

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Lagu “Tidur” ciptaan DMN IX yang dinyanyikan oleh Dewiq menceritakan tentang pilihan hidup. Banyak yang memilih untuk hidup bahagia dengan apa yang dia punya, dan ada yang memilih untuk hidup mengejar cita – cita setinggi dan sejauh mungkin. Tergantung kita memilih jalan hidup masing – masing. Ada orang lebih memilih mimpi indah dan terbangun dengan hidup yang buruk dan ada orang yang memilih mimpi buruk dan terbangun dengan hidup yang indah. Lagu “Tidur” menjelaskan tentang tanggung jawab dan konsekuensi seseorang dalam memilih jalan hidupnya. Apakah terus berjuang, atau hanya bermimpi tanpa berusaha.

Musik video ini menggunakan animasi karena tema dari musik video ini adalah Mimpi. Mimpi bukan hanya pikiran yang diungkapkan oleh gambar, tetapi lebih dari itu yaitu pikiran emosional. Mereka adalah sistem simbolisasi afektif, pada dasarnya berbeda dari sistem kognitif, yang bekerja melalui kode analogis, sensorik, visceral, dan sinestesis, ekspresi kesadaran afektif (Maggiolini et al., 2010). Dengan animasi, musik video ini dapat divisualkan dengan ide – ide yang surreal dengan memainkan garis, bentuk, dan tata warna di dalam video dengan lebih mudah menggunakan *2D animation*. Memainkan garis, bentuk, dan tata warna dalam *2D animation* dapat dilakukan lebih mudah. Tanpa menggunakan props ataupun *outfit* agar dapat menyesuaikan tata warna yang diinginkan. Contoh musik video yang menggunakan tata warna-tata warna, bentuk, dan garis-garis yang unik

dan berbeda seperti: “Zodiac Sh\*t” (Flying Lotus, 2014), “Feels Like We Only Go Backward” (Tame Impala, 2012), “Mind Mischief” (Tame Impala, 2013), “Wail to God” (Anthony Schepperd, 2009), dan “Do I Wanna Know?” (Arctic Monkeys, 2013)

Penonton dapat lebih jelas membedakan antara dunia mimpi dan realita yang dialami tokoh. Penulis ingin mempelajari bagaimana garis, bentuk, dan tata warna dapat mempengaruhi suasana agar terlihat dalam suasana yang berbeda.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam laporan ini adalah:

Bagaimana perancangan visual dengan gaya visual *surrealism* untuk memvisualisasikan dunia mimpi dan realita pada *animated music video* lagu “Tidur”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penulisan laporan ini, penulisan menetapkan Batasan masalah yang akan dibahas di dalam laporan adalah sebagai berikut:

Pembahasan akan difokuskan kepada visual yang mencakup bentuk dan warna dalam *scene* dunia mimpi *shot* 25 dan 30

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dibuatnya laporan ini adalah untuk menerapkan ilmu mengenai perancangan visual yang mencakup bentuk dan tata warna dalam suasana dunia mimpi pada video musik lagu “Tidur”.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat dari skripsi ini adalah:

1. Bagi penulis

agar mengerti dan paham dalam merancang gaya visual yang mencakup garis, bentuk, dan tata warna sehingga pesan dalam karya yang akan dibuat bisa tersampaikan dan menginspirasi.

2. Bagi masyarakat

Memberi wawasan bagi masyarakat tentang referensi dalam merancang gaya visual.

3. Bagi universitas

Sebagai referensi akademis untuk mahasiswa atau mahasiswi yang akan mengambil topik bahasan yang serupa.

