

## 1. LATAR BELAKANG

Pada saat ini, industri media kreatif sudah sangat berkembang terutama pada bidang animasi yang telah menjadi salah satu media hiburan yang sangat diminati pada saat ini. Thompson dan Bordwell (2008) pada bukunya *Filmart: an Introduction*, mengatakan bahwa sebuah animasi merupakan gambar-gambar yang dikumpulkan jadi satu untuk membuat sebuah frame. Ketika kumpulan frame-frame itu di proyeksikan akan menghasilkan sebuah ilusi gerakan yang seolah-olah menyerupai film live-action. Animasi dapat digunakan dengan berbagai cara, salah satunya adalah musik video animasi. Musik video menggabungkan sebuah musik dengan visual untuk menyampaikan sebuah pesan. Dengan adanya penggambaran visual yang baik pada sebuah musik, dapat mempengaruhi pesan yang ingin disampaikan kepada penonton.

Pada saat memproduksi sebuah film animasi, terdapat beberapa tahap yang penting dilakukan yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Praproduksi merupakan tahapan awal untuk membuat sebuah animasi di mana ide dan konsep digabungkan untuk membuat narasi, karakter, *storyboard*, sketch, hingga *environment* yang akan digunakan. *Environment* merupakan latar yang digunakan pada saat pembuatan sebuah film animasi. *Environment* juga dapat membantu film animasi dalam penyampaian pesan seperti suasana dalam segi visualnya. Sehingga *environment* memiliki peran yang penting dalam pembangunan suasana sebuah film animasi. Dalam pembuatan *environment* pada animasi, ada beberapa hal yang penting seperti *setting*, warna, dan proporsi.

Penulis berperan sebagai *environment* designer untuk *music video* dari salah satu seniman musik bernama Fadly Zulfikar Ali. Fadly Ali merupakan seorang penyanyi di bawah JR Label. Fadly Ali sedang memproduksi sebuah lagu barunya yang berjudul "As Long As You Feel Glad". Lagu ini menceritakan sebuah kisah cinta antara Fadly terhadap gadis bernama Laura. Namun dengan berjalannya waktu, hubungan mereka menjadi rentan. Dan pada akhirnya Fadly harus melepaskan Laura agar Laura bahagia. Karena Fadly tau bahwa dirinya tidak lagi menjadi sumber kebahagiaan Laura. Dan tempat-tempat yang pernah mereka

kunjungi menjadi sebuah kenang-kenangan yang tidak dapat dilupakan oleh remaja laki-laki tersebut.

Cerita dari lagu *As Long As You Feel Glad* juga terinspirasi dari pengalaman Fadly sehingga pada lagu ini sangat personal baginya. Lirik pada lagu ini juga menampung banyak sekali emosi yang dapat divisualisasikan dengan menggunakan animasi, salah satu contohnya adalah dengan melalui suasana/atmosphere dari *environment*. Hal tersebut membuat penulis tertarik untuk merancang *environment* dari *music video* ini. Maka dari itu pada penelitian ini, penulis akan membahas lebih dalam lagi dari beberapa *environment* yang akan digunakan pada *music video* “As Long As You Feel Glad”.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, penulis menemukan masalah yang akan dibahas adalah: Bagaimana perancangan *environment* yang mendukung suasana pada *2D animated music video* “As Long As You Feel Glad”?

Berikut merupakan batasan-batasan masalah yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian:

1. *Environment* yang akan dibahas dalam penulisan ini:
  - a. *Scene 2 shot 1: Vinyl store*
  - b. *Scene 4 shot 3: Interior gerbong Mass Rapid Transit (MRT)*
2. Pembahasan untuk mendukung suasana dalam perancangan ini akan difokuskan pada suasana romantis (*environment vinyl store*) dan suasana sepi Mass Rapid Transit (MRT)
3. Pembahasan yang akan dilakukan pada *environment* dibatasi pada warna, waktu, suasana, *setting* dan properti dari *environment* tersebut.

### **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan proses perancangan *environment* yang akan digunakan pada *2D animated music video* yang berjudul “As Long As You

Feel Glad”. Environment yang akan diteliti pada penelitian ini adalah vinyl store (scene 2 shot 1) dan MRT (scene 4 dan shot 3). Environment ini dibuat untuk latar dan juga sebagai penyampaian cerita pada animasi. Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan wawasan baru kepada pembaca dan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. *Music video***

*Music video* merupakan sebuah media yang banyak digunakan, terutama oleh seniman musik. *Music video* merupakan media yang menggabungkan seni gambar, musik, dan cerita untuk meningkatkan pengalaman dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan seniman. *Music video* memberikan sebuah tempat untuk para seniman mengekspresikan kreativitas mereka dengan gaya visual pada sebuah musik. Seiring perkembangan teknologi, musik video menjadi salah satu hal yang penting dalam industri musik.

Banyaknya layanan memutar *music video* menjadi salah satu bukti perkembangan teknologi. Contohnya adalah televisi, website layanan streaming (YouTube), Hingga sosial media (Tiktok, Instagram, Facebook). Dengan itu para seniman dapat mendistribusikan karyanya secara meluas dan lebih mudah untuk mempromosikannya. *Music video* juga dapat menghibur dan memberi kesan yang lebih untuk para penontonnya.

#### **2.1.1 *Animated Music video***

Animasi merupakan kumpulan dari gambar yang disusun sedemikian rupa dengan rapih sehingga dapat menciptakan sebuah ilusi gerakan pada gambar. Gambar dapat berupa apa saja seperti manusia, hewan, benda, maupun tulisan. Dalam pembuatan animasi, Animator harus bisa menggambarkan sebuah alur gerakan dari awal hingga akhir gerakan. “Animasi merupakan gerakan sebuah objek gambar ataupun tulisan yang disusun secara beraturan sehingga terlihat