

1. LATAR BELAKANG

Video musik menjadi salah satu bentuk media audiovisual yang sangat digemari pemuda-pemuda sejalan dengan peningkatan popularitas *platform* yang menawarkan fitur *streaming* video musik. Video musik itu sendiri menawarkan pengalaman mendengarkan musik atau lagu yang disuguhkan bersama dengan tampilan visual yang menarik. Pengalaman unik inilah yang membuat banyak orang meminati aktivitas menonton video musik yang mengakibatkan para musisi untuk terus membuat video musik guna mempromosikan lagu mereka.

Konten di dalam video musik umumnya menunjukkan adegan pertunjukan dari musisi yang berkaitan, menampilkan sebuah cerita naratif yang dapat merepresentasikan sebuah makna, atau bahkan gabungan dari keduanya (Dasovich-Wilson et al., 2022). Kedua konten tersebut tentunya dapat ditampilkan secara *live-action*, namun sebuah makna atau pesan yang ingin disampaikan melalui sebuah cerita naratif dalam video musik juga dapat dilakukan dengan baik dalam bentuk animasi. Animasi yang tidak memiliki batas dalam hal imajinasi, dapat membuat hal yang tidak mungkin ada atau terjadi pada dunia nyata. Sehingga apapun pesan yang ingin disampaikan oleh seorang musisi dapat divisualisasikan dengan sekreatif mungkin.

Video musik animasi merupakan media gabungan antara animasi dengan musik yang bertujuan untuk menghibur sekaligus menyampaikan sebuah makna atau pesan kepada penonton (Syahid et al., 2023). Salah satu bahasa visual animasi yang dapat memperkuat penyampaian sebuah pesan dan makna dari video musik adalah desain dari tokoh. Desain dari sebuah tokoh tidak hanya semata-mata dirancang untuk tujuan estetika. Namun desain tokoh yang baik dapat membuat penonton dapat merasakan hubungan dan emosi dengan tokoh tersebut. Hubungan atau relasi penonton dengan sebuah tokoh tersebut dapat meningkatkan keterikatan dan minat penonton untuk mendalami narasi dari sebuah video musik. Untuk mencapai tujuan tersebut maka semua aspek seperti warna, bentuk, gaya berbusana, dan bahasa tubuh dalam perancangan dari sebuah tokoh perlu diperhatikan.

Aspek lain dalam perancangan sebuah tokoh yang sama pentingnya adalah kepribadian dari para tokoh. Kepribadian dari tokoh animasi sangat berperan dalam membuat sebuah tokoh tersebut terlihat hidup serta yang menjadi salah satu daya tarik bagi penonton. Salah satu alat pengukuran kepribadian seseorang adalah *Myers-Briggs Type Indicator* (MBTI) yang mengklasifikasikan kepribadian menjadi 16 tipe kepribadian.

Pada kesempatan ini, penulis berkolaborasi dengan seorang musisi yang dikenal dengan nama Fadly Zulfikar Ali, yang akrab dipanggil dengan Fadly untuk memproduksi sebuah video musik. Sebelumnya Fadly telah merilis beberapa lagunya di berbagai *platform* seperti *Youtube*, *Spotify*, dan *Apple Music*, termasuk lagu “Clueless” yang telah memiliki video musik secara *live-action*. Untuk proyek kolaborasi ini, Fadly memproduksi sebuah lagu baru yang berjudul “As Long As You Feel Glad” yang kemudian akan diadaptasi menjadi video musik yang berbentuk animasi 2D. Secara garis besar, video musik ini menceritakan kisah cinta Fadly yang menaruh perasaan terhadap seorang perempuan di kampusnya yang bernama Laura. Pada awalnya, hubungan mereka tampak harmonis sebagai teman dekat, namun seiring berjalannya waktu, hubungan mereka mulai merenggang karena kesalahan yang dilakukan oleh Fadly telah melukai hati Laura. Fadly yang menyadarinya, dengan tulus merelakan perasaannya dan membiarkan Laura mengejar kebahagiaannya sendiri.

Berdasarkan penjelasan cerita dari video musik tersebut, penulis ingin merancang tokoh yang dapat kepribadian mereka melalui beberapa indikator, yaitu MBTI (*Myers-Briggs Type Indicator*), fitur wajah, kostum, dan warna. Oleh karena itu, ini menjadi latar belakang penulis dalam membuat skripsi penciptaan yang membahas mengenai perancangan tokoh dan video musik animasi 2D berjudul “As Long As You Feel Glad”.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjabaran latar belakang, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah :

Bagaimana perancangan tokoh Fadly dan Laura pada video musik animasi 2D “As Long As You Feel Glad”?

1.2 BATASAN MASALAH

Penulis menetapkan beberapa parameter batasan masalah untuk dapat lebih memusatkan perhatian pada topik yang dibahas dalam penulisan ini. Berikut beberapa batasan masalah tersebut :

1. Tokoh yang dibahas dalam laporan tugas akhir ini adalah seorang laki-laki yang bernama Fadly dan seorang perempuan pujaan hatinya yang bernama Laura.
2. Perancangan tokoh difokuskan pada beberapa indikator yaitu MBTI (*Myers-Briggs Type Indicator*), fitur wajah, kostum, dan warna dari para tokoh tersebut.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah untuk menunjukkan proses perancangan tokoh Fadly dan Laura dalam video musik “As Long As You Feel Glad” melalui aspek MBTI, fitur wajah, kostum, dan warna. Tokoh dalam animasi ini dibuat dengan tujuan sebagai penggerak alur cerita untuk mencapai keberhasilan dalam menyampaikan pesan dari lagu ini.

2. STUDI LITERATUR

2.1 VIDEO MUSIK

Video musik merupakan media yang berbentuk audio-visual yang dapat memberikan pengalaman unik dengan melibatkan para pendengar lagu untuk memahami dalam makna yang ingin disampaikan oleh musisi. Selain untuk menyampaikan makna kepada para pendengar, video musik ini memiliki fungsi untuk mempromosikan lagu baru serta memperlihatkan musisi yang memproduksi lagu tersebut. Konten di dalam video musik umumnya menunjukkan adegan pertunjukkan dari musisi yang berkaitan, menampilkan sebuah cerita naratif yang