also interviewing resource persons concerned with the field. The result of this research is that there are several applications between the cinematographic elements in the Stray Kids God's Menu Music Video and the various scenes that are served.
Keywords: *Music Video, Cinematography, Stray Kids, God's Menu*

PENDAHULUAN

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 hampir setiap hari kita selalu dengarkan bahkan jika hanya deheman atau lantunan nada yang spontan.

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 oleh perusahaan hiburan di wajibkan untuk menunjukan dan mempromosikan kemampuan mereka kepada dunia dengan berbagai cara, salah satunya dengan merilis video musik.

Video musik menjadi salah satu hal penting di industri tersebut, sebab video musik dapat menjadi alat komunikasi antara *idol* dengan penggemarnya di dunia, serta menjadi jejak identitas bagi para *idol* untuk mencetak karya. 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* resmi *Official PSY* sejak 10 tahun perilisannya pada 2012, dan di terima hampir seluruh masyarakat di dunia.

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 Kid*s 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 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 membernya 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.

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.

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 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.

Dalam pengumpulan data - data guna melengkapi penulis dalam 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: wawancara narasumber yang mempunyai keterkaitan dengan penyusunan penulisan penulis, penulis memperoleh data dan pemahaman baru terkait objek yang sedang di teliti, 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*, serta 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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab pembahasan ini, penulis akan menyajikan analisis dari 8 *scene* yang di analisis penulis terkait Video Musik *Stray Kids – God's Menu,* beserta video pembandingnya yakni *Stray Kids – Maniac.*

Analisis Sinematografi pada Video Musik *Stray Kids - Maniac*

Timestamp: 00.00 – 00.01

Dalam visual di atas, penerapan *Mise En Scene* terlihat pada latar yang di gunakan merupakan terlihat seperti dua ilustrasi perkotaan yang berbanding terbalik yang di interpretasikan sebagai manusia yang mempunyai dua sisi, yaitu sisi yang orang ketahui dan tidak di ketahui. Kostum yang digunakan terlihat formal, memakai satu tone warna hitam yang merepresentasikan kehadirannya di tengah - tengah kerumunan tidak dihiraukan atau terlihat seperti menjadi bayangan. Dalam visual di atas, langit menjadi *highlight* dalam penentu penataan cahaya tersebut karena bangunan perkotaan dibangun tinggi seolah akan menyentuh langit. *Shot Size* Dalam adegan ini, shot pertama sampai pergantian shot atau shot terakhir menggunakan *Establishing Shot.* Menurut *Joseph V. Mascelli* dalam bukunya yang berjudul The Five C's of Cinematography (1965), Player's entraces, exits and movement should be shown in long shot whenever their location in the setting is narratively significant. *Camera Angle* yang di ambil dalam visual di atas adalah Angle Kamera Objektif. Angle kamera Objektif

merupakan fokus dalam pengambilan kamera yang memperlihatkan keseluruhan kejadian yang terjadi tanpa melibatkan sudut pandang orang kedua, ketiga, dan lainnya. *Shot Compotition* menggunakan komposisi Keseimbangan, karena penempatannya yang simetris dengan pembagian dua garis imejiner yang memotong garis frame 3x3 secara vertikal dan horizontal tanpa memecah fokus objek di dalamnya. *Camera Placement* Sudut kamera yang di terapkan pada visual di atas adalah *High Angle* karena merupakan sudut kamera yang memberikan penjelasan situasi, juga untuk memberi tekanan dramatis. *Camera Movement* Pergerakan kamera dalam visual di atas yaitu *Still*. *Still* merupakan pergerakan kamera yang tidak bergerak atau tidak mengubah komposisi visual. *Camera Focus* dalam visual di atas menggunakan *Deep Focus*, dimana komposisi objek yang menjadi fokus utama berada dalam frame, tetapi tetap memperbolehkan penonton untuk mengalihkan fokus kepada atmosfir lingkungannya.

Timestamp: 00.06 – 00.09

Penulis dapat merasakan pesan yang disampaikan oleh visualisasi tersebut dengan cara menyadari penggunaan *scribble effect* pada video. Penerapan *Mise En Scene* terdapat pada latar pada tulisan dan gambar-gambar tersebut memberi kesan isi pikiran setiap member. Sedangkan untuk kostum, penggunaan kostum hitam putih dengan model pakaian yang mirip seperti pakaian atau jaket olahraga menandakan bahwa mereka sedang berada dalam usia produktif atau usia remaja menuju matang, dimana biasanya di usia-usia tersebut untuk generasi saat ini lebih menyadari pentingnya kesehatan mental. *Lighting* termasuk ke dalam pencahayaan *Base Light* dimana penyinaran di dalam set studio merata, dan

hampir tidak menghasilkan bayangan. “Cut-aways need no match previous scene. Because they are not a part of the main event” Kutip *Joseph V. Mascelli* dalam bukunya yang berjudul The Five C’s of Cinematography tahun 1965. Dalam durasi 3 detik, ilustrasi di atas memiliki beberapa potong adegan/shot yang berbeda, shot tersebut tidak menjadi alur atau inti cerita dalam video tersebut. Di dalam ilustrasi di atas, *Medium Shot (MS)* merupakan *Shot Size* yang di terapkan. *Camera Angle* atau Angle dalam Kamera merupakan sudut pandang yang mewakili penonton. Angle Kamera yang mewakili ilustrasi di atas adalah Angle Kamera Objektif. Memberi enterpretasi bahwa penonton(kamera) bukan bagian dari ilustrasi tersebut. Komposisi dalam visual di atas menggunakan komposisi Simetri. Simetri merupakan penerapan subjek di kamera berada di tengah, tidak condong ke salah satu sisi. *Camera Placement* adalah *Straight Angle. Straight Angle* merupakan sudut kamera yang tidak berpindah tempat atau tetap. Pergerakan kamera dalam visual di atas yaitu *Pan* dan *Dolly in (Di)*. Kamera fokus yang diterapkan di atas adalah *Shallow Focus*, yang bercirikan dengan fokus kamera terhadap subjek di dalam frame.

Timestamp: 01.58 – 02.05

Penerapan Mise En Scene dalam ilustrasi di atas di mulai pada kepalan tangan yang menandakan kembalinya atau munculnya sisi ‘Maniac’ dari para member Stray Kids. Dibantu dengan tone warna yang berubah dari hangat menjadi dingin yang di dominasi warna biru, dan hitam ke abu-abuan. Kostum yang di gunakan terkesan formal tapi tetap santai dengan mengenakan pakaian formal ditambah dengan jaket dan sepatu olahraga. Lighting Pencahayaan atau

Lighting menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung visualisasi dan mood dari ilustrasi di atas. Jika kita perhatikan, terdapat 2 tone warna yang terbilang kontras pada ilustrasi di atas. Warna kuning yang di ilustrasikan menjadi pencahayaan latar pada siang hari, bernuansa hangat tiba-tiba saja berubah menjadi biru kegelapan, membuat latar ilustrasi terlihat gelap serta dingin. Gelap dan dingin ini memberi kesan misterius, dan menyeramkan. Shot Size Meskipun sudut kamera yang berpindahpindah, Shot size yang di pakai tetap sama, yakni menerapkan Full Shot (FS), di buktikan dengan terdapatnya latar tempat, serta objek yang direkam ke dalam kamera. Camera Angle Angle Kamera pada ilustrasi di atas yakni Angle Kamer Subjektif, karena secara visualisasi tersebut dengan terlihat semua member Stray Kids menghadap ke arah kamera memberi arti bahwa mereka ingin penonton melihat atau memperhatikan apa yang sedang mereka lakukan. Shot Compotition Komposisi dalam visual di atas menggunakan komposisi Equilibrium dengan pengambilan video Canted Shot. Equilibrium merupakan komposisi dalam merekam untuk memberikan kesan dramatis. Camera Placement Sudut kamera yang di terapkan pada visual di atas adalah Point Of View (POV). Camera Movement Pergerakan kamera dalam visual di atas yaitu Dolly back (Db) dan Crane Down. Pada awal ilustrasi yang digambarkan dengan kepalan tangan, pergerakan kamera menjauhi kepalan tangan tersebut sehingga terlihat ketujuh member sekaligus disebut dengan pergerakan kamera Dolly Back (Db) karena Dolly Back (Db) mempunyai arti yakni menjauhkan objek dari kamera. Sedangkan Crane Down merupakan pergerakan kamera dengan menggunakan kamera jenis besar (crane) dan mengarah ke arah bawah. Camera Focus Shallow Focus menjadi penerapan kamera yang di terapkan karena memberikan ruang bagi latar untuk bergerak bebas, namun fokus utama tetap kepada subjek.

Analisis Sinematografi pada Video Musik *Stray Kids – God's Menu*

Timestamp: 00.00 – 00.04

Penerapan Mise En Scene ditandai dengan ketujuh anggota Stray Kids sedang berdiri membelakangi kamera serta mengenakan pakaian yang berbeda atau kontras dengan situasi latar tempat mereka. Latar tempat yang di gunakan terbagi menjadi tiga tempat utama, yakni arena balap mobil, di dalam ruangan, dan juga lapangan proyeksi. Sedangkan untuk kostum, pencocokan warna pada pakaian pemeran pendukung lebih ditonjolkan untuk memberikan kesan lebih diperhatikan publik. Lighting Penggunaan cahaya pada latar tempat maupun pendukung ketika proses editing sangatlah penting guna mendukung hasil video yang sempurna. Dalam visualisasi di atas, Key Light menjadi salah satu penggunaan tata lampu yang paling sering di gunakan pada area-area tertentu di setiap shotnya. Shot Size Dalam visual di atas, Establishing Shot menjadi shot yang di gunakan untuk suatu keadaan, dan transisi yang sangat cepat. Pada visual di atas, menggunakan kamera besar dan tinggi dalam proses pengambilan gambarnya, yakni menggunakan Jimmy Jib, Drone, atau Crane. Camera Angle Camera Angle dalam Musik Video ini sebenarnya sudah cukup terasa sejak awal dengan penempatan kamera yang lebih tinggi daripada objek yang masuk ke dalam frame, seolah-olah penonton sedang melihat adegan tersebut dari sudut lain seperti cctv atau dari atas bangunan. Point Of View merupakan penerapan Angle Kamera dalam shot ini. Point Of View menjadikan penonton sebagai pihak ketiga karena dapat menyaksikan dari dua sisi. Terlebih, konsep dalam Musik Video tersebut menjadikan penonton berada dalam sudut pandang sebagai Tuhan. Shot Compotition Komposisi dalam visual di atas menggunakan komposisi Simetri karena sesungguhnya objek utama dalam frame berada di tengah,

walaupun yang lebih menonjol adalah sekitarnya. Objek utama yang dimaksud adalah ketujuh anggota Stray Kids di setiap shotnya. Camera Placement Sudut kamera yang di terapkan pada visual di atas adalah Insert Shot. Karena penonton diberikan pandangan sebagai Tuhan dalam Musik Video ini. Camera Movement Pergerakan kamera dalam visual di atas yaitu Still. Still merupakan pergerakan kamera yang tidak berubah atau tetap. Dalam visualisasi di atas, kamera tidak berpindah melainkan memainkan transisi cut to cut. Camera Focus Fokus kamera pada visual di atas tidak terlalu ditonjolkan karena hanya dijadikan sebagai transisi cut-to-cut, namun fokus yang paling mendekati adalah Rack Focus.

Timestamp: 00.05 – 00.17

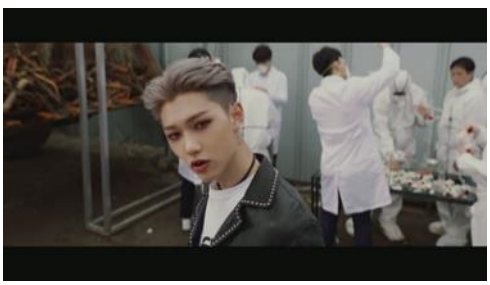
Penerapan Mise En Scene pada adegan ini dimulai ketika salah satu anggota Stray Kids, Hyunjin, membungkukkan badannya sambil mengatakan “Yes maam”, kemudian dilanjut dengan transisi ke latar tempat yang berbeda menggunakan transisi Wipe. Latar yang digunakan yakni sebuah dapur yang sangat dipenuhi oleh orang-orang, dan menjelaskan bahwa Changbin memandu penonton sebagai Tuhan untuk melihatkan proses pembuatan takdir setiap manusia. Kostum yang dipakai menyerupai kostum chef dengan sentuhan hanbok (pakaian tradisional Korea Selatan). Lighting Pencahayaan di atas termasuk ke dalam pencahayaan Base Light dimana penyinaran di dalam set studio merata, dan hampir tidak menghasilkan bayangan. Eye Light juga dipakai dalam adegan ini untuk memfokuskan kepada Changbin selaku pemeran utama dalam shot tersebut. Eye Light merupakan penyinaran terhadap seseorang untuk menghasilkan pantulan tanpa menambah jumlah cahaya untuk subjek. Shot Size

Adegan ini menggunakan Medium Close Up (MCU) karena berfokus kepada salah satu anggotanya, Changbin, yang sedang menyanyikan penggalan lirik lagu God's Menu. Camera Angle Adegan di atas cocok dipakai dengan angle Eye Level. Shot Compotition Komposisi dalam visual di atas menggunakan komposisi Straight Shot dan Walking Room. Straight Shot merupakan komposisi pada objek tunggal yang langsung berbicara di depan kamera. Dalam visual di atas, Walking Room merupakan pengambilan gambar dengan objek berjalan. Camera Placement Sudut kamera yang di terapkan pada visual di atas adalah Straight Angle. Straight Angle merupakan sudut kamera yang tidak berpindah tempat atau tetap. Camera Movement Pergerakan kamera dalam visual di atas yaitu Follow Tracking. Follow Tracking adalah pergerakan kamera mengikuti gerak objek. Camera Focus "Welcome! It's easy to choose what you want in this store. Anything on the menu will satisfy your all five senses". Penggalan lirik lagu pada bagian Changbin yang berada di dapur, yang di visualisasikan penuh dengan kebisingan dan kericuhan. Sebagai penonton yang di posisikan seolah menjadi Tuhan, Changbin menyambut penonton ke dalam dapur untuk melihat, mengamati dan meracik sendiri manusia seperti apa yang akan penonton buat. Oleh karena itu, Angle yang terdapat dalam adegan di atas adalah Angle Kamera Subjektif, sebab sudut pandang penonton dilibatkan ke dalamnya, seolah-olah seperti sedang berinteraksi.

Timestamp: 00.53 – 00.55

Penerapan Mise En Scene dalam adegan di atas berawal dari bagian reff dalam lagu God's Menu. Penggalan lirik lagunya yang berbunyi "Ddu-ddu ddu-ddu Ddu du" menjadi ketukan irama perpindahan dari salah satu anggota dalam frame

yakni Felix, berubah satu-satu menjadi Back-up Dancer berpakaian APD lengkap dengan masker medisnya. Lighting “Cetak rasa yang kamu mau di paletmu” berikut merupakan arti terjemahan Bahasa Indonesia dari lirik lagu God’s Menu sebelum bagian reff. Lighting berwarna merah mengilustrasikan penonton atau Tuhan untuk menandai manusia yang telah diciptakan tersebut. Shot Size Di adegan ini, Medium Full Shot (MFS) atau Cowboy Shot merupakan Shot Size yang di terapkan karena yang masuk ke dalam frame hanya dari ujung kepala sampai paha saja. Camera Angle Adegan di atas menggunakan Angle Kamera Subjektif karena objek dalam frame berbicara langsung di depan kamera dan penggalan lirik yang diucapkan seperti memberi tahu kepada orang yang berada di depannya alias penonton. Shot Compotition Komposisi dalam visual di atas menggunakan komposisi Simetri dan Semicircular. Simetri merupakan penerapan subjek di kamera berada di tengah, tidak condong ke salah satu sisi. Dalam adegan di atas, Felix merupakan komposisi simetris, namun ketika pergantian transisi kepada Back-up Dancer. Camera Placement Sudut kamera yang di terapkan pada visual di atas adalah Straight Angle. Straight Angle merupakan sudut kamera yang tidak berpindah tempat atau tetap. Camera Movement Pergerakan kamera dalam visual di atas yaitu Still. Still merupakan pergerakan kamera yang tidak berubah atau tetap. Dalam visualisasi di atas, kamera tidak berpindah melainkan memainkan transisi Masking Chroma Key. Camera Focus Visual di atas bisa dibilang merupakan transisi yang sangat lembut dari Felix menjadi Back Up Dancer. Fokus kamera yang cocok diterapkan pada visual di atas adalah Shallow Focus.



Timestamp: 01.20 – 01.31

Penerapan Mise En Scene pada visualisasi di atas dimulai ketika konsep yang di terapkan pada visual di atas yakni melakukan transisi dari satu anggota ke anggota lainnya dengan One Take Shot memakai robot kamera Bolt Rig yang sudah lebih dulu disunting. Robot kamera Bolt Rig merupakan jenis kamera berkualitas tinggi yang di rancang ke dalam robot. Kamera jenis tersebut sudah sering dipakai dalam pembuatan film Hollywood seperti Avengers dan lainnya. Sedangkan untuk pemakaian dalam pembuatan Musik Video, khususnya di Korea, belum begitu banyak yang menerapkannya. Lighting Dalam visual di atas, langit menjadi highlight dalam penentu penataan cahaya tersebut dan di bantu dengan penggunaan reflector sebagai pengatur cahaya matahari yang terpantul dalam perekaman gambar. Shot Size Meskipun menggunakan robot dalam bentuk kamera, Bang Jae-Yeob tetap memperhatikan pengambilan shot. Di dalam visual di atas, Medium Shot (MS) merupakan Shot Size yang di terapkan. Camera Angle Adegan di atas menggunakan Angle Kamera Subjektif karena objek dalam frame berbicara langsung di depan kamera dan penggalan lirik yang diucapkan seperti memberi tahu kepada orang yang berada di depannya alias penonton. Shot Compotition Komposisi dalam visual di atas menggunakan komposisi Keseimbangan, karena penempatannya yang simetris dengan pembagian dua garis imejiner yang memotong garis frame 3x3 secara vertikal dan horizontal tanpa memecah fokus objek di dalamnya. Camera Placement Sudut kamera yang di terapkan pada visual di atas bermacam-macam, karena titik mengikuti perpindahan kamera robot yang telah di sunting sebelumnya. Terdapat Straight Angle pada transisi dari Felix menuju anggota Stray Kids lainnya, Low Angle di terapkan pada awal adegan. Camera Movement Pergerakan kamera dalam visual di atas yaitu Crane Up and Down saat mengambil gambar Felix dengan Bolt Rig, Dolly In (Di) ketika Bolt Rig mengambil High Angle, dan Panning Right ketika berpindah ke anggota lainnya. Camera Focus Visual di atas menggunakan Deep Focus.

Timestamp: 01.38 – 01.42

Visual di atas menerapkan Mise En Scene, terlihat salah satu anggota Stray Kids, Hyunjin, seperti sedang mengintip. Selain Bolt Rig, Probe Lens juga di pakai dalam Musik Video God's Menu. Probe Lens merupakan lensa kamera berukuran kecil guna merekam hal-hal kecil yang tidak bisa digapai oleh manusia. Di balik visualisasi di atas, pada pembuatan Musik Videonya, Probe Lens di masukan ke dalam jari Hyunjin lalu bergerak mundur mengikuti irama dan kesesuaian dalam penggalan lagunya. Lighting Pencahayaan di atas termasuk ke dalam pencahayaan Base Light dimana penyinaran di dalam set studio merata, dan hampir tidak menghasilkan bayangan. Shot Size Dalam adegan di atas, terdapat dua shot yang berbeda, yakni Close Up (CU) dan Medium Shot (MS). Close Up (CU) diterapkan ketika awal transisi ke adegan di atas, yang mana Probe Lens merekam mata Hyunjin dan mundur perlahan lalu berubah shot menjadi Medium Shot (MS). Camera Angle Adegan di atas menggunakan Angle Kamera Subjektif karena objek dalam frame berbicara langsung di depan kamera dan penggalan lirik yang diucapkan seperti memberi tahu kepada orang yang berada di depannya alias penonton. Shot Compotition Komposisi dalam visual di atas menggunakan komposisi Simetri. Simetri merupakan penerapan subjek di kamera berada di tengah, tidak condong ke salah satu sisi. Camera Placement Sudut kamera yang di terapkan pada visual di atas adalah Straight Angle. Straight Angle merupakan sudut kamera yang tidak berpindah tempat atau tetap. Camera Movement Pergerakan kamera dalam visual di atas yaitu Dolly back (Db). Camera Focus Deep Focus menjadi pemilihan fokus kamera dalam visual di atas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa sinematografi pada Video Musik Stray Kids yang telah dipaparkan di atas, Bang Jae-Yeob selaku sutradara dari kedua Video Musik Stray Kids (Maniac dan God's Menu) sangat memperhatikan setiap detail dari keseluruhan adegan, terutama dalam penerapan sinematografi teknik pengambilan gambar, maupun mise en scene.

Secara keseluruhan penulis tarik adalah terdapat kesamaan beberapa adegan di dalamnya yang terlihat menggunakan kamera *Bolt Rig*, dan *Lensa Probe* yang mana hal tersebut masih sangat jarang di pakai untuk ukuran sebuah Video Musik. Penerapan sinematografi sangat diperhatikan dalam proses pembuatan Video Musik Stray Kids. Hal ini menjadi point penting karena sinematografi sangat berkaitan dengan kualitas video, estetika, dan penyampaian makna pesan. dengan menggunakan analisis sinematografi, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa 6 elemen utama dalam sinematografi terdapat dalam Video Musik Stray Kids -God's Menu, dan Maniac. Untuk perbedaannya, makna pesan yang terkandung dalam kedua Video Musik tersebut berbeda. God's Menu memberi pesan bahwa Stray Kids bersatu karena mereka memiliki tujuan yang sama, juga karena mereka saling menyempurnakan satu sama lain. Makna lainnya juga terlihat bahwa Tuhan sudah mengatur kapasitas dan racikannya sendiri untuk setiap manusia di muka bumi ini. Racikan tersebut kita dapatkan karena Tuhan tau mana yang terbaik untuk kita. Sedangkan pesan yang ingin di sampaikan dalam Maniac adalah berhenti menjadi dirimu yang terlihat normal padahal kau merasa asing pada diri sendiri. Tidak ada salahnya menjadi gila (Maniac) di depan orang asalkan kau bahagia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Mascelli, Joseph V. 1965.The Five C's Of Cinematography.. Beverly Hills, CA: Silman-James Press.

Buku Elektronik (*e-book)*

Raco. 2010. Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya. Jakarta: PT Grasindo. Google Books. Retrieved March 28, 2022. From https://books.google.co.id/books?id=dSpAlXuGUCUC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=true

Website

Studiobinder.com: What Is Cinematography? Defining The Art and Craft.2020. (1 Juli 2022) https://www.studiobinder.com/blog/what-is-cinematography/

Jurnal Online

Sari, Rika Permata dan Assyari Abdullah. 2020. "Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom". Jurnal. Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Lux, Gilliane. 2021. "Cool Japan and the Hallyu Wave: The Effect of Popular Culture Exports on National Image and Soft Power". Jurnal. Pennsylvania: Ursinus College.

Skripsi

Adiputra, Saddam. 2021. "Analisis Penerapan Teknik Sinematografi Dalam Membangun Kesan Trauma Pada Film "Kucumbu Tubuh Indahku"". Skripsi. Bandung: Telkom University.

Syah, Muhammad Z. A. 2021. "Penerapan Teknik Sinematografi Dalam Videogame (Analisis Makna Camera Angle Pada Videogame "The Last Of Us Part II"). Skripsi. Bandung: Telkom University.

Laporan Wawancara

Fatin, Z. (2022, 29th June). Personal Interview

Nurizal, N. (2022, 29th June). Personal Interview