

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Awal sejarah musik di Indonesia dimulai pada dekade 1950-an dan terus mengalami perkembangan seiring berlalunya waktu, sejalan dengan kemajuan teknologi. Banyak orang memiliki hubungan yang kuat dengan musik, karena melalui musik, seseorang dapat mengekspresikan perasaan dan pemikirannya sehingga dapat dimengerti oleh orang lain. Musik juga telah menjadi bagian penting dari budaya manusia dan berfungsi sebagai sarana hiburan bagi para penggemar musik. Musik memiliki kemampuan untuk menjadi bentuk komunikasi universal, karena dapat diciptakan dalam berbagai bahasa dan menggambarkan emosi serta pikiran penciptanya.

Pada saat ini, ada berbagai aliran musik yang bervariasi, termasuk musik Pop, Hip-Hop, Rock, Jazz, dan lain-lain. Di samping itu, terdapat juga perkembangan musik underground yang saat ini lebih dikenal dengan istilah "indie music" dalam industri musik. Penulis Bimo Wahyu Nugroho (2021) mengemukakan bahwa istilah "Indie" berasal dari kata "independent", yang mengandung arti mandiri, bebas dari keterikatan dengan pihak lain, dan tidak terpengaruh oleh tekanan eksternal. Musik indie merujuk pada karya musik yang dihasilkan oleh grup band independen, di mana mereka mengambil alih proses rekaman dan pemasaran lagu-lagu mereka sendiri. Umumnya, band indie memiliki lagu-lagu yang memiliki daya tarik pasar, namun mereka memilih untuk tidak melibatkan perusahaan rekaman besar atau label utama dalam proses pembuatan album. Kusuma (2013) juga menjelaskan bahwa dalam konteks Indonesia, musik indie adalah karya musik yang dihasilkan oleh band independen, seperti Flavour Fiction, sebuah band asal Sumedang yang bergerak di genre musik post-rock. Band ini terbentuk pada tahun 2019 dan memiliki rencana untuk merilis EP pertama mereka, termasuk lagu berjudul 'Dice'. Keterbatasan sumber daya finansial menjadi salah satu faktor yang mendorong band indie seperti Flavour Fiction untuk mengambil alih proyek produksi musik mereka sendiri.

Sering kali, remaja menghadapi tantangan dalam menggali jati diri, yang merupakan tahap yang dialami oleh pencipta lagu (Endita Ilham, 2022). Lagu yang akan segera dirilis dengan judul "Dice" memiliki makna yang terkait dengan dadu, yang menjadi

simbolisasi dari masalah-masalah berulang dalam kehidupan remaja. Dengan rencana peluncuran lagu "Dice" ini, Flavour Fiction memerlukan strategi promosi yang tepat untuk menjangkau audiens mereka, yaitu kalangan remaja.

Salah satu pilihan alternatif untuk mempromosikan band adalah melalui pembuatan video musik animasi. Video musik merupakan bentuk representasi visual yang dapat menggambarkan ide atau pesan dari lagu. Dalam perkembangannya, video musik telah berkembang pesat, termasuk dalam bentuk video musik animasi. Video musik animasi adalah salah satu metode promosi yang umum digunakan dalam era digital.

Animasi adalah teknik di mana gambar atau objek dimanipulasi untuk menciptakan gerakan. Kata "animasi" berasal dari bahasa Latin "anima," yang berarti jiwa, kehidupan, dan semangat. Animasi berfungsi sebagai sarana ekspresi yang memungkinkan kreativitas penciptanya untuk mengalir dalam bentuk visual. Dalam konteks lagu "Dice," animasi memiliki potensi untuk menggambarkan lirik lagu melalui gambar bergerak dengan alur cerita, yang umumnya diminati oleh kalangan remaja. Menurut IDN TIMES (2020), alasan remaja seringkali menikmati animasi adalah karena aspek visualnya yang menarik dan keragaman genre yang ditawarkannya. Animasi juga menyajikan narasi menarik yang mencakup karakter-karakter beragam dan unik, serta memberikan pelajaran yang dapat diambil.

Berdasarkan penjelasan di atas maka media promosi yang digunakan adalah sebuah musik video animasi dengan konsep *psychedelic art*. Dilansir dari (ewafebriart.com, n.d.) *psychedelic* adalah karya seni yang merupakan manifestasi dari pikiran yang diwujudkan dalam warna-warna terang, surreal dan animasi dengan tujuan untuk menyampaikan pengalaman halusinasi.

Dengan dasar penjelasan di atas, strategi promosi yang direncanakan adalah pembuatan video musik animasi dengan gaya seni *psychedelic*. Konsep *psychedelic art* adalah karya seni yang merefleksikan pikiran dalam bentuk warna-warna cerah, elemen surreal, dan animasi, dengan tujuan untuk menyampaikan pengalaman halusinasi.

Animasi tidak terlepas dari warna. Warna merupakan elemen yang penting dalam sebuah animasi. Warna dapat menunjukkan makna tertentu pada setiap adegan. Dalam konteks animasi, warna digunakan sebagai alat untuk menggambarkan emosi yang dialami oleh karakter. Seluruh palet warna yang diterapkan dalam animasi dapat direpresentasikan melalui skrip warna (*color script*) yang menggambarkan hubungan warna dengan perasaan yang ingin disampaikan. Warna dalam animasi memiliki tiga komponen utama: hue (warna itu sendiri), saturation (intensitas warna), dan value (kecerahan atau kegelapan warna akibat

pencahayaannya). Skema warna pada dasarnya adalah kerangka atau panduan yang memberikan gambaran umum tentang bagaimana tujuan tertentu dapat dicapai. Dalam konteks animasi, penggunaan warna bertujuan untuk menciptakan atmosfer yang tepat yang mendukung karakter dan narasi yang diinginkan. Color script digunakan untuk merencanakan perubahan warna yang akan terjadi selama animasi berlangsung. Orang yang bertanggung jawab atas pewarnaan disebut colorist. Menurut Indeed.com (2022), colorist adalah seseorang yang menghasilkan visualisasi warna untuk produksi tertentu.

Referensi yang relevan untuk penerapan pewarnaan dalam video musik animasi "Dice" adalah karya-karya sejenis seperti "The Garden of Words" yang memfokuskan pada intensitas dan sorotan warna untuk merepresentasikan emosi dalam cerita. Selanjutnya, "The Midnight Gospel" menghadirkan adegan dengan unsur psychedelic, yang ditandai dengan penggunaan warna terang dan kontras yang khas dalam suasana halusinasi. Lalu, "Inside Out" juga memberikan contoh di mana setiap karakter mewakili emosi yang ada dalam pikiran manusia.

Pada proyek video musik animasi "Dice", perancang akan menerapkan pendekatan serupa untuk merancang pewarnaan, sehingga mampu menciptakan suasana dan emosi yang akan dirasakan oleh karakter sepanjang video musik animasi tersebut.