

2. STUDI LITERATUR

2.1 VIDEO MUSIK

Kusuma A (2018) mengungkapkan bahwa musik Video merupakan salah satu bentuk dari penyampaian pesan di era global sekarang. Musik Video juga merupakan sebuah bentuk karya seni yang dipadu antara audio dan visual yang saling melengkapi untuk menjadikan sebuah karya seni yang mempunyai pesan dari seniman baik musisi maupun produser video. Dengan musik video, penikmat karya seni musik bisa sekaligus merasakan sesuai dengan visual yang terdapat dengan musik.

Wilson et al (2022) menyatakan bahwa konten yang terdapat pada musik video biasanya menunjukkan penampilan dari musisi yang berkaitan, menampilkan cerita yang telah dirangkai dan menyampaikan sebuah makna atau gabungan dari kedua maksud tersebut. Sehingga pesan lebih tersampaikan dan lebih bisa memvisualkan sesuai dengan gaya musik yang diciptakan oleh musisi.

Vernallis (1981) Musik Video awalnya hanya merupakan video yang menampilkan musisi sedang bernyanyi dan memainkan alat musik untuk konsumsi publik agar bisa dinikmati kapan saja dimana saja tanpa harus mengeluarkan uang untuk menonton konser. Namun seiring perkembangan zaman, musik video juga menjadi salah satu senjata bagi para musisi untuk mempromosikan dan juga terkoneksi dengan para audiens baik penggemar maupun masyarakat biasa.

2.2 ANIMASI

Bordwell dan Thompson (2016) dalam bukunya, menjelaskan bahwa film animasi merupakan kumpulan gambar yang dibuat satu *frame* demi satu *frame*. Ketika kumpulan *frame* tersebut diproyeksikan, kumpulan gambar tersebut akan menciptakan gerakan ilusi yang seolah-olah menyerupai film *live-action*. Animasi sebagai salinan dari *live-action*, bisa membuat segala sesuatu yang dapat direkam secara langsung di dunia nyata menjadi sebuah animasi. (hlm. 370).

Selby (2013), perkembangan teknologi telah mempengaruhi pandangan terhadap animasi, kini tidak terikat pada lokasi tertentu yang tetap. Akibatnya, cara pembuatan animasi dan variasinya telah berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, tidak terbatas pada metode-metode tradisional. Hal ini disebabkan oleh kemampuan animasi untuk memanfaatkan, menggunakan, dan menggabungkan informasi dari penelitian lain selama proses pembuatannya (hlm. 8).

2.3 WARNA

Chapman (2010) mengungkapkan bahwa dalam film, masing-masing warna memiliki karakteristik dan signifikansi yang memiliki peran krusial dalam memengaruhi pandangan dan respon penonton. Warna bukan sekadar fenomena visual, melainkan merupakan ekspresi emosi dan sarana simbolik yang penting bagi para perancang.

Chapman (2010) menyebutkan bahwa warna sangat penting dalam memproyeksikan *mood* maupun suasana dalam cerita, sehingga hal ini dapat menjadi salah satu estetika dalam sebuah cerita / adegan. Dengan mengubah saturasi, naungan, atau rona, mood dalam cerita berdasarkan warna dapat memiliki perubahan drastis.

Andrew (2015) mengungkapkan bahwa warna pada animasi music video dengan animasi bernarasi mempunyai beberapa perbedaan diantaranya adalah warna suasana pada musik video menggambarkan suasana music dengan warna yang sesuai dengan mood dan *beat* pada musik. Konsistensi pada warna yang dipilih juga lebih mengacak dan juga menyesuaikan dengan target audiens. Sedangkan warna pada animasi narasi menyesuaikan dengan mood dari cerita dan juga konsistensi warna disesuaikan dengan satu sengan lainnya, sehingga warna tetap mempunyai keselarasan sesuai dari *image* dari animasi narasi tersebut.

2.4 THREE COMPONENTS OF COLOR

Adams, Morioka & Stone (2006) dalam warna, terdapat 3 komponen utama untuk menciptakan frekuensi warna yang diciptakan oleh cahaya, diantaranya adalah :

- *Hue*

Hue merupakan bentuk gradasi dari 3 warna dasar (merah, biru, kuning) dan membentuk warna baru untuk diidentifikasi mulai dari rentang 0° sampai 360°. Rentang warna *Hue* dalam *Color Wheel* dimulai dari warna merah dan dilanjutkan dengan warna kuning, serta warna biru.

- *Saturation*

Saturation merupakan intensitas dari sebuah warna atau biasa disebut kemurnian pada warna. *Saturation* memunculkan lemah atau kuat sebuah warna dengan bentuk persentase. Semakin tinggi persentase, maka semakin lemah warna tersebut atau menunjukkan warna abu-abu.

- *Luminance*

Luminance adalah cerah atau gelap sebuah warna berdasarkan cahaya. Semakin terang sebuah warna, semakin menuju ke warna putih (*light*). Sebaliknya ketika warna semakin gelap, maka akan menuju ke warna hitam (*dark*). Warna yang berada di tengah-tengah / normal disebut *midtones*.

2.5 COLOR SCHEME

Menurut Sherin (2012) warna terbagi menjadi beberapa kombinasi yang dapat digunakan. Beberapa kombinasi warna sebagai berikut:

- *Monochrome*

Secara umum skema monokrom menggunakan beberapa *hue* yang sama, sehingga skema monokrom menghasilkan kombinasi warna yang sederhana, namun tetap elegan.

- *Analogous*

Analogous memadukan antara warna primer dan sekunder untuk memberikan kesan nyaman. Warna yang digunakan merupakan warna yang berdampingan pada roda warna sehingga hasil kombinasi warna menjadi warna yang padu.

- *Complementary*

Complementary memadukan antara warna yang saling bersebrangan menjadi sebuah warna yang padu dan unik. Warna ini sendiri juga terkadang membuat *mood* dalam visual menjadi lebih *vibrant* dan menyala.

2.6 COLOR PSYCHOLOGY

J. Linschoten dan Drs. Mansyur (2013) mengungkapkan bahwa warna tidak hanya sesuatu yang dapat diamati. Warna juga bisa mempengaruhi kelakuan dan ekspresi dalam penilaian estetis, sehingga warna bisa dirasakan sesuai dengan *mood* dan *ambience*. Beberapa warna yang dapat dinilai secara psikologi :

- *Hitam*

Warna hitam mempunyai dua asosiasi antara positif dan negatif. Asosiasi positif dari warna hitam adalah sebagai keanggunan dan daya tarik. Sedangkan asosiasi negatifnya adalah sebagai kematian, kejahatan, ketakutan, kegelapan, dan lain lain..

- *Putih*

Warna putih berdasarkan psikologi dapat melambangkan kemurnian atau kepolosan, keluasan ruangan, bersih, segar, serta dapat diasosiasikan secara negatif berupa kebosanan, dingin dan terisolasi.

- *Hijau*

Warna hijau dapat dinilai secara psikologi sebagai bentuk kesehatan, keberuntungan, penyembuhan, damai, asri, stabil. Namun warna hijau dapat dinilai secara psikologi dengan luas tergantung dari karya yang dihasilkan.

- *Kuning*

Warna kuning merupakan warna yang cerah dan bersinar daripada warna lainnya. Warna kuning dapat diasosiasikan secara psikologis sebagai warna yang kuat, menarik perhatian, kehangatan, kebahagiaan, semangat, dan ceria. Namun warna kuning juga dapat diasosiasikan secara negatif sebagai warna yang menyilaukan dan menyebabkan frustrasi. Warna kuning juga mempunyai arti sendiri di setiap kebudayaan yang berbeda, seperti di Indonesia kuning melambangkan duka cita, di Jepang melambangkan kekayaan.

- *Biru*

Biru dapat diasosiasikan secara positif sebagai warna yang maskulin dan memberikan simbol gender laki-laki secara universal. Biru juga dilambangkan sebagai warna ketenangan, kedamaian, keamanan,. Namun dalam asosiasi negatif dapat dilambangkan sebagai depresi, sedih, kesepian, dan gelisah.

- *Merah*

Merah mempunyai banyak arti dalam psikologi, antara lain adalah lambang kekuatan, gairah, kemarahan, bahaya, semangat, dominasi, serta keberanian. Tidak jarang warna merah dinilai mewah dan ternilai lebih seksi jika digunakan oleh wanita.

- Merah Muda

Warna merah muda mencerminkan warna yang feminin, kebaikan, kasih sayang, kelembutan, segar, kebahagiaan dalam psikologis. Namun warna ini bisa diasosiasikan sebagai lambang kelabilan karena warnanya yang tidak agresif dan juga menunjukkan keraguan.

- Ungu

Ungu sering kali dilambangkan sebagai warna yang kaya dan royal, serta memberikan kesan kemegahan, sensual, bijaksana, maupun misterius. Hal ini dikarenakan pada zaman dahulu sulit sekali menciptakan warna ungu.

- Coklat

Warna coklat dapat dilambangkan sebagai kekuatan, ketahanan, alam, perasaan hangat, keselamatan. Namun juga dapat diasosiasikan sebagai warna yang menunjukkan kekosongan, gersang seperti gurun, kelam, isolasi diri, dan kesedihan.

2.7 CAHAYA

Lawrence R (2013) mengungkapkan bahwa cahaya berfungsi untuk memberikan berbagai aspek dalam kehidupan. Cahaya merupakan sebuah gelombang sekitar 400 nanometer hingga 800 nanometer, dipantulkan atau dibiaskan ke objek yang ada disekitar sehingga terlihatlah tekstur dan juga bentuk dari benda tersebut. *Lighting* pada sebuah film atau animasi sangat penting dalam mempertegas tekstur dan juga suasana dalam sebuah adegan. Brooker juga menegaskan bahwa peran cahaya dalam kehidupan sehari-hari sangatlah penting. Cahaya memiliki 3 peran penting dalam film maupun animasi :

- Cahaya menunjukkan sebuah fokus pada sebuah adegan dengan memainkan kontras, warna, dan keterangan cahaya.
- Cahaya membentuk sebuah bentuk menjadi lebih nyata / hidup seperti 3 dimensi

- Cahaya membangun sebuah suasana atau atmosfer agar adegan lebih hidup dan emosional

Menurut Birn (2013), cahaya pada film dengan cahaya dalam animasi 2D berbeda. Cahaya pada film langsung dibentuk dari cahaya asli, sedangkan cahaya dalam animasi dibentuk dari ilusi warna untuk membedakan dan memberikan kedalaman, serta memberikan informasi antara *background* dan tokoh.

2.8 TEKNIK PENCAHAYAAN

Menurut David Landau (2014) teknik pencahayaan memiliki 3 teknik dasar yang disebut sebagai three point lighting, yaitu :

- *Key Lighting*

Key lighting merupakan jenis pencahayaan dengan menyoroti subjek utama, sehingga para penonton hanya fokus ke subjek yang disorot oleh cahaya. Beberapa hal seperti intensitas cahaya, kualitas cahaya, dan arah cahaya perlu diperhatikan agar bisa menyampaikan pesan yang dimaksud oleh sebuah adegan.

- *Back Lighting*

Jenis pencahayaan ini ditempatkan di belakang subjek dan memberikan kesan siluet pada subjek. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan adalah penempatan cahaya, intensitas cahaya, efek siluet, dan juga cahaya tepi yang tajam sehingga bisa menghasilkan efek dramatik siluet yang lebih tegas.

- *Fill Light*

Jenis pencahayaan ini sama seperti *backlighting* namun ditempatkan di samping subjek untuk memberikan efek *highlight* yang keras dari sisi lain subjek tersebut. Hal yang perlu diperhatikan adalah arah cahaya yang mempengaruhi benda sekitar, intensitas cahaya, efek bayangan, dan juga jarak antara subjek dengan latar belakang agar *highlight* yang dihasilkan lebih tegas.

David Landau (2014) menuturkan ada beberapa karakteristik cahaya, yaitu :

- *Natural Lighting*

Pencahayaan natural didapatkan dari cahaya alami yaitu matahari. Kualitas cahaya alami memberikan cahaya spektrum yang lebih luas dibandingkan cahaya buatan. Hal ini memberikan warna yang akurat pada benda maupun lingkungan sekitar.

- *Practical Lighting*

Jenis pencahayaan ini muncul dari cahaya yang terdapat dalam set maupun lingkungan sekitar, seperti contoh lampu meja, lampu jalanan, cahaya dari ponsel, dll. Hal ini untuk memberikan kesan sinematik dan memberikan atmosfer lebih dalam memperjelas komposisi visual maupun suatu adegan.

- *Ambient Lighting*

Ambient Lighting menggunakan cahaya dari set lokasi yang ada, seperti contoh cahaya lampu jalanan, matahari, atau bahkan cahaya dari bulan. *Ambient Lighting* bersifat menyinari semua lingkungan dalam satu adegan secara menyeluruh, sehingga bayangan tersebar dengan rata.

Sumber Cahaya menurut David Landau (2014) berasal dari :

- *Hard Lighting*

Hard Lighting merupakan jenis pencahayaan yang dihasilkan dari sumber cahaya yang kecil dan terpusat namun memberikan sorotan secara tajam dan terfokus. Beberapa karakteristik dari jenis pencahayaan ini adalah bayangan yang tegas, kontras yang tinggi, pemisahan subjek dengan latar belakang secara jelas, dan juga efek drama yang tinggi.

- *Soft Lighting*

Jenis pencahayaan ini menghasilkan bayangan yang lembut dan hangat, tidak terlalu gelap namun tidak terlalu terang. Sumber cahaya biasanya terdifus dan dibiaskan. Biasanya cahaya ini digunakan pada adegan yang menghangatkan dan juga perpisahan.

- *High Key*

Jenis pencahayaan ini cukup terang dibandingkan dengan jenis pencahayaan lainnya, karena komposisi yang dibuat dengan kontras dan cahaya yang tinggi, sehingga hasil yang didapatkan semakin tajam. Warna subjek dan latar belakang

juga sama terangnya sesuai dengan cahaya yang dihasilkan. Biasanya jenis pencahayaan ini tidak menghasilkan bayangan yang minim.

- *Low Key*

Jenis pencahayaan ini berbalik dengan *High Key* yang terang, melainkan menggunakan minim cahaya dan juga dipenuhi dengan bayangan. Biasanya jenis pencahayaan ini digunakan untuk adegan yang penuh dengan misteri atau bahkan mencekam.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 DESKRIPSI KARYA

Lagu *As Long as You Feel Glad* yang dibawakan oleh Fadly Zulfikar Ali, merupakan karya tugas akhir berbentuk musik video dengan mengadaptasi tema percintaan dan bergenre drama romantis. Musik video ini mengambil konsep disebuah kota besar di Indonesia dengan latar waktu tahun 2019 pada masa perkuliahan. Durasi dari video musik ini adalah 3 menit dengan menampilkan berbagai adegan alur cerita yang dapat memvisualisasikan lirik dari lagu tersebut.

3.2 KONSEP KARYA

Diambil dari kisah nyata dari Sang penyanyi, lirik yang dibuat sangat personal, sehingga video musik ini menyampaikan pesan sesuai dengan cerita nyata dari Fadly dan juga ingin menyampaikan pesan cinta yang dirasakan oleh Fadly sendiri. Berawal dari seorang remaja yang memasuki dunia perkuliahan dan bertemu dengan gadis manis yang bernama Laura disebuah acara kampus yang besar. Mereka menjalin hubungan pertemanan dengan harmonis, hingga tanpa disadari Fadly pun merasa jatuh cinta dengan rekan kerjanya tersebut. Namun seiring berjalannya waktu, Laura pun menunjukkan rasa yang biasa saja terhadap Fadly, sehingga Fadly pun merasa gelisah dan kebingungan. Perasaan Laura yang memudar terhadap Fadly semakin terlihat dan membuat Fadly memutuskan untuk tidak memaksa Laura untuk mencintainya lagi, asalkan Laura bahagia.

Konsep karya yang diterapkan dalam musik video ini adalah dengan memberikan kesan *clean modern animation* dan diberikan pergerakan yang