

PENGARUH EKSPLORASI SUBJEKTIF KAMERA TERHADAP INTENSITAS EMOSI DALAM MUSIK VIDEO BAND MADNESS ON THA BLOCK

Gede Nadi Asmara Jaya¹, Desak Putu Yogi Antari Tirta Yasa, S.Sn.,M.Sn.², Putu Raditya Pandet,
S.Tr.Sn., M.Sn.³

Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali, Jl. Nusa
Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur., Kota Denpasar, Bali 80235, Indonesia

E-mail: dianoktamipurba@gmail.com

Abstrak

Penciptaan video musik *Madness On Tha Block* (MOTB) berjudul *PONGAH*, *MANIAK*, dan *BLOCBARS* bertujuan mengeksplorasi penerapan teknik kamera subjektif (*Subjective Camera*) untuk membangun intensitas emosi dan kedekatan afektif antara narasi visual dengan audiens. Teknik ini diimplementasikan melalui variasi metode sinematografi seperti *Snorricam*, *Point of View* (POV), kamera genggam (*handheld camera*), serta pengaturan komposisi, pencahayaan, dan palet warna yang disesuaikan dengan tema masing-masing lagu. Penelitian artistik ini memanfaatkan pendekatan *practice-based research* melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi yang komprehensif. *PONGAH* menampilkan visual dinamis dan agresif dengan simulasi *one-take* dan transisi *match cut*, *MANIAK* mengusung estetika distorsi warna dan tekstur abrasif untuk merepresentasikan kritik terhadap perilaku konsumtif, sedangkan *BLOCBARS* menghadirkan atmosfer monokrom yang tenang namun mencekam sebagai penegasan kekuatan lirik. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa kamera subjektif efektif dalam memediasi pengalaman visual yang imersif, memperkuat pesan lirik, dan membangun keterhubungan emosional penonton. Karya ini berkontribusi pada pengembangan estetika video musik hip-hop lokal melalui integrasi teknik sinematografi eksperimental dengan narasi sosial.

Kata kunci: *kamera subjektif, sinematografi, video musik, hip-hop, estetika visual*

Abstract

ABSTRACT

The creation of the music videos PONGAH, MANIAK, and BLOCBARS by Madness On Tha Block (MOTB) aims to explore the application of the Subjective Camera technique to enhance emotional intensity and foster an affective connection between visual narratives and audiences. This technique is implemented through various cinematographic methods, including Snorricam, Point of View (POV), handheld camera, as well as composition, lighting, and color palette adjustments tailored to each song's theme. This artistic research adopts a practice-based research approach through comprehensive pre-production, production, and post-production

stages. PONGAH features dynamic and aggressive visuals with simulated one-take sequences and match cut transitions, MANIAK employs color distortion and abrasive textures to represent criticism of consumerist behavior, while BLOCBARS presents a monochromatic atmosphere that is calm yet intense to emphasize lyrical strength. The results demonstrate that the subjective camera is effective in mediating immersive visual experiences, reinforcing lyrical messages, and building emotional engagement with viewers. This work contributes to the development of local hip-hop music video aesthetics by integrating experimental cinematography techniques with social narratives.

Keywords: *subjective camera, cinematography, music video, hip-hop, visual aesthetics*

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan tinggi di Indonesia masih cenderung mengikuti paradigma tradisional yang berbasis kurikulum kaku dan standar tertentu, sehingga memberi ruang terbatas bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi minat personal maupun menyesuaikan jalur pendidikannya. Di tengah dinamika global—terutama akibat revolusi digital dan transformasi ekonomi—pasar kerja menuntut lulusan yang tidak hanya memiliki kompetensi akademik, tetapi juga keterampilan praktis, kreativitas, inovasi, serta kemampuan adaptasi yang cepat. Kebijakan Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM), yang diatur dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020, hadir sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, menawarkan sistem pembelajaran berbasis *student-centered learning* yang memberikan tantangan dan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kapasitas personal dan profesional.

Salah satu bentuk implementasi MBKM adalah Program Proyek Independen, di mana mahasiswa dapat berkolaborasi lintas disiplin untuk menciptakan karya kreatif yang relevan dengan kebutuhan industri. Dalam konteks ini, penulis berkolaborasi dengan grup hip-hop *Madness On Tha Block* (MOTB) untuk memproduksi tiga video musik (*PONGAH*, *MANIAK*, dan

BLOCBARS) dengan pendekatan sinematografi *Subjective Camera*. MOTB, kolektif rap asal Denpasar yang terbentuk sejak 2016, dikenal dengan gaya boombap 90-an berpadu logat khas urban Bali, lirik tajam, dan muatan isu sosial-politik, budaya urban, hingga kritik terhadap fenomena sehari-hari. Karya musik mereka tidak hanya hadir sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium perlawanan budaya dan penyampai aspirasi dari jalanan Bali.

Video musik, sebagai medium audio-visual, telah berevolusi dari sekadar alat promosi menjadi ruang ekspresi artistik yang berdiri sendiri. Sejak awal kemunculannya, format ini mengalami perkembangan signifikan—mulai dari film musikal eksperimental 1920-an, *promotional film* The Beatles di 1960-an, hingga era MTV pada 1980-an dan distribusi global melalui YouTube sejak 2005. Dalam perkembangan tersebut, musik video hip-hop membangun identitas estetika khas yang memadukan narasi visual kuat, atmosfer gritty, dan teknik sinematografi eksperimental.

Salah satu teknik yang relevan dalam membangun intensitas emosi dalam video musik adalah *Subjective Camera*. Menurut Joseph V. Mascelli (1965), teknik ini menempatkan kamera seolah menjadi mata karakter, sehingga penonton mengalami langsung perspektif tokoh. Bordwell dan Thompson (2010) menegaskan bahwa

pendekatan ini memperkuat keterlibatan emosional melalui pembatasan informasi visual sesuai pengalaman karakter. Dalam video musik, *Subjective Camera* dapat menciptakan efek imersif yang menempatkan audiens di tengah alur cerita, memperkuat pesan lirik melalui bahasa visual.

Berbagai metode *Subjective Camera* diterapkan dalam penciptaan karya ini, antara lain:

1. **Snorricam** – kamera terpasang pada tubuh subjek, menghasilkan latar yang bergerak liar namun wajah tetap stabil, menciptakan disorientasi dan intensitas psikologis.
2. **POV (Point of View)** – sudut pandang karakter utama, membangun pengalaman *first-person* yang personal.
3. **Handheld Camera** – menghadirkan nuansa dokumenter mentah dan spontan, selaras dengan karakter visual hip-hop.
4. **Long Take** – memperkuat kesinambungan waktu dan ruang, mendekatkan penonton pada realitas narasi.

Inspirasi visual karya ini diperoleh dari beberapa video musik, antara lain *Sapu Jagat* (Mario Zwinkle) dengan teknik Snorricam dan *editing* ritmis, *Katarsis* (Mukarakat) dengan simbolisme dan penggambaran emosi mendalam, serta *On Da Rise* (BlabberMouf) dengan pendekatan *handheld* dan atmosfer dokumenter yang natural. Referensi ini menjadi fondasi estetika dalam membangun narasi visual MOTB.

Rumusan masalah dalam penelitian artistik ini mencakup: (1) bagaimana penjelasan teknik *Subjective Camera* dalam konteks video musik, dan (2) bagaimana penerapannya pada musik video *Madness On Tha Block* untuk meningkatkan

intensitas emosi penonton. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis dan menerapkan teknik tersebut guna menciptakan pengalaman visual yang imersif dan emosional sesuai atmosfer lagu, sekaligus memperkaya praktik sinematografi video musik di Indonesia.

Dengan mengintegrasikan riset estetika hip-hop, teori sinematografi, serta eksplorasi visual berbasis pengalaman langsung, karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dan praktis bagi pengembangan estetika video musik, khususnya dalam memediasi narasi sosial melalui medium kamera subjektif.

METODE

Penelitian artistik ini menggunakan pendekatan *practice-based research* dengan fokus pada eksplorasi teknik *Subjective Camera* sebagai strategi sinematografi untuk membangun intensitas emosi dalam video musik *Madness On Tha Block* (MOTB). Proses penciptaan melibatkan tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi yang terstruktur.

Pendekatan Konseptual dan Riset Visual

Tahap awal melibatkan eksplorasi konseptual melalui studi literatur, analisis referensi visual, dan diskusi langsung dengan personel MOTB. Referensi utama meliputi video musik *Sapu Jagat* (Mario Zwinkle), *Katarsis* (Mukarakat), *On Da Rise* (BlabberMouf), dan *Smack My Bitch Up* (The Prodigy) yang menggunakan teknik POV dan *Snorricam*. Analisis ini bertujuan memahami bagaimana teknik kamera subjektif membentuk tone, mood, dan efek imersif.

Riset lapangan dilakukan dengan menguji berbagai teknik, seperti *Snorricam*, POV, kamera genggam (*handheld*), *match cut*, dan

komposisi simetris, untuk menentukan metode yang paling efektif dalam mendukung narasi dan atmosfer lagu. Diskusi dengan grup bertujuan menggali pesan, emosi, dan nuansa yang ingin dihadirkan.

Perancangan Visual

Perancangan mencakup pembuatan *shot list*, pemilihan lokasi yang mendukung estetika urban gritty, serta perencanaan pencahayaan dan skema warna. Setiap adegan dirancang untuk memaksimalkan efek subjektif kamera, baik melalui framing maupun ritme pergerakan.

Teknik utama yang digunakan:

- **Subjective Camera** untuk perspektif personal.
- **Snorricam** untuk efek disorientasi psikologis.
- **POV** untuk pengalaman *first-person*.
- **Handheld Camera** untuk nuansa dokumenter.

Pencahayaan *low-key* dan *high-contrast* digunakan untuk menciptakan dramatisasi visual, sedangkan *color grading* direncanakan menyesuaikan mood tiap lagu—dari palet warna kontras pada *PONGAH*, distorsi warna abrasif pada *MANIAK*, hingga monokrom netral pada *BLOCBARS*.

Tahap Produksi

Pengambilan gambar dilakukan menggunakan kamera digital *mirrorless* berformat full-frame, perekaman XAVC S 4K 60FPS, 10-bit 4:3, untuk fleksibilitas *cropping* dan *color grading*.

Metode pengambilan gambar:

- **Snorricam** terpasang di tubuh subjek.

- **Handheld** untuk adegan *raw* dan spontan.
- **Long take** untuk kesinambungan real-time.
- **Motion blur** dan efek distorsi untuk kesan disorientasi.

Perekaman audio mengikuti track musik orisinal, sinkron dengan *lipsync* personel di lokasi.

Tahap Pascaproduksi

Proses meliputi:

1. **Editing Visual** – *cutting rhythm* disesuaikan dengan *beat* lagu, *match cut* untuk kesinambungan ilusi *one-take*.
2. **Digital Compositing** – penggabungan footage utama, *B-roll*, dan elemen simbolik, termasuk glitch dan efek distorsi visual untuk mencerminkan ketidakstabilan sosial.
3. **Color Grading** – palet warna kontras (*PONGAH*), distorsi warna abrasif (*MANIAK*), monokrom *high-contrast* (*BLOCBARS*).
4. **Audio Synchronization** – penyelarasan audio dengan ritme editing untuk memperkuat dramatisasi.

Media Distribusi

Video musik dirilis melalui:

- **YouTube** sebagai platform utama.
- **Instagram Reels** dan **TikTok** untuk cuplikan vertikal.
- Pemutaran eksklusif di acara komunitas hip-hop untuk uji respon audiens.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan tiga video musik *Madness On Tha Block* berjudul *PONGAH*, *MANIAK*, dan *BLOCBARS* menunjukkan bahwa penerapan teknik *Subjective Camera* mampu

meningkatkan intensitas emosi dan kedekatan afektif antara penonton dan narasi visual. Melalui variasi pendekatan sinematografi seperti *Snorricam*, *Point of View* (POV), kamera genggam, dan *long take*, karya ini berhasil menciptakan pengalaman visual yang imersif serta merepresentasikan pesan lirik secara kuat.

Setiap karya memanfaatkan karakter estetika yang berbeda:

- *PONGAH* menonjolkan energi mentah dan chaos melalui kamera dinamis dan transisi *match cut*.
- *MANIAK* mengusung estetika dekonstruktif dengan distorsi warna dan tekstur untuk mengkritik perilaku konsumtif.
- *BLOCBARS* menggunakan monokrom dan framing terkendali untuk membangun atmosfer mencekam yang memperkuat kekuatan lirik.

Proses pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi yang terencana memastikan setiap aspek visual—mulai dari pergerakan kamera, pencahayaan, warna, hingga ritme editing—selaras dengan konsep lagu. Integrasi elemen teknis dan artistik ini mempertegas bahwa *Subjective Camera* bukan hanya perangkat teknis, melainkan strategi naratif yang efektif dalam memperkuat pengalaman sinematik.

Kontribusi utama karya ini terletak pada pengayaan estetika video musik hip-hop lokal melalui penerapan teknik sinematografi eksperimental yang memadukan bahasa visual dengan narasi sosial. Pendekatan ini dapat menjadi acuan bagi penciptaan karya sejenis yang mengedepankan kedalaman emosional dan keterlibatan penonton melalui perspektif visual yang subjektif.

SIMPULAN

Proyek ini membuktikan bahwa penerapan Mix Media Art dalam proses digital compositing dapat menciptakan estetika visual yang mendalam dan penuh makna, khususnya dalam genre Dark Surrealism. Melalui pendekatan intermedial, berbagai medium berhasil dikolaborasikan untuk membentuk narasi visual yang tidak hanya estetis tetapi juga berfungsi sebagai kritik sosial terhadap fenomena kehidupan urban kontemporer. Video musik “Maniak” oleh Madness On Tha Block menjadi wadah efektif untuk menyampaikan kompleksitas identitas, tekanan sosial, dan budaya digital dalam bentuk metaforis yang kuat.

Dalam aspek manajerial, perencanaan visual proyek video musik Maniak dimulai dengan penyusunan moodboard dan storyboard yang menggabungkan elemen Mix Media Art seperti visual berbasis AI, stock footage, dan digital imaging, berpijak pada filosofi dark surrealism dan social commentary. Tugas dalam tim dibagi secara terstruktur antara tim kreatif, teknis compositing, dan editor, dengan tolok ukur yang jelas pada setiap tahapan. Penggunaan perangkat lunak khusus, alokasi sumber daya yang tepat waktu, serta rapat koordinasi rutin memastikan konsistensi visi estetika. Evaluasi dilakukan secara iteratif, dengan setiap draft compositing direvisi berdasarkan masukan dari sutradara dan art director, demi memastikan simbol-simbol kritis muncul secara tepat dan narasi visual selaras dengan beat hip-hop. Pendekatan ini memperkuat integritas konsep dan kualitas produksi secara keseluruhan.

Proses kreatif video musik Maniak dimulai dengan pemotretan footage utama di berbagai lokasi urban, dilanjutkan dengan pembuatan aset digital berbasis AI dan eksperimen manipulasi tekstur. Melalui

teknik layering, masking, serta transisi kreatif seperti jump cut dan smash zoom, elemen live-action dikombinasikan dengan visual surealis seperti glitch overlay dan distorsi warna untuk menciptakan narasi visual yang padat dan ritmis, selaras dengan beat rap. Color grading dipilih untuk menegaskan nuansa kelam, memperkuat estetika dark surrealism. Contohnya, adegan “checkout keranjang Shopee” diolah menjadi metafora konsumtivisme melalui perubahan latar menjadi kapal kargo tenggelam. Dengan pendekatan compositing yang ringan tanpa VFX 3D kompleks, hasil visual tetap memukau dan penuh simbolisme. Keseluruhan proses ini membuktikan bahwa teknik Mix Media Art dan digital compositing efektif dalam menyampaikan kritik sosial yang kuat sekaligus menjaga integritas estetika.

DAFTAR RUJUKAN

- Aitken, I. (2001). *European Film Theory and Cinema: A Critical Introduction*. Edinburgh University Press.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bakti, I. (2016). *Representasi Emosi dalam Sinematografi: Kajian Teknik Kamera Subjektif pada Film*. Jurnal Seni dan Desain, 3(1), 45–58.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film Art: An Introduction* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Buckland, W. (2003). *The Cognitive Semiotics of Film*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Donohoe, A. (2017). *Subjective Cinematography: Experiencing Through the Camera’s Eye*. *Journal of Film Aesthetics*, 5(2), 112–126.
- Eisenstein, S. (1949). *Film Form: Essays in Film Theory* (J. Leyda, Trans.). New York: Harcourt Brace.
- Heinich, N. (1998). *The Glory of Van Gogh: An Anthropology of Admiration*. Princeton: Princeton University Press.
- Irawan, R. (2020). *Pengaruh Teknik Kamera terhadap Emosi Penonton dalam Film Pendek*. *Jurnal Media Kreatif*, 6(1), 21–35.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
- Monaco, J. (2009). *How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond* (4th ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Moura, G. (2014). *Subjective Camera in Film: Exploring the Viewer’s Empathic Engagement*. *Journal of Media Practice*, 15(2), 135–149.