

BAB III

Sebuah Pemaknaan Awal, Melihat Video Klip Musik “We Found Love”–Rihanna.

Pada bab ini akan diuraikan secara sistematis, bagaimana tingkatan makna pertama pada tanda dalam analisis semiotika Roland Barthes (pemaknaan denotatif). Untuk menganalisis gejala kebudayaan sebagai sebuah tanda menurut Benny H. Hoed (2014) Roland Barthes mengembangkan konsep analisa semiotik dimana petanda dan penanda sebagai komponen yang membentuk tanda berada pada konsep analisa denotasi dan konotasi. Proses tanda yang terbentuk dari susunan tertentu yang proses pemaknaanya dapat teramati secara langsung disebut sebagai susunan sitagmatik, sedangkan hubungan antar tanda yang dapat dilihat secara asosiatif (berhubungan dengan tanda lain yang bersifat tidak langsung dalam satu ruang yang sama) memperlihatkan suatu paradigma disebut dengan pardigmatik (Hoed, 2014: 22-24).

Adanya kenyataan bahwa proses denotatif atau pemaknaan petanda dan penanda secara umum juga didominasi oleh proses konotasi di kehidupan bermasyarakat, Barthes menggunakan analisis dua tingkat pemaknaan untuk dapat mengurai hal tersebut dalam analisis teks, yakni sistem analisa tanda tingkat pertama denotatif dan pemaknaan tingkat kedua konotatif yang juga menghasilkan Mitos.

Dalam proses analisis teks Barthes menyebut denotasi sebagai sistem tingkat pertama, dimana pemaknaan pada tatanan pertama merupakan pemaknaan

hafiah sebuah kata atau citra yang cukup “masuk akal” atau memiliki “makna yang jelas” (Barnard, 2011: 119) atau dapat disimpulkan secara sederhana bahwa denotatif merupakan tanda yang maknanya dikenal secara umum.

Sedangkan pada tahap selanjutnya yakni konotatif menurut Barthes merupakan suatu pengembangan sistem tanda kedua, dimana pemaknaannya bersifat implisit, tersembunyi, dan melekat pada makna yang mengacu pada sejarah pemakainnya. Konsep konotasi digunakan oleh Barthes untuk menjelaskan bagaimana gejala budaya untuk memperoleh makna khusus dari anggota masyarakat, menurut Hoed (2014) konotasi merupakan bentuk pengembangan suatu petanda yang tandanya dimaknai oleh pemakai tanda sesuai dengan sudut pandangnya di dalam suatu sistem masyarakat, dan pengembangan dari konotasi yang sudah menguasai masyarakat tersebut akan menjadinya sebagai sebuah mitos (Hoed, 2014 : 17-26). Hal ini memperlihatkan betapa kejadian sehari-hari dalam kebudayaan kita terlihat wajar padahal hal tersebut merupakan sebuah mitos yang berasal dari sebuah bentuk konotasi yang melekat pada masyarakat kita.

Untuk mengawali proses pemaknaan tanda dalam konsep Barthes pada tahap pertama maka video klip musik “*We Found Love*” Rihanna pada tataran ini akan dianalisis dengan teknik pembacaan tanda denotatif. Analisis denotatif mengajak kita melihat langsung tanda cinta romantis sebagai sebuah tanda yang mempunyai fungsi satu sama lain yang tersusun dan nampak jelas dalam video klip budaya populer. Pada tahap pertama dalam analisis semiotika Roland Barthes ini (tahap analisis denotatif) dilakukan dengan mengkaji elemen kode

sinematik (*mise-en-scene*) yakni aspek-aspek teknis pembentuk film atau video, hal ini dikarenakan video klip musik merupakan jenis film pendek yang bergenre *musical* (Danesi, 2009:205; Nelmes, 2003:371; Strasser, 2010:97). Pada Tahapan awal membaca kode sosial, meliputi pembacaan penggambaran realita berupa pengkodean pada unsur teknis dalam teks televisi atau film *costume*, *gesture* dan ekspresi, *lighting*, *editing*, *sound*, *camera*, atau disebut sebagai bagian dari kode sinematik (*mise-en-scene*) (Fiske, 1987 :4-5 ; Pratista, 2008 : 61). Kesamaan jenis teks yang akan dianalisis dengan film dan televisi memungkinkan proses pembacaan kode denotatif dilakukan dengan melihat unsur pembacaan sinematik. Kode sematik atau *mise-en-scene* ini terdiri atas *setting*, *costume* dan *make up*, serta akting dan pergerakan pemain (*performance*), sinematografi (*camera movement and lighting*) dan *editing*.

III.1 1. Kode Sinematik (*mise-en-scene*).

III. 1.1 Latar Tempat (*Setting*).

Setting merupakan keseluruhan latar dan propertinya, dimana didalamnya merupakan perwujudan sebuah bentuk visual yang menunjang pergerakan pemain sehingga memaksimalkan konstruksi sebuah realita yang diinginkan. *Setting* merupakan bagian dari sebuah cara pada petunjuk ruang waktu, petunjuk status sosial (tentang kelas dan budaya), dan petunjuk motif-motif tertentu (Stadler dan McWilliam, 2009: 9-10). Sebagai sebuah petunjuk *setting* memberikan peluang bagi adanya pembentukan ideologi tertentu. Berdasarkan hasil pengamatan pada video klip musik “We Found Love” diketahui bahwa :

Setting / Latar Belakang	Scene
Apartemen	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 18, 22, 27, 29, 31, 32, 33, 34, 36, 38, 40, 42, 44, 46, 47, 50, 52, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 68, 71, 74, 75, 77, 79, 81, 83, 85, 86, 88, 89, 90, 91, 93, 95, 96, 99, 101, 104, 105, 106, 108, 110, 111, 112, 114, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 124, 126, 127, 128, 130, 132, 135, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 145, dan 146.
Jalanan	4, 12, 17, 23, 25, 28, 33, 48, 53, 67, 70, 72, 78, 80, 84, 87, 97, 98, 99, 100, 109, 113, 129, 131, dan 136.
Lapangan Skateboard	24, 26, 35, dan 37.
Lahan Pertanian	9, 19, 30, 107, dan 115.
Rumah Makan Restoran	39 dan 40.
Supermarket	69
Game Station	73
Ilustrasi	37, 43, 44, 45, 49, 58, 65, 66, 103, 123, 125 dan 137.

Tabel 3.0

III. 1.2.1 Setting Apartemen,



Gambar 3.1



Gambar 3.2



Gambar 3.3



Gamabar 3.4



Gambar 3.5



Gambar 3.6



Gambar 3.7



Gambar 3.8



Gambar 3.9



Gambar 3.10



Gambar 3.11

Latar dalam *scene* ini merupakan latar *setting* yang menggunakan jenis *setting shot on location* atau merupakan bentuk *setting* aktual yang sesungguhnya (non-Studio) (pratista, 2008: 64). Latar atau *setting* menghadirkan sebuah penggambaran natural pada sebuah apartemen kecil dengan beberapa bagian di dalamnya yang terdiri dari ruang tidur (Gambar 3.1) yang dilengkapi dengan properti yang minim seperti tempat tidur, dengan selimut dan *badcover* yang terlihat berantakan, serta potongan baju yang terlihat menggantung di dinding kamar atau tergeletak dilantai. Pada sisi yang lain (Gambar 3.3) juga terdapat properti seperti perlengkapan drum mini, sofa dan meja dimana di atasnya berjejer botol minum dan beberapa minuman kaleng tergeletak berserakan. Bendera Amerika pun turut menghiasi bagian ruangan tempat tidur ini. Selain itu properti yang melengkapi ruang kamar mandi (Gambar 3.4) dalam apartemen kecil ini adalah bathtub yang terisi air penuh. Bentuknya yang aktual dan nyata dalam gambaran cerita memberikan kesan yang lebih natural atau efek real yang jauh lebih meyakinkan bila dibandingkan dengan *Studio Setting*.

Pada beberapa bagian *Setting* pada *scene* ini juga dipadukan dengan pembingkaiannya nuansa video lain melalui proyektor ke arah dinding kamar yang polos, seperti video dengan tampilan langit dipenuhi awan (Gambar 3.9), dan

sesekali berganti dengan padang rerumputan (Gambar 3.11), kemudian juga landscape perkotaan (Gambar 3.8), gedung terbakar juga runtuh (Gambar 3.6 dan Gambar 3.7) dan beberapa kali berganti dengan suasana malam yang penuh dengan kembang api serta bunga (Gambar 3.5 dan Gambar 3.10). Adanya efek *setting* dengan memantulkan proyektor kearah dinding ini memberikan efek penekanan pada *performace* tertentu terhadap video klip yang imajenatif dan terfokus serta konsisten.

III. 1.2.2 *Setting* Jalanan.



Gambar 3.12



Gambar 3.13



Gambar 3.14



Gambar 3.15



Gambar 3.16



Gambar 3.17



Gambar 3.18

Setting ini memberikan dukungan yang kuat bagi sebuah *performance* yang natural. *Setting* ini memberikan gambaran atas lokasi atau lingkungan tinggal tokoh. Jalanan juga menjadi fungsi *setting* sebagai penunjuk waktu, karena penunjukan waktu pada sebuah film diperlukan dalam konteks cerita. Penunjukan waktu pada video klip ini terlihat pada beberapa *scene* yang mengambil *setting* atau latar di jalanan seperti *scene* 4 (Gambar 3.12) dan 12 (Gambar 3.13) yang memperlihatkan waktu malam hari, ditandai dengan suasana gelap dengan lampu jalan menyala menerangi tokoh utama Rihanna dan Dudley O'Shaughnessy yang duduk dipinggir jalan menikmati sebatang rokok ataupun ketika kedua tokoh tersebut melakukan adegan dimana Dudley O'Shaughnessy mendorong *trolley* yang didalamnya terdapat Rihanna yang tertawa lepas di jalanan. Begitu pula sebaliknya ketika suasana *setting* terlihat terang benderang dengan langit yang terlihat cerah, maka hal itu menandakan petunjuk waktu siang hari, seperti yang terlihat pada *scene* 23 (Gambar 3.14) ketika Dudley O'Shaughnessy mengendari sepeda dengan Rihanna yang membawa sebuah kembang api berbentuk *stick* (tongkat) berwarna merah dan mengeluarkan asap merah mengelilingi area latar jalanan, situasi jalanan terlihat terang benderang dengan matahari yang menyinari jalanan. Seperti suasana siang yang cerah kedua tokoh juga digambarkan saling berbagi keceriaan dengan senda gurau di *setting* ini.

Kemudian selanjutnya pada *scene* lain fungsi *setting* atau latar sebagai fungsi petunjuk suatu motif tertentu digambarkan pada *scene* di jalanan dengan menampilkan sebuah jalan lebar yang dilengkapi dengan properti mobil sedan klasik (Gambar 3.15). Pada pengadeganan ini tokoh utama Rihanna dan Dudley O'Shaughnessy yang mengendarai mobil melakukan atraksi *drift*. *Drift* merupakan singkatan dari *Drive Rightly In False Turn* atau dalam dunia otomotif *drift* dikenal dengan teknik mengemudi dimana pengemudi berusaha untuk membuat mobil tetap dalam keadaan miring dan meluncur selama mungkin, dan *drift* juga merupakan salah satu nama cabang olahraga otomotif. Pada pengadeganan *drift* ini *setting* dikelola sedemikian rupa menyerupai dengan lokasi *drift* sesungguhnya, dengan jalanan yang lebar dan panjang serta terdapat goresan bekas ban pada jalannya. Pengadeganan pada *setting* ini dilakukan sebagai petunjuk konflik yang terjadi antara tokoh utama laki-laki yakni Dudley dan tokoh utama perempuan yakni Rihanna.

Kemudian penggunaan *setting* atau latar jalanan sebagai petunjuk motif juga dilakukan yakni melalui ilustrasi sebuah gedung runtuh (Gambar 3.16) dan ledakan bom (Gambar 3.17), dan juga pada *scene* yang membawa penonton mengikuti gerak lampu Sirine mobil kepolisian di jalanan (Gambar 3.18) menimbulkan sebuah motif pada efek dramatis.

III. 1.2.3 *Setting Lapangan Skateboard.*



Gambar 3.19



Gambar 3.20



Gambar 3.21

Setting ini memiliki karakteristik penggambaran lokasi sebuah lapangan yang penuh dengan papan besar yang menjulang tinggi membentuk setengah lingkaran layaknya sebuah tanjakan yang merupakan bagian dari sirkuit *skateboard* (Gambar 3.20 dan Gambar 3.19). Lokasi dipenuhi dengan laulalang para pemuda yang bermain *skateboard* diantaranya tokoh utama. *Setting* atau latar ini menjadi sebuah pendukung aktif sebuah adegan dimana memberikan ruang *performance* bagi tokoh utama dalam memperlihatkan bagaimana kedekatan yang ada diantara kedua tokoh utama (Gambar 3.21).

III. 1.2.4 *Setting* Lahan atau ladang Pertanian.



Gambar 3.22



Gambar 3.23



Gambar 3.24

Setting ini berada pada tempat keadaan sesungguhnya disebuah padang rumput ilalang yang luas dengan pemandangan langit yang sedikit gelap atau bercuaca mendung dengan sebuah properti sebuah mobil sedan klasik. *Setting* ini memberikan ruang pada penunjukan waktu disiang dan membantu memberikan pembingkaiian aktif pada *performance* tokoh utama sehingga membantu memberikan *mood* pada sebuah adegan. Selain *setting* yang bernuansa gelap, *setting* ini juga membawa penonton pada suasana alam yang natural.

III. 1.2.5 *Setting* Rumah Makan/Restoran.



Gambar 3.25



Gambar 3.26

Pada *setting* atau latar ini pembingkaiian sebuah adegan berada pada sebuah latar rumah makan cepat saji, dimana terdapat meja dan kursi makan khas rumah makan cepat saji yang berukuran kecil dan banyak disetiap sudutnya, serta ditambah dengan cara memesan menu makanan (Gambar 3.25) yang khas rumah makan cepat saji yang mengharuskan pembelinya memesan dan mengambil sendiri menu makanan ke tempat meja makannya. *Setting* atau latar ini juga memberikan ruang *performance* pada kedua tokoh utama berinteraksi dengan beberapa pengunjung di dalam area rumah makan (Gambar 3.26).

III. 1.2.6 *Setting* Supermarket.



Gambar 3.27



Gambar 3.28



Gambar 3.29

Setting ini memberikan gambaran sesungguhnya sebuah toko atau supermarket, hanya saja pada pembingkaiian supermarket pada *setting* video klip ini ada beberapa barang yang letaknya seharusnya berjajar rapih di rak-rak terlihat jauh lebih berantakan dan menumpuk. Suasana supermarket terlihat tidak rapih dan dalam keadaan sepi tak berpengunjung, hanya kedua tokoh utama yang menjadi sorotan bahkan dengan santainya kedua tokoh utama denga leluasa membuka produk belanjaan di supermarket dengan sesukanya.

III. 1.2.7 *Setting Game Station.*



Gambar 3.30



Gambar 3.31



Gambar 3.32



Gambar 3.33

Setting pada *scene 73* memanfaatkan sebuah lokasi permainan atau *game station* (Gambar 3.30) yang menyediakan mesin permainan digital yang berbentuk tabung kotak-kotak untuk dapat digunakan sebagai sebuah game digital, jenis mesin tersebut memerlukan sejumlah uang yang dimasukkan pada sebuah lubang yang di sediakan (Gambar 3.31). *Setting* memberikan ruang pada *performace* tokoh utama pada penunjukan aktif pada adegan tertentu seperti ekpresi kesal dan marah ketika kalah dalam melakukan permainan (Gambar 3.33).

III. 1.2.8 *Setting* Ilustrasi.



Gambar 3.34



Gambar 3.35



Gambar 3.36



Gambar 3.37



Gambar 3.38

Pada pengambilan *scene* ilustrasi video klip ini menggunakan jenis *setting* set studio, yang menggunakan suatu ruangan dalam sebuah studio dengan background polos serta di kombinasikan dengan set virtual atau efek virtual. Pada *setting* ini terdapat beberapa adegan ilustrasi yang mendukung sebuah pengadeganan yang memiliki motif atau tujuan tertentu. *Setting* ini memberikan pembingkai pada adanya unsur ilustrasi pada kelebihan obat-obatan dengan begitu banyaknya kapsul obat yang berjatuhan. Kemudian unsur obat-obatan ini juga didukung dengan gambaran rokok yang seolah sedang terhisap sehingga mengeluarkan abu rokok yang berwarna warni yang seolah konsisten dimunculkan bersamaan. Kemunculan ilustrasi obat dan rokok yang konsisten juga diikuti dengan kemunculan perubahan pupil mata, bahkan pada beberapa *scene* kemunculan pupil mata diikuti juga dengan kemunculan sosok tokoh utama perempuan yakni, Rihanna yang seolah berteriak didalam pupil mata tersebut.

Dari keseluruhan *setting* atau latar yang terdapat pada video klip ini sebagian besarnya didominasi oleh *setting* interior atau di dalam ruangan (113 *scene*) dan sisanya eksterior atau *setting* luar ruangan (33 *scene*). Jenis *setting* latar di hampir keseluruhan merupakan jenis *setting* yang berkarakter *shot on location*, dimana *setting* mengacu pada tempat kejadian asli. Sehingga

memberikan efek natural serta membawa penonton pada kedekatan cerita karena penonton seolah diajak, serta didudukan pada gambaran natural sehari-hari. Ditambah lagi dengan adanya penggunaan set studio untuk proses ilustrasi yang berafiliasi dengan jenis *setting shot on location* juga memberikan efek tersendiri pada proses penggambaran cerita. Terlihatlah sinkronisasi pada kedua *setting* ini memberikan peluang pada *performance* Rihanna dalam penyampaian yang terlihat lebih bermakna dan mengena.

III. 1.2 Costume (Kostum).

Seperti pada prinsip sebuah film, *costume* dalam video klip musik memiliki pengertian sebagai segala hal yang digunakan atau dikenakan pemain atau aktor bersama keseluruhan aksesorisnya. Bersama *setting*, *costume* merupakan aspek yang paling penting untuk menentukan periode atau waktu serta ruang dan status sosial dimana aktor bermain (Pratista, 2008: 70-71). Selain itu kostum juga mampu memberikan gambaran umum mengenai penunjuk kepribadian pemain atau aktor, seperti melalui warna *costume* atau aksesoris yang menampilkan simbol tertentu atau menciptakan simbol tertentu. Sedangkan *make up* atau tata rias wajah memiliki fungsi sebagai sebuah penunjukan usia ataupun sebagai unsur penggambaran non manusia. Pada beberapa kasus umumnya tatarias digunakan untuk menunjukkan ketajaman tokoh atau menunjukkan kepribadian pemain dan aktor yang diinginkan. Sehingga pada dasarnya baik kostum maupun *make up* merupakan cara menunjukkan tentang citra dan tentang identitas seorang aktor (Stadler dan McWilliam, 2009: 6-7). Dalam video klip

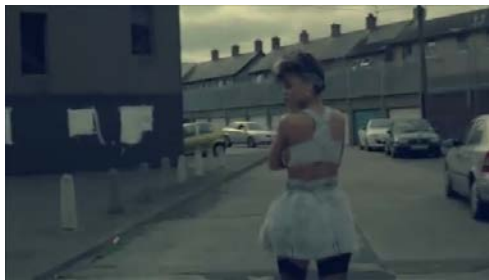
“*We Found Love*” ini beberapa kombinasi *costume* digambarkan, dan berikut uraian pengamatan yang diperoleh dari kedua tokoh utama yakni Rihanna dan Dudley O’Shaughnessy:

III. 1.2.1 *Costume* Rihanna.

Pada video klip “*We Found Love*” penggunaan *costume* pada Rihanna terdiri dari beberapa jenis dan model seperti:

Denim Costume. Pada video klip musik “*We Found Love*” penggunaan busana dengan pakaian denim sangat dominan digunakan, hal ini terlihat dari 146 jumlah *scene* yang berada dalam keseluruhan video klip ini 86 *scene* diantaranya Rihanna mengenakan *Costume* dengan jenis bahan denim. Denim merupakan jenis kain yang berbahan dasar *catton twill*. Pada video klip ini Rihanna menggunakan beberapa model pakaian dengan bahan denim, seperti *Jacket* denim yang dipadukan dengan bra serta celana ketat pendek bermotif garis hitam putih yang menyerupain *underware* (Gambar 3.40), kemudian pada *scene* di Jalanan Rihanna menggunakan rok *mini circle skirt* dengan atasan *tank-top* denim (Gambar 3.39), serta rok *mini span* atau *mini high waisted skirt* denim yang dipadukan dengan tanktop putih (Gambar 3.41), dan rompi denim dengan tambahan motif bendera Amerika dan aksesoris robek di bagian lengan juga kantongnya dipadukan dengan pakaian dalam wanita bermotif senada. Kemudian selain *jacket* denim, model celana panjang berbahan denim juga menjadi primadona dalam video klip ini, hal ini terlihat di hampir semua bawahan yang digunakan Rihanna selain bawahan rok. Celana panjang denim banyak dipadukan

dengan jacket *sporty* maupun kemeja semi formal. Perpaduan model pakaian denim cuek dan santai ini juga di tambah dengan penggunaan alas kaki berupa sepatu boots hitam sehingga terlihat pemilihan *costume* yang mengadopsi unsur modern kontemporer dan klasik. Sedangkan aksesoris (Accessories), yang merupakan bagian dari pelengkap kostum dalam video klip ini terdiri dari aksesoris kepala seperti *Jamaican Beanie Hat*, ikat kepala (*bandana*) berwarna biru.



Gambar 3.39



Gambar 3.40



Gambar 3.41



Gambar 3.42

Underware Costume. Penggunaan pakaian dalam atau yang dikenal dengan *underware* pada video klip “*We Found Love*” digambarkan secara jelas dan gamblang pada beberapa *scene*. Pakaian *underware* berjenis *lingerie* merupakan bagian yang digunakan tokoh utama perempuan yakni Rihanna dalam

performance-nya di adegan dalam video klip ini. Lingerie dengan model bra dan *body-stocking* berwarna hitam dikenakan Rihanna pada *scene* pembukaan awal dan pertengahan. Selain itu pada beberapa *scene body-stocking lingerie* juga dipadukan dengan jenis pakaian lainnya seperti rok mini denim atau *mini high waisted skirt* denim.

Hampir keseluruhan dari desain *costume* dalam video klip ini merupakan desain dengan konsep minimalis yang juga memadukan konsep feminin dan maskulin. Konsep ini merupakan adaptasi dari gaya beberapa gaya pakaian klasik, urban dan modern. Pemilihan asesoris seperti bandana dan boots yang identik dengan gaya maskulinitas, serta motif bendera Amerika menambah ke khasan konsep tersebut. Konsep ini seolah ingin mendobrak peng-*ekslusif*-an model pakaian wanita klasik yang yang identik dengan kaum borjuis. Seperti pada *Costume* berbahan denim, yang dimana dahulu identik dengan bahan pakaian kaum urban dan buruh masa revolusi industri, kini dengan memadukan model bawahan klasik denim juga dapat menjadi bagian dari jenis pakaian modern.

Usaha pendobrakan gaya berpakaian pada beberapa *scene* juga dilakukan, yakni dengan diperlihatkannya model pakaian dalam yang identik letaknya berada di dalam area tertutup kini dikombinasi dipadukan dengan bawahan rok denim menjadi bagian dari gaya pelengkap *performance* sang aktor.

Konsep *Costume* pada video klip ini yang pada dasarnya mengutamakan pengeksposuran pada bagian paha dan pada belahan tubuh tertentu pada

perempuan. Penampilan tubuh yang terkesan natural dan terbuka ini mengindikasikan pada penampilan perempuan yang “terbuka”, dinamis, bebas, dan tidak kaku.

III. 1.3.2 *Costume Dudley O’Shaughnessy.*

Sama halnya dengan Rihanna pemilihan *Costume* pada Dudley juga didominasi dengan jenis denim. Tokoh laki-laki yakni Dudley mengenakan jelana jenis denim di hampir setiap adegan dalam video klip “*We Found Love*” hanya saja pada bagian atasan celana panjang denim ada yang tidak dipadukan dengan atasan apapun dan ada yang digunakan dengan dipadukan dengan beberapa model pakaian. Seperti, kaos yang di lengkapi dengan *belt* rompi hitam ditambah aksesoris sebuah topi *bowler* atau *derbi* berwarna hitam yang terlihat sedikit klasik. Selain itu celana denim juga dipadukan dengan jaket *Hoodie* dan dalaman kaos putih, atau juga dipadukan dengan jaket denim dengan aksan sobek di beberapa tempat.



Gambar 3.43



Gambar 3.44



Gambar 3.45



Gambar 3.46



Gambar 3.47



Gambar 3.48

Pada beberapa *scene* juga terlihat Dudley mengenakan celana panjang denim dipadukan dengan kemeja flannel hitam, atau lengan panjang berbahan kaos berwarna gelap serta ditambah dengan hiasan *beanie hat* berwarna hitam polos. Pada adegan lainnya celana denim panjang juga dipasangkan dengan rompi berbahan denim dengan aksen robek di beberapa sisi. Pemilihan jenis bahan denim pada celana panjangnya juga tidak selalu polos sebut saja pada *setting* di Supermarket, denim juga dipadukan dengan kain motif bendera Amerika. Sedangkan pada pemilihan alas kaki pada *costume* Dudley dominan menggunakan sepatu boots berwarna coklat dan hitam. Selain jenis denim pada beberapa *scene* Dudley terlihat mengenakan celana kain yang bermotif kotak-kotak berwarna merah dipadukan dengan kaos gelap dengan aksen robek di bagian lengan dan lehernya, dan kemudian *scene* lainnya Dudley

O'Shaughnessy bahkan hanya mengenakan pakaian minim seperti pakaian dalam berupa celana pendek model *boxer*.

Sama halnya dengan tokoh utama perempuan yakni Rihanna, model dan gaya berpakaian tokoh laki-laki pada video klip ini banyak menggabungkan konsep klasik, urban, dan modern. Penggunaan pakaian dengan jenis denim yang identik dengan urban dan buruh dengan aksesoris klasik seperti topi dan belt yang identik dengan kaum borjuis jelas memberikan pendobrakan pada gaya berpakaian.

III. 1.3 Akting dan Pergerakan Pemain (*Actor Performance and Movement*).

Salah satu bagian terpenting dari sebuah *mise-en-scene* dan menjadi salah satu tolak ukur dari keberhasilan sebuah film dan video adalah adanya kesempurnaan akting dan pergerakan pemain (*Actor Performance and Movement*). Hal ini terkait bagaimana seorang aktor mampu dengan baik melakukan kontrol terhadap pergerakan dan *performance*-nya dalam sebuah adegan. Karena pada dasarnya kesempurnaan *performance* atau akting pemain dalam berbagai aspek dalam sebuah film dan video mempengaruhi penyampaian yang baik kepada penontonnya.

Actor Performance and Movement atau juga disebut dengan Akting dan pergerakan pemain dalam sebuah film dapat dibagi secara umum yakni visual dan audio, dimana secara visual menyangkut aspek fisik seperti gerak tubuh atau *gesture*, serta ekspresi wajah, sedangkan audio mengambil sudut pandang pada

suara pemain (Pratista, 2008 : 84-85). Dalam video klip “*We Found Love*” karakter visual tokoh utama perempuan Rihanna menjadi tokoh yang frekuensi kemunculannya jauh lebih tinggi bila dibandingkan dengan tokoh lain yakni Dudley O’Shaughnessy. Namun frekuensi kemunculan kedua tokoh ini pada dasarnya hanya terpaut tipis. Sehingga memberikan implikasi bahwa kedua tokoh ini memiliki tingkat pengaruh dan kepentingan yang hampir sama pada video klip ini.

Video klip ini diawali dengan sebuah narasi pendek dari tokoh utama yakni Rihanna. Kemunculan tokoh utama di video klip ini diawali (detik 00.00 – 00.49) dengan sepotong narasi pendek dari Rihanna yang menunjukkan tanda mengenai curahan pemikiran kepada penonton tentang apa yang menjadi isi sebuah video klip. Kemudian (pada detik ke 00.50 – 02.40) gambaran berpindah pada dramatisasi sebuah hubungan kedekatan antara dua orang yang saling mencintai, setelah itu gambaran konflik muncul (detik 02.40 – 04.35).

III. 1.3.1 Gerak Tubuh atau *Gesture* dan Ekspresi Wajah.

Pada aspek Fisik, pergerakan pemain diidentifikasi berdasarkan *gesture* atau bahasa tubuh serta ekspresi wajah. Dalam video klip ini bahasa tubuh yang dominan digunakan oleh aktor adalah *female countership* (*touching the hair, smoothing the clothing, one or both hands on hips, foot and body pointing, towards the male, extended intimate gaze and increasing eye contact*) yang merupakan bahasa tubuh dari indikasi keintiman, agresifitas, dan *sexual invitation*, Frekuensi kemunculan bahasa tubuh ini juga diimbangi dengan bahasa

tubuh *male countership* (*holds her gaze for a split second longer than normal, hands-on-hips, aggressive thumbs-in-belt, preen himself, and increasing eye contact*), keduanya saling melengkapi didalam pengadeganan video klip ini. Kedua gesture ini dalam *performace* mengakomodasi bagian tubuh aktor dengan tujuan memberikan gambaran pada penonjolan agrsifitas seksual dimana mencoba mengkomunikasikan informasi pada kedekatan, keintiman, dan romantisme kedua pasangan. Pada beberapa adegan dalam video klip ini bahkan agresifitas seksual dikomunikasikan dengan begitu gamblangnya melalui gesture dan bahasa tubuh disetiap adegan, seperti adegan di kamar tidur dan beberapa adegan di luar ruangan yang memperlihatkan keduanya saling berbagi keintiman seperti saling menyentuh, berpelukan, saling menatap dalam, hingga berciuman (*kissing*).

Pada video klip ini frekuensi kemunculan gesture *the power gaze* juga memiliki jumlah yang hampir sama mendekati kemunculan *female* dan *male countership*. *The power gaze* merupakan gesture yang mengakomodasi gerakan mata dan alis yang tajam sehingga mencoba mengkomunikasikan informasi mengenai emosinya sehingga memberikan gambaran pada proses mengintimidasi, penaklukan dan agresifitas. Gesture *the power gaze* pada pengadeganan banyak ditemui pada *scene* dengan *setting* interior seperti di kamar mandi dimana kedua tokoh saling menatap dengan posisi duduk didalam sebuah *bathub*, dan kamar apartemen ketika pengadeganan konflik. Sedangkan gesture *the power gaze* pada *setting* ekterior memiliki frekuensi kemunculan yang jauh lebih sedikit, namun permainan gesture atau bahasa tubuh pada *setting* di jalanan

misalnya justru memiliki kesan tersendiri. Seperti pengadeganan ketika Rihanna dan Dudley O'Shaughnessy berada dalam sebuah mobil dan saling duduk terdiam dengan menampilkan wajah penuh emosi, kemudian tidak berapa lama Dudley dengan mata dan alis yang tajam menatap kearah Rihanna diiringi dengan tangannya menarik dengan kasar wajah Rihanna ke arahnya. Pada adegan ini merupakan penggambaran atas ketidaksukaan tokoh laki-laki yang diperankan oleh Dudley O'Shaughnessy atas tokoh perempuan yang diekpresikan melalui gerakan agresif.

Sehingga jika dilihat dengan seksama video klip "*We Found Love*" secara keseluruhan memainkan gesture agresif baik seksual agresif maupun emosi agresif yang dilakukan dengan mengakomodasikan hampir seluruh bentuk tubuh dalam pengadeganan.

III. 1.3.2 Suara (*Sound*).

Suara merupakan unsur sinematik yang merupakan segala jenis suara yang keluar dari gambar (shot) dalam film yang terdiri dari musik, efek suara, dan dialog. Pada video klip ini ketiga jenis suara tersebut berada pada tata urutan yang diatur sesuai dengan kepentingan video klip untuk membangun mood di dalamnya. Jenis suara seperti dialog (narasi) pada video klip ini berada pada awal pembukaannya. Video klip ini diawali dengan dialog monolog tokoh utama. Dialog monolog dalam video klip ini berupa percakapan yang diucapkan tokoh utama pada dirinya maupun penonton mengenai kegundahan dirinya terhadap cinta. Monolog pada video klip tersebut adalah:

(menit: 00.01-00.47)

It's like you're screaming, and no one can hear.

You almost feel ashamed.

That someone could be that important.

That without them, you feel like nothing.

No one will ever understand how much it hurts.

You feel hopeless; like nothing can save you.

And when it's over, and it's gone.

You almost wish that you could have all that bad stuff back.

So that you could have the good.

Narasi ini berisi mengenai sebuah perasaan yang tertahan, tentang sebuah kesakitan yang tak terdengar dan tentang rasa putus asa dalam sebuah hubungan percintaan yang seolah harus terulang untuk mendapatkan yang lebih baik. Kekuatan monolog ini berada pemilihan kata-kata yang memiliki arti yang dalam bagi “kesakitan” yang dirasakan seorang perempuan. Kalimat “*It's like you're screaming, and no one can hear*” (seperti kamu berteriak, dan tidak ada yang dapat mendengar kamu) serta “*You feel hopeless, like nothing can save you*” (kamu merasa putus asa, seperti tidak bisa ada yang menyelamatkanmu), merupakan kalimat pesimistis yang memiliki tingkat dramatisasi yang cukup tinggi. Efek dramatis ini semakin terlihat semakin memberikan pengalaman mendalam kepada penonton ketika dihadirkan dengan cara pengucapan dengan nada yg cukup lirih serta ditambah dengan ilustrasi musik *instrument* piano dengan *bit* yang *slow* dan ditambah lagi dengan tampilan gambar yang memberikan bingkai mengenai potongan adegan yang menjadi bagian dari isi

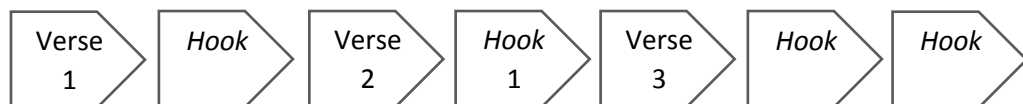
video klip dimenit selanjutnya. Ilustrasi musik pada monolog berperan penting pada pembentukan *mood* cerita, nuansa, dan suasana pada video klip ini.

Kemudian pada jenis *sound* (suara) yang lainnya seperti efek suara juga diberikan pada video klip “*We Found Love*” ini yakni ketika narasi monolog tokoh utama telah selesai dilakukan pada detik 00.47-00.50 muncul efek suara petir diiringi dengan perubahan *scene* dan adegan. Suara efek petir ini selain menjadi penguat narasi monolog pada penutupan, juga memberikan tanda pada transisi suara dari narasi monolog ke musik utama di video klip ini.

Musik yang digunakan pada video klip ini merupakan musik dengan genre kombinasi dari *electro house* (Calvin Harris) dan *dance pop* (Rihanna) yang lebih mengutamakan komposisi musik, dengan model lirik lagu yang pendek. Musik *electro house* merupakan musik dengan irama cepat dan menghentak sehingga banyak diproduksi untuk diputar pada klub malam, atau di tempat yang biasa digunakan untuk berdansa. *Electro house* merupakan genre musik yang lahir di awal 1980-an populer di Chicago dan kemudian menyebar ke bagian kota Amerika lainnya di pertengahan 1980-an genre musik ini baru menyebar populer ke Eropa. Kemudian mulai memasuki era pertengahan 2000-an genre musik ini lebih sering berkolaborasi dengan genre musik lain *dance pop* menghasilkan sebuah musik yang lebih berkembang khas berbeda dengan genre musik pada umumnya.

Selain harmonisasi musik sebagai elemen lagu di video klip musik, ada instrumen utama lain yang menjadi pelengkap dari sebuah lagu, yakni adalah lirik. Lirik memiliki kemampuan yang sama dengan sebuah instrument musik dalam

memberikan pengalaman yang mendalam sebagai cara mengkomunikasikan sebuah pesan kepada penonton di video klip musik. Berdasarkan hasil pengamatan penelitian, lirik pada lagu “*We Found Love*” terdiri dari struktur:



Tabel 3.1

Sumber: Hasil Pengamatan

Video klip musik ini terdiri dari 32 syair dimana terdiri dari 3 *verse*, dan 2 *hook*. Di dalam lirik lagu tersebut terdapat *hook* atau bagian yang merupakan elemen dalam musik yang paling mudah ditangkap telinga pendengar. *Hook* dalam sebuah lagu biasanya datang dalam bentuk sebuah “judul lagu”, atau bagian yang terkait erat dengan judul lagu yang dinyanyikan berulang-ulang yang juga merupakan bentuk klimaks dari sebuah lagu, elemen yang menjadi dasar sebuah lirik lagu. “*We found love in a hopeless place*” merupakan *hook* pada lagu ini. Pengulangannya berjumlah 16 kali dalam satu rangkaian lagu memberikan penekanan pada sebuah isi utama sebuah lagu “*We found Love*” yakni adanya harapan pada hubungan cinta. Sebuah kalimat yang dimaknai sebagai sebuah bentuk pernyataan mengenai penemuan cinta datang pada tempat yang tidak diharapkan.

Verse pertama dalam lagu ini mengandung pengertian pada ungkapan salah satu pasangan yang menggambarkan dirinya dan pasangannya berdiri berdampingan seperti bayangan, dan bagi mereka itulah yang dibutuhkan dalam

hidup. Pada bagian ini juga terdapat ungkapan kepasrahan akan cinta yang dirasakannya terhadap pasangannya dan kerelaan untuk melepaskan.

Pada bagian berikutnya yakni bagian *hook* lirik lagu ini memperlihatkan kalimat “*We found love in a hopeless place*” yang mengandung pernyataan mengenai penemuan cinta di tempat yang tidak ada harapan. Penantian cinta yang datang pada tepat yang tidak lagi memiliki harapan, ada optimism dan keputusasaan yang menjadi satu. Pada bagian ini kalimat tersebut diulang sebanyak 4 kali.

Kemudian pada bagian selanjutnya yakni verse 2 memperlihatkan rasa optimis adanya secercah harapan tentang cinta, dimana kini cinta dan kehidupan merupakan dua hal yang harus dibagi. Pada bagian ini juga diperlihatkan adanya ungkapan permohonan keinginan hati agar sang kekasih kembali di tengah perasaan yang sedang bergetar.

Setelah itu dilanjutkan dengan bagian *hook* yang merupakan bagian pengulangan pada bagian *hook* pertama. Mengenai penemuan cinta di tempat yang tidak ada harapan. Pengulangan ini merupakan sebuah bentuk penekanan pada tema lagu, yang kemudian diikuti dengan bagian verse 3 yang juga bagian pengulangan pada verse 1. Pada dua bagian terakhir bagian *hook* dimaninkan kembali atau diulang kembali sebanyak 2 kali hingga akhir lagu. Sehingga melihat narasi yang telah dipaparkan secara umum dapat dilihat kesimpulan bahwa lirik pada lagu “*We Found Love*” menceritakan mengenai romantisme cinta yang berada pada keadaan yang sulit namun masih memiliki sebuah harapan walaupun pada tempat yang putus asa. Yang terlihat dalam visualisasi

pengadeganan dalam video klip merupakan bagian yang sejalan dengan lirik sehingga pada dasarnya lagu dan video klip merupakan dua unsur yang saling mengikat dan menguatkan pada pesan yang akan diinformasikan.

III. 1.4 *Sinematografi (Camera Movement and Lighting).*

Dalam film, posisi kamera adalah aspek fundamental dari sinematografi yang mempengaruhi kedekatan kamera dengan tindakan. Posisi kamera menentukan sudut pandang dari mana sebuah adegan akan dibingkai. Hal yang paling penting lainnya, posisi kamera juga mempengaruhi dari mana penonton diposisikan di ruang layar saat penonton melihat pergerakan *performance* aktor. Dalam video klip “*We Found Love*” ini pergerakan kamera berada pada 5 (lima) teknik pengambilan gambar yakni, teknik *ekstreme close-up*, *close-up*, *medium shot*, *long shot*, *ekstreme long shot*.

Dari 146 *Scene*, 25 pengambilan gambar dilakukan dengan pergerakan kamera *ekstreme close-up*, 107 untuk *close-up*, 67 untuk *medium shot*, 69 untuk *long shot*, dan 17 untuk pengambilan gambar *ekstreme long shot*. Teknik pengambilan gambar ini pada dasarnya menghadirkan pengaruh dan cara pandang yang berbeda dalam melihat potensi dramatisasi. Jika melihat pada hasil mengamatan diatas maka pada dasarnya video klip ini di dominasi oleh teknik pengambilan gambar *close-up*. Adanya dominasi jenis pengambilan gambar ini mengindikasikan pada upaya penekanan pada konteks dimana penonton dibawa pada jarak yang lebih intens, lebih mendalam, dan dialog atau pengadeganan yang lebih intim (Stadler dan McWilliam, 2009: 35-36). Gambar *close-up*

mampu memberikan penekanan terhadap emosi dari seorang aktor untuk mempengaruhi dan melibatkan penonton secara langsung dan lebih pribadi. Terjadinya relasi sosial antara penonton dan aktor, dimana proses pencerminan diri terjadi. Hal senada juga diungkapkan Berger (1991: 26) bahwa pada pengambilan gambar *close up* memberikan implikasi pada intimasi dan intimidasi.

Kemudian setelah pengambilan gambar *close-up*, pengambilan gambar *medium shot* dan *long shot* pada video klip ini yang menempati jumlah kemunculan terbanyak selanjutnya. Pergerakan kamera dengan posisi ini mampu menunjukkan siapa aktor melalui detail gerak – geriknya serta bagaimana aktor dan keadaan lingkungannya. Hal ini merupakan ruang bagi pemain untuk melakukan *performance* dengan memberikan penekanan pada ruang lingkup dan kedekatan personal dengan penontonya. Penonton pada pengambilan gambar ini didudukan pada aktor dan lingkungan aktor dengan lebih personal Berger (1991: 26). Penonton melihat hasil pembingkaiannya dengan sangat nyaman, sebab penonton didudukan pada pengamatan normal.

Kemudian dalam sinematografi, *lighting* juga menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam penghidupan sebuah adegan. Layaknya pesulap yang melakukan berbagai trik kepada penontonya untuk memberikan efek pada pertunjukannya, film pun memerlukan teknik pencahayaan untuk dapat memberikan gambaran yang mendalam sesuai dengan ide ceritanya. *Lighting* (pencahayaan) yang baik mampu memberikan mood pada sebuah film. Dengan

lighting (pencahayaan) dapat dihasilkan bayangan, dan warna yang dapat mengkomunikasikan tema atau ide cerita.

Dalam sebuah film terdapat 2 (dua) jenis teknik pencahayaan, yakni *high-key lighting* dan *low-key lighting*. Keduanya memiliki mood tersendiri dalam sebuah film ataupun video. Teknik pencahayaan pada video klip Rihanna “We Foun Love” merupakan perpaduan dari kedua teknik pencahayaan *high-key lighting* dan *low-key lighting*. Hanya hanya saja *low-key lighting* terlihat lebih sedikit mendominasi jika dibandingkan teknik pencahayaan *high-key lighting*. *Low-key lighting* pada film ini memberikan efek intim, namun di sisi lain *low-key lighting* juga dapat memberikan efek kedalam, misterius, dan konflik. *Low-key lighting* pada video klip ini mendominasi pada *scene* dimana kedua tokoh berada dalam keadaan konflik. Sehingga penggunaan teknik ini dalam video klip memberikan ruang bagi aktor dalam gambaran kedalam dan keintiman kepada penonton.

III. 1.5 *Editing.*

Seperti layaknya pita suara bagi seni suara, *editing* dan pergerakan kamera merupakan unsur sinematik yang murni dimiliki oleh seni film. *Editing* merupakan organ penting dalam sebuah produksi film dan video yang memberikan nyawa bagi keutuhan karya seni ini. Proses *editing* sendiri merupakan proses kreatif dimana melibatkan pemilihan serta penghubungan sebuah gambar atau *shot* dengan gambar atau *shot* yang telah diambil. *Editing*

memberikan ilusi kepada penonton atas cara transportasi dari satu adegan ke adegan lain (Stadler dan McWilliam, 2009: 93).

Berdasarkan pengamatan penelitian pada video klip “*We Found Love*”, dapat terlihat bahwa pada tahapan ini gambar yang divisualisasikan merupakan gambar yang memberikan sudut pandang pada penonton dengan memanfaatkan teknik *editing* pada pemaknaan tertentu melalui efek transisi *cut to cut*. Proses transisi *cut to cut* merupakan bagian yang hampir banyak dilakukan pada proses *editing* video ini. Tercatat pada hasil pengamatan *cut to cut* dilakukan pada menit awal ke (00.02) hingga beberapa saat sebelum detik terakhir (04.23). *Cut to cut* merupakan perpindahan gambar (*shot*) ke gambar berikutnya secara langsung. Bentuk *editing* dengan transisi *cut to cut* ini bersifat sangat fleksibel sehingga memungkinkan untuk dimanfaatkan pada teknik *editing kontinu* (perpindahan shot secara langsung tanpa terjadi lompatan waktu) maupun *dsikontinu* (perpindahan shot dengan terjadi lompatan waktu) (Pratista, 2008 : 124-125).

Sedangkan *editing* dengan penggunaan transisi *fade* tidak banyak digunakan dalam video klip ini. Transisi *fade* hanya digunakan pada awal pembukaan video klip pada detik 00.00-00.02 (*fade in*), dimana video dimuali dengan gambar sebuah gedung apartemen dengan cat berwarna merah, dan digunakan kembali pada adegan terakhir yakni pada 04.23-04.26 (*fade in*) sebagai pembuka perpindahan *shot* akhir dimana Rihanna tertunduk dan berusaha menutupi wajahnya dengan jaket denim yang dikenakannya terduduk dipojok dinding dan 04.27-04.29 (*fade out*) sebagai penutup video klip musik. Transisi ini menggunakan variasi warna hitam, yang fungsinya sebagai pembuka

dan penutup adegan serta memberikan efek lebih dramatis pada sisi perpindahan *shot* pada video klip ini. Seperti sebagai sebuah pesan berulang-ulang untuk dapat melekatkan pandangan penonton pada adegan di dalam video klip.

Selain itu pada aspek temporal atau perpindahan waktu, tahapan proses *editing* dalam video klip musik “*We Found Love*” menggunakan perpaduan teknik *editing kontinu* dan *diskontinu*. Pada awal pembukaan hingga menit ke 04.51, dimana terjadi teknik kilas balik (*flashback*) disaat Rihanna membuka video klip dengan narasi suara, adegan demi adegan berpindah melompat waktu dan ruang yang berbeda. Sedangkan pada adegan menit 00.52 *editing kontinu* mulai diterapkan hingga menit 04.23. *Edting kontinu* terlihat pada adegan dengan *setting* dijalanan yang menggambarkan Rihanna dan Dudley yang sedang asik bermain sepeda, kemudian terjadi perpindahan *setting* dilapangan saat bermain *skateboard*. Proses *editing kontinu* terlihat dengan perpindahan *shot* pada *setting* atau latar, kostum dan waktu pengambilan gambar yang sama. Kemudian juga terdapat pada adegan di lading pertanian yang mengalami perpindahan *shot* di tempat, kostum dan waktu yang sama. Hal ini juga dilakukan pada adegan di Jalanan dengan latar kembang api, kemudian adegan di supermarket, adegan restoran atau rumah makan cepat saji, di kamar apartemen saat bercinta, serta di jalanan ketika adegan konflik di dalam mobil. Pada dasarnya ketika pengadeganan menit 00.52 hingga 04.23 proses teknik *editing kontinu* juga melakukan kolaborasi dengan *editing diskontinu* dalam menampilkan *performance* tokoh utama sehingga memberikan mood pada dan nyawa pada video klip ini. Proses perpindahan *shot* dilakukan dengan *kontinuitas* dan juga

mengadopsi teknik kilas balik (*flashback*) ataupun kilas-depan yang dilakukan secara berulang. *Editing* dikontinu dan *kontinu* yang diatur secara fleksibel dan berulang pada video klip ini pada dasarnya untuk mencoba mengkomunikasikan sebuah perjalanan cinta yang membawa penonton pada posisi pemeran utama perempuan.

III.2. Sebuah Pembacaan Denotasi Video Klip “We Found Love”.

Analisis *mise-en-scene* pada video klip “We Found Love” merefleksikan sebuah pembacaan tanda denotasi atau makna umum mengenai gambaran pengalaman emosional yang dialami perempuan yang mengalami kisah romantisme dengan seorang laki-laki yang dibalut dengan penggambaran kedekatan intim, konflik pertengkaran, dan adanya tindak kekerasan. Tokoh perempuan dalam video klip ini dimunculkan sebagai bentuk refleksi dari masyarakat yang kesehariannya mengalami tindak kekerasan dalam hubungan intim (pacaran atau kekasih dan rumah tangga).

Pada pembacaan *mise-en-scene*, latar (*setting*) pada video klip musik “We Found Love” banyak menggunakan jenis *shot on location*. Pemilihan latar (*setting*) ini mengadopsi unsur alami, dimana visualisasi cerita dilakukan pada lokasi atau keadaan di lingkungan *real* (nyata) atau sesungguhnya. Sehingga hal ini mendukung *performance* kedua tokoh utama dalam melakukan pengadeganan yang lebih mendalam. Sedangkan pada penggunaan *costume*, video klip ini mengedepankan konsep minimalis yang juga memadukan konsep feminin dan maskulin. Konsep *costume* ini merupakan adaptasi dari beberapa gaya pakaian

klasik, urban dan modern. Penggunaan *costume* dipadu-padankan secara acak, bahkan terlihat begitu dinamis dan bebas dengan mengeksplorasi tubuh dan cenderung memiliki model gaya berpakaian tersendiri. Seperti penggunaan *costume* pada tokoh utama perempuan yang memadu-padankan bawahan rok bahan denim dengan *body-stocking lingerie*. Keduanya merupakan jenis *costume* yang berbeda dari segi waktu penggunaan, namun dalam video klip ini keduanya mampu dipadu-padankan sehingga memberikan kesan tersendiri terhadap gaya berpakaian saat ini. Kemudian padu-padan unsur modern dan klasik juga ada pada pemilihan *costume* tokoh utama laki-laki di beberapa *scene* yang menggunakan *costume* celana panjang *ripped denim* dipadukan dengan asesoris dengan gaya klasik seperti *beanie hat* berwarna hitam polos dan *belt* hitam. Pada beberapa *scene* bahkan pemilihan *Costume* tokoh utama perempuan dan laki-laki ditampilkan dengan kebebasan dalam mengeksplorasi tubuh melalui penggunaan *Costume underwear (lingerie dan boxer)* pada pengadeganan.

Kemudian pada pembacaan pergerakan pemain (*Actor Performance and Movement*) dalam video klip ini, bahasa tubuh yang banyak ditampilkan adalah jenis *gesture female countership (touching the hair, smoothing the clothing, one or both hands on hips, foot and body pointing, towards the male, extended intimate gaze and increasing eye contact)*, serta *male countership (holds her gaze for a split second longer than normal, hands-on-hips, aggressive thumbs-in-belt, preen himself, and increasing eye contact)*. Kedua jenis *gesture* ini banyak mendominasi disaat kedua tokoh berada pada keadaan atau situasi intim (dekat). Visualisasi bahasa tubuh ini banyak menciptakan fantasi seksual dan romantisme.

Kode sinematik lainnya, yakni pergerakan kamera (*camera movement*), *lighting* dan teknik *editing* pada video klip ini banyak dimunculkan pada penciptaan situasi yang mendukung keintiman (kedekatan) kedua aktor utama. Seperti pemilihan pergerakan kamera yang banyak menggunakan posisi *close up*, kemudian *low-key lighting* pada teknik pencahayaan, serta penggunaan teknik *editing kontinu* dan *kontinu* yang kesemuanya memberikan kontribusi bagi penciptaan situasi keintiman. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kedalaman pengalaman penonton dalam melihat *performance* tokoh utama tersebut. Adanya narasi monolog diawal video klip yang diiringi dengan ilustrasi piano akustik pada aspek sinematik lainnya seperti suara, juga memberikan kontribusi bagi kedalaman isi cerita.

Selain itu musik dalam video klip musik ini juga merupakan hal yang mendukung dalam pengadeganan. Musik yang dihadirkan dalam video klip ini merupakan percampuran dari genre elektronik dence dan pop dance. Kedua genre ini memiliki ciri khas pada tempo permainan yang cepat dan nada yang ditampilkan berulang-ulang. Pengulangan pada nada dan lirik lagu ini memberikan efek melekat pada penonton, sehingga proses penyampaian informasi yang diinginkan dalam video klip dapat tersampaikan dengan baik dan tepat.