

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Flavour Fiction merupakan band bergenre musik post-rock yang terlahir pada tahun 2019. Band ini berencana untuk merilis EP (*Extended Play*) pertama mereka dengan salah satu lagu yang berjudul Dice. Dengan rencana rilisan lagu tersebut, Flavour Fiction membutuhkan sebuah media untuk mempromosikan lagu tersebut. Dari hasil wawancara dengan Endita Ilham (2022) sebagai penulis lagu Dice sendiri, Dice memiliki sebuah arti cerita yang mendeskripsikan permasalahan kehidupan yang repetitif, contohnya yaitu permasalahan di kalangan remaja berupa pencarian jati diri yang disaat itu membuat penulis lagu kebingungan. Penggambaran lagu ini menceritakan seorang karakter yang sedang kesulitan dalam menghadapi permasalahan dalam pencarian jati diri yang divisualisasikan dengan berbagai benda dan bentuk yang bersangkutan.

Dengan lagu berjudul “Dice” yang akan segera dirilis tersebut, Flavour-Fiction membutuhkan media promosi yang sesuai dengan target audiens remaja untuk menggambarkan proses pencarian jati diri tersebut. Salah satu media promosi untuk musik adalah music video (yang kedepannya disebut MV). Dilansir dari Gilanada.com yang ditulis Rinaldi (2020), menjelaskan bahwa MV berperan sebagai medium promosi sekaligus representasi visual dari musisi untuk lagu yang terkandung. Dengan target pasar remaja dan ber genre post-rock, lagu Dice akan lebih tepat divisualisasikan dengan gambar bergerak yang dapat merangkum sekaligus menjawab unsur remaja yang dimiliki lagu tersebut.

Karakter merupakan unsur utama dalam cerita sekaligus animasi. Karakter dapat mengkomunikasikan peran, maksud, dan pesan yang terkandung dalam animasi tersebut. Bishop (2011) menyatakan bahwa karakter desainer memiliki tanggung jawab dalam mengkomunikasikan tujuan dan ide yang ingin disampaikan dalam sebuah visual secara efektif untuk menguasai bentuk yang dijadikan bahasa komunikasi. Crossley (2014) berpendapat bahwa merancang karakter tidak terlepas dari opini dan masukan *client*, dengan mengerti tuntutan dan kebutuhan *client*,

karakter desainer tentu memerlukan penekanan dalam pemahaman visual yang dituju. Dengan pentingnya peran karakter dalam MV animasi lagu Dice untuk remaja, penulis mengambil jobdesc desain karakter demi mengkomunikasikan relevansi animasi dengan audiens remaja yang kebingungan dalam mencari jati diri.

Terdapat beberapa karya sejenis berupa desain karakter yang bersangkutan dengan MV animasi dan pencarian jati diri yang dapat dijadikan contoh dan referensi dalam merancang desain karakter yang dituju. Karya sejenis pertama yang memiliki tema dan media yang sama adalah karakter Dropout Bear dari MV animasi dalam lagu “Good Morning” milik Kanye West. Dropout Bear menceritakan seekor beruang humanoid yang menerjang semua masalah yang dirinya hadapi untuk mencapai kesuksesan hidup dalam dunia akademis. Karya sejenis kedua yaitu para karakter maskot band Gorillaz yang bernama 2-D, Noodle, Russle, dan Murdoc. Mereka merupakan maskot band yang sering digunakan sebagai representasi dari band Gorillaz sendiri dalam semua hal, seperti MV, visual konser, sosial media, dan produk merch. Terdapat karya sejenis yang pantas untuk di cantumkan, yaitu Clancy Gilroy dari seri animasi ‘Midnight Gospel’. Clancy memiliki watak yang sesuai dengan remaja, dimana dirinya ingin mencoba dan tahu akan semua hal yang ada di penghujung multi semesta sebagaimana seorang remaja yang selalu penasaran akan hal dan dunia baru di sekitarnya. Tiga karya sejenis di atas memiliki kesamaan dari gaya visual yaitu semi-realis dengan bumbu psychedelic.

Dari paragraf-paragraf di atas, penulis bersama tiga rekan kelompok lainnya akan melakukan perancangan animasi music video “Dice” dari band Flavour Fiction untuk audiens remaja dalam membahas tentang pencarian jati diri. Dengan perancangan ini pun kelompok penulis membagi job desk dengan masing-masing memiliki satu job desk utama. Dengan pentingnya perancangan karakter, penulis memilih job desk desain karakter demi memenuhi kebutuhan relevansi karakter untuk remaja.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Flavour Fiction membutuhkan media promosi untuk lagunya yang berjudul “Dice” dan visualisasi karakteristik personil dalam bentuk media promosi animasi music video.
2. Ditemukan inspirasi karya sejenis dengan gaya visual psychedelic untuk rancangan karakter animasi yang relevan untuk remaja dalam animasi music video “Dice”.

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara memvisualikan karakteristik personil band Flavour Fiction pada karakter MV animasi “Dice”?
2. Bagaimana perancangan desain karakter Animasi music video “Dice” dengan style psychedelic untuk remaja?

## **1.4 Ruang Lingkup**

Fokus perancangan desain karakter untuk animasi music video “Dice” dari band Flavour Fiction untuk remaja ini memiliki ruang lingkup yang dibuat dengan format 5W+1H sebagai berikut:

### **1.4.1 Apa**

Perancangan desain karakter ini akan mengikuti konsep perancangan animasi music video dari lagu berjudul “Dice” milik Flavour Fiction.

### **1.4.2 Siapa**

Perancangan animasi music video ini memiliki target pasar yang diperuntukkan pada kalangan remaja dari 12-18 tahun.

### **1.4.3 Kapan**

Perancangan animasi music video ini memiliki rentang waktu yang berkisar pada bulan September 2022 - Juni 2023.

### **1.4.4 Kenapa**

Perancangan desain karakter ini dibuat untuk dipergunakan sebagai media promosi lagu “Dice” milik Flavour Fiction.

### **1.4.5 Dimana**

Lokasi perancangan persekitaran di Bandung.

### **1.4.6 Bagaimana**

Perancangan desain karakter untuk animasi music video “Dice” dari band Flavour Fiction untuk remaja ini dilakukan dengan *mix method* wawancara pada band Flavour Fiction, kuesioner pada target audiens, observasi pada personil band, dan studi pustaka untuk landasan teori yang dikerjakan bersamaan dengan kelompok yang merancang komponen lain untuk animasi music video tersebut.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan desain karakter untuk animasi music video “Dice” dari band Flavour Fiction untuk remaja ini memiliki dua poin seperti berikut:

1. Mengetahui cara memvisualkan karakteristik personil band Flavour Fiction pada animasi music video “Dice”?
2. Mengetahui perancangan desain karakter animasi music video “Dice” dengan style psychedelic untuk remaja.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

### **1.6.1 Manfaat Bagi Band Flavour Fiction**

Menjadi media promosi lagu rilisan baru mereka yang berjudul “Dice”.

### **1.6.2 Manfaat Bagi Remaja**

Menggambarkan proses pencarian jati diri dikalangan remaja.

### **1.6.3 Manfaat Bagi Penulis**

Menambah wawasan dan ilmu dalam merancang karakter, animasi serta visualisasi lagu dalam bentuk music video post-rock.

### **1.6.4 Manfaat Bagi Universitas**

Menjadi ilmu pengetahuan dan referensi untuk mahasiswa selanjutnya yang ada dalam bidang animasi terutama dalam kategori music video animasi.

## **1.7 Metode Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini merupakan metode *mixed method* dimana metode menggunakan dua cara yaitu kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013) metode kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk objek yang alamiah dimana analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna, sedangkan metode kuantitatif merupakan metode yang meneliti pada sebuah populasi dan sampel tertentu dimana analisis data bersifat statistik dengan tujuan penelitian merupakan pembuktian hipotesis yang telah diterapkan.

Metode *mix method* digunakan penulis demi memenuhi pencapaian perancangan yang dituju. Penulis menggunakan metode kualitatif sebagai metode primer untuk mengambil data dan hasil penelitian, sedangkan metode kuantitatif digunakan sebagai metode sekunder untuk menganalisis populasi sampel yang dituju.

Sebelum penulis melakukan perancangan terhadap desain karakter dari MV animasi yang akan dibuat, dibutuhkan penelitian terhadap fenomena yang diangkat sehingga perancangan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan perancangan, penelitian tersebut dilakukan melalui proses pengumpulan data dan analisis data, sebagai berikut:

### **1.7.1 Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Pengumpulan Data**

##### **a. Pustaka**

Metode pengumpulan data pertama merupakan dengan cara pustaka, dimana penulis membedah buku, e-book, jurnal, artikel, dan sumber pustaka lainnya untuk mengambil data yang diperlukan.

Menurut Sugiyono (2013) studi pustaka merupakan kajian teori, literatur dan referensi yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada sebuah topic yang di teliti.

Penulis melakukan studi pustaka mengenai teori yang bersangkutan dengan konsep visual yang dituju dan fenomena yang berkaitan. Studi pustaka yang penulis kaji ialah mengenai teori-teori music video (post-rock), pencarian jati diri pada remaja dan perancangan desain karakter untuk animasi. Studi pustaka diambil dari jurnal, e-book, dan buku yang bersangkutan.

#### b. Lapangan

Metode kedua merupakan lapangan, dimana penulis melakukan wawancara pada personil band Flavour Fiction dan melakukan kuesioner pada remaja demi mendapatkan data yang dibutuhkan.

##### 1. Wawancara

Menurut Sugiyono (2013) wawancara merupakan teknik pengumpulan data untuk studi pendahuluan terhadap pengajuan pertanyaan atau validasi pernyataan melalui subyek yang dapat dipercaya.

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada para narasumber yaitu personil Flavour Fiction sebagai metode pengumpulan data primer. Dalam wawancara, penulis menanyakan seputar konsep dan visual desain karakter dalam animasi MV lagu “Dice”. Wawancara ini dilakukan secara terstruktur, dimana menurut Sugiyono (2013) wawancara terstruktur adalah penulis membuat terlebih dahulu pertanyaan-pertanyaan yang akan penulis ajukan pada narasumber. Wawancara dilakukan secara online dan secara langsung mengikuti ketersediaan para personil Flavour Fiction. Penulis juga melakukan wawancara terhadap audiens konser band Flavour Fiction untuk mendapatkan data tanggapan pendengar lagu “Dice”.

##### 2. Observasi

Sugiyono (2013) menjelaskan observasi merupakan teknik penelitian melalui pengamatan dan ingatan yang bersifat biologis dan psikologis. Teknik observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku

manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Peneliti melakukan observasi terhadap karakteristik personil band Flavour Fiction. Observasi yang dilakukan merupakan observasi nonpartisipan, dimana menurut Sugiyono (2013) observasi nonpartisipan merupakan observasi yang tak melibatkan peneliti, dan hanya menempatkan peneliti dalam meneliti objek yang diteliti.

### 3. Kuesioner

Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data melalui sperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden. Teknik ini bertujuan terhadap validasi sebuah variabel terhadap objek yang diteliti dalam sekala besar.

Kuesioner dilakukan demi meneliti visual pada desain karakter yang relevan pada target audiens. Populasi yang dituju dalam penelitian ini merupakan remaja yang sedang atau telah mengalami krisis identitas dan pencarian jati diri, sedangkan sampel yang diambil yaitu remaja disekitaran Bandung. Penulis melakukan pengumpulan data pelengkap dengan cara membagikan form pertanyaan digital pada beberapa remaja sebagai penentu style visual karakter yang dituju sesuai dengan data hasil wawancara.



## **2. Instrumen Pengumpulan Data**

- a. Laptop (Akses file, internet, e-book, dll)
- b. Handphone (Dokumentasi data dan lapangan)

### **1.7.2 Analisis data**

#### **1. Metode Analisis Data**

Hasil dari pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi pustaka dianalisis menggunakan metode kualitatif, dan pengumpulan data kuesioner dianalisis menggunakan metode kuantitatif.

#### **2. Teknik Analisis Data Kualitatif**

- a. Deskriptif, peneliti menjabarkan hal yang berkaitan dengan fenomena pada lagu “Dice” milik Flavour Fiction beserta hal yang berkaitan dengan perancangan karakter utama dan karakter personil yang dirancang.
- b. Klasifikasi, meliputi identifikasi masalah dari fenomena animasi music video “Dice” dan karakteristik personil yang dirancang.
- c. Analisis, peneliti merangkum data yang diperoleh mengenai fenomena animasi music video “Dice” dan karakteristik personil yang dirancang.
- d. Interpretasi, meliputi pengaplikasian teori dan data pada karya.

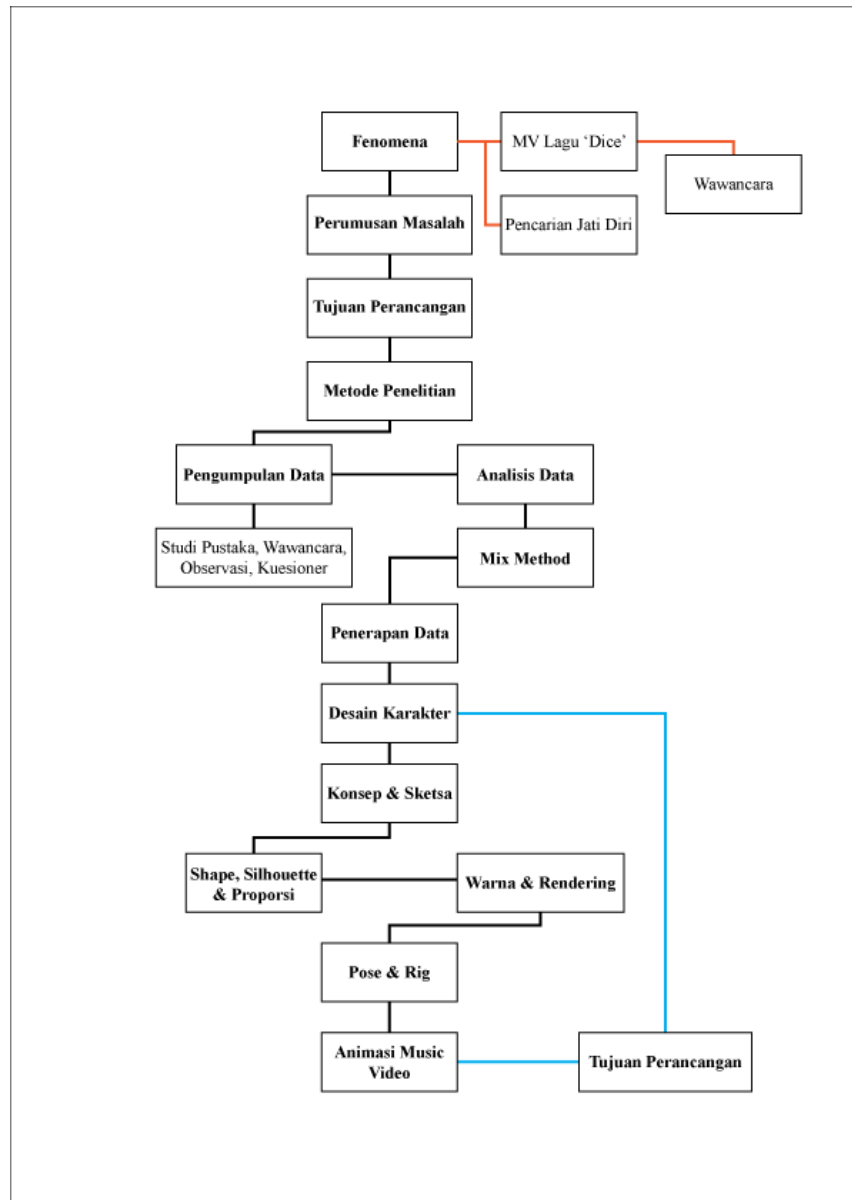
#### **3. Teknik Analisis Data Kuantitatif**

Analisis data dari hasil kusioner akan dilakukan dengan cara statistik dekriptif. Menurut Sugiyono (2013) statistik deskriptif merupakan analisis statistik dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan hasil data yang diperoleh tanpa membuat kesimpulan pada data sampel yang diambil.

#### 4. Instrumen Analisis Data

- a. Peneliti (Human Instrument)
- b. Laptop (Akses file, internet, e-book, dll)

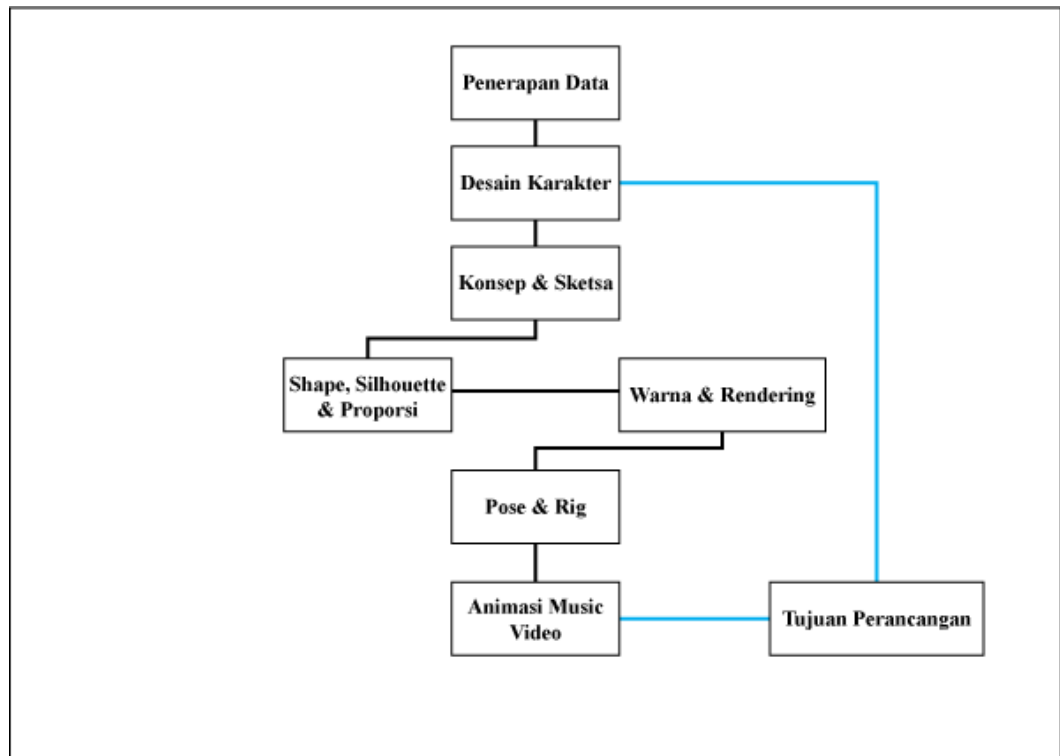
#### 1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Data Pribadi (2022)

## 1.9 Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 Kerangka Perancangan

Sumber: Data Pribadi (2022)

## **1.10 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi serta membahas tentang latar belakang masalah, permasalahan yang terdiri dari identifikasi masalah serta rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, pemilihan metode dalam penelitian, kerangka penelitian, kerangka perancangan, dan pembabakan penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi serta membahas tentang teori-teori terkait permasalahan yang akan digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan laporan penelitian. Teori-teori yang dibahas dalam bab ini diantaranya yaitu; band Flavour Fiction, media promosi, music video, dan teori desain karakter.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Pada bab ini hasil dari data yang sudah dikumpulkan seperti data hasil wawancara, studi pustaka, observasi, dan data aspek imaji akan diuraikan serta dianalisis sehingga dapat menjadi rangkuman-rangkuman yang nantinya diolah menjadi kesimpulan.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang konsep dari perancangan sampai hasil perancangan visual desain karakter animasi music video “Dice” milik Flavour Fiction untuk remaja yang mengalami krisis identitas.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran dari hasil perancangan penelitian yang telah dilakukan.