Jurnal Desain
Published by Universitas Indraprasta PGRI
e-ISSN: 2339-0115 | p-ISSN: 2339-0107
Vol. 14, No. 1 (2026), Article Number: e140101
https://doi.org/10.30998/jd.v14i1.2510
Copyright: © 2026 The Author(s)

Kontinuitas dan diskontinuitas shot dalam konstruksi naratif video musik "Pesan Terakhir"

Shot continuity and discontinuity in the narrative structure of the music video "Pesan Terakhir"

William Sanjaya[1], Jimmy[2], Indira Febriany[2], Marcella[1]
Desain Interaktif[1], Desain Komunikasi Visual[2]
Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia
Jl. Lodan Raya No.2, RT.12/RW.2, Ancol, Kec. Pademangan, Jakarta Utara, DKI Jakarta 14430, Indonesia
**Corresponding author: williamsanjaya1993@gmail.com*

Received:	Revised:	Accepted:	Published Online:
09 March 2026	21 March 2026	14 April 2026	15 October 2026

Abstrak. Video musik "Pesan Terakhir" merupakan video musik yang menceritakan Lyodra, seorang perempuan yang menyukai teman laki–lakinya, Verrell. Namun, cintanya bertepuk sebelah tangan ketika Verrell menyukai orang lain. Terdapat penerapan kontinuitas dan diskontinuitas *shot* pada setiap rangkaian gambar di video musik "Pesan Terakhir" sehingga pesan dari sebuah lagu dapat tersampaikan pada penontonnya. Penelitian ini bertujuan untuk membahas penerapan kontinuitas dalam membangun pesan pada setiap adegan sehingga pesan dapat tersampaikan pada penonton. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan analisis visual terhadap *shot* dan adegan pada video musik "Pesan Terakhir" berdasarkan kategori kontinuitas konten, pergerakan, posisi dan waktu. Teori yang digunakan merupakan teori kontinuitas konten, pergerakan, posisi dan waktu yang dikemukakan oleh Blain Brown. Pembahasan dilakukan dengan menjabarkan potongan-potongan *shot* yang membentuk peristiwa, kemudian dilanjutkan pada penjabaran kontinuitas dan diskontinuitas pada setiap adegan dalam video musik "Pesan Terakhir". Dari penelitian yang dilakukan, disimpulkan bahwa terdapat potongan-potongan gambar yang tidak menunjukkan peristiwa, tetapi dimanfaatkan sebagai transisi sehingga peristiwa lain dapat ditayangkan dengan durasi yang singkat dalam medium video musik. Selanjutnya, ditemukan kontinuitas konten, pergerakan, posisi, dan waktu pada beberapa adegan. Kontinuitas tersebut ditunjukkan dengan kesinambungan pergerakan, posisi benda, subjek serta waktu pada setiap adegannya. Penggunaan diskontinuitas gerak dan waktu tidak hanya menghasilkan gangguan visual, tetapi juga dimanfaatkan sebagai strategi kompresi naratif untuk mempercepat alur cerita dan menegaskan emosi karakter. Dengan adanya kontinuitas, sebuah peristiwa terbentuk secara linear melalui rangkaian *shot*. Diskontinuitas dimanfaatkan dengan menunjukkan ketidaksinambungan yang menimbulkan transisi dalam mengonstruksi narasi, sedangkan diskontinuitas pergerakan membangun percepatan aksi yang menekankan afeksi karakter.
Kata kunci: Editing, Kontinuitas, Diskontinuitas, Visual, Naratif

Abstract. *The music video for "Pesan Terakhir" is a music video that tells the story of Lyodra, a woman who likes her male friend, Verrell. However, her love is unrequited when Verrell likes someone else. There is an application of continuity and discontinuity of shots in each series of images in the music video for "Pesan Terakhir" so that the message of a song can be conveyed to the audience. This study aims to discuss the application of continuity in building messages in each scene so that the message can be conveyed to the audience. The method used is qualitative by using visual analysis of shots and scenes in the music video for "Pesan Terakhir" based on the categories of continuity of content, movement, position and time. The theory used is the theory of continuity of content, movement, position and time proposed by Blain Brown. The discussion is carried out by describing the pieces of shots that form an event, then continued with the explanation of continuity and discontinuity in each scene in the music video for "Pesan Terakhir". The findings show that some shots do not depict events directly but function as transitions, allowing other events to be presented within the limited duration of the music video. Furthermore, continuity of content, movement, position, and time was identified in several scenes. This continuity is demonstrated by the continuity of movement, position of objects, subjects, and time in each scene. The use of discontinuity of movement and time not only creates visual disruption, but is also utilized as a narrative compression strategy to accelerate the storyline and emphasize character emotions. Continuity enables an event to unfold linearly through a series of shots. Discontinuity, meanwhile, creates transitions in narrative construction, while movement discontinuity accelerates action and emphasizes character emotions.*
Keywords: *Editing, Continuity, Discontinuity, Visual, Narrative*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

Pendahuluan

Sinematografi berasal dari kata latin kinema yang berarti “gambar” (Sanjaya, 2025a). Sinematografi itu sendiri diartikan sebagai ilmu, teknik dan seni pengambilan gambar dengan menggunakan alat perekaman (Sanjaya, 2024b). Sinematografi membahas tentang perangkaian gambar pada setiap bidikan dengan memperhatikan aspek-aspek pendukung sinematografi (Anjaya & Deli, 2020). Dengan adanya rangkaian gambar tersebut, sebuah ide atau gagasan dapat disampaikan pada penonton (Tamsil, 2022). Film itu sendiri merupakan produk dari penerapan sinematografi (Supriyadi, 2019). Penerapan sinematografi tersebut memengaruhi bagaimana penonton memahami cerita sehingga pesan dapat tersampaikan (Sultanika, 2021). Pada dasarnya, sinematografi dapat dipahami oleh tim produksi. Namun, sinematografer memegang peranan penting dalam meramu visual dengan memperhatikan berbagai elemen visual sehingga tampilan visual lebih menarik (Lubis & Wahyuni, 2020). Sinematografer memperhatikan setiap rangkaian gambar yang direkam melalui satuan visual yang disebut *shot*. *Shot* merupakan satuan terkecil dalam visual yang direkam pada satu waktu untuk menunjukkan sebuah peristiwa atau adegan (Murti & Angraini, 2020). Selain melakukan penangkapan gambar, seorang sinematografer dapat memperhatikan berbagai aspek-aspek sinematografi yang meliputi arah kamera (*angle*), jenis *shot*, komposisi, *continuity* serta *cutting* (Aditia & Yudhistira, 2023). Salah satu aspek pendukung sinematografi yang penting adalah *continuity*.

Continuity membahas bagaimana setiap *cut* pada adegan memiliki kesinambungan (Surasa et al., 2022). *Continuity* juga berhubungan dengan penggabungan *shot* demi *shot* yang menjadi sebuah peristiwa secara beruntut (Febriansyah & Susilawati, 2022). Tanpa adanya pemahaman pada *continuity*, sebuah adegan dapat membingungkan penontonnya (Syahnarki & Wibisono, 2023). Kesalahan *continuity* tersebut sering kali ditampilkan dengan aksi dari aktor yang tidak berkesinambungan pada satu *shot* ke *shot* yang lain. Kesalahan tersebut disebut juga *jumping* (Permadi, 2010). Sebaliknya, *continuity* mampu memaksimalkan penyampaian pesan cerita melalui rangkaian visual (Kutanto & Ibrahim, 2023). Dengan demikian, *continuity* berhubungan dengan teknik *cutting* yang diterapkan dari satu *shot* ke *shot* lain (Deva et al., 2023). *Cutting* itu sendiri merupakan proses yang dilakukan pada saat *editing*, saat gambar disunting, dipilih, diatur dan disusun menjadi cerita yang berkesinambungan agar dapat ditampilkan pada penonton (Firdaus & Wijaksono, 2022). Penerapan *cutting* yang memperhatikan aspek *continuity* tidak hanya diterapkan pada film, tetapi juga jenis produksi lainnya melalui medium audiovisual, seperti video musik.

Video musik merupakan bentuk dari medium audiovisual yang memiliki pesan atau gagasan layaknya sebuah film (Rezeki et al., 2023). Pesan tersebut merupakan pesan dari sebuah lagu yang disampaikan oleh pengarang lagu atau musisi pada pendengarnya (Sanjaya, 2024a). Video musik juga berfungsi sebagai pendamping dari sebuah lagu (Prasetyo et al., 2022). Selain itu, video musik juga digunakan sebagai media promosi (Sanjaya, 2023). Dengan adanya fungsi promosi, muncullah berbagai *platform* yang digunakan untuk mempromosikan video musik, salah satunya adalah YouTube (Natalia & Sa’adah, 2021). Jika dilihat dari sejarahnya, video musik lahir dari munculnya *Music Television* atau MTV pada 1981 (Aulia & Sukmawati, 2021). Dengan adanya perkembangan video musik, aspek-aspek sinematografi tidak hanya diterapkan pada produksi film naratif, tetapi juga jenis produksi lainnya, seperti video musik (Fuadi, 2023). Dalam penelitiannya, Linando et al. (2022) menjelaskan bahwa pesan dapat disampaikan melalui penerapan aspek sinematografi. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa penerapan aspek sinematografi dapat mendukung perangkaian visual sehingga pesan dapat tersampaikan pada penontonnya.

Video musik “Pesan Terakhir” merupakan salah satu lagu dalam album eponim *Lyodra*. Lyodra Ginting merupakan salah satu penyanyi populer di Indonesia dan menjadi juara Indonesian Idol 2020. Video musik “Pesan Terakhir” dirilis di kanal YouTube Lyodra Official pada 26 September 2021 (Lyodra Official, 2021). Video musik tersebut bercerita tentang seorang perempuan yang mencintai sahabat dekatnya, tetapi cintanya tidak terbalas. Video musik ini juga pernah menjadi trending di sejumlah

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

negara, termasuk Indonesia, Singapura, Malaysia, Taiwan, dan Hong Kong (Manoban, 2024). Video musik “Pesan Terakhir” menerapkan *continuity* untuk mendukung penceritaan sehingga pesan lagu dapat tersampaikan kepada penonton. *Continuity* tersebut dapat diamati pada beberapa adegan yang menceritakan hubungan Lyodra dengan orang yang dicintainya.

Penelitian yang dilakukan Oktaviani et al. (2020) menjelaskan representasi masa muda melalui tangkapan layar pada keseluruhan adegan video musik "*Blood, Sweat and Tears*" (2016). Penelitian tersebut membahas makna representasi dalam sebuah adegan melalui pendekatan semiotika. Dalam penelitian serupa, Wiratirta & Adim (2023) juga membahas pemaknaan tentang cinta kasih sayang dalam video musik. Penelitian tersebut membahas tentang makna cinta kasih sayang yang di pendekatan semiotika melalui tanda dan simbol. Pembahasan tentang pemaknaan melalui tangkapan-tangkapan layar dalam adegan juga dibahas dalam penelitian lainnya (Comawati et al., 2021; Aulia & Sukmawati, 2021; Banurea, 2015; Fazira, 2021; Gordon et al., 2020; Max & Utomo, 2021; Karunia, 2022; Natalia & Sa’adah, 2021; Oktavyanthi & Kholiq, 2018; Rahmi, 2021; Arum & Hambali, 2023). Penelitian ini mengembangkan pembahasan kontinuitas video musik dengan strategi konstruksi narasi melalui diskontinuitas dan kontinuitas berdasarkan kategori kontinuitas konten, pergerakan, posisi, dan waktu.

Penelitian yang membahas tentang penerapan teknik sinematografi juga dilakukan dalam beberapa penelitian. Prasetyo et al. (2022) membahas tentang penerapan *camera movement* untuk meningkatkan *mood* dengan permainan pencahayaan, *editing,* dan pergerakan kamera. Penelitian tersebut menekankan peran pergerakan kamera dalam menyelaraskan aksi dengan lirik lagu sehingga meningkatkan dramatisasi gerakan dalam sebuah adegan video musik. Dalam analisisnya, Sari & Abdullah (2020) menjelaskan penerapan komposisi visual yang mengacu pada penggunaan sudut kamera (*camera angle*), jenis kamera (*framing*), dan tata visual (*composition*) untuk menarik perhatian penonton ke area tertentu pada gambar sehingga visual video musik lebih menarik. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Rezeki et al. yang membahas tentang teknik sudut pandang kamera, ketinggian kamera dan jenis *shot* dalam video musik (Rezeki et al., 2023). Penelitian ini memperluas teori kontinuitas pada medium audiovisual dengan pemanfaatan diskontinuitas maupun kontinuitas sebagai strategi naratif dalam mengonstruksi naratif.

Fuadi (2023) melakukan analisis dengan menjabarkan unsur-unsur sinematografi yang meliputi sudut kamera, kontinuitas, komposisi, pemotongan dan *close-up* dalam video musik "Clustre - Janji Untuk Bersinar". Penelitian tersebut menjabarkan penerapan unsur *5C* dalam sinematografi yang meliputi *camera angle, continuity, close-up, composition* dan *cutting*. Pembahasan tentang kontinuitas meliputi waktu sebagai kesinambungan dalam penyampaian pesan keseluruhan video musik. Berbeda dari pembahasan penelitian tersebut, penelitian ini membahas pemanfaatan kontinuitas dan diskontinuitas yang meliputi aspek konten, pergerakan, posisi dan waktu sebagai strategi konstruksi narasi dan penekanan afeksi karakter dalam medium video musik.

Penelitian ini juga menekankan analisis kontinuitas dan diskontinuitas melalui tangkapan layar dalam adegan-adegan sebuah video musik yang dapat menyajikan perspektif berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya. Dengan adanya latar belakang dari penelitian sebelumnya, maka terdapat *research gap* dalam penelitian ini, yaitu "bagaimana kontinuitas dan diskontinuitas dapat dimanfaatkan sebagai strategi visual dalam pembentukan narasi, emosi, dan persepsi penonton?".

Metode

Penelitian ini menggunakan analisis visual kualitatif dengan teknik *purposive sampling*. Metode visual kualitatif digunakan untuk menafsirkan makna yang terkandung dalam data visual. Sampel dipilih secara purposif berdasarkan kriteria yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Teori yang digunakan adalah teori *continuity* yang dikemukakan oleh Blain Brown.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Pembahasan dilakukan dengan menjabarkan penerapan *continuity* pada adegan yang memiliki kemunculan kontinuitas/diskontinuitas yang memiliki perubahan temporal secara signifikan. Kemudian, disimpulkan peran *continuity* dalam menyampaikan pesan melalui sebuah adegan. *Unit* analisis yang dijadikan bahan materi pembahasan meliputi 8 adegan dan 40 *shot*. Adegan merupakan serangkaian *shot* yang membentuk sebuah cerita yang menunjukkan sebuah kejadian, sedangkan *shot* merupakan unit terkecil dalam sebuah elemen cerita yang menunjukkan subjek, karakter dan waktu (Sanjaya, 2025b). Korpus penelitian ini mengacu pada video musik "Pesan Terakhir" oleh Lyodra Ginting yang berdurasi 4 menit 17 detik (Lyodra Official, 2021). Video musik "Pesan Terakhir" dipublikasikan di kanal YouTube dengan nama channel "*Lyodra Official*".

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan segmentasi *shot*, kemudian dikelompokkan menjadi adegan. Selanjutnya, dilakukan klasifikasi berdasarkan kontinuitas maupun diskontinuitas berdasarkan kriteria konten, pergerakan, posisi dan waktu. Melalui klasifikasi tersebut, maka dijabarkan interpretasi makna dan konstruksi naratif. Dalam video musik "Pesan Terakhir", terdapat 8 adegan yang ditunjukkan dengan rangkaian *shot* dengan peristiwa yang terjadi pada karakter utama maupun pendukung dalam video.

Sebuah sampel *shot* dianalisis berdasarkan kategori kontinuitas yang meliputi kontinuitas konten, pergerakan, posisi dan waktu. Analisis dilakukan terhadap rangkaian *shot* sesuai kategori tersebut. Pada kategori konten, peneliti menentukan aspek persamaan warna dan bentuk tata busana, gaya rambut, properti, aktor serta benda-benda lainnya. Pada kategori kontinuitas pergerakan, rangkaian *shot* dianalisis berdasarkan pergerakan dari aksi subjek. Contohnya, jika terdapat satu dari rangkaian *shot* yang pergerakan karakternya berbeda (*shot* pertama menunjukkan karakter berdiri, *shot* kedua menunjukkan karakter melompat), terdapat ketidaksinambungan pergerakan yang terjadi di antara *shot* tersebut. Pada kategori kontinuitas posisi, analisis dilakukan pada rangkaian *shot* yang menunjukkan perubahan posisi benda maupun subjek pada adegan. *Shot* yang menunjukkan benda dengan posisi sama dari satu *shot* ke *shot* lainnya dalam sebuah rangkaian *shot* dapat dikategorikan sebagai kontinuitas posisi. Pada kategori kontinuitas waktu, kesinambungan dianalisis berdasarkan progresi aksi dan aspek temporal dari satu *shot* ke *shot* lainnya dalam rangkaian *shot*. Contohnya, *shot* pertama dan kedua yang menunjukkan subjek dengan latar belakang taman dapat dikategorikan dalam kontinuitas waktu.

Hasil dan Pembahasan

Kajian Sumber Gagasan

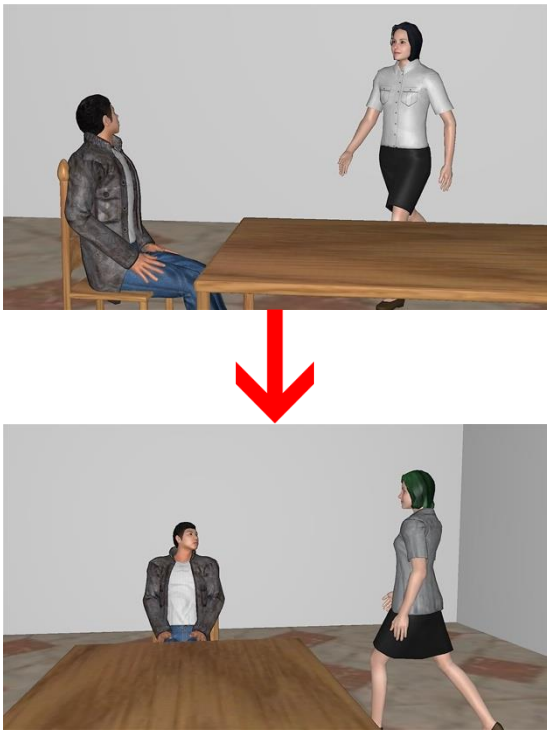
Berdasarkan buku “*Cinematography: Theory and Practice for Cinematographers and Directors*”, Blain Brown (2022) menjelaskan bahwa *continuity* merupakan elemen yang paling penting untuk membuat ilusi dari *cut* berkesinambungan (Brown, 2022). *Continuity* digunakan agar penonton dapat memahami alur dari sebuah cerita (Brown, 2022). Selain itu, kontinuitas juga dapat memengaruhi konstruksi makna dari visual yang ditampilkan. Tanpa adanya *continuity*, sebuah rangkaian gambar tidak berkesinambungan sehingga mengganggu alur dari cerita (Brown, 2022)

Terdapat 4 jenis dari *continuity*, yaitu kontinuitas konten (*continuity of content*), kontinuitas pergerakan (*continuity of movement)*, kontinuitas posisi (*continuity of position*), dan kontinuitas waktu (*continuity of time*). Contoh keempat kategori tersebut ditunjukkan pada Gambar 1–5.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0



Gambar 1. Contoh kontinuitas konten oleh Blain Brown
Sumber: Buku *Cinematography: Theory and Practice* oleh Blain Brown (Brown, 2022)



Gambar 2. Terdapat perubahan pakaian dan warna rambut yang menimbulkan diskontinuitas konten.
Sumber: Dokumentasi pribadi penulis (2026)

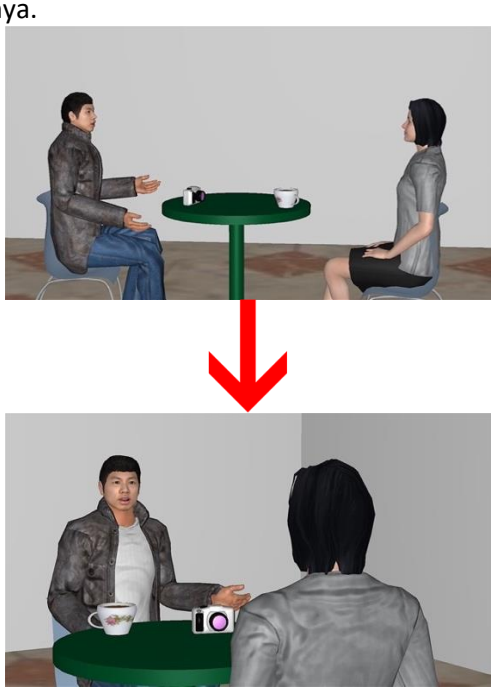
Kontinuitas konten merupakan kontinuitas yang berhubungan dengan kesinambungan dari apa pun yang ada dalam adegan, seperti tata busana, gaya rambut, properti, aktor serta benda-benda lainnya (Brown, 2022). Contohnya, ketika gambar menunjukkan aktor menggunakan topi warna merah. Namun, pada gambar selanjutnya, aktor menggunakan topi berwarna hijau. Perbedaan warna tersebut dapat terlihat oleh penonton sehingga mendistraksi jalannya cerita (Brown, 2022). Brown (2022) menjelaskan bahwa kesalahan kontinuitas minor bukanlah sebuah masalah, tetapi jika kesalahan kontinuitas konten terlihat dengan jelas, alur cerita akan terganggu.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0



Gambar 3. Perubahan pergerakan yang membuat diskontinuitas pergerakan.
Sumber: Dokumentasi pribadi penulis (2026)

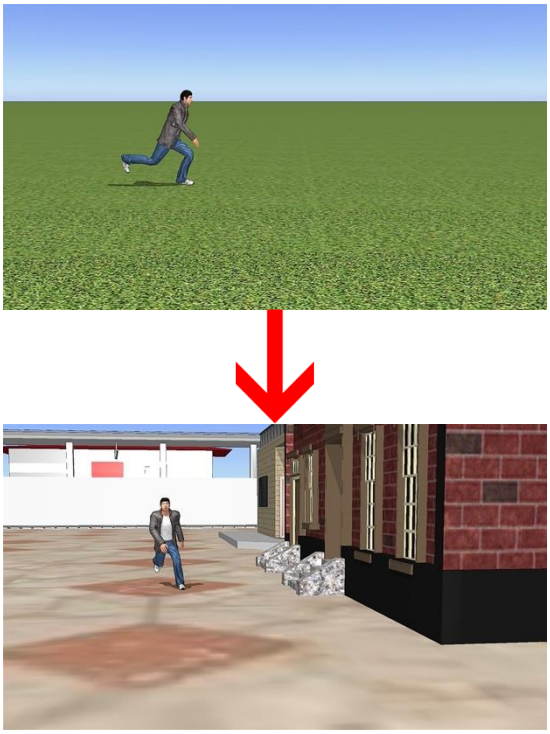
Kontinuitas dari pergerakan merupakan kesinambungan pergerakan subjek dari satu gambar ke gambar lainnya. Misalnya ketika subjek membuka pintu, mengambil buku, dan pergerakan lainnya. Sebuah rangkaian gambar memiliki kontinuitas pergerakan ketika tidak ada pergerakan yang patah dari satu gambar ke gambar lainnya.



Gambar 4. Terdapat perubahan posisi gelas dan kamera yang menyebabkan diskontinuitas posisi pada adegan
Sumber: Dokumentasi pribadi penulis (2026)

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Kontinuitas posisi merupakan kesinambungan posisi benda atau properti dari satu gambar ke gambar lainnya. Sebuah gambar dikatakan memiliki kontinuitas posisi ketika peletakan benda yang ditampilkan berada pada tempat yang sama. Contohnya, peletakan gelas atau benda lainnya dari satu gambar ke gambar lainnya. Jika gelas berada pada sisi kanan subjek pada sebuah gambar, perlu dipastikan bahwa gelas tersebut berada pada sisi kanan subjek pada gambar selanjutnya. Jika terdapat perubahan posisi gelas yang terlihat jelas, penonton akan terganggu pada alur cerita yang disampaikan dalam sebuah adegan.



Gambar 5. Perubahan lokasi yang menyebabkan diskontinuitas waktu
Sumber: Dokumentasi pribadi penulis (2026)

Kontinuitas waktu merupakan kesinambungan dari lamanya tindakan karakter dari satu gambar ke gambar lainnya. Contohnya, lamanya dari perpindahan subjek ketika berjalan. Jika subjek berlari dari satu lokasi, gambar selanjutnya perlu menunjukkan subjek yang terus berlari. Apabila subjek berlari pada lokasi yang berbeda pada gambar selanjutnya, maka alur cerita akan terganggu.

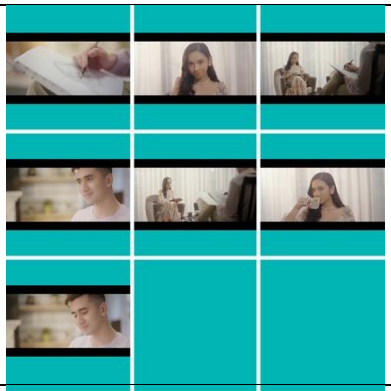
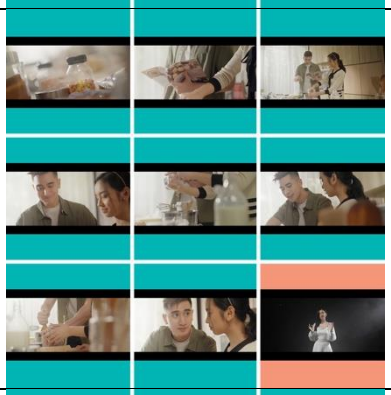
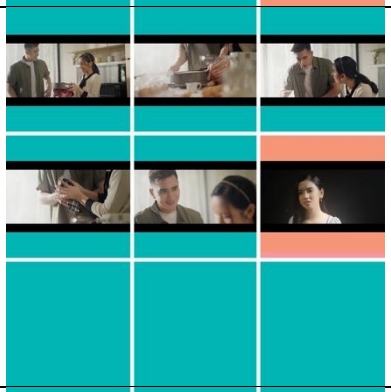
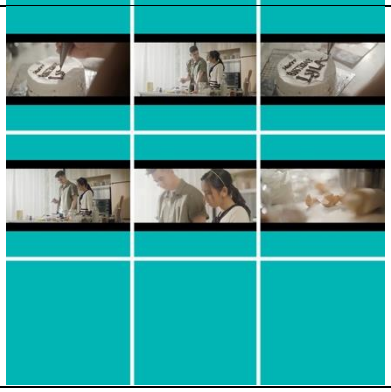
Penelitian ini membahas peran kontinuitas adegan dalam membangun pesan pada video musik “Pesan Terakhir” oleh Lyodra Ginting sehingga pesan dari lagu dapat tersampaikan pada penontonnya.

Adegan dalam Video Musik “Pesan Terakhir”

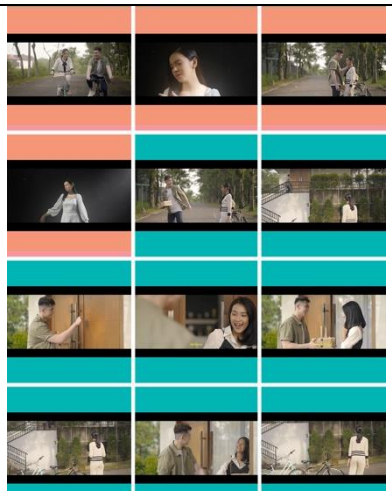
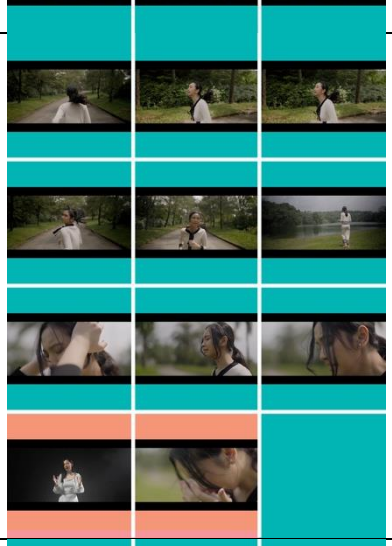
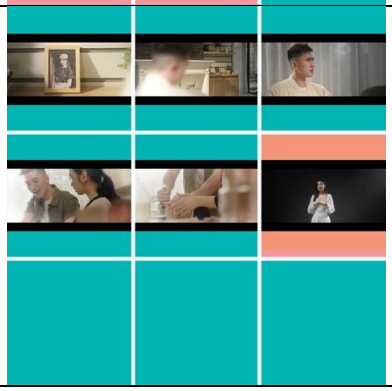
Video musik “Pesan Terakhir” memiliki adegan-adegan yang ditunjukkan melalui rangkaian *shot* yang menunjukkan peristiwa. Pada Tabel 1, terdapat penjabaran rangkaian *shot* yang membentuk peristiwa. Selanjutnya, rangkaian *shot* dijabarkan berdasarkan adegan yang ditandai dengan *timecode* atau kode waktu pada video musik. Rangkaian *shot* tersebut ditandai dengan warna hijau. Dengan terbentuknya rangkaian *shot* yang membentuk peristiwa, maka sebuah adegan dapat ditunjukkan. Melalui rangkaian adegan, maka cerita dapat terbentuk. Cerita yang terbentuk melalui rangkaian adegan memiliki kemampuan dalam pembangunan pesan. Penjabaran rangkaian *shot* yang membentuk adegan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

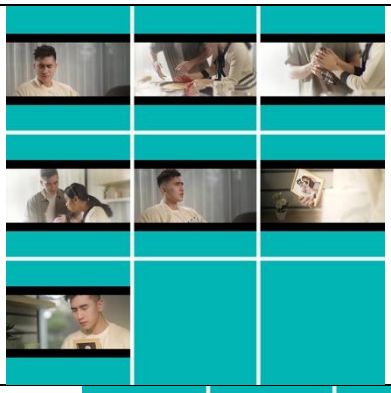
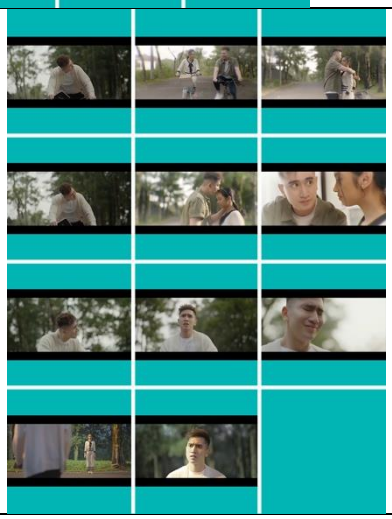
Tabel 1. Penjabaran Deskripsi Adegan

Adegan	*Timecode*	*Shot*	Deskripsi
1	00:00 – 00:29		Verrell menggambar karakter perempuan
2	00:29 – 00:50		Lyodra memegang tangan Verrell saat membuat adonan.
3	00:50 – 01:05		Lyodra membasuh tangan Verrell saat mengangkat loyang adonan.
4	01:05 – 01:27		Verrell menulis nama “Lyla” pada kue ulang tahun.
5	01:27 – 01:35		Lyodra bersepeda dengan Verrell. Kemudian, Verrell menghampiri dan memberi kue ulang tahun pada Lyla. Melihat hal itu, Lyodra berlari keluar.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Adegan	*Timecode*	*Shot*	Deskripsi
	01:35 – 01:43 01:43 – 02:07		
6	02:07 – 02:23 02:23 – 02:39 02:39 – 02:43		Lyodra berlari menuju ke sebuah danau. Ia menatap ke depan sambil menangis.
7	02:43 – 02:59		Verrell menatap frame foto Lyodra, kemudian ia mengingat aktivitasnya bersama Lyodra. Setelah itu, Verrell bergegas untuk keluar.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Adegan	*Timecode*	*Shot*	Deskripsi
	02:59 – 03:19		
8	03:19 – 04:17		Verrell bersepeda, kemudian menangis sambil menatap ke depan. Dalam pandangannya, Lyodra menghilang ketika mobil melewatinya.

Sumber: Hasil dokumentasi pribadi penulis (2026)

Pada adegan ke-1, terdapat 7 potongan *shot* yang membentuk rangkaian peristiwa ketika karakter Verrell menggambar Lyodra di sebuah kertas gambar. Potongan *shot* pada adegan ke-2 terdiri dari 9 potongan. Potongan *shot* 1-8 menunjukkan peristiwa saat Lyodra memegang tangan Verrell ketika mereka membuat adonan. Potongan *shot* 9 tidak membentuk peristiwa. Pada adegan ke-3, terdapat 5 potongan *shot* yang menunjukkan Lyodra membasuh tangan Verrell ketika mengangkat adonan. Terdapat potongan *shot* 6 tidak menunjukkan peristiwa. Adegan ke-4 menunjukkan 6 potongan *shot* yang membentuk adegan saat Verrell menulis nama "Lyla" di sebuah kue ulang tahun. Tidak ada potongan *shot* yang tidak menunjukkan peristiwa.

Adegan ke-5 terdiri dari 12 potongan *shot*. Empat potongan *shot* di awal adegan ke-5 tidak menunjukkan rangkaian peristiwa, sedangkan potongan *shot* ke-5 hingga ke-12 menunjukkan rangkaian peristiwa. Rangkaian peristiwa tersebut menunjukkan kejadian saat Lyodra bersepeda dengan Verrell untuk mengantarkan kue ulang tahun Lyla. Pada adegan ke-6, terdapat 9 potongan *shot* yang menunjukkan kejadian ketika Lyodra berlari ke sebuah danau sambil menangis, sedangkan 2 potongan *shot* di akhir adegan tidak menunjukkan peristiwa. Terdapat 13 potongan *shot* di adegan ke-7. Potongan *shot* ke 1-5 menunjukkan peristiwa saat Verrell mengingat masa lalu bersama Lyodra ketika melihat foto Lyodra. Potongan *shot* ke-6 tidak membentuk peristiwa, sedangkan potongan *shot* ke-7 hingga ke-13 menunjukkan peristiwa ketika Verrell mengingat masa lalu bersama Lyodra, mengambil foto dan berlari keluar ruangan. Adegan ke-8 menunjukkan 11 potongan *shot* yang menunjukkan peristiwa saat Verrell bersepeda untuk mencari Lyodra, tetapi Lyodra menghilang.

Rangkaian *shot* yang memiliki kontinuitas yang ditandai dengan warna hijau secara beruntun pada Tabel 1 menunjukkan pembentukan naratif visual dengan mengompresi waktu dan empati melalui karakter. Melalui narasi visual yang terbentuk dari adegan ke-1 hingga ke-8, cerita tentang

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

kekecewaan dan keikhlasan Lyodra terhadap perlakuan Verrell yang memilih Lyla dapat dipahami. Melalui cerita tersebut, pembangunan pesan tentang rasa sakit dan keikhlasan seseorang terhadap orang yang dicintai dapat tersampaikan kepada penonton. Pembentukan rangkaian *shot* yang membentuk peristiwa tersebut juga dibahas oleh Raehana yang menekankan bagaimana penerapan teknik sinematografi dalam gambar dapat membentuk cerita, bahkan dalam *virtual reality* (Raehana, 2022).

Selanjutnya, penggunaan *shot* sebagai pembangun peristiwa juga mendukung apa yang disampaikan Murti & Angraini (2020) dalam membentuk sebuah adegan yang dapat merepresentasikan makna kepada penonton. Namun, dalam hasil analisis terhadap potongan *shot* yang dilakukan, tidak semua potongan *shot* mendukung pembentukan peristiwa. Potongan *shot* yang diselingi dengan potongan *shot* di luar konteks cerita mengalihkan penonton terhadap aksi karakter pada adegan. Misalkan, potongan *shot* yang menunjukkan performa Lyodra di pertengahan adegan. Namun, penggunaan potongan *shot* tersebut dapat dimanfaatkan sebagai percepatan waktu dan pengalihan pada peristiwa lainnya, seperti yang terjadi pada adegan 2, 3, 5, dan 7. Pada adegan 2, potongan *shot* ke-9 mempercepat adegan yang menunjukkan kecerobohan Verrell ketika memegang adonan. Potongan *shot* ke-6 pada adegan ke-3 menunjukkan pergantian peristiwa. Potongan *shot* ke-1 sampai ke-4 dari adegan ke-5 menunjukkan percepatan adegan. Potongan *shot* pada adegan ke-6 menunjukkan pergantian peristiwa dari adegan ke-6 ke adegan ke-7. Potongan *shot* pada adegan ke-7 menunjukkan pergantian peristiwa dari masa lalu (ingatan) ke masa kini ketika karakter Verrell menyesal terhadap perbuatannya.

Kontinuitas dalam Video Musik "Pesan Terakhir"

Video musik "Pesan Terakhir" memiliki beberapa adegan yang menyampaikan pesan dari lagu. Terdapat *continuity* pada adegan awal yang meliputi sebagai berikut.

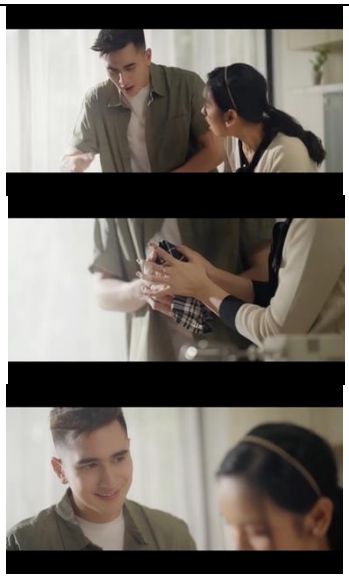
Tabel 2. Penjabaran deskripsi adegan dengan kontinuitas konten, pergerakan, posisi, dan waktu

Adegan	*Shot*	Jenis Kontinuitas
1		Kontinuitas konten, pergerakan, posisi dan waktu. Tidak ada diskontinuitas.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

2		Kontinuitas konten, pergerakan, posisi, dan waktu. Tidak ada diskontinuitas.
3		Kontinuitas konten, pergerakan, posisi, dan waktu. Tidak ada diskontinuitas.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

		
4		Kontinuitas konten, pergerakan, posisi, dan waktu. Tidak ada diskontinuitas.

Sumber: Tangkapan layar video musik "Pesan Terakhir"

Adegan 1, 2, 3 dan 4 memiliki segmentasi *shot* yang dijabarkan dalam Tabel 2.



© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0



Gambar 6. Rangkaian gambar adegan 1 pada video musik “Pesan Terakhir”
Sumber: Tangkapan layar video musik "Pesan Terakhir"

Pada adegan 1, terdapat kontinuitas konten yang ditunjukkan dengan benda subjek dan benda–benda yang berkesinambungan dari satu *shot* ke *shot* lainnya. Pada gambar 6, ditunjukkan adanya kesinambungan dari subjek dan benda-benda dari satu *shot* ke *shot* lainnya. Lyodra berada pada posisi duduk. Pada *shot* selanjutnya, Lyodra tetap dalam posisi duduk. Terlihat subjek yang duduk dengan pakaian yang sama. Selain itu, kontinuitas pergerakan ditunjukkan dengan adanya aktivitas melukis. Terdapat pergerakan tangan dan kepala dari Lyodra dan Verrell secara berkesinambungan.

Pada *shot* ke-3, terlihat tangan Verrell yang menggambar di kertas. Pada *shot* selanjutnya, diperlihatkan wajah Lyodra yang menatap ke arah depan. *Shot* selanjutnya menunjukkan tangan Verrell yang menggambar, sementara Lyodra duduk. Pergerakan tangan Verrell dari satu *shot* ke *shot* selanjutnya tidak menunjukkan adanya loncatan aksi. Selanjutnya, kontinuitas posisi ditunjukkan dengan posisi subjek yang tidak berubah–ubah pada gambar. Dari *shot* yang ditunjukkan pada Tabel 1, posisi benda (kursi, kertas gambar dan pensil) tidak mengalami perubahan. Pada bagian akhir, terdapat kontinuitas waktu saat pergantian setiap *shot* berada dalam satu waktu dan ruang yang sama. Rangkaian gambar tersebut menunjukkan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh Verrell yang melukis wajah Lyodra. Dari rangkaian *shot* tersebut, terdapat *shot* yang menunjukkan senyuman dari karakter Lyodra dan Verrell. Tatapan Lyodra dan Verrell disertai dengan senyuman menunjukkan adanya hubungan yang dekat.

Adegan 2 memiliki kontinuitas konten yang ditunjukkan dengan subjek dan benda yang tidak berubah–ubah di sepanjang adegan sehingga alur cerita dapat tersampaikan. Terdapat *shot* yang menunjukkan tangan Verrell yang memegang resep, sedangkan tangan Lyodra mengaduk adonan. Pada *shot* selanjutnya, terlihat wajah Verrell dan Lyodra yang melakukan aksi yang sesuai dengan *shot* sebelumnya. Verrell membaca resep dan mengarahkan Lyodra dengan pergerakan tangannya, sedangkan Lyodra mengaduk adonan. Selanjutnya, Verrell menatap Lyodra. Tidak ada perubahan benda dalam adegan, misalkan, warna pakaian yang sama di sepanjang rangkaian *shot*. Selain itu, kontinuitas pergerakan ditunjukkan dengan aktivitas pada adegan. Verrell membaca sambil memegang alat pembuatan adonan roti. Lyodra menyiapkan adonan sambil memegang tangan Verrell, kemudian menatapnya. Selanjutnya, kontinuitas posisi ditunjukkan dengan posisi benda yang tidak berubah di setiap *shot*-nya. Terlihat beberapa benda, seperti buku resep, botol dan alat adonan yang berada pada posisi yang sama di sepanjang pergantian *shot-nya*. Kontinuitas waktu ditunjukkan dengan pergantian setiap *shot* yang menunjukkan satu waktu di ruang yang sama. Terdapat 3 *shot* awal yang menunjukkan ekspresi Verrell dan Lyodra yang memberikan senyuman. *Shot* ke-4 menunjukkan tangan Lyodra yang memegang tangan Verrell. Pada *shot* ke-5, terdapat ekspresi Verrell yang menatap Lyodra dengan tatapan tajam, begitu pula Lyodra. Rangkaian *shot* tersebut menunjukkan usaha dari Lyodra untuk mendekati Verrell dengan memegang tangannya ketika membuat adonan.

Pada adegan ke-3, kontinuitas konten saat benda dan subjek tidak berubah di sepanjang pergantian *shot* pada adegan. Pada *shot* ke-1, terlihat Lyodra yang membawa dan meletakkan loyang ke atas meja. *Shot* ke-2 menunjukkan tangan Verrell yang mengangkat loyang. *Shot* ke-3 menunjukkan

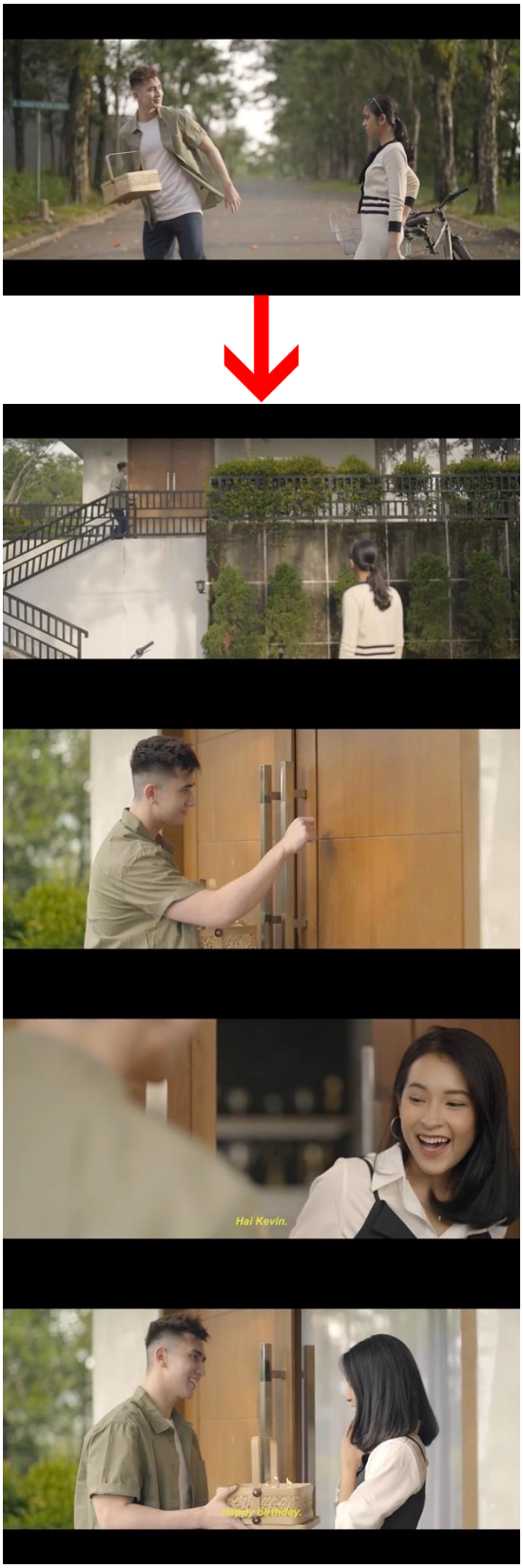
© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

tatapan wajah Lyodra ke arah Verrell. Kemudian, *shot* ke-4 menunjukkan tangan Lyodra yang mengusap tangan Verrell. *Shot* ke-5 menunjukkan tatapan Verrell ke arah Lyodra. Dari *shot* ke-1 hingga ke-5, tidak ada perubahan warna benda maupun subjek. Selanjutnya, kontinuitas pergerakan ditunjukkan dengan aktivitas dalam adegan. Verrell mengambil, kemudian menaruh loyang adonan. Lyodra membasuh tangan Verrell. Dari *shot* ke-1 hingga *shot* ke-5, tidak ada perubahan aksi di antara rangkaian *shot*. Selanjutnya, kontinuitas posisi ditunjukkan dengan posisi benda yang tidak berubah – ubah di sepanjang rangkaian gambar pada adegan. Posisi benda loyang, lap dan alat-alat adonan lainnya tidak mengalami perubahan di sepanjang rangkaian *shot*. Kontinuitas waktu ditunjukkan dengan keberlangsungan pada setiap perpindahan gambar pada satu ruang dan waktu. Terdapat ekspresi Verrell yang memberikan senyuman pada *shot* ke-1, sedangkan Lyodra membawa loyang dengan tersenyum. *Shot* ke-3 menunjukkan ekspresi Verrell yang sedih. Di sisi lain, Lyodra terlihat panik. *Shot* ke-5 menunjukkan ekspresi senyuman Verrell yang mengarah ke arah Lyodra. Jika dihubungkan dengan aksi pada rangkaian *shot*, ekspresi karakter pada *shot* ke-1 memberikan gambaran bagaimana Verrell senang karena Lyodra mempersiapkan kue. Ekspresi karakter pada *shot* ke-3 memberikan gambaran kesakitan Verrell, sedangkan Lyodra panik karena kesakitan Verrell. *Shot* ke-5 menunjukkan kebahagiaan Verrell karena ditolong Lyodra. Rangkaian *shot* tersebut menunjukkan usaha Lyodra dalam mendekati orang yang disukai. Lyodra mendekati dengan membasuh tangan karakter laki-laki.

Pada adegan 4, terdapat kontinuitas konten karena benda dan subjek tetap berkesinambungan pada setiap pergantian gambar. Kontinuitas konten ditunjukkan melalui Verrell dan Lyodra yang tidak mengalami perubahan di sepanjang rangkaian *shot*. Pada rangkaian tersebut, terlihat tangan Verrell menuliskan nama pada kue. Lyodra kemudian menatap Verrell, dan ketika tulisan “Lyla” terlihat, ekspresinya berubah dari tersenyum menjadi kaget. Shot berikutnya menampilkan ekspresi Lyodra secara lebih dekat. Selain itu, tidak terdapat perubahan benda yang berarti di sepanjang rangkaian *shot*. Kue dan alat-alat adonan tetap berada dalam konteks ruang yang sama, sehingga kesinambungan konten tetap terjaga.

Selanjutnya, kontinuitas pergerakan ditunjukkan dengan pergerakan tangan dan ekspresi wajah karakter yang berkesinambungan. Pada *shot* ke-1, terlihat tangan Verrell yang menulis tulisan "Ly" pada kue. *Pada shot* ke-2, ditunjukkan Verrell yang mengangkat tangannya, menatap kue, kemudian melanjutkan tulisannya, sedangkan Lyodra tetap menatap ke arah kue. *Shot* ke-3 menunjukkan tatapan Lyodra ke arah kue. Tidak ada perubahan aksi dari *shot* ke-1, ke-2 dan ke-3. Kontinuitas posisi ditunjukkan dengan tidak adanya perubahan posisi benda di sepanjang rangkaian *shot*. Pada *shot* ke-1, terdapat posisi kue yang berada di atas meja. *Shot* ke-2 tidak menunjukkan posisi kue secara jelas, tetapi penonton dapat memahami dari tatapan Verrell dan Lyodra ke arah meja. Perpindahan dari *shot* ke-1 dan ke-2 tidak menunjukkan adanya perubahan posisi benda (kue dan alat-alat adonan). Kontinuitas waktu ditunjukkan dengan pergantian gambar dalam satu ruang dan waktu. Dari *shot* ke-1 hingga ke-3, tidak ada potongan *shot* yang menunjukkan kompresi temporal secara kasar sehingga diskontinuitas waktu tidak terjadi. Selain itu, tidak terlihat perubahan tempat di *shot* ke-1, ke-2 dan ke-3. Terdapat ekspresi karakter Verrell dan Lyodra di *shot* ke-2 dan ke-3. Pada *shot* ke-2, terdapat ekspresi Verrell yang tersenyum ketika menatap kue. Namun, ketika beralih ke *shot* ke-1 yang menunjukkan nama "Lyla", *shot* ke-2 menunjukkan ekspresi Lyodra yang kaget. Ekspresi pada *shot* ke-2 terjadi karena aksi saat Verrell menuliskan nama "Lyla", kemudian Lyodra kaget. Dengan adanya rangkaian *shot* yang terkonstruksi, maka penonton dapat memahami aksi dan ekspresi Lyodra. Penonton memahami bahwa Verrell menuliskan nama "Lyla", sedangkan Lyodra kecewa ketika menatap nama "Lyla". Dengan penekanan ekspresi kecewa Lyodra di *shot* ke-3, penonton memahami bahwa Lyodra mengalami kekecewaan terhadap Verrell karena nama "Lyla" yang tertulis, bukan namanya (Lyodra). Analisis adegan 5 disajikan pada Gambar 7.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0



© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0



Gambar 7. Rangkaian gambar adegan 5 pada video musik “Pesan Terakhir” kontinuitas: konten, pergerakan dan posisi diskontinuitas: waktu
Sumber: Tangkapan layar video musik "Pesan Terakhir"

Gambar 7 merupakan bagian dari adegan 5 pada video musik “Pesan Terakhir”. Terdapat kontinuitas konten yang ditunjukkan dengan kesinambungan subjek dan objek pada rangkaian gambar pada adegan. Kontinuitas pergerakan ditunjukkan dengan aktivitas pada adegan. Verrell dan Lyodra bersepeda menuju rumah Lyla. Kemudian, Verrell mencium kening Lyodra, lalu berjalan mendekati pintu dan mengetuk pintu rumah Lyla. Verrell merayakan ulang tahun bersama Lyla, kemudian masuk bersama ke rumah Lyla. Di luar, Lyodra berlari keluar.

Selanjutnya, kontinuitas posisi ditunjukkan dengan posisi benda dan subjek yang berkesinambungan pada adegan. Terdapat diskontinuitas waktu perpindahan *awal shot*, ketika Verrell berlari. Pada *shot* selanjutnya, Verrell sudah menaiki tangga rumah Lyla. Diskontinuitas tersebut menunjukkan perpindahan ruang dan waktu secara cepat pada adegan. Pada *shot* ke-1, terdapat Verrell yang mencium Lyodra, kemudian berlari ke arah rumah kiri *frame* (rumah Lyla). *Shot* ke-2 menunjukkan pergerakan Verrell di depan pintu rumah Lyla. Perpindahan dari *shot* ke-1 dan *shot* ke-2 menunjukkan aksi perjalanan karakter Verrell yang terpotong. Selain itu, dari *shot* ke-1 dan *shot* ke-2 juga terdapat perubahan aksi Lyodra. Jika pada *shot* ke-1 Lyodra memandang ke arah bawah dengan meletakkan tangan kanannya di atas pinggang, *shot* ke-2 menunjukkan Lyodra yang memandang ke atas dengan kedua tangan di posisi turun, dekat pinggangnya. Lompatan waktu dari pergerakan Verrell dan Lyodra dari *shot* ke-1 dan ke-2 tidak mengganggu konstruksi narasi karena adanya dukungan dari *shot* ke-3 hingga ke-6. Pada *shot* ke-3, terlihat Verrell yang mengetuk pintu. Aksi ketukan yang dilakukan karakter Verrell pada *shot* ke-3 berhubungan dengan aksi ketika Verrell berada di depan pintu rumah sehingga tidak terjadi diskontinuitas. Aksi pada *shot* ke-4 dan ke-5 menunjukkan respon Lyla ketika menerima kue dari Verrell, sedangkan *shot* ke-6 menunjukkan respon dari Lyodra tanpa menunjukkan Verrell dan Lyla. Dengan adanya rangkaian tersebut, diskontinuitas pada *shot* ke-1 ke *shot* ke-2 memiliki fungsi untuk mengompresi temporal sehingga penonton memahami bahwa adanya percepatan waktu dari pergerakan Verrell. Selain itu, diskontinuitas tersebut tidak mengubah persepsi penonton terhadap inti cerita, tetapi justru mempercepat gerakan sehingga penonton memahami inti aksi dari keseluruhan peristiwa yang terjadi di rangkaian *shot*. Dengan adanya kontinuitas dan diskontinuitas pada rangkaian gambar, cerita dapat tersampaikan pada penonton. Selanjutnya, ekspresi dari senyuman Verrell yang ditunjukkan pada *shot* ke-1, *shot* ke-3 dan *shot* ke-5 menunjukkan kegembiraan Verrell ketika memberikan kue kepada Lyla. *Shot* ke-4 menunjukkan ekspresi Lyla melalui senyumannya ketika menerima kue ulang tahun dari Verrell. *Shot* ke-1 menunjukkan ekspresi kesedihan Lyodra ketika Verrell berjalan ke arah rumah Lyla. Dari rangkaian gambar yang menunjukkan ekspresi dan aksi karakter tersebut, maka penonton dapat memahami bahwa Verrell memberikan kue ulang tahun kepada Lyla dengan bahagia. Lyla menerima kue dengan bahagia, sedangkan Lyodra sedih dan berlari keluar. Dari aksi dan ekspresi Lyodra, penonton memahami bahwa Lyodra kecewa karena Verrell memberikan kue ke Lyla. Analisis adegan 6 disajikan pada Gambar 8.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0



© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

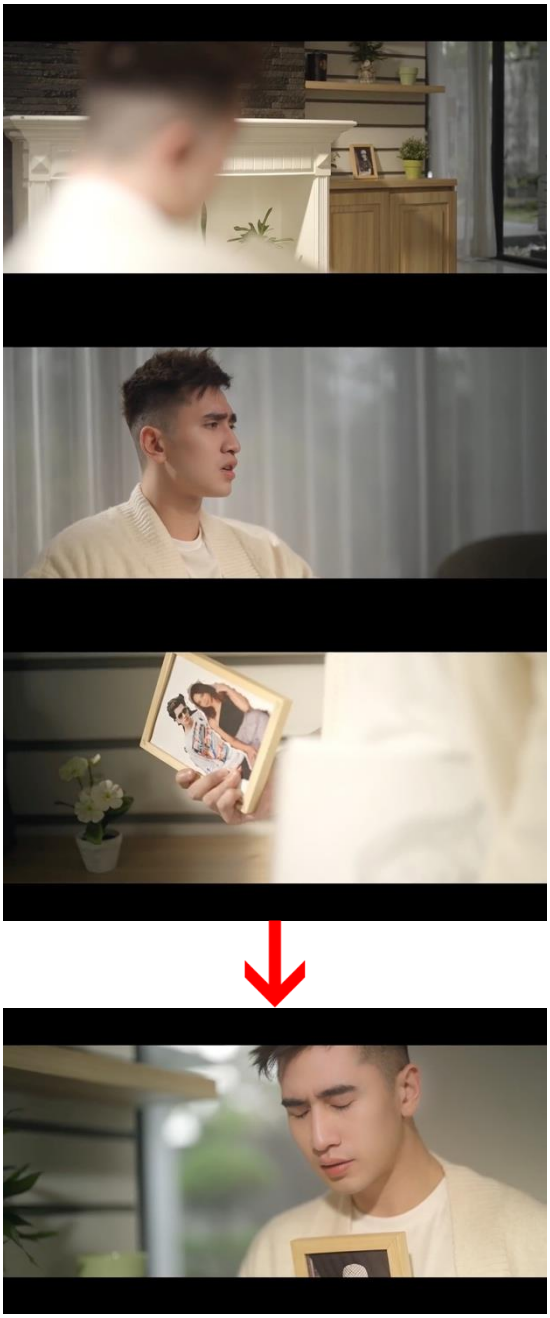


Gambar 8. Rangkaian Gambar Adegan 6 Pada Video Musik “Pesan Terakhir” Kontinuitas: Konten dan Posisi Diskontinuitas: Pergerakan dan Waktu
Sumber: Tangkapan Layar Video Musik "Pesan Terakhir"

Gambar 8 merupakan rangkaian gambar dari adegan 6 pada video musik “Pesan Terakhir”. Terdapat kontinuitas konten ketika subjek dan benda pada setiap pergantian gambar berkesinambungan. Kemudian, kontinuitas posisi ditunjukkan dengan posisi pohon dan pemandangan yang tidak berubah di sepanjang perpindahan gambar. Di sisi lain, diskontinuitas pergerakan ditunjukkan pada *shot* ketika Lyodra mengangkat tangan. Pada *shot* selanjutnya, Lyodra menangis dengan kedua tangan di posisi bawah. Diskontinuitas waktu ditunjukkan pada *shot* ketika Lyodra mengangkat tangan, kemudian Lyodra menurunkan tangannya pada *shot* selanjutnya. Pergantian *shot* tersebut menunjukkan percepatan waktu pada adegan. Diskontinuitas pergerakan dan waktu tersebut pada adegan 6 tidak mengganggu alur cerita, tetapi lebih menunjukkan percepatan waktu. Namun, distraksi kontinuitas tersebut menunjukkan ekspresi kesedihan dari Lyodra. Di sepanjang rangkaian *shot*, terlihat ekspresi Lyodra yang sedih dari kerutan wajahnya. Dengan adanya kontinuitas dan diskontinuitas, adegan 6 menunjukkan kesedihan dan kekecewaan Lyodra setelah melihat Verrell bersama Lyla. Analisis adegan 7 disajikan pada Gambar 9.



© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0



Gambar 9. Rangkaian gambar adegan 7 pada video musik “Pesan Terakhir” kontinuitas: konten dan posisi; diskontinuitas: pergerakan dan waktu
Sumber: Tangkapan layar video musik "Pesan Terakhir"

Gambar 9 merupakan rangkaian gambar pada adegan 7 dalam video musik “Pesan Terakhir”. Terdapat kontinuitas konten yang ditunjukkan oleh kesinambungan subjek dan objek. Kontinuitas posisi ditunjukkan melalui konsistensi posisi relatif objek utama dalam rangkaian *shot*. Verrell mengenang Lyodra, mengambil frame foto, kemudian berlari keluar.

Selanjutnya, terdapat diskontinuitas pergerakan dan waktu. Diskontinuitas pergerakan ditunjukkan pada *shot* ketika Verrell mengangkat *frame* foto Lyodra. Pada *shot* selanjutnya, Verrell memeluk *frame* foto tersebut. Terdapat perubahan gerakan tangan tidak berkesinambungan sehingga menimbulkan ritme aksi yang melompat. Diskontinuitas waktu terjadi pada *shot* ke-4 menuju *shot* ke-5 dengan adanya percepatan aksi ketika Verrell memegang, kemudian memeluk frame. Perubahan aksi

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

tersebut menunjukkan kompresi temporal antara *shot* ke-4 dan *shot* ke-5. Diskontinuitas pergerakan dan waktu dari *shot* ke-4 ke *shot* ke-5 tidak mengganggu pemahaman penonton terhadap naratif yang dibangun. Penonton dapat memahami aksi melalui *shot* ke-4 dan *shot* ke-5 yang menunjukkan aksi Verrell memeluk *frame*. Selain itu, *shot* ke-3 dan *shot* ke-5 menunjukkan ekspresi Verrell yang sedih. *Shot* ke-3 menunjukkan kegelisahan Verrell ketika menatap *frame*, sedangkan *shot* ke-5 menunjukkan kesedihan melalui ekspresi wajah Verrell. Melalui aksi dan ekspresi pada rangkaian *shot* tersebut, maka dapat dipahami bahwa Verrell menatap frame Lyodra dengan kekhawatiran, kemudian ia memeluknya dengan sedih. Aksi dan ekspresi Verrell ketika menatap frame menunjukkan kerinduannya terhadap Lyodra di *shot* ke-1 hingga *shot* ke-3. Aksi dan ekspresi Verrell ketika mengambil frame dengan sedih, kemudian berlari keluar ruangan menunjukkan usaha Verrell untuk mencari kembali Lyodra. Analisis adegan 8 disajikan pada Gambar 10.



© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0



Gambar 10. Rangkaian gambar adegan 8 pada video musik “Pesan Terakhir” kontinuitas: konten dan posisi diskontinuitas: pergerakan dan waktu
Sumber: Tangkapan layar video musik "Pesan Terakhir" oleh Lyodra

Gambar 10 merupakan bagian dari adegan 8. Terdapat kontinuitas konten dan posisi, serta diskontinuitas pergerakan dan waktu. Kontinuitas konten ditunjukkan melalui kesinambungan benda dan subjek pada setiap rangkaian gambar. Kontinuitas posisi ditunjukkan melalui konsistensi posisi relatif subjek dan elemen visual utama dalam rangkaian *shot*. Adegan 8 menunjukkan Verrell bersepeda untuk mencari Lyodra. Sebagian besar pergerakan antars-*shot* berkesinambungan, tetapi terdapat diskontinuitas pada perpindahan tertentu.

Diskontinuitas pergerakan ditunjukkan pada *shot* ke-2 menuju *shot* ke-3. Pada *shot* ke-2, ditunjukkan aksi Verrell yang menatap ke depan, sedangkan *shot* ke-3 menunjukkan aksi Verrell yang menangis. Terdapat percepatan gestur yang terjadi di antara *shot* ke-2 dan ke-3. Namun, diskontinuitas tersebut tidak mengganggu alur cerita, penonton memahami bahwa ketika Verrell menatap ke depan, beberapa saat kemudian Verrell meneteskan air matanya. Diskontinuitas waktu ditunjukkan dengan adanya kompresi temporal yang terjadi pada *shot* ke-2 menuju *shot* ke-3 melalui aksi Verrell. Pada *shot* ke-2, Verrell menatap ke depan, sedangkan *shot* ke-3 Verrell menangis sehingga terjadi percepatan waktu di antara *shot* tersebut. Diskontinuitas waktu tersebut tidak menunjukkan gangguan pada naratif, tetapi justru menunjukkan adanya percepatan waktu yang mengonstruksi narasi bahwa Verrell menatap, kemudian menangis di beberapa saat kemudian. Ekspresi sedih Verrell pada *shot* ke-1 dan ke-2 ditunjukkan ketika Verrell bersepeda dan menatap ke depan dengan wajah yang mengerut. *Shot* ke-3 menunjukkan ekspresi tangisan Verrell melalui wajah dan tetesan air matanya. *Shot* ke-5 menunjukkan ekspresi kesedihan Verrell melalui kerutan wajahnya. Diskontinuitas pada *shot* ke-2 ke *shot* ke-3 menekankan kekecewaan Verrell ketika wajah Verrell berubah dari mengerut menjadi meneteskan air mata. Melalui rangkaian *shot* yang menunjukkan aksi dan ekspresi tersebut, maka dapat dipahami bahwa terdapat peristiwa yang menunjukkan usaha Verrell mencari Lyodra. Verrell mencari Lyodra dengan sedih dan penyesalan ketika melihat Lyodra sudah menghilang.

Hasil analisis terhadap kontinuitas dan diskontinuitas konten, pergerakan, posisi dan waktu menunjukkan pembentukan adegan melalui kesinambungan maupun ketidaksinambungan antara potongan *shot*. Namun, konteks dari penceritaan yang dibangun tidak mengalami gangguan terhadap penerapan diskontinuitas dari satu *shot* ke *shot* lainnya sehingga pesan utama video musik "Pesan Terakhir" tetap tersampaikan kepada penonton.

Kedekatan Lyodra dengan Verrell digambarkan melalui aksi dan ekspresi pada rangkaian *shot* dalam adegan 1, 2, dan 3. Pada ketiga adegan tersebut, kedekatan keduanya ditunjukkan melalui aktivitas menggambar dan membuat adonan bersama. Kebahagiaan Lyodra tampak melalui ekspresi dan senyumannya. Pada adegan 4, 5, dan 6, ekspresi Lyodra berubah menjadi sedih dan kecewa. Kekecewaan tersebut tampak melalui wajah sedih dan tatapan tajam ketika ia membuat dan mengantarkan kue ulang tahun untuk Lyla. Ekspresi sedih Lyodra juga ditunjukkan ketika ia berlari dan berdiri di pinggir danau.

Kebahagiaan Verrell digambarkan melalui aksi dan ekspresi pada rangkaian *shot* dalam adegan 1, 2, dan 3. Verrell menunjukkan ekspresi gembira ketika melukis dan membuat adonan bersama

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Lyodra. Ekspresi kebahagiaan juga muncul ketika Verrell memberikan kue kepada Lyla. Sebaliknya, kesedihan dan kekecewaan Verrell ditunjukkan pada adegan 7 dan 8 ketika ia menatap dan memeluk frame foto Lyodra, lalu berlari mencarinya. Ekspresi sedih Verrell tampak ketika ia mengingat dan mengejar Lyodra, sedangkan penyesalannya ditegaskan melalui tangisan, kerutan wajah, dan tatapan kosong.

Pada adegan 5–8, diskontinuitas pergerakan dan waktu ditunjukkan melalui percepatan gestur dan kompresi temporal di antara shot sehingga menghasilkan percepatan aksi dan waktu. Misalkan, diskontinuitas pergerakan Verrell yang berjalan dengan cepat di depan rumah Lyla pada potongan *shot* adegan ke-5. Penerapan kontinuitas pada keseluruhan adegan yang dibahas dalam hasil analisis relevan dengan apa yang dijelaskan oleh Panjaitan & Hasanah (2022) terhadap unsur sinematografi dalam medium film. Panjaitan & Hasanah (2022) menjelaskan kontinuitas berguna sebagai penghubung dari *shot* ke *shot* sehingga sebuah peristiwa dalam sebuah adegan dapat dipahami penonton. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kontinuitas membangun persepsi penonton terhadap aksi Lyodra dan Verrell di rangkaian *shot* pada adegan ke-1 hingga ke-8. Namun, penelitian ini memperluas pembahasan terkait kontinuitas dengan menekankan fungsi diskontinuitas aksi dan waktu yang dapat mengonstruksi naratif. Penelitian serupa terhadap kontinuitas dalam membangun juga dibahas dalam berbagai penelitian (Berliner & Cohen, 2011; Fauzan et al., 2019; Ali & Sugihartono, 2015). Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan fungsi kontinuitas dalam mengonstruksi naratif dalam sebuah medium audiovisual. Penelitian ini memperluas pembahasan fungsi kontinuitas melalui pembahasan diskontinuitas yang dapat dimanfaatkan dalam memahami konteks peristiwa yang terjadi di dalam sebuah adegan pada medium video musik. Selain itu, pemanfaatan teknik diskontinuitas terhadap sebuah cerita juga disampaikan oleh Andhika et al. (2017). Namun, Andhika et al. (2017) menekankan penerapan diskontinuitas yang dikarenakan kekurangan stok *shot* sehingga memengaruhi intensitas dramatisasi cerita. Dalam penelitian ini, pembahasan pemanfaatan diskontinuitas diperluas dengan menunjukkan manfaatnya. Diskontinuitas aksi dan waktu menunjukkan percepatan gestur dan kompresi temporal yang tidak mengganggu persepsi penonton terhadap peristiwa dalam rangkaian *shot* pada adegan. Melalui diskontinuitas, penonton juga dapat memahami afeksi yang dialami karakter melalui perubahan pada ekspresi wajah karakter.

Simpulan

Dari penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat kontinuitas dan diskontinuitas yang memiliki manfaat dalam konstruksi naratif. Diskontinuitas aksi dan waktu mengonstruksi naratif dengan menunjukkan adanya potongan pada aksi karakter tanpa menimbulkan gangguan persepsi terhadap peristiwa pada rangkaian *shot* pada video musik "Pesan Terakhir". Selain itu, perubahan ekspresi melalui diskontinuitas dari satu shot ke shot berikutnya tidak mengganggu konstruksi naratif, tetapi justru menegaskan emosi yang dialami karakter dalam video musik "Pesan Terakhir". Dengan adanya penerapan kontinuitas dan diskontinuitas pada rangkaian *shot*, penonton dapat memahami konteks pada keseluruhan cerita sehingga pesan tentang kesedihan seorang perempuan terhadap laki-laki yang dicintai dalam video musik "Pesan Terakhir" dapat dipahami. Selanjutnya, diskontinuitas juga tidak selalu dapat dimaknai sebagai kesalahan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai fungsi produktif, seperti kompresi naratif dan penekanan emosi dalam rangkaian *shot*.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan satu objek video musik, sehingga temuannya tidak dapat digeneralisasi ke seluruh bentuk kontinuitas dan diskontinuitas audiovisual. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan uji persepsi penonton dan membandingkan beberapa video musik untuk memperluas serta menguji temuan mengenai fungsi kontinuitas dan diskontinuitas.

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada Universitas Bunda Mulia atas dukungannya selama proses penyusunan karya ilmiah ini.

Deklarasi

Pernyataan Penggunaan Kecerdasan Buatan

Penulis menyatakan bahwa tidak ada penggunaan artificial intelligence atau teknologi artifisial apa pun dalam penulisan ini.

Kontribusi Penulis

Penulis pertama berkontribusi pada penulisan seluruh bagian, pencarian data, material, dan analisis. Penulis kedua, ketiga, dan keempat berkontribusi pada evaluasi dan peninjauan seluruh bagian naskah.

Pendanaan

Penelitian ini tidak menerima pendanaan.

Pernyataan Ketersediaan Data

Data utama penelitian berupa video musik “Pesan Terakhir” tersedia secara publik melalui kanal YouTube Lyodra Official. Sumber pendukung lainnya tercantum pada bagian referensi.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan bahwa tidak memiliki konflik kepentingan apa pun terkait publikasi karya ilmiah ini.

Referensi

Aditia, P., & Yudhistira, N. (2023). Analisis unsur sinematografi dalam membangun realitas cerita pada film *Mencuri Raden Saleh*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique, 5*(2), 196–204.

Ali, M. M., & Sugihartono, R. A. (2015). Teknik editing pada film *Rectoverso* dalam mewujudkan cerita. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam, 6*(2). https://doi.org/10.33153/capture.v6i2.763

Andhika, Y. L., Rahman, A., & Krishna, A. (2017). Teknik editing diskontinuiti pada drama televisi 44V. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam, 9*(1), 80–92. https://doi.org/10.33153/capture.v9i1.2057

Anjaya, A., & Deli. (2020). Studi perbedaan komposisi pada sinematografi dan efek yang dihasilkan. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology (CBSSIT), 1*(1), 604–612. https://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit/article/view/1468

Arum, R. R., & Hambali, R. Y. A. (2023). Analisis semiotika Roland Barthes pada video musik EXO Lotto. *Gunung Djati Conference Series, 19*, 553–572. https://doi.org/10.15575/gdcs.v19i.1333

Aulia, S., & Sukmawati, L. (2021). Analisis harapan dan motivasi pada video klip BTS “Permission to Dance.” *NOUMENA: Jurnal Ilmu Sosial Keagamaan, 2*(1), 55–68. https://doi.org/10.37196/nojisok.v2i1.337

Banurea, R. N. (2015). Representasi konsep kecantikan dalam video music SNSD “Gee.” *Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama, 9*(2), 139–157. https://doi.org/10.14421/jsa.2015.092-08

Berliner, T., & Cohen, D. J. (2011). The illusion of continuity: Active perception and the classical editing system. *Journal of Film and Video, 63*(1), 44–63. https://doi.org/10.5406/jfilmvideo.63.1.0044

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Brown, B. (2022). *Cinematography: Theory and practice: For cinematographers and directors* (4th ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429353239

Comawati, N. L. A., Suryawati, I. G. A. A., & Joni, I. D. A. S. (2021). Representasi isu kesehatan mental dalam video musik Heavy oleh grup musik Linkin Park. *E-Jurnal Medium, 2*(1), 123–132. https://ojs.unud.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/76129

Deva, I. K. G. C., Darmawan, I. D. M., & Payuyasa, I. N. (2023). Penerapan editing cut to cut dalam film *Perseteruan*. *Calaccitra: Jurnal Film dan Televisi, 3*(1), 73–83. https://doi.org/10.59997/cc.v3i1.2256

Fauzan, A., Haryanto, D., & Zamroni, M. (2019). Analisis penerapan continuity cutting berdasarkan adegan dalam mendukung unsur naratif pada film *Chef*. *Rolling: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Film, Televisi dan Media Kontemporer, 2*(1), 1–5.

Fazira, E. (2021). Analisis semiotika representasi rasa kehilangan dalam musik video klip "Pilu Membiru Experience." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik, 6*(2).

Febriansyah, M., & Susilawati. (2022). Continuity editing dalam musik video "Simpang Kiri Jalan–Kotak Itu." *Jurnal Ilmiah Teknik Studio, 6*(1), 55–68.

Firdaus, & Wijaksono, D. S. (2022). Produksi film dokumenter "Spirit of Java Gamelan." *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi, 10*(1), 106–122. https://doi.org/10.25299/medium.2022.vol10(1).9056

Fuadi, M. L. (2023). Kajian teknik sinematografi dalam video klip "Clustre-Janji untuk Bersinar" di SMPIT Luqman Al-Hakim Internasional. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, 10*(3), 283–296.

Gordon, J., Natadjaja, L., & Febriani, R. (2020). Kajian visual video musik BTS menggunakan teori semiotika. *Jurnal DKV Adiwarna, 1*(16).

Karunia, L. (2022). Representasi perpustakaan pada video musik "The Story of Us." *JIPIS: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, 1*(2), 1–6. https://doi.org/10.31958/jipis.v1i2.5995

Kutanto, H., & Ibrahim, A. (2023). Teknik sinematografi pada dokumenter "Lenggak Ngayun si Tanduk Baja" sebagai kampanye pelestarian seni budaya Garut. *Kartala Visual Studies, 2*(1), 1–7.

Linando, S. I., Prasetyo, M. E., & Winnie, W. (2022). Komposisi visual dan tata cahaya pada film Netflix berjudul *Squid Game*. *Jurnal Bahasa Rupa, 6*(1), 20–32. https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v6i1.1139

Lubis, M. F. Y., & Wahyuni, S. (2020). Penerapan sinematografi pada film *Pilar*. *Jurnal FSD, 1*(1), 438–450.

Lyodra Official. (2021, September 26). *Lyodra - Pesan Terakhir (Official Music Video)* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=oaFj0lRi3gw

Manoban, B. (2024, July 1). *Lirik lagu Pesan Terakhir - Lyodra, kisah cinta tak terbalas*. IDN Times. https://www.idntimes.com/hype/entertainment/lirik-lagu-pesan-terakhir-lyodra-00-s5z9f-yk58tq

Max, J. I. S. D., & Utomo, A. (2021). Discourse analysis on Taylor Swift's "You Need to Calm Down" music video with semiotic approach. *International Journal of Humanity Studies, 5*(1), 14–28. https://doi.org/10.24071/ijhs.v5i1.3634

Murti, D., & Angraini, A. (2020). Representasi magical realisme dalam sinematografi film *Sarvani Bhutani*. *Jurnal Seni Nasional Cikini, 6*(2), 27–35. https://doi.org/10.52969/jsnc.v6i2.100

Natalia, W. K., & Sa'adah, W. N. (2021). Analisis semiotika Roland Barthes dalam video musik BTS "Interlude: Shadow" dan "Outro: Ego." *Jurnal Al-Tsiqoh (Dakwah dan Ekonomi), 6*(2), 27–34. https://doi.org/10.31538/altsiq.v6i2.2083

Oktaviani, D. A. R., Suprapto, B., & Dzuhrina, I. (2020). Analisis semiotik video klip BTS "Blood, Sweat and Tears" sebagai representasi masa muda. *ESTETIKA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2*(1), 1–25. https://doi.org/10.36379/estetika.v2i1.106

Oktavyanthi, I., & Kholiq, M. (2018). A semiotic analysis in music video of "Blank Space" by Taylor Swift. *Journal of Language and Literature, 6*(1), 29–37. https://doi.org/10.35760/jll.2018.v6i1.2481

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0

Panjaitan, Y. D. R., & Hasanah, N. (2022). Analisa teknik sinematografi pada film *Parasite*. *Journal of Information System and Technology, 3*(1), 100–126. https://doi.org/10.37253/joint.v3i1.6556

Permadi, J. B. (2010). Menjaga kontinuitas pada saat pengambilan gambar dalam media film. *Humaniora, 1*(2), 347–350. https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2876

Prasetyo, M. E., 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. https://doi.org/10.24821/rekam.v18i2.7551

Raehana, R. (2022). Teknik foto 360° dan virtual reality dalam sinematografi. *Arty: Jurnal Seni Rupa, 11*(2), 56–63.

Rahmi, N. (2021). Makna dan pesan dalam cuplikan gambar video klip yang berjudul “Corona La” oleh Family Media Co (kajian analisis semiotika Sanders Peirce). *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya, 11*(2), 122–134. https://doi.org/10.37905/jbsb.v11i2.10257

Rezeki, F., Harahap, N., & Zuhriah. (2023). Analisis teknik sinematografi dalam videoklip “Till We Meet Again.” *JISOS: Jurnal Ilmu Sosial, 2*(2), 1495–1502.

Sanjaya, W. (2023). Visual composition in building dramatization of song lyrics in the music video “Melawan Restu”: Komposisi visual dalam membangun dramatisasi lirik lagu pada video musik “Melawan Restu.” *VCD: Journal of Visual Communication Design, 8*(2), 320–344. https://doi.org/10.37715/vcd.v8i2.4007

Sanjaya, W. (2024a). Komposisi visual dalam membangun dramatisasi kekuasaan pada lirik lagu video musik “Kamu Anggap Apa.” *Jurnal Bahasa Rupa, 7*(3), 150–165. https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v7i3.1587

Sanjaya, W. (2024b). Scene continuity in building the message of the song in “Jiwa yang Bersedih” music video. *VCD: Journal of Visual Communication Design, 9*(2), 197–226. https://doi.org/10.37715/vcd.v9i2.4295

Sanjaya, W. (2025a). Dramatisasi abnormalitas melalui komposisi visual pada video musik “Birds of A Feather.” *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 13*(2), 205–229. https://doi.org/10.34010/visualita.v13i2.14924

Sanjaya, W. (2025b). Pemanfaatan split-screen dan motion graphic dalam penyampaian pesan pada video musik “Drunk Text.” *GESTALT, 7*(2), 53–82. https://doi.org/10.33005/gestalt.v7i2.511

Sari, R. P., & Abdullah, A. (2020). Analisis isi penerapan teknik sinematografi video klip monokrom. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi (JRMDK), 1*(6), 418–423. https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i1.9236

Sultanika, S. (2021). Sinematografi film pendek Yogyakarta. *DESKOVI: Art and Design Journal, 4*(1), 23–29. https://doi.org/10.51804/deskovi.v4i1.814

Supriyadi. (2019). Perancangan animasi stopmotion Pangeran Diponegoro berbasis sinematografi. *Jurnal Komunikasi, 10*(2), 145–152. https://doi.org/10.31294/jkom.v10i2.6181

Surasa, Sudarman, Suparna, & Haj, M. I. F. (2022). Penerapan sinematografi pada film animasi 3D berjudul *Tamiya*. *Knowledge: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan, 2*(3), 261–269. https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i3.1673

Syahnarki, R. E., & Wibisono, S. (2023). Kontinuitas sebagai upaya penyajian visual realistis dalam drama televisi *Alun*. *Sense: Journal of Film and Television Studies, 6*(1), 49–58. https://doi.org/10.24821/sense.v6i1.9359

Tamsil, I. S. (2022). Pesan pantang menyerah dan ikhlas melalui teknik sinematografi pada film *Nusa The Movie 2021*. *Calaccitra: Jurnal Film dan Televisi, 2*(2), 9–19. https://doi.org/10.59997/cc.v2i2.1788

Wiratirta, L. W., & Adim, A. K. (2023). Makna cinta kasih sayang pada video musik lagu Kirana-Dewa 19. *Jurnal Komunikasi Nusantara, 5*(1), 114–127. https://doi.org/10.33366/jkn.v5i1.289

© 2026 The Author(s) | CC BY-NC 4.0