

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan animasi 3D pada media visualisasi musik telah menjadi salah satu strategi pemasaran yang populer dalam mempromosikan rilis video musik terbaru. Animasi 3D memberikan kemampuan untuk menciptakan visual yang menarik dan menakjubkan, yang dapat menarik perhatian penonton dan meningkatkan minat mereka terhadap video musik yang sedang dipromosikan [1].

Animasi 3D memiliki potensi untuk menciptakan dunia visual yang fantastis dan imajinatif, memberikan pengalaman yang memukau dan memikat penonton. Dengan kebebasan kreatif yang dimiliki oleh animasi 3D, para penyanyi atau pencipta lagu dapat mengekspresikan pesan atau tema mereka dengan cara yang unik dan menarik [2].

Selain itu, penggunaan animasi 3D juga dapat meningkatkan kualitas visual dari video musik. Animasi 3D memungkinkan pembuatan latar belakang yang indah dan realistis, menciptakan efek visual yang mempesona seperti gerakan dan efek cahaya yang memukau. Semua ini dapat menciptakan pengalaman visual yang lebih menarik dan mengagumkan bagi penonton [3]. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan animasi 3D harus diperhatikan dalam konteks video musik yang memiliki konten musik yang berkualitas. Meskipun animasi 3D dapat meningkatkan aspek visual, kesuksesan video musik juga bergantung pada kualitas musiknya. Konten musik yang berkualitas merupakan fondasi utama dalam menciptakan video musik yang sukses dari segi pemasaran [4].

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan animasi 3D pada media visualisasi musik dapat menjadi strategi pemasaran yang efektif untuk mempromosikan rilis video musik terbaru. Animasi 3D mampu menciptakan visual yang menarik, membantu menyampaikan pesan dengan jelas, dan meningkatkan kualitas visual dari video musik. Namun, penting untuk mengimbangnya dengan konten musik yang berkualitas agar video musik dapat sukses dari segi pemasaran.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah bagaimana cara menerapkan animasi 3D pada media visualisasi musik sebagai strategi pemasaran perilis video musik?

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Animasi 3D berdurasi 2 Menit 20 Detik.
2. Resolusi video berukuran 1280x720 dan 30 fps.
3. File video ini nantinya akan berekstensi Mp4.
4. Selanjutnya video tersebut nantinya akan ditayangkan di Instagram dan Youtube Short sebagai *teaser* yang berdurasi kurang lebih 35 detik.
5. Cerita yang akan disampaikan terhadap penonton dalam video musik ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan menggunakan animasi 3D, video musik dapat menarik perhatian penonton melalui daya tarik visual yang unik, menciptakan identitas yang berbeda dari pesaing, serta meningkatkan eksplorasi kreativitas dalam menciptakan tampilan visual yang memukau. Selain itu, visualisasi musik yang menggunakan animasi 3D memiliki potensi untuk meningkatkan daya ingat penonton, memperluas jangkauan pemasaran melalui berbagi konten, dan mengikuti tren industri musik yang sedang berkembang. Melalui penelitian ini, akan tercipta strategi pemasaran yang efektif dan memperoleh keuntungan kompetitif bagi artis dan label rekaman.

1.5 Manfaat Penelitian

Penggunaan animasi 3D dapat meningkatkan keterlibatan penonton, menciptakan identitas visual yang unik untuk merek musik, dan memperluas batasan kreativitas dalam industri musik. Visualisasi realistis dan kreatif memikat perhatian penonton, sementara animasi 3D membantu membedakan diri dari kompetisi dan memperkuat citra merek. Media visualisasi musik dengan animasi 3D juga memungkinkan penyampaian pesan naratif yang kompleks dan emosional. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan manfaat dalam meningkatkan keterlibatan penonton, memperkuat merek musik, dan menggali kreativitas artistik.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang peneliti gunakan untuk menghubungkan tujuan dan pemecahan masalah di atas adalah dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data adalah suatu alat atau instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang saling berkaitan.

1.6.2 Metode Observasi

Metode ini melihat dan mengamati sebuah film animasi pendek yang berjudul ball bird di sebuah platform youtube. setelah mengamati kemudian dijadikan referensi, lalu Amati Tiru Modifikasi. Setelah itulah objek terbentuk dan berbeda dengan yang sudah ada.

1.6.3 Metode Studi Pustaka

Metode ini dengan cara mencari literatur-literatur yang diperlukan sebagai referensi dalam pembuatan animasi 3 dimensi. Seperti halnya mencari sumber referensi dari beberapa media, seperti contoh: internet, buku, dan masih banyak lagi yang bisa diambil sebagai referensi yang nantinya akan dijadikan bahan peneliti karya ilmiah.

1.6.4 Metode Kuesioner

Metode ini merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengajukan pertanyaan untuk dijawab atau dinilai oleh orang lain atau mahasiswa lain dengan menggunakan media online maupun tertulis Sebagai tolak ukur untuk uji coba atau pengujian yang lebih lanjut.

1.6.5 Metode Perancangan

Metode perancangan ini meliputi proses pra produksi, produksi dan pasca produksi dalam perancangan dan pembuatan video visualisasi musik animasi 3 dimensi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan ini dituliskan beberapa urutan dan sistematika penulisan yang digunakan untuk mempermudah penulisan penelitian. Berikut urutan sistematika penulisan skripsi:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bab yang berisikan tentang gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. Dalam pendahuluan ini terdiri dari lima sub bab, yaitu latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan pustaka ini akan dijelaskan tentang beberapa pengertian dan definisi yang diambil melalui studi literatur dan dasar teori yang terkait dalam penyusunan penelitian ini.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Berisi uraian tentang metode penelitian yang dimana membahas tentang objek penelitian, alur penelitian serta media yang digunakan selama penelitian.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjabarkan tentang hasil Penerapan Animasi 3D pada Media Visualisasi Musik sebagai Strategi Pemasaran Perilisan Vidio Musik.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari Penerapan Animasi 3D pada Media Visualisasi Musik sebagai Strategi Pemasaran Perilisan Vidio Musik.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka memuat tentang sumber-sumber referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi. Baik sumber yang berasal dari buku maupun media lain.