



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Animasi merupakan medium ilusi optik yang dapat bergerak sehingga menghasilkan suatu adegan dalam film. Williams (2002) menyatakan bahwa sebuah film animasi sebenarnya tidaklah bergerak, melainkan suatu medium yang terdiri dari banyak gambar yang disusun agar menghasilkan ilusi gerakan saat ditonton. Semakin berkembangnya waktu, animasi mulai semakin bervariasi. Yang awalnya hanya dengan medium 2D (dua dimensi), sekarang semakin berkembang hingga ke rana *stop motion* dan 3D (tiga dimensi). Medium animasi sendiri mempunyai keunggulannya sendiri yaitu dapat menciptakan dunia yang jauh lebih imajinatif dan dapat mencapai visual yang belum tentu dapat diciptakan oleh medium *live action*.

Di lain sisi, video musik adalah suatu media video untuk menggambarkan lagu yang ingin disampaikan dari sang penyanyi dan penulis lagu secara konseptual. Seperti dikutip oleh Keazor dan Wubbena (2010) yang menulis bahwa video musik sudah seakan menjadi kultur zaman. Hal ini disebabkan karena adanya seni, film, literasi, bahkan iklan di dalam satu medium musik video saja. Musik video seakan menjadi medium yang trennya tidak pernah padam sejak pertama kali ada. Bahkan musik video sudah bisa menjadi salah satu jembatan penghubung antara iklan dan seni.

Seiring waktu, video musik semakin beragam mediumnya. Tidak hanya dengan medium *live action* yang harus menempuh proses syuting, tapi mulai merambat ke media animasi. Media 3D animasi mulai dijadikan tren baru untuk menjadi media visualisasi musik. Artis-artis papan atas pun mulai menggunakan animasi 3D sebagai video musiknya. Dimulai dari artis internasional seperti lagu Bloom milik Troye Sivan, K/DA untuk video musiknya Pop Star, hingga artis lokal seperti Weird Genius, Jevin Julian, dan masih banyak lainnya.

Sama seperti film animasi lainnya yang membutuhkan elemen *environment*, video musik juga membutuhkan elemen *environment*. Lassetter (seperti yang dikutip di oleh Disney Book Group, 2011) , hasil terbaik dalam karya seni film adalah ketika segala aspek yang ada di dalamnya mampu saling mendukung cerita. Ketika sebuah komposisi warna dapat saling mendukung atmosfer di dalamnya, ketika pencahayaan dapat menyampaikan suasana yang terjadi, dan juga bagaimana *environment* dapat menggambarkan emosi dari tokoh dalam cerita. *Environment* juga dapat memperlihatkan secara tidak langsung kepribadian si tokoh di cerita dan dalam kasus kali ini di dalam video musik. Didalam *environment*, ada unsur properti yang ikut mendukung peran penggambaran kepribadian si tokoh, dan apa saja yang sedang dan yang sudah terjadi dengan tokoh. Properti yang berada di dalam suatu *scene* mempunyai potensi untuk menjadi suatu visualisasi khusus yang mampu menggambarkan cerita dan konsep dari video musik.

Dalam pembuatan video musik, hal yang cukup penting ialah inti dari lagu tersebut yang ingin disampaikan oleh sang penyanyi atau penulis lagu. Maka dari itu, perancangan *environment* yang ada di dalam musik video itu sebaiknya dapat mendukung inti dari lagu yang ingin disampaikan. *Environment* yang ada bisa menjadi visualisasi tentang suatu kejadian, perasaan, dan sifat tokoh dalam lagu tersebut. Dan dari *environment* yang mampu memvisualisasikan emosi tokoh. Apabila emosi sudah tersampaikan melalui tokoh, maka inti dari lagu ini dapat tersampaikan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana proses merancang suatu *environment* dalam video musik 'BLUE' yang dapat menjadi visualisasi emosi yang dirasakan tokoh?

1.3. Batasan Masalah

Fokus penulis dalam skripsi ini adalah:

1. Perancangan *environment* interior kamar tidur apartemen di *Scene 3 Shot 4* pada zaman *cyberpunk* dengan aspek properti dan warna pendukung di dalamnya untuk memvisualkan emosi cinta dan senang yang dirasakan tokoh utama.
2. Perancangan *environment* interior kamar mandi apartemen di *Scene 10 Shot 20* pada zaman *cyberpunk* dengan aspek properti dan warna pendukung di dalamnya untuk memvisualkan emosi sedih dan kesepian dari tokoh utama.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan akhir dari penyusunan Skripsi Perancangan “Perancangan *Environment* sebagai Visualisasi Emosi dari Tokoh dalam *Video Musik ‘BLUE’*” adalah mempelajari serta merancang metode menciptakan *environment* yang tepat agar dapat menyampaikan emosi dari tokoh dalam video musik.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari penyusunan Skripsi Perancangan “Perancangan *Environment* untuk Visualisasi Emosi dari Tokoh dalam *Video Musik ‘BLUE’*” adalah:

1. Manfaat dari penyusunan skripsi perancangan ini untuk penulis adalah agar penulis dapat belajar melakukan pengkajian dan merancang *environment* dalam video musik.
2. Manfaat dari penyusunan skripsi perancangan ini untuk orang lain adalah agar setiap orang yang membaca skripsi ini dapat meningkatkan wawasannya dan menambah referensi mengenai perancangan dan pengkajian *environment*.
3. Manfaat dari penyusunan skripsi perancangan ini untuk universitas adalah agar skripsi ini dapat menjadi pembelajaran masukan untuk skripsi atau penelitian mengenai perancangan *environment*.