



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Video musik, berdasarkan Moller (2011, hlm. 4-5), adalah suatu karya video berdurasi pendek yang memadukan antara musik dan gambar-gambar yang kurang lebih berkaitan dengan topik yang diangkat oleh musik yang diwakilkannya. Umumnya, video musik diciptakan sebagai sarana promosi bagi lagu yang bersangkutan, tetapi seiring berkembangnya waktu, tujuan komersial yang eksklusif tersebut dianggap membatasi lingkup dan potensi dari video musik yang sesungguhnya. Dalam kaitannya dengan medium animasi, Fleischer dalam Bessman (1986, hlm. 56) menyatakan, "*Animation is a virtually inexhaustible medium for creating visuals to music.*" Sifat ini memberikan fleksibilitas bagi medium animasi yang memungkinkannya untuk mencapai kemungkinan-kemungkinan visual yang tidak dapat diwujudkan oleh medium-medium lainnya. Selanjutnya, Fleischer juga menambahkan bagaimana video musik merupakan wadah yang tepat bagi animator independen untuk mengasah kemampuan serta kreativitas mereka, menyebut medium video musik sebagai "penyelamat" bagi bidang animasi secara keseluruhan.

Fleksibilitas visual dari medium animasi tersebut memang sangat sesuai untuk video musik, karena umumnya, untuk mengkompensasi durasi video musik yang pendek, penyampaian konten sebagian besar akan ditumpukan pada aspek-aspek visual sebagai media komunikasi. Komponen-komponen visual ini, menurut

Block (2013), dapat berperan untuk mengkomunikasikan *mood*, emosi, dan ide dari karya yang hendak disampaikan, di samping memberikan struktur visual kepada gambar-gambar yang ditampilkan (hlm. 2). Topik ini hendak diangkat, dengan fokus terutama diletakkan pada perancangan *shot*, sebagai unit terkecil dalam struktur visual menurut Thompson dan Bowen (2013, hlm. 2). Komposisi tertentu dari elemen-elemen visual dalam sebuah *frame* yang membentuk sebuah *shot* masing-masing mengandung informasi dan makna tersendiri, menjadikannya sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan informasi kepada penonton secara independen tanpa membebani komponen audio berupa lagu yang bersangkutan.

Penulis berharap melalui topik “*Perancangan Video Musik Animasi Dua Dimensi Berjudul ‘Mundur’ dengan Mengaplikasikan Shot Sebagai Translasi Visual Lagu*” ini, kalangan penonton dapat lebih mengapresiasi keberadaan elemen visual, terutama rancangan *shot*, sebagai suatu elemen yang dengan sendirinya dapat mengkomunikasikan cerita dan pesan kepada penonton dalam rentang waktu yang singkat, dan bukan sekadar pendamping atau pelengkap dari lagu yang hendak “dijual”. Selain itu, Penulis juga hendak mengedepankan media video musik sebagai suatu bentuk karya seni audiovisual yang patut dipertimbangkan sebagai alternatif penyaluran ide, terutama dari kalangan sesama animator pemula. Dengan perancangan *shot* yang tepat, maka video musik sebagai sarana penyampaian cerita visual akan mampu memiliki bobot karya yang kurang lebih setara dengan sebuah film pendek, tetapi diperkuat oleh daya tarik tambahan berupa paduan tematik maupun ritmik dengan lagu yang bersangkutan.

## 1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang hendak dikaji dalam Laporan Tugas Akhir “*Perancangan Video Musik Animasi Dua Dimensi Berjudul ‘Mundur’ dengan Mengaplikasikan Shot Sebagai Translasi Visual Lagu*” adalah bagaimana pengaplikasian *shot* dalam penyusunan video musik animasi dua dimensi sebagai translasi visual bagi lagu ‘Mundur’?

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan-batasan yang akan diterapkan oleh Penulis pada proyek Tugas Akhir “*Perancangan Video Musik Animasi Dua Dimensi Berjudul ‘Mundur’ dengan Mengaplikasikan Shot Sebagai Translasi Visual Lagu*” adalah sebagai berikut:

- Perancangan *shot* yang dibahas secara khusus berada dalam konteks video musik dengan jenis naratif dari sebuah lagu pop akustik *indie* berbahasa Indonesia berjudul ‘Mundur’, yang berdurasi tepatnya dua menit dan dua puluh satu detik.
- Pembahasan difokuskan kepada perancangan *shot*, yang meliputi pergerakan kamera, jarak kamera, sudut kamera, serta komposisi gambar.
- Topik perancangan *shot* akan difokuskan kepada beberapa bagian dari tiap *scene* atau adegan video musik, tepatnya pada *shot* 2 (adegan 1), *shot* 10 (adegan 2), *shot* 13 (adegan 3), *shot* 25 (adegan 4), *shot* 31

(adegan 5), *shot* 35 (adegan 6), serta *shot* 43 (adegan 7).

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari Laporan Tugas Akhir “*Perancangan Video Musik Animasi Dua Dimensi Berjudul ‘Mundur’ dengan Mengaplikasikan Shot Sebagai Translasi Visual Lagu*” adalah:

##### **A. Tujuan Umum**

- i. Memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program studi Animasi Sarjana (S1) di Universitas Multimedia Nusantara.
- ii. Mengaplikasikan pembelajaran yang telah diterima selama masa perkuliahan kepada suatu karya akhir yang bersifat konkrit.

##### **B. Tujuan Khusus**

- i. Mempertunjukkan pentingnya peran dari susunan *shot* dalam sebuah karya audiovisual berdurasi pendek, dalam konteks ini sebuah video musik, sebagai sarana komunikasi visual yang mampu memanipulasi emosi dan psikologis penonton, sekaligus diharapkan dapat menyampaikan cerita secara lebih ringkas melalui visual yang hanya perlu dilihat oleh penonton dibandingkan dengan informasi verbal, untuk mengkompensasi durasi pendek dari medium yang

bersangkutan.

### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Pengkajian data utama dilakukan secara kualitatif, melalui studi pustaka dari literatur yang telah dikumpulkan, untuk mendapatkan informasi mengenai jenis-jenis *shot* yang secara universal telah diakui memiliki fungsi untuk mempengaruhi psikologis penonton, serta mampu untuk menyampaikan “bahasa sinematik” yang dapat menggerakkan komponen naratif dari suatu karya secara visual. Sementara itu, dapat pula dilakukan pembelajaran dari referensi-referensi karya audiovisual berupa video musik maupun film, baik dalam bentuk animasi atau *live-action*, untuk lebih memahami pengaplikasian nyata dari *shot* sebagai sarana komunikasi visual dalam produk-produk yang telah dirilis secara profesional.

### **1.6. Metode Perancangan**

Perancangan akan dimulai dengan studi pustaka, di mana Penulis mengkaji jenis-jenis *shot* yang ada atau telah diakui, dalam kaitannya dengan efek yang ditimbulkan kepada penonton. Studi pustaka ini nantinya juga akan dibantu dengan pembelajaran dari referensi-referensi visual, untuk membantu Penulis menentukan arahan visual yang hendak dicapai oleh rancangan karya.

Setelah melakukan riset melalui kedua cara yang telah dipaparkan di atas, Penulis akan melanjutkan perancangan kepada tahap penulisan *script* dan

penyusunan *storyboard*. Kedua tahap ini dapat dikatakan merupakan salah dua tahap paling penting dalam perancangan karya, karena berkaitan langsung dengan topik yang diangkat, khususnya pada bagian perancangan *shot* dalam konteks karya yang mengandung elemen naratif. Dari sini, konsep cerita serta rancangan *shot* yang telah disusun dapat mulai dimaterialisasikan ke dalam bentuk final produk, mulai dari animatik dasar, hingga animasi akhir yang layak untuk ditampilkan.



UMMN