

## 1. LATAR BELAKANG

Pasar *streaming video game* saat ini dikatakan sedang meningkat dan tren kenaikannya tidak menunjukkan tanda-tanda melambat. Faktanya, pasar *streaming video game* diperkirakan akan mencapai \$149,34 miliar pada tahun 2026. Definisi *streaming* adalah multimedia yang terus-menerus diterima dan disajikan kepada pengguna akhir atau pengguna saat dipasok oleh pemasok. Dikatakan bahwa *streaming* lebih mirip dengan distribusi suatu media daripada media itu sendiri. Namun, dengan diadopsinya koneksi internet yang cepat, bermunculan aplikasi internet dan *streaming* yang memungkinkan *streaming* langsung. Perkembangan teknologi yang memungkinkan semua orang menjadi kreator telah menghadirkan *live streaming* ke hampir semua industri, termasuk *gamer* (CNN Indonesia, 2021).

Tak banyak dari mereka para penonton kemudian menyukai *streamer* favoritnya terlalu berlebihan. Istilah *simp* terutama digunakan dalam konteks *streaming* langsung. Misalnya, platform *streaming* besar seperti Twitch memberikan kesempatan kepada pemirsa untuk mendukung *streamer* dengan menyumbangkan uang. *Simp* biasanya adalah laki-laki yang memberikan uang kepada sebagian besar *streamer* perempuan hanya untuk ditanggapi oleh sang *streamer*. Dengan begitu, *simps* berharap bisa mendapat pengakuan dan perhatian dari *streamernya* masing-masing (Mario, 2021).

Kata animasi sendiri dapat diartikan sebagai suatu proses yang mengubah benda atau gambar statis menjadi benda bergerak, namun animasi juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang menimbulkan rasa hidup (Wells, 1998). Salah satu elemen kunci film animasi adalah proses meniru kehidupan. Proses peniruan ini dapat terjadi melalui proses akting. Proses akting melibatkan peniruan gerakan agar lebih meyakinkan dan menarik.

Dalam perancangan Music Video (AMV) "Simpin' for U", elemen kunci dari animasi digunakan untuk mengekspresikan perasaan dan emosi karakter. Seperti yang disebutkan, animasi adalah tentang proses meniru kehidupan, dan dalam hal ini, karakter Vincent digunakan untuk mengekspresikan perasaan cemas

atau kegelisahan. Melalui proses akting animasi, gerakan aneh yang dilakukan oleh Vincent saat mengalami kecemasan menjadi cara yang kuat untuk menyampaikan konflik emosional dalam cerita lagu. Dengan demikian, AMV tersebut tidak hanya mengubah menjadi gerakan, tetapi juga menghidupkan karakter dan emosinya, memperkaya narasi secara visual dan emosional.

Ide utama *Animation Music Video* (AMV) ini adalah tentang bagaimana kita bisa mengubah keadaan berdasarkan kemauan kita. Dalam lagu ini menceritakan tentang seorang pemuda yang menyukai gadis pujaanya. Dalam fase ini ia bukan lagi jatuh cinta kepadanya, melainkan *simpin'* kepadanya. Pada AMV *Simpin' for U* ini terdapat karakter bernama Vincent yang sering kali melakukan gerakan aneh saat cemas atau *anxious*. Kecemasan adalah respons alami yang dialami oleh seseorang dalam menghadapi situasi yang dianggap mengancam, menegangkan, atau tidak pasti. Ini adalah perasaan ketidaknyamanan, takut, atau gelisah yang bisa muncul sebagai respons terhadap situasi tertentu. Kecemasan merupakan bagian normal dari kehidupan sehari-hari dan dapat memberikan dorongan yang diperlukan untuk mengatasi tantangan. Hal ini menyebabkan beberapa orang tanpa sadar melakukan gerakan aneh saat cemas. Dalam hal ini penulis akan menerapkan gerakan atau gerak-gerik tersebut pada karakter Vincent.

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana perancangan gerakan cemas pada tokoh Vincent dalam *music video Simpin' for U*?

## 1.3. BATASAN MASALAH

Dalam rumusan masalah tersebut, pembahasan penelitian akan dibatasi oleh batasan-batasan berikut:

1. Pembahasan mengenai perancangan gerakan cemas hanya membahas pada sisi prinsip animasi *secondary action* dan *timing*, bahasa tubuh, dan ekspresi tokoh Vincent yang membentuk gerakan cemas.
2. Pembahasan akan dibatasi pada *scene 3 shot 3* dan 6 naskah *AMV*.

#### 1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses perancangan bentuk gerakan cemas yang dilakukan tokoh Vincent pada AMV *Simpin' for U* dengan dibatasi oleh gerakan animasi, bahasa tubuh, dan ekspresi Vincent.

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Rumusan penciptaan adalah tentang bagaimana perancangan gerakan cemas pada tokoh Vincent dalam *music video Simpın' for U*. Teori utama akan mengenai prinsip animasi *timing* dan *secondary action*.
2. Rumusan penciptaan adalah tentang bagaimana perancangan gerakan cemas pada tokoh Vincent dalam *music video Simpın' for U*. Teori pendukungnya mengenai bahasa tubuh dan *anxious*.

### 2.2. PRINSIP ANIMASI

Menurut Adiwijaya, A. A., & Ihwanny, R. (2023) dalam merancang sebuah animasi, prinsip-prinsip dasar animasi yang telah dikembangkan oleh animator berpengalaman bisa menjadi faktor krusial dalam meningkatkan kualitas visual suatu karya. Dalam membuat gerakan animasi, terdapat pedoman dasar yang menjadi landasan. Salah satu teori yang terkenal adalah teori 12 prinsip animasi, yang diajukan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam buku "The Illusion of Life". Prinsip-prinsip ini memberikan panduan tentang bagaimana membuat animasi yang menarik. Teori 12 prinsip animasi tersebut meliputi:

1. *Squash and stretch*
2. *Anticipation*
3. *Staging*
4. *Pose to pose*
5. *Follow through*
6. *Slow in/out*