

PENERAPAN MIX MEDIA ART SEBAGAI DIGITAL COMPOSITING VFX UNTUK MENCIPTAKAN DARK SURREALISM DAN SOCIAL COMMENTARY DALAM VIDEO MUSIK MANIAK – MADNESS ON THA BLOCK

Dian Oktami Purba¹, Drs. I Nengah Sudika Negara M.Erg², Dr. I Wayan Agus Eka Cahyadi, S.Sn., MA.³

Desain Komunikasi Visual, 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

Perkembangan teknologi digital dalam industri video musik telah membuka ruang eksplorasi artistik yang luas, terutama melalui pemanfaatan Mix Media Art dalam praktik Digital Compositing Visual Effects (VFX). Penelitian ini secara spesifik mengkaji bagaimana penerapan teknik Mix Media Art mampu membentuk estetika Dark Surrealism yang tidak hanya memperkuat narasi visual tetapi juga memperdalam lapisan pesan sosial atau Social Commentary dalam video musik. Studi kasus difokuskan pada karya video musik "Maniak" oleh Madness On Tha Block yang secara lirik menyinggung isu-isu hedonisme, narsisme digital, serta budaya konsumtif. Melalui teknik digital compositing berbasis Mix Media, visual yang dihasilkan tidak hanya mencerminkan atmosfer surealis yang kelam, tetapi juga menyampaikan metafora sosial yang kompleks dengan memanfaatkan efek distorsi, manipulasi tekstur, dan penggunaan simbol visual. Pendekatan ini memungkinkan penciptaan ruang visual yang tidak realistis namun sarat makna, menghadirkan narasi alternatif yang memperluas persepsi terhadap lirik. Proses kerja penelitian ini mencakup tahapan konseptualisasi visual, eksplorasi teori Intermediality, perancangan medium, serta integrasi media digital sebagai kanal publikasi. Penelitian ini berkontribusi dalam ranah desain komunikasi visual dan seni media baru dengan memberikan contoh konkret mengenai penerapan strategi Mix Media Art untuk kepentingan produksi video musik yang bernilai estetis dan kritis secara sosial.

Kata Kunci: Mix Media Art, Digital Compositing VFX, Dark Surrealism, Social Commentary, Video Musik

Abstract

The advancement of digital technology in the music video industry has opened up vast possibilities for artistic exploration, particularly through the implementation of Mix Media Art in Digital Compositing Visual Effects (VFX). This study examines how Mix Media Art techniques can shape a Dark Surrealism aesthetic that not only enhances the visual narrative but also deepens layers of social messages or Social Commentary within a music video. The case study focuses on the music video "Maniak" by Madness On Tha Block, which lyrically addresses themes of hedonism, digital narcissism, and consumerism. Through mix media-based digital compositing, the resulting visuals convey a surreal, dark atmosphere and complex social

metaphors by utilizing distortion effects, texture manipulation, and visual symbolism. This approach enables the creation of visually unreal yet meaningful spaces, offering an alternative narrative that expands the perception of the song's lyrics. The production process includes visual conceptualization, exploration of Intermediality theory, medium planning, and integration of digital platforms as publication channels. This research contributes to the field of visual communication design and new media art by providing a concrete example of the application of Mix Media Art strategies in the production of aesthetically and socially critical music videos.

Keywords: *Mix Media Art, Digital Compositing VFX, Dark Surrealism, Social Commentary, Music Video*

PENDAHULUAN

Video musik sebagai bentuk ekspresi audio-visual telah mengalami transformasi dari sekadar media promosi menjadi platform komunikasi visual yang kompleks, sarat akan eksplorasi estetika dan pemaknaan simbolik. Dalam konteks ini, Mix Media Art menjadi pendekatan strategis yang membuka kemungkinan-kemungkinan visual baru, terutama melalui penggabungan berbagai elemen seperti footage nyata, ilustrasi digital, gambar hasil kecerdasan buatan (AI), dan teknik manipulasi digital yang disatukan melalui proses Digital Compositing. Praktik ini memungkinkan penciptaan visual dengan karakteristik Dark Surrealism, yang ditandai oleh atmosfer kelam, struktur non-linier, simbolisme absurd, dan disorientasi visual. Salah satu bentuk penerapannya terdapat pada proyek video musik "Maniak" oleh Madness On Tha Block, sebuah kolektif musik rap asal Bali yang dikenal dengan kritik sosial dalam lirik dan karakter musikalnya.

Proyek ini berangkat dari kegelisahan terhadap budaya urban yang dipenuhi kecenderungan konsumtif, pencitraan naristik, dan gaya hidup instan, yang diperkuat oleh ekosistem digital. Melalui pendekatan interdisipliner antara desain komunikasi visual, produksi audio-visual, dan seni media baru, penelitian ini merumuskan strategi artistik untuk

menyusun narasi visual yang merefleksikan keresahan sosial tersebut secara konseptual dan estetis. Dalam konteks ini, visualisasi menjadi alat kritik sosial yang menyatu dalam estetika surealis dan representasi simbolik. Topeng sebagai metafora dualitas identitas, glitch sebagai simbol kerusakan realitas, serta objek keseharian yang direkonstruksi secara artifisial menjadi struktur naratif dalam bentuk visual.

Rujukan teoretis yang digunakan dalam proyek ini meliputi pemikiran Elleström (2010) mengenai Intermediality, yaitu interaksi lintas medium dalam satu kesatuan makna. Selain itu, teori estetika Distorsi oleh Umberto Eco, pemikiran Dark Surrealism (Hopkins, 2004), dan Social Commentary (Berger, 1972) menjadi landasan estetika dan semantik dalam menyusun struktur visual. Secara teknis, Wright (2008) menjadi acuan utama dalam teknik digital compositing VFX. Mix Media Art digunakan bukan sekadar sebagai gaya, tetapi sebagai metode penciptaan yang memungkinkan eksplorasi simbolis terhadap fenomena sosial kontemporer melalui pendekatan eksperimental yang berbasis pada manipulasi visual dan tekstur digital.

METODE

Metode penciptaan karya ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode praktik penciptaan karya seni, yang

berorientasi pada eksplorasi estetis dan teknis. Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan eksplorasi bentuk visual dalam konteks sosial melalui medium audio-visual, khususnya video musik. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menggeneralisasi data, melainkan untuk merancang dan menciptakan karya yang dapat menjadi representasi artistik dari pemikiran konseptual.

Pendekatan Intermedial

Pendekatan intermedial digunakan dalam proses penciptaan karya ini karena memberikan ruang integratif bagi berbagai jenis media visual dan audio. Berdasarkan teori intermedialitas oleh Lars Elleström (2010), intermedialitas adalah pendekatan konseptual yang melihat interaksi antara bentuk-bentuk media yang berbeda, baik secara tekstual, visual, maupun temporal. Dalam praktiknya, pendekatan ini memungkinkan perpaduan berbagai unsur seperti footage nyata, ilustrasi digital, gambar AI, tekstur fotografi, dan manipulasi sinematik menjadi satu kesatuan visual yang kohesif dan konseptual. Proses intermedial juga menekankan pentingnya proses transposisi antar-medium sebagai strategi penciptaan dan ekspresi. Medium dalam konteks ini merujuk pada perangkat teknis yang menjadi saluran pengantar representasi visual, sedangkan media mencakup sistem semiotik yang lebih luas, seperti visual digital, suara, dan teks yang berinteraksi untuk membentuk makna. Integrasi keduanya dalam proyek ini memungkinkan terjadinya sintesis antar unsur visual, auditif, dan tekstual dalam satu konstruksi naratif yang mendalam.

Adapun tahapan penciptaan karya berdasarkan pendekatan intermedial ini dibagi menjadi tiga fase utama:

1) Pra-Produksi

Tahapan ini mencakup konseptualisasi awal yang meliputi penafsiran lirik lagu sebagai sumber gagasan visual, pencarian referensi visual, penyusunan moodboard dan storyboard, serta penentuan medium yang akan digunakan. Referensi visual yang dikaji mencakup karya-karya surealis, video eksperimental, dan bentuk seni kontemporer yang memuat narasi simbolik. Pada fase ini, dilakukan juga eksplorasi media seperti ilustrasi digital, hasil render AI visual, tekstur fotografi, serta pengumpulan footage tambahan dari stok digital. Semua elemen ini dirancang untuk diolah dalam proses digital compositing selanjutnya.

2) Produksi

Tahapan produksi merupakan fase pengambilan gambar (shooting) dan produksi aset visual lainnya. Pengambilan gambar dilakukan dalam ruang yang dikontrol pencahayaannya dengan teknik pencahayaan low-key lighting, kontras tinggi, dan warna-warna dominan monokromatik untuk menciptakan suasana emosional yang kuat. Kamera digunakan dengan teknik handheld dan framing tidak simetris untuk menambah kesan psikologis yang mencekam. Aset visual tambahan juga dibuat menggunakan generator AI dan manipulasi digital melalui perangkat lunak pengolahan gambar.

3) Pasca-Produksi

Pada tahapan ini, seluruh elemen visual disatukan dalam perangkat lunak digital seperti Adobe After Effects dan Photoshop. Teknik utama yang digunakan adalah layering, masking, keying, glitch effect, datamosh, displacement mapping, dan eksperimen warna melalui color grading sinematik. Komposisi audio-visual diperkuat dengan sinkronisasi beat lagu dan visual, serta pemanfaatan efek temporal seperti time stretching dan frame skipping. Proses digital

compositing ini menjadi titik krusial dalam membentuk atmosfer Dark Surrealism sekaligus memperkuat penyampaian pesan sosial secara visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

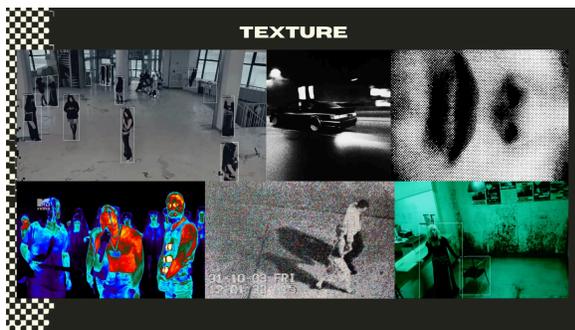
Konsep

Konsep karya video musik "Maniak" oleh Madness On Tha Block berangkat dari kegelisahan terhadap budaya digital yang menonjolkan hedonisme, narsisme, dan pencitraan semu dalam media sosial. Lirik lagu yang merepresentasikan konflik internal dan tekanan sosial menjadi dasar dalam merancang narasi visual yang mencerminkan disorientasi identitas. Visualisasi disusun dalam kerangka Dark Surrealism, yakni estetika surealis yang gelap, simbolik, dan menimbulkan rasa ganjil. Visual tidak dimaknai sebagai ilustrasi literal dari lirik, melainkan sebagai perluasan pesan sosial melalui pendekatan metaforis. Topeng, distorsi tubuh, serta fragmen visual yang terputus menjadi elemen visual utama yang merepresentasikan rusaknya batas antara identitas nyata dan performatif.

Tahapan Penciptaan

Proses penciptaan karya terbagi ke dalam tiga tahap utama:

1) Tahapan Pra-produksi



Gambar 1. MV Moodboard untuk Maniak Key Visual (Sumber : Dokumen Dian, 2025)

Dimulai dengan eksplorasi ide berdasarkan lirik lagu dan isu sosial yang diangkat. Dilakukan pencarian referensi visual dari seni surealis, video eksperimental, dan tren digital art. Penyusunan moodboard, storyboard, dan pemetaan simbol visual disiapkan secara komprehensif. Aset seperti ilustrasi digital, render AI, footage tambahan, dan tekstur fotografi dikumpulkan sebagai bahan compositing.

2) Tahapan Produksi

Tahap produksi dalam Video Musik ini berfokus pada pengumpulan dan perekaman materi yang akan digunakan dalam digital compositing. Proses ini mencakup beberapa elemen utama, termasuk pengambilan gambar, pembuatan elemen visual berbasis AI, eksplorasi teknik sinematografi dan pencahayaan yang mendukung estetika Dark Surrealism, serta penyampaian kritik sosial (Social Commentary) melalui simbolisme visual dan narasi sinematik.

3) Tahapan Pasca-produksi

Merupakan fase inti dari penciptaan estetika. Proses digital compositing melibatkan layering, masking, displacement, glitch, dan color grading untuk mencapai visual yang absurd namun terstruktur. Visual digabungkan secara sinematik dengan beat lagu untuk menciptakan keterhubungan emosional.



Gambar 2. Hasil digital compositing yang dilakukan pada tahap pasca-produksi video musik Maniak (Sumber : Dokumen Dian, 2025)

Estetika Karya

1) Teori Estetika Distorsi (Aesthetic of Distortion) – Umberto Eco



Gambar 3. Penggunaan estetika Distorsi pada video musik Maniak bergaya Dark Surrealism dan Social Commentary (Sumber : Dokumen Dian, 2025)

Distorsi menjadi elemen dominan dalam penciptaan kesan Dark Surrealism. Teknik visual seperti glitch, datamosh, displacement mapping, dan deformasi bentuk digunakan untuk memanipulasi realitas visual. Tubuh tokoh utama dalam video dimodifikasi menjadi terfragmentasi, mewakili tekanan sosial dan konflik identitas yang tidak stabil. Objek keseharian seperti kamera, ponsel, atau kosmetik direkonstruksi menjadi bentuk yang menyatu secara grotesk dengan tubuh tokoh sebagai kritik terhadap konsumsi visual dan eksistensi digital.

2) Teori Sublim (The Sublime) – Edmund Burke & Jean-François Lyotard



Gambar 4. Penggunaan estetika Sublim pada video musik Maniak bergaya Dark Surrealism dan Social Commentary (Sumber : Dokumen Dian, 2025)

Unsur sublim tercipta melalui atmosfer yang mencekam dan menggetarkan, hadir melalui perpaduan suara, warna, dan ruang visual yang tak biasa. Penggunaan warna monokromatik dominan biru dan merah darah, serta efek sinematik seperti slow motion dan blur, menciptakan pengalaman visual yang intens dan melampaui kenyataan sehari-hari. Sublim dalam karya ini tidak hanya hadir sebagai bentuk visual, tetapi juga sebagai pengalaman emosional penonton terhadap kekacauan dan keterasingan dalam budaya digital modern.

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

- Barrett, T. (2000). *Criticizing Art: Understanding the Contemporary*. McGraw-Hill.
- Berger, J. (1972). *Ways of Seeing*. British Broadcasting Corporation and Penguin Books.
- Brinkmann, R. (2008). *The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation, and Motion Graphics* (2nd ed.). Morgan Kaufmann.
- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*. Routledge.
- Foundry. (n.d.). *Nuke VFX Software — Compositing, Editorial and Review*.
- Hopkins, D. (2004). *Dada and Surrealism: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Maharani, D. A., & Pratama, G. N. A. (2022). Representasi kritik sosial dalam video musik “Lathi” karya Weird Genius. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 6(1), 23–34.
- McCormack, J., Gifford, T., & Hutchings, P. (2019). AI and Creativity in Visual Arts: Challenges and Possibilities. *ACM Press*.
- NFI. (2022). *Compositing - Everything You Need To Know*. National Film Institute.
- Pradipta, I. G. B. A., & Darmawan, D. (2023). Pemanfaatan visual art sebagai penyampai pesan pada konten digital di media sosial. *Kata Rupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 45–58.
- Putra, A. Y. N., & Rahmawati, I. (2021). Interpretasi intermedial dalam karya video art bertema eksistensialisme. *Jurnal Cakrawala*, 20(1), 71–82.
- Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités*, (6), 43–64.

Reddit contributors. (n.d.). *How do I start doing compositing/VFX?* Reddit.

StudioBinder. (n.d.). *VFX Compositing Techniques Explained*.

Suhanda, R., & Yunita, S. (2020). Glitch art sebagai estetika kontemporer dalam media visual. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 21(2), 101–112.

Wright, S. (2010). *Compositing Visual Effects: Essentials for the Aspiring Artist*. Focal Press.

Wright, S. (2025). *Digital Compositing for Film and Video: Production Workflows and Techniques* (5th ed.). Routledge.