



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

Di Zaman semakin berkembang ini, animasi merupakan salah satu industri yang berkembang dan menjanjikan sebagai lahan pekerjaan dan bisnis. Menurut situs www.ndtv.com, di Jamaika, pemerintah dan Bank Dunia telah bekerjasama untuk membuka lahan pekerjaan khusus bagi para animator untuk menciptakan karya-karya mereka yang pemerintah yakin akan menjadi lahan yang menguntungkan bagi negara.

Animasi sendiri mempunyai banyak bentuk karya untuk ditampilkan seperti film, kartun, documenter, dan juga video musik. Menurut Andrew Chong dalam bukunya *Digital Animation*, animasi dalam Video Musik pertama kali diperkenalkan oleh MTV pada tahun 1981 yang pada waktu peraturan penayangan TV tidak seketat dulu. MTV menggunakan animator untuk membuat video musik.

Menurut MTV, keuntungan menggunakan animator dalam membuat video musik adalah biaya yang lebih murah, menggunakan karakter buatan animator tanpa menghilangkan konten penting dalam video musik. Hasilnya adalah muncul band animasi pertama di dunia yaitu Gorillaz yang berhasil mencuri perhatian dunia.

Di Indonesia, menurut situs detik.com dan kapanlagi.com, ada beberapa band Indonesia yang menggunakan animasi dalam video musik mereka sebagai bentuk promosi lagu, agar lebih fresh dan menunjuk sisi karakter berbeda dari setiap personel band. Seperti contohnya The Changcuters dalam lagu “Hijrah ke London” dengan format *stop motion* menggunakan lego, Samsons dalam lagu “Hey Gadis” dengan format 3D animasi.

Dalam video musik itu sendiri, cara membuatnya pun berbeda dengan membuat film, karena lebih mengandalkan unsur artistik. Menurut Askurifai Baksin dalam bukunya berjudul *Videografi: Operasi Kamera & Teknik Pengambilan Gambar*: dalam cinematografi, video musik tidak menitikberatkan aspek penceritaan sebuah *shot*, tapi lebih pada kompilasi (kumpulan) klip (cuplikan) gambar yang menarik, kemudian disambung-sambung. Pada umumnya, video klip tidak bercerita tetapi, ada video klip yang pengambilan gambarnya merupakan story telling dari lagu yang dibawakan.

Animasi yang diajukan dalam video musik terdapat pula gerakan karakter yang menentukan pesan atau gambaran yang akan disampaikan. Menurut Richard Williams dalam bukunya *Animator Survival's Kit*, akting merupakan salah satu esensi penting dalam menggambarkan kejadian, ekspresi, pesan dalam suatu proses animasi. Kunci dari akting dalam animasi adalah sadar akan situasi yang dihadapi dan mengekspresikannya untuk mengembangkan kemampuan dalam

menggambar dengan mengimajinasikan ke dalam karakter. Oleh karena itu, Penulis sebagai animator akan membuat video musik dengan lagu *Heaven* dengan animasi 2D.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menerapkan gerakan karakter atau akting ke dalam tokoh atau karakter?
2. Bagaimana sinkronisasi antara animasi karakter, irama, ritme, yang sesuai untuk menyampaikan pesan dalam lagu?

1.3. Batasan Masalah

Laporan Tugas Akhir ini mempunyai batasan masalah sebagai berikut:

1. Animasi pada pembuatan video musik ini hanya memakai karakter pada band Maliq & D'essentials
2. Video Musik yang dibuat menggunakan lagu Heaven ciptaan Maliq & D'essentials.
3. Jenis Video Musik yang dipakai adalah jenis *performance*
4. *Scene* animasi yang dibahas dalam video ada dua jenis yaitu animasi dalam cerita dan animasi *performance* band

1.4. Tujuan Tugas Akhir

1. Mengimplementasikan ilmu mengenai gerakan atau akting pada karakter dan diaplikasikan kepada karakter sendiri.
2. Menghasilkan sebuah animasi video musik dengan karakter setiap personil band dan sinkronisasi transisi dengan irama lagu.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat bagi penulis dalam proyek tugas akhir ini:

1. Memberikan kualitas tersendiri dalam proyek, terutama membuat animasi 2D, dan orisinil karya yang dibuat.
2. Menunjukkan kemampuan penulis dalam membuat proyek ini.

Manfaat bagi universitas dalam proyek tugas akhir ini:

1. Membawa nama baik almamater Universitas Multimedia Nusantara.
2. Menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dapat bersaing secara sehat dan kompetitif dalam dunia kerja.

Manfaat bagi orang lain dalam proyek tugas akhir ini:

1. Memberikan visualisasi yang menarik dan aman ditonton oleh semua kalangan.
2. Menunjukkan bahwa video musik animasi 2D merupakan media interaktif yang menarik, dapat dimengerti, juga membawa pesan yang tersampaikan pada penonton.