

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik adalah salah satu alat komunikasi yang memiliki beragam manfaat. Selain sebagai sarana hiburan, musik juga berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat (Bahrian, 2021). Proses penyampaian pesan kepada khalayak ada dalam 2 bentuk yaitu verbal dan non-verbal, menurut (Ersyad & Wulandari, 2022) pesan verbal adalah pesan yang disampaikan langsung oleh komunikator kepada komunikan. Sementara itu, pesan non-verbal disampaikan secara tidak langsung, melalui gerakan tangan, tanda, simbol, atau melalui media cetak, elektronik, dan media massa. Salah satu contoh pesan yang disampaikan melalui komunikasi media massa adalah video klip.

(Carlsson, 1999) menjelaskan bahwa video klip adalah bentuk komunikasi audiovisual yang maknanya dihasilkan dengan menggabungkan informasi seperti musik, lirik, dan gambar bergerak. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa video klip adalah bentuk dari audio visual yang memiliki bobot informasi seperti: musik, lirik, juga gambar yang bergerak. Video klip memiliki beragam jenis *output* atau hasil seperti, video, lirik musik video, *stop motion* atau video klip berupa animasi.

Definisi praktis dari animasi adalah film yang dibuat secara manual, *frame-by-frame*, untuk menghasilkan sebuah ilusi gerakan (Wells, 1998). Animasi sering digunakan sebagai salah satu opsi untuk membuat sebuah video klip, *Humorous Phases of Funny Faces*, yang dirilis pada tahun 1906, merupakan film animasi tertua yang masih ada. Film pendek berdurasi tiga menit ini dibuat dengan teknik *stop motion* dan *cut out animation* serta ditayangkan dengan kecepatan 20 *frame* per detik (Taggart, 2022). Perkembangan industri animasi dapat dimanfaatkan oleh pelaku industri kreatif untuk menonjolkan ide-ide mereka. Dengan animasi juga, ide-ide disampaikan seolah-olah mereka hidup dan nyata (Afif, Prajana, & Prahara, 2020). Salah satu aspek yang sangat penting dalam sebuah animasi meru

pakan desain karakter karena sebuah karakter memiliki peran mendasar dalam menyampaikan sebuah pesan atau cerita (Ruyattman, 2013).

(Barkley, 2023) Aura Sumringah band *alternative* asal Kota Sukabumi yang terbentuk pada 10 juli tahun 2022, band dengan genre orkes moral dangdut kontemporer yang beranggotakan, Ayman Fawaz, Iwan, Agung Darisman, Ihsan Doyok, dan Sam. Pada tahun 2020 merupakan cikal bakal dari band Aura Sumringah ini, Iwan yang merupakan seorang penjual kaus band di kota Sukabumi mengajak Ayman yang sebelumnya merupakan *vokalist* dari band The Oldies untuk mengisi suatu acara musik di sebuah *coffee shop* di Kota Sukabumi dengan membawakan lagu-lagu dangdut dengan tujuan untuk memenuhi permintaan dari acara tersebut untuk membawakan lagu dangdut, dengan alasan bahwa kurangnya musisi bergenrekan dangdut untuk menghibur para remaja di kota Sukabumi, Hingga pada tahun 2022 Aura sumringah di bentuk dengan tujuan untuk “hadir sebagai penghibur masyarakat Kota Sukabumi” tutur Iwan, pernyataan tersebut lalu dituangkan dalam lagu berjudul “Aura Sumringah” yang diciptakan oleh Iwan dan Agung Darisman, lagu tersebut terinspirasi dari sebuah lagu berjudul “Andeca Andeci” yang di ciptakan oleh Oslan Husein dan di rilis pada tahun 1962. Lagu Aura Sumringah tersebut berceritakan tentang “kami (band Aura Sumringah) yang akan menghibur hati para pendengarnya yang sedang gundah gulana” tutur ayman, melalui lirik yang berbunyi:

“Kala hati gundah gulana, terluka oleh keras dunia

Jangan pernah merasa sendiri, tenanglah masih ada kami

Jika kau merasa terluka

yang di kira adalah obat, ternyata dia luka terberat

Kami bisa buatmu sehat

Lelah hati mencari

Kedamaian diri”.

Menurut (Fawaz, Band Aura Sumringah, 2023) perkembangan industri musik di Kota Sukabumi sedang meningkat saat ini, banyak bermunculan *event-event* besar hingga *underground* salah satunya adalah “Sukabumi Eundeur” juga

dengan banyaknya musisi-musisi baru dengan berbagai genre, salah satunya adalah orkes moral dangdut kontemporer, begitu mereka menyebut genre musik pada band mereka sebagai *alternative* musik yang ada di Kota Sukabumi. Namun di lapangan Aura Sumringah selalu di anak tirikan, dalam contoh di beberapa *event* Aura Sumringah selalu di tampilkan sebagai pembuka atau pada sore hari, bahkan jika event tersebut hanya diisi oleh band-band lokal dari Sukabumi, Aura Sumringah berambisi dan mencoba meningkatkan audiensi melalui berbagai platform sosial media namun dalam beberapa bulan belum juga ada peningkatan.

Untuk meningkatkan daya tarik dari band Aura Sumringah di industri musik di Kota Sukabumi, video klip merupakan salah satu cara untuk meningkatkan daya tarik dari sebuah band atau musisi. Video klip animasi untuk lagu Aura Sumringah, yang menampilkan desain karakter berdasarkan anggota band Aura Sumringah, diharapkan dapat menarik perhatian dan menyampaikan pesan dari lagu tersebut dengan lebih efektif, sehingga lebih mudah dipahami oleh masyarakat.

Menurut (Fawaz, Band Aura Sumringah, 2023) bahwa di Kota Sukabumi belum ada penggunaan video klip berupa animasi, dan itu di dukung oleh kuesioner yang penulis sebarkan ke beberapa orang terutama di Kota Sukabumi, oleh karena itu penggunaan animasi dalam sebuah video klip di Kota Sukabumi diharapkan menjadi yang pertama dan mampu meningkatkan daya tarik band Aura Sumringah melalui lagunya yang berjudul “Aura Sumringah”.

Oleh sebab itu perancangan desain karakter untuk video klip animasi ini dibutuhkan sebagai pendukung yang fundamental dalam sebuah animasi dan untuk memberi sentuhan baru pada band Aura Sumringah maupun menambah jenis video klip dan ikon yang ada pada band-band di Kota Sukabumi, juga diharapkan juga bisa meningkatkan daya tarik dari band Aura Sumringah itu sendiri.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- a. Tidak adanya penggunaan desain karakter dalam video klip dengan penggunaan animasi sebagai media utama untuk video klip pada band di Kota Sukabumi sehingga video klip yang dihasilkan cenderung monoton (kurang bervariasi).
- b. Musik video pada lagu “Aura Sumringah” tidak terkonsep dan kurang menarik.

1.2.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang sebuah desain karakter untuk video klip animasi yang cocok untuk lagu Aura Sumringah?
- b. Bagaimana menghidupkan karakteristik anggota band Aura Sumringah dalam bentuk desain karakter?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat terfokuskan dengan baik, adapun pembatasan masalah pada penelitian ini meliputi berikut ini:

- a. Apa

Perancangan tugas akhir ini berfokus pada pembuatan desain karakter untuk video klip animasi pada lagu “Aura Sumringah” agar dapat meningkatkan jumlah audiensi dari band Aura Sumringah.

- b. Siapa

Target audience yakni remaja hingga dewasa dengan rentang usia 18 - 25 tahun yang menyukai musik secara luas dan alternative secara khusus di Kota Sukabumi.

- c. Kapan

Proses pengumpulan data dan analisis dilakukan sejak 10 Oktober 2023 hingga dengan selesai.

d. Dimana

Kota Sukabumi terletak di provinsi Jawa Barat, Indonesia. Dengan luas wilayah 48,33 km², Kota Sukabumi menempati urutan ketiga terkecil di Jawa Barat.

e. Kenapa

Perancangan ini dilakukan untuk membuat sebuah desain karakter untuk video klip animasi yang menarik guna mempromosikan lagu yang berjudul “Aura Sumringah” ke target audience yang lebih luas.

f. Bagaimana

Dengan merancang sebuah desain karakter untuk video klip animasi pada lagu “Aura Sumringah” yang menarik perhatian audiensi serta dapat meningkatkan jumlah audiensi dari band Aura Sumringah.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan desain karakter untuk video klip animasi ini adalah menghasilkan sebuah desain karakter yang menarik untuk video klip animasi pada lagu “Aura Sumringah” sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan jumlah audiensi dari band Aura Sumringah.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Secara Umum

- a. Menghasilkan sebuah desain karakter yang menarik untuk video klip animasi pada lagu Aura Sumringah.

1.5.2 Secara Khusus

- a. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan Tugas Akhir.
- b. Sebagai referensi untuk penelitian atau perancangan yang sama.

1.6 Pengumpulan dan Data Analisis

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Dalam penelitian ini observasi yang saya lakukan adalah dengan cara menghadiri secara langsung konser “Kumpul Akhir Tahun” yang digelar oleh sebuah kedai kopi bernama “Tikkum”, dengan Aura Sumringah sebagai salah satu penampil di acara tersebut, menghadiri acara tersebut untuk mengobservasi secara langsung bagaimana Aura Sumringah mempersiapkan diri sebelum tampil dan bagaimana mereka berinteraksi dengan para pendengarnya.

b. Kuesioner

Kuesioner digunakan bertujuan untuk memperoleh data dan informasi dari target audiensi secara luas mengenai minat mereka terhadap topik penelitian yang dilakukan juga turut serta mengetahui dan memahami dari target audiensi itu sendiri, Kuesioner sangat membantu sebagai alat wawancara yang sangat terstruktur dan teratur.

c. Wawancara

Tahap wawancara melibatkan interaksi secara langsung antara peneliti dengan narasumber untuk mendapatkan data dan informasi yang komprehensif tentang sudut pandangan, pengalaman, sikap, dan persepsi terkait topik penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti. Wawancara yang dilakukan dapat dilakukan secara terstruktur dengan pertanyaan yang sudah disusun dan di tentukan sebelumnya, wawancara juga dapat dilakukan secara tidak terstruktur atau fleksibel mengikuti alur percakapan.

d. Studi Pustaka

Studi Pustaka melibatkan pengumpulan serta analisis teks atau dokumen yang berkaitan dengan topik penelitian. Dokumen-dokumen tersebut dapat berupa laporan penelitian terdahulu, buku, artikel, surat kabar, arsip, atau materi tertulis lainnya. Dalam proses analisis dokumen, peneliti menganalisa isi, tema, konteks dokumen tersebut agar sesuai dengan topik penelitian yang peneliti lakukan.

1.6.2 Metode Analisis Data

a. Kualitatif

Metode kualitatif yang penulis gunakan merupakan metode kualitatif deskriptif, dalam metode kualitatif deskriptif berfokus pada peristiwa utama atau fenomena yang terjadi lalu menarik kesimpulan berdasarkan data informasi yang telah dikumpulkan. Data yang dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner bisa menjadi sumber informasi penting seputar dunia musik beserta dengan kualitas video klip yang dihasilkan di Kota Sukabumi. Dengan menggunakan metode kualitatif data tersebut dapat di analisa secara komprehensif untuk memperoleh pemahaman dan pengetahuan yang lebih rinci seputar dunia musik di Kota Sukabumi.

1.6.3 Teknik Analisis Data

a. Deskriptif

Setelah data diperoleh melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner, penulis melakukan analisis data secara menyeluruh. Proses analisis ini melibatkan beberapa tahapan yang akan menghasilkan deskripsi yang jelas mengenai temuan penelitian.

b. Klasifikasi

Penulis melanjutkan dengan langkah-langkah selanjutnya untuk mengelompokkan dan mengolah data yang telah di kumpulkan dengan cermat. Pertama, penulis akan mengorganisir data tersebut dengan memisahkannya berdasarkan sumber, seperti observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner.

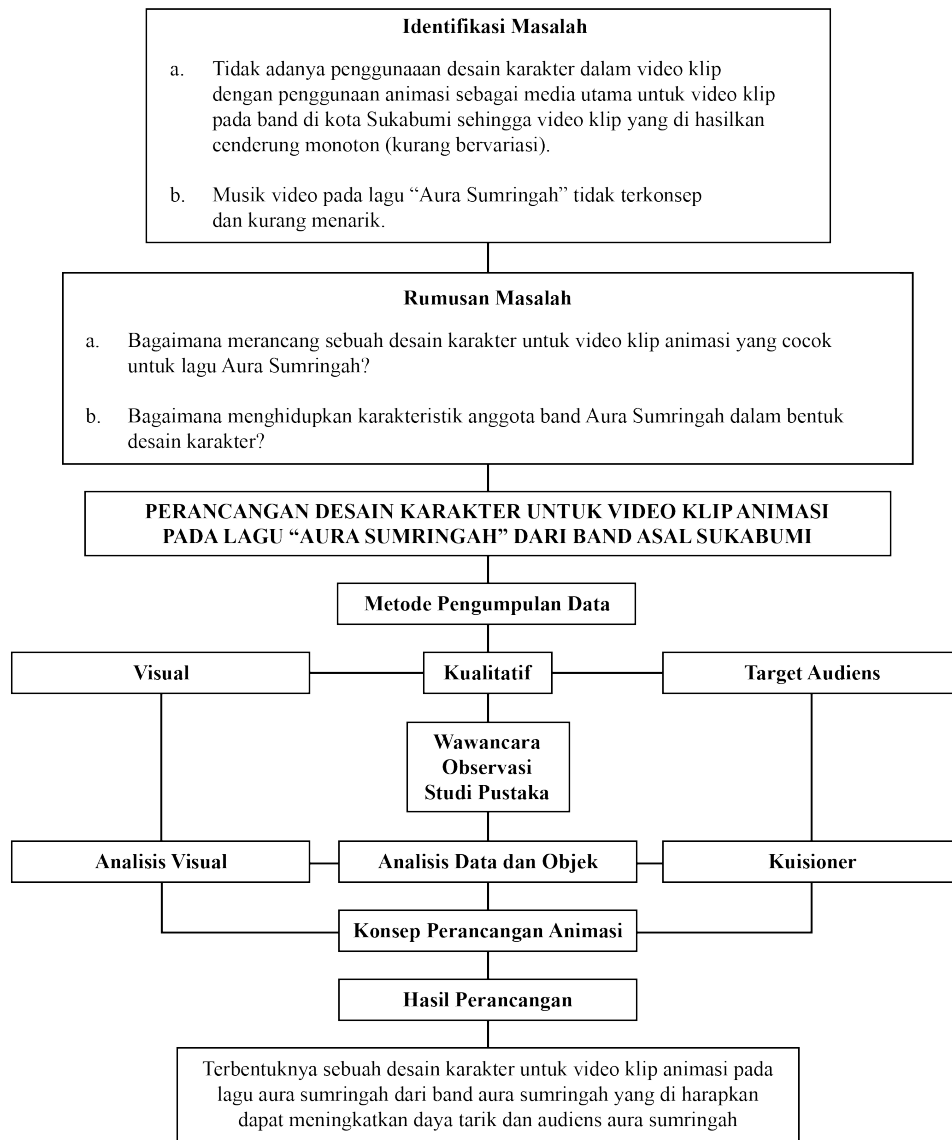
c. Analisis Konten

Setelah data dikelompokkan, penulis melanjutkan dengan analisis konten yang mendalam untuk mengeksplorasi makna dalam data yang dikumpulkan. Dalam analisis ini, penulis secara cermat memeriksa kelompok data, mengidentifikasi pola dan tema yang muncul. Metode analisis konten ini membantu penulis memahami aspek penting data dan menarik kesimpulan berdasarkan temuan. Proses ini mengungkap makna dalam data dan menyajikannya secara terstruktur.

d. Interpretasi

Proses ini melibatkan penerapan teori dalam analisis data. Interpretasi data adalah Langkah yang menggabungkan hasil analisis dengan berbagai kriteria standar untuk mengungkap makna dan menjawab pertanyaan penelitian.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang dari perancangan dan memberikan gambaran umum mengenai topik yang dibahas, termasuk proses identifikasi dan perumusan masalah. Penulis kemudian menetapkan batasan ruang lingkup untuk merumuskan masalah tersebut. Selain itu, bab ini juga menjelaskan metode penelitian yang digunakan, prosedur untuk memperoleh dan menganalisis data, kerangka penelitian, serta rincian mengenai penulisan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini menjelaskan landasan pemikiran yang mencakup penerapan teori-teori terkait. Teori-teori yang digunakan meliputi konsep desain karakter, animasi, *shape*, serta aspek target audiensi. Selain itu, bab ini juga membahas metode dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian, yang berkaitan dengan objek dan medium yang dipilih.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini akan memaparkan hasil analisis data yang telah dikumpulkan sehingga dapat dipahami dengan jelas. Data yang diperoleh mencakup hasil observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner. Hasil analisis ini akan menjadi dasar yang kuat dalam proses perancangan desain karakter.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan secara mendetail konsep perancangan desain karakter berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis dengan cermat. Melalui pemahaman yang mendalam terhadap data tersebut, bab ini akan menguraikan berbagai aspek yang terlibat dalam proses perancangan desain karakter, termasuk teknik digunakan, prinsip-prinsip estetika yang diterapkan, serta tujuan komunikasi yang ingin dicapai.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini menyajikan kesimpulan yang komprehensif dari penulisan, merangkum temuan dan hasil penelitian secara mendetail. Selain itu, bab ini juga memberikan saran-saran berharga yang diharapkan dapat memberikan manfaat dan wawasan tambahan bagi para pembaca dalam konteks yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat referensi penelitian yang disusun secara sistematis berdasarkan urutan abjad, sesuai dengan kaidah penulisan daftar pustaka yang baku dalam Bahasa Indonesia.

LAMPIRAN

Memuat data yang mendukung proses pembuatan desain karakter, termasuk data riset subjek desain karakter, *treatment* perancangan desain karakter, dan dokumentasi foto selama pembuatan karakter.