

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Flavour Fiction adalah band indie yang berasal dari Sumedang bergenre musik post-rock yang terbentuk pada tahun 2019. Flavour Fiction berencana untuk merilis EP (*Extended Play*) perdana mereka dengan salah satu lagu yang berjudul 'Dice'. Dengan rencana rilisan lagu tersebut, Flavour Fiction membutuhkan sebuah media untuk mempromosikannya. Dari hasil wawancara dengan band Flavour Fiction, judul 'Dice' memiliki sebuah arti cerita yaitu mempresentasikan sebuah dadu sebagai permasalahan kehidupan yang repetitif dan tidak tertebak, contohnya adalah permasalahan di kalangan remaja dimana mereka masih bingung dalam mencari jati diri sendiri (Endita Ilham, 2022). Dengan lagu berjudul 'Dice' yang akan segera dirilis, Flavour Fiction membutuhkan media promosi yang sesuai dengan target audiens remaja untuk menggambarkan proses pencarian jati diri tersebut.

Salah satu cara mempromosikan rencana perilisan lagu tersebut yaitu melalui *Music Video* (atau biasa disebut MV). Dengan lagu 'Dice' yang akan divisualisasi menggunakan *art style* yang cocok untuk remaja dan dengan gerakan animasi *still animatic* agar dapat merangkul sekaligus menjawab unsur remaja kepada target kalangan remaja. Dengan sifatnya yang linear, maka penyampaian pesan dapat lebih berfokus menggunakan animasi 2D (Angelia Lionardi, 2021)

Audiens animasi bisa dibilang luas dan tidak terbatas, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga ke kalangan tua dapat menikmati media animasi. Dengan perubahan dari anak ke dewasa, kalangan remaja dapat menikmati animasi kartun dan mulai tertarik ke animasi yang lebih mencerminkan kepribadiannya. Animasi memiliki dampak positif yang cukup besar kepada pola pikir kaum muda, mulai dari pembelajaran bahasa hingga relevansi yang dapat dibuat melalui animasi tersebut membantu para target audiens mengerti dan merasa sesuai dengan visual yang ditunjukkan oleh animasi yang ditayangkan secara instan (Barung et al., 2022)

Dengan masa pencarian diri yang dialami para remaja, MV animasi lagu 'Dice' dapat dinikmati sebagai relevansi sekaligus gambaran menghadapi pencarian jati diri tersebut. Beberapa proses dari animasi ini merupakan *storyboard* yang dapat menyampaikan visual

cerita sesuai dengan skenario yang sudah direncanakan ke para audiens, sehingga para remaja dapat mengerti jelas ide cerita yang disampaikan.

Dalam pembuatan film animasi pendek, *storyboard* digunakan sebagai panduan dalam proses produksi animasi, mulai dari skrip, concept art, pembuatan aset 3D, melukis latar, sampai animasi 3D dan 2D (Alexander & Hananto, 2020). *Storyboard Artist* bertugas membuat *storyboard* dari hasil *screenplay* yang digunakan sebagai panduan visual dari cerita antara *script* dan *storyboard* yang saling mendukung.

Ada beberapa karya sejenis yang dijadikan sebagai referensi perancangan *storyboard* MV animasi ini. Karya sejenis pertama yaitu MV Blockhead - The Music Scene yang memiliki tema dan media yang sama, dengan visualnya yang diluar nalar ditambah dengan animatic yang mengikuti beat dari audio lagu menjadikan MV Blockhead ini cocok sebagai referensi karya sejenis. Karya sejenis kedua yaitu MV Stuck In The Sound - Let's go yang memvisualkan perjalanan seorang remaja yang bermimpi menjadi astronot dan dapat pergi ke bulan, pada akhirnya ia mencapai impiannya tersebut tetapi impiannya itu menjadi nasib buruk untuk semua orang dan remaja tersebut melewati 5 tahap depresi, MV ini memvisualkan dengan baik tahapan-tahapannya mulai dari perjalanan ia bermimpi dan mencapainya sampai ke tahap ia harus menerima kenyataan terburuk. Karya sejenis ketiga yaitu MV Chelou - Damned Eye See, menceritakan tentang seseorang yang sedang berusaha memperkuat dirinya dalam situasi dimana ia bisa hancur berantakan tetapi ia tetap menjalani hidupnya seperti biasanya, dengan visual yang simpel dan alur yang santai. Karya sejenis yang terakhir yaitu The Midnight Gospel, serial netflix ini bisa dibilang adalah sebuah serial podcast yang divisualkan dengan animasi, di serial animasi ini kita mengikuti perjalanan seorang remaja bernama Clany Gilroy yang menjelajahi penghujung multi semesta dan ingin tahu akan yang ada di dalamnya, dengan gaya visual dan latar yang mendekati dengan perancangan MV 'Dice' ini maka serial The Midnight Gospel patut menjadi referensi utama untuk perancangan *storyboard* ini. Dari karya-karya sejenis tersebut mempunyai kesamaan dari gaya visual yaitu semi-realis dengan serpihan psychedelic.

Dari fenomena yang sudah tersampaikan, penulis bersama tiga rekan kelompok lainnya akan melakukan perancangan animasi music video 'Dice' dari band Flavour Fiction untuk audiens remaja yang membahas tentang pencarian jati diri. Dengan perancangan ini pun kelompok penulis membagi job desk dengan masing-masing memiliki satu job desk

utama. Penulis mengambil *jobdesk* sebagai *storyboard artist* agar visual cerita dapat tersampaikan sesuai dengan skenario ke para audiens yang kesulitan dalam mencari jati diri.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Band Flavor Fiction belum ada media promosi lagu 'Dice' dalam bentuk MV animasi dan *storyboard* yang dapat memvisualkan lirik dari lagu 'Dice' dalam perancangan media promosi MV animasi.
2. Adanya inspirasi karya sejenis dengan *style* visual yang serupa untuk perancangan *storyboard* animasi yang relevan untuk kalangan remaja dalam MV animasi lagu 'Dice'.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menginterpretasikan lirik lagu 'Dice' yang dapat menggambarkan dan menceritakan tentang pencarian jati diri yang relevan untuk kalangan remaja?
2. Bagaimana perancangan *storyboard* Animasi music video 'Dice' untuk remaja dengan *style psychedellic*?

1.4 Ruang Lingkup

Fokus 'Perancangan *Storyboard* untuk Animasi *Music Video* 'Dice' dari Band Flavour Fiction untuk Remaja' ini memiliki ruang lingkup yang dibuat dengan format 5W+1H sebagai berikut:

- **Apa**
Merancang *storyboard* animasi MV yang dapat memvisualkan lirik dari lagu 'Dice'
- **Siapa**
Target pasar untuk animasi MV lagu 'Dice' yaitu untuk kalangan remaja dari 12-18 tahun
- **Kapan**
Perancangan animasi MV ini dimulai dari September 2022 - Juni 2023
- **Kenapa**
Sebagai media band Flavour Fiction untuk mempromosikan lagu 'Dice'
- **Dimana**
Lokasi perancangan di sekitaran Kota Bandung

- **Bagaimana**

Perancangan *storyboard* untuk animasi MV lagu ‘Dice’ dari band Flavour Fiction untuk remaja ini dengan kualitatif wawancara anggota-anggota band Flavour Fiction yang terlibat dalam pembuatan lagu ‘Dice’ sekaligus studi pustaka bersamaan dengan kelompok yang merancang komponen lain untuk animasi music video tersebut. Dan dengan referensi-referensi yang sudah penulis kumpulkan untuk pembuatan *storyboard* ini.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan storyboard untuk animasi MV lagu ‘Dice’ dari band Flavour Fiction untuk remaja ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara mempresentasikan lirik lagu ‘Dice’ yang dapat menggambarkan dan menceritakan tentang pencarian jati diri remaja
2. Untuk merancang *storyboard* Animasi *Music Video* ‘Dice’ untuk remaja

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Bagi Band Flavour Fiction, menjadi media promosi untuk perilisan lagu baru mereka yang berjudul ‘Dice’.
2. Manfaat Bagi Remaja, memvisualkan proses pencarian jati diri dikalangan remaja.
3. Manfaat Bagi Penulis, menambah wawasan dan ilmu dalam merancang *storyboard*, animasi serta visualisasi lagu dalam bentuk music video.
4. Manfaat Bagi Universitas, menjadi ilmu pengetahuan dan referensi untuk mahasiswa selanjutnya yang ada dalam bidang animasi terutama yang tertarik di bidang pembuatan MV.

1.7 Metode Perancangan

Metode yang digunakan pada perancangan ini yaitu metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Abdussamad, 2022).

Sebelum penulis melakukan perancangan terhadap *storyboard* 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. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka mengenai teori yang bersangkutan dengan konsep visual yang dituju dan fenomena yang berkaitan. Studi pustaka yang penulis kaji ialah mengenai animasi musik video untuk remaja, krisis identitas pada remaja, serta teori-teori yang berhubungan dengan perancangan *storyboard* untuk remaja, teori komposisi kamera, pergerakan kamera, *angle* kamera, dan perspektif.

b. Lapangan

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

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mewawancarai para anggota Flavour Fiction yang terlibat dalam pembuatan lagu 'Dice' sebagai narasumber. Dalam wawancara, penulis menanyakan seputar konsep dari visual MV lagu 'Dice'. Wawancara ini dilakukan secara terstruktur, dalam artian 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,

b. Observasi

Penulis melakukan observasi tidak langsung dengan cara mengobservasi karya-karya sejenis yang mempunyai kesamaan *style* dengan MV animasi yang akan dibuat.

3. 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. Jenis metode kualitatif yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dimana analisis dilakukan dengan pengjabaran kalimat secara penjelasan tertulis.

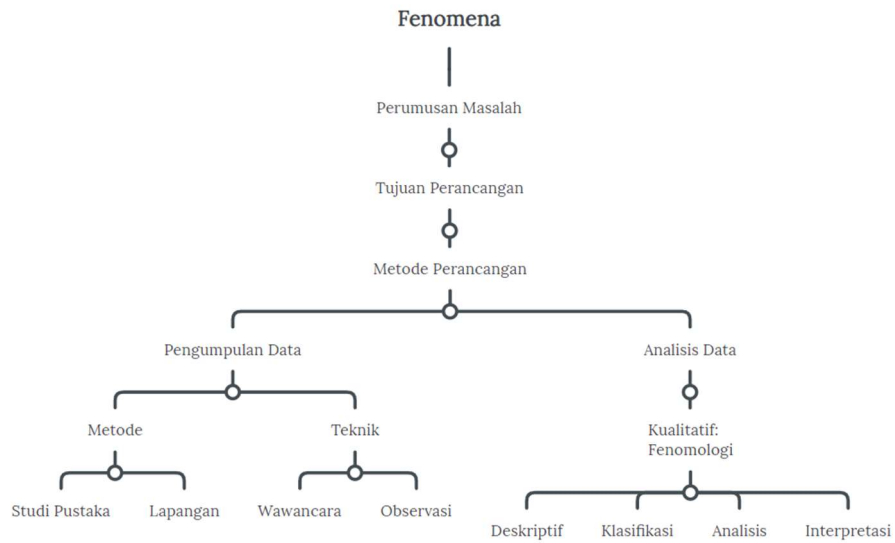
2. Teknik Analisis Data Kualitatif

- a. Deskriptif, penulis menjabarkan hal yang berhubungan dengan fenomena pada lagu 'Dice' milik band Flavour Fiction yang menceritakan tentang krisis identitas pada kalangan remaja.
- b. Klasifikasi, meliputi identifikasi masalah dari fenomena yang dibahas yaitu krisis identitas pada kalangan remaja.
- c. Analisis, peneliti merangkum data yang diperoleh mengenai fenomena yang dibahas.
- d. Interpretasi, meliputi pengaplikasian teori dan data pada karya.

3. Instrumen Pengumpulan Data

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

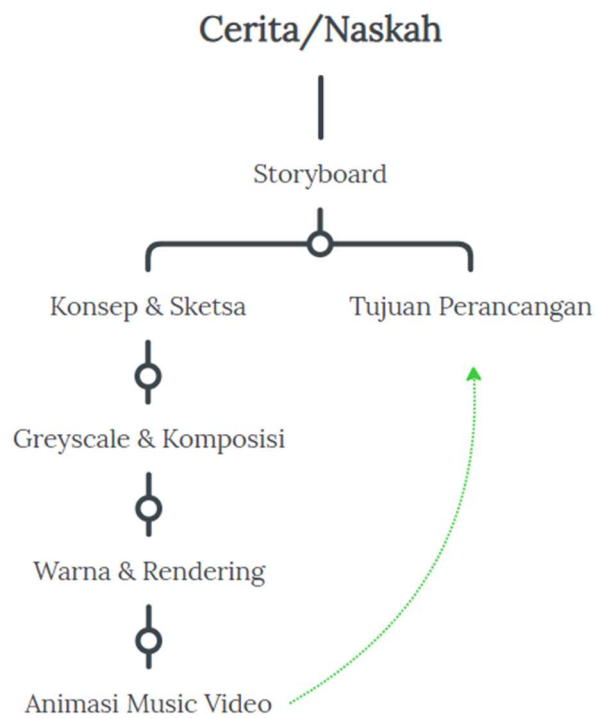
1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Raihan Resya Kamar (2023)

1.9 Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 Kerangka Perancangan

Sumber: Raihan Resya Kamar (2023)

