

BAB III
PERFORMA PEREMPUAN DALAM K-POP MV
(SEBUAH ANALISIS SINTAGMATIK)

Bab ini akan menguraikan performa perempuan dalam unit analisis penelitian yaitu *music video* Girls' Generation "The Boys" dan Kara "Pandora" hingga pada tataran sintagmatik. Dari dua MV yang merupakan unit analisis penelitian tersebut, akan dikategorikan unit pembacaan yaitu leksia yang dipilih berdasarkan satuan tanda yang terdapat dalam unit analisis.

Dalam mengkaji leksia ini, perempuan dipandang sebagai seorang bintang (*star*). Bintang adalah *famous individuals, widely known, and often admired and desired*. Atribut ini biasanya diperlihatkan sebagai produk talenta serta karisma (Wall, 2003:153). Ketika seorang perempuan menjadi terkenal sebagai seorang bintang, maka pada saat ia melakukan performa, ia akan masuk ke dalam konstruksi diri yang dimainkan oleh tanda-tanda dalam teks media. Dalam hal ini, analisis sintagmatik berfungsi untuk mengawali pemaknaan terhadap teks media hingga akhirnya, dari pemaknaan sintagmatik ini dapat dilakukan penafsiran paradigmatik untuk melihat mitos atau ideologi tentang resistensi perempuan yang bersembunyi di balik teks performa.

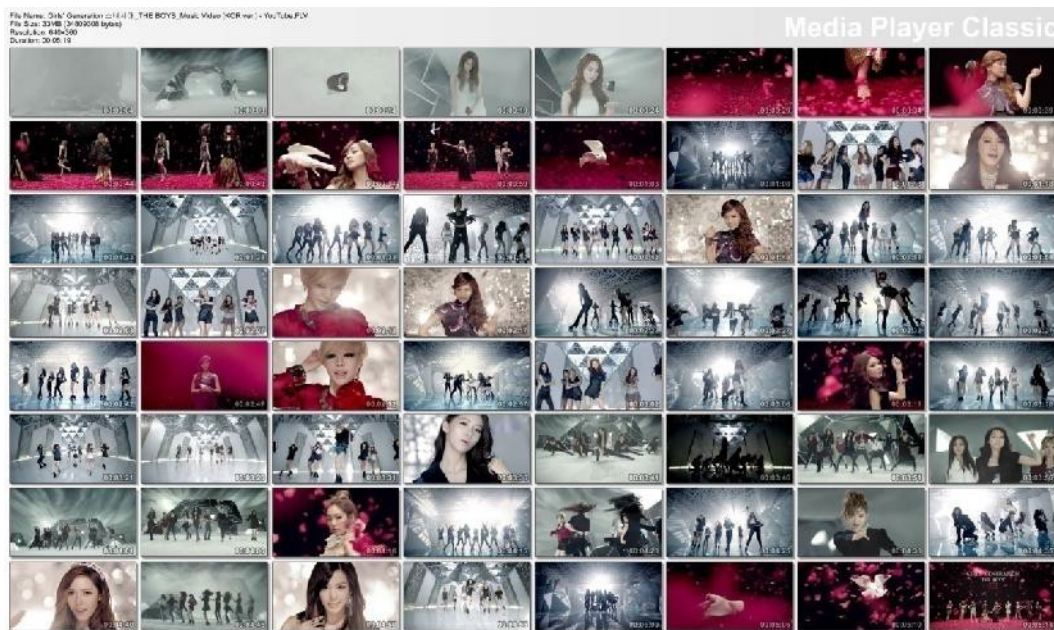
Analisis sintagmatik mengajak kita untuk mengimajinasikan ke depan atau memprediksi apa yang terjadi kemudian. Suatu tanda mempunyai hubungan sintagmatik dengan tanda lainnya sejauh tanda-tanda itu mempunyai fungsi satu sama lain. Hubungan sintagmatik disebut juga sebagai hubungan fungsional, dan hubungan ini akan tampak jelas dalam sebuah sintagma yang ditata menurut

sintaks tertentu di mana keberadaan tanda dalam satu sintaks bersifat saling mengadakan (*constituent*) (Sunardi, 2002:70-74). Analisis sintagmatik dalam penelitian ini mengkaji leksia melalui narasi dan kode-kode sinematik (*mise-en-scène*) yaitu, *setting, costume, performance and movement, camera movement, camera editing, dan sound.*

3.1. Unit Analisis 1: “Girls bring the boys out!”

Gambar 3.1

Captured Image Unit Analisis “The Boys”



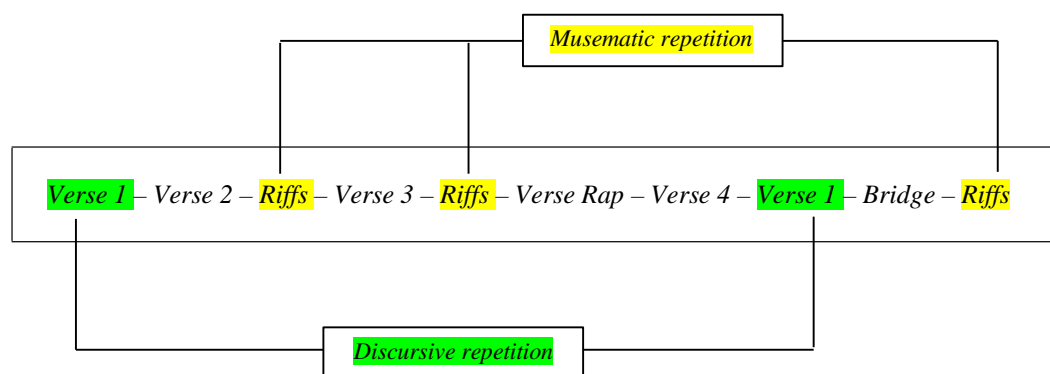
Sumber: data yang diolah

3.1.1. Narasi “The Boys”

Narasi dalam MV dikaji melalui struktur lagu dan *plot* yang nantinya akan dioperasionalisasikan oleh kode-kode sinematik dan akan menghasilkan potongan-potongan gambar seperti yang diperlihatkan dalam gambar 3.1 di atas.

Dalam MV, narasi merupakan kumpulan syair yang terpotong-potong yang terdapat dalam lirik lagu. Narasi MV “The Boys”, dilihat dari struktur lagunya dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.2
Struktur narasi lirik “The Boys”



Sumber: hasil pengamatan penelitian

MV ini terdiri dari 55 (lima puluh lima) syair yang terbagi dalam empat bait, *rap*, refrain, dan *bridge*. Dari gambar 3.2 di atas dapat dilihat adanya repetisi musematik (dalam hal ini pengulangan refrain) dan repetisi diskursif (pengulangan bait pertama). Pengulangan ini dimaksudkan untuk memberi penekanan penting pada apa yang dianggap penting dalam sebuah narasi. Sebelum memasuki bait pertama (*verse 1*), MV diawali dengan kalimat intro yaitu, “*the boys, the boys, the boys, the boys, the boys, the boys, out.*”^[1]. Pengulangan kata ‘*the boys*’ sebanyak enam kali ini merupakan penekanan pada judul lagu, dan diakhiri dengan kata ‘*out*’, sehingga membentuk pernyataan ‘*the boys out*’. Namun ‘*out*’ di sini dimaknai sebagai idiom, sebuah kalimat yang dimaknai untuk mengajak/membuat laki-laki untuk menjadi dikenal (*to be known to everyone*). Uniknya, syair [1] ini diucapkan oleh laki-laki, bukan perempuan.

Pernyataan ‘*the boys out*’ dalam syair [1] berkaitan dengan syair [4], [6], [7], [8], [16], [19], [21], [30], [33], [35], [36], [42], [46], [49], [50], [53], dan [55]. Sejumlah 17 syair tersebut mengandung kalimat *bring the boys out* yang diulang sebanyak dua puluh satu kali sepanjang MV dari awal hingga akhir. Istilah *bring the boys out* tidak dimaknai dengan kalimat *membawa laki-laki keluar*. Dalam kaidah bahasa Inggris sendiri, kalimat *bring the boys out* mengacu pada idiom: “*to bring (somebody) out*” yang artinya “*to help somebody to feel more confident*” (menolong seseorang untuk menjadi lebih berani). Syair “*bring the boys out*” selanjutnya sengaja tidak diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia untuk menjaga keaslian pemaknaannya.

Bait yang pertama (syair [1] hingga [8]) berisi pernyataan nasihat terhadap seseorang yang merasa takut untuk memulai apapun. Syair [2] dan [3] menceritakan bahwa keluh kesah akan mengakibatkan kesempatan terbuang sia-sia. Syair [7] yang berisi “*we bring the boys out*” memberi penekanan pada ‘*we*’ yaitu perempuan. Bait yang kedua merupakan perpanjangan kisah dari bait pertama, namun dalam bait ini, narasi sudah mulai memperlihatkan siapa seseorang yang dimaksudkan sebagai penerima nasihat. Syair [15] memperlihatkan bahwa seseorang yang dimaksudkan adalah *my boy*, yaitu laki-laki. Pesan inti dari bait ini adalah “*get up*” (lihat syair [10] dan [14]), yang diungkapkan perempuan sebagai cerminan perasaan yang tidak tahan melihat laki-laki-nya kehilangan semangat. Dalam kacamata perempuan, kehilangan semangat bagi laki-laki adalah hal yang lucu, dan ini merupakan sindiran yang diungkapkan secara *gamblang* dan bersifat *satire* (lihat syair [11] dan [12]). Perempuan juga

mengungkapkan keinginan hatinya terhadap seseorang yang disebut sebagai ‘*my boy*’ agar ia mau menunjukkan sisi keliaran dirinya.

Bagian terpenting dari narasi lirik dalam MV ini adalah reff (atau refrain). Dalam struktur narasi pada umumnya, reff diibaratkan sebagai klimaks dari cerita secara keseluruhan. Munculnya reff sebanyak tiga kali (lihat gambar 3.2) menjadi penekanan akan pentingnya pesan yang disampaikan. Dalam reff, Syair [17] berbunyi, “*Girls’ Generation make’em feel the heat*”. Kalimat ini memberi penekanan pada kata ‘*heat*’, yang dalam bahasa Inggris memiliki kesamaan arti dengan ‘*excited*’, yaitu kegembiraan yang dimaknai sebagai sensasi yang dirasakan laki-laki ketika mereka bertemu dengan perempuan. Pertemuan yang sensasional ini akan membuat laki-laki mendapat perhatian dari orang banyak (syair [18]). Lirik refrain ini memberi penguatan keyakinan kepada laki-laki bahwa mereka hebat dan kuat, dan selalu terlihat tenang (syair [20]).

Selanjutnya, bait ketiga dalam “The Boys” ini mengisahkan perempuan yang berusaha untuk meyakinkan laki-laki untuk tidak goyah [22]. Dalam kalimat yang sama, perempuan berkata pada laki-laki “*just protect your place*” [22], yang dapat diterjemahkan dalam kalimat *lindungi saja posisimu*. ‘*your place*’ di sini mengacu pada posisi laki-laki, yang mana posisi ini dapat dikorelasikan dengan syair [20] dalam reff yang menjelaskan bahwa laki-laki memiliki posisi yang hebat dan kuat. Syair [22] selanjutnya juga menjelaskan bahwa kita manusia (*we*) hidup dalam kehidupan layaknya peperangan, yang mana ‘kita’ tidak hanya mengacu pada laki-laki saja, namun juga pada perempuan. Pesan inti dari bait ketiga ini terlihat dari syair [24] dan [26] yang menekankan pada lirik “*fly high*”—terbang

tinggi. Bait ini juga menegaskan bahwa kesuksesan (yang dimaknai dalam kalimat “*fly high*”) hanya diperuntukkan untuk orang-orang yang memiliki kesiapan, jika tidak, maka ia harus menyerah (syair [27]).

Rangkaian syair dalam bait ketiga merupakan tuntutan seorang perempuan terhadap laki-laki untuk bisa *terbang tinggi*, dalam rangka memperlihatkan kepada dunia bahwa ia (laki-laki) mampu mengubah sejarah (syair [28] dan [29]). “*History will be written anew, the main character is you, you!*”^[28], syair ini menekankan pada *you*, mengacu pada laki-laki yang dianggap sebagai karakter utama dalam sejarah yang dikatakan akan berubah. Bait ketiga diakhiri dengan pernyataan ‘*brings the boys out*’, dan diikuti dengan pengulangan reff.

Selanjutnya, muncul bait yang berisi lirik *rap* (syair [36] hingga [42]). Dalam bait ini, perempuan lebih banyak berkisah tentang dirinya. Perempuan mendeklarasikan dirinya sebagai Athena, sosok yang dikatakan sebagai pemberi nasihat yang hebat kepada laki-laki (syair [38]). Deklarasi ini ditujukan kepada orang-orang yang disebut sebagai ‘*the boys of the world*’^[38], yang diajak perempuan untuk menari [37], bersenang-senang dan berpetualang [39], dan berharap laki-laki akan tetap menjadi seperti yang diinginkannya [40]. Selanjutnya, syair [41] dan [42], membentuk kalimat utuh yaitu *Girls’ Generation we won’t stop [to] bring the boys out!*. GG tidak akan pernah berhenti untuk membuat laki-laki menjadi lebih berani.

Bait ini selanjutnya diikuti oleh keempat, yang hanya terdiri dari dua syair ([43] dan [44]). Syair [43] berisi tentang nasihat ironis, bahwa usaha untuk menahan masa depan akan masa depan itu akan semakin terserak. Bertentangan

dengan syair sebelumnya, syair [44] justru menceritakan tentang isi hati perempuan, “*I think I’m falling more and more for you who is becoming more and more perfect, my heart*”. Perempuan mengungkapkan bahwa semakin sempurna laki-laki (yang disebut *my heart*) maka akan semakin mudah bagi perempuan untuk jatuh cinta kepadanya.

Bait keempat kemudian diikuti oleh pengulangan bait pertama, sehingga narasi lirik kembali menyampaikan pesan yang terdapat di bait pertama, yang menekankan pada harapan perempuan yang menginginkan laki-laki untuk mau membuka hati dan *keluar* sebagai seorang pemberani (syair [48]). Setelah selesai pengulangan bait pertama, narasi memasuki *bridge* yang merupakan pengantar menuju pengulangan reff yang ke-3 (lihat gambar 3.2) menjelang akhir dari lagu. Syair [50] berisi satu frasa yang diulang-ulang, ‘*cause the girls bring the boys out*’, yang dapat diartikan sebagai ‘*karena perempuan akan membuat laki-laki menjadi lebih berani*’. Selanjutnya, reff kembali diulang hingga akhir lagu.

Dari pola narasi yang telah dijelaskan di atas, secara umum dapat disimpulkan bahwa narasi lirik “The Boys” mengisahkan keinginan perempuan yang berharap agar laki-laki(nya) menjadi laki-laki yang berani. Secara keseluruhan, frasa ‘*bring the boys out*’ dalam lagu ini diulang sebanyak 21 kali. Berdasarkan *plotting*-nya, narasi lirik memperlihatkan urutan dominasi karakter sebagai berikut: Jessica [22], [25], [27], [43], dan [50]; Tiffany [5], [7], [10], [12], [32], dan [54]; Yoona [11], [13], dan [38]; Taeyeon [9], [29], [44], dan [46]; Sunny [14], [24], [26], dan [52]; Seohyun [15], [28], [47], dan [48]; Yuri [18] dan [37]; Sooyoung [20], [40], dan [41]; Hyoyeon [34] dan [39]. Selain syair yang disebutkan

di atas, merupakan syair yang dinyanyikan secara bersamaan oleh kesembilan karakter perempuan yang ada di dalam GG.

Dalam *plotting* syair, karakter performa didominasi oleh Sunny, namun visualisasi MV justru menekankan pada wajah dominan yang lain yaitu Yoona (lihat gambar 3.1 dan tabel 3.2). Selanjutnya urutan dominasi adalah Taeyeon, Jessica, Tiffany, Yuri, Seohyun, Sunny, Sooyoung, dan yang paling sedikit ditampilkan adalah sosok Hyoyeon. Apa yang terlihat dalam visualisasi MV memang tidak selalu sejalan dengan narasi lirik, inilah yang disebut sebagai struktur episodik yang terdiri dari banyak *scene* pendek yang terfragmentasi, tidak linear, dan mengalami *juxtaposition* (kontras/berlawanan) satu dengan yang lainnya (Wilson, 1985:161).

3.1.2. Mise-en-scène “The Boys”






Mise-en-scène dalam penelitian ini dikategorikan dalam 6 kode sinematik yang dianggap relevan, yaitu:

3.1.2.1. Setting

Setting merupakan sebuah perwujudan totalitas visual dalam mengkonstruksi lingkungan performa. *Setting* diidentifikasi melalui dua elemen yaitu *stage* dan *scenery* (Wilson, 1985:278). Setiap tipe panggung akan menentukan *scenery* yang akan tercipta dalam ruang performa. Tipe panggung yang terlihat dalam MV ini dapat dikategorikan dalam tipe panggung kontemporer yang menciptakan ruang tersendiri dengan lingkungan apa pun yang dianggap memungkinkan (*created and found stage space*) (lihat tabel 1.6, kategori panggung). Berdasarkan hasil

pengamatan penelitian, ada 5 (lima) jenis *stage* (panggung) yang digunakan dalam MV ini, yaitu:

Tabel 3.1
Setting dalam MV “The Boys”

<i>Setting (preview)</i>	Menit/detik
 <p>(1) <i>Preview 00.01</i></p>	01.00–26, 03.40–44, 03.46–56, 04.00, 04.01, 04.02, 04.05, 00.04.06, 04.12, 04.14, 04.20, 04.29, 04.30, 04.31, 04.41–48, 04.52, dan 04.53
 <p>(2) <i>Preview 05.03</i></p>	00.25, 00.27 – 01.07, 02.48, 02.49, 02.50, 02.53, 02.54, 02.57, 02.58, 03.00, 03.02, 03.04, 03.05, 03.06, 03.09, 03.12, 03.18, 03.19, 04.03, 04.04, 04.10, 04.11, 04.21, 04.22, 04.23, 05.00–18
 <p>(3) <i>Preview 01.12</i></p>	01.11–15, 01.28, 01.29, 01.35, 01.42–46, 02.00–02.03, 02.07, 02.09–11, 02.15–17, 02.23, 02.24, 02.30, 02.31, 02.39, 02.41, 02.45–47, 03.01, 03.03, 03.10, 03.11, 03.21, 03.22, 03.25, 03.27–31, 03.34–36, 03.45, 03.57, 04.24, 04.26, 04.34, 04.35, 04.38, 04.39, 04.51, 04.54
 <p>(4) <i>Preview 01.23</i></p>	01.08, 01.09, 01.10, 01.16, 01.17, 01.19, 01.21–27, 01.32, 01.33, 01.34, 01.36–39, 01.47, 01.51–54, 01.58, 01.59, 02.06, 02.08, 02.13, 02.14, 02.20–22, 02.26–29, 02.33, 02.34, 02.36–38, 02.40, 02.42–44, 02.55, 02.56, 03.08, 03.16, 03.17, 03.20, 03.23, 03.26, 03.32, 03.33, 03.37–39, 04.08, 04.09, 04.13, 04.15, 04.19, 04.25, 04.49, 04.55–59
 <p>(5) <i>Preview 04.27</i></p>	01.18, 01.20, 01.30, 01.31, 01.40, 01.41, 01.49, 01.50, 01.56, 01.57, 02.05, 02.12, 02.18, 02.19, 02.25, 02.32, 02.35, 02.51, 02.59, 03.07, 03.13, 03.14, 03.15, 03.58, 03.59, 04.07, 04.16, 04.17, 04.18, 04.27, 04.28, 04.36, 04.37, 04.40, dan 04.50

Sumber: hasil pengamatan penelitian

Kelima tipe panggung dalam tabel di atas banyak mengadopsi konsep panggung tradisional dan kemudian mengkombinasikannya dengan elemen-elemen kontemporer yang akhirnya menciptakan lingkungan yang multifokus. Lebih lanjut lagi, masing-masing tipe panggung akan diuraikan sebagai berikut.

Gambar 3.3**Tampilan *proscenium stage* dalam *stage 1***

(1) Panggung pertama (lihat gambar 3.3) merupakan panggung kontemporer yang mengadopsi model *proscenium*, yaitu model yang menekankan pada pembingkaiian *background*/latar performa. Panggung ini menghadirkan performa dalam sebuah pembingkaiian natural dalam nuansa “salju” yang imajinatif. Dengan mengkolaborasikan warna putih dan hitam, panggung menciptakan dua dimensi antara fondasi dan langit yang ada di atasnya. Dimensi-dimensi ini berfokus pada satu titik, yaitu sebuah bongkahan kristal hitam yang terletak di bagian tengah panggung, berbentuk gua kecil dengan potongan kristal yang tak beraturan, serta berlapis kristal putih di bagian dalamnya. Di sekitar gua kristal tersebut terdapat pula lima kristal (putih dan hitam) yang ukurannya jauh lebih kecil dan tak beraturan. Keseluruhan dari kristal ini menjadi pembatas untuk memberi ruang gerak bagi performa.

Gambar 3.4**Tampilan *circle stage* dalam *stage 2***

(2) Panggung kedua (gambar 3.4) dalam MV muncul dengan cara yang unik, yaitu sebagai bentuk imajinatif yang dilihat oleh Yoona melalui sebuah kristal hitam (lihat *preview* 00.25). Dalam batu tersebut muncul bayangan seorang perempuan, kamera kemudian bergerak sangat cepat seolah-olah membawa

imajinasi penonton ikut masuk ke dalam batu, dan seketika pula muncul panggung yang berbeda. Panggung kedua ini mengadopsi model *arena stage* atau *circle stage* (panggung arena), karena performa terfokus pada bagian tengah sehingga performa dapat dilihat dari sudut mana pun yang mengelilingi arena panggung.

Dalam panggung arena di atas, kamera merupakan lensa yang melaluinya khalayak menonton performa. Bentuk arena akan mempermudah kamera untuk bergerak leluasa memutar arena panggung, sehingga dapat memperlihatkan masing-masing karakter performa dengan lebih jelas dari sisi panggung mana pun yang memungkinkan. Ruang arena yang tersedia dibatasi dengan adanya helai bunga mawar merah muda yang bertaburan dan bertebaran di panggung. Tebaran bunga tersebut berasal dari efek *hujan mawar (falling rose petals)*, yang menciptakan ruang istimewa berbentuk lingkaran dan difungsikan sebagai panggung tempat para karakter GG menyanyi dan menari.

Gambar 3.5

Tampilan *proscenium stage* dalam *stage 3*



(3) Ruang gerak yang ketiga (gambar 3.5) mengetengahkan visualisasi artifisial dalam panggung kontemporer yang juga mengadopsi tipe klasik *proscenium*, sama seperti panggung pertama namun dalam *frame* yang berbeda. Pembingkaiian panggung yang ketiga ini menekankan pada desain interior yang mendetail. Dekorasi interior yang ada dalam ruangan menciptakan atmosfer “modern” yang bersumber dari kombinasi kristal dan efek iluminasi.

Panggung *proscenium* kontemporer di atas dibatasi oleh 8 (delapan) pilar yang berdiri sedikit miring ke arah dalam, fungsinya untuk menyanggah 3 (tiga) piramida kristal terbalik yang ada di bagian atas panggung. Dekorasi semacam ini membentuk panggung kubah setengah lingkaran dengan ruang gerak performa yang hanya terbatas di dalam kubah tersebut. Keunggulan dari panggung ketiga ini adalah pembingkaiannya yang terfokus, sehingga penonton yang melihat dalam bingkai ini akan menikmati pemandangan performa yang konsisten. Desain *proscenium* dalam panggung ini juga diperkaya dengan adanya efek iluminasi, yang membuat semua keindahan dekorasi yang ada di atas panggung menjadi semakin “terkristalisasi” akibat tata letak cahaya yang memungkinkan untuk mendramatisasi performa. Iluminasi cahaya dalam tata panggung ini memberi kesan misterius dan rasa penasaran terhadap performa.

Gambar 3.6

Tampilan *glazier stage* dalam *stage 4*



(4) Panggung kontemporer keempat (gambar 3.6) memanfaatkan visualisasi ruangan semacam koridor. Ruang ini merupakan ruang kreatif yang sisi kiri dan kanannya didesain menyerupai bongkahan es (*glazier*) dan lantai panggung yang didesain berwarna biru laut, seolah-olah menampilkan performa di atas hamparan laut biru. Konsep ini menciptakan lingkungan imajinatif sebuah miniatur hamparan laut biru yang penuh dengan bongkahan es yang mengambang bebas. Bagian atas dan latar panggung ditutupi dengan jaring yang tak beraturan, desain

abstrak yang dipadukan dengan pencahayaan yang terfokus tepat di bagian tengah panggung, sehingga terkadang memberi efek *backlight* terhadap performa.

Gambar 3.7
Tampilan *stage* 5



(5) Panggung kelima (gambar 3.7) memiliki konsep yang berbeda dengan panggung lainnya. Jika dalam keempat panggung sebelumnya terlihat model adaptasi kontemporer dengan beragam desain, maka panggung yang kelima ini merupakan panggung yang “tak berbentuk”. Panggung kelima hanya berupa visualisasi latar belakang yang merupakan kombinasi dari ukiran ber-*bunga* dan efek cahaya yang menembus lewat celah-celah ukir yang ada di dinding latar. Panggung ini tidak mengutamakan pada detail konsep panggung, namun cenderung mengutamakan pada karakter performa yang ditempatkan di depan latar. Panggung yang kelima ini dikhususkan hanya kepada performa yang dilakukan oleh satu karakter saja.

Dari keseluruhan tipe panggung yang ditampilkan dalam MV “The Boys”, maka dapat didefinisikan *scenery* yang diciptakankan dalam masing-masing panggung tergolong dalam tipe *non-realistic scenery*. Kenapa? kelima tipe panggung dalam MV ini merupakan panggung kontemporer yang sekedar mengadopsi sebagian konsep dari panggung tradisional, namun juga memasukkan elemen dan desain imajinatif yang jauh dari esensi nyata dalam kehidupan sehari-hari, seperti yang ditemukan dalam konsep panggung tradisional. *Scene* yang

tidak realistik akan menghadirkan pengalaman yang tidak realistik pula. Dengan demikian, kategori *setting* dalam MV ini tidak memperlihatkan otentikasi lokasi performa. Apa yang diperlihatkan dalam *setting* MV adalah sebuah pengaturan performa yang didesain secara kontemporer untuk menciptakan lingkungan dan pengalaman performa yang imaji.

Tipe panggung dalam MV ini didominasi oleh model *proscenium*. Model ini merupakan konsep panggung raksasa, sehingga penonton yang melihat performa dalam panggung ini seolah-olah melihat pertunjukan dalam bingkai raksasa. *Proscenium* awalnya berkembang sebagai model panggung teater Romawi Kuno, namun kini model ini menjadi sebuah konsep panggung populer yang banyak digunakan dalam beragam performa non-teater.

Panggung *proscenium*, ditambah pula konsep *scene* yang non-realistik telah menciptakan efek spektakuler ke dalam panggung performa. Dengan demikian, perempuan yang menjadi pelaku performa di dalamnya dianggap menjadi bagian dari yang spektakuler tersebut. Apa pun yang dilakukan perempuan dalam panggung tersebut, menyanyi, menari, atau sekedar berjalan, akan membuat perempuan terlihat lebih bermakna. Model panggung ini dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk penghargaan terhadap performa perempuan.

3.1.2.2. Costume

Ada beragam kombinasi kostum yang digunakan dalam MV ini, sama halnya dengan bentuk narasi yang tak beraturan, kostum yang dikenakan oleh masing-masing karakter dalam MV ini pun muncul sewaktu-waktu, tak beraturan, dan

kadang kala tidak tertangkap oleh *frame* kamera. Berikut ini merupakan uraian dari pendefinisian kostum yang dikenakan oleh kesembilan karakter GG yang terlihat dalam *frame* kamera.

Pertama, Yoona. Dalam performanya yang pertama (detik 01–25), karakter Yoona muncul dalam balutan gaun mini berwarna putih yang senada dengan *setting* performa yang didesain bersalju. Tipe kostum Yoona ini bergaya glamour, yang menekankan pada potongan baju pada bagian dada dan paha sehingga membentuk *mini-dress*. Bagian belakang gaun ini memperlihatkan helaian rok panjang sehingga jika dilihat dari belakang, Yoona seolah-olah mengenakan gaun panjang (*preview* 00.09).

Kostum kedua yang dikenakan Yoona bergaya aristokrat (*preview* 00.33) yang memberi kesan *lady-like* pada karakter Yoona. Dalam balutan kostum ini, tubuh Yoona terlihat “terstruktur” karena ia mengenakan gaun berwarna coklat keemasan bermodel korset (lihat *preview* 02.04) dengan sehelai ikat pinggang kain yang melilit bagian perutnya sehingga tubuhnya terlihat ramping dan menonjol pada bagian dada. Bawahan yang dikenakannya adalah rok panjang yang menjuntai dengan model A. Kostum ini memiliki konsep dasar *high-fashion*, terlebih lagi karena Yoona dihiasi dengan mahkotai layaknya seorang putri, serta kalung yang mewarnai lehernya dengan berlian. Kostum ini dipadukan dengan *long-coat* hitam bergaya glamour untuk menutupi gaun yang dikenakan, sehingga jika dilihat dari belakang, model ini terlihat menutupi bentuk tubuh Yoona.

Kostum ketiga yang digunakan Yoona bergaya *casual*, termasuk dalam kategori fashion kontemporer yang memadukan berbagai gaya di dalamnya.

Dalam balutan kostum ini, Yoona terlihat mengenakan celana panjang ketat (*legging*) dengan atasan ketat tanpa lengan. Model ini tidak memperlihatkan tubuh perempuan secara terbuka, namun mengekspos bentuk tubuh yang tertutup sehingga memperlihatkan margin tubuh Yoona dengan jelas (*preview* 02.01). Kostum *casual* lain yang dikenakan Yoona terlihat dalam *preview* 03.47, ia mengenakan baju ketat berlengan pendek, mengadaptasi model pakaian olahraga yang bagian kerahnya menutupi sebagian leher. Dalam balutan kostum ini Yoona terlihat “tertutup”, namun masih mengekspos pada bentuk tubuh perempuan.

Kedua, Yuri. Kostum pertama yang dikenakan Yuri menyerupai fashion bergaya *high*, memperlihatkan status diri sebagai seorang perempuan dari kalangan aristokrat, namun di sisi lain dipadukan dengan gaya fashion kontemporer. Pilihan warna kostum yang dikenakan adalah emas, dengan konsep gaun panjang yang berbelah tinggi di bagian belakang, memperlihatkan keindahan kaki ketika Yuri berjalan mengitari panggung. Model gaun ini menonjolkan bagian dada, karena gaun ini mengadaptasi model pakaian dalam yang didesain menyerupai korset sehingga memperlihatkan bentuk dada. Bagian bahu Yuri tertutupi oleh jaket hitam bergaya *glamour*, namun jaket ini tidak dikenakan Yuri melainkan dibiarkan menggantung di bahu Yuri sehingga ia seolah-olah mengenakan jaket (*preview* 02.25).

Kostum kedua yang dikenakan Yuri merupakan model kontemporer bergaya *mini-skirt*, bawahan pendek di atas lutut yang dipadukan dengan atasan tanpa lengan berkerah-*v* (*preview* 01.13, karakter ke-2 dari kiri). Model semacam ini menekankan pada margin kaki perempuan. Tipe kostum lain yang dikenakan Yuri

terlihat dalam *preview* 03.44, yang mana Yuri terlihat mengenakan bawahan berupa celana panjang dengan atasan bermodel *crop-top*. Atasan model *crop-top* di sini dimaksudkan untuk mendeskripsikan kemeja putih berlengan panjang yang masing-masing lengannya “tersobek” untuk memperlihatkan tangan. Selain itu kemeja putih ini berkerah-v dengan potongan yang terlalu ke bawah sehingga memperlihatkan belahan dada. Bagian bawah kemeja dibiarkan terpotong pendek sehingga memperlihatkan bagian perut perempuan (*preview* 03.52). Kostum Yuri ini mengekspose sensualitas tubuh perempuan, terlebih karena kemeja putih yang dikenakan berbahan tipis sehingga memvisualisasikan bayang-bayang tubuh yang ada di balik kemeja. Selain itu, Yuri juga terlihat dalam balutan gaya maskulin berupa celana panjang, kemeja putih, jas, dan juga dasi (*preview* 04.32).

Ketiga, Tiffany. Konsep kostum pertama yang dikenakan Tiffany merupakan *minidress* yang ditujukan untuk mengekspose bagian paha (*preview* 00.49). *Minidress* yang dikenakan Tiffany merupakan model *one-piece dress* yang merupakan kombinasi dari warna hitam dan hijau keemasan. Gaun mini ini berukuran pendek di atas lutut, dan tanpa lengan (*preview* 03.04). Gaun mini Tiffany membuat tubuh perempuan terlihat lebih bervolume terutama di bagian depan, hal ini disebabkan detail desain yang ditemeli manik berwarna hitam dan hijau keemasan. Meskipun terkesan lebih bervolume, gaun mini yang dikenakan Tiffany ini tetap mengekspose bentuk tubuh perempuan.

Kostum kedua yang dikenakan Tiffany merupakan model fashion kontemporer bergaya *microskirt* yang dipadukan dengan *crop-top* yang hanya memiliki lengan di bagian kiri sementara lengan bagian kanan terpotong (*preview*

01.45). Desain minimalis ini mengutamakan eksposur pada paha perempuan serta sebagian belahan tubuh perempuan. Tiffany juga mengenakan gaya kontemporer *microskirt* dan *crop-top* dalam kostum ketiga yang dikenakannya dalam MV (lihat *preview* 04.51). Ia mengenakan celana sangat pendek (disebut juga dengan *hot pant*). Atasan yang dikenakan merupakan kemeja merah yang di sisi kiri dan kanannya dipadukan dengan kain hitam dengan detail bordir semacam kebaya, sehingga memperlihatkan sebagian bra yang dikenakan di balik kemeja. Gaya kontemporer Tiffany ini menampilkan tubuh natural perempuan yang sebagian “terbuka” dan tidak tertutup dalam kekakuan.

Model kostum yang keempat yang dikenakan Tiffany merupakan kostum dengan gaya maskulin (lihat *preview* 04.53). Ia mengenakan bawahan berupa celana panjang, baju lengan panjang, dilengkapi dengan sarung tangan, dan mengenakan topi *sport*. Model ini menggiring Tiffany ke pencitraan maskulin perempuan, yang mengadaptasi gaya laki-laki ke dalam tubuh perempuan sehingga potongan tubuh tampak lurus, desain sederhana, dan tidak menonjolkan bentuk tubuh.

Keempat, Seohyeon. Kostum pertama yang dikenakan Seohyeon adalah *minidress* yang mendeskripsikan dengan detail siluet tubuh sang karakter. Gaun mini ini terinspirasi dari model baju tradisional China, dilengkapi dengan detail ornamen bunga yang terdapat di bagian dada, leher, lengan, dan pinggul, sehingga mengarahkan fokus pandangan pada bagian-bagian tersebut (*preview* 00.39).

Selanjutnya Seohyeon memperlihatkan karakter dirinya dalam balutan kostum kedua yaitu model *microskirt*, dipadukan dengan atasan casual (*preview*

02.16). Kesan yang ditonjolkan melalui kostum ini merupakan tampilan paha dan kaki perempuan. Kostum ketiga yang dikenakan Seohyeon lebih mengarah kepada model kontemporer yang mengadaptasi gaya maskulin, yaitu celana panjang, kemeja putih, rompi, dan sarung tangan yang hanya dikenakan oleh tangan kanan (lihat *preview* 02.20).

Kelima, Jessica. Kostum pertama yang dikenakan oleh Jessica mengesankan karakter seorang perempuan bangsawan dengan gaya *high-fashion* (*preview* 01.00, 02.48, 02.51). Jessica mengenakan *long-dress* (gaun panjang) berwarna biru elegan. Citra elegan ini muncul juga dari konsep gaun korset yang restriktif yang dikenakan oleh Jessica. Korset ketat ini ditutupi oleh ornamen gaun yang dibentuk menyerupai pita, sehingga memberi tambahan volume pada bagian dada. Selain itu, citra klasik seorang aristokrat melekat dalam karakter Jessica karena mengenakan mahkota di rambut, serta didramatisir oleh objek berupa burung merpati putih yang diterbangkan oleh Jessica (*preview* 00.55).

Selain gaya aristokrat, Jessica mengenakan dua model kostum kontemporer yang mengadopsi figur kartun Jepang yaitu Sailormoon (*preview* 01.13, 01.17). Meski berbeda warna (ungu muda dan putih) dan pola, konsep dasar dari kedua kostum ini sama saja, yaitu model *crop-top*. Atasan yang dikenakan berupa potongan baju yang hanya menutupi bagian dada, dilengkapi dengan lengan pendek berbahan tipis sehingga mengeskpos keterbukaan di bagian leher dan bahu, ditambah pula belahan kerah baju yang sengaja dibuat lebar untuk memperlihatkan bentuk natural tubuh (*preview* 02.46, 02.47). Sementara itu, bawahan yang dikenakan adalah *miniskirt*, yang memiliki lapisan kain lebih dari

satu sehingga menambah volume di bagian pinggul dan paha. Tipe kedua kostum ini mengedepankan citra *girliness*, jiwa muda yang ada dalam sosok Sailormoon yang ditampilkan melalui kostum kontemporer yang dikenakan oleh Jessica.

Selain itu, tipe kostum yang hampir sama juga dikenakan oleh Jessica seperti yang terlihat dalam *preview* 04.43 (karakter yang berada di tengah). Dalam *preview* tersebut, Jessica tampak menggunakan *bra* dan *miniskirt* berwarna hitam, namun dilapisi dengan baju kasual berbahan tipis sehingga memperlihatkan bayang-bayang *bra* yang dikenakan. Tipe kostum lainnya juga muncul sekilas dalam *preview* 02.44, yang mana Jessica tampak mengenakan rompi bulu berwarna biru cerah, namun tidak ada *preview* lain yang menggambarkan dengan detail tipe kostum ini.

Keenam, Taeyeon. Kostum pertama yang dikenakan oleh Taeyeon merupakan *minidress* berwarna krem yang dipadukan dengan gaya klasik *high fashion* dan kontemporer (*preview* 00.52, karakter sebelah kiri). Kesan klasik muncul karena gaun yang dikenakan Taeyeon merupakan model korset ketat yang biasanya dipakai tanpa mengenakan *bra*. Model korset ini memberi potongan yang jelas bagi margin tubuh dan terutama pada belahan dada. Aksesori gelang yang senada dengan warna gaun serta hiasan rambut dengan desain bulu burung, juga ikut menambah citra *lady-like* bagi Taeyeon (*preview* 03.15, 04.17). Sementara itu, kesan kontemporer muncul dari detail gaun yang mencampur adukkan gaya glamour dan *casual*. Kerah gaun dibuat menyerupai kalung berbahan kain, korset yang dikenakan dibuat menyerupai kaca mata dengan untaian manik menghiasi di sekitarnya. Sekilas, gaun ini bahkan tampak menyerupai model *slip dress*, yaitu

jenis pakaian yang mengadaptasi dari model *fashion* yang dulunya hanya dikenakan sebagai pakaian dalam.

Tipe kostum kedua yang dikenakan Taeyeon adalah *miniskirt* hitam, dipadukan dengan *tanktop* putih dan kardigan informal berwarna hitam dengan corak putih di bagian tangan (*preview* 03.08, 03.10). Taeyeon juga tampak sekilas mengenakan *crop-top* berwarna biru tua (*preview* 04.24), dan di bagian menjelang akhir MV, ia tampak bergaya maskulin (*preview* 04.30) dengan mengenakan celana panjang yang dipadukan dengan rok yang panjangnya selutut, serta mengenakan atasan kasual berlengan panjang namun sedikit memperlihatkan bagian perut. Dominasi warna dalam kostum terakhir yang dikenakan Taeyeon adalah hitam.

Ketujuh, Sunny. Karakter Sunny mengenakan *minidress* yang berpadu dengan gaya korset di masa kejayaan *high-fashion*. Desain dari gaun yang dikenakannya menggunakan dominasi warna polos (ungu gelap dan hitam), gaun hanya diberi corak berwarna abu-bau dibagian dada yang mana korset didesain seperti bra dan dihias oleh payet (*preview* 02.57). Kostum kombinasi bergaya *lady* yang dipadukan dengan gaya kontemporer *minidress* ini menampilkan gambaran nyata mengenai margin tubuh perempuan. Desain gaun yang minimalis semakin memberi imajinasi tentang lekuk tubuh perempuan di bagian dada, pinggul, dan paha. Kostum lainnya yang dikenakan Sunny mengadaptasi gaya glamour, yaitu mantel merah berbahan bulu (tidak diketahui model bawahan yang dikenakan) yang dilengkapi dengan penutup kepala serta perhiasan berupa gelang berukuran besar yang ada di tangan kiri dan kanan (*preview* 02.05). Dalam gaya glamour ini,

Sunny tampak memainkan penutup kepala yang dikenakannya (*preview* 02.12), tubuhnya juga tampak tertutup karena pakaian yang dikenakan berbahan tebal dan menutupi semua bagian tubuh kecuali telapak tangan dan kepala.

Selain kostum bergaya *high* dan glamour, Sunny juga tampak mengenakan model kontemporer yaitu *miniskirt* yang dipadukan dengan atasan berupa kaos kasual berwarna keemasan dan rompi (*preview* 02.16, karakter sebelah kiri). Rompi di sini dimanfaatkan untuk memberi citra informal dan untuk menutupi bentuk tubuh yang diperlihatkan oleh kaos ketat yang dikenakannya. Tipe *miniskirt* yang sama juga dikenakan Sunny dalam model yang agak berbeda (lihat *preview* 04.47, yang mengenakan pakaian berwarna merah). Kostum yang dikenakan Sunny merupakan perpaduan dari *hotpants*, *tanktop* yang dilapisi dengan jaket *crop-top* merah yang “sobek” di bagian atas lengan/pundak. Bagian tubuh yang ditonjolkan melalui kostum ini adalah bagian kaki, selain itu, kostum ini juga mencitrakan konsistensi bentuk tubuh Sunny yang mungil.

Kedelapan, Sooyoung. Kostum pertama yang dikenakan oleh Sooyoung adalah *long-dress* berwarna hitam (*preview* 01.00, karakter yang berdiri di belakang Jessica). Konsep gaun panjang ini adalah *simple*, namun memberi kesan mewah. Potongan gaun panjang ini disesuaikan dengan potongan tubuh Sooyoung yang “panjang”. Ia tidak didesain untuk menampilkan lekuk tubuh karena potongan gaun ini cenderung lurus hingga ke bawah. Namun, di bagian kerah, gaun ini dimodifikasi dengan model kerah *sabrina* yang menjuntai menutupi sedikit bagian bahu, dan menambah volume pada tubuh bagian dada (lihat *preview* 03.12).

Model kostum kedua dan ketiga yang dikenakan Sooyoung bertipe sama, yaitu *miniskirt* (*preview* 02.39, 02.40, karakter yang berada di tengah) yang dipadukan dengan atasan kasual. Kostum lain yang digunakannya adalah gaun berbahan bulu (yang diperlihatkan hanya atasan saja). Dominasi warna dalam kostum ini adalah orange dan perak, ditambah dengan aksesoris kalung bermodel mahkota yang memberi kesan glamour. Bagian bahu sebelah belakang terlihat sedikit “sobek”, memberi kesan seksi pada tubuh perempuan (*preview* 03.07).

Kesembilan, Hyoyeon. Awalnya, Hyoyeon tampil dalam gaya glamour *minidress* dengan sedikit sentuhan futuristik (*preview* 00.58, karakter sebelah kiri). Konsep *minidress* yang ia kenakan adalah minimalis dan didominasi oleh warna hitam. Uniknya, kostum ini dipadukan dengan rompi yang terbuat dari bahan yang sedikit keras (*preview* 02.25). Dari visualisasi MV terlihat bahwa rompi yang ia kenakan bermodel bentuk sayap burung yang didesain sedemikian rupa sehingga bisa berfungsi sebagai rompi (*preview* 02.50). Konsep ini merupakan model fashion kontemporer yang mencitrakan gaya masa depan, yang tampil berbeda di antara karakter-karakter lain yang kebanyakan mengenakan fashion bergaya kombinasi *high-fashion* dan glamour.

Pada menit pertama detik ke-24, Hyoyeon sekilas tampak mengenakan celana panjang ketat yang ditutupi dengan sepatu *boot*, dipadukan dengan atasan bermodel *crop-top* yang memperlihatkan sedikit bagian perut. Tipe kostum lain yang dikenakannya adalah gaya kontemporer *miniskirt* (*preview* 03.30) yang memadukan *hotpant* dengan atasan ketat yang penuh dengan detail bulu burung sehingga menambah volume tubuh bagian dada hingga leher. Di bagian

menjelang akhir MV, Hyoyeon tampak mengenakan celana panjang ketat dipadukan dengan atasan *crop-top* berbentuk bra, ditutupi dengan jaket berwarna merah (*preview* 03.53). Semua tipe kostum yang dikenakan Hyoyeon, pada umumnya menekankan pada visualisasi perut, pinggul, dan kaki.

Gambar 3.8
Kostum dalam MV “The Boys”



Dari keseluruhan uraian di atas, maka dapat disimpulkan model kostum yang paling dominan digunakan dalam MV “The Boys” adalah model yang divisualisasikan kostum dalam gambar 3.8. Tampilan kostum ini diasumsikan paling representatif di antara model kostum lainnya, meskipun di sepanjang MV terlihat *juxtaposition* (tumpang tindih) antara kostum yang satu dengan kostum lainnya, dan seringkali MV tidak memperlihatkan secara utuh dan jelas model kostum yang digunakan oleh masing–masing karakter.

Gambar 3.8 di atas memperlihatkan kesembilan karakter perempuan dalam MV ini dalam balutan kostum yang menggabungkan model klasik *high fashion* dengan kontemporer. Gaya kontemporer itu sendiri merupakan hasil rekayasa berpakaian yang digunakan untuk mendobrak *fashion* klasik di masa lampau. *Fashion* klasik *high fashion* merupakan tipe pakaian yang awalnya berkembang di Eropa, menekankan pada gaya berpakaian perempuan yang berasal dari kelas atas. Dengan demikian, perpaduan antara klasik *high fashion* dengan kontemporer

merupakan sebuah usaha untuk tidak sekedar menjual seksualitas perempuan yang mengenakan pakaian mini, namun merupakan usaha untuk memvisualisasikan perempuan seksual yang berkelas melalui pakaian yang digunakannya.

3.1.2.3. Performance and Movement

Kriteria *mise-en-scène* ini mengidentifikasi berbagai model *body language* yang digunakan dalam MV “The Boys”. Dalam hal ini bahasa tubuh dipandang sebagai sebuah hal yang mewah (*luxury*), karena pada dasarnya setiap bahasa tubuh yang ditampilkan dalam performa merupakan seperangkat pola yang telah diatur sedemikian rupa dalam ruang bermain performa yang disebut dengan panggung.

Kriteria ini berkaitan erat dengan kategori *setting* karena di dalam performa, pergerakan dan bahasa tubuh karakter tidak pernah melebihi batas panggung yang telah ditentukan. Dengan demikian, karakter akan menyatu dengan lingkungan performanya sehingga ia dapat menghadirkan sebuah pengalaman performa secara total kepada penontonnya. Secara umum, penelitian ini mengkategorikan karakter mayor dan minor berdasarkan visualisasi karakter yang paling banyak ditampilkan di sepanjang MV (lihat tabel 3.2).

Secara visual, karakter yang tampil paling dominan adalah Yoona, kemudian diikuti oleh Taeyeon, Tiffany, Jessica, Yuri, Seohyun, Sunny, Sooyoung, dan Hyoyeon. Dengan demikian, MV ini menampilkan Yoona sebagai karakter mayor dan Hyoyeon sebagai karakter minor. Yoona sebagai karakter mayor menjadi *wajah* yang paling sering tampil di panggung performa. MV ini diawali dengan kemunculan sang mayor, Yoona. Dalam balutan gaun mini

berwarna putih, Yoona berjalan menuju objek sentral yang ada di stage 1 (detik 00–25). Apa yang dilakukan Yoona di sini merupakan sebuah awalan—yang mengawali kisah “The Boys”.

Kehadiran Yoona di awal memiliki pengaruh yang besar bagi keseluruhan rangkaian performa MV, karena ia menghadirkan sebuah ilusi imajinasi. Ilusi ini muncul ketika Yoona memegang sebuah kristal hitam, memandangnya, dan menyadari bahwa ada bayangan seorang perempuan terlihat di permukaan kristal tersebut. Yang terjadi kemudian adalah ekspresi abstrak, yang membuat penonton seolah-olah tertarik masuk ke dalam batu. Ini merupakan momen *epic* yang memperlihatkan sang mayor Yoona, mengawali performa dengan pergerakan ilusi yang memberikan pengalaman imajiner terhadap orang yang menontonnya.

Tabel 3.2
Performa Berdasarkan Visualisasi Dalam MV “The Boys”

Actress	Menit/Detik						Σ
	Menit ke-0	Menit ke-1	Menit ke-2	Menit ke-3	Menit ke-4	Menit ke-5	
Taeyeon	52	30, 31, 49, 50		10, 11, 13, 14, 15, 18, 19	10, 16, 17, 18, 24		17
Jessica	53, 54, 55, 56	20	41, 44, 46, 48, 49, 51		07, 40		13
Sunny	52		05, 12, 52, 57, 58		11		7
Tiffany	36, 37, 49, 50	40, 41, 55, 56		04, 05, 06, 24	50		13
Hyoyeon			25, 50				2
Yuri	37, 38		25, 32, 53, 54	42, 43, 44	32, 33		11
Sooyoung	51		35	07, 12			4
Yoona	(01–25), (29–36)	18, 57, 59	00, 01, 02, 04	09, 37, 46, 47, 58, 59	23, 36, 37		48
Seohyun	39	48	18, 19, 59	00, 02	27, 28, 30		10
All	(40–48), 57, 58, 59	00, 01, 02, (08–17), 19, (21–29), (32–39), (42–47), (51–54), 58	03, (06–11), (13–17), (20–24), (26–31), 33, 34, (36–40), 42, 43, 45, 47, 55, 56	01, 03, 08, 16, 17, (20–23), (25–36), (38–41), 45, (48–57)	00, 01, 02, 05, 06, 08, 09, (12–15), 19, 20, 25, 26, 29, 31, 34, 35, 38, 39, (41–49), (51–59)	00, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	170
Unidentified	26, 27, 28	(03–07)			03, 04, 21, 22	(01–11)	22

Sumber: hasil pengamatan penelitian

Namun di sisi yang berbeda, sang minor Hyoyeon merupakan karakteristik yang paling sering *hilang* dari visualisasi performa. Secara visual ia hanya tampil selama 2 detik, yang membuat jurang selisih yang cukup luas dibandingkan dengan sang mayor yang tampil sebanyak 48 detik. Meskipun demikian, dikotomi antara mayor dan minor tidak memiliki kaitan langsung dengan pengalaman moral, pengkotak-kotakan antara baik dengan jahat. Dalam jenis film semacam MV, penilaian karakter lebih banyak diaplikasikan berdasarkan visualisasi acak yang muncul dalam potongan-potongan gambar MV yang jika memungkinkan, dikaitkan dengan narasi lirik.

Selanjutnya, kategori *mise-en-scène* ini mengidentifikasi gestur/bahasa tubuh yang digunakan oleh karakter performa. Berdasarkan kategori gestur tubuh (lihat tabel 1.9), dapat diidentifikasi beberapa gestur yang digunakan dalam MV “The Boys”. Gestur telapak tangan adalah salah satu gestur yang sering dieksplorasi dalam MV ini. Misalnya, tipe *palm-up position* (telapak tangan terbuka ke arah atas) muncul dalam beberapa *preview*, yaitu, ketika Yoona mengambil sebuah batu hias berwarna hitam, ia menggenggam batu tersebut sampai akhirnya ia menadahkan tangan dan batu tersebut terangkat perlahan (*preview* 00.21–25). *Preview* lainnya memperlihatkan Yoona muncul dalam panggung ke-2, menadahkan tangan kepada hujan helai mawar (*preview* 00.29–33, 03.09). Selain itu, tipe gestur yang sama juga digunakan Jessica ketika melepas seekor burung merpati putih dari tangannya (00.53–01.02). Gestur ini juga muncul secara acak dalam *preview* 00.39, 04.30, 04.07, dan 04.40.

Gestur *palm-up position* ini didefinisikan sebagai gestur yang tidak mengancam. Ketika seseorang menadahkan tangan, berarti ia memposisikan dirinya sebagai individu yang membutuhkan bantuan, layaknya seorang pengemis yang meminta-minta. Sebaliknya, gestur yang berlawanan (disebut *palm-down position* atau telapak tangan membuka ke arah bawah) didefinisikan sebagai gestur tubuh yang dominan. Individu yang melakukan gestur ini dianggap memiliki otoritas atau dapat dikatakan memiliki kekuasaan. Gestur *palm-down position* ini muncul dalam beberapa *preview*, yaitu, detik ke-37 dan 38, ketika Seohyeon berjalan mengitari panggung, ia memposisikan tangannya terbuka ke arah bawah. *Preview* 01.55 dan 01.56 juga memperlihatkan Tiffany dengan gestur yang sama.

Selain itu, gestur telapak tangan lainnya yang muncul adalah *palm-closed-finger-pointed position* (telapak tangan menutup, dengan jari telunjuk menunjuk). Gestur ini muncul dalam MV pada 01.48, 01.52, 02.38, 02.59, 03.42, 03.47, 04.25, dan 04.42. Menariknya, gestur ini sering dipadukan dengan syair “*bring the boys out*”, yang mana hal ini dimaknai sebagai sebuah otoritas yang dimiliki perempuan untuk meminta laki-laki untuk *out* (dalam artian, membuat laki-laki untuk memberanikan diri).

Gestur tangan dan gestur melipat tangan (versi standar) merupakan tipe gestur yang tidak teridentifikasi dalam MV ini, namun MV ini memperlihatkan adanya penggunaan gestur melipat tangan *partial*. Perhatian terhadap gestur ini muncul berkali-kali dalam *preview* 00.45, 01.50, 02.48, dan sebagainya. Gestur kaki juga tidak menjadi perhatian dalam MV ini, dikarenakan

kamera lebih sering menggunakan teknik *close-up* dan *medium-shot* yang tidak memperlihatkan kaki. Meskipun demikian, kaki tetap menjadi salah satu perhatian utama dalam MV ini, terlebih jika kamera menggunakan teknik *pan-up* yang pandangnya sejajar dengan telapak kaki dan menengadah ke atas. Ketika kamera dalam posisi ini, kaki menjadi perhatian utama, namun biasanya gestur yang diperlihatkan adalah gestur kaki yang menari bersama-sama.

Pergerakan performa dari masing-masing karakter juga diperkaya oleh tipe gestur populer yaitu *hands-on-hips gestures* (gestur berkacak pinggang) dan *sexual aggressiveness gestures* (gestur yang memperlihatkan agresivitas seksual). Tipe gestur berkacak pinggang ini biasanya muncul untuk memberi penekanan pada bentuk tubuh, sekaligus pada model fashion yang dikenakan oleh karakter performa (lihat *preview* 00.58–01.02, 01.13, 01.17, 01.48, 02.01, 02.02, 03.18). Selain itu, tipe gestur *sexual aggressiveness* ini juga menjadi salah satu gestur yang dominan muncul di sela-sela tarian yang dipertontonkan. Gestur ini didukung oleh pemilihan kostum yang ketat dan mungil yang memungkinkan karakter performa untuk menonjolkan sisi seksual yang terlihat melalui tubuhnya.

3.1.2.4. Camera Movement

Pergerakan kamera biasanya akan selalu mengikuti pada karakter yang menjadi subjek dalam performa. Kamera sebisa mungkin akan mengekspos apa pun yang dilakukan oleh sang karakter di atas panggung. Dalam MV ini, kamera bergerak sesuai dengan 4 (empat) kategori pergerakan kamera yaitu *close-up*, *medium shot*, *long shot*, dan *full shot*.

Tabel 3.3

Camera Movement dalam MV “The Boys”

Shot	Definition	Preview
Close-up	<i>Face only</i>	00.03–05, 00.13, 00.14, 00.17, 00.18, 00.30, 00.31, 00.49, 00.50, 01.03–01.07, 01.18, 01.20, 01.30, 01.31, 01.40, 01.41, 01.49, 02.05, 02.19, 02.44, 02.49, 02.52, 02.53, 02.54, 02.58, 03.02, 03.05, 03.06, 03.13, 03.14, 03.19, 03.24, 03.37, 03.58, 03.59, 04.07, 04.10, 04.11, 04.17, 04.18, 04.22–24, 04.32, 04.33, 04.36, 04.37, 04.40, 04.50,
Medium shot	<i>Most of body</i>	00.06–08, 00.10–12, 00.19–24, 00.32–39, 00.51–56, 01.13, 01.16, 01.17, 01.19, 01.26, 01.27, 01.43–45, 01.48, 01.50, 01.51, 01.55–57, 01.59, 02.00, 02.01, 02.02, 02.04, 02.07, 02.08, 02.12, 02.16–18, 02.20, 02.23, 02.26, 02.30, 02.32, 02.35, 02.38, 02.41, 02.42, 02.46, 02.48, 02.50, 02.51, 02.57, 02.59, 03.00, 03.01, 03.04, 03.07, 03.08, 03.10–12, 03.15, 03.25, 03.26, 03.29, 03.30, 03.34, 03.35, 03.42–44, 03.46, 03.47, 03.52, 03.53, 03.56, 04.03, 04.04, 04.13, 04.16, 04.20, 04.27–30, 04.48, 04.51, 04.53,
Long-shot	<i>Setting and character</i>	00.01, 00.02, 00.09, 00.15, 00.16, 00.27–29, 00.40–48, 00.57–01.02, 01.08–01.12, 01.14, 01.15, 01.21, 01.22–25, 01.28, 01.29, 01.32, 01.33, 01.35, 01.37, 01.39, 01.42, 01.46, 01.47, 01.52–54, 01.58, 02.03, 02.06, 02.09–11, 02.14, 02.15, 02.21, 02.22, 02.24, 02.26–29, 02.31, 02.33, 02.36, 02.37, 02.39, 02.40, 02.43, 02.45, 02.55, 02.56, 03.03, 03.16, 03.17, 03.20–23, 03.27, 03.28, 03.31–33, 03.36, 03.38–41, 03.45, 03.48–51, 03.54, 03.55, 03.57, 04.00–02, 04.05, 04.06, 04.08, 04.09, 04.12, 04.14, 04.15, 04.19, 04.25, 04.26, 04.34, 04.35, 04.38, 04.39, 04.41–47, 04.49, 04.52, 04.54, 04.58–05.18
Full shot	<i>Full body person</i>	01.34, 01.38, 02.47, 04.55–57

Sumber: Hasil pengamatan penelitian

Tipe *shot* yang berbeda biasanya akan menghadirkan pengalaman yang berbeda. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kamera lebih banyak melirik performa dengan menggunakan cara *long-shot*, hal ini memberi pengalaman utuh karena kamera menghadirkan asosiasi antara karakter dan lingkungan tempat ia melakukan performa. Pemanfaatan teknik *long-shot* merupakan upaya untuk memberi penekanan pada konteks, ruang lingkup, dan jarak publik antara performa dengan penonton (Berger, 1991:26). Teknik *long-shot* memberikan harmonisasi penonton dengan performa yang ditontonnya sehingga penonton bisa menikmati performa tersebut seolah-olah ia merupakan bagian dari performa itu sendiri. Ilusi kenikmatan ini akan menjadi sebuah kesempatan besar untuk menentukan sejauh mana performa dapat mempengaruhi penontonnya.

Selain *long-shot*, kamera juga memanfaatkan tipe *close up* dan *medium shot* di waktu-waktu tertentu untuk memberikan frame yang lebih dramatis. Kedua teknik kamera ini menitikberatkan pada keintiman dan relasi personal (Berger, 1991:26). Dengan melihat pembingkaiannya dengan teknik *close up* dan *medium shot*, akan terjalin kontak personal antara penonton dengan karakter performa seolah-olah sedang melakukan aktivitas *face to face*. Teknik ini juga menciptakan ilusi cermin, yang mana penonton seolah-olah bercermin terhadap “diri”nya yang ada di panggung performa. Kategori yang paling sedikit digunakan adalah jenis *full shot*. Kategori ini sesungguhnya menekankan pada relasi sosial, namun teknik ini sedikit ditemukan dalam MV. Kemungkinan alasan yang muncul adalah karena banyaknya karakter yang ada (9 orang) sehingga akan sulit jika memasukkan masing-masing ke dalam frame *full shot*.

3.1.2.5. Camera Editing

Pergerakan kamera dalam menangkap gambar, biasanya akan dibantu dengan teknik *editing*. Cara ini diperlukan untuk mengarahkan kamera agar lebih fokus dalam mengobservasi performa yang ada di atas panggung. Tabel 3.4 di bawah ini memperlihatkan dinamika teknik editing kamera dari detik ke detik di sepanjang MV. Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa *preview* MV dari detik ke detik didominasi oleh teknik *cut*, pergantian gambar yang satu ke gambar yang lain. Hal ini mengindikasikan adanya perubahan gambar yang cukup cepat sehingga apa yang divisualisasikan oleh MV menjadi tidak stabil. Ketidakstabilan muncul

karena teknik ini memotong gambar-gambar yang sejenis dan membuatnya menjadi tercerai-berai.

Tabel 3.4
Camera Editing dalam “The Boys”

<i>Camera Editing</i>	<i>Definition</i>	<i>Preview</i>
<i>Pan down</i>	<i>Camera looks down</i>	00.50, 01.54, 02.13, 02.34, 03.21, 03.55, 04.05, 04.34
<i>Pan up</i>	<i>Camera looks up</i>	01.52, 01.53, 02.15, 02.22, 02.31, 02.33, 02.36, 02.37, 02.39, 02.40, 02.45, 03.16, 03.17, 03.23, 03.31, 03.57, 04.08, 04.09, 04.35, 04.54–05.00,
<i>Dolly in</i>	<i>Camera moves in</i>	00.02, 00.05, 00.07, 00.08, 00.11, 00.12, 00.14, 00.16, 00.18, 00.20–24, 00.26, 00.28–33, 00.35, 00.38, 00.41–48, 00.50, 00.54, 00.55, 00.56, 00.58–01.02, 01.04–01.07, 01.09–01.12, 01.15, 01.17, 01.22–01.25, 01.29, 01.31, 01.33, 01.41, 01.43–45, 01.56, 02.00–02.02, 02.10, 02.11, 02.16, 02.17, 02.19, 02.27–29, 02.54, 02.58, 03.06, 03.11, 03.14, 03.22, 03.28–30, 03.35, 03.43, 03.44, 03.47, 03.51, 03.59, 04.01, 04.02, 04.04, 04.06, 04.17, 04.18, 04.28, 04.33, 04.37, 04.42–44, 04.47, 05.01–03, 05.05–18
<i>Fade in</i>	<i>Image appears on blank screen</i>	00.01
<i>Fade out</i>	<i>Image screen goes blank</i>	05.20
<i>Cut</i>	<i>Switch from one image to another</i>	00.03, 00.04, 00.06, 00.09, 00.10, 00.13, 00.15, 00.17, 00.19, 00.25, 00.27, 00.34, 00.36, 00.37, 00.39, 00.40, 00.49, 00.51, 00.52, 00.53, 00.57, 01.03, 01.08, 01.13, 01.14, 01.16, 01.18–21, 01.26, 01.27, 01.28, 01.30, 01.32, 01.34–40, 01.42, 01.46–52, 01.54, 01.55, 01.57–02.00, 02.03–09, 02.12, 02.13, 02.14, 02.15, 02.16, 02.18, 02.20, 02.21–26, 02.30, 02.32, 02.35, 02.36, 02.38, 02.39, 02.40–53, 02.55–57, 02.59, 03.00–05, 03.07–10, 03.12, 03.13, 03.15, 03.16, 03.18–20, 03.24–27, 03.32–34, 03.36–42, 03.45, 03.46, 03.48–50, 03.52–58, 04.00, 04.03, 04.05, 04.07, 04.08, 04.10–16, 04.19–27, 04.29–32, 04.34–36, 04.38–41, 04.45, 04.46, 04.49–55, 05.01, 05.04
<i>Wipe</i>	<i>Image wiped off screen</i>	05.19

Sumber: Hasil pengamatan penelitian

Dominasi teknik editing *cut-to-cut* merupakan upaya untuk memberi penekanan pada kesenangan (*excitement*) yang konsisten dari awal hingga akhir MV (Berger, 1991:27). Pola ini seakan memberikan teka-teki bagi penonton untuk menebak scene apa kira-kira akan dihadirkan, sehingga mau tidak mau, penonton akan digiring dengan rasa ingin tahu terhadap akhir kisah dalam MV. Meskipun demikian, teknik ini juga diperkaya dengan teknik lainnya, *pan down*, *pan up*, dan *dolly in*, yang membantu untuk menciptakan visualisasi yang lebih bervariasi.

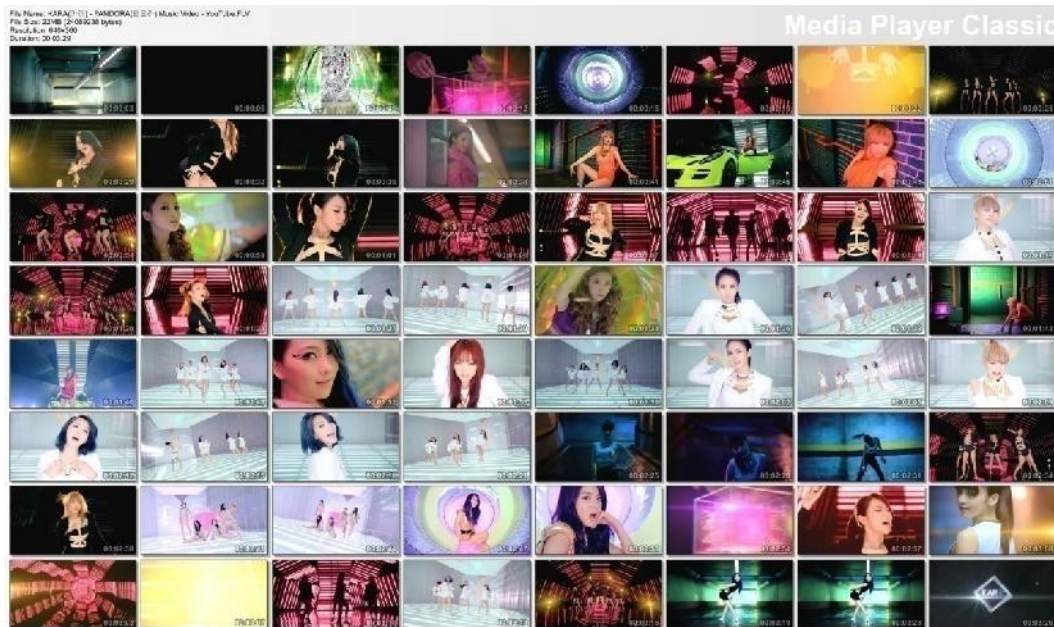
Teknik *pan down* dan *pan up* menciptakan dikotomi antara otoritas dan kelemahan. Kecenderungannya, kamera yang *melihat* ke arah bawah cenderung melemahkan objek yang disorot oleh kamera, sebaliknya, kamera yang *melihat* ke atas akan memberi arti bahwa objek yang disorot memiliki otoritas atau kekuasaan. Selain itu, teknik *dolly in* memberi pengaturan fokus pada apa yang harus ditonton dan apa yang tidak.

3.1.2.6. Sound

Kriteria suara (*sound*) dalam penelitian ini diidentifikasi berdasarkan genre musik yang digunakan dalam MV. Berdasarkan genre musik yang telah dikategorisasikan (lihat tabel 1.11), MV “The Boys” dapat tergolong dalam kelompok musik elektronik yaitu *dance music*, tipe musik pop yang menggunakan irama elektronik dan dipadukan dengan *rap*. MV ini menggunakan harmonisasi musik bertempo cepat, ceria, dan dipadukan dengan tarian–tarian yang *nge-beat*. Perpaduan antara *dance music* dengan *rap* ini menjadi sebuah fenomena yang sering terlihat dalam musik populer Korea Selatan.

3.2. Unit Analisis 2: “Pandora”

Gambar 3.9
Captured Image Unit Analysis “Pandora”

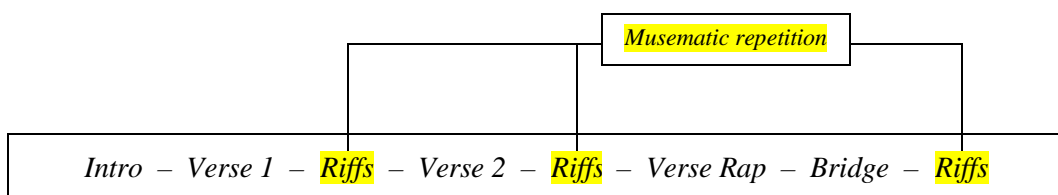


Sumber: data yang diolah

3.2.1. Narasi “Pandora”

Sama seperti unit analisis sebelumnya, narasi dalam MV “Pandora” ini dikaji melalui struktur lagu dan *plot* yang nantinya akan dioperasionalkan oleh kode–kode sinematik dan akan menghasilkan potongan–potongan gambar seperti yang diperlihatkan dalam gambar 3.9 di atas. Berikut merupakan struktur narasi yang dapat diidentifikasi dari narasi lirik dalam MV “Pandora”:

Gambar 3.10
Struktur Narasi Lirik “Pandora”



Sumber: hasil pengamatan penelitian

MV “Pandora” terdiri dari 50 (lima puluh) syair yang terbagi dalam dua bait, satu bait *rap*, refrain, dan *bridge*. Gambar 3.10 di atas memperlihatkan struktur narasi “Pandora” yang ditandai dengan keberadaan repetisi musematik, yaitu pengulangan refrain. Dalam MV ini, refrain muncul sebanyak 3 (tiga) kali. Struktur narasi tidak memperlihatkan adanya repetisi diskursif (pengulangan bait yang panjang), karena masing–masing bait (bait 1, 2, dan *rap*) serta *bridge*, berdiri sendiri tanpa pengulangan. Sebelum memasuki bait pertama (verse 1), MV diawali dengan kalimat intro, “*up and up, ah, ah.. up and up, ah, ah..*” (syair [1]). Istilah *up and up, ah, ah* ini berkesesuaian dengan syair [16], [32], dan [50]. Di dalam keseluruhan narasi, syair tersebut diulang sebanyak 11 (sebelas kali), yang mana syair ini memiliki penekanan penting. Syair ini mengacu pada keinginan untuk “ke atas” dan terus “ke atas (*up and up*).

Bait yang pertama (syair [2]–[11]) berkisah tentang nasihat terhadap seseorang (diidentifikasi sebagai laki-laki) yang memiliki kekakutan, bersembunyi, dan tidak memiliki keberanian bahkan untuk menatap perempuan. Tatapan perempuan dalam hal ini dianggap sebagai tatapan yang aneh (syair [5]), yang memunculkan sensasi erotis, menstimulasikan keinginan laki-laki untuk menyentuh tubuh sang perempuan (syair [6]). Perempuan kemudian mengingini sang laki-laki agar ia (laki-laki) mau mendapatkan hatinya (syair [11]) dan melihat perempuan tersebut (syair [9]) sehingga sang perempuan mau memperlihatkan dirinya yang sesungguhnya kepada laki-laki.

Bait pertama kemudian beralih kepada klimaks narasi, yaitu refrain (syair [12]–[17]). Dalam refrain, syair menekankan pada pesan *close to you* (syair [13])

dan *close to me* (syair [16]), yaitu sebuah isyarat yang ditujukan perempuan untuk saling mendekatkan diri dengan laki-laki (“*me*” mengacu pada perempuan, dan “*you*” mengacu pada laki-laki). Perempuan juga meneriakkan kepada laki-laki untuk mau *merasakan* dirinya (syair [12]), dan berjanji akan memberikan apa pun (syair [14]) terhadap laki-laki yang mau memandangnya (syair [15]).

Klimaks pesan dalam refrain kemudian berubah arah dan memasuki narasi dalam bait kedua (syair [18]–[26]). Rentang bait ini sedikit lebih panjang dari bait pertama dengan pesan–pesan yang lebih beragam. Kisah dalam bait kedua ini masih berada di seputar topik curahan hati perempuan terhadap laki-laki. Perempuan terlihat meremehkan laki-laki yang berhenti di tengah jalan, bahkan ketika perempuan belum memperlihatkan “separuh dari dirinya” kepada laki-laki (syair [18]–[20]). Perempuan mengutarakan harapannya tentang hubungan yang seharusnya tidak berakhir (syair [18]), berharap laki-laki mampu membuat ia (perempuan) menjadi tergerak untuk mengungkapkan rahasianya (syair [21]).

Perempuan juga membuat sebuah penawaran kepada laki-laki agar ia (laki-laki) tidak melakukan keputusan yang tidak beralasan dan pergi (syair [24]), perempuan juga meminta sang laki-laki untuk tidak melepaskan dirinya (*don't let go of my hand*) (syair [25]). Akhir dari permintaan yang diutarakan perempuan dalam bait kedua ini adalah memohon kepada laki-laki untuk mencoba mengenali dirinya (perempuan) dalam segala hal (syair [26]). Bait kedua ini kemudian dilanjutkan dengan pengulangan refrain.

Bait yang ketiga berisi syair yang dinyanyikan *nge-rap*. Bait ini mengisahkan rasa frustrasi perempuan yang berusaha untuk meyakinkan laki-laki.

Perempuan mengatakan “*apa lagi yang bisa aku lakukan?*” (syair [34]), pernyataan ini mengungkapkan keterbukaan perempuan terhadap perasaan yang tiada henti. Kejujuran hati perempuan juga terungkap dalam syair [35] ketika ia berbicara tentang dirinya yang berusaha mendekati laki-laki sedikit demi sedikit, namun semacam diabaikan, perempuan akhirnya mengalami stress (syair [36]). Perempuan berada di dalam dilema ketika ia telah memberikan segalanya kepada laki-laki namun laki-laki tidak dapat melakukan apa-apa (syair [36]). Dilema ini kemudian berubah jadi amarah, yang terlihat secara ekspresif dalam syair [37]–[40], “*Apa yang kamu harapkan [dari ku]?*”. Perempuan menuduh laki-laki tidak akan bisa datang mendekat, namun juga tidak mampu pergi menjauh, laki-laki hanya akan berputar-putar tanpa menyadari hitungan waktu.

Lirik yang penuh amarah dalam bait ini merupakan sebuah taktik untuk membalikkan pesan syair ke dalam refrain, yang sebelumnya diawali dengan bridge: “*I waited for a while, I hoped it was you, I pray that it is perfect...*” (syair [42]–[44]). Dari kalimat ini, dapat disimpulkan bahwa amarah yang terungkap dalam bait sebelumnya merupakan sebuah pernyataan strategis untuk meluluhkan hati laki-laki. Perempuan mengatakan bahwa ia menunggu untuk beberapa saat, menanti kehadiran yang sempurna dari seorang laki-laki. Narasi lirik kemudian diakhiri dengan pengulangan refrain. Dengan demikian seluruh kisah di atas kembali kepada klimaks di mana seorang perempuan ingin diakui eksistensinya oleh laki-laki.

Pola narasi di atas mengungkapkan bahwa rayuan perempuan untuk dimengerti dan dikenali oleh laki-laki. Berdasarkan pada *plotting*-nya, narasi lirik

memperlihatkan urutan dominasi karakter sebagai berikut: Jiyoung [2], [3], [23], [24], [25], [26], [33], [34], [35]; Nicole [4], [5], [27], [36]–[41]; Seungyeon [8], [9], [10], [11], [20], [44]; Hara [6], [7], [21], [22], [43]; Gyuri [12], [13], [18], [19], [42]. Selain dari syair di atas ([1], [14]–[17], [28]–[32], dan [45]–[50]), merupakan syair yang dinyanyikan secara bersamaan oleh kelima karakter dalam girlband Kara. Dalam *plotting* syair, karakter performa dalam MV “Pandora” di dominasi oleh Jiyoung dan Nicole (masing–masing 9 syair), sementara itu, visualisasi MV menekankan pada wajah dominan Seungyeon dan Jiyoung (lihat tabel 3.6). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa visualisasi MV tidak selalu berkesesuaian dengan *plotting* syair.





3.2.2. Mise-en-scène “Pandora”

Narasi MV biasanya akan dioperasionalisasikan oleh kode-kode sinematik, yaitu *mise-en-scène*, yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini. *Mise-en-scène* akan dikaji dari 6 (enam) kategori yang dianggap relevan dengan penelitian, yaitu:

3.2.2.1. Setting

Dalam MV “Pandora” ini, diidentifikasi 7 (tujuh) *setting* yang berbeda (lihat tabel 3.5). Masing–masing *setting* memperlihatkan kombinasi *stage* dan *scene* yang berbeda, sehingga menghasilkan visualisasi performa yang berbeda pula. Berdasarkan hasil pengamatan penelitian, *setting* dalam MV “Pandora” adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Setting dalam MV “Pandora”

<i>Preview</i>	<i>Setting</i>		<i>Menit/detik</i>
	<i>Contemporary Stage</i>	<i>Scene</i>	
 (1a) <i>Preview</i> 00.02	<i>Proscenium</i>	<i>Non – realistic</i>	00.01, 00.02, 00.08, 00.12, 00.13, 00.17, 00.18, 00.20, 02.51, 02.52, 02.53
 (1b) <i>Preview</i> 00.11			00.09, 00.10, 00.11, 00.56–01.00, 01.34, 01.55, 02.20, 03.15
 (2) <i>Preview</i> 00.03	<i>Tunnel</i>	<i>Realistic</i>	00.03, 00.35, 00.38, 02.23–27, 02.29–31, 03.00, 03.17
 (3) <i>Preview</i> 00.04	<i>Path</i>	<i>Realistic</i>	00.04, 00.05, 00.39, 00.41, 00.42, 00.47, 01.42, 01.43, 01.44, 01.52, 02.22, 02.35, 02.38, 03.18, 03.19
 (4) <i>Preview</i> 00.07	<i>Parking place</i>	<i>Realistic</i>	00.07, 02.13, 02.14, 02.54
 (5) <i>Preview</i> 00.14	<i>Capsule</i>	<i>Non – realistic</i>	00.14, 00.15, 00.16, 00.48, 00.51, 00.55, 01.33–36, 02.46–50, 02.55, 03.11
 (6) <i>Preview</i> 01.04	<i>Proscenium</i>	<i>Non – realistic</i>	00.19, 00.22–34, 00.36, 00.37, 00.40, 00.43–46, 00.49, 00.50, 00.52, 00.53, 00.54, 01.01–14, 01.20–27, 01.29, 01.46, 02.28, 02.32–34, 02.36, 02.37, 02.57, 02.58, 02.59, 03.01–10, 03.12, 03.16
 (7) <i>Preview</i> 01.15	<i>Proscenium</i>	<i>Non – realistic</i>	01.15–19, 01.28, 01.30, 01.31, 01.32, 01.37–41, 01.45, 01.47–51, 01.53, 01.54, 01.56–02.12, 02.15–19, 02.21, 02.39–45, 03.13, 03.14, 03.20–24

Sumber: Hasil pengamatan penelitian

Dari tabel di atas, diidentifikasi sejumlah 7 (tujuh) model panggung yang konsepnya kebanyakan memperlihatkan konsep panggung kontemporer. Lebih lanjut lagi, ketujuh panggung tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

Gambar 3.11

Tampilan *mini proscenium* dalam *stage 1a*



(1) Panggung pertama dalam MV “Pandora” (lihat gambar 3.11) memperlihatkan sebuah ruang kecil yang hanya diisi oleh seorang laki-laki. Panggung ini merupakan tampilan mini dari model panggung kontemporer yang diadaptasi dari tipe *proscenium*. Dikatakan mini karena ruang performa yang tercipta dalam panggung ini sangat sempit, menyerupai sebuah ruang *lift* dengan 3 (tiga) sisi.

Titik pandang dalam panggung ini hanya satu arah (dari arah depan), itulah sebabnya kenapa panggung ini disebutkan mengadaptasi model *proscenium*. Panggung ini memvisualisasikan seorang laki-laki dalam bingkai panggung yang didominasi oleh cahaya merah yang muncul secara acak, membias ke segala arah sehingga menciptakan ruang warna-warni yang sifatnya non-realistik. Latar panggung yang terdiri dari tiga sisi didesain berbentuk susunan ubin persegi yang berbahan transparan, sehingga memungkinkan cahaya untuk merangkai warna yang indah semacam pelangi. Objek yang menjadi fokus dalam panggung ini adalah sebuah kotak kaca yang terletak di tengah panggung. Kotak ini menghasilkan cahaya merah muda dan dijaga oleh seorang laki-laki.

Uniknya, panggung yang sama diubah dengan *scene* yang berbeda sehingga menciptakan setting yang berbeda pula (disebut dengan *stage/panggung 1b*, lihat gambar 3.12). Model kedua dari panggung pertama ini masih menampilkan model *proscenium* mini, namun sudut pandangan ditarik sedikit lebih jauh sehingga menciptakan visualisasi yang lebih panjang.

Gambar 3.12

Tampilan *mini proscenium* dalam *stage 1b*



Desain latar dari panggung ini masih sama, yaitu susunan ubin persegi yang menutupi tiga sisi yang berfungsi sebagai pembingkai panggung. *Scene* yang dihasilkan dari panggung ini juga bersifat non–realistik. Namun yang menjadi pembeda di antara keduanya adalah degradasi warna yang menghiasi latar. Panggung 1b ini menciptakan estetika warna pelangi dengan objek utamanya berupa sebuah kursi kaca yang didesain setengah lingkaran (*preview 00.11*).

Gambar 3.13

Tampilan *tunnel stage* dalam *stage 2*



(2) Panggung kedua (lihat gambar 3.13) yang muncul dalam MV ini menawarkan sebuah kesan yang realistik. Panggung kedua dalam MV ini merupakan model kontemporer yang memanfaatkan ruang berbentuk terowongan (*tunnel*), yang di ujungnya terlihat visualisasi sinar yang berasal dari luar ruangan. Ruang performa dalam panggung ini terlihat kosong. Semua sisi latar

memperlihatkan dinding natural, lantai yang sedikit basah, dan langit-langit yang di bagian atasnya terdapat pipa saluran. Dalam *preview* 00.35, MV memperlihatkan sebuah *box* telepon umum yang diletakkan di bagian tengah panggung. Objek ini menambahkan desain sederhana dari model panggung ini, namun tidak mengubah esensinya.

Gambar 3.14

Tampilan *path stage* dalam *stage 3*



(3) Tipe ketiga (lihat gambar 3.14) dari panggung “Pandora” menciptakan suasana yang realistik. Panggung ini memanfaatkan sebuah lorong (*path*) untuk dijadikan sebagai ruang performa. Panggung ini menonjolkan desain arsitektural, yang mana semua sisi latar dari panggung ini adalah susunan batu bata berwarna hijau, yang dipadukan dengan pipa saluran yang menghias dinding bata tersebut. Tidak ada objek khusus yang menghias ruang performa dalam panggung ini. Namun di menit pertama detik ke-43, tampak visualisasi sebuah kotak kaca di sisi kiri panggung ketiga ini. Objek ini merupakan objek yang sama yang terlihat dalam panggung 1a.

Gambar 3.15

Tampilan *parking place* dalam *stage 4*



(4) Panggung ke empat (lihat gambar 3.15) merupakan panggung yang paling sedikit digunakan dalam MV ini. Panggung ini hanya muncul sekitar 4

detik saja dalam keseluruhan MV yang berdurasi 209 detik. *Scene* yang diciptakan dalam MV ini bersifat realistik. Dikatakan realistik karena hampir menyerupai ruang nyata berupa tempat parkir (*parking place*) yang biasanya ditemukan di bagian bawah gedung–gedung modern.

Desain arsitektur sebagai tempat parkir terlihat dari visualisasi pilar yang tersusun teratur di berbagai sisi dalam ruangan tersebut. Pilar tersebut terlihat dicat berwarna kuning–hitam. Panggung ini merupakan sebuah ruang kosong, meskipun ia terlihat seperti replika gedung parkir, namun tidak ada keberadaan mobil yang membenarkan fungsi ruangan tersebut sebagai gedung parkir. Ekspresi yang dihasilkan dari panggung ini adalah ekspresi yang suram, yang terlihat dari lantai yang sedikit basah, dinding yang mulai memudar warnanya, dan ketidak-adaan sumber cahaya dari sisi mana pun. Ruang divisualisasikan dengan cahaya remang dan tidak ada satu pun karakter yang tampak tampil di ruang performa tersebut. Kekosongan ruang tersebut hanya berisi sebuah kotak kaca yang sebelumnya tidak ada di ruangan tersebut. Sama halnya dengan panggung 1a dan 3, kotak kaca yang sama juga muncul di panggung ke-4 namun dalam ukuran yang lebih besar dari sebelumnya.

Gambar 3.16

Tampilan *capsule* dalam *stage 5*



(5) Panggung yang kelima dalam MV “Pandora” (lihat gambar 3.16) muncul dengan desain futuristik dan menciptakan kesan non–realistik. Ia merupakan panggung *proscenium* yang mengadaptasi model teknologi mutakhir,

yaitu replika ruang fantasi yang biasanya ditemukan di dalam teritorial pesawat ruang angkasa. Efek yang dimunculkan adalah suasana modernitas yang sangat kental. Ruangan berbentuk kapsul yang berputar-putar secara otomatis, dan citra-citraan cahaya putih–biru yang bergantian secara acak. Semua sisi dalam ruangan ini terlarut dalam model yang sama sehingga sulit sekali didefinisikan yang mana sisi sebelah kiri dan yang mana sisi sebelah kanan. Ruang kapsul ini berpusat pada satu titik yang bentuknya menyerupai kipas. Kapsul ini sempat dihiasi oleh kotak kaca yang di dalamnya terdapat kotak yang lebih kecil berwarna merah muda (lihat *preview* 02.46). Objek ini hanya muncul sekilas saja dalam panggung kelima.

Gambar 3.17

Tampilan *proscenium* dalam *stage 6*



(6) Panggung keenam (gambar 3.17) didefinisikan sebagai model panggung *proscenium* yang bernuansa kontemporer. Lingkungan yang diciptakan merupakan lingkungan non–realistik yang bermain di seputar permainan degradasi cahaya merah dan putih. Panggung ini merupakan panggung yang dimanfaatkan sebagai ruang performa bersama bagi kelima karakter perempuan dalam MV ini, hal ini berbeda dengan panggung-panggung sebelumnya yang hanya dimanfaatkan oleh satu karakter saja atau bahkan tidak dimanfaatkan.

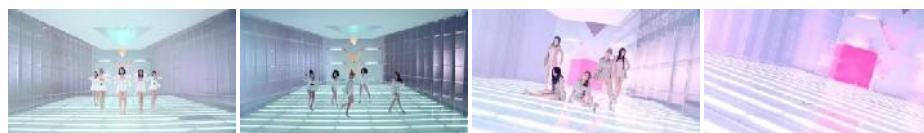
Pada dasarnya, panggung ini didominasi oleh latar berwarna hitam, dengan margin panggung yang tidak jelas. Di bagian tengah panggung terdapat titik yang dari sana didesain lima tiang *lighting* yang semakin ke atas semakin terlihat

mekar. Tiang tersebut merupakan desain pencahayaan berwarna merah yang disusun vertikal, sehingga menciptakan warna kombinasi antara cahaya merah dan latar hitam. Lantai panggung ini berwarna hitam dan terbuat dari bahan yang memantulkan cahaya. Dikatakan demikian karena tiang lighting yang berada di atas panggung, ketika bercahaya, menimbulkan efek bercermin dengan lantai panggung sehingga desain yang tercipta dari panggung ini adalah desain bunga.

Panggung ini juga memiliki kecenderungan kosong, tersentralisasi pada kontrol pencahayaan yang menimbulkan efek yang berbeda-beda. Meskipun demikian, panggung ini sempat menghadirkan sebuah mobil sport berwarna hijau kekuning-kuningan (detik ke-43 hingga ke-45), dikendarai oleh salah satu karakter bernama Hara. Meskipun hanya sebentar, kehadiran mobil ini memperkaya desain panggung yang monoton didominasi oleh warna merah dan hitam.

Gambar 3.18

Tampilan *proscenium* dalam stage 7



(7) Panggung ketujuh (gambar 3.18) merupakan panggung terakhir yang muncul dalam MV “Pandora”. Panggung ini mengadopsi model *proscenium*, dengan satu latar yang sama yang memasukkan para karakter ke dalam bingkai performa yang sama. Selain panggung ke-6 di atas, panggung ke-7 merupakan panggung yang dimanfaatkan sebagai ruang performa bagi kelima karakter perempuan dalam MV ini. Ruang performa dalam panggung ini menciptakan nuansa non-realistik. Ia berbentuk ruangan tertutup yang keotentikannya digantikan dengan desain futuristik dengan pemanfaatan titik-titik cahaya yang

tersebar di seluruh sisi panggung. Ruang ini menciptakan dimensi interior yang bergantung pada kontrol pencahayaan. Semakin jauh sudut pandang kamera dalam melihat performa, dimensi ruangan tersebut akan terlihat semakin mengecil.

Di akhir MV, dalam panggung ini muncul sebuah kotak berwarna merah muda (pink) dengan tidak dilapisi kotak kaca. Hal ini kontras dengan pemandangan yang terlihat dalam panggung 1a, 3, 4, dan 5, yang menghadirkan kotak merah muda yang dilapisi dengan kaca. Di bagian akhir MV, objek persegi berwarna merah muda tersebut menjadi fokus dalam pembingkaiannya panggung dengan karakter-karakter performa yang disusun mengelilinginya.

Ruang performa dalam panggung-panggung “Pandora” tampaknya sengaja dikondisikan dengan kecenderungan yang kosong. Satu-satunya objek yang paling sering muncul dalam panggung adalah kotak merah muda yang diasosiasikan dengan judul MV yaitu “Pandora”. Kotak Pandora ini merupakan dimensi penghubung antara panggung yang satu dengan panggung yang lain. Dari tujuh panggung yang dimanfaatkan dalam MV ini, keseluruhannya merupakan panggung kontemporer, ada yang mengadopsi model panggung klasik bertipe *proscenium* dan ada yang menciptakan ruang tersendiri dengan memanfaatkan ruang-ruang yang menyerupai ruang yang sering ditemukan dalam hidup keseharian. Panggung kontemporer dalam MV ini dapat dikatakan sebagai bentuk penolakan terhadap yang klasik. Tiga dari tujuh panggung tersebut menghadirkan esensi realistik, dan empat lainnya menciptakan ilusi non-realistik yang bernuansa futuristik.

3.2.2.2. Costume

Dalam unit analisis “Pandora”, terdapat 5 (lima) karakter perempuan yaitu Park Gyuri, Han Seungyeon, Nicole Jung, Goo Hara, dan Kang Jiyoung. Dalam MV ini, kelima karakter tampil dalam 3 (model) model kostum yang seragam, yaitu:

Gambar 3.19

Tiga model kostum dalam “Pandora”



Kostum 1 (preview 00.22)

Kostum 2 (preview 01.49)

Kostum 2 (preview 03.22)

Ketiga kostum di atas mengadopsi model pakaian kontemporer *minimal clothing*, yaitu pakaian yang memadukan *microskirt* (rok yang sangat pendek) dengan *crop-top* (atasan yang terpotong). Dikatakan demikian karena visualisasi MV memperlihatkan kelima karakter perempuan menggunakan celana ketat yang pendeknya menyerupai celana dalam (*underwear*), dengan atasan berbentuk *crop-top* yang didesain sedikit “sobek”. *Crop-top* ini tertutupi oleh jas formal yang berbelah di bagian belakang, yang ukuran panjang jas ini sedikit lebih panjang dari *micro-skirt* yang dikenakan. Dengan demikian *micro-skirt* dan *crop-top* dalam tipe kostum ini berfungsi hanya sebagai dalaman, namun keduanya tampak terlihat jelas ketika kelima karakter memperagakan bahasa tubuh membuka pakaian (lihat *preview 00.34, 01.26–29, 03.37, 03.38*).

Meskipun ketiga kostum di atas sama-sama merupakan model *minimal clothing* dan dipadukan dengan jas formal, yang menjadi pembeda di antara ketiganya adalah warna. Kostum pertama didominasi oleh warna hitam, dengan

desain pita yang menghiasi bagian dada. Warna kain pita yang didesain secara acak tersebut merupakan warna kulit tubuh, sehingga menambah ilusi yang menyerupai ketelanjangan. Di sisi lain, kostum kedua didominasi oleh warna putih, ditambah dengan kain pita berwarna emas yang didesain untuk menghiasi margin tubuh antara perut, dada, dan leher. Sedangkan kostum yang ketiga tampil dengan desain yang lebih minimalis, didominasi oleh warna krem, dengan model kerah yang berbeda-beda di masing-masing karakter.

Ketiga kostum tersebut menekankan pada visualisasi tubuh sensual perempuan. Objek utama yang ditonjolkan adalah pangkal paha hingga ujung kaki. Selain itu, kostum ini juga menampilkan margin tubuh perempuan yang berfokus pada dada dan pinggul. Nuansa sensual diperkaya dengan postur tubuh yang seksi yang menampilkan citra kedewasaan seksual, terlebih ketika para perempuan mencoba membuka dan menutup jas yang mereka kenakan.

Selain ketiga model pakaian di atas, MV ini juga menampilkan performa masing-masing karakter dalam representasi kostum yang berbeda-beda namun tidak meninggalkan logika fashion yang sama seperti tiga rangkaian kostum sebelumnya yaitu fashion kontemporer. Konsekuensi kontemporer yang dihasilkan mengarah pada penggunaan model *minimal clothing* sebagai konsep dasar namun dengan pola yang lebih beragam. Dikarenakan model keempat dari kostum yang dikenakan dalam MV ini berbeda-beda maka model keempat ini akan dibahas berdasarkan karakter performa.

Gambar 3.19
Tipe kostum keempat dalam “Pandora”



Karakter pertama adalah Jiyoung, ia muncul dalam balutan gaun mini hitam (*mini dress*) berbahan ketat dalam *preview* 00.35, namun awalnya gaun mini yang dikenakannya dilapis dengan jas hujan transparan berwarna merah muda. Kostum ini memadukan gaya kontemporer *casual* dengan *mini dress* yang dalam istilah populer dikenal dengan sebutan gaun *cocktail*. Gaun *cocktail* mengacu pada model gaun hitam yang mini dengan pola minimalis namun tetap menghadirkan esensi keglamouran. Pakaian ini memperlihatkan muatan sensual perempuan sebagai daya tarik performa, terlebih lagi gaun Jiyoung dipola dengan kerah yang terbuka sehingga memamerkan leher dan sedikit bagian dada (*preview* 02.29).

Bentuk lain dari gaya kontemporer juga terlihat dalam kostum yang dikenakan Nicole. Ia tampil dalam nuansa orange, menggunakan *micro skirt* serta atasan longgar bermodel *crop top* yang berpotongan di sisi kiri dan kanan sehingga memperlihatkan bra berwarna hitam yang dikenakannya (*preview* 03.19). Nuansa cerah yang dikenakan Nicole ini sepadan dengan warna rambut pirang yang diurai panjang, dan kontras dengan latar panggung yang berwarna hijau (panggung ke-3). Dalam balutan kostum ini, Nicole menciptakan pencitraan yang “berani” dan tetap menonjolkan unsur sensualitas tubuh perempuan.

Di sisi lain, Hara tampak mengenakan kostum kontemporer bergaya futuristik. Disebut futuristik karena Hara mengenakan *mini dress* berwarna merah

yang terbuat dari bahan campuran plastik (*preview* 01.46), sehingga menampilkan gaya kebaruan yang hanya muncul di masa depan. Dalam tampilan kostum yang berbeda, Hara tampak tampil mengenakan celana panjang ketat dengan atasan *crop-top* bermodel bra olahraga berwarna putih (*preview* 02.31).

Gaya kontemporer futuristik juga terlihat dalam busana Seungyeon. Ia tampil dengan gaun mini berwarna kuning emas (*preview* 02.46). Esensi futuristik dalam hal ini muncul akibat persinggungan antara gaya busana yang dikenakan Seungyeon dengan panggung performatif yang menyerupai kapsul dalam perjalanan di masa depan. Seungyeon memadukan gaun ini dengan ikat pinggang berwarna hitam yang memberi penekanan pada margin tubuh di bagian perut dan pinggang. Selain itu, pada bahu Seungyeon, gaun tanpa lengan ini diberikan pola bantalan dan rangkaian kawat-kawat emas yang menghiasi bahu dan leher baju. Hal ini didefinisikan sebagai sebuah variasi futuristik yang di dalamnya tetap menawarkan citra tubuh perempuan yang sensual.

Model terakhir dari rangkaian kostum keempat dalam MV ini dikenakan oleh Gyuri (lihat *preview* 00.58). Gyuri tampil dengan balutan warna ungu yang esensinya menghadirkan nuansa yang glamour. Tipe gaun yang dikenakannya, sama seperti empat karakter lainnya, adalah *mini dress* dengan leher terbuka dan lengan gaun yang dipola berbentuk segitiga sama sisi. Namun visualisasi gaun yang dikenakan Gyuri tidak tampak dengan cukup jelas, selain karena rambutnya diurai sehingga menutupi detail pakaian, karakter Gyuri sesungguhnya lebih menekankan gaya bahasa tubuh yang tidak terlalu memamerkan pola pakaian,

melainkan lebih menekankan pada sensualitas yang berasal dari gerak-gerak performa.

3.2.2.3. Performance and Movement

Kriteria mise-en-scène ini mengeksplorasi tampilan performa yang terfragmentasi dalam dua karakter, yaitu mayor dan minor. Dominansi performa dalam hal ini ditentukan oleh banyaknya tampilan visual yang diperkirakan muncul di sepanjang MV, seperti yang diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.6
Performa Berdasarkan Visualisasi Dalam MV “Pandora”

Actress	Menit/Detik				Σ
	Menit ke-0	Menit ke-1	Menit ke-2	Menit ke-3	
Park Gyuri	32, 57, 58, 59	00, 02, 32, 33, 55	04, 17, 20	06, 15	14
Han Seungyeon	(49-53), 55	03, 13, 16, 22, (34-37),	02, 09, (46-50), 57	11	23
Nicole Jung	30, (39-42), 47	07, 21, 42, 43, 53	00, 22, 33, 35, 36, 37, 38	18, 19, 20	21
Goo Hara	21, 26, 27, 43, 44, 45	05, 19, 23, 41, 46, 56	07, 13, 16, 30, 31, 36, 56	00, 17, 20	22
Kang Jiyoung	29, 35, 36, 37, 38	10, 18, 24, 44, 47, 50, 52, 59	12, 18, (23-27), 29	09, 21	23
All	22, 23, 24, 25, 28, 31, 33, 34, 46, 54	01, 04, 06, 08, 09, 11, 12, 14, 15, 17, 20, (25-31), 38, 39, 40, 45, 48, 49, 51, 54, 57, 58	01, 03, 05, 06, 08, 10, 11, 15, 19, 21, 28, 32, 34, (39-45), 58, 59	(01-05), 07, 08, 10, 12, 13, 14, 16, 22	73
Unidentified	(01-20), 48		14, (51-55)	(23-27)	32

Sumber: hasil pengamatan penelitian

Arena panggung merupakan arena kompetisi mayor dan minor yang ditengahi oleh karakter-karakter lain yang diposisikan sebagai pendukung. Tabel 3.6 di atas memperlihatkan urutan dominasi adalah Seungyeon dan Jiyoung (masing-masing ± 23 detik), diikuti oleh Hara (± 22 detik), Nicole (± 21 detik), dan Gyuri (± 14 detik). Namun varian jumlah dari masing-masing karakter tidak memperlihatkan adanya kesenjangan jumlah yang signifikan, sehingga peran dari masing-masing karakter membaur sedemikian rupa tanpa mengkontraskan mayor

dengan minor. Hal ini mengindikasikan bahwa kebersamaan merupakan sebuah cara performa yang diartikulasikan dalam dimensi kesetaraan.

Selanjutnya, mengacu pada kategori gestur tubuh (tabel 1.9), maka dapat diidentifikasi bahwa MV “Pandora” ini hanya menggunakan tipe gestur populer yaitu *sexual agresiveness gesture*. Gerakan ini mengakomodasi semua bagian tubuh untuk tujuan yang sama, yaitu untuk menonjolkan agresivitas seksual yang dimiliki oleh perempuan. Dalam hal ini, karakter performa mengharmonisasikan gerakan mulai dari kaki hingga kepala ke dalam interaksi vulgar yang diperlihatkan dalam tariannya. Salah satu gestur agresivitas seksual yang paling berkesan dalam MV ini adalah ketika kelima karakter Kara membuka jaket dengan perlahan dan memperlihatkan punggung yang terbuka, setelah itu menutup jaketnya kembali (lihat preview 01.27, 01.28, dan 01.29). Hal ini menciptakan sebuah ilusi ketelanjangan, terlebih karena gestur ini didukung oleh pemilihan kostum yang sangat ketat, pendek, dan terbuka.

Selain itu, masing-masing karakter juga memiliki penciri gestur seksual yang berbeda. Nicole merupakan salah satu karakter yang dominan dalam gestur ini. Dalam panggung ke-3 (*path stage*), Nicole tampak agresif misterius dalam balutan kostum berwarna orange. Setiap kali Nicole diperlihatkan dalam panggung yang menyerupai lorong ini, sang karakter performa tampak lihai menggerakkan tubuhnya secara agresif untuk memperlihatkan daya tarik seksual yang luar biasa. Hal ini didukung juga oleh permainan kamera yang mencoba *melirik* Nicole dari berbagai arah demi memperlihatkan gestur seksual yang dimainkan oleh sang karakter (lihat preview 00.42, 00.47, 01.42, 02.22, 02.35,

02.38). Jiyoung dan Hara juga tampak memainkan gestur seksual mereka seperti yang diperlihatkan dalam preview 02.23 hingga 02.32. Masing–masing karakter terlihat mengenakan *minidress* dan *crop–top*, kemudian menggerakkan pinggulnya untuk memperlihatkan agresivitas seksual. Sementara itu, Seungyeon dan Gyuri tampak memainkan gestur seksual mereka dengan agresivitas yang lebih perlahan (misalnya, preview 01.55 dan 03.11). Secara keseluruhan, MV “Pandora” merupakan praktik gestur seksual yang secara agresif dikemas dalam bentuk tarian yang merupakan ekspresi fisik dari perempuan-perempuan Kara.

3.2.2.4. Camera Movement

Pergerakan kamera dalam unit analisis “Pandora” ini dikategorikan berdasarkan 4 (empat) kategori dasar dalam mengkaji kriteria pergerakan kamera, yaitu: *close-up*, *medium shot*, *long shot*, dan *full shot*.

Tabel 3.7

Camera Movement dalam MV “Pandora”

<i>Shot</i>	<i>Definition</i>	<i>Preview</i>
<i>Close-up</i>	<i>Face only</i>	00.12, 00.13, 00.17, 00.18, 00.20, 00.21, 00.37, 00.43, 00.55, 00.57, 00.59, 01.00, 01.44, 02.07, 02.16–18, 02.48–53, 02.56, 02.57, 03.00, 03.06, 03.25–28
<i>Medium shot</i>	<i>Most of body</i>	00.08, 00.26, 00.27, 00.29, 00.30, 00.32, 00.34, 00.36, 00.38, 00.40, 00.44, 00.47, 00.49, 00.50, 00.52, 00.53, 00.58, 01.02, 01.03, 01.05, 01.07, 01.10, 01.13, 01.16, 01.18 – 24, 01.27, 01.29, 01.32, 01.33, 01.36, 01.37, 01.39, 01.41, 01.46, 01.47, 01.50, 01.52, 01.53, 01.55, 01.56, 01.59, 02.00, 02.02, 02.04, 02.06, 02.08, 02.09, 02.12, 02.13, 02.20, 02.26, 02.27, 02.31, 02.33, 02.36, 02.37, 02.38, 02.42–45, 03.07, 03.09, 03.14, 03.17–21,
<i>Long-shot</i>	<i>Setting and character</i>	00.01–07, 00.09–11, 00.14–16, 00.19, 00.23, 00.25, 00.28, 00.31, 00.33, 00.35, 00.39, 00.45, 00.46, 00.48, 00.51, 00.56, 01.01, 01.04, 01.06, 01.08, 01.09, 01.11, 01.12, 01.14, 01.15, 01.17, 01.25, 01.28, 01.30, 01.31, 01.34, 01.38, 01.40, 01.42, 01.43, 01.45, 01.48, 01.49, 01.51, 01.54, 01.57, 01.58, 02.01, 02.03, 02.05, 02.10, 02.11, 02.14, 02.15, 02.19, 02.21, 02.22, 02.28, 02.30, 02.32, 02.34, 02.39–42, 02.46, 02.47, 02.54, 02.55, 02.58, 02.59, 03.01–05, 03.08, 03.10, 03.11, 03.13, 03.15, 03.16, 03.22–24
<i>Full shot</i>	<i>Full body person</i>	00.22, 00.24, 00.41, 00.42, 00.54, 01.26, 01.35, 02.24, 02.25, 02.29, 03.12

Sumber: Hasil pengamatan penelitian

Pergerakan kamera dalam MV lebih banyak menggunakan teknik *long-shot*, yang menekankan pada visualisasi dari karakter dan *setting* tempat sang karakter

tampil. Teknik long-shot ini membantu menciptakan lingkungan non realistik yang menjembatani panggung dengan karakter performa sehingga menyatu dalam sebuah pengalaman virtual yang menyenangkan. Contohnya adalah replika bunga mekar yang dihadirkan (salah satunya *preview* 02.58) ketika kamera menyorot performa dengan sudut pandang yang jauh sehingga meleburkan performa ke dalam ruang *setting* yang imajinatif.

Kamera juga memanfaatkan teknik *medium shot* pada saat-saat di mana kamera berusaha untuk berfokus pada ekspresi tubuh, dan menggunakan teknik *close up* untuk menonjolkan ekspresi wajah. Salah satu ekspresi *close up* yang paling menonjol dalam MV ini adalah ekspresi mata (*preview* 00.21), yang menciptakan kesan virtual yang luar biasa tajam. Variasi lain dari teknik editing kamera adalah teknik *full shot* yang membingkai karakter dalam satu tubuh yang utuh dengan tidak terlalu mengindahkan lingkungan. Teknik ini membantu dalam menciptakan keanekaragaman pose yang di mana tubuh tampil dalam penggambaran fisik yang memperlihatkan dan mengeksplorasi nilai-nilai tampilan tubuh secara utuh.

3.2.2.5. Camera Editing

Selain teknik pergerakan kamera, kategori *mise-en-scène* mempersyaratkan adanya pemanfaatan teknik *editing*. Hal ini diperlukan untuk memungkinkan terciptanya rangkaian gambar yang utuh dari awal hingga akhir MV. Teknik *editing* ini memberi penekanan pada detail saat-saat tertentu yang dianggap merupakan memiliki nilai representatif. Dengan demikian, setiap gambar yang

muncul dalam MV merupakan penggambaran representatif dari apa yang dianggap penting untuk ditampilkan di dalam ruang performa. Sama seperti unit analisis sebelumnya, MV ini mengkategorikan 7 (tujuh) teknik editing kamera, dengan kecenderungan sebagai berikut:

Tabel 3.8
Camera Editing dalam “Pandora”

Camera Editing	Definition	Preview
<i>Pan down</i>	<i>Camera looks down</i>	00.01, 00.02, 00.12, 00.13, 00.17, 00.18, 00.20, 00.43, 00.46, 00.57 – 01.00, 01.17, 01.48, 02.20, 02.22, 02.35, 02.58, 03.03, 03.20
<i>Pan up</i>	<i>Camera looks up</i>	00.25, 00.28, 00.31, 00.33, 00.39, 00.45, 00.54, 01.08, 01.12, 01.14, 01.46, 01.55, 02.51, 02.59, 03.32
<i>Dolly in</i>	<i>Camera moves in</i>	00.05, 00.10, 00.11, 00.13, 00.15, 00.16, 00.18, 00.37, 00.42, 00.50, 01.00, 01.12, 01.26, 01.27, 01.31, 01.35, 01.49, 01.58, 02.25, 02.27, 02.40 – 42, 02.02.44, 02.47, 02.49 – 50, 02.53, 03.02, 03.04, 03.26 – 28
<i>Fade in</i>	<i>Image appears on blank screen</i>	00.07
<i>Fade out</i>	<i>Image screen goes blank</i>	00.06
<i>Cut</i>	<i>Switch from one image to another</i>	00.03, 00.04, 00.07, 00.08, 00.09, 00.12, 00.14, 00.17, 00.19 – 34, 00.35, 00.36, 00.38 – 41, 00.43 – 49, 00.51 – 59, 01.01 – 11, 01.13 – 25, 01.28 – 30, 01.32 – 34, 01.36 – 48, 01.50 – 57, 01.59 – 02.24, 02.26, 02.28 – 39, 02.43, 02.45, 02.46, 02.48, 02.51, 02.52, 02.54 – 03.01, 03.03, 03.05 – 25
<i>Wipe</i>	<i>Image wiped off screen</i>	-

Sumber: Hasil pengamatan penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian dalam tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa gambar yang dihadirkan dalam visualisasi MV merupakan susunan gambar yang telah terlebih dahulu “diatur” dengan memanfaatkan teknik *editing* kamera. Teknik editing sesungguhnya menawarkan sudut pandang (*point of view*) yang menghanyutkan penonton dalam pengalaman performa emosional yang dihasilkan.

Teknik *pan down* memperlihatkan sudut pandang dari atas, sebaliknya, *pan up* memperlihatkan sudut pandang dari bawah. Dalam MV ini, teknik *pan down*

dimanfaatkan untuk merefleksikan performa dari sudut bawah, dan menciptakan tatapan yang dimanipulasi untuk melihat tubuh perempuan dari bawah (misalnya *preview* 00.31). Teknik *pan up* dan *pan down*, dalam studi postkolonial, disebutkan sebagai salah satu penciri dalam film-film yang diproduksi oleh bangsa-bangsa non-Barat (baca: Timur). Disebut demikian karena teknik ini menciptakan *angle* kamera yang bias terhadap pertunjukan relasi kekuasaan dan dominansi (Gabriel, 1994:354).

Teknik lain yang juga banyak digunakan dalam MV ini adalah *dolly in*. Teknik ini menciptakan sudut pandang yang sejajar dengan karakter performa (*eye-looking*). Efek yang dihasilkan dari teknik *dolly in* ini adalah pengalaman menonton performa dalam posisi penonton layaknya dalam model panggung *proscenium*. Teknik ini juga secara signifikan mengajak penonton untuk “lebih mendekat” ke arah objek performa sehingga menciptakan sebuah pengalaman fisik yang menyenangkan. Teknik *fade in*, *fade out* hanya muncul di awal dan akhir MV, hal ini mengasumsikan bahwa MV hanya terdiri dari satu *scene* yang utuh, yang terdiri dari susunan gambar-gambar yang dieksploitasi dengan teknik *cut*. Banyaknya teknik *cut* yang digunakan dalam MV memang didesain untuk memperlihatkan variasi gambar yang menciptakan kesenangan luar biasa dalam menonton performa.

3.2.2.6. Sound

Genre musik yang digunakan dalam MV ini merupakan kategori pop yang disebut juga sebagai K-Pop. Namun dalam K-Pop sendiri, musik dicampuradukkan dan

membentuk ciri khas masing-masing sesuai dengan lagu dan kelompok yang membawakannya. Dalam MV “Pandora” ini, musik yang diperkenalkan tidak termasuk dalam kategori tertentu, melainkan membuat sebuah model musik pop yang baru yaitu Kara-pop. Kategorisasi ini muncul karena Kara secara spesifik memadukan musik pop dengan musik elektro yang di dalamnya juga terdapat gaya rap. Keunikan dari musik dalam MV ini adalah harmonisasi antara *dance* dan musik dari awal hingga akhir MV sehingga menciptakan musik yang berada di persimpangan berbagai genre musik pada umumnya.

3.3. Catatan Sintagma: “The Boys” dan “Pandora”

Narasi dan masing-masing kriteria *mise-en-scène* dalam kedua unit analisis di atas (Girls’ Generation “The Boys” dan Kara “Pandora”) sesungguhnya merefleksikan sebuah pengalaman emosional yang mengisi ruang imajinasi yang bergantung pada apa yang dihadirkan dan dieksploitasi dalam visualisasi MV. Kedua unit analisis menceritakan kisah tentang laki-laki, meskipun di MV “The Boys” tidak terdapat satu laki-laki pun yang muncul di sepanjang MV. Kisah kedua ini merupakan kisah romansa perempuan yang dikondisikan bersifat persuasif, yang mana perempuan mencoba meyakinkan laki-laki dengan memberi berbagai nasihat kehidupan dan percintaan kepada laki-laki.

Praktik narasi terlihat dari operasionalisasi kode-kode sinematik yang pada kenyataannya, di panggung performa, kode dan narasi sering kali tidak berkesesuaian. Karakter yang dominan secara naratif, belum tentu dominan secara visual. Hal ini membuat masing-masing unit analisis memperlihatkan wajah dominan yang muncul dalam panggung performa. Dalam MV “The Boys”,

dominansi terlihat sangat jelas dimiliki oleh Yoona, sementara dalam MV “Pandora”, karakterisasi terlihat cenderung paritas meskipun didominasi oleh wajah Jiyoung dan Seungyeon.

Setting yang paling banyak digunakan dalam kedua unit analisis adalah tipe panggung kontemporer yang mengadopsi model klasik panggung *proscenium* dengan *scene* yang bersifat *non-realistic*. Sedangkan dalam kategori kostum, kedua unit analisis cenderung berbeda. MV “The Boys” lebih mengedepankan penggunaan kostum kontemporer yang dipadukan dengan gaya *high-fashion* dan glamour. Namun kesembilan karakter Girls’ Generation juga tidak lepas dari potrait *mini-skirt* dalam rangka mengeksplorasi tubuh. Kostum yang ditampilkan dalam “The Boys” terlihat lebih bervariasi daripada “Pandora”. “Pandora” mencitrakan kekuatan kontemporer *micro* yang menampilkan sensasi virtual yang sensual dan futuristik.

Bahasa tubuh performa yang banyak digunakan dalam “The Boys” merupakan gestur telapak tangan, serta gestur populer yang seringkali menyatu dengan gerakan artistik dari tarian yang ditampilkan. Sementara itu, “Pandora” berhasil menciptakan fantasi seksual dengan gestur-gestur populer yang agresif. Kode sinematik lainnya, pergerakan kamera dan teknik editing, biasanya menekankan pada harmonisasi antara karakter dengan ruang performa. Masing-masing unit analisis memperlihatkan gerak dan teknik yang saling menyerupai, yang mana kamera ditujukan untuk mengeksplorasi karakter dengan tidak mengabaikan lingkungan performa tempat ia berada.

Musik dalam masing-masing MV menghadirkan pencampuran antara melodi dengan tempo yang cepat. Meskipun bahasa yang digunakan adalah bahasa Korea Selatan, kedua MV ini mencampurkannya dengan istilah-istilah bahasa Inggris yang membantu untuk memahami isi cerita meskipun hanya sebagian kecil. Banyak yang mengatakan bahwa tipe musik yang dihadirkan oleh kelompok-kelompok K-Pop sangat efektif untuk membuat lagu tersebut melekat di kepala dengan sangat mudah, bahkan tanpa disadari. Ia dikategorikan sebagai tipe musik kontemporer yang disebut-sebut sebagai *hook songs* (Contemporary Korea No.1, 2011:58). Ini bukan pengkategorian berdasarkan genre musik, namun berdasarkan efek emosional yang dihasilkan oleh musik yang diproduksi oleh industri musik Korea Selatan, termasuk kedua MV dalam penelitian ini. Musik yang ditampilkan adalah musik yang *catchy* yang membuat orang-orang yang menontonnya ikut terlarut secara emosional meskipun tidak memahami bahasa yang digunakan.

