

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat mendorong transformasi besar dalam industri musik, khususnya dalam aspek distribusi dan promosi karya. Layanan streaming kini telah menjadi sesuatu yang sangat berpengaruh di era industri 4.0, di mana musik video digunakan oleh para seniman musik untuk menunjukkan makna dari sebuah lagu melalui platform digital seperti YouTube yang dapat dinikmati secara luas[1]. Kondisi ini membuka peluang bagi musisi independen, termasuk band-band lokal, untuk bersaing dalam ranah digital melalui konten visual yang kreatif dan menarik. Band RUDDER sebagai salah satu grup musik lokal memiliki karya lagu berjudul "Genocide" yang kuat secara musikal, namun belum memiliki representasi visual berupa music video yang dapat mendukung kegiatan promosi secara digital.

Music-video animasi 2D menjadi salah satu alternatif media visual yang relevan dan efisien bagi musisi independen yang memiliki keterbatasan sumber daya produksi konvensional. Pendekatan video klip animasi terbukti dapat menjadi sarana promosi efektif bagi sebuah band, sekaligus memperkuat identitas artistik karya musik yang diangkat[2]. Dalam konteks ini, teknik frame by frame menjadi pendekatan yang paling sesuai untuk menghasilkan gerakan karakter yang ekspresif dan detail pada animasi 2D. Teknik frame by frame bekerja dengan cara menggambar setiap gerakan secara manual pada masing-masing frame, sehingga animator memiliki kendali penuh atas setiap detail pergerakan karakter yang dihasilkan[3]. Teknik ini dinilai mampu menghadirkan nuansa visual yang selaras dengan tema lagu "Genocide" yang sarat dengan muatan emosi dan naratif kuat.

Peneliti dalam kegiatan penelitian ini menemukan bahwa band RUDDER belum memiliki konten music video sebagai media promosi digital, padahal keberadaan konten visual semacam ini sangat krusial di era streaming saat ini. Penggunaan media sosial secara berkesinambungan terbukti menarik pengguna untuk menonton hasil karya yang diunggah ke platform digital, dan video musik

berperan penting dalam mendukung strategi promosi band lokal[4]. Oleh karena itu, perancangan music video animasi 2D dengan teknik frame by frame menjadi solusi yang tepat guna memenuhi kebutuhan promosi band RUDDER sekaligus memperkuat identitas visual karya musik yang dihasilkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan merancang music video animasi 2D untuk band RUDDER berjudul "Genocide" menggunakan teknik frame by frame. Pemilihan animasi 2D sebagai medium video musik didasarkan pada kemampuannya untuk memperkuat perasaan dan pesan yang ingin disampaikan oleh sebuah lagu secara visual [4]. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pelaku multimedia, khususnya mahasiswa program studi Informatika konsentrasi Multimedia, dalam mengembangkan karya animasi 2D yang berorientasi pada kebutuhan industri musik lokal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang music video animasi 2D band RUDDER berjudul "Genocide" menggunakan teknik frame by frame?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak melebar dari pokok bahasan, maka peneliti memberikan batasan sebagai berikut:

1. Music video yang dirancang adalah khusus untuk lagu berjudul "Genocide" milik band RUDDER.
2. Teknik animasi utama yang digunakan adalah teknik frame by frame, dengan teknik *keyframe* sebagai pelengkap untuk pergerakan kamera, transisi adegan, dan efek visual pendukung..
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan animasi adalah Procreate Dreams untuk proses menggambar dan menganimasikan frame, Adobe After Effects untuk *compositing* dan efek visual, serta CapCut untuk *editing* video dan *rendering* akhir.
4. Resolusi output music video adalah 1920 x 1080 piksel (Full HD) dengan

frame rate 60 fps dan format file MP4.

5. Durasi music video disesuaikan dengan durasi asli lagu "Genocide".
6. Penelitian tidak membahas aspek distribusi maupun strategi pemasaran music video setelah produksi selesai.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah menghasilkan music video animasi 2D untuk band RUDDER berjudul "Genocide" dengan menerapkan teknik frame by frame.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dijabarkan menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

a. Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi pada bidang ilmu multimedia, khususnya dalam perancangan animasi 2D dengan teknik frame by frame.
2. Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan mengangkat penelitian serupa pada bidang animasi 2D maupun perancangan music video.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi band RUDDER, hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai media promosi yang memperluas jangkauan pendengar serta memperkuat identitas visual band.
2. Bagi penonton, music video yang dihasilkan dapat menjadi tontonan yang bernilai estetik dan menyampaikan pesan lagu secara visual.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan karya music video animasi 2D dengan teknik serupa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran

umum mengenai isi dari setiap bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang menjadi dasar pelaksanaan penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan terhadap penelitian terdahulu yang relevan serta dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian, antara lain teori tentang music video, animasi 2D, teknik frame by frame, 12 prinsip animasi, serta software yang digunakan dalam perancangan.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tinjauan umum mengenai objek penelitian yaitu band RUDDER dan lagu "Genocide", analisis kebutuhan, alur perancangan music video, perancangan konsep, perancangan storyboard, dan perancangan karakter.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi tahapan implementasi yang dilakukan peneliti dalam perancangan music video animasi 2D, mulai dari proses pra-produksi, produksi (key frame, in-between, coloring), hingga pasca-produksi (compositing, editing, rendering), serta pembahasan hasil akhir karya yang dihasilkan.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan yang dirangkum oleh peneliti selama proses penelitian serta saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.