

**PENCIPTAAN VIDEO MUSIK
“OH MARY”
DENGAN TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI &
3 DIMENSI DIGITAL**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

Muhammad Rahmadhani

NIM 1700187033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PENCIPTAAN VIDEO MUSIK “OH MARY” DENGAN TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI & 3 DIMENSI DIGITAL

diajukan oleh **Muhammad Rahmadhani**, NIM 1700187033, Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90446**) telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Pembimbing II / Anggota Penguji


Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206


Cognate / Anggota Penguji


Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.

Ketua Program Studi Animasi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T
NIP 19801016 200501 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn, M.A.
NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Muhammad Rahmadhani

No. Induk Mahasiswa : 1700187033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN VIDEO MUSIK “Oh Mary” DENGAN
TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI & 3 DIMENSI DIGITAL

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 18 Desember 2020

Yang menyatakan



MUHAMMAD RAHMADHANI
NIM 1700187033

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Rahmadhani

No. Induk Mahasiswa : 1700187033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

JUDUL KARYA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 18 Desember 2020

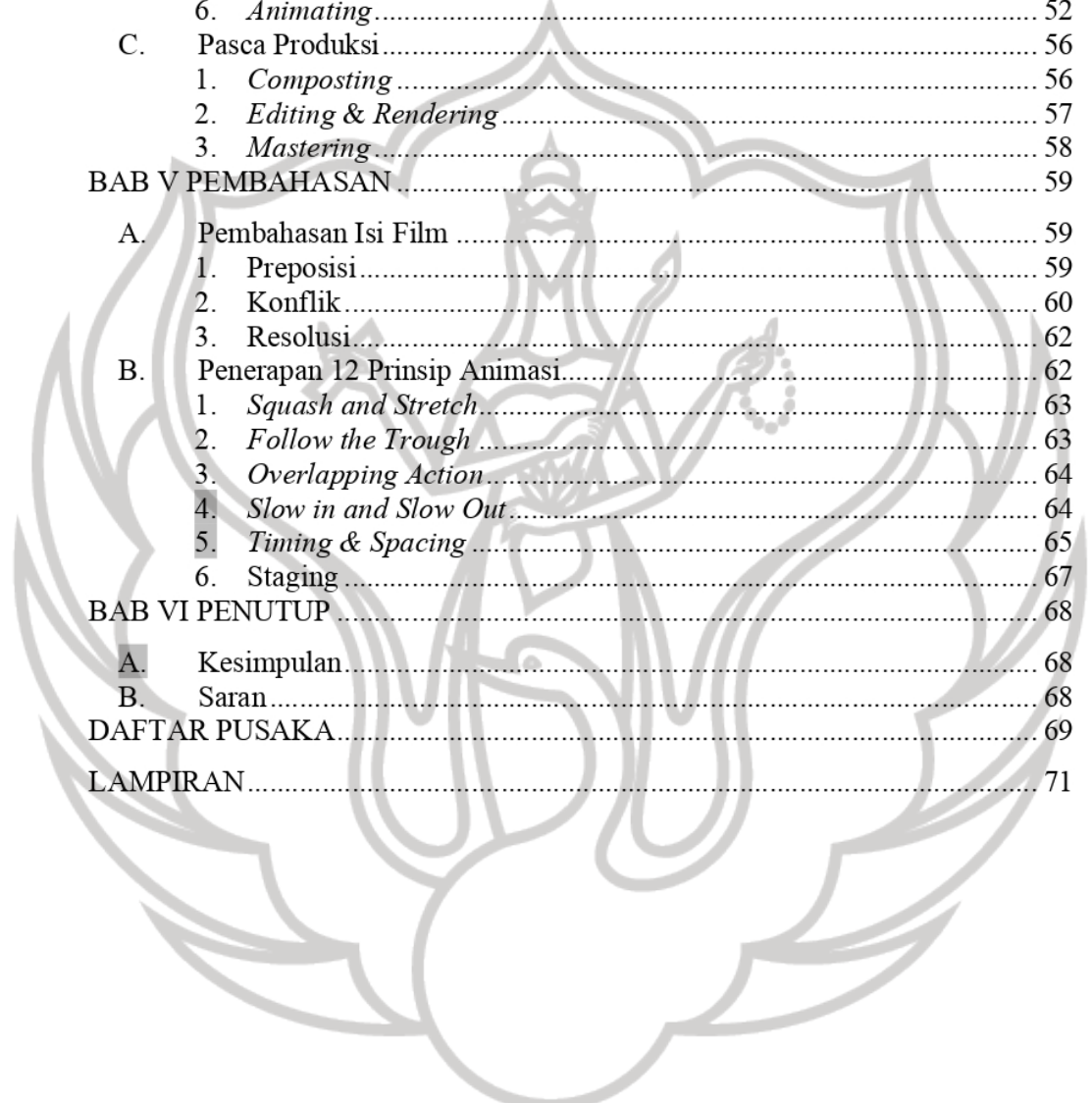
Yang menyatakan



MUHAMMAD RAHMADHANI
NIM 1700187033

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
KATA PENGANTAR	x
<i>ABSTRACT</i>	xii
INTISARI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
A. Latar Belakang.....	14
B. Rumusan Masalah	17
C. Tujuan.....	17
D. Target Audien.....	18
E. Indikator Capaian Akhir.....	18
BAB II EKSPLORASI.....	21
A. Landasan Teori	21
B. Tinjauan Karya	23
BAB III PERANCANGAN	27
A. Cerita	27
1. Tema	27
2. Sinopsis	27
3. <i>Treatment</i>	28
4. Skenario	29
B. Design.....	30
1. Karakter	30
2. Warna.....	33
3. <i>Pipeline</i>	34
4. Storyboard.....	35
5. Musik.....	39
6. Durasi.....	39
7. <i>Software</i>	39
BAB IV PERWUJUDAN	41
A. Praproduksi.....	41
1. Lirik Lagu	41
2. Desain Karakter	43
3. <i>Animatic</i>	44



B.	Produksi.....	45
1.	<i>Background</i>	45
2.	<i>Asset</i>	48
3.	<i>Coloring</i>	49
4.	<i>Modelling</i>	50
5.	<i>Texturing</i>	51
6.	<i>Animating</i>	52
C.	Pasca Produksi.....	56
1.	<i>Composting</i>	56
2.	<i>Editing & Rendering</i>	57
3.	<i>Mastering</i>	58
BAB V PEMBAHASAN.....		59
A.	Pembahasan Isi Film.....	59
1.	Preposisi.....	59
2.	Konflik.....	60
3.	Resolusi.....	62
B.	Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	62
1.	<i>Squash and Stretch</i>	63
2.	<i>Follow the Trough</i>	63
3.	<i>Overlapping Action</i>	64
4.	<i>Slow in and Slow Out</i>	64
5.	<i>Timing & Spacing</i>	65
6.	Staging.....	67
BAB VI PENUTUP.....		68
A.	Kesimpulan.....	68
B.	Saran.....	68
DAFTAR PUSAKA.....		69
LAMPIRAN.....		71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 IU Feat Suga BTS – Eight	23
Gambar 2.2 Dried Cassava – Berlayar	24
Gambar 2.3 Macroxx Feat Shuu 8299 – Party!	25
Gambar 2.4 Barefoot – Candy	26
Gambar 3.1 Desain Awal Karakter Cello 01 “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	30
Gambar 3.2 Desain Awal Karakter Cello 02 “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	30
Gambar 3.3 Desain Awal Karakter Mary 01 “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	31
Gambar 3.4 Desain Awal Karakter Mary 02 “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	32
Gambar 3.5 Line up Karakter “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	33
Gambar 3.6 Color Code “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	33
Gambar 3.7 Pipeline “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	35
Gambar 3.8 Storyboard “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	36
Gambar 3.9 Storyboard “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	36
Gambar 3.10 Storyboard “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	37
Gambar 3.11 Storyboard “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	37
Gambar 3.12 Storyboard “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	38
Gambar 3.13 Storyboard “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	38
Gambar 3.14 Storyboard “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	39
Gambar 4.1 Desain Karakter Cello “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	43
Gambar 4.2 Desain Karakter Mary “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	44
Gambar 4.3 Animatic “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	45
Gambar 4.4 Animatic “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	45
Gambar 4.5 Pembuatan Background “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	46
Gambar 4.6 Pembuatan Background “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	46
Gambar 4.7 Pembuatan Background “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	46
Gambar 4.8 Pembuatan Background “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	47
Gambar 4.9 Pembuatan Background “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	47
Gambar 4.10 Pembuatan Background “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	47
Gambar 4.11 Pembuatan Background “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	48

Gambar 4.12 Pembuatan Background “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	48
Gambar 4.13 Pembuatan Asset “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	49
Gambar 4.14 Pembuatan Asset “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	49
Gambar 4.15 Modelling Asset “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	50
Gambar 4.16 Modelling Asset “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	50
Gambar 4.17 Texturing Asset “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	51
Gambar 4.18 Texturing Asset “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	51
Gambar 4.19 Texturing Asset “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	52
Gambar 4.20 Animating “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	52
Gambar 4.21 Animating “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	53
Gambar 4.22 Animating “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	53
Gambar 4.23 Animating “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	54
Gambar 4.24 Animating “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	54
Gambar 4.25 Rendering 3d “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	55
Gambar 4.26 Animating “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	55
Gambar 4.27 Animating “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	55
Gambar 4.28 Compositing “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	56
Gambar 4.29 Compositing “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	56
Gambar 4.30 Editing “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	57
Gambar 4.31 Rendering “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	57
Gambar 5.1 Screenshot Cut 1 “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	60
Gambar 5.2 Screenshot Cut 6 “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	60
Gambar 5.3 Screenshot Cut 10 “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	61
Gambar 5.4 Screenshot Cut 12 “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	61
Gambar 5.5 Screenshot Cut 13 “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	61
Gambar 5.6 Screenshot Cut 21 “ <i>CELLOSUX – OH MARY</i> ”	62
Gambar 5.7 Screenshot Penerapan <i>Squash and Sretch</i>	63
Gambar 5.8 Screenshot Penerapan <i>Follow the Trough</i>	63
Gambar 5.9 Screenshot Penerapan <i>Overlapping</i>	64
Gambar 5.10 Screenshot Penerapan <i>Slow in and Slow out</i>	64
Gambar 5.11 Screenshot Penerapan <i>Slow in and Slow out</i>	65

Gambar 5.12 Screenshot Penerapan <i>Timing & Spacing</i>	65
Gambar 5.13 Screenshot Penerapan <i>Timing & Spacing</i>	66
Gambar 5.14 Screenshot Penerapan <i>Timing & Spacing</i>	66
Gambar 5.15 Screenshot Penerapan <i>Timing & Spacing</i>	66
Gambar 5.16 Screenshot Penerapan <i>Staging</i>	67



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan animasi musik video dengan teknik penggabungan 2 dimensi dan 3dimensi yang berjudul “Oh Mary” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyaknya proses perkuliahan, terciptalah karya ini yang merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan animasi musik video “Oh Mary” terinspirasi dari pengalaman pribadi tentang menjadi korban *Ghosting Relationship*, kemudian cerita dikembangkan berdasarkan sudut pandang korban menjadi satu film yang utuh untuk membangun kesadaran laki-laki dan para *audience* tentang masalah pada cerita tersebut. Melalui animasi musik *video* ini merupakan salah satu media yang menarik untuk bercerita dan menyampaikan pesan.

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta dan terwujud tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua dan adik-adik yang telah memberikan bimbingan, motivasi, kasih sayang dan dukungan materil;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Lilik Kustanto, S.Sn, M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;

8. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T., selaku Ketua Prodi Animasi;
9. Mohammad Arifian Rohman., M.Sn., selaku Cognate;
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
11. Marcello Laksono, Terimakasih karena sudah berkerjasama untuk membuat visual dan diizinkan berkolaborasi untuk diangkat salah satu musiknya menjadi tugas akhir;
12. Devi Aulia Febriana, Terimakasih karena atas *support* nya selama 2 tahun ini;
13. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2017;
14. Teman-teman yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini, dubbing dan musik pendukung;

Semoga hasil akhir karya Animasi musik video “Oh Mary” memberikan manfaat baik dari hasil akhir animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Banjarmasin, 18 Januari 2020

Muhamamd Rahmadhani

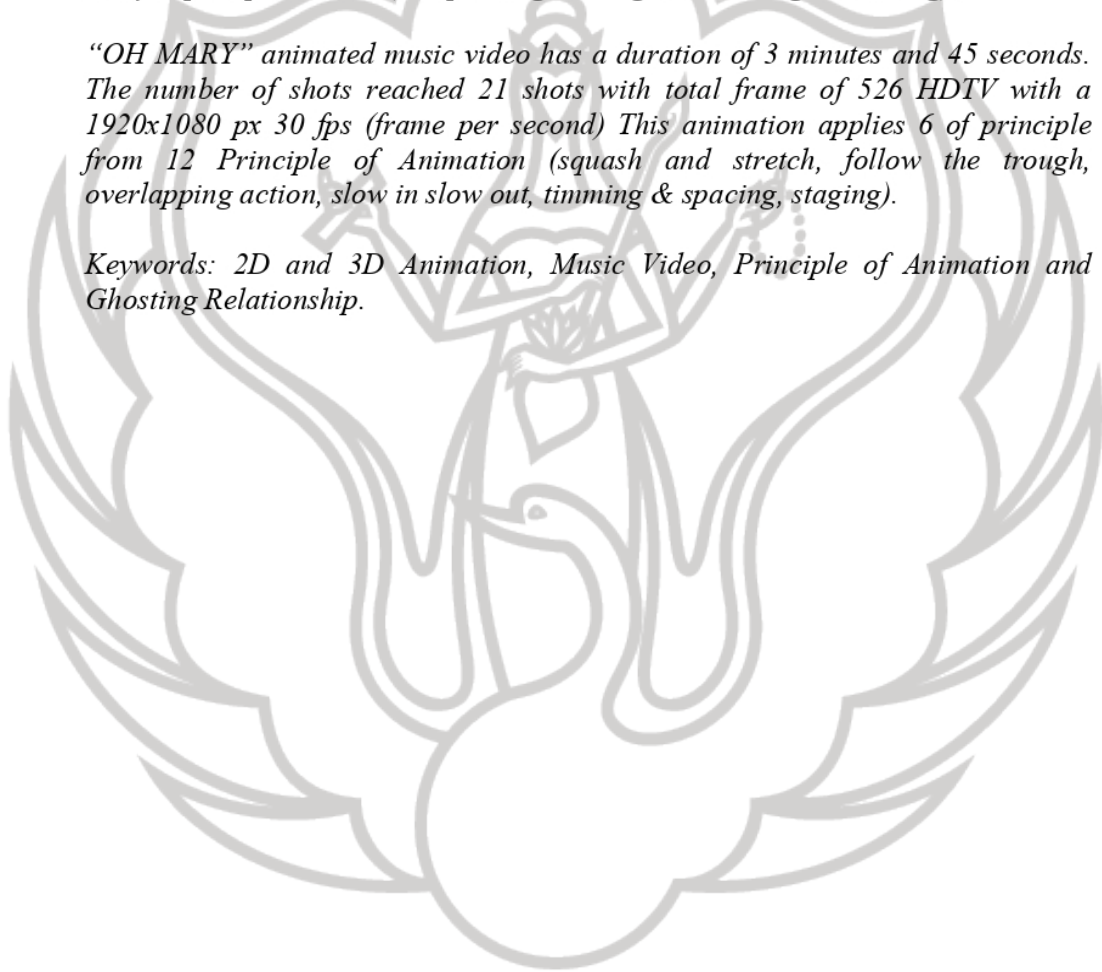
ABSTRACT

A story that came from a lot people problem, that which could affect the mental of the victim that is ghosting relationship.

The technique used in process of making “OH MARY” animated music video is 2D and 3D animation, which is carried out in 3 stages, the first stages is preproduction (music lyric, desing character, animatic) then the second one is production (background, asset, coloring, modelling, texturing, animating) and lastly is post-production (compositing, editing & rendering, mastering).

“OH MARY” animated music video has a duration of 3 minutes and 45 seconds. The number of shots reached 21 shots with total frame of 526 HDTV with a 1920x1080 px 30 fps (frame per second) This animation applies 6 of principle from 12 Principle of Animation (squash and stretch, follow the trough, overlapping action, slow in slow out, timing & spacing, staging).

Keywords: 2D and 3D Animation, Music Video, Principle of Animation and Ghosting Relationship.



INTISARI

Cerita yang berangkat dari permasalahan banyak orang yang dapat memengaruhi mental para korban yaitu ghosting relationship, dikemas dalam bentuk musik video animasi untuk meningkatkan kesadaran tentang dampak yang ditimbulkan.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan musik video animasi “OH MARY” adalah gaya animasi 2 dimensi dan 3 dimensi yang melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (lirik lagu, desain karakter, animatic) produksi (*background, asset, coloring, modelling, texturing, animating*) dan proproduksi (*compositing, editing & rendering, mastering*)

Musik video animasi 2 dimensi dan 3 dimensi “OH MARY” berdurasi 3 menit 45 detik . Jumlah shot mencapai 21 shot dengan jumlah frame 526 format HDTV 1920x1080 px 30 fps (*frame per second*). Pada animasi ini hanya memakai 6 Prinsip dari 12 Prinsip Animasi yaitu (*squash and stretch, follow the trough, overlapping action, slow in slow out, timming & spacing, staging*).

Kata kunci: Animasi 2D dan 3D, Musik Video, Prinsip Animasi, dan, Ghosting Relationship

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam memulai untuk menjalani sebuah hubungan, ada berbagai langkah yang harus ditempuh sampai hubungan tersebut bisa dibangun dengan lancar. Ada berbagai faktor yang mempengaruhi agar hubungan bisa dibangun dan mencapai tujuan dengan baik. Berdasarkan retorik tersebut maka dapat diyakini bahwa tidak semua hubungan berakhir bahagia. Salah satu bentuk gangguan dalam sebuah hubungan adalah *Ghosting*. *Ghosting* sendiri merupakan sebuah situasi ketika seseorang memutuskan hubungan dengan menghentikan seluruh komunikasi secara tiba-tiba dan tanpa penjelasan. Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Valeriya Safronova untuk *The New York Times* (2015), *ghosting* adalah istilah kolokial yang digunakan secara umum untuk mendeskripsikan putusnya komunikasi secara sepihak oleh partner dalam sebuah hubungan, pada kasus ini penelitian secara spesifik mengacu pada hubungan romantis. Kolokial sendiri berarti bahasa ungkapan atau ekspresi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari alias bahasa percakapan. *Ghosting* bukanlah fenomena baru, istilah *ghosting* telah populer sejak awal tahun 2000-an, namun semakin populer setelahnya seiring dengan perkembangan teknologi dan meningkatnya penggunaan sosial media. Chris Riotta (2015) mengatakan *ghosting* bisa dibilang salah satu kalimat yang paling populer dari tahun 2015, karena dapat digunakan untuk berbagai situasi dan pengalaman. *The Times* melaporkan istilah *Ghosting* berasal dari kata benda '*ghost*', dan cenderung lebih digunakan sebagai kata sifat untuk istilah populernya sendiri. Sebuah survei dari *YouGov/Huffington Post* menunjukkan bahwa 11% dari orang Amerika Serikat pernah melakukan *ghosting*. Sementara, dipelajari bahwa lebih dari 15% pria mengaku pernah melakukan *ghosting*, sementara lebih dari 25%

perempuan mengatakan bahwa mereka pernah di *ghosted* oleh seseorang. Tidak dipungkiri bahkan kita sendiri pun pernah mengalaminya, atau mungkin saja kita adalah pelaku *ghosting* itu sendiri. Menurut statistik survei yang dilakukan *Plenty of Fish (POF)* terhadap 800 pengguna millennial yang berusia 18 sampai 33 tahun, menunjukkan bahwa perilaku *ghosting* jauh lebih umum daripada yang dipikirkan sebelumnya. Adapun di Indonesia, meskipun belum ada survei secara khusus terkait *ghosting* namun di *Twitter user @WidasSatyo* telah melakukan survei kecil untuk membuka pembicaraan terkait perilaku *ghosting*, survey kecil *user @WidasSatyo* menunjukkan bahwa dengan jumlah *voting* masuk sebanyak 3710, 18,1% mengaku pernah melakukan aktivitas *ghosting*, 40,5% adalah korban dari *ghosting* dan 41,3% mengaku tidak mengetahui apa itu *ghosting*. *Ghosting* semakin lama semakin umum. Beberapa penjelasan telah diajukan, namun sosial media lebih cenderung untuk disalahkan, adanya aplikasi *dating (Tinder, Hinge, OKCupid)* dan tersembunyinya identitas di era modern melalui sosial media membuat aktivitas *ghosting* lebih mudah dilakukan dengan tambahan semakin berkurangnya empati individu pada kehidupan sosial era modern serta semakin maraknya budaya ego yang lebih mengutamakan kenyamanan diri sendiri dibandingkan kenyamanan orang lain.

Tetapi istilah *ghosting* ini masih baru digunakan dan masih sedikit yang melakukan penelitian tentang *ghosting*. Oleh karena itu faktor-faktor penyebab terjadinya pelaku *ghosting* masih menjadi teka-teki hingga saat ini. Pemilihan topik *ghosting* dipilih berdasarkan pengalaman pribadi yang pernah menjadi korban *ghosting*, ketika sudah yakin dengan calon pasangan namun secara tiba-tiba komunikasi melalui semua sosial media yang bisa digunakan diputus tanpa ada penjelasan apa-apa. *Ghosting* menjadi fenomena yang sangat membekas pada korban sehingga mereka mengekspresikan kehilangan tersebut dalam berbagai media. Selain data yang saya lampirkan di atas, fenomena *ghosting relationship* ini juga sangat dekat dengan saya, dikarenakan ini merupakan pengalaman pribadi

saya pada saat saya duduk dibangku SMK. Dengan pengaplikasian cerita yang diceritakan oleh Cellosux didalam musiknya, saya pribadi merasa dekat dengan cerita yang disampaikan, dan terinspirasi untuk membuat animasi musik video untuk tugas akhir saya dibangku perkuliahan. Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan hiburan, edukasi, informasi, dan lain-lain. Animasi juga berfungsi untuk sarana kreativitas dalam menyampaikan perasaan sebuah situasi atau fenomena. Dalam kasus ini animasi menjadi media penyampaian perasaan pada korban *ghosting* dikarenakan *ghosting* adalah sebuah perasaan yang sulit diutarakan dalam kata-kata sehingga membutuhkan penjelasan berupa sebuah gambaran. *William (2001:1)*. Mengatakan, Berdasarkan teori komunikasi, kanal komunikasi dari animasi adalah *simplex*, atau mode komunikasi satu arah dimana penerima sinyal tidak dapat memberikan *feedback* secara langsung, namun dengan kemajuan teknologi dan adanya *youtube* sebagai *platform* populer untuk *streaming* berbagai jenis video, animasi dapat dikategorikan memasuki kanal komunikasi *duplex* yaitu kanal komunikasi dua arah, dengan adanya tempat memberikan *feedback* secara langsung di kolom komentar. Pesatnya kemajuan teknologi juga mempengaruhi bagaimana proses animasi dibuat dari zaman ke zaman. Di era digital ini proses pembuatan animasi khususnya 2D dan 3D menjadi semakin mudah dan banyak kemungkinan-kemungkinan untuk eskplorasi dibandingkan cara yang tradisional. Pemilihan musik untuk pembuatan animasi ini didasari atas kedekatan emosional pada lirik lagu yang bertemakan tentang *ghosting* dan alunan melody yang menyertai sehingga menggiring suasana sedih yang pernah dialami, dan menjadi motivasi untuk melampiaskan parasaan dengan menggunakan teknik animasi penggabungan 2dimensi dan 3dimensi sebagai sarana penyampaian. Sehingga pesan yang ingin disampaikan bisa terwujud dalam sebuah animasi.

Dengan tujuan ingin menjabarkan manfaat teknologi animasi yang telah berkembang pesat untuk menghibur sekaligus mengajak para

penonton untuk menikmati alunan musik yang disajikan oleh sang musisi serta memahami bagaimana *Ghosting Relationship*, diharapkan bahwa dari mengangkat suatu konflik yang bersifat sepele namun sering terjadi di dalam kehidupan, baiknya agar semua dapat lebih memahami bagaimana menjadi korban *ghosting*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut:

1. Bagaimana memproduksi sebuah musik video animasi dengan teknik penggabungan 2D dan 3D “CELLOSUX – OH MARY”
2. Bagaimana *Ghosting* bisa tersampaikan melalui animasi musik video dengan teknik penggabungan 2D dan 3D “CELLOSUX – OH MARY”

C. Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya animasi 2D dan 3D “CELLOSUX – OH MARY” ini adalah:

1. Menciptakan sebuah musik video animasi 2D dan 3D dengan kualitas visual yang menarik.
2. Menciptakan musik video yang mampu membuat penonton terhibur dengan kualitas visual yang disajikan.
3. Mengajak penonton menikmati musik yang didukung dengan animasi 2D dan 3D.
4. Menyampaikan cerita *Ghosting Relationship* ke sebuah video musik animasi 2D dan 3D.

D. Target Audien

Target Audien dari penciptaan karya musik video 2D dan 3D “CELLOSUX – OH MARY” ini adalah:

1. Usia : 17 – 30 Tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan.
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun.
4. Status sosial : Semua kalangan, terutama para pelaku animasi.
5. Negara : Semua negara.

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari produksi karya tugas akhir ini adalah hingga benar-benar menjadi sebuah karya animasi yang utuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penulisan Cerita

Cerita “CELLOSUX – OH MARY” ini dilakukan secara bertahap mulai dari pencarian membedah lirik lagu, ide, sinopsis, hingga pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya.

2. Riset dan Konsep

Telah dilakukan beberapa riset dalam pembuatan musik video “CELLOSUX – OH MARY” yang ditujukan untuk konsep visual untuk pembangunan dunia dan karakter, disini juga ditentukan gaya dan warna yang digunakan.

3. *Storyboard*

Storyboard musik video “CELLOSUX – OH MARY” dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Dalam *storyboard* digambarkan rancangan adegan animasi yang akan dibuat, didalamnya juga terdapat keterangan pengambilan kamera, lokasi, adegan, ekspresi tokoh, dan durasi setiap *cut*.

4. *Stillomatic*

Rangkaian pada shot *storyboard* dalam bentuk video yang diurutkan dan sudah menunjukkan durasi tiap shot, musik, maupun efek suara tiap adegannya dalam garis besar. Digunakan untuk acuan dalam proses produksi musik video “CELLOSUX – OH MARY”.

5. *Penganimasian (Animating)*

Tahap ini adalah proses inti dari dan krusial dalam video animasi “CELLOSUX – OH MARY”. Objek dianimasikan dengan teknik *Motion Graphics*. Proses animating dilakukan dengan tahap pembuatan *Keyframe Puppet*, lalu diperhalus lagi dengan *Motion Blur*. Terakhir adalah proses *Sync* digunakan untuk mencocokkan *timing* animasi dengan musik. Semua proses *animate* dilakukan sepenuhnya menggunakan komputer. Pada tahap inilah penerapan 12 prinsip animasi dilakukan. *Animating* yang dilakukan, sepenuhnya menyesuaikan dengan *storyboard* bergerak yang telah dibuat sebelumnya, mulai dari adegan hingga durasi.

6. *Background*

Latar belakang dan properti musik video “CELLOSUX – OH MARY” dibuat dengan teknik *digital painting* sesuai keterangan naskah. Pembuatan *background* dilakukan dengan teknik *layering*, sehingga dapat dipisah dan ditata sedemikian rupa untuk mencapai visual yang diinginkan. Pembuatan poster dan *cover* karya juga dibuat dalam proses ini.

7. *Editing dan Compositing*

Pada tahap ini dilakukan penggabungan antara hasil animasi yang telah di-*animate* dengan *background* yang telah dibuat. Proses pemberian efek visual juga dilakukan tahap ini. Setelah itu tiap potongan *shot* dirangkai dan disesuaikan *timing*-nya sesuai dengan *stillomatic* musik video “CELLOSUX – OH MARY”.

8. *Rendering*

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, tahap selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video. Mulai dari logo ISI Yogyakarta, logo Program Studi Animasi, judul karya, isi karya animasi dan *credit title* di-*render* ke format video animasi yang siap tonton.

9. *Mastering*

Tahap terakhir adalah pembakaran hasil akhir musik video “CELLOSUX – OH MARY” dalam piringan *CD* guna diserahkan untuk kelengkapan ujian tugas akhir.

10. *Display*

Display atau penayangan karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat dengan cara diunggah dalam *platform digital* agar mudah diakses.

Poin-poin proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Apabila semua poin-poin diatas telah terpenuhi, maka karya animasi ini dianggap selesai dan siap diujikan dan dipublikasi.