

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

seperti seakan-akan bergerak” Maulana & Riyanto (2014). Pada awalnya Animasi digambar pada sebuah kertas dan dengan bantuan cahaya. Namun sekarang, Animasi dapat dilakukan secara digital dan tidak lagi membutuhkan kertas. Dengan animasi, seniman dapat lebih bebas mengekspresikan imajinasi dan kekreatifannya. Batas dari animasi adalah imajinasi dari seniman tersebut sendiri.



Gambar 1. Take on me by A-ha

(“Take on me” A-ha, 1985)

Salah satu penggunaan dari animasi yang sangat populer adalah *music video*. Animated *music video* dapat memberikan visualisasi dari sebuah lagu secara imajinatif dengan jangkauan yang lebih luas dari pada live-action *music video*. Contoh dari penggunaan animasi pada *music video* yaitu “Take on me” by A-ha yang dirilis pada tahun 1985. Hingga saat ini, Animated *music video* masih jadi incaran para seniman musik untuk memvisualisasikan karyanya.

## 2.2 Environment

*Environment* atau lingkungan pada animasi merupakan segala sesuatu yang ada di sekitar tokoh yang berpengaruh pada interaksi dan kehidupan tokoh tersebut. *Environment* merupakan sesuatu yang penting dalam pembuatan sebuah animasi yang baik. Pada umumnya, *environment* terbagi menjadi dua yaitu *environment* interior dan eksterior. *Environment* dapat mendukung penyampaian pesan yang ingin disampaikan kepada penonton terhadap karakter dan jalan cerita. Menurut Sullivan, Schumer, & Alexander (2013), *environment* merupakan sebuah aspek tertinggi pada sebuah animasi. Bukan hanya menjadi latar belakang untuk tokoh,

*environment* juga dapat memperkuat sebuah cerita, mendorong konflik, dan memberikan informasi seperti waktu dan suasana.

### **2.3 Setting**

*Setting* dan properti merupakan komponen yang penting dalam merencanakan *mise en scene* sebelum pembuatan film animasi. *Setting* dapat memberikan pesan-pesan tertentu yang ingin disampaikan pada cerita. *Setting* juga merupakan sarana lain untuk membuat sebuah *plot* untuk tokoh pada sebuah cerita. Purwaningsih (2020) menyatakan bahwa *setting* yang didesain dengan baik, tidak hanya berfungsi sebagai latar pada film, tetapi juga bisa berdampak pada perkembangan karakter. Bordwell (2008) mengatakan bahwa *setting* bukan hanya tempat yang digunakan pada sebuah *scene*, melainkan *setting* juga dapat menyampaikan cerita. Walaupun tanpa adanya sosok tokoh pada *scene*, sebuah *scene* akan tetap terbentuk dengan adanya *setting*.

### **2.4 Properti**

Properti merupakan objek yang ada di dalam suatu *setting* dan memiliki fungsi pada cerita. Menurut Corrigan & White (2012), properti tidak hanya sebuah benda semata yang ada pada film ataupun panggung. Sebuah properti dapat menjadi sebuah sarana untuk menyampaikan sebuah *plot* pada cerita tersebut. Properti dapat merupakan sebuah benda yang nyata maupun yang mencerminkan benda nyata. Properti biasanya termasuk dekorasi pada latar belakang, alat, pakaian, aksesori, dan sebagainya yang digunakan pada cerita tersebut. Properti juga dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan tersirat dalam sebuah cerita. Sehingga properti memiliki peranan penting dalam membangun cerita.

### **2.5 Warna**

Pada sebuah film animasi, warna menjadi salah satu aspek yang penting dan memiliki pengaruh yang kuat pada animasi tersebut. Morton (1997) menyatakan bahwa warna dapat mempengaruhi banyak hal mulai dari cara berpikir, perilaku, hingga suasana lingkungan sekitar individu yang melihat warna tersebut. Walaupun reaksi yang diberikan warna kepada setiap individu beragam. Namun dari

keragaman itu biasanya memiliki kemiripan satu dengan yang lainnya. Lukmanto (2020) menyatakan bahwa warna memiliki peranan yang penting dalam mendesain *environment*. Warna merupakan cara yang paling efektif untuk menunjukkan keadaan emosional dari karakter dan juga menyampaikan suasana pada penonton.



Gambar 2. Lingkaran warna  
(Dokumentasi Pribadi)

Beberapa contoh dari pengaruh warna terhadap sebuah karya animasi: Warna merah biasanya melambangkan kekuatan, ketegangan, kehangatan, dan amarah. Sedangkan warna jingga memberikan rasa hangat, keberanian, keramahan. Warna kuning biasanya melambangkan kebahagiaan, optimisme, dan kecerdasan. Warna biru melambangkan kepercayaan diri, ketenangan, kesedihan, hingga kesepian. Warna hijau melambangkan ketenangan, alam, dan kenyamanan. Warna ungu biasanya dekat dengan kekayaan, kesetiaan, misteri, dan keanggunan. Warna hitam melambangkan kekuatan, ketakutan, misteri, hingga rasa duka. Warna putih biasanya dekat dengan kepolosan, kebaikan, kemurnian, dan kesucian.

## 2.6 Waktu

Waktu merupakan sebuah rangkaian ketika proses dari suatu kejadian, keadaan atau perubahan yang sedang berlangsung. Nurgiyantoro (2013) berpendapat bahwa latar waktu memiliki hubungan dengan kapan terjadinya sebuah peristiwa atau kejadian yang ada pada sebuah cerita. Latar waktu menjadi salah satu kunci penting dalam pembuatan sebuah cerita. Dengan adanya latar waktu pada sebuah cerita, pembaca akan lebih mudah menangkap alur dan pesan yang ingin disampaikan. Pada film

animasi, latar waktu akan lebih mudah disampaikan dalam bentuk visual. Seperti warna langit, gambar jam, posisi matahari, dan sebagainya.

## **2.7 Suasana**

Suasana/atmosphere merupakan sebuah kesan yang disampaikan dari lingkungan sekitar. Suasana memiliki hubungan yang kuat dengan emosi. Suasana pada film animasi dapat disampaikan ataupun diperkuat dengan berbagai cara, seperti: Warna, cuaca, waktu, tata letak, dan sebagainya yang dapat memberikan sebuah respon berupa emosi.

Ada berbagai contoh emosi yang dapat disampaikan melalui visualisasi *environment* pada film animasi. Seperti contohnya, hujan yang bisa memberikan suasana yang dingin, romantis ataupun menyedihkan. Albrecht (2017) menyatakan bahwa setiap individu dapat merasakan suasana yang berbeda-beda walaupun berada di lingkungan yang sama. Hal ini juga bergantung dengan perilaku, kegiatan, dan emosi dari individu tersebut pada saat terjadinya suasana tersebut. Skandrani (2011) Menyatakan bahwa suasana/atmosphere seperti warna, cahaya, hingga peletakan setiap benda pada sebuah lingkungan dapat mempengaruhi perilaku dari sebuah individu.

### **2.7.1 Suasana Romantis**

Romantis diambil dari bahasa Perancis lama yaitu *romanz* yang memiliki arti asmara. Romantis menggambarkan pengalaman emosional seseorang terhadap cinta. Stenberg (1988) menyatakan bahwa Romantisme/cinta merupakan salah satu bentuk emosi manusia yang paling dalam. Cinta menyatukan pengalaman keintiman, gairah, dan komitmen. Cinta juga bisa dirasakan setiap orang dari berbagai tingkatan usia. Konsep yang dianggap romantis dapat sangat bervariasi karena bersifat subjektif yang dapat dipengaruhi pengalaman, preferensi, dan budaya. Namun ada beberapa ciri khas dari romantis yang dapat dianggap sebagai bentuk dari romantis berupa kedekatan, keintiman, kenyamanan, kehangatan, dan keintiman satu individu dengan yang lain. Suasana yang romantis merupakan

suasana yang dapat mengundang kedekatan, kehangatan, dan juga dapat membuat suatu momen terasa istimewa.

### **2.7.2 Suasana Sepi**

Suasana sepi merupakan suasana/atmosphere yang memberikan kesan sepi atau mendorong rasa kesepian. Kesepian adalah kegelisahan yang dirasakan seseorang ketika merasa ditinggalkan, kehilangan, dan kesedihan dari hubungan sosialnya. Menurut Baron dan Bryne (2005) kesepian merupakan sebuah perasaan yang dialami seseorang. Perasaan tersebut cenderung dekat dengan rasa ditinggalkan/terisolasi, tidak bahagia, *hopeless*, dan hampa. Tentunya, suasana pada lingkungan sekitar sangat berpengaruh dalam membuat dan menyampaikan rasa kesepian. Lingkungan dengan suasana sepi biasanya identik dengan ketenangan, sunyi, tidak ada orang di sekitar, dan dingin.

## **3. METODE PENCIPTAAN**

### **3.1 Deskripsi Karya**

*Animated music video* “As Long As You Feel Glad” merupakan karya adaptasi *music video* yang menggunakan animasi 2D dan merupakan hasil dari kerja sama ONNI Pictures dengan penyanyi bernama Fadly Zulfikar Ali. *Music video* ini memiliki genre drama romantis. Menceritakan mengenai kisah cinta antara Fadly dengan sosok perempuan bernama Laura. Namun seiring berjalannya waktu, perasaan cinta dari Laura kepada Fadly memudar.

### **3.2 Konsep Karya**

Konsep penciptaan dari *animated music video* “As Long As You Feel Glad” mengangkat cerita cinta antara Fadly (M,20) dan Laura (F, 20) yang terinspirasi dengan kisah nyata dari Fadly Zulfikar Ali. Maka dari itu, pesan-pesan yang ada pada lagu ini bersifat personal. Makna yang ingin disampaikan kepada penonton dari *music video* animasi ini adalah. Cinta tidak selalu sempurna, terkadang kita harus merelakannya agar dia bahagia.