



**SENSUALITAS DALAM *MISE EN SCENE*  
VIDEO KLIP *FRIENDS* LAGU ANNE MARIE FEAT MARSHMELLO**

**SKRIPSI PENGKAJIAN**

oleh

**HAEYDHAR MAULANA**

**NIM 130110401062**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**



**SENSUALITAS DALAM *MISE EN SCENE*  
VIDEO KLIP *FRIENDS* LAGU ANNE MARIE *FEAT* MARSHMELLO**

**SKRIPSI PENGKAJIAN**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat  
untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Televisi dan Film (S1)  
dan mencapai gelar sarjana

oleh

**HAEYDHAR MAULANA**

**NIM 130110401062**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, atsa segala rahmat serta hidayah-Nya, sehingga saya diperkenankan untuk berjuang dan menyelesaikan karya tulis ini sehingga dapat tersusun dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda Muhammad Nadim, Ibunda Susmiati dan kakak Rozali Elman dan adik saya Nadia Zakiyah Larasati
2. Sahabat serta teman – teman yang selalu mendukung dan mendoakan
3. Guru – guruku sejak Sekolah Dasar (SD) sampai Perguruan Tinggi (PT)
4. Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

**MOTO**

Ing ngarso sung tuladho, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani  
(di depan memberikan teladan, di tengah memberikan semangat dan di belakang  
memberikan dorongan kekuatan)<sup>1</sup>

Kehidupan yang hidup dalam ketakutan adalah hidup yang setengah hidup<sup>2</sup>



<sup>1</sup>ki Hadjar Dewantara

<sup>2</sup>Joko Anwar

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Haeydhar Maulana

NIM : 130110401062

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Sensualitas dalam *Mise En Scene* Video Klip *Friends* lagu Anne Marie Feat Marshmello” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 6 Desember 2019

Yang menyatakan,

Haeydhar Maulana

NIM 130110401049

**SKRIPSI PENGKAJIAN**

**SENSUALITAS DALAM *MISE EN SCENE*  
VIDEO KLIP *FRIENDS* LAGU ANNE MARIE *FEAT* MARSHMELLO**

oleh

Haeydhar Maulana

NIM 130110401062

Pembimbing:

Dosen Pembimbing Utama : Fajar Aji, S.Sn.,M.Sn

Dosen Pembimbing Anggota : Panakajaya Hidayatullah, S.Sn.,M.A.

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Sensualitas dalam *Mise En Scene* Video Klip *Friends* lagu Anne Marie Feat Marshmello” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Jum’at, 6 Desember 2019

tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Fajar Aji, S.Sn.,M.Sn.  
NIP 198612092018031001

Panakajaya Hidayatullah, S.Sn.,M.A.  
NIP 760017069

Penguji I,

Penguji II,

Drs. Christanto Pudjirahardjo, M.Hum.  
NIP 195810231986031004

Drs. A Lilik Slamet Raharsono , M.A.  
NIP 195901251988021001

Mengesahkan

Dekan,

Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum.  
NIP19680516199201100



## RINGKASAN

**Sensualitas dalam *Mise En Scene* Video Klip *Friends* lagu Anne Marie Feat Marshmello; Haeydhar Maulana, 130110401062; 2019; 49 halama; Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.**

Video klip merupakan salah satu media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan sebuah pesan. Video klip adalah suatu karya audio visual dari sebuah lagu yang dihasilkan oleh grup musik, yang berfungsi sebagai cara mempromosikan atau mempopulerkan grup musik tersebut beserta lagu yang mereka hasilkan. Video klip sampai saat ini masih menjadi media promosi yang kuat dan unggul. Informasi dan pesan yang terkandung dalam sebuah video klip selalu berhubungan dengan aspek kehidupan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menganalisis sensualitas dalam sebuah video klip. Aspek sensualitas dari video klip tersebut akan dikaji menggunakan unsur – unsur *mise en scene*. *Mise en scene* merupakan segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi. Aspek utama *Mise En Scene* diantaranya *Setting*, kostum & *make up*, *lighting*, dan ekspresi serta gerak figur. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aspek – aspek *mise en scene* dalam menyajikan sensualitas pada video klip.

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis metode penelitian kualitatif. Penelitian ini dipilih karena lebih mementingkan kualitas data bukan kuantitas data untuk memudahkan peneliti menjawab rumusan masalah dengan baik dan sesuai dengan tujuan penelitian. Objek penelitian ini adalah video klip *Friends* lagu Anne Marie feat Marshmello. Penelitian ini menggunakan aspek *mise en scene* dalam melihat sensualitas. Data – data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer berupa *screenshot* video klip *Friends* Anne Marie feat Marshmello berdurasi 03:51 detik dengan kualitas HD (*High Definition*). Data tersebut diunduh melalui website youtube.com pada tanggal 6 april 2018. Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari buku, skripsi, video klip *Friends*, jurnal, dan internet yang berhubungan dengan *mise en scene* dan sensualitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, video klip *Friends* merupakan video klip tipe *Performance clip*. Video klip ini termasuk tipe *Performance clip* hanya berfokus



pada penampilan penyanyi atau grup musiknya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan bahwa dalam video klip *Friends* disajikan dengan cara yang berbeda. Hal tersebut dapat dianalisis melalui aspek – aspek *mise en scene* yang ada diantaranya *setting*, *lighting*, kostum, *make up* dan ekspresi serta gerak figur. *Setting* yang digunakan dalam video klip ini, dominan menggunakan *setting* berada di dalam rumah seperti kamar, ruang tamu, dapur, dan halaman rumah yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari – hari. Produksi video klip *Friends* ini menggunakan *shot on location*. *Setting* untuk *scene* ini tidak menciptakan secara virtual, tetapi menggunakan *setting* atau lokasi yang sesungguhnya. Penggunaan *setting* dalam pembuatan video klip *Friends* ini tergambarkan melalui kondisi *setting* yang dibangun, dengan konteks cerita yang dibuat Cahaya dalam video klip ini dominan menggunakan jenis cahaya *low key lighting* menciptakan batasan tegas antara area gelap dan terang, karakter warna cahaya dalam setiap *scene* yang dominan warna biru dan merah mendukung karakter yang ingin ditunjukkan. Kostum dan *make up* yang digunakan tokoh perempuan dominan menggunakan baju yang minim dan celana pendek yang memperlihatkan bagian – bagian tubuh perempuan yang sensual. Ekspresi dan gerak figur yang ditonjolkan dalam setiap *scenanya* cenderung menunjukkan kesan sensual, erotis, mengoda, kemolekan, dan kecantikan. Berdasarkan apa yang dilihat peneliti dari temuan pada video klip *Friends* ini dari sudut *mise en scene* bahwa sensualitas perempuan dapat dilihat melalui nilai tanda tubuh. Nilai tanda tubuh mempunyai tiga aspek yaitu :

Tampilan tubuh menunjukkan adanya tampilan yang sengaja dijadikan komoditi untuk di eksploitasi melalui sensualitas. *Setting* menciptakan sebuah penggambaran ruang dengan menyesuaikan pada alur cerita. Penggunaan kostum yang menunjukkan sebuah tampilan dalam berbusana seseorang. Pencahayaan *low key lighting* menonjol dalam aspek tampilan tubuh. ekspresi wajah dan gerak tubuh sebagai penanda bahwa perempuan mempunyai daya tarik tersendiri.

Perilaku menunjukkan aspek lain yang menentukan relasi tanda tubuh di dalam media, yang dapat dilihat dari ekspresi tubuh dengan berbagai gaya dan kecenderungan dari pose. *Setting* menyesuaikan pada alur cerita. Penggunaan kostum mendukung aspek perilaku yang menunjukkan sebuah tampilan dalam berbusana seseorang. Pencahayaan *low key lighting* kesan kesensualitasan lebih menonjol dalam aspek perilaku. ekspresidan

gerak figur yang dilihat dari gerakan tubuh memberi informasi mengenai kondisi emosional seseorang, menunjukkan apakah seseorang itu sedang dalam kondisi senang, bosan, takut atau marah.

Aktivitas tubuh yang menjadi penanda bagi posisi sosial di dalam media, seperti sentuhan yang dapat memperlihatkan apakah sebatang tubuh itu pasif, aktif, lemah, berkuasa, dan sebagainya. *Setting* menyesuaikan pada alur cerita. Penggunaan kostum mendukung aspek aktivitas tubuh yang menunjukkan sebuah tampilan dalam berbusana seseorang. Pencahayaan *low key lighting* kesan kesensualitasan lebih menonjol dalam aspek aktivitas tubuh. Ekspresi dan gerak figur yang dilihat gerakan – gerakan kecil tubuh menjadi salah satu cara berkomunikasi untuk menunjukkan sikap secara sosial, seperti sikap wanita sedang duduk di sofa dan tidak bergerak, sikap ini menunjukkan aktivitas tubuh yang pasif atau lemah.

## SUMMARY

***Sensuality in Mise En Scene Video Clips Friends song Anne Marie Feat Marshmello; Haeydhar Maulana, 130110401062; 2019; 49 halama; Television and Film Studies Program Faculty of Humanities University of Jember.***

*Video clip is one of the effective communication medium to convey a message. Video clip is an audio-visual works of a song produced by the music group, which serves as a means of promoting or popularizing the music group along with the song that brand produce. Video clips until today is still a strong media campaign and excel. Information and messages contained in a video clip is always related to aspects of life. Therefore, researchers interested in analyzing the sensuality in a video clip. Sensuality aspect of the video clip will be assessed using the element - the element of the mise en scene. Mise en scene is everything that lies in front of the camera to be photographed in a production. The main aspects of which Mise En Scene Setting, costumes and make up, lighting, and expression as well as the motion of the figure. The purpose of this study is to describe aspects - aspects of the mise en scene in presenting sensuality in the video clip.*

*Research conducted using the kind of qualitative research methods. The research was selected because of concerns over data quality not quantity of data to facilitate researchers answer the formulation of the problem properly and in accordance with the purpose of research. The object of this empirically is a video clip song Anne Marie Friends feat Marshmello. This study uses aspects of mise en scene in viewing sensuality. Data - the data used in this study are primary data in the form of video clips screenshot Friends Anne Marie feat Marshmello 3:51 seconds duration with HD (High Definition). The data is downloaded via the website youtube.com on April 6, 2018. Secondary data is data obtained from books, theses, video clips Friends, journals, and internet-related mise en scene and sensuality.*

*The results showed that, the video clip video clip of Friends is a type of Performance clip. This video clip including the type of performance clip only focuses on the appearance of the singer or musical grub. Based on research conducted found that in the video clip of Friends presented in different ways. Tesebut can be analyzed through the aspects - aspects of the mise en scene that no such setting, lighting,*

*costumes, makeup and expression as well as the motion of the figure. Settings used in this video clip, predominantly using the settings in the house like room, living room, kitchen, and a home page that we often encounter in daily life - today. The Friends production of video clips using the shot on location. Settings for this scene does not create a virtual manner, but using the actual setting or location. Use of the settings in the making of the video clip of Friends is illustrated through the setting state is built, with the context of the story that made light in this video clip predominant use of light type low key lighting to create a boundary firmly between dark and light areas, character colors of light in each scene are the dominant colors blue and red to support the character you want is shown. The costumes and make-up used dominant female figure wearing that skimpy shorts and showing a portion - sensual female body parts. Expression and movement of figures that are mounted in each scenenya tend to show the impression of sensual, erotic, tempting, elegance, and beauty. Based on what is seen from the findings of researchers at the video clip of this Friends of the corner of mise en scene that sensuality of women can be seen through the sign value of the body. Value sign the body has three aspects:*

*Body display shows the view deliberately used as commodities to be exploited through sensuality. Setting create a depiction of space by adjusting the storyline. The use of costumes that show a person's appearance in a dress. The lighting is low key lighting prominently in the display aspect of the body. facial expressions and gestures as a sign that women have a special attraction.*



## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala kuasa dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Sensualitas dalam *Mise En Scene* Video Klip *Friends* lagu Anne Marie Feat Marshmello”. Penulisan skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph. D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember;
3. Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M. Hum., selaku Koordinator Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember;
4. Fajar Aji, S.Sn.,M.Sn. selaku dosen pembimbing utama Panakajaya Hidayatullah, S.Sn., M.A, selaku dosen pembimbing anggota;
5. Drs. Christanto Pudjirahardjo, M.Hum. selaku dosen penguji I dan Drs. Lilik Slamet Raharsono, M.A selaku dosen penguji Anggotan yang telah memberikan arahan dan masukan;
6. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
7. Teman PSTF angkatan 2013 yang telah membantu dan memberikan semangat;

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharap kritik dan saran demi kesempurnaan penelitian selanjutnya. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 6 Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

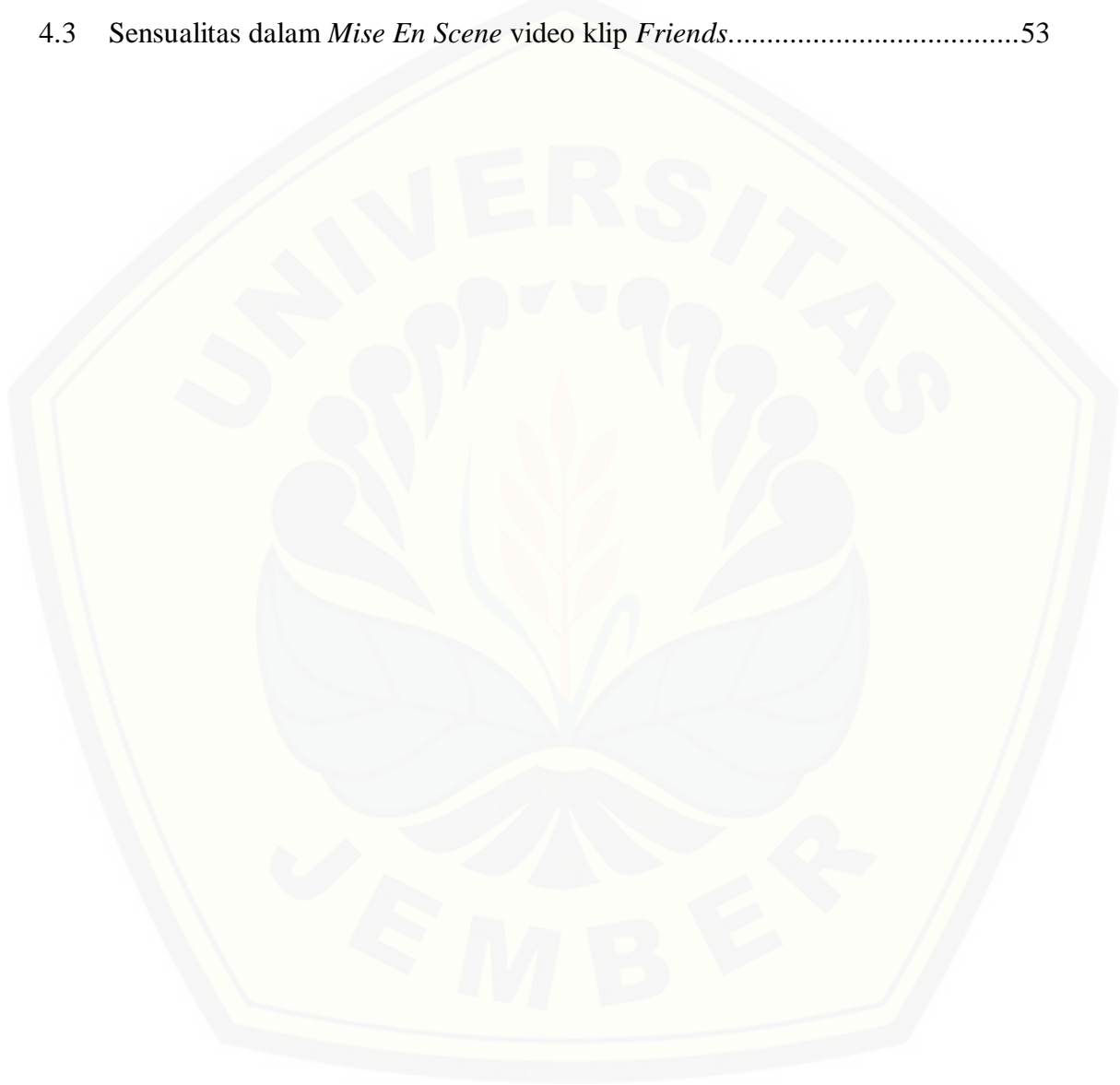
HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSEMBAHAN .....	ii
MOTO .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
PENGESAHAN.....	vi
RINGKASAN.....	vii
SUMMARY .....	x
PRAKATA .....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan.....	5
1.3. 1Tujuan Umum .....	5
1.4 Manfaat.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1 Penelitian Terdahulu .....	7
2.2 Kerangka Teori .....	9
2.2.1. Video Klip.....	9
2.2.2 Video Klip <i>Friends</i> .....	10
2.2.3 Sensualitas .....	11
2.2.4 <i>Mise en scene</i> .....	15
2.3 Kerangka Pemikiran .....	20
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	21

3.1 Jenis Penelitian .....	21
3.2 Objek Penelitian .....	21
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian .....	21
3.3.1 Tempat Penelitian .....	21
3.4 Data dan Sumber Data .....	22
3.4.1 Data Primer .....	22
3.4.2 Data Sekunder .....	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	22
3.5.1 Observasi .....	23
3.5.2 Dokumentasi .....	23
3.5.3 Studi Pustaka .....	24
3.6 Teknik Pengolahan Data dan Analisi Data .....	24
3.6.1 Teknik Pengolahan Data .....	24
3.6.2 Teknik Analisis Data .....	25
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>27</b>
4.1 Gambaran Umum Video Klip <i>Friends</i> .....	27
4.2 Sensualitas dalam <i>Mise En Scene</i> Video Klip <i>Friends</i> .....	29
4.2.1 Tampilan Tubuh ( <i>body appearance</i> ) .....	29
4.2.2 Perilaku (Manner) .....	41
4.2.3 Aktivitas Tubuh .....	53
<b>BAB 5. PENUTUP .....</b>	<b>64</b>
5.1 Kesimpulan .....	64
5.2 Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>



**DAFTAR TABEL**

	Halaman
4.1 Sensualitas dalam <i>Mise En Scene</i> video klip <i>Friends</i> .....	30
4.2 Sensualitas dalam <i>Mise En Scene</i> video klip <i>Friends</i> .....	42
4.3 Sensualitas dalam <i>Mise En Scene</i> video klip <i>Friends</i> .....	53



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1.1 Cuplikan video klip Anne Marie <i>feat</i> Marshmello berjudul <i>Friends</i> .....	5
4.1 Sumber: Video Klip <i>Friends</i> , Timecode 00:00:31, 28Juni 2019, 13:33:51.....	33
4.2 Sumber: Video Klip <i>Friends</i> , Timecode 00:02:04, 28 Juni 2019, 13:37:30.....	35
4.3 Sumber: Video Klip <i>Friends</i> , Timecode 00:00:31, 28 Juni 2019, 13:45:21.....	36
4.4 Sumber: Video Klip <i>Friends</i> , Timecode 00:01:11, 28 Juni 2019, 18:47:51.....	39
4.5 Sumber: Video Klip <i>Friends</i> , Timecode 00:01:42, 28 Juni 2019, 16:25:11.....	45
4.6 Sumber: Video Klip <i>Friends</i> , Timecode 00:01:20, 28 Juni 2019, 16:30:11.....	47
4.7 Sumber: Video Klip <i>Friends</i> , Timecode 00:02:15, 28 Juni 2019, 16:32:21.....	49
4.8 Sumber: Video Klip <i>Friends</i> , Timecode 00:03:01, 28 Juni 2019, 16:39:23.....	51
4.9 Sumber: Video Klip <i>Friends</i> , Timecode 00:03:34, 28 Juni 2019, 19:40:21.....	57
4.10 Sumber: Video Klip <i>Friends</i> , Timecode 00:03:34, 28 Juni 2019, 19:42:51.....	59
4.11 Sumber: Video Klip <i>Friends</i> , Timecode 00:03:34, 28 Juni 2019, 19:45:34.....	61

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Video klip merupakan salah satu media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan sebuah pesan. Video klip adalah suatu karya audio visual dari sebuah lagu yang dihasilkan oleh grup musik, yang berfungsi sebagai cara mempromosikan atau mempopulerkan grup musik tersebut beserta lagu yang mereka hasilkan (Zoebazary, 2010: 275). Video klip sampai saat ini masih menjadi media promosi yang kuat dan unggul. Video klip merupakan sarana bagi para produser musik dalam mempromosikan produknya lewat medium televisi hingga media sosial seperti *youtube* dan lain sebagainya.

Video klip tergolong pendek namun kadang memerlukan persiapan yang panjang seperti pembuatan film, oleh karena itu biaya pembuatan video klip terbilang tinggi bila dibandingkan masa tayang yang hanya berkisar 3-10 menit saja (Nugraha, 1996: 10). Hal tersebut yang menyebabkan terjadinya persaingan dalam pembuatan video klip agar lebih menarik atau tidak monoton dari sebelumnya. Para pembuat video klip menyajikan sebuah video menggunakan teknik pengambilan gambar yang multi canggih dengan peralatan yang modern, agar video klip yang disajikan tidak membosankan.

Video klip pada awalnya berupa tampilan visual sederhana yang hanya menampilkan penyanyi atau band. Seiring perkembangan teknologi, produser musik mulai menyadari bahwa tampilan visual cukup berperan dalam mempromosikan musik, artis beserta albumnya (Faisal, 2007: 4-5). Persaingan dalam video klip kini semakin ketat, terlebih saat penyanyi atau band memiliki cara yang sama seperti menggunakan video klip sebagai media promosi. Hal tersebut, mampu membuat video klip memiliki kemampuan menjadikan penonton ketagihan untuk memutar kembali tayangan yang telah mereka lihat secara terus menerus. Adanya perkembangan zaman video klip juga mengalami kemajuan contohnya seperti Miley Cyrus, Rihanna, Shakira, Ellie Goulding, Selena Gomez dan Anne Marie. Mereka adalah beberapa artis yang dalam penampilannya mempunyai gaya berbeda - beda dalam video klip saat ini. Di antaranama – nama penyanyi tersebut, Anne Marie memiliki gaya atau penampilan yang menarik pada setiap video klipnya. Lagu terbarunya yang berjudul *Friends*, berhasil

mencuri perhatian penikmat musik. Berkolaborasi dengan Marshmello membuat lagu ini menjadi berbeda atau unik. Video klip *Friends* pertama kali dirilis di *youtube* pada 8 Februari 2018, dengan total durasi tiga menit dua puluh enam detik. Mulai November 2018, video klip ini telah menerima lebih dari 420 juta penayangan di *youtube* (Youtube: 2018).

Video klip yang disutradarai oleh Hannah Lux Davis dirilis pada 16 Februari 2018. Video tersebut, menceritakan Anne Marie dan sekelompok teman wanita menyelenggarakan pesta rumah. Saat pesta berakhir, Marshmello mulai membersihkan rumah Anne Marie agar tidak diminta pergi. Anne Marie bersikeras mengusir Marshmello tetapi Marshmello terus mencari cara untuk kembali ke rumah Anne Marie, yang membuat Anne Marie dan teman-temannya merasa terganggu. Anne-Marie tau bahwa Marshmello sangat mencitai dirinya, tetapi Anne Marie tidak mempunyai perasaan cinta hanya sebatas sahabat. Video klip ini telah menerima lebih dari 392 juta penayangan pada 8 Desember 2018 (Wikipedia: 2018).

Anne Marie lahir 7 April 1991 ini pada usia 12 tahun, sempat terlibat di dalam teater musikal berjudul *Whistle Down the Wind*. Anne Marie mencuri perhatian para pencinta musik pop, ketika bermain *disupporting act* di *tour Rudimental* yang dijalaninya pada 2012-2014. *Tour* panjang itulah yang membuat banyak orang menunggu debutnya sebagai penyanyi profesional. Satu tahun kemudian, Anne Marie merilis mini album pertamanya berjudul *Karate*, mencapai Nomor 9 di Hot 100 Maret lalu dengan kolaborasi Clean Bandit *Rockabye*. Sebelum merilis lagu *Alarm* dan *Ciao Adios*, kemudian Anne Marie berkolaborasi dengan Marshmello menciptakan sebuah lagu yang berjudul *friends* (Weatherby: 2018). Marshmello seorang DJ dan produser asal USA, di awal kariernya muncul dengan mengenakan helm penutup kepala mirip bentuk makanan ringan yaitu Marshmallow. Identitas yang sebenarnya Marshmello masih belum di ketahui oleh publik, kariernya mendapatkan pengakuan internasional pada tahun 2015 ketika Marshmello mulai merilis lagu secara *online*. Beberapa lagunya yaitu *Zedd (Beautiful Now)*, *Jack U Where Are U Now* serta *single* yang berjudul *Alone*. penghujung tahun 2017 Marshmello berkolaborasi dengan Anne Marrie dalam lagu berjudul *friends* (Indoclubbing: 2018).

Industri film di Hollywood, tubuh wanita dieksploitasi oleh lelaki sebagai pekerja semiotik, yaitu dengan mengendalikan tatanan simbolik dan proses pertandaan yang dijadikan kendaraan untuk mengembangkan berbagai dan obsesi laki-laki (Piliang, 2004: 214). Kehadiran perempuan dalam berbagai komoditi komunikasi sosial atau di dalam komoditi tontonan (film, lawak, sinetron, video) terutama dalam rangka dieksploitasi berbagai potensi sensualitasnya (Piliang 2004: 293). Acara seperti lawakan misalnya, kadang – kadang dapat menjadi inspirasi efek – efek kelucuan, akan tetapi yang dominan dalam kehadiran mereka eksplorasi segala potensi tubuh (sensualitas, erotik, porno).

Begitu juga dengan penggunaan perempuan sebagai ilustrasi musik (video klip) seperti yang terdapat pada berbagai video klip, yang fungsi utamanya adalah memberikan nilai-nilai tampilan tubuh (Piliang 2004: 293). Dalam alur cerita pada film atau video klip permasalahan – permasalahan yang di alami perempuan, salah satu masalah tampilan tubuh seperti kecantikan wajah, tubuh dan kulit. Tampilan tubuh perempuan pun tidak memiliki ukuran tetap, berlaku sesuai dengan adat di mana perempuan tersebut tertinggal. Perkembangan zaman pun tentu tidak terlepas dari perkembangan media massa seperti contoh, kalau kulit putih dan rambut lurus adalah citra cantik menurut industri kosmetik Asia, maka di Negara – Negara barat cantik identik dengan berwarna kecoklatan terbakar matahari dan rambut pirang.

Piliang, menegaskan bahwa nilai tanda tubuh perempuan sebagai komoditi, dapat dilihat melalui berbagai aspek yang dikonstruksi melalui tampilan tubuh (*body appearance*), perilaku (*manner*), dan aktivitas tubuh (Piliang2004: 298). Nilai tubuh perempuan memiliki 3 aspek seperti tampilan tubuh yang bisa dilihat dari umur, bentuk tubuh. Aspek kedua yaitu perilaku yang terdiri dari pakaian dan pose. Aspek ketiga yaitu aktivitas tubuh yangb terdiri dari sentuhan. Peneliti melihat adanya konsep sensualitas di video klip *Friends* dilihat dengan sudut pandang nilai tanda tubuh. Peneliti menyimpulkan adanya arti sensualitas dari nilai tanda tubuh bahwa sensualitas merupakan suatu hal yang dapat mengundang seseorang untuk berfantasi atau berfikiran ke arah yang tidak benar lewat tampilan *visual* dari tubuh seorang perempuan. Tergantung bagaimana seseorang menampilkannya melalui gerakan yang menjurus atau



menggoda. Sensualitas dalam sebuah video klip dapat dilihat dari berbagai unsur, salah satunya melalui *mise en scene*.

*Mise en scene* merupakan objek segala yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film (Pratista, 2008: 61). *Mise en scene* memiliki aspek-aspek mulai dari *setting*, kostum dan *make up*, pencahayaan (*lighting*), dan ekspresi figur. *Mise en Scene* memiliki fungsi sebuah *scene* dalam produk *audiovisual*. Penyusunan elemen–elemen dalam *mise en scene* juga cukup penting karena hal ini dapat mempengaruhi beberapa konsep lain seperti, harapan tokoh dalam *scene* tersebut, permasalahannya, dan lain-lain. Unsur *mise en scene* dalam video klip juga dapat mengembangkan rasa penasaran dan keingintahuan penonton tentang apa yang ingin ditunjukkan dalam suatu video klip tersebut. Video klip *Friends* ini diperankan oleh Anne Marie, Marshmello dan *sexydancer*, di ceritakan dalam lirik lagu tersebut Anne dan Marshmello adalah sahabat sejak lama, tetapi Anne Marie menganggap bahwa hubungan berakhir pada pertemanan saja, tidak lebih. Anne Marie merasa seperti hubungan kakak dan adik dengan Marshmello tersebut. Tidak disangka – sangka, Marshmello menyimpan sebuah rasa pada Anne Marie. Anne merasa hubungan persahabatan mereka menjadi kacau, hingga akhirnya Anne Marie merasa risih pada marshmello. Video klip ini dibuat di dalam rumah dan setting lokasi beradadi kamar dan ruang tamu. Didukung dengan properti seperti boneka , bunga dan pernak pernik yang berhubungan dengan perempuan. Video klip ini juga didukung dengan pencahayaan yang memberi kesan sensual pada video klip ini. Kostum, Anne marie dan teman – temannya beberapa kali berganti kostum sedangkan Marshmello menggunakan kostum yang sama, yaitu memakai topeng dan berbaju putih. *Make up* yang digunakansederhana tetapi masih terlihat sensual dalam video klip tersebut. Video klip ini ekspresi figur yang di perankan oleh Anne Marie saat bernyanyi sambil menari dan ada juga expresi wajah yang di tunjukan seperti tersenyum, wajah yang datar seakan ada yang di tunjukan oleh Anne Marie.



Gambar 1.1 Cuplikan video klip Anne Marie *feat* Marshmello berjudul *Friends* (Sumber : [https://www.youtube.com/watch?v=jzD\\_yyEcp0M](https://www.youtube.com/watch?v=jzD_yyEcp0M))

Oleh karena itu penulis mengambil penelitian tentang video klip Anne Marie yang berjudul *Friends*, dengan fokus pada sensualitas dalam video klip tersebut melalui penggunaan *mise en scene* dalam menganalisa video klip tersebut. Akhirnya penelitian ini menghasilkan kesimpulan tentang bagaimana sensualitas pada video klip *Friends* yang dihadirkan dengan menggunakan *setting*, ekspresi dan figur, pencahayaan, *kostum* dan *makeup*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Video klip Anne Marie dan Marshmello yang berjudul *Friends* sebagaimana yang diuraikan pada latar belakang menyatakan bagian tubuh wanita sebagai komoditi yang dikonstruksikan melalui tampilan tubuh (*body appearance*), perilaku (*manner*), dan aktivitas tubuh. Maka dari permasalahan tersebut peneliti merumuskan masalah sebagai berikut. Bagaimana aspek-aspek *mise en scene* seperti *setting*, *kostum* dan *make up*, pencahayaan (*lighting*), dan ekspresi figur menyajikansensualitas pada video klip lagu *Friends* Anne Marie dan Marshmello ?

## 1.3 Tujuan

### 1.3.1 Tujuan Umum

1. Mendeskripsikan aspek-aspek *mise en scene* dalam menyajikan sensualitas pada video klip *Friends*
2. Untuk menambah wawasan tentang video klip



## 1.4 Manfaat

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis diharapkan penelitian ini dapat menambah referensi ilmu pengetahuan dibidang audio visual tentang unsur-unsur *mise en scene* dalam menyajikan sensuanlitas pada video klip. Selain itu, diharapkan penelitian ini menambah referensi khususnya mengenai unsur-unsur *mise en scene* dalam mengkaji karya *audio visual*.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat yang diperoleh setelah melakukan penelitian.

#### 1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan kemampuan peneliti di bidang penelitian maupun penyusunan karya tulis ilmiah, serta mampu mengembangkan ilmu yang telah didapatkan peneliti selama perkuliahan.

#### 2. Bagi Civitas Akademik dan Keilmuan

Manfaat bagi civitas akademik dan keilmuan yaitu berguna untuk dijadikan referensi pembuatan film dan penelitian

#### 3. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan kepada pembaca tentang membangun aspek *mise en scene* dalam audio visual. Pentingnya mengetahui aspek *mise en scene* sebagai pedoman dalam menyusun karya tulis ilmiah.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Penulis dalam penelitian ini menggunakan tiga sub bab pembahasan. Pertama penelitian terdahulu sebagai acuan untuk meyelesaikannya, penelitian terdahulu memudahkan penulis dalam menentukan langkah-langkah yang sistematis untuk penyusunan penelitian dari segi teori maupun konsep. Dua, landasan teori berisikan tentang pendapat dan teori yang berkaitan dengan perumusan masalah. Ketiga, kerangka pikir digunakan untuk mempermudah penelitian. Dengan demikian, orisinalitas hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui dengan dasar pencegahan plagiat penulisan.

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya, skripsi Pramudha Nur Ramadhana (2017) yang berjudul “*Representasi Maskulinitas dalam Mise En Scene Iklan Rokok L.A (Versi The Bold New World)*” Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember. Fokus penelitian ini menganalisis representasi aspek maskulinitas dari iklan rokok L.A yang dikaji menggunakan unsur - unsur *mise en scene*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana unsure - unsur dalam *mise en scene* menyajikan representasi maskulinitas dalam iklan (rokok L.A versi *The Bold New World*). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode observasi tidak berperan. Hasil penelitian yang didapatkan bahwa representasi maskulinitas dalam iklan L.A versi *the bold new world* disajikan dengan cara yang berbeda. Hal tersebut dapat dianalisis melalui aspek-aspek *mise en scene* yang ada di antaranya *setting* atau latar, pencahayaan, kostum, *make up* dan ekspresi serta gerak figur. Penelitian Nur Ramadhana dapat dijadikan referensi tentang menganalisis *mise en scene*. Perbedaan yang dilakukan penulis terletak pada objek yang diteliti yaitu maskulinitas dalam *mise en scene* iklan rokok L.A sedangkan objek penulis sensualitas dalam *mise en scene* video klip *Friends*. Persamaan penelitian dengan penulis yang diteliti adalah memaparkan tentang *mise en scene*.

Penelitian yang kedua membahas representasi sensualitas dalam video klip adalah skripsi Risky Aiswara Putri (2010) berjudul *Studi Semilogi Tentang Representasi Sensualitas dalam video klip “Cinta Satu Malam”* yang dipopulerkan oleh Melinda. Skripsi program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Universitas Pembangunan Nasional Veteran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui representasi sensualitas dalam video klip cinta satu malam. Metode yang diterapkan yaitu menggunakan metode John Fiske dengan analisis cara merepresentasikan tanda-tanda di dalam video klip. Hasil dari penelitian tersebut menaruh perhatian pada masalah pemaknaan video klip atau lebih tepatnya lagi masalah penggambaran sensualitas didalam video klip, yang memiliki sikap terlalu vulgar dan menggoda karena terpengaruh akulturasi dari budaya asing seperti yang digambarkan oleh Melinda (Selain itu dalam video klip cinta satu malam jelas berbicara secara konsisten sebuah gaya seorang wanita yang terjerumus dan melakukan pergaulan bebas dan mengandung sensualitas). Penelitian tersebut dapat dijadikan referensi tentang menganalisis sensualitas pada video klip. Perbedaan dari penelitian Riski Aiswara Putridengan penelitian penulis terletak pada objek penelitian. Objek penelitian di atas adalah video klip cinta satu malam, sedangkan objek penelitian yang penulis teliti adalah video klip *Friends*. Perbedaan yang lain terdapat pada teori yang digunakan untuk menganalisis, yaitu penelitian di atas menganalisis tentang suatu sistem tanda, salah satunya untuk melihat fenomena kedalam sistem tanda komunikasi yang berupa video klip tersebut. Segi penulis menganalisis menggunakan unsur-unsur dari *mise en scene*. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yang diteliti adalah memaparkan sensualitas pada video klip.

Penelitian yang ketiga oleh Arita Hesti (2018) skripsi berjudul *Penggunaan Drone Sebagai Visualisai Aerial Video Pada Video Klip "OK GO I Won't Let You Down"* Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil eksplorasi *shot* meliputi *type of shot, type angle*, pergerakan kamera, dan durasi gambarmenggunakan *drone*. Data penelitian dikaji menggunakan teori sinematografi, bentuk lagu, dan pola lantai. Metode penelitian kualitatif yang digunakan bersifat deskriptif analisis untuk mendeskripsikan penerapan teori sinematografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil eksplorasi *shot* penerapan teknologi *drone* menghasilkan visualisasi *aerial* video secara dinamis dan fleksibel, sehingga pola lantai yang dilakukan personil band *OK GO* dan para penari lainnya dapat terlihat dengan jelas. Perbedaan yang dilakukan penulis dengan di atas terletak pembahasan yang diteliti yaitu penggunaan *Drone* pada video klip *OK GO*,

sedangkan penulis sensualitas dalam *mise en scene* video klip *Friends*. Persamaan penelitian di atas dengan penulis yang diteliti adalah menganalisis video klip.

## 2.2 Kerangka Teori

### 2.2.1 Video Klip

Video klip adalah suatu karya audio visual dari sebuah lagu yang dihasilkan oleh sebuah grup musik, dalam rangka mempromosikan atau mempopulerkan grup musik tersebut beserta lagu yang mereka hasilkan (Zoebazary, 2010: 275). Sampai saat ini, video klip masih menjadi media promosi yang kuat dan unggul. Sejumlah pihak berhasil memanfaatkannya sebagai media promosi, contohnya video klip musisi Indonesia ada *Virgoun* yang berjudul *Surat Cinta Untuk Starla*. Video klip ini diunggah di *youtube* sejak 9 Februari 2016 hingga 16 Juni 2018 telah terkumpul 230 juta penonton (Yunita: 2018).

Video klip awalnya hanya berupa tampilan visual sederhana yang hanya menampilkan penyanyi atau band. Seiring perkembangan teknologi produser musik mulai menyadari bahwa tampilan visual berperan dalam mempromosikan musik, artis beserta albumnya (Faisal, 2007:4-5). Persaingan dalam video klip kini semakin ketat, terlebih saat penyanyi atau band memiliki cara yang sama ketika video klip dipakai sebagai medium untuk promosi. Hal tersebut, yang membuat video klip memiliki kemampuan untuk menjadikan penonton ketagihan memutar kembali tayangan yang telah mereka lihat secara terus menerus. Banyak cara untuk mempromosikan video klip. Penayangan video klip dapat dilihat dalam acara stasiun televisi dan *youtube*. Pengemasan konsep video klip juga semakin beragam dan menarik, contohnya segi sensualitas tubuh perempuan sebagai daya tarik video klip dilihat dari aspek *mise en scene*. Faisal (2007: 1-2), menegaskan bahwa para pakar dan pemerhati video klip mengklasifikasi ke dalam beberapa tipe yaitu:

- a) *Cinematic video* yaitu video klip yang menitik beratkan narasi dan jalan cerita.
- b) *Photographic video* adalah kebalikan dari *cinematic video* yang tidak menitik beratkan jalan cerita atau narasi. Bahkan cenderung untuk mengabaikan cara tutur film pada umumnya.
- c) *Performance clip* hanya berfokus pada penampilan penyanyi atau grup musiknya.



d) *Progressif clip* yaitu bagian dari *cinematic video* yang tidak terlalu mengandalkan cerita dan visual yang dramatis. Umumnya *progressive video* tidak ada jalan ceritanya, hanya ada perubahan waktu dan perpindahan tempat yang didapat dari teknik *editing*.

Tipe pada video klip masing – masing mempunyai kelebihan, dengan kecenderungan yang dimiliki sutradara dan ciri khas. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video klip beragam. Salah satunya memanfaatkan dari segi medianya. Kecenderungan untuk memilih teknik dan gaya visualisasi yang disebabkan oleh faktor dari musik atau penyanyinya. Setiap penyanyi atau band telah memiliki ciri khas sendiri, contohnya genre musik ataupun konsep yang diusung oleh sebuah band atau penyanyinya.

## 2.2.2 Video Klip *Friends*

Anne Marie, penyanyi asal Inggris yang tengah naik daun lewat lagu *Rockabye* (2016) dan Marshmello, seorang DJ *electronic dance music* (EDM), baru-baru ini bekerja sama dalam *single* berjudul *Friends*. Proses pembuatan *single* terbaru ini sudah dimulai sejak penghujung 2017. Berawal dari persahabatan keduanya di 2016 dan ide sang DJ bernama asli Christopher Comstock ini untuk menggabungkan vokal khas Anne Marie, *style* unik dan *sense of humor* yang kekinian untuk menghasilkan sebuah karya (Gadis.co.id: 2018). Hannah Lux Davis adalah sutradara video klip *Friends*. Pembuatan video klip *Side To Side* ia menerapkan nuansa neon pink, biru, dan pirus dalam klip untuk Ariana Grande dan Nicki Minaj's atau memimpikan pola ranger tahun 1970-an warna untuk salah satu proyek terbarunya (Weatherby: 2018). Menurut peneliti konsep video klip *Friends* ini lebih banyak menampilkan aksi dari penyanyi dengan tujuan menjual icon *performance* seperti *style* dalam berbusana, suara dan lagu. Video klip ini terlihat lebih menarik menurut peneliti, karena konsep video klip mengandung sensualitas dapat dilihat melalui aspek *mise en scene*. Video klip ini termasuk tipe *Performance clip* hanya berfokus pada penampilan penyanyi atau grup musiknya.

## 2.2.3 Sensualitas

Sistem budaya kapitalisme, tubuh dengan berbagai potensi tanda, citra, simulasi, dan *artifice* menjadi elemen sentral ekonomi politik, disebabkan tubuh (estetika, gairah, sensualitas, erotisisme) (Piliang, 2004: 291). Penggunaan tubuh dan representasi tubuh sebagai komoditi didalam berbagai bentuk budaya kapitalisme telah mengangkat persoalan yang tidak saja menyangkut relasi ekonomi, khususnya peran ekonomi perempuan didalamnya akan tetapi, lebih jauh lagi relasi ideologi yaitu bagaimana penggunaan tubuh dan citra tersebut menandakan relasi sosial khususnya relasi gender yang dikonstruksi berdasarkan sistem ideologi kapitalisme (Piliang, 2004: 292).

Pemikiran kelompok *Frankfurt School* tentang komoditi di dalam wacana kapitalisme adalah penciptaan ilusi dan sebagai manipulasi sebagai cara untuk mendominasi selera masyarakat, khusus pengguna efek-efek sensualitas berupa penggunaan tubuh dan organ-organ tubuh perempuan di dalam wujud komoditi, sebagai kendaraan ekonomi, dalam rangka menciptakan keterpesonaan dan *hysteria* massa yang mendorong aktivitas ekonomi (Piliang, 2004: 293) Sensualitas dari seorang perempuan merupakan aspek yang sering kali di tonjolkan oleh para pelaku media untuk menarik minat para *audiens* terutama laki-laki (Piliang, 2004: 321). Ideologi patriarki menjadikan wanita sebagai bagian dari komodifikasi pasif, yaitu komodifikasi dirinya oleh pihak lain (Piliang, 2004: 215). Wanita memang mempunyai peran sentral dalam posisi subordinasi, yaitu posisi yang tidak mempunyai kekuasaan untuk mengendalikan dunia tersebut secara aktif. Sebagai objek tontonan laki-laki, wanita dikondisikan untuk selalu segar diutamakan kemudahan dan kecantikannya (Piliang, 2004: 215).

Semiotika pornografi, tidak saja menampilkan postur tubuh, tetapi juga gestur, gerak, mimik tubuh semuanya menjadi penanda yang dapat dieksplorasi potensi makna dan nilai libidonya (Piliang, 2004: 296). Didalam arena permainan tanda kapitalisme, terjadi pembebasan tubuh secara besar – besaran, dari jaringan simbol dan tanda – tanda yang membatasinya, dalam rangka mengorganisirnya sebagai bahan baku didalam sistem pertukaran tanda kapitalisme, terjadi permainan bebas tanda dan pertukaran simboliknya yang menjadikan seksualitas dan pornografi sebagai agensi yang sangat menentukan didalam sistem pertukaran ekonomi, khususnya kekuatan berasal dari fetenisme komoditi dan fetenisme seksual sebagai komoditi (Piliang, 2004: 296).

Fetenisme seksual menjadi arena lain didalam kapitalisme, yang didalamnya dieksplorasi sebagai element yang terkait dengan perempuan dan tubuh perempuan (pakaian dalam, korset, sepatu, rambut, baju) sebagai komoditi, lewat penggunaan bahasa semiotika tubuh (erotisme, pornografi, sensualitas) (Piliang, 2004: 296). Objek fetis yaitu objek – objek (yang bukan organ tubuh) yang dianggap dapat menimbulkan kepuasan seksual sering dikaitkan dengan objek – objek yang berkaitan dengan perempuan, akan tetapi objek fetis dan fetenisme itu juga ada yang berkaitan dengan tubuh laki – laki (Piliang, 2004: 296).

Sistem kapitalisme, tubuh atau organ – organ tubuh diobjektifikasi lewat berbagai teknik, lewat sistem objek, lewat *gesturedan* permainan topeng dan tanda – tanda (Piliang, 2004: 297). Tubuh dieksplorasi didalam medan produksi tanda dan perbedaan secara industrial, yang kemudian sistem kapitalisme yang terprogram, Jean Baudrillard melihat, didalam *seduction*, bahwa rayuan (*seduction*) di dalam budaya kapitalisme lanjut sekarang ini justru merupakan kekuatan perempuan, bukan kelemahan, yaitu peluang untuk memperlakukan secara bebas tanda – tanda dirinya ke dalam sistem rayuan (Piliang, 2004:297). Didalam ajang permainan tanda, tubuh diproduksi sebagai rangkaian teks, yaitu kumpulan tanda – tanda yang dikombinasikan lewat kode – kode semiotika, yang menghasilkan berbagai makna atau efek makna serta perbedaan yang diperlukan yang diperlukan dalam sistem kapitalisme (Piliang, 2004: 297). Tubuh disegmentasikan menjadi elemen – elemen tanda (mata, bibir, hidung, bahu, tangan, jari, payudara, betis, paha, pakaian, asesoris, perhiasan) yang masing – masing mampu menghasilkan makna yang sensual, erotis, menggairahkan, pesona, fetis (Piliang, 2004: 297). Kapitalisme menjadikan tubuh perempuan sebagai bahan baku sistem pertukaran tanda, dalam rangka mengembalikan nilai tanda, dengan melakukan eksplorasi besar – besaran terhadap tubuh perempuan, untuk menggali segala potensi kekuatan khususnya kekuatan tanda, bahasa tubuh, dan fetisisme tubuh (Piliang, 2004: 297). Tubuh dimuati dengan berbagai bentuk pesona (*fetish*) dan makna natural, liar, tunduk, urban, erotis, sensual, intelek, dan sebagainya (Piliang, 2004: 297). Semiotika adalah ilmu yang mempelajari struktur, jenis, tipologi, serta relasi-relasi tanda dalam penggunaannya didalam masyarakat.



Semiotika mempelajari relasi di antara komponen-komponen tanda, serta relasi antar komponen-komponen tersebut dengan masyarakat penggunanya. Semiotika, yang berasal dari bahasa Yunani, *semion* yang berarti tanda (*sign*), bermula dari kajian tentang bahasa, dan kemudian berkembang menjadi kajian kebudayaan, adalah akar dari perkembangan gerakan intelektual dan filsafat strukturalisme dan poststrukturalisme tersebut, yang merupakan bagian dari gemuruh wacana kritis tahun 1950-1960-an yang mempertanyakan kembali kebenaran-kebenaran universal dan tunggal yang dibangun oleh rasionalisme, logosentrisme, positivisme, dan modernisme. Pendekatan strukturalisme atas kebudayaan dikenal pada periode tahun 1950-an, dengan dua tokoh utama yaitu Levi-Strauss dan Roland Barthes, serta kemudian Charles Sanders Peirce dan Marshall Sahlins. Akar pendekatan ini sesungguhnya mulai dikembangkan oleh Ferdinand de Saussure di periode 1900-an (Academia: 2019).

Konteks semiotika, tanda mempunyai nilai berdasarkan kemampuan yang menghasilkan makna, sebagaimana menurut Ferdinand de Saussure nilai sebuah kata terutama atau pertama-tama dinilai dari kemampuannya menawarkan makna, ide, konsep, atau tema tertentu. Dalam konteks pornografi, nilai sebatang tubuh sebagai tanda terletak pada kemampuan menawarkan makna ide, konsep atau tema tertentu: sensualitas, erotika, kegairahan, kemolekan, keseksian, kesegaran, kemudahan, keperawanan, dan kecantikan (Piliang, 2004: 298). Kapitalisme mengexploitasi tubuh sebagai tanda dalam rangka mencari nilai pembedaan (*differentiation*), dalam mengexploitasi tubuh sebagai tanda ada berbagai mekanisme yang digunakan di dalam berbagai media kapitalisme (media massa, *fashion*, produk, film, video) sehingga aktor-aktor yang berperan di dalamnya dapat dieksploitasi segala potensi tandanya (Piliang, 2004: 298). Nilai tanda tubuh perempuan sebagai komoditi, dapat dilihat dari berbagai aspek berikut, yang dikonstruksi di dalam sistem komoditi (Piliang, 2004: 298):

- Tampilan Tubuh (*body appearance*)

Sering kali komoditi menekankan aspek umur, yaitu kemudaan tubuh perempuan yang ditampilkan. Perempuan berumur 18-35 tahun, yang secara visual mempunyai sensualitas relatif tinggi merupakan figur sentral dan favorit dalam sistem komoditi kapitalisme. *Sex appeal* adalah unsur lain yang sering dijadikan sebagai kekuatan daya tarik tampilan. Selain itu tampilan tubuh yang seksi, sensual merupakan modal dalam

menciptakan makna sensualitas. Kecenderungan akhir – akhir ini untuk mengatakan bahwa gemuk itu juga sensual (Piliang, 2004: 298).

- Perilaku (*manner*)

Perilaku yang menjadi aspek lain yang menentukan relasi tanda tubuh didalam media, yang dapat dilihat dari ekspresi tubuh dengan berbagai gaya dan kecenderungannya, dari pose, dengan berbagai variasinya, seperti menantang, mempertontonkan, merayu, menggoda, mengajak, memperlihatkan gairah, dan sebagainya memperlihatkan posisi sosial tubuh didalam masyarakat.

- Aktivitas Tubuh

Aktivitas tubuh dapat menjadi penanda bagi posisi sosialnya didalam media. Antaranya aktivitas tersebut adalah sentuhan, yang dapat memperlihatkan apakah sebatang tubuh itu pasif, aktif, lemah, berkuasa dan sebagainya. Tangan perempuan yang menutup bagian dadanya menunjukkan sikap malu secara sosial, perempuan yang mengelus tubuhnya sendiri menunjukkan sikap narsisme atau perempuan yang mempertontonkan sensualitas tubuhnya, menunjukkan kecenderungan eksibiolisme.

Tampilan tubuh, perilaku, dan aktivitas tubuh tersebut merupakan elemen-elemen utama yang dapat menciptakan berbagai tanda tubuh yang dieksploitasi sebagai komoditi (Piliang, 2004: 298). Tampilan tubuh, perilaku, dan aktivitas tubuh tersebut merupakan elemen – elemen utama yang menciptakan berbagai tanda tubuh yang dieksploitasi sebagai komoditi didalam komoditi kapitalisme, dalam menimbulkan rangka daya tarik seperti (Piliang, 2004: 298-299):

- Tanda Kecabulan

Kecabulan tampak lewat tindakan seksual atau simulasinya yang ditampilkan baik secara langsung maupun tersamar seperti memegang, mengelus meraba, memeras, mendekap, meraba, mendekap, memangku.

- *Overexposed Sign*

Cara – cara mengespos tubuh dan organ – organ tubuh perempuan sebagai domain tontonan publik, dengan cara menjajah apa yang selama ini disebut sebagai domain privat di dalam sebuah kebudayaan.

- Tanda Seksual

Tanda – tanda yang mengarah ketindakan seksual (Piliang, 2004: 299).

Sensualitas tubuh perempuan didalam media dengan mengambil fragmen – fragmen tubuh tersebut sebagai penanda dengan berbagai posisi, dan pose, serta dengan berbagai asumsi makna. Di dalam wacana media, perempuan diposisikan bukan sebagai subjek pengguna bahasa, tetapi objek tanda yang dimasukan ke dalam sistem tanda didalam sistem komunikasi ekonomi kapitalisme (Piliang, 2004: 332). Media menjadikan tubuh atau fragmen – fragmen tubuh sebagai penanda yang dikaitkan dengan makna atau penanda tertentu, sesuai dengan tujuan ekonomi politik. Tubuh yang indah, pinggung yang sempurna dengan jeans yang sempurna, sensualitas bibir, dan sebagainya. Artinya, gelora hasrat yang muncul dari fragmen – fragmen tubuh perempuan itu sendiri kini juga difragmentasikan menjadi tanda tanda (Piliang, 2004: 332-333). Peran dominan tubuh perempuan sebagai tanda dan citra media ini sebetulnya mengadung di dalamnya satu kotradiksi. Tubuh perempuan digunakan didalam media sebagai cara menjual komoditi, sementara, perempuan itu sendiri mempunyai peran dominan didalam konsumsi (melihat iklan, menonton televisi) (Piliang, 2004:333). Artinya, perempuan lebih banyak mengkonsumsi citra dirinya sendiri dibandingkan pria. Perempuan memandang citra dirinya sendiri yang sensual di dalam media akan mempengaruhi pandangan seksual dan norma seksual itu sendiri. Ketiga nilai tanda tubuh di atas yang digunakan untuk membaca sensualitas yang ada didalam video klip *Friends*. Sensualitas video klip *Friends* dapat di lihat dari tampilan tubuh yang di lakukan Anne Marie dan Marshmello, perilaku yang Anne Marie pada Marshmello dan aktivitas tubuh seperti gerakan-gerakan yang di lakukan Anne Marie dan para penari.

#### 2.2.4 *Mise en scene*

*Mise en scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film (Pratista, 2008: 61). *Mise en scene* adalah unsur sinematik yang paling muda kita kenali karena hampir seluruh gambar yang kita lihat dalam film adalah bagian dari unsur ini (Pratista,2008: 61). *Mise en scene* meliputi fungsi sebuah *scene* dalam produk *audio visual*. Penyusunan elemen – elemen dalam *mise en scene* juga cukup penting karena hal ini dapat mempengaruhi beberapa konsep lain seperti,harapan tokoh dalam *scene* tersebut, permasalahannya dan lain-lain. Unsur *mise en scene* dalam video klip *Friends* juga dapat mengembangkan rasa penasaran dan

keingintahuan penonton tentang apa yang ingin ditunjukkan dalam suatu video klip tersebut. Terdapat beberapa aspek utama dalam *mise en scene*, antara lain:

## a. *Setting*

Pratista menegaskan, *setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya. *Setting* dalam sebuah film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. *Setting* menurut Pratista dibagi menjadi tiga, yaitu (Pratista, 2008: 62):

- *SettingStudio*

*Setting* studio adalah semua *setting* yang dilakukan dalam studio (*indoor*). *Setting* studio semakin berkembang hingga sekarang sejak berkembangnya teknologi lampu yang lebih canggih. Pengambilan gambar dalam studio akan memudahkan pengontrolan saat produksi terutama dari aspek tata cahaya (Pratista, 2008: 63).

- *Shot On Location*

*Shot on location* merupakan produksi film dengan menggunakan lokasi yang sesungguhnya yang mendukung isi atau konsep dari film tersebut. Keuntungan dari *setting* ini adalah biaya yang lebih murah dan efek realisme yang dicapai lebih maksimal dan meyakinkan. Kekurangan dari *setting* ini, sineas tidak dapat mengontrol cuaca, lalu lintas, pejalan kaki, dan sebagainya (Pratista, 2008: 63).

- *SettingVirtual*

Sejak era klasik para sineas telah menggunakan beberapa teknik manipulasi *setting* untuk mempermudah kegiatan produksi. Teknologi CGI dalam era modern saat ini (*Computer Generated Imagery*) telah menggantikan semua dan tidak hanya sebatas latar saja namun karakternya juga. Teknologi digital yang semakin canggih memungkinkan para pembuat film lebih mudah dalam membangun latar. Para pembuat film dapat membuat *setting* sesuka mereka dengan menggunakan teknologi *green screen*. *Green screen* adalah spesial *effect* yang digunakan untuk menggabungkan dua gambar. Teknik ini dikenal juga sebagai *chroma key*, *coloring keying*, *color separation overly (CSO)*, atau *blue screen* (jika menggunakan layar biru) (Pratista, 2008: 63).

*Setting* sangat membantu dalam pembentukan suasana. Video klip *Friends setting* berada di lingkungan rumah seperti di ruang tamu, kamar, dapur dan halaman rumah menurut peneliti dalam pembuatan video klip *Friends* tidak terlalu rumit dalam



perpindahan *scene* maupun menataan *lighting* dan pengambilan gambar karena berada dalam satu tempat.

## b. Kostum dan *Make up*

Kostum menurut Pratista adalah segala sesuatu yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya seperti topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu tongkat, dan sebagainya. Seperti halnya *setting*, kostum juga memiliki fungsi-fungsi khusus dalam keseluruhan film, dan skala kemungkinan ini cukup besar. Kostum sangat menarik perhatian penonton karena kualitas grafis yang dimilikinya. Kostum juga dapat memberikan perlengkapan properti yang juga membantu sistem naratif film. Kostum berfungsi untuk memberi kekuatan kembali pola-pola tematik dan naratif dalam film. Beberapa fungsi kostum antara lain (Pratista, 2008: 71) :

### 1) Penunjuk ruang dan waktu

Kostum adalah aspek yang paling mudah untuk menentukan periode/waktu serta wilayah/ruang karena setiap periode atau lokasi selalu memiliki kostum yang khas.

### 2) Penunjuk status sosial

Kostum juga dapat menentukan kelas atau status sosial para pelaku cerita. Tokoh utama selalu menggunakan kostum lebih detail dari pada karakter figuran. Kostum digunakan sesuai periode waktu dari cerita tersebut.

### 3) Penunjuk kepribadian

Busana dan aksesoris yang digunakan aktor/aktris dapat memberikan gambaran umum tentang karakter atau kepribadian mereka dalam suatu cerita. Video klip *Friends* tokoh utama seperti Marshmello menggunakan kostum seperti biasanya yaitu topeng khasnya itu dan Anne Marie menggunakan baju kesukaannya yaitu baju pendek yang kelihatan perutnya dan memakai celana borju .

### 4) Warna kostum sebagai simbol

Penggunaan warna kostum yang digunakan para pemain sering kali memiliki motif atau simbol-simbol tertentu. Sebagai contoh, warna hitam biasanya disimbolkan sebagai kejahatan, sementara warna putih disimbolkan sebagai karakter kebajikan. Video klip *Friends*, marshmello menggunakan kostum serba berwarna putih seperti yang biasa ia pakai dalam *on air* maupun *off air*.

Ketika masa-masa munculnya sebuah film *Make up* dibutuhkan karena wajah aktor tanpa *make up* akan sulit dikenali dengan baik. *Make up* disatu sisi dapat diterapkan dengan gaya realistis. *Make up* merupakan sarana pelengkap kostum agar konsep yang dibawakan oleh aktor terealisasikan dengan senada dan berkesinambungan (Pratista, 2008: 71). Video klip *Friends* *make up* yang digunakan Anne Marie sangat natural sekali dan Marshmello tidak memakai *Make up* karena memakai topeng.

### c. Pencahayaan (*lighting*)

Tanpa cahaya sebuah film tidak akan terwujud. Pratista mengatakan tata cahaya adalah seni pengaturan cahaya dengan menggunakan peralatan pencahayaan agar kamera mampu melihat objek dengan jelas dan menciptakan ilusi sehingga penonton mendapatkan kesan adanya jarak, ruang, waktu, dan suasana dari suatu peristiwa yang dipertunjukkan dalam film. Seperti halnya mata manusia, kamera membutuhkan cahaya yang cukup agar berfungsi efektif. Cahaya berfungsi untuk melihat seperti apa bentuk objek, dimana dia saling berhubungan dengan objek lainnya, dengan lingkungannya, dan kapan peristiwa itu terjadi. Tata cahaya dikelompokkan menjadi empat unsur, yakni (Pratista, 2008: 75-78) :

#### 1) Kualitas pencahayaan

Kualitas cahaya merujuk pada besar kecilnya intensitas pencahayaan. Cahaya terang (*hard light*) cenderung menghasilkan bentuk objek serta bayangan yang jelas. Cahaya lembut (*soft light*) cenderung menghasilkan bayangan yang tipis (Pratista, 2008: 75-78).

#### 2) Arah pencahayaan

Arah cahaya merujuk posisi sumber cahaya terhadap objek yang dituju. Objek yang dituju biasanya para pemain dan bagian tubuh yang sering disorot adalah bagian wajah. Arah cahaya dapat dibagi menjadi lima, antara lain arah depan, arah samping, arah belakang, arah bawah, dan arah atas;

#### 3) Sumber cahaya

Ada dua sumber cahaya yang digunakan dalam produksi film yaitu, sumber cahaya utama dan sumber cahaya pengisi. Sumber cahaya utama (*key light*) merupakan sumber cahaya yang paling kuat menghasilkan bayangan, sementara cahaya pengisi

(*fill light*) digunakan untuk melembutkan atau menghilangkan bayangan (Pratista, 2008: 75-78).

#### 4) Warna cahaya

Warna cahaya merujuk penggunaan warna dari sumber cahaya. Umumnya, warna cahaya natural hanya terbatas putih dan kuning muda, tapi dengan menggunakan filter, kita dapat menghasilkan warna tertentu sesuai keinginan. Warna cahaya juga digunakan sineas untuk menghasilkan motif-motif tertentu. Karakter warna dalam sebuah *visual* dapat merepresentasikan suasana hati/*mood* atau pesan tertentu karena warna mempengaruhi suasana hati. Warna juga mempengaruhi psikologi manusia, di beberapa tempat dan budaya, sebuah warna memiliki arti yang berbeda (Pratista, 2008: 75-78 Video klip *Friends* warna cahaya lampu yang menonjol yaitu warna merah dan biru.

#### d. Ekspresi dan gerak figur

Seorang aktor yang memiliki kemampuan baik dalam sebuah film dapat mempengaruhi penonton dalam melihat sebuah karakter. Elemen ini mencakup kontribusi pemain dalam sebuah penampilan yang meliputi pemilihan aktor, gaya berakting, penempatan, dan perpindahan tokoh sehingga dapat mempengaruhi penonton dalam melihat karakter dalam film (Pratista, 2008:80). Video klip *Friends* ekspresi dan gerak figur yang dilakukan Anne Marie merasa jengkel terhadap Marshmello dan ada juga gerakan bernyanyi sambil menari bersama *sexy dancer*, menunjukkan satu cara berkomunikasi untuk menunjukkan serangkaian sikap, emosi atau pesan-pesan lain.



### 2.3 Kerangka Pemikiran



Kerangka Pemikiran Sensualitas dalam *Mise En Scene*  
Video Klip *Friends* Lagu Anne Marie Feat Marshmello

### 3 BAB. METODE PENELITIAN

#### 4.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan berperilaku yang dapat diamati (Mulyana dalam Mabruhi, 2016:28). Sebuah karya, iklan, film, video klip merupakan satu bentuk yang banyak menggunakan gambar, kata, dan audio dapat memberikan banyak makna (perepsi), majemuk, dan variatif (Hikmat, 2011:107). Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu melihat aspek-aspek *mise en scene* seperti *setting* lokasi, pencahayaan, kostum dan *make up*, ekspresi dan gerak figur dalam melihat sensualitas video klip *Friends*. Video klip *Friends* merupakan karya video klip yang menggunakan gambar, kata, dan audio dengan durasi 3 menit 51 detik. Data-data tersebut diolah kemudian ditarik kesimpulan yang akan memperoleh suatu pemahaman atas permasalahan yang dibahas. Merujuk dari yang di atas melalui karakteristik dan subjek atau objek penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif.

#### 4.2 Objek Penelitian

Sugiyono (2014: 215), mengatakan objek dalam penelitian kualitatif mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Objek penelitian yang dilakukan adalah video klip *Friends* lagu dari Anne Marie karena video klip ini memiliki karakteristik yang dapat menghasilkan data-data. Video klip ini memiliki aspek-aspek yang telah dijelaskan dalam bab dua. Aspek-aspek pembentuk tersebut membantu peneliti untuk menarik jawaban dari perumusan masalah.

#### 4.3 Waktu dan Tempat Penelitian

##### 4.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dapat dilaksanakan di berbagai tempat untuk mencari data seperti di rumah maupun di warung kopi, karena penelitian tidak terbatas pada satu tempat yang seperti apa bentuknya. Memanfaatkan koneksi internet berupa paket data maupun *wifi*. Peneliti menjadi pengamat langsung terhadap objek yang diteliti. Objek penelitian berupa video klip yang diunduh dari situs *youtube*. Penelitian harus memikirkan kurun

waktu mulai dari pra penelitian sampai dengan akhir penelitian. Waktu yang dibutuhkan untuk penelitian adalah empat bulan. Dua bulan pertama digunakan untuk mempersiapkan penelitian dengan menemukan objek yang diteliti, mencari teori-teori yang berkesinambungan dengan bahan penelitian, dan mencari pendapat-pendapat para ahli yang berkaitan dengan penelitian. Tahap ini, pengajuan proposal yang berisi tiga bab pertama diserahkan kepada komisi. Dua bulan selanjutnya dilakukan penelitian di lapangan yaitu dengan cara mencari dan menganalisis data yang berkaitan dengan objek melalui teknik dokumentasi, observasi, dan studi pustaka.

#### **4.4 Data dan Sumber Data**

Sarwono (2006:123), mengatakan data adalah sesuatu yang paling penting dalam proses penelitian, ketika sebuah data yang didapatkan tepat maka proses penelitian berlangsung sampai peneliti mendapatkan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan. Jika dilihat dari jenisnya, maka kita dapat membedakan data kualitatif sebagai data primer dan data sekunder (2006: 209).

##### **4.4.1 Data Primer**

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Subagiyono, 2011:137). Data primer penelitian ini berupa produk audio visual video klip Anne Marie *feat* Marshmello yang berjudul *Friends*. Data ini peneliti dapatkan melalui *youtube* tanggal 6 April 2018, pukul 14.00 WIB dengan durasi 03:51 menit dengan kualitas HD (*High Definition*).

##### **4.4.2 Data Sekunder**

Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau dokumen (Subagiyono, 2011:137). Data dalam hal ini adalah referensi bacaan yang relevan mengenai video klip, *mise en scene*, dan sensualitas yang terkait dengan video klip *Friends*. Sumber data tersebut berupa jurnal, buku, artikel serta catatan kuliah yang berkaitan dengan video klip, *mise en scene* dan sensualitas.

#### **4.5 Teknik Pengumpulan Data**

Proses pengumpulan data merupakan langkah penting dalam melakukan penelitian. Tanpa proses pengumpulan data, sebuah penelitian tidak dapat terlaksana. Hal itu bukan berarti setelah proses pengumpulan data penelitian dapat menghasilkan

kesimpulan yang memuaskan karena kualitas penelitian tidak ditentukan hanya dengan keberadaan data, tetapi juga pengambilan data menentukan hasil dari penelitian tersebut (Hikmat, 2011:71). Teknik pengumpulan video klip *Friends* dengan cara observasi, dokumentasi dan studi pustaka untuk mencapai tujuan penelitian ini.

#### 4.5.1 Observasi

Teknik observasi digunakan untuk menggali data berupa peristiwa, aktivitas, perilaku, tempat atau lokasi, dan benda, serta rekaman gambar. Observasi dapat dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung (Sutopo, 2006: 75). Pada penelitian ini, peneliti memilih teknik observasi tidak langsung atau tidak berperan. Pengamatan dilakukan dalam mengamati rekaman video, siaran televisi, atau mengamati benda yang terlibat dalam aktivitas dan juga gambar atau foto yang di temui (Sutopo, 2006: 76). Peneliti benar-benar tidak melakukan peran sama sekali sehingga apapun yang dilakukan oleh peneliti sebagai pengamat, tidak akan mempengaruhi segalanya yang terjadi pada objek yang sedang diamati (Sutopo, 2006:76).

Peneliti mengambil data penelitian dengan cara menonton langsung video klip *Friends*. Proses mengamati dengan detail dan mengambil gambar atau menonton beberapa gambar dalam *scene* dari video klip *Friends*. Proses pengamatan fokus dan detail hal sensualitas didalam *mise en scene*, guna memperoleh pemahaman yang dimasukan proses analisis dengan menggunakan aspek-aspek yang telah dijelaskan pada bab dua. Hasil observasi yang didapat dalam penelitian ini untuk membahastentang sensualitas yang dilihat melalui aspek *mise en scene*.

#### 4.5.2 Dokumentasi

Sugiyono dalam Rahman dkk (2014: 31), mengelompokkan dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Teknik dokumentasi digunakan untuk menyediakan data yang dibutuhkan pada saat penelitian. Proses sistematis yang dilakukan untuk memperoleh unit analisis adalah sebagai berikut:

- 1) Mengunduh atau men-*download* video klip *Friends* sebagai data utama.
- 2) Mencari data penelitian dengan cara mendokumentasikan atau *screenshot* video klip *Friends*.

- 3) Cara untuk mendapatkan dokumen berupa *screenshot*, peneliti memasukkan data berupa video klip dengan format *mp4* pada laptop
- 4) Video yang sudah diunduh kemudian diputar atau di-*play with MPC-HC* melalui aplikasi *video player* pada laptop.
- 5) Setelah masuk aplikasi berupa *video player*, peneliti mulai memutar dengan menekan tombol *play* pada laptop, kemudian menekan tombol *pause* sesuai dengan kebutuhan data yang diinginkan lalu menekan *tombol prt sc sysrq* lalu di *paste* ke aplikasi *paint*.seterusnya sampai peneliti mendapatkan data yang dibutuhkan.

#### 4.5.3 Studi Pustaka

Studi pustaka adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti dalam menghimpun informasi yang berkesinambungan dengan topik atau masalah yang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, tesis, karangan ilmiah, dan sumber-sumber lain baik tercetak ataupun elektronik (Subagya, 2006:109). Penelitian kali ini penulis membaca beberapa buku yang digunakan peneliti untuk memperkuat penjelasan terkait dengan video klip, unsur *mise en scene* dan sensualitas, sehingga mempermudah peneliti dalam mengenali objek yang diteliti. Buku-buku yang berkaitan dengan penelitian kualitatif, juga menjadi data penting yang mendukung penelitian ini. Selain itu, data-data tentang video klip, unsur *mise en scene*, sensualitas dan kualitatif juga didapat dari sebuah jurnal. Artikel atau *website* terkait video klip dan juga membantu peneliti untuk mengetahui penelitian-penelitian yang telah ada secara aktual, sehingga peneliti dapat menghindari kesamaan peneliti dengan penelitian-penelitian yang terdahulu. Peneliti me-review secara spesifik mengenai aspek-aspek *mise en scene*, video klip dan sensualitas yang relevan dengan rumusan masalah.

## 4.6 Teknik Pengolahan Data dan Analisa Data

### 4.6.1 Teknik Pengolahan Data

Teknik ini bertujuan untuk dapat menyajikan data sebelum melakukan analisis data penelitian yang dibahas. Data yang dihasilkan dari pengamatan terhadap video klip *Friends*. Penelitian melakukan seleksi terhadap studi pustaka yang diperoleh dari berbagai sumber mulai dari buku, skripsi, jurnal dan *webseite online*. Melakukan



pengecekan secara mendalam dilakukan guna menyeleksi bagian mana yang layak untuk dimasukkan ke dalam penelitian.

## 4.6.2 Teknik Analisis Data

Menurut H.B. Sutopo data yang terdapat dalam penelitian ini adalah data kualitatif, dengan demikian teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif (2006:105). Teknik analisis data kualitatif bersifat induktif karena analisis sama sekali tidak dimaksudkan untuk membuktikan kebenaran suatu prediksi atau hipotesis penelitian, tetapi semua simpulan yang dibuat sampai dengan teori yang mungkin dikembangkan dari semua data yang telah berhasil ditemukan dan dikumpulkan di lapangan (Sutopo,2006:108). Proses analisis data dilakukan secara bersamaan dengan pengumpulan data. Analisis data dilakukan dengan melalui beberapa tahap. Dibawah ini merupakan tahap-tahap dalam proses analisis data kualitatif (Sutopo,2006:114-116).

### a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan komponen pertama dalam analisis yang merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi dari semua jenis informasi yang tertulis lengkap dalam catatan lapangan. Proses ini berlangsung terus sepanjang pelaksanaan penelitian. Reduksi data sudah dilangsungkan sejak peneliti mengambil keputusan, melakukan pemilihan kasus, menyusun pertanyaan penelitian yang menekankan fokus tertentu tentang kerangka kerja konseptual dan juga waktu menentukan cara pengumpulan data yang digunakan karena teknik pengumpulan data tergantung pada jenis data yang digali dan jenis data ini sudah terarah dan ditentukan oleh beragam pertanyaan yang terdapat dalam rumusan masalah penelitian (Sutopo,2006:114-116). Reduksi data dalam penelitian analisis *mise en scene* dan sensualitas video klip *Friends* memfokuskan penelitian dengan menyeleksi data-data yang diperoleh. Potongan gambar video klip *Friends* yang dijadikan sebagai data selanjutnya dikumpulkan dan dipilah. Potongan gambar dilakukan pada *scene* yang memiliki unsur sensualitas dalam mendukung unsur *mise en scene* video klip *Friends*.

### b. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan suatu rangkaian organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi lengkap yang untuk selanjutnya memungkinkan peneliti dapat menarik kesimpulan. Sajian data ini disusun berdasarkan pokok-pokok yang terdapat dalam reduksi data dan disajikan dengan menggunakan kalimat dan bahasa peneliti yang merupakan rakitan kalimat yang disusun secara logis dan sistematis sehingga bila dibaca akan dapat mudah dipahami (Sutopo,2006:114-116). Penyajian data video klip *Friends* dilakukan dengan menyajikan potongan-potongan gambar yang berkaitan dengan unsur sensualitas dalam *mise en scene* serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam mendeskripsikan analisis data.

### c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*)

Setelah data-data telah dikumpulkan selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan secara utuh, setelah semua makna-makna yang muncul dari data yang sudah diuji kebenarannya, kekokohnya, kecocokannya sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang jelas kegunaan dan kebenarannya dan dapat dipertanggung jawabkan (Sutopo,2006:114-116). Penarikan kesimpulan dilakukan peneliti dengan membaca kembali data dan teori yang didapatkan dengan meningkatkan konsentrasi ketelitian terhadap hasil supaya penelitian supaya tidak ada yang tertinggal ketika melakukan diskusi. Peneliti mengaitkan video klip *Friends* dengan cara mengamati kembali video klip *Friends* dalam beberapa potongan gambar untuk meneliti sensualitas melalui *mise en scene*.

## BAB 5. PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa video klip *Friends* Anne Marie feat Marshmello merupakan video klip tipe *Performance clip*. Video klip ini termasuk tipe *Performance clip* hanya berfokus pada penampilan penyanyi atau grup musiknya. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif. Video klip *Friends* merupakan karya video klip yang menggunakan gambar, kata, dan audio dengan durasi 3 menit 51 detik. Video klip *Friends* lagu Anne Marie feat Marshmello memiliki konsep sensualitas dalam sisi yang berbeda dilihat dari segi *Mise En Scene*. Video klip *Friends* ini memiliki pesan tersembunyi untuk menunjukkan persepsi masyarakat tentang sensualitas dalam media.

Berkaitan dengan aspek – aspek *mise en scene* pada video klip *Friends* dalam melihat sensualitas, masing – masing memiliki kesimpulan yang berbeda. Ada di antaranya *Setting* yang digunakan dalam video klip ini, dominan menggunakan *setting* berada di dalam rumah seperti kamar, ruang tamu, dapur, dan halaman rumah yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari – hari. Produksi video klip *Friends* ini menggunakan *shot on location*. *Setting* untuk *scene* ini tidak menciptakan secara virtual, tetapi menggunakan *setting* atau lokasi yang sesungguhnya. Penggunaan *setting* dalam pembuatan video klip *Friends* ini tergambarkan melalui kondisi *setting* yang dibangun, dengan konteks cerita yang dibuat Cahaya dalam video klip ini dominan menggunakan jenis cahaya *low key lighting* menciptakan batasan tegas antara area gelap dan terang, karakter warna cahaya dalam setiap *scene* yang dominan warna biru dan merah mendukung karakter yang ingin ditunjukkan. Kostum dan *make up* yang digunakan tokoh perempuan dominan menggunakan baju yang minim dan celana pendek yang memperlihatkan bagian – bagian tubuh perempuan yang sensual. Ekspresi dan gerak figur yang ditonjolkan dalam setiap *scenanya* cenderung menunjukkan kesan sensual, erotis, mengoda, kemolekan, dan kecantikan.

Segi sensualitas yang dilihat melalui *mise en scene* disimpulkan bahwa dalam mengeksploitasi tubuh sebagai tanda, sensualitas mempunyai aspek nilai tanda tubuh. Nilai tanda tubuh ada tiga aspek yaitu:

Tampilan tubuh menunjukkan adanya tampilan yang sengaja dijadikan komoditi untuk di eksploitasi melalui sensualitas. *Setting* menciptakan sebuah penggambaran ruang dengan menyesuaikan alur cerita. Penggunaan kostum mendukung aspek tampilan tubuh yang menunjukkan sebuah tampilan dalam berbusana seseorang pada video *Friends*. Pencahayaan *low key lighting* sering digunakan dalam adegan yang bersifat intim atau kesan kesensualitasan lebih menonjol dalam aspek tampilan tubuh. Ekpresi wajah terdiam dan ada juga wajah yang tersenyum, dan gerak tubuh sebagai penanda bahwa perempuan mempunyai daya tarik tersendiri.

Perilaku menunjukkan aspek lain yang menentukan relasi tanda tubuh di dalam media, yang dapat dilihat dari ekspresi tubuh dengan berbagai gaya dan kecenderungan dari pose. *Setting* menciptakan sebuah penggambaran ruang dengan menyesuaikan alur cerita. Penggunaan kostum mendukung aspek perilaku yang menunjukkan sebuah tampilan dalam berbusana seseorang. Pencahayaan *low key lighting* sering digunakan dalam adegan yang bersifat intim atau kesan kesensualitasan lebih menonjol dalam aspek perilaku. ekspresidan gerak figur yang dilihat dari gerakan tubuh seperti kepala yang berpaling dan mata yang menghadap keatas dan gerakan bibir yang cemberut seperti memberi informasi mengenai kondisi emosional seseorang, menunjukkan apakah seseorang itu sedang dalam kondisi senang, bosan, takut atau marah.

Aktivitas tubuh yang menjadi penanda bagi posisi sosial di dalam media, seperti sentuhan yang dapat memperlihatkan apakah sebatang tubuh itu pasif, aktif, lemah, berkuasa, dan sebagainya. *Setting* menciptakan sebuah penggambaran ruang dengan menyesuaikan alur cerita. Penggunaan kostum mendukung aspek aktivitas tubuh yang menunjukkan sebuah tampilan dalam berbusana seseorang. Pencahayaan *low key lighting* sering digunakan dalam adegan yang bersifat intim atau kesan kesensualitasan lebih menonjol dalam aspek aktivitas tubuh. Ekpresi dan gerak figur yang dilihat gerakan – gerakan kecil tubuh menjadi salah satu cara berkomunikasi untuk menunjukkan sikap secara sosial, seperti sikap wanita sedang duduk di sofa dan tidak bergerak, sikap ini ini menunjukkan aktivitas tubuh yang pasif atau lemah.

## 6.2 Saran

Penelitian mengenai sensualitas dalam media selalu menarik untuk dikaji dari waktu ke waktu seiring dengan semakin berkembangnya media. Keadaan ini menjadi celah bagi penulis lainnya untuk mengembangkan penelitian yang lebih luas mengenai sensualitas dalam media dengan menggunakan berbagai metode dan teori yang berbeda. Bagi peneliti selanjutnya yang akan menganalisis aspek sensualitas, diharapkan mampu menganalisis unsur – unsur sensualitas dari sudut pandang yang berbeda. Penelitian yang lain dan menggunakan teori dari berbagai sumber dan referensi untuk menemukan makna – makna yang tersembunyi dalam sebuah video klip sehingga penelitian tentang makna video klip akan semakin luas kajiannya. Penulis menyarankan bagi peneliti selanjutnya, supaya dapat menganalisis aspek sinematik lainnya pada produk – produk *audio visual* yang ada.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Academia, Syaom, 2019. Semiotika Tentang Membaca Tanda – Tanda. <https://www.academia.edu/1045086/S E M I O T I K A T E N T A N G M E M B A C A T A N D A - T A N D A> (diakses 19 Juli 2019)
- Amir Piliang, Yasraf. (2004). *Dunia yang Dilipat*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Detik, Yunita, 2018. 10 Lagu Indonesia di Atas 100 Juta Views di Youtube. <https://hot.detik.com/music/4070939/10-lagu-indonesia-di-atas-100-juta-views-di-youtube-siapa-terbanyak/228> (diakses 8 Desember 2018)
- Faisal, Dini. 2007. *Photographic Video Eksperimental Coin Operated Boy dari. Grup Musik The Dresden Dolls. Skripsi*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Gadis, Maggie, 2018, <http://www.gadis.co.id/Musik/friends-single-kolaborasi-terpanas-di-awal-tahun-ini-FRIENDS> (diakses pada 10 Desember 2018)
- Hannah Lux Davis. “Music Video Director Hannah Lux Davis Reveals the Method to Her Madness”. <https://www.lofficielusa.com/music/hannah-lux-davis-2018>. [diakses pada 18 November 2018].
- Hikmat, M.M. 2011. *Metodologi Penelitian dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Ida, R. 2011. *Metode Penelitian Kajian Media dan Budaya*. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan UNAIR (AUP).
- Mabruri, Anton. 2011. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Televisi Drama*. Depok: Mind 8 Publishing House.
- Masyhuri dan M. Zainuddin. 2008. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi, Teori dan Aplikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Mulyanto, A. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nugroho, Adi. 1996. *Teknik Pemanfaatan Video Shooting untuk Komersial*. Surabaya: Penerbit INDAH.
- Pramudha, Nur P. 2017. *Representasi Maskulinitas dalam Mise En Scene Iklan Rokok L.A (Versi The Bold New World"*. Tidak diterbitkan. Skripsi. Jember: Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.
- Pratista, H. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Risky Aiswara, P. 2010. Representasi Sensualitas dalam Video Klip "Cinta Satu Malam Yang dipopulerkan Oleh Melinda. Tidak diterbitkan. Skripsi. Surabaya: Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Surabaya.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif dan kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Subagyo, Joko P. 2006. *Metode Penelitian (dalam teori Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subagiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, H. B. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Terjemahan lirik, 2018. <https://www.terjemahanlirik.info/terjemahan-lirik-marshmello-anne-marie-lagu-friends/>(diakses 10 Desember 2018)
- Universitas Jember. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jember: UPT Penerbitan UNEJ.
- Universitas Jember. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Badan Penerbit Universitas Jember.
- Weatherby, Taylor. 2018. Anne-Marie Berbicara Bekerja Dengan Marshmello tentang Pengaruh 'Teman' & Dance pada Album Baru Emosionalnya.

<https://translate.google.co.id/translate?hl=id&sl=en&u=https://www.billboard.com/articles/columns/pop/8232965/anne-marie-interview-marshmello-friends-new-album&prev=search>. [diakses 6 Maret, 2018].

Wikipedia, 2018. Anne Marie. [https://en.wikipedia.org/wiki/Friends\\_\(Marshmello\\_and\\_Anne\\_Marie\\_song\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Friends_(Marshmello_and_Anne_Marie_song))(diakses 8 Desember 2018)

Wikipedia, 2018. Marshmello. <https://www.indoclubbing.com/magazine/1851/dj-biography-marshmello-usa> (diakses 25 April 2019)

Youtube. “Video Klip *Friends* Lagu Anne Marie Feat Marshmello. [https://www.youtube.com/watch?v=jzD\\_yyEcp0M](https://www.youtube.com/watch?v=jzD_yyEcp0M). [diakses 1/3/2018]

Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.