

Received : 28 Agustus 2025
Accepted : 29 Oktober 2025
Published : 20 November 2025

DOI: <https://doi.org/10.33005/gestalt.v7i2.511>
ISSN (Cetak): 2657-1641
ISSN (Online): 2685-0311

*Corresponding Author: williamsanjaya1993@gmail.com

Pemanfaatan *Split-Screen* dan *Motion Design* Sebagai Pendukung Komunikasi Pesan Pada Video Musik *Drunk Text*

William Sanjaya

Desain Interaktif, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia, Indonesia

ABSTRAK

Split-screen merupakan teknik yang dimanfaatkan pada tahap pasca-produksi untuk menunjukkan perspektif yang berbeda dari sudut pandang lain pada sebuah adegan, sedangkan *motion graphic* digunakan untuk menyampaikan informasi dengan kombinasi grafis dan pergerakan. Penelitian ini membahas tentang pemanfaatan *split-screen* dan *motion graphic* dalam mendukung pesan pada video musik "*Drunk Text*". Penelitian ini memanfaatkan metode kualitatif dengan *purposive sampling* sebagai pendekatannya. Teori yang menjadi bahan kajian untuk dilakukan analisis adalah teori *editing*, khususnya *split-screen* oleh Gael Chandler dan *motion graphic* oleh Austin Shaw. Dari penelitian yang dilakukan, disimpulkan bahwa *split-screen*, *motion graphic* dengan desain modern dan kinetik typography memiliki kemampuan dalam penyampaian pesan kebersamaan, kedekatan dan rasa suka. Selain itu, terdapat pesan dari situasi buruk yang dialami karakter, seperti kesepian, ketidakpercayaan diri, rasa bersalah, kekhawatiran dan kekecewaan seseorang. Melalui penggunaan *split-screen*, *motion graphic* dengan desain modern dan kinetik typography, maka pesan tentang berbagai keadaan dalam hubungan yang dialami seseorang dengan berbagai latar belakang dan umur dapat tersampaikan kepada penonton.

Kata Kunci: *Split-Screen*, *Motion*, *Graphic*, Video

ABSTRACT

Split-screen is a technique used in post-production to show different perspectives from other points of view in a scene, while motion graphics are used to convey information with a combination of graphics and movement. This study discusses the use of *split-screen* and motion graphics in supporting the message in the music video *Drunk Text*. This study uses a qualitative method with *purposive sampling* as its approach. The theories used for the analysis are editing theory, specifically *split-screen* by Gael Chandler and motion graphics by Austin Shaw. From the research conducted, it is concluded that *split-screen*, motion graphics with modern designs and kinetic typography have the ability to communicate messages of togetherness, closeness and love. In addition, there are messages from the bad situations experienced by the characters, such as loneliness, self-doubt, guilt, worry and disappointment. Through the use of *split-screen*, motion graphics with modern designs and kinetic typography, messages about various situations in relationships experienced by people with various backgrounds and ages can be conveyed to the audience.

Keywords: *Split-Screen*, *Motion*, *Graphic*, Video

How to Cite:

Sanjaya, W. Pemanfaatan *Split-Screen* dan *Motion Design* Sebagai Pendukung Komunikasi Pesan Pada Video Musik *Drunk Text*. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 53-82
<https://doi.org/10.33005/gestalt.v7i2.511>



This is an open access article under the CC-BY License
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Page:
53-82

PENDAHULUAN

Film merupakan karya audio visual yang dimanfaatkan dalam penyampaian gagasan melalui adegan-adegan kepada penontonnya (Sanjaya, 2024c). Melalui gambar bergerak, maka cerita yang disusun ke dalam bentuk adegan dapat disajikan (Sanjaya, 2024d). Melalui cerita yang ditunjukkan, maka muatan-muatan pesan disampaikan kepada khalayak umum (Landiana Nugroho & Suprihatin, 2022). Film ditayangkan melalui layar yang ditujukan kepada penontonnya untuk menghibur, mengedukasi, dan memberikan informasi serta persuasi (Sanjaya, 2024a). Selain itu, film juga memiliki kemampuan untuk mempengaruhi penonton secara emosional melalui rangkaian gambar yang ditampilkan (Khairana et al., 2023).

Pembuatan film tidak lepas dari dua unsur yang saling berinteraksi dan mendukung satu sama lain, yaitu unsur cerita dan unsur pengayaan visual atau sinematografi (Sanjaya & Marian, 2023). Unsur naratif dalam film meliputi tangga penceritaan, penokohan, konflik cerita, tujuan, plot dan berbagai unsur pendukung penceritaan lainnya (Cahya & Sanjaya, 2024). Unsur sinematografi merupakan unsur yang berhubungan dengan pengolahan gaya visual untuk mendramatisasi sebuah adegan dengan menekankan pesan yang disampaikan (Aditia & Yudhistira, 2023). Unsur Sinematografi juga memiliki elemen-elemen pendukung di dalamnya (Sanjaya, 2024e). Elemen-elemen pendukung tersebut meliputi *miss-en scene*, suara dan editing (Sanjaya, 2024b).

Editing merupakan salah satu aspek sinematik yang berfungsi dalam mengatur ritme durasi sebuah *shot*. Terdapat berbagai bentuk aspek *editing*, salah satunya adalah pengaturan transisi di antara sebuah *shot* (Indriani & Wahyuni, 2021). Pada umumnya, proses *editing* terjadi pada proses paska produksi dalam proses pembuatan medium gambar bergerak (Serisamran, 2019). Tanpa adanya *editing*, sebuah film mengalami kekurangan dalam menyampaikan cerita, sehingga pesan tidak dapat tersampaikan dengan maksimal kepada penonton (Bagiananda Mulia & Dharsono, 2019).

Split-screen merupakan salah satu gaya pengeditan yang menerapkan teknik penampilan dua atau lebih aliran video secara bersamaan pada sisi layar secara terpisah. *Split-screen* digunakan agar penonton dapat melihat dari perspektif lain terhadap alur cerita secara bersamaan (Ramadhani et al., 2024). Dalam penelitiannya, Siti, Bambang dan Novan (2024) menjelaskan bahwa penerapan teknik *split-screen* mampu menonjolkan kesan dramatisasi dari sebuah pergerakan dari konten bela diri yang ditampilkan melalui film dokumenternya, sehingga penonton lebih memahami dan menikmati konten yang disajikan.

Film memiliki jenis yang dikategorikan ke dalam sebuah genre. Genre dalam sebuah film meliputi genre drama, komedi, aksi, musikal, fiksi ilmiah, horor serta animasi (Nugraha et al., 2014). Animasi merupakan istilah tentang pemberian kehidupan terhadap sebuah benda mati, sehingga terjadi pergerakan (Nadya, 2024). Selain itu, pergerakan

tersebut dirangkai ke dalam susunan gambar yang menimbulkan ilusi di dalamnya (Sobri & Meilantika, 2022). Animasi memiliki berbagai jenis dalam penyampaian informasi melalui ilusi gerakannya, seperti *stop motion*, *cut-out animation*, *puppet animation*, *clay animation* dan *motion graphic* (Sutrisman, 2022).

Motion graphic dapat disebut sebagai cabang ilmu desain yang membahas tentang teknik penggabungan antara pergerakan pada elemen-elemen desain yang meliputi bentuk, raut, ukuran, arah dan tekstur (Desrianti et al., 2022). Istilah *motion graphic* pertama kali diperkenalkan oleh John Whitney pada tahun 1960. Dunia *motion graphic* bermula ketika Saul Bass menciptakan karya *title sequencenya* (Amali et al., 2020). *Motion graphic* merupakan dikenalkan sebagai penggabungan media dua dimensi dan 3 dimensi yang meliputi video atau gambar bergerak, foto, seni lukis, seni animasi, seni musik, tipografi dan grafis (Pakpahan & Mansoor, 2021). *Motion graphic* memiliki fungsi layaknya media komunikasi lainnya. Namun, *motion graphic* memiliki gaya tersendiri dalam menarik perhatian penonton (Astuti & Athaya, 2023). *Motion graphic* menggabungkan bahasa film dan animasi melalui berbagai media, sehingga ilusi pergerakan yang dihasilkan terkesan dinamis dan menarik. Dengan adanya keunikan tersebut, *motion graphic* merupakan salah gabungan dari beberapa media yang membentuk karya animasi grafis yang berbeda dalam mengkomunikasikan gagasan (Romadonah & Maharani, 2019).

Dalam penelitiannya, Athaya dan Astuti (2023) menganalisis bagaimana media *motion graphic* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tentang sistem tata surya. Penelitian tersebut menekankan fungsi media *motion graphic* yang dimanfaatkan sebagai media edukasi. Penelitian ini membahas tentang analisis

fungsi *motion graphic* dalam penyampaian pesan ke dalam media berupa video musik.

Selain itu, terdapat penelitian-penelitian yang membahas tentang pemanfaatan *motion graphic* sebagai media pembelajaran dan media promosi (Cilla et al., 2023; Krisbiantoro et al., 2021; Rizal et al., 2021; Romadonah & Maharani, 2019; Tanaya & Putra, 2023). Penelitian-penelitian tersebut menekankan bagaimana pemanfaatan media *motion graphic* untuk menyampaikan informasi secara langsung kepada penontonnya. Penelitian ini membahas bagaimana *motion graphic* dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung penyampaian informasi melalui grafis maupun teks di media video musik secara tidak langsung atau fiksi.

Video berasal dari bahasa latin "*Vidie-Vidi-Visum*" yang dapat diartikan sebagai daya penghilatan (Rezeki et al., 2023). Video musik juga digunakan untuk memvisualisasikan sebuah musik atau lagu melalui rangkaian gambar yang memiliki cerita di dalamnya (Nusantriani Banurea, 2015). Alat distirbusi maupun peningkatan kesadaran penonton terhadap sebuah lagu juga dapat ditayangkan melalui video musik (Eko Prasetyo et al., 2022). Video musik "*Video Killed the Radio Star*" oleh The Buggles menjadi tombak peralihan era musik yang ditayangkan ke dalam aliran televisi *Music Television* (MTV) pada 1 agustus 1981 (Irene Sartika Dewi Max & Utomo, 2021). Dengan demikian, video musik dianggap sebagai salah satu media yang menjadi tonggak perkembangan industri musik (Andi Saputra & Ariffudin Islam, 2021).

Henry Moodie merupakan penyanyi dari Inggris yang lahir pada tahun 2004. Selain sebagai penyanyi, Henry Moodie juga memiliki peran aktif sebagai content creator yang aktif membuat berbagai cover lagu populer di platform TikTok dan Instagram. Pada Februari 2023, Henry Moodie meluncurkan lagu *singlenya* yang

berjudul *Drunk Text* di kanal Youtube yang telah ditonton lebih dari 60 juta kali (Prameswari, 2024). Di ajang *Spotify Wrapped 2024 Live* di Indonesia, lagu *Drunk Text* mampu meraih penghargaan *Indonesia Top International Song of 2024* (Tvonenews.com & Ravita, 2024). Video musik *Drunk Text* menceritakan tentang seseorang yang mengirimkan pesan yang dikomunikasikan dalam keadaan mabuk. Walaupun tidak bisa dianggap valid, seseorang yang terjebak dalam *friendzone* berhadapan dia memperoleh *drunk text* atau pesan cinta dari pihak yang dicintai (Kedaton, 2024). Video musik *Drunk Text* memiliki pesan tentang perasaan seseorang terhadap orang-orang sekitar yang disukai. Terdapat penerapan *split-screen* dan *motion graphic* yang mendominasi rangkaian gambar yang disampaikan pada penonton, sehingga pesan video musik mampu disampaikan dengan baik. Penerapan *split-screen* dan *motion graphic* menjadikan video musik *Drunk Text* sebagai video musik yang memiliki representasi unik terhadap penyampaian pesan lagu dalam video musiknya, sehingga menarik untuk dijadikan objek penelitian.

Terdapat banyak video musik yang menerapkan transisi sederhana. Penggunaan teknik pengeditan sederhana seringkali dimanfaatkan para pembuat film pemula untuk produksi berbagai jenis film, termasuk video musik. Tradisi penggunaan *cut-to-cut* tanpa memainkan tambahan animasi membuat kebanyakan video musik yang ditampilkan terkesan monoton, sehingga pesan konten dalam media audio visual kurang tersampaikan dengan baik. Dengan permainan bentuk pengeditan, seperti *split-screen* yang dikombinasikan dengan animasi *motion graphic*, maka penyampaian informasi dapat disampaikan secara menarik dan unik kepada khalayak umum.

Jika video musik pada umumnya ditampilkan dengan format *high-definition*

yang menunjukkan 1 adegan, penggunaan *split-screen* dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan adegan secara bersamaan. Pembuat film yang tidak dapat memanfaatkan fungsi *split-screen* menimbulkan keterbatasan dalam penyampaian pesan dari lebih dari 2 perspektif ke dalam bentuk visual. Dengan keterbatasan tersebut, seorang pembuat film hanya menampilkan satu frame dengan waktu yang terbatas. Padahal, pemanfaatan *split-screen* juga dapat memainkan peranan penting dalam permainan waktu dalam dua atau lebih frame yang menampilkan adegan yang berbeda.

Austin Shaw (2019) menjelaskan bahwa *motion design* atau grafis bergerak dapat dikatakan sebagai ilmu dari berbagai media grafis yang membentuk ilusi pergerakan. Terdapat disiplin ilmu yang diterapkan, seperti animasi, film, suara, sedangkan media grafisnya meliputi fotografi, ilustrasi, seni lukis dan desain grafis (Shaw, 2019). Terdapat berbagai jenis pembuatan *motion graphic* yang dibedakan berdasarkan cara penyampiannya, seperti ilustratif, infografis, karakter maupun desain modern (Shaw, 2019).

Motion graphic dengan desain modern menonjolkan prinsip kesederhanaan pada penggunaan elemen-elemen grafisnya. Penonjolan tersebut dapat ditunjukkan dengan gaya yang jelas, sederhana, tegas, namun tetap memiliki fungsi. Penambahan estetika tanpa menonjolkan elemen yang menimbulkan rasa berlebihan merupakan tujuan dari jenis *motion graphic* dengan desain modern. Jumlah penggunaan garis, pola dan bentuk pada elemen-elemen grafis yang diterapkan juga minim dan sederhana. Bentuk-bentuk tersebut meliputi grafis vektor geometris, seperti lingkaran, persegi panjang, segitiga dan kotak (Shaw, 2019).

Permainan bentuk-bentuk elemen

grafis modern dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penyampaian pesan secara tidak langsung ditampilkan melalui elemen grafis yang mendukung cerita pada adegan. Misalkan, penyampaian pesan tentang ekspresi karakter dengan elemen visual berupa bentuk modern yang berbentuk awan yang berisi teks, sehingga memberikan kesan bahwa subjek berpikir sesuatu. Selain itu, elemen visual dengan bentuk modern juga dimanfaatkan ketika subjek di dalam adegan tidak memiliki banyak pergerakan atau statis, sehingga penonton dapat fokus terhadap area tertentu pada *frame*. Pembuat film yang memanfaatkan *motion graphic* ke dalam sebuah adegan dapat membantu penonton memahami informasi-informasi lebih dalam, misalkan ekspresi atau perasaan dari karakter.



Gambar 1. Contoh Penerapan *Motion Graphic* Dengan Desain Modern
(Sumber: Buku *Design for Motion - Fundamentals and Techniques of Motion Design* oleh Austin Shaw)

Salah satu jenis *motion graphic* yang memanfaatkan penggunaan teks adalah *kinetic typography*. Dalam penerapannya, *kinetic typography* menonjolkan penggabungan pergerakan pada elemen grafis berupa tulisan, sehingga terdapat dimensi waktu dan pergerakan pada hasil

visual yang ditunjukkan. Selain itu, terdapat penerapan prinsip-prinsip tipografi dalam penerapannya, seperti pemilihan jenis *font* yang disesuaikan dengan konten yang disajikan (Shaw, 2019).



Gambar 2. Project “Lifetime” Dengan Penerapan *Kinetic Typography* oleh Beat Baudenbacher
(Sumber: Buku *Design for Motion - Fundamentals and Techniques of Motion Design* oleh Austin Shaw)

Terdapat variasi penerapan animasi *kinetic typography*, seperti penggabungan teks dan grafis, tulisan tangan maupun teks 3 dimensi yang dipadukan dengan elemen-elemen grafis (Shaw, 2019).

Pemanfaatan *kinetic typography* tidak hanya digunakan untuk menampilkan informasi informatif secara langsung, namun juga tidak langsung. Penyampaian informasi secara tidak langsung dapat dilakukan dengan menunjukkan adegan cerita fiktif, dimana *kinetic typography* muncul dengan memberikan informasi tambahan sehingga penonton memahami adegannya.

Selain itu, pemilihan font maupun gerakan dari kemunculan teks juga dapat memberikan informasi yang mendukung penyampaian pesan yang terjadi di sebuah adegan.

Pemilihan *font* tertentu dapat memberikan kesan tema sesuai dengan tema adegan. Font *san serif* misalnya, dipilih untuk menunjukkan konten non-formal, sedangkan *serif* menunjukkan konten klasik. Misalkan, konten yang

berisi adegan dimana ada anak muda yang bermain handphonenya, maka font yang *San Serif* akan lebih cocok ketimbang *Serif*.

Dengan pergerakan dalam sebuah teks, penonton tidak hanya difokuskan pada aksi karakter, namun informasi pendukung dalam sebuah adegan. Penyampaian melalui teks menjadi penting ketika sebuah adegan memvisualisasikan pergerakan yang minim dari karakter, misalkan karakter yang hanya duduk diam. Ketika tidak ada pergerakan dari subjek utama, maka penonton perlu memahami konteks dalam adegan. Dengan memanfaatkan *kinetic typography*, penonton tidak hanya mengarahkan pandangan pada pergerakannya, namun juga mendapatkan informasi.

Gael Chandler (2009) menjelaskan bahwa *split-screen* divisualisasi dengan membagi layar ke dalam dua bagian dengan visualisasi pengambilan gambar yang berbeda untuk menunjukan perspektif tambahan.



Gambar 3. Penerapan *Split-Screen* Yang menunjukkan Dua Keadaan Keadaan Karakter Yang Bertahan Hidup Yang Ditampilkan Dengan Teknik *Split-Screen* Dalam Film "Kill Bill: Vol. 2"

(Sumber: Buku *Film Editing: Great Cuts Every Filmmaker and Movie Lover Must Know*)

Split-screen juga dapat digunakan untuk menunjukkan aksi yang sama di perspektif yang berbeda, sehingga penonton dapat menerima informasi dan makna yang lebih mendalam dari dua atau lebih shot yang ditampilkan.

Penelitian ini membahas tentang pemanfaatan *split-screen* dan *motion graphic* dalam penyampaian informasi pada rangkaian gambar video musik *Drunk Text*, sehingga pesan lagu dapat tersampaikan kepada penontonnya.

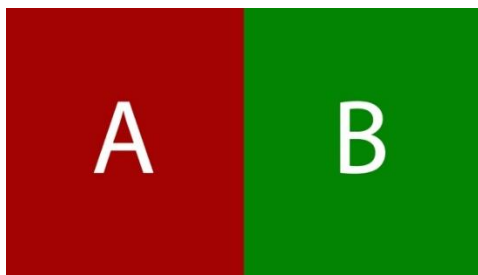
Dengan adanya penjelasan tentang fungsi *split-screen*, *motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography* dan, maka disimpulkan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana *motion graphic* dengan desain modern, *kinetic typography*, dan *split-screen* dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan pada adegan fiksi?

2. Apakah penerapan grafis desain modern, *kinetic typography* dan *split-screen* dapat menyampaikan pesan ke dalam jenis produksi film fiksi, yaitu video musik?

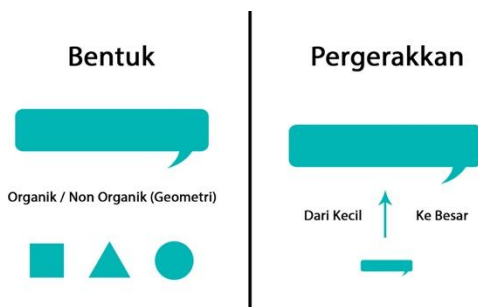
METODE PENELITIAN

Bogdan dan Taylor (2020) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan data berupa kajian berbentuk deskriptif yang dikombinasikan dengan media visual sebagai sarana penjabaran dari objek penelitian yang dibahas. Pendekatan kualitatif *purposive sampling* dimanfaatkan melalui sampel sebagai bahan pengkajian objek penelitian (Abdussamad, 2021). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teori *motion graphic* oleh Austin Shaw dan teori teknik *editing split-screen* oleh Gael Chandler. Selanjutnya, dilakukan penjabaran penerapan *split-screen* dan *motion graphic* berdasarkan jenisnya. Penjabaran tersebut dilakukan berdasarkan *timecode* dari video musik *Drunk Text*. Kemudian, dilakukan penjabaran pemanfaatan atau fungsi penerapan *split-screen* dan *motion graphic* pada video *Drunk Text*.



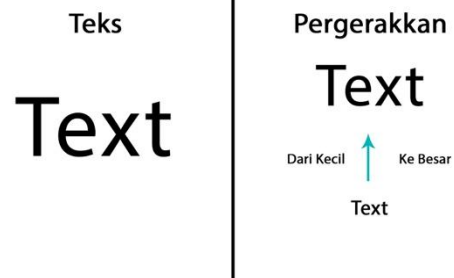
Gambar 4. Contoh Penerapan *Split-Screen* Yang Menunjukkan Dua Perspektif
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4 menunjukkan *frame* yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu sisi A dan B. Kedua sisi tersebut menunjukkan perspektif yang berbeda. Misalnya, sisi A menunjukkan adegan A, sedangkan sisi B menunjukkan sisi B. Kedua sisi tersebut menunjukkan adanya penerapan *split-screen*.



Gambar 5. Penerapan *Motion Graphic* dengan Grafis Desain Modern
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 5 menunjukkan penerapan *motion graphic* berupa bentuk. Bentuk yang ditampilkan dapat berupa bentuk organik maupun non-organik. Bentuk yang dikombinasikan dengan adanya pergerakan dapat dikatakan sebagai *motion graphic*. Perbedaan permainan bentuk modern menekankan pada bentuk sederhana dengan pergerakan yang membantu penyampaian pesan dalam adegan. Contohnya, bentuk *chat* di atas merupakan bentuk organik yang dapat dipahami manusia.



Gambar 6. Penerapan *Motion Graphic* dengan *Kinetic Typography*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 6 menunjukkan penerapan *motion graphic* berupa *kinetic typography*. Teks merupakan komponen utama yang harus digunakan dalam *kinetic typography*. Selain itu, teks juga ditambahkan dengan pergerakan, sehingga dapat menonjolkan sifat *motion graphic*. Dalam penerapan teks, *font* dapat dipilih sesuai pesan yang disampaikan pada sebuah adegan. Pesan dapat disampaikan secara langsung maupun tidak langsung. Contohnya, terdapat teks "aku merasa sedih" yang muncul dengan *font* tertentu untuk menyampaikan informasi tentang perasaan karakter kepada audiens. Teks tersebut muncul dengan gerakan dari kecil ke besar.

Penelitian ini membahas berdasarkan tangkapan layar yang menonjolkan penerapan *split-screen* dan *motion graphic* berupa desain modern dan *kinetic typography*.

Setelah dilakukan pembahasan penerapan *split-screen* dan *motion graphic*, pembahasan tentang pesan dijabarkan berdasarkan bagaimana penerapan teknik *split-screen* dan *motion graphic* dapat mendukung pesan berdasarkan informasi yang disampaikan melalui adegan, grafis maupun teks yang divisualkan.

PEMBAHASAN

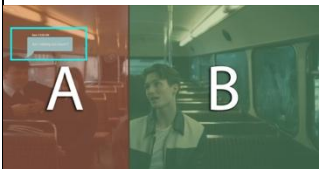
Penerapan *Split-Screen* dan *Motion Graphic*

Terdapat penerapan *split-screen* dan *motion graphic* pada video musik *Drunk Text* yang dijelaskan lebih lanjut pada tabel sebagai berikut.

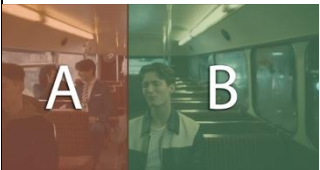
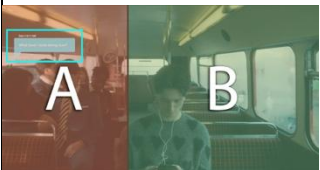
Tabel 1. Penerapan *Split-Screen* dan *Motion Graphic* Pada Video Musik *Drunk Text*

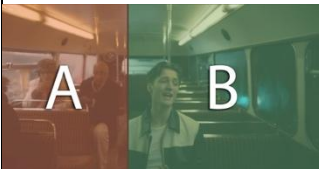
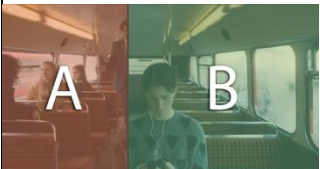
(Sumber: Youtube Channel Henry Moodie)

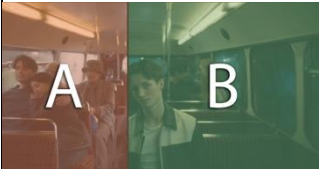
<i>Timecode</i>	Tangkapan Layar	Jenis Penerapan Teknik	Deskripsi
00:16-00:19		<i>Split-Screen</i>	Pada tangkapan layar, terdapat gambar yang dibagi menjadi 2 sisi, yaitu sisi A dan sisi B. Pada sisi A, terdapat gambar yang menunjukkan perspektif yang berbeda, yaitu bangku kosong di waktu yang berbeda. Pada sisi B, terlihat karakter Henry Moodie yang duduk sambil bernyanyi. Dengan adanya 2 sisi (A dan B), maka gambar dapat dikategorikan penerapan <i>Split-Screen</i> pada <i>frame</i> .
00:19-00:22		<i>Split-Screen</i> dan <i>Motion Graphic</i>	Tangkapan layar menunjukkan 2 sisi. Pada sisi A, terdapat adegan yang menunjukkan karakter Sam. Pada sisi B, terdapat karakter Henry Moodie yang bernyanyi di waktu yang berbeda. Gambar dengan sisi A dan B menunjukkan 2 perspektif yang berbeda, sehingga masuk dalam kategori penerapan <i>split-screen</i> . <i>Kinetic typography</i> ditunjukkan dengan penggunaan teks yang dikombinasikan dengan pergerakan. Pada sisi sebelah A, terdapat teks yang muncul

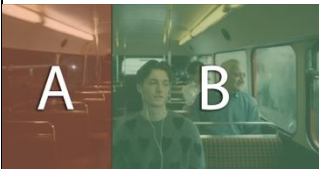
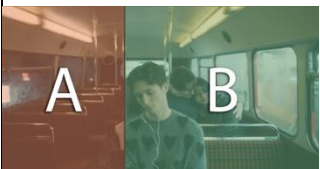
			per kata dari kiri ke kanan. Teks tersebut memberikan informasi nama karakter, waktu dan deskripsi. Pergerakan teks berisi informasi tersebut merupakan <i>kinetic typography</i> yang diterapkan untuk memberikan pesan pada audiens. <i>Motion graphic</i> dengan jenis desain modern ditunjukkan dengan permainan bentuk-bentuk sederhana, baik bentuk geometri maupun bentuk organik. Pada sisi A, terdapat bentuk organik, yaitu bentuk yang dapat dipahami manusia ketika melihat. Bentuk yang keluar pada sisi A merupakan bentuk awan atau <i>chat</i>. Bentuk <i>chat</i> ditunjukkan dengan garis berwarna biru. Bentuk tersebut masuk ke dalam kategori desain modern sebagai pendukung munculnya <i>kinetic typography</i>.
00:22-00:27		<i>Split-Screen</i>	Terdapat gambar yang menunjukkan 2 perspektif. Gambar dibagi ke dalam sisi A yang menunjukkan Sam yang menatap teman perempuannya, sedangkan sisi B menunjukkan karakter Henry yang terus bernyanyi. Gambar pembagian 2 sisi (sisi A dan B) dengan 2 perspektif yang berbeda merupakan bagian dari penerapan <i>split-screen</i>.
00:37-00:40		<i>Split-Screen</i> dan <i>Motion Graphic</i>	Pada gambar, terdapat 2 sisi, yaitu sisi A dan Sisi B. Pada sisi A, terdapat gambar bergerak yang menunjukkan adegan dimana Sam berbicara dengan

			teman perempuannya. Pada sisi B, terdapat Henry yang terus bernyanyi. Gambar bergerak yang dibagi menjadi 2 bagian dengan perspektif berbeda (sisi A dan B) merupakan penerapan <i>split-screen</i>. Pada sisi A, terdapat bentuk <i>chat</i> yang ditunjukkan dengan kotak berwarna biru pada gambar. Bentuk <i>chat</i> tersebut digunakan sebagai pendukung penyampaian informasi dengan <i>kinetic typography</i> yang menunjukkan perasaan karakter Sam terhadap perempuan yang diajak bicara. Selain itu, <i>kinetic typography</i> yang ditunjukkan dengan pergerakan teks. Teks muncul per kata dengan informasi karakter, waktu dan deskripsi. Teks bergerak tersebut merupakan <i>kinetic typography</i> untuk menyampaikan informasi terhadap adegan pendukung pada sisi A.
00:42-00:43		<i>Split-Screen</i>	Pada gambar, terdapat pembagian gambar, yaitu sisi A dan sisi B. Sisi A menunjukkan perubahan waktu pada bus, sedangkan sisi B menunjukkan Henry yang terus bernyanyi. Kedua perbedaan sisi tersebut menunjukkan 2 perspektif yang berbeda pada gambar, sehingga masuk ke dalam kategori penerapan <i>split-screen</i>.

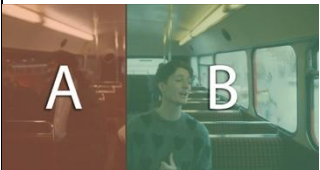
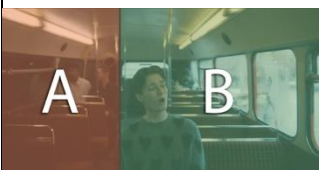
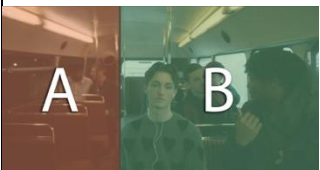
00:45-00:47		<i>Split-Screen</i>	Terdapat gambar yang dibagi ke dalam 2 sisi, yaitu sisi A dan B dengan 2 perspektif yang berbeda. Pada sisi A, terdapat perspektif yang menunjukkan adegan tentang Sam yang berbincang kepada teman perempuannya. Pada sisi B, terlihat Henry yang terus bernyanyi. Pembagian gambar ke dalam sisi A dan sisi B menunjukkan adanya penerapan <i>split-screen</i> pada adegan.
00:47-00:51		<i>Split-Screen</i>	Terdapat gambar yang menunjukkan 2 sisi, yaitu sisi A dan sisi B. Sisi A menunjukkan beberapa karakter laki-laki (Tim) bersama seorang wanita. Sisi B menunjukkan Henry yang terus menyanyi. Kedua sisi tersebut menunjukkan 2 perspektif yang berbeda dalam sebuah adegan, sehingga masuk ke dalam kategori penerapan <i>split-screen</i>.
00:51-00:53		<i>Split-Screen</i>	Terdapat gambar dengan 2 sisi yang menunjukkan 2 adegan yang berbeda. Pada sisi A, terdapat adegan yang menunjukkan karakter Tim yang duduk bersama Dani. Pada sisi B, terdapat Henry yang bernyanyi. Gambar yang dibagi ke dalam 2 sisi menunjukkan penerapan <i>split-screen</i> pada <i>frame</i>.
00:53-00:56		<i>Split-Screen dan Motion Graphic</i>	Pada gambar, terdapat pembagian gambar menjadi dua bagian, yaitu sisi A dan sisi B. Sisi A menunjukkan karakter Dani yang berbincang dengan karakter Tim, sedangkan sisi B menunjukkan karakter Henry yang bernyanyi. Pembagian gambar ke dalam 2 perspektif yang berbeda dengan pembagian 2 sisi dapat

			dikategorikan sebagai penerapan <i>split-screen</i>. Pada sisi A, terdapat bentuk chat atau awan yang muncul di atas karakter, sehingga membantu penyampaian pesan kepada penonton melalui teks yang muncul. Bentuk tersebut muncul dengan gerakan, sehingga masuk ke dalam kategori <i>motion graphic</i> dengan desain modern. Terdapat teks yang menunjukkan deskripsi perasaan karakter Dani, nama karakter dan waktu. Teks tersebut muncul dengan gerakan. Teks yang muncul juga disertai dengan pemilihan <i>font</i> yang mendukung penyampaian pesan pada adegan. Penggunaan teks dengan pergerakan tersebut masuk ke dalam kategori penerapan <i>kinetic typography</i>.
00:59-01:01		<i>Split-Screen</i>	Terdapat 2 sisi dalam 1 gambar yang ditunjukkan pada sisi A dan sisi B. Pada sisi A, terdapat karakter Li bersama karakter laki-laki tua yang duduk di sebelahnya. Pada sisi B, terlihat Henry yang bernyanyi. Gambar yang dibagi menjadi 2 sisi dengan 2 perspektif yang berbeda menunjukkan penerapan <i>split-screen</i> pada adegan.
01:01-01:03		<i>Split-Screen</i>	Terdapat <i>frame</i> yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu bagian A dan B. Pada bagian A, terdapat adegan yang menunjukkan Tim yang berjalan menghampiri perempuan pirang. Pada bagian B, Henry terus

			bernyanyi. Gambar yang dibagi menjadi 2 bagian dengan perspektif yang berbeda dapat dikategorikan sebagai gambar dengan penerapan <i>split-screen</i> .
01:08-01:11		<i>Split-Screen</i>	Pada gambar, terdapat pembagian menjadi 2 sisi, yaitu sisi A dan sisi B. Sisi A menunjukkan perspektif berbeda dimana karakter Tim dan Dani duduk bersamaan, sedangkan sisi B menunjukkan Henry yang terus bernyanyi. Pembagian gambar menjadi 2 sisi menunjukkan adanya penerapan teknik <i>split-screen</i> pada gambar.
01:14-01:19		<i>Split-Screen</i>	Terdapat pembagian gambar menjadi 2 bagian, yaitu bagian A dan B. Bagian A menunjukkan adegan dimana Tim dan Dani duduk bersamaan, sedangkan bagian B menunjukkan Henry yang terus bernyanyi. Sebuah gambar dengan pembagian menjadi 2 bagian (A dan B) dapat dikatakan sebagai gambar dengan penerapan <i>split-screen</i> .
01:16-01:19		<i>Split-Screen</i> (Layar Kanan)	Frame dibagi menjadi 2 bagian, yaitu bagian A dan bagian B. Pada bagian A, terdapat adegan yang menunjukkan karakter Tim yang berciuman dengan wanita berambut pirang, sedangkan bagian B menunjukkan Henry yang terus bernyanyi. Gambar yang menunjukkan 2 bagian dengan perspektif yang berbeda dapat dikategorikan sebagai <i>split-screen</i> .
01:23-01:27		<i>Motion Graphic</i>	Terdapat bentuk <i>chat</i> yang muncul di atas karakter Tim. Bentuk <i>chat</i> tersebut membantu penyampaian pesan sehingga dapat dikategorikan

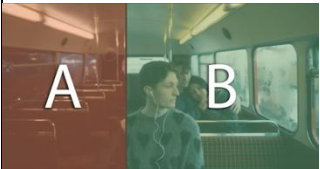
			sebagai <i>motion graphic</i> dengan desain modern. Selain itu, terdapat teks yang muncul dengan pergerakan. Teks yang muncul dengan pergerakan disebut sebagai <i>kinetic typography</i> .
01:27-01:31		<i>Split-Screen</i>	Terdapat <i>frame</i> yang dibagi menjadi dua sisi, yaitu sisi A dan B pada gambar. Di sisi A, terdapat karakter Tim yang duduk sambil melihat ke jendela bagian kanan bus. Di sisi B, karakter Dani duduk sambil melihat jendela yang ada di kiri bus. Di depannya, terlihat Henry yang terus bernyanyi. Frame dengan pembagian 2 sisi yang berbeda masuk dalam kategori <i>split-screen</i> .
01:35-01:39		-	Terdapat garis hitam yang muncul di pada <i>frame</i> . Namun, tidak terdapat perubahan adegan yang menunjukkan perspektif yang berbeda. Gambar dengan garis tanpa menunjukkan 2 perspektif yang berbeda tidak dapat dikatakan <i>split-screen</i> .
01:39-01:43		<i>Split-Screen</i>	Terdapat gambar dengan pembagian, yaitu bagian A dan B. Pada bagian A, terlihat karakter Tim yang berpelukan dengan Dani. Pada bagian B, terlihat Henry yang terus bernyanyi. Gambar dengan pembagian sisi yang menunjukkan 2 perspektif berbeda dapat dikatakan sebagai gambar dengan penerapan <i>split-screen</i> .
01:52-01:54		<i>Split-Screen</i>	Gambar dibagi menjadi 2 sisi, yaitu sisi A dan B. Pada sisi A, Terdapat dua karakter laki-laki (James) yang berbincang dengan seorang laki-laki. Di depannya, Henry terus bernyanyi.

			Sisi B menunjukkan penumpang lain yang menaiki bus. Gambar dengan pembagian sisi A dan B menunjukkan penerapan <i>split-screen</i> .
01:54-01:56		<i>Split-Screen</i>	Gambar dibagi menjadi 2 bagian, yaitu sisi A dan sisi B. Pada sisi A, terdapat karakter James yang melihat jendela sebelah kiri bus di tengah malam. Pada sisi B, terdapat Henry yang terus bernyanyi. Dengan adanya sisi A dan B, maka gambar dapat dikategorikan sebagai <i>split-screen</i> .
01:56-02:00		<i>Split-Screen</i> dan <i>Motion Graphic</i>	Terdapat potongan pada gambar yang dibagi menjadi sisi A dan sisi B. Pada sisi A, terlihat sisi bus yang kosong di malam hari. Pada sisi B, terlihat Henry yang terus bernyanyi. Di belakang Henry, terdapat karakter James yang berbincang dengan temannya. Pembagian <i>frame</i> menjadi 2 bagian dapat dikatakan sebagai <i>split-screen</i>. Terdapat bentukan modern berupa <i>chat</i> yang muncul di atas kepala James. Bentuk chat tersebut muncul sebagai pendukung munculnya teks. Bentuk tersebut termasuk <i>motion graphic</i> dengan bentukan modern. Pada gambar, terdapat teks yang dianimasikan berisi tulisan "<i>He's cute</i>", teks tersebut muncul per kata dengan pergerakan. Teks dengan pergerakan tersebut dapat dikategorikan sebagai <i>kinetic typography</i>.

02:00-02:04		<i>Split-Screen</i>	Terdapat adegan yang terdiri dari 2 sisi, yaitu sisi A dan B. Pada sisi A, terdapat arakter James yang berbicara pada temannya, sedangkan sisi B menunjukkan Henry yang terus bernyanyi. Gambar yang dibagi menjadi 2 sisi termasuk ke dalam kategori <i>split-screen</i> .
02:07-02:11		<i>Split-Screen</i>	Terdapat gambar yang terpotong menjadi 2 bagian, yaitu bagian A dan B. Pada bagian A, terdapat karakter James yang berciuman dengan temannya, sedangkan bagian B menunjukkan Henry yang terus bernyanyi. Gambar dengan 2 perspektif yang berbeda masuk dalam kategori gambar dengan penerapan <i>split-screen</i> .
02:08-02:11		<i>Split-Screen</i> (Layar Kanan)	Terdapat 2 sisi pada gambar, yaitu sisi A dan B. Pada sisi A, terdapat adegan yang menunjukkan karakter James yang berbicara pada temannya di malam hari. Pada sisi B, terdapat adegan yang menunjukkan Henry duduk di dekat James dan temannya di pagi hari. Dengan adanya 2 sisi pada sebuah gambar, maka dapat dikatakan terdapat penerapan <i>split-screen</i> pada gambar tersebut.
02:20-02:25		<i>Split-Screen</i> dan <i>Motion Graphic</i>	Terdapat gambar yang dibagi menjadi 2 sisi, yaitu sisi A dan sisi B. Pada sisi A, terdapat adegan yang menunjukkan karakter James yang duduk di belakang temannya. Pada sisi B, terlihat Henry yang duduk sambil bernyanyi. Gambar dengan pembagian 2 sisi masuk dalam kategori penerapan <i>split-screen</i> .

			Terdapat bentuk <i>chat</i> yang muncul untuk mendukung teks. Bentuk tersebut muncul di atas karakter James. Bentuk tersebut terbentuk dari bentuk-bentuk sederhana sehingga masuk dalam kategori penerapan <i>motion graphic</i> dengan desain modern. Pada gambar yang ditandai dengan bentuk berwarna biru, terdapat teks yang muncul per kata. Teks tersebut memberikan informasi tentang karakter, waktu dan deskripsi. Teks dengan animasi tersebut masuk ke dalam kategori <i>kinetic typography</i>.
02:26-02:34		-	Terdapat potongan gambar yang dibagi menjadi 2 sisi, yaitu sisi A dan B. Namun, potongan gambar tersebut tidak menunjukkan adanya perbedaan perspektif atau adegan, sehingga tidak menunjukkan penerapan <i>split-screen</i>. Keseluruhan gambar tersebut menunjukkan karakter James dan temannya.
02:37-02:40		Split-Screen dan Motion Graphic	Terdapat gambar yang dibagi menjadi 2 sisi, yaitu sisi A dan sisi B. Sisi A menunjukkan karakter Li bersama suaminya, sedangkan sisi B menunjukkan Henry yang terus bernyanyi. Kedua sisi tersebut menunjukkan peenerapan <i>split-screen</i> pada gambar. Pada sisi A, terdapat kotak berbentuk <i>chat</i> yang mendukung munculnya teks. Bentuk <i>chat</i> tersebut terbentuk dari bentuk sederhana sehingga masuk dalam kategori <i>motion graphic</i> dengan

			desain modern. Selain itu, terdapat teks yang muncul. Teks tersebut menunjukkan nama karakter, waktu dan keterangan di atas karakter Li. Teks tersebut muncul satu per satu, sehingga dapat dikatakan sebagai <i>kinetic typography</i>.
02:40-02:43		<i>Split-Screen dan Motion Graphic</i>	Terdapat potongan gambar yang menunjukkan sisi A dan B. Pada sisi A, terdapat adegan yang menunjukkan dua anak muda yang saling berbicara, sedangkan sisi B menunjukkan adegan dimana Louis menelfon seseorang. Gambar dengan 2 perspektif yang berbeda menunjukkan penerapan <i>split-screen</i>. Terdapat <i>motion graphic</i> dengan bentuk sederhana berupa <i>chat</i>. Bentuk chat tersebut muncul di atas kepala Louis. Bentuk sederhana tersebut termasuk dalam <i>motion graphic</i> dengan desain modern. Terdapat teks yang muncul satu per satu. Teks tersebut menunjukkan keterangan nama, waktu dan deskripsi di atas kepala karakter Louis. Teks dengan pergerakan yang muncul satu per satu dapat dikategorikan ke dalam <i>kinetic typography</i>.
02:43-02:47		<i>Split-Screen</i>	Terdapat potongan gambar yang dibagi menjadi 2 sisi, yaitu sisi A dan B. Pada sisi A, terdapat nenek yang duduk sambil melihat ke arah luar jendela bus. Pada sisi B, Henry terus bernyanyi. Gambar dengan 2

			sisi yang menunjukkan perspektif yang berbeda menunjukkan penerapan <i>split-screen</i> .
02:47-02:52		<i>Split-Screen</i>	Terdapat potongan gambar yang ditunjukkan pada sisi A dan B. Pada sisi A, terlihat karakter James yang bersesraan bersama temannya. Sisi B menunjukkan Henry yang terus bernyanyi. Gambar yang terdiri dari 2 sisi dengan 2 perspektif yang berbeda dapat dikategorikan ke dalam gambar dengan penerapan <i>split-screen</i> .
02:52-02:55		<i>Split-Screen</i>	Terdapat gambar yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu bagian A dan bagian B. Pada bagian A, terdapat adegan yang menunjukkan bus yang kosong di malam hari. Pada bagian B, terdapat adegan yang menunjukkan Henry yang melihat kaca jendela. Di belakang Henry, terdapat sepasang kekasih yang duduk bersama. Gambar dengan 2 perspektif yang berbeda menunjukkan penerapan <i>split-screen</i> .

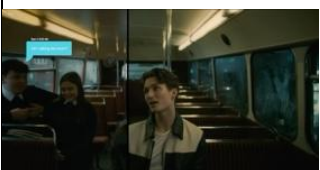
Fungsi *Split-Screen* dan *Motion Graphic* Dalam Video Musik *Drunk Text*

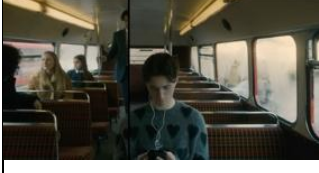
Berdasarkan analisis penerapan *split-screen* dan *motion graphic* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat dominasi penerapan *split-screen* pada video musik yang menunjukkan perubahan waktu

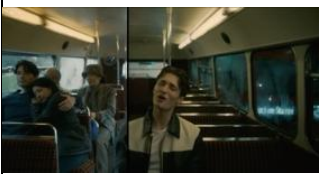
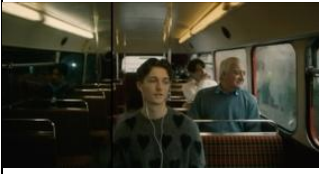
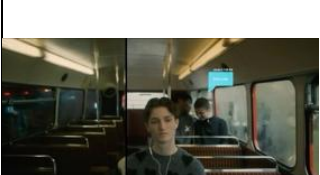
dengan adegan-adegan yang berbeda. Selanjutnya, penerapan *motion graphic* dilakukan untuk menunjukkan keterangan berupa nama, waktu dan deskripsi yang diletakkan di atas karakter. Dalam pemanfaatan yang dikaitkan dengan konteks pada video musik, pemanfaatan *split-screen* dan *motion graphic* dijabarkan secara rinci pada tabel berikut.

Tabel 2. Fungsi *Split-Screen* dan *Motion Graphic* Dalam Mendukung Penyampaian Pesan Video Musik *Drunk Text*

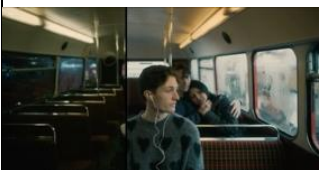
(Sumber: Youtube Channel Henry Moodie)

<i>Timecode</i>	Tangkapan Layar	Jenis Penerapan Teknik	Fungsi/Pesan
00:16-00:19		<i>Split-Screen</i>	Perubahan Waktu
00:19-00:22		<i>Split-Screen</i> dan <i>Motion Graphic</i>	<i>Split-Screen</i> - Kebersamaan Desain Modern - Keterangan <i>Kinetic Typography</i> - Kesepian
00:22-00:27		<i>Split-Screen</i>	Kebersamaan
00:37-00:40		<i>Split-Screen</i> dan <i>Motion Graphic</i>	<i>Split-Screen</i> - Kebersamaan Desain Modern - Keterangan <i>Kinetic Typography</i> - Ketidakpercayaan Diri

00:42-00:43		<i>Split-Screen</i>	Transisi
00:45-00:47		<i>Split-Screen</i>	Kebersamaan
00:47-00:51		<i>Split-Screen</i>	Kebersamaan
00:51-00:53		<i>Split-Screen</i>	Kebersamaan
00:53-00:56		<i>Split-Screen dan Motion Graphic</i>	<i>Split-Screen - Kebersamaan</i> Desain Modern - Keterangan <i>Kinetic Typography - Ketidakpercayaan Diri</i>
00:59-01:01		<i>Split-Screen</i>	Kebersamaan
01:01-01:03		<i>Split-Screen</i>	Perselingkuhan
01:08-01:11		<i>Split-Screen</i>	Perngkhianatan

01:14-01:19		<i>Split-Screen</i>	Perselingkuhan
01:16-01:19		<i>Split-Screen</i>	Pengkhianatan
01:23-01:27		<i>Motion Graphic</i>	Kegelisahan
01:27-01:31		<i>Split-Screen</i>	Perpisahan
01:35-01:39		-	Perselingkuhan
01:39-01:43		<i>Split-Screen</i>	Pengkhianatan
01:52-01:54		<i>Split-Screen</i>	Kebersamaan
01:54-01:56		<i>Split-Screen</i>	Kesendirian
01:56-02:00		<i>Split-Screen dan Motion Graphic</i>	<i>Split-Screen - Kebersamaan</i> Desain Modern - Keterangan

			<i>Kinetic Typography</i> - Rasa Suka
02:00-02:04		<i>Split-Screen</i>	Kebersamaan
02:07-02:11		<i>Split-Screen</i>	Kebersamaan
02:08-02:11		<i>Split-Screen</i>	Kedekatan
02:20-02:25		<i>Split-Screen</i> dan <i>Motion Graphic</i>	<i>Split-Screen</i> - Perpisahan Desain Modern - Keterangan <i>Kinetic Typography</i> - Rasa Bersalah
02:26-02:34		-	Pemulihan Hubungan
02:37-02:40		<i>Split-Screen</i> dan <i>Motion Graphic</i>	<i>Split-Screen</i> - Kebersamaan Desain Modern - Keterangan <i>Kinetic Typography</i> - Kekhawatiran
02:40-02:43		<i>Split-Screen</i> dan <i>Motion Graphic</i>	<i>Split-Screen</i> - Kesendirian Desain Modern -

			Keterangan <i>Kinetic Typography</i> - Kekecewaan
02:43-02:47		<i>Split-Screen</i>	Kesendirian dan Kesedihan
02:47-02:52		<i>Split-Screen</i>	Kebersamaan
02:52-02:55		<i>Split-Screen</i>	Kebersamaan dan Pengkhianatan

Fungsi *Split-Screen* dan *Motion Graphic* Dalam Mendukung Penyampaian Pesan Pada Video Musik *Drunk Text*

Pada *timecode* 00:16-00:19, *split-screen* menunjukkan perubahan waktu ketika Henry duduk di bus.

Timecode 00:19-00:22 menunjukkan penerapan *split-screen*, *motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography* yang mendukung penceritaan. *Split-screen* menunjukkan kebersamaan. Kebersamaan tersebut ditunjukkan dengan aksi Sam yang berbincang dengan temannya. Dengan adanya *split-screen*, penonton memahami bahwa Sam memiliki hubungan dengan temannya. *Motion graphic* dengan desain modern berupa bentukan *chat* digunakan untuk menunjukkan keterangan pada penonton. Desain dengan bentuk *chat* tersebut disertai dengan *kinetic typography* yang memberikan informasi kepada penonton terhadap kekecewaan yang Sam alami. Kekecewaan tersebut ditunjukkan dengan teks *Why does no one ever notice me...*, sehingga dapat dipahami

bahwa Sam merasa tidak diperhatikan oleh temannya. Teks tersebut menyampaikan pesan secara tidak langsung dengan menunjukkan aksi (Sam berbincang dengan temannya) yang berlawanan dengan perasaannya (kesepian Sam).

Dengan adanya penerapan *split-screen*, *motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography* pada *timecode* 00:19-00:22, maka penonton memahami bahwa terdapat kesepian yang dialami seseorang yang dipendam karena merasa tidak diperhatikan oleh teman dari orang tersebut.

Timecode 00:22-00:27 menunjukkan penerapan *split-screen* yang menunjukkan kebersamaan. Kebersamaan tersebut ditunjukkan dengan karakter Sam yang berbincang kepada perempuan. Jika dihubungkan dengan perasaan Sam yang ditunjukkan pada *shot* pada *timecode* 00:19-00:22, Sam membutuhkan perhatian untuk mengatasi rasa kesepiannya. Dengan demikian, *split-screen* menyampaikan pesan tentang bagaimana seorang anak muda mengatasi

kesepian melalui pencarian dan pengenalan terhadap orang yang disukainya.

Pada *timecode* 00:37-00:40, terdapat penerapan *split-screen*, *motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography* yang menunjukkan kebersamaan dan ketidakpercayaan diri. *Split-screen* menunjukkan kebersamaan karakter Sam kepada perempuan yang ia sukai. *Motion graphic* dengan desain modern berfungsi sebagai pendukung penyampaian pesan *kinetic typography* yang menyampaikan perasaan karakter Sam. Pada adegan, terdapat tulisan *Am I talking too much?* yang menunjukkan ketidakpercayaan diri Sam terhadap apa yang dilakukan kepada orang yang disukainya. Dengan demikian, penerapan *split-screen* dan *motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography* menyampaikan pesan tentang bagaimana seorang anak muda merasakan ketidakpercayaan diri ketika mendekati orang yang disukai.

Pada *timecode* 00:42-00:43, terdapat penerapan *split-screen*. Namun, *split-screen* tersebut hanya diterapkan dalam durasi 1 detik dan menunjukkan adanya transisi waktu pada adegan. Dalam transisi tersebut, terlihat Sam bersama teman-temannya duduk di bus.

Pada *timecode* 00:45-00:47, terdapat *split-screen* yang menunjukkan kebersamaan Sam bersama teman-temannya, termasuk orang yang ia sukai. *Split-screen* menunjukkan kedekatan anak muda membangun hubungannya.

Pada *timecode* 00:51-00:53, terdapat penerapan *split-screen* yang menunjukkan kebersamaan. Kebersamaan tersebut ditunjukkan dengan karakter Tim yang duduk dan berbincang dengan Dani. Dengan adanya *split-screen*, pesan tentang bagaimana seorang pekerja dapat mulai membangun hubungannya.

Pada *timecode* 00:53-00:56, terdapat penerapan *split-screen* yang menunjukkan

kebersamaan karakter. Namun, *motion graphic* desain modern dan *kinetic typography* menunjukkan perasaan karakter yang berlawanan dengan adegan yang ditunjukkan. Kebersamaan karakter ditunjukkan dengan Tim dan berbincang dengan Dani. *Motion graphic* dengan desain modern digunakan untuk mendukung penyampaian pesan *kinetic typography*, yaitu perasaan karakter Dani terhadap Tim. Terdapat tulisan *What have I done wrong now?* yang menunjukkan ketidakpercayaan Dani terhadap diskusi yang dilakukan kepada Tim. Dengan demikian *split-screen* dan *motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography* menunjukkan perasaan seorang perempuan dewasa yang merasa tidak percaya diri terhadap tindakannya pada orang yang disukainya.

Pada *timecode* 00:59-01:01, terdapat penerapan *split-screen* yang menunjukkan kebersamaan karakter Li bersama suaminya. Dengan demikian, *split-screen* menyampaikan pesan tentang seorang perempuan tua yang menikmati masa bersama suaminya.

Pada *timecode* 01:01-01:03, terdapat penerapan *split-screen* yang menunjukkan Tim yang mendekati wanita berambut pirang. Jika dilihat dari adegan pada *timecode* 00:53-00:56, Tim memiliki hubungan dengan Dani. Dengan demikian, *split-screen* menunjukkan cerita perselingkuhan yang dilakukan oleh seorang pekerja.

Pada *timecode* 01:08-01:11, terdapat penerapan *split-screen* yang menunjukkan Tim dan duduk bersama dengan Dani. Tim terlihat bosan. *Split-screen* tersebut menunjukkan seorang pekerja yang mengkhianati orang yang menyukainya.

Timecode 01:14-01:19 menunjukkan penerapan *split-screen* yang menunjukkan pengkhianatan. Pengkhianatan tersebut divisualkan dengan karakter Tim yang berpelukan dengan Dani. Di sisi lain, dari *timecode* 01:01-01:03, Tim mendekati perempuan

berambut pirang. Dengan demikian, *split-screen* membantu penyampaian pesan pengkhianatan seorang pekerja terhadap orang yang menyukainya.

Timecode 01:23-01:37 menunjukkan *motion graphic* berupa desain modern dan *kinetic typography* yang menunjukkan kegelisahan. Kegelisahan tersebut digambarkan dengan desain modern yang menunjukkan keterangan, sedangkan *kinetic typography* menunjukkan teks yang berisi perasaan gelisah Tim. Teks *I wonder if she knows...* muncul, sehingga menunjukkan informasi kegelisahan bahwa wanita berambut pirang yang ia dekati mengetahui hubungannya dengan Dani. Dengan demikian, *motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography* menunjukkan perasaan kegelisahan seorang pekerja terhadap perselingkuhan yang dilakukannya.

Timecode 01:27-01:31 menunjukkan perpisahan melalui penerapan *split-screen*. Perpisahan tersebut ditunjukkan dengan karakter Tim dan Dani yang melihat ke luar jendela di waktu yang berbeda di bus. Dengan demikian, *split-screen* menunjukkan perpisahan seorang pekerja dengan orang yang pernah menyukainya.

Pada *timecode* 01:35-01:39, terdapat penerapan *split-screen* yang menunjukkan pengkhianatan. Pengkhianatan tersebut ditunjukkan dengan kedekatan Tim dengan wanita pirang. Dengan *split-screen*, maka pesan tentang pengkhianatan seorang pekerja terhadap orang yang pernah menyukainya ditunjukkan.

Timecode 01:52-01:54 menunjukkan kebersamaan. Kebersamaan ditunjukkan melalui kedekatan karakter James dengan teman laki-lakinya. Dengan demikian, *split-screen* menunjukkan seorang laki-laki muda yang menyukai teman laki-lakinya.

Timecode 01:54-01:56 menunjukkan penerapan *split-screen* yang memberikan pesan tentang kesendirian.

Kesendirian tersebut divisualkan dengan tindakan karakter James yang melihat ke luar jendela bus sendirian. Dengan demikian, *split-screen* menunjukkan kesendirian anak muda laki-laki.

Timecode 01:56-02:00 menunjukkan *split-screen* dan *motion graphic* berupa desain modern dan *kinetic typography* yang menunjukkan kebersamaan dan rasa suka. *Split-screen* menunjukkan karakter James yang dekat dengan teman laki-lakinya. *Motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography* mendukung penyampaian tentang perasaan suka James terhadap teman laki-lakinya. Terdapat teks bertulisan *He's cute* yang menunjukkan perasaan suka karakter James. Dengan demikian, *split-screen*, *motion graphic* dengan desain sederhana dan *kinetic typography* menunjukkan perasaan suka seorang laki-laki muda terhadap teman laki-lakinya.

Timecode 02:00-02:04, 02:07-02:11 dan 02:08-02:11 menunjukkan kedekatan dan kebersamaan melalui penerapan *split-screen*. Kebersamaan tersebut divisualisasikan dengan kedekatan karakter James dengan teman laki-laki yang disukainya. Dengan demikian, *split-screen* menunjukkan kedekatan seorang laki-laki muda dengan teman laki-lakinya.

Timecode 02:20-02:25 menunjukkan penerapan *split-screen*, desain modern dan *kinetic typography* yang menekankan perpisahan dan rasa bersalah. Perpisahan tersebut ditunjukkan dengan penerapan *split-screen* pada adegan ketika teman laki-laki James menjauhi James. *Motion graphic* dengan bentuk modern mendukung penyampaian pesan melalui *kinetic typography* yang menunjukkan rasa bersalah James. Terdapat teks *Did he ignore me?* yang menunjukkan rasa bersalah James terhadap perlakuan yang dilakukan teman laki-lakinya. Dengan demikian, *split-screen*, *motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography*

menunjukkan perpisahan dan rasa bersalah karakter laki-laki terhadap teman laki-laki yang disukai.

Timecode 02:37-02:40 menunjukkan kebersamaan dan kekhawatiran melalui penerapan *split-screen*, *motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography*. Terdapat *split-screen* yang menunjukkan kebersamaan Li bersama suaminya. *Motion graphic* dengan bentuk modern berupa chat mendukung penyampaian pesan terhadap kekhawatiran karakter melalui *kinetic typography*. Terdapat teks *He doesn't look good...* yang menunjukkan kekhawatiran Li terhadap suaminya. Penerapan *split-screen*, *motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography* menunjukkan kebersamaan dan kekhawatiran perempuan tua terhadap suaminya.

Timecode 02:40-02:43 menunjukkan penerapan *split-screen*, *motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography* yang menekankan pesan tentang kesendirian dan kekecewaan. Pesan kesendirian ditunjukkan melalui penerapan *split-screen* yang menunjukkan adegan ketika Louis yang menelepon seseorang. *Motion graphic* berupa bentuk *chat* digunakan sebagai pendukung penyampaian pesan melalui *kinetic typography* yang menampilkan kekecewaan Louis. Terdapat teks yang menunjukkan *Can't believe they've ditched me* yang menunjukkan kekecewaan Louis. Dengan demikian, *split-screen*, *motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography* menunjukkan kesendirian dan kekecewaan seorang anak muda terhadap perlakuan teman-temannya.

Penerapan *split-screen* pada *timecode* 02:43-02:47 menunjukkan kesendirian karakter Li. Jika dilihat pada *timecode* 02:37-02:40, karakter Li khawatir terhadap suaminya yang tidak sehat. Dengan demikian, *shot* pada

timecode 02:43-02:47 menunjukkan kesendirian dan kesedihan Li terhadap kesehatan suaminya. Dengan demikian, *split-screen* menunjukkan kekecewaan dan kesedihan seorang ibu tua terhadap kondisi kesehatan suaminya.

Timecode 02:47-02:52 menunjukkan penerapan *split-screen* yang menunjukkan kebersamaan karakter James bersama temannya. Terlihat teman laki-laki James yang tidur di pundaknya. Dengan demikian, *split-screen* menunjukkan kedekatan seorang laki-laki terhadap teman laki-lakinya.

Timecode 02:52-02:55 menunjukkan kebersamaan dan pengkhianatan yang dilakukan karakter Tim. Kebersamaan ditunjukkan dengan karakter Tim yang memeluk Dani. Di sisi lain, jika dilihat pada *timecode* 01:39-01:43, Tim masih memiliki hubungan dengan wanita berambut pirang. Dengan demikian, *split-screen* memberikan pesan tentang seorang pekerja yang melakukan perselingkuhan terhadap orang yang menyukainya.

Penerapan *split-screen* menunjukkan perubahan waktu pada awal adegan dari video musik *Drunk Text*. Selain itu, *split-screen* juga menunjukkan kebersamaan karakter-karakter yang memiliki umur yang berbeda. Namun, cerita dari karakter-karakter tersebut memiliki kesamaan, yaitu kebersamaan untuk membangun hubungan. *Split-screen* menunjukkan kedekatan anak muda (Sam), profesional (Tim, Dani dan James), dan orang tua (Li). Selain itu, *split-screen* juga menunjukkan pesan tentang situasi buruk yang dialami seseorang, seperti perselingkuhan, pengkhianatan, perpisahan dan kesendirian dalam sebuah hubungan.

Motion graphic dengan bentuk modern berfungsi sepenuhnya untuk mendukung penyampaian pesan *kinetic typography* dengan bentuk *chat*. *Kinetic typography* menyampaikan pesan tentang perasaan tentang kesepian,

ketidakpercayaan diri, rasa suka, rasa bersalah, kekhawatiran dan kekecewaan seseorang terhadap situasi yang dihadapi.

KESIMPULAN

Split-screen, *motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography* menyampaikan pesan tentang kebersamaan, kedekatan dan rasa suka seseorang terhadap orang yang disukai dalam video musik *Drunk Text*. Namun, terdapat situasi atau keadaan buruk yang ditunjukkan melalui penerapan *split-screen*, *motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography*, seperti kesepian, ketidakpercayaan diri, rasa bersalah, kekhawatiran dan kekecewaan seseorang. Dengan demikian, *split-screen* dan *kinetic typography* dapat dimanfaatkan sebagai penyampaian pesan pada adegan fiksi dengan memanfaatkan visualisasi adegan dan teks yang menunjukkan situasi yang dialami karakter serta perasaannya. *Motion graphic* dengan desain modern dimanfaatkan sebagai pendukung penyampaian pesan melalui *kinetic typography* dengan divisualisasi bentuk organik pada adegan fiksi.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam pembahasan di salah satu jenis produksi audio visual, yaitu video musik. Pembahasan fungsi penerapan *split-screen* maupun *motion graphic* dengan desain modern dan *kinetic typography* dapat dikembangkan ke dalam jenis produksi audio visual lainnya, seperti animasi, film naratif, dokumenter, dan komersial. Pembahasan penerapan teknik dalam penelitian ini dibatasi pada teknik *split-screen* dan *motion graphic* berupa desain modern dan *kinetic typography*. Pembahasan tentang penyampaian pesan melalui teknik *editing* dan pemanfaatan jenis *motion graphic* lain dapat

dikembangkan menjadi topik-topik penelitian berikutnya.

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pemahaman secara teoritis terhadap pentingnya penerapan *split-screen* maupun *motion graphic* dengan desain modern maupun *kinetic typography* dalam penyampaian pesannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Universitas Bunda Mulia yang telah membantu selama proses penelitian yang dilaksanakan.

KEPUSTAKAAN

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.).
- Aditia, P., & Yudhistira, N. (2023). *ANALISIS UNSUR SINEMATOGRAFI DALAM MEMBANGUN REALITAS CERITA PADA FILM MENCURI RADEN SALEH*. 5(2).
www.ejurnal.stikpmedan.ac.id
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion graphic animation video as alternative learning media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1), 23–30.
- Andi Saputra, L., & Ariffudin Islam, M. (2021). PERANCANGAN VIDEO MUSIK “SORRY” SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAND BANNEDABSINTHXX. *Jurnal Barik*, 2(3), 111–122.
- Astuti, I. A., & Athaya, S. N. (2023). Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(4), 319–329.
- Bagiananda Mulia, P., & Dharsono. (2019). EDITING CROSS-CUTTING IN THE FILM HAJI

- BACKPACKER. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 11(1), 104–122.
- Cahaya, B. A., & Sanjaya, W. (2024). Analisis Perubahan Watak Karakter Berdasarkan Struktur Cerita Lima Babak Dalam Film Yuni. *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 2(2), 32–46.
- Chandler, G. (2009). In *Film Editing: Great Cuts Every Filmmaker and Movie Lover Must Know* (pp. 2–8, 15–20).
- Desrianti, D. I., Robby, A. N., & Simamora, R. E. M. (2022). Media Informasi Dan Promosi Berbasis Animasi Motion Graphic Pada PT. ElektriKa Persada Solusindo. *MAVIB Journal*, 3(1).
- Eko Prasetyo, M., Zevri, & Everlin, S. (2022). PERANCANGAN VIDEO KLIP PROFIL KOMUNITAS K-POP DANCE INVASION DC JAKARTA DENGAN TEKNIK CAMERA MOVEMENT. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 18(2), 151–162.
- Indriani, & Wahyuni, S. (2021). PENERAPAN EDITING KONTRUKSI DRAMATIS PADA PENCIPTAAN FILM GEMINTANG. *Jurnal FSD*, 2(1), 245–253.
- Irene Sartika Dewi Max, J., & Utomo, A. (2021). Discourse Analysis on Taylor Swift's You Need to Calm Down Music Video with Semiotic Approach. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (SEMANTIKS) 2021*.
- Kedaton, K. R. S. (2024, April 25). *Makna Lagu Drunk Text dari Henry Moodie, Lengkap dengan Chord dan Artinya*. Detikpop.
- Khairana, K., W Lubis, M., Sazali, H., & Andinata Dalimunthe, M. (2023). Representasi Feminisme Pada Film Penyalin Cahaya Photochopier (Studi Kasus Keadilan Pada Pelaku Pelecehan Seksual). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 167–173.
- Landiana Nugroho, N., & Suprihatin. (2022). Mitos Eksploitasi Tubuh Pada Seni Instalasi Dalam Film Penyalin Cahaya. *DIGICOM: Jurnal Komunikasi Dan Media*, 2(4).
- Murdiyanto, E. (2020). *PENELITIAN KUALITATIF* (1st ed.).
- Nadya, N. (2024). Peranan Konsep Latar Dan Efek Visual dengan Pendekatan Metode Proses Produksi Animasi pada Film " Dahulu Kala". *Titik Imaji*, 7(1).
- Nugraha, C., Astuti, I. F., & Kridalaksana, A. H. (2014). Movie Organizer Menggunakan Teknik Web Scrapping. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 1(3), 56–61.
- Nurhidayah, S., Hariadi, B., & Andrianto, N. (2024). PEMBUATAN FILM DOKUMENTER TENTANG BUDAYA BELADIRI PENCAK SILAT MENGGUNAKAN TEKNIK SPLIT SCREEN. *Jurnal Layarupa: Pengkajian Dan Penciptaan (Film, Televisi Dan Animasi)*, 2(1).
- Nusantriani Banurea, R. (2015). Representasi Konsep Kecantikan dalam Video Music SNSD Gee. *Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, 9(2), 139–157.
- Pakpahan, A., & Mansoor, A. Z. (2021). ANALISIS PRINSIP MOTION GRAPHIC PADA VIDEO "THE GENIUS OF MARIE CURIE." *Jurnal Komunikasi Visual Wimba*, 12(2).
- Prameswari, A. (2024, April). *Profil dan Biodata Henry Moodie, Lengkap Faktany*. Popmama.Com.
- Ramadhani, M. N., Tegar, W., Putra, G., Zaenal, M., & Ansory, A. (2024). *PENYUNTING GAMBAR PADA FILM PENDEK KOMEDI A PICTURE EDITOR ON A COMEDIC SHORT FILM ABOUT*

- THE LACK OF SEX EDUCATION BY PARENTS TOWARDS CHILDREN IN THE CITY OF BANDUNG.*
- Rezeki, F., Harahap, N., & Zuhriah. (2023). ANALISIS TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM VIDEOKLIP “TILL WE MEET AGAIN.” *JISOS: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(2), 1495–1502.
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motions graphic sebagai media pembelajaran. *Jurnal Utile*, 5(2), 115–122.
- Sanjaya, W. (2024a). ACTION CUT DALAM MEMBANGUN DRAMATISASI DI FILM “PREY.” *Titik Imaji*, 6(2).
- Sanjaya, W. (2024b). Analisis Match Cut dalam Membangun Penceritaan dalam Film Everything Everywhere All at Once. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 20(1), 1–22.
- Sanjaya, W. (2024c). Komposisi Visual Dalam Membangun Dramatisasi Kekuasaan Pada Lirik Lagu Video Musik “Kamu Anggap Apa.” *Jurnal Bahasa Rupa*, 7(3).
- Sanjaya, W. (2024d). *Motion Graphic Dalam Mendukung Penyampaian Pesan Game Show Edukasi “Clash Of Champions.”*
- Sanjaya, W. (2024e). Scene Continuity in Building The Message of The Song in “Jiwa Yang Bersedih” Music Video. *VCD*, 9(2), 197–226.
- Sanjaya, W., & Marian, H. (2023). Relasi Kepercayaan Diri pada Karakter Utama dengan Komposisi Visual di Film “TAR.” *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(02).
- Serisamran, T. (2019). THE ANALYSIS OF FILM EDITING TECHNIQUES IN THAI BEST EDITING FEATURE FILM “BAD GENIUS.” In *International Journal of Management and Applied Science* (Issue 5). <http://iraj.in>
- Shaw, A. (2019). *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*.
- Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). FILM ANIMASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BERLEBIHAN SD N 57 OKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 5(1), 53–62.
- Sutrisman, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya. *JUPITER: Jurnal Penelitian Ilmu Dan Teknologi Komputer*, 14(2–c), 589–602.
- Tvonenews.com, & Ravita, R. (2024, December 6). *Juicy Luicy, Bernadya hingga Henry Moodie Dapat Penghargaan di Ajang Spotify Wrapped 2024 Live in Indonesia.* Tvonenews.Com.