

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan sebuah gerakan yang tercipta dari kumpulan gambar. Seiring perkembangan teknologi, animasi telah berkembang dari animasi tradisional seperti gambar tangan menjadi animasi digital yang memanfaatkan perangkat lunak khusus seperti CGI (*Computer Generated Imagery*). Menurut Defar (2019), animasi merupakan jenis animasi dalam bentuk dua manusia dan hanya terlihat bagian depan, yang artinya animator membuat beberapa gambar berurutan yang digerakkan agar objek terlihat seperti nyata. Manusia sendiri sudah mengenal konsep animasi sejak zaman purba dengan ditemukan adanya lukisan goa. Lalu, animasi berkembang pesat pada abad ke-20. Hal itu karena adanya perkembangan teknologi dengan ditemukannya televisi dan film. Hingga saat ini, animasi semakin berkembang dan menjangkau ke berbagai bidang seperti film, iklan, *marketing*, *video game*, dan dalam dunia pendidikan.

Menurut Moller (2011:34), video musik merupakan sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu, video musik berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Pada penelitian kali ini, Penulis ingin melakukan konstruksi pembuatan video musik animasi untuk lagu "*To The Prettiest Girl*" karya Matthew Timung. Lagu karya Matthew Timung ini berisi tentang kesedihan seorang pria yang disakiti kekasihnya namun enggan berpisah karena ia masih sangat mencintai gadisnya tersebut. Meski demikian, pada akhirnya sang pria memutuskan untuk melepaskan kekasihnya walau itu menyakitkan.

Emosi diartikan oleh Prezz (1999) bahwa emosi merupakan reaksi terhadap situasi tertentu oleh tubuh. Hal ini merupakan hasil berpikir tentang kondisi yang khusus, yang mana ada keterkaitan antara aktivitas berpikir dan hasil dari persepsi terhadap kondisi. Emosi adalah suatu hal yang manusiawi dan manusia tidak dapat terpisahkan dengan emosi dan perasaan. Kesedihan merupakan emosi yang terbentuk karena adanya peristiwa yang menyakitkan atau mengecewakan. Goleman (1999:412) menyatakan bahwa sedih merupakan emosi yang muncul pada

diri seseorang disebabkan oleh suasana hati yang muram, pedih, mencintai diri sendiri, kesepian, ditolak, putus asa, dan depresi (lima tahap kesedihan).

Musik video dari lagu ini menceritakan seorang pria yang bernama Matthew yang mengalami patah hati dengan seorang perempuan. Perlahan air mata muncul di wajahnya ketika pria tersebut mengingat perempuan tersebut hingga ia tenggelam dalam lautan air matanya. Matthew tidak dapat beranjak dari air karena tertarik oleh bayangan sebuah tangan yang membuatnya terjerumus lebih dalam. Namun kemudian, ada sebuah tangan yang mencoba menolong Matthew dari atas permukaan air hingga akhirnya ia mendapatkan sebuah harapan untuk menyelamatkan dirinya. Akhirnya ia berhasil keluar dari lautan tersebut. Namun ternyata, tangan tersebut merupakan tangannya sendiri dengan tubuh yang sama dengannya namun ekspresi wajah yang berbeda, yaitu wajah yang gembira.

Penulis tertarik untuk mempraktikkan teori penciptaan animasi gerakan sedih untuk menunjang emosi yang tertuang dan menambah nilai artistik dari lagu “*To The Prettiest Girl*” karya Matthew Timung.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan animasi ekspresi sedih tokoh Matthew pada musik video “*to the prettiest girl*” ?

1.2. BATASAN MASALAH

Penulis membatasi masalah supaya penelitian lebih terarah dan fokus pada apa yang akan dibahas. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pada prinsip animasi, Penulis hanya akan berfokus pada *anticipation* dan *straight ahead and pose to pose*.
2. Penelitian akan berfokus pada animasi dari tokoh yang bernama Matthew.
3. Penelitian akan berfokus pada ekspresi yang memperlihatkan pada *scene 1 shot 15* yang memperlihatkan ekspresi sedih pada tahap marah (*anger*) dan *scene 2 shot 4* yang memperlihatkan ekspresi sedih dan putus asa pada tahap depresi (*depression*).

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk membantu Penulis agar dapat mengetahui bagaimana kesedihan dapat disalurkan melalui animasi. Penulis juga berharap penelitian ini bisa menjadi sebuah sarana bagi mahasiswa/mahasiswi sebagai referensi pada topik yang sama dalam penelitiannya.

2. STUDI LITERATUR

2.1. TEORI ANIMASI 2 DIMENSI

Animasi 2 Dimensi merupakan salah satu teknik dari animasi yang terbagi diantaranya yaitu animasi 2 Dimensi, 3 Dimensi, *Motion Graphic*, animasi tradisional, dan *stop motion*. Menurut Munir (2013:327), animasi 2 Dimensi merupakan animasi yang dikenal dengan nama *flat animation*. Animasi 2 Dimensi dihasilkan dari 2 sumbu, yaitu sumbu X dan sumbu Y atau yang dikenal dengan tinggi x lebar. Animasi 2D ini dibuat dengan cara digambar di atas sebuah media yang datar. Media datar ini lah yang menjadikan animasi 2 Dimensi (Rijal Rahmat, 2017).

2.2. PRINSIP ANIMASI

Prinsip animasi merupakan dasar daripada sebuah animasi. Prinsip animasi pertama kali disampaikan oleh animator Disney yang bernama Ollie Johnston dan Frank Thomas dalam bukunya yang berjudul "*The Illusion of Life: Disney Animation*". Berikut adalah 12 prinsip animasi, yaitu:

1. *Solid Drawing*
2. *Squatch & Stretch*
3. *Timing & Spacing Timing*
4. *Anticipation*
5. *Slow In & Slow Out*
6. *Secondary Action*
7. *Arc*