



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mendengar lagu RAN “DEKAT DI HATI” adalah pilihan yang tepat ketika kita merasa rindu dengan seseorang yang kita sayangi, namun terdapat jarak yang memisahkan. Suatu hari penulis mendengar lagu tersebut *remix* oleh REDSHIFT menggunakan *vocaloid*, terlintas sebuah gambaran mengenai sebuah mesin atau program yang menyanyikan perasaan rindu dan cintanya kepada seorang manusia. Namun jarak diantara mereka tidak hilang, dan mereka tidak akan pernah bersama. Penulis adalah seorang mahasiswa jurusan animasi yang akan mengerjakan Tugas Akhir (TA) yaitu membuat sebuah animasi singkat. Dari inspirasi yang didapat ketika mendengar lagu RAN “DEKAT DI HATI” versi REDSHIFT *remix*. Penulis berkeinginan untuk membuat sebuah animasi untuk video music.

Penonton tidak mengeluh “Ayolah, itu hanya gambar-gambar saja” ketika Tinkerbell hampir mati pada film *Disney, Peterpan*. Sebagai gantinya mereka akan berteriak ke layar “Aku percaya!, aku percaya!” untuk menyelamatkan peri tersebut. Itu berarti bahwa penonton dapat berempati terhadap tokoh yang tidak nyata, mereka menghilangkan rasa ketidakpercayaannya. Menciptakan ilusi bahwa benda mati menjadi hidup adalah inti dari animasi (Hooks, 2011: hlm 65).

Animasi memiliki banyak jenis seperti *short film, full feature*, iklan dan video klip. Video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi

alunan musik, umumnya sebuah lagu. Video klip modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Video klip yang diberi musik disebut dengan video musik (Strom, 2007).

Menurut Ruly Riantrisanto (2014), perkembangan dan kreatifitas pada video musik semakin pesat. Video klip yang menggunakan animasi semakin populer. Kisah yang ditampilkan pada video klip kadang sesuai dengan lirik pada lagu tersebut, tetapi ada juga yang melenceng dan menceritakan kisah yang berbeda. Misalnya lagu *Shelter* oleh Porter Robinson dan Madeon yang video klipnya diproduksi oleh A-1 Pictures dan Crunchyroll. Menceritakan tentang hidup seorang gadis yang kesadarannya berada didalam program pada pesawat kecil di luar angkasa untuk menyelamatkannya dari kehancuran dunia. Cerita pada video klip tersebut sejalan dengan lirik lagunya yang juga menceritakan tentang sebuah “shelter” atau tempat bernaung yang tidak hanya berupa fisik saja.

Pra-produksi memegang peranan penting pada pembuatan video klip. Salah satu aspek penting dalam pra- produksinya adalah proses merancang tokoh tokoh. Krawzyck dan Novak (2006) dalam bukunya berjudul *Game Development Essential :Game Story& Character Development* menyebutkan bahwa *characters* atau tokoh adalah titik fokus dari cerita. Pembaca tidak akan mampu untuk mengerti dan menikmati jalan cerita tanpa tokoh yang dirancang dengan baik. Menurut Kenjiro Sanoo (art director pencipta Nyan-mage dan Boobo) menyatakan bahwa desain tokoh adalah simbol dari sebuah personalitas sang karakter, sedangkan menurut Suyadi (pencipta tokoh unyil dan kawan-kawan)

menyatakan bahwa desain tokoh haruslah dapat memvisualisasikan sifat dari tokoh tersebut. Berdasarkan pentingnya sebuah proses pra-produksi tersebut, penulis mengambil tema desain tokoh (Unknown, 2015).

Menurut Hernandez (2016) setelah lagu “Shelter” populer sang pencipta yaitu Porter Robinson menerima banyak permintaan dari fansnya untuk mengungkapkan *behind the scene* dan latar belakang dari pembuatan video klip yang begitu emosional. Mengapa banyak orang mencintai animasi Jepang? Menurut Baseel (2014) pada artikelnya yang ditulis pada JapanToday menyebutkan bahwa budaya Jepang menganggap lumrah jika seseorang memiliki kedekatan emosional pada sebuah benda mati, di antaranya adalah tokoh fiksi. Hal ini yang mendorong terciptanya beragam tokoh dan cerita fiksi dengan *target audience* yang beragam juga, membuatnya menjadi populer di dunia hingga 60% dari animasi di dunia adalah buatan Jepang (Dizikies, 2013).

Hal tersebut juga didukung dari kuisioner dengan target penonton 17-23 tahun 64.6% wanita (53 dari 82 suara) dan 35.4% pria (29 dari 82 suara) yang penulis sebar. Hasilnya menyebutkan 86.6% (71 dari 82 suara) menyukai menonton video musik, 87.8% (72 dari 82 suara) menjawab mengetahui lagu RAN “DEKAT DI HATI”. 86.6% (71 dari 82 suara) menyatakan mereka menyukai menonton video musik. 74.4% (61 dari 82 suara) pernah menonton video musik dengan gaya *manga* atau animasi Jepang. Untuk gaya gambar yang paling banyak disukai adalah *Slightly Abstracted Version* yaitu sebesar 40.2% dan untuk proporsi tubuh yaitu 1:6 dengan perolehan 56 suara atau sekitar 68.3%.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana mendesain tokoh pada video musik RAN “DEKAT DI HATI” versi REDSHIFT *remix* dengan gaya manga?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari mendesain tokoh dengan gaya manga pada video musik “DEKAT DI HATI” adalah sebagai berikut:

1. Video musik berlatar di lingkungan sekitar BSD dan Serpong, Tangerang dengan 3 tokoh yang divisualkan.
2. Tokoh yang dibahas berjumlah 3 orang, yaitu Ai, Aiden dan Olivia
3. Lirik lagu “DEKAT DI HATI” (RAN) menjadi landasan untuk merancang tokoh
4. Target penonton musik video ini adalah usia SMA-kuliah (rentang usia 17-23) sehingga berdasarkan survei oleh penulis menggunakan gaya gambar Manga.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain tokoh dengan gaya *manga* pada video musik “DEKAT DI HATI” sesuai dengan karakteristik masing-masing tokoh berdasarkan pada cerita dan latar yang dipengaruhi oleh lirik.

1.5. Manfaat Skripsi

Adapun manfaat yang dapat diambil dari proyek atau penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis adalah menciptakan tokoh dalam video musik “DEKAT DI HATI” dan juga menerapkan pengetahuan mengenai desain tokoh pada video musik “DEKAT DI HATI”.
2. Bagi pembaca adalah menambah ilmu dan wawasan mengenai desain tokoh dan pengaplikasiannya dalam animasi dan sebagai referensi dan acuan dalam penelitian selanjutnya mengenai desain tokoh pada animasi.
3. Bagi universitas adalah menjadi referensi tambahan untuk mahasiswa angkatan selanjutnya dalam membuat laporan tugas akhir dengan topik yang serupa dan hasil penelitian dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk pembelajaran di universitas.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA