

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Visual panggung terdiri dari dua kata, yaitu visual dan panggung. Visual memiliki arti dapat dilihat dengan indra penglihatan, yaitu mata [1]. Sementara panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana terjadi interaksi antara penampil dengan audiens. Tujuan visual panggung adalah mengontrol atensi penonton dan menggiring mereka pada penampilan yang disajikan, serta sebagai cara menampilkan keindahan setiap bagian wujud dan ruang panggung [2]. Dari dua definisi tersebut, dapat diartikan visual panggung merupakan media pendukung aksi pertunjukan yang bertujuan untuk mengontrol atensi/mood audiens terhadap penampil maupun terhadap ruang pertunjukan melalui pengalaman melihat. Dalam perkembangannya, setiap panggung memiliki penataan dan properti yang berbeda-beda. LED *screen* dan proyektor adalah dua jenis properti/alat yang kerap ditemui pada panggung *live* musik. Kedua alat tersebut memiliki fungsi serupa, yaitu untuk menampilkan/memproyeksikan visual yang mendukung setiap momen diatas panggung.

The Grovvs adalah grup musik *indie-pop* asal Magelang yang terbentuk pada akhir tahun 2021. The Grovvs aktif tampil di beberapa panggung setiap bulannya guna menunjukkan eksistensi dan menyebarkan karyanya. Dalam waktu kurang dari satu tahun, The Grovvs telah merilis dua *single* lagu dan menyimpan beberapa materi untuk mini album yang akan dirilis pada tahun 2023. The Grovvs telah menjadi *performer* di berbagai *event*, dari skala *club-gig* hingga panggung festival. The Grovvs kerap tampil di *venue* yang memiliki *background* LED *screen* atau proyektor sebagai properti media visual panggungnya. Situasi tersebut membuat manajemen The Grovvs membutuhkan animasi visual panggung yang layak dan mampu mendukung penampilan mereka.

Animasi pada visual layar panggung yang akan dirancang oleh peneliti menggunakan pendekatan 2D, teknik *motion graphic*. Penggunaan teknik ini pada

visual layar panggung mampu menghidupi musik serta penampilan The Grovvs. Hal itu dapat terjadi karena *motion graphic* memiliki ciri pergerakannya yang dinamis namun tetap teratur, sehingga dapat disesuaikan dengan tempo pada musik yang dimainkan. Ragam bentuk, warna, dan gerakan yang ditampilkan selaras dengan tempo serta nada yang dimainkan akan menghidupi suasana aksi panggung *off-air* The Grovvs. Keselarasan visual panggung dengan musik tersebut dapat diwujudkan melalui proses *live compositing* menggunakan *software Resolume Arena*. *Resolume Arena* merupakan *software* yang memungkinkan penggunaannya untuk memainkan visual dan audio kapanpun sesuai keinginan, seperti *forwards*, *backwards*, *scratching* serta menyesuaikan tempo juga irama. *Resolume Arena* layaknya instrumen musik pada media visual [3]. Proses *live compositing* melalui *Resolume Arena 6* juga memungkinkan user untuk melakukan penyesuaian transformasi bentuk, warna, pola dan kecepatan transisi secara tiba-tiba ketika performer melakukan aksi panggung tertentu atau memainkan lagu dengan aransemen berbeda yang sifatnya improvisasi. Seperti halnya The Grovvs, yang kerap kali melakukan perubahan melodi gitar dan *set-list* dari panggung yang satu ke panggung berikutnya.

Pengerjaan animasi 2D untuk visual panggung grup musik The Grovvs akan dibagi kedalam beberapa tahapan, diantaranya perancangan aset visual, *animating*, dan *live compositing*. Melalui proses *live compositing* dengan *software Resolume Arena*, memungkinkan *output* visual ditampilkan dengan lebih banyak kombinasi. Hal itu akan membuat penampilan The Grovvs semakin dinamis dan dapat berubah-ubah dari satu penampilan ke penampilan berikutnya. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis mengambil judul penelitian “Perancangan Animasi 2D pada Visual Panggung Penampilan *Off-Air* Grup Musik The Grovvs”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Melalui latar belakang yang ada, dapat dirumuskan masalah yang dihadapi adalah “Bagaimana mengimplementasikan teknik animasi 2D (*motion graphic*) pada pembuatan visual panggung penampilan *off-air* The Grovvs?”

### 1.3 Batasan Masalah

Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan sebagai batasan penelitian ini:

1. Objek penelitian hanya pada grup musik The Grovvs.
2. Rancangan visual panggung berupa animasi 2D dengan teknik *motion graphic*.
3. Proses pembuatan aset grafis menggunakan Adobe Illustrator 2022. Proses *animating* dengan teknik *motion graphic* menggunakan *software* Adobe After Effects 2022.
4. Video animasi berupa *loop pack* diuji dengan teknik *live compositing* menggunakan *software* Resolume Arena 6 pada visual panggung penampilan The Grovvs.
5. Durasi penampilan visual panggung yaitu 40 menit (*short set-list*, 6 lagu).
6. Kumpulan video animasi (*loop-pack*) akan memiliki spesifikasi: 1920x1080px; 30fps; H.264 atau .mov
7. Evaluasi akan dilakukan dua pihak, yaitu:
  - a. Manajemen The Grovvs  
Evaluasi akan berfokus pada hasil video animasi, informasi visual didalamnya, keselerasan konsep visual dengan musik.
  - b. *Expert (Animator/Visual Jockey/Stage Production Team)*  
Evaluasi akan berfokus pada teknik pembuatan animasi, dan penerapannya dalam medium visual panggung.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Membuat animasi visual panggung yang layak dan mendukung penampilan *off-air* The Grovvs.
2. Mengimplementasikan animasi 2D dengan teknik *motion graphic* pada medium visual panggung.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, terdapat beberapa pihak yang dapat merasakan manfaatnya, diantaranya:

1. **Bagi The Groovs:** Video animasi berupa *loop pack* untuk visual panggung ini dapat menjadi aset yang mereka miliki dan dapat mereka gunakan di berbagai panggung *off-air*.
2. **Bagi penulis:** Penulis mendapat kesempatan untuk belajar, bereksplorasi dan menerapkannya pada medium visual panggung. Melalui penelitian ini, penulis pun mampu memenuhi syarat untuk menuntaskan pendidikan program studi sarjana Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta
3. **Bagi pelaku industri animasi:** Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu opsi sumber bahan ajar dan kajian informasi.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun beberapa metode yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini, diantaranya:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian menampung banyak data-data yang dapat menentukan *output* visual panggung. Dalam penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode guna mengumpulkan data-data tersebut, diantaranya:

#### 1.6.1.1 Metode Wawancara

Melalui proses wawancara dengan pihak manager The Groovs dan proses observasi untuk mengetahui ekspektasi dan kebutuhan visual panggung yang akan dirancang. Secara khusus, observasi digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai karakteristik, gaya dan pendekatan visual serta audio yang mewakili grup musik The Groovs. Observasi dilakukan dengan cara hadir menyaksikan penampilan The Groovs ketika konser maupun latihan, dan analisa pada akun sosial media (*Instagram*) objek penelitian.

### 1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Melalui metode ini, penulis berusaha membuat sebuah karya visual panggung yang ideal dan sesuai dengan kebutuhan. Maka, diperlukan studi pustaka sebagai acuan dalam proses pembuatan karya visual panggung ini. Terutama studi pustaka mengenai proses produksi animasi pada visual panggung.

### 1.6.2 Metode Analisis

Analisis akan dilakukan menggunakan metode SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, & Threats*). Metode ini dipilih, dengan tujuan untuk mendapatkan data-data pendukung yang mampu memberi gambaran dari visual panggung yang telah diterapkan The Grovvs selama penelitian ini belum ada dan memproyeksikan pendekatan visual panggung yang dapat menjawab kebutuhan The Grovvs sesudah penelitian ini dilakukan.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan ini dilakukan penulis ketika memasuki proses pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Dalam metode ini, penulis membuat beberapa gambaran mengenai visual panggung yang akan dihasilkan dengan cara menyusun *storyboard*, menentukan *camera moving*, *blocking*, dan *style* visual yang selaras dengan tema/arahan The Grovvs.

### 1.6.4 Metode Evaluasi

Sebagai proses evaluasi, akan digunakan metode *alpha-beta testing* guna mengukur keberhasilan visual panggung yang telah dirancang. Melalui metode ini diharapkan mendapat kesimpulan apakah visual panggung telah memenuhi ekspektasi dan kebutuhan The Grovvs, dan sejauh mana *management*, personil, *expert* dan audiens/masyarakat merespon dan menilai visual yang tampil.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian yang dilakukan penulis.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bagian kedua berisi kajian pustaka dan dasar-dasar teori dari ragam sumber yang kredibilitasnya terjamin secara ilmiah. Sumber pustaka yang tercantum turut mendukung penelitian ini.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan proses penelitian dari awal hingga akhir. Pada bab ini, dijelaskan proses pengumpulan data yang dilakukan, informasi dan data yang terkumpul, ekspektasi atau kebutuhan yang perlu dicapai, serta perencanaan selama penelitian.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini mengupas proses pembuatan *live compositing* visual panggung ketika The Grovvs tampil *off-air*. Membahas keselarasan antara animasi yang tampil dengan aksi panggung dengan lagu.

### BAB V PENUTUP

Kesimpulan dari proses penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang telah dicapai, dapat ditemukan pada bab ini. Pada bagian ini, penulis merangkum segala proses penelitian yang telah dilakukan.

### DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini merupakan bagian yang menginformasikan sumber-sumber pustaka yang menjadi acuan penulis dalam melakukan penelitian ini.

### LAMPIRAN

Lampiran berisikan seluruh bukti penelitian berupa gambar, dokumentasi, *footage*, dan lain-lain sebagai pendukung penelitian.