

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

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



Muhammad Ramadhani
NIM 1700187033

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn.
2. Mahendradewa Suminto, M.Sn.

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

HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

Judul:

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

Disusun oleh:

Muhammad Ramadhani
NIM 1700187033

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

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446). Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 5 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

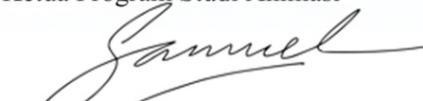
Pembimbing I / Ketua Penguji


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Pembimbing II / Anggota Penguji


Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206

Mengetahui
Ketua Program Studi Animasi


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

ABSTRAK

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, timing & spacing, staging*).

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

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, timming & spacing, staging).

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

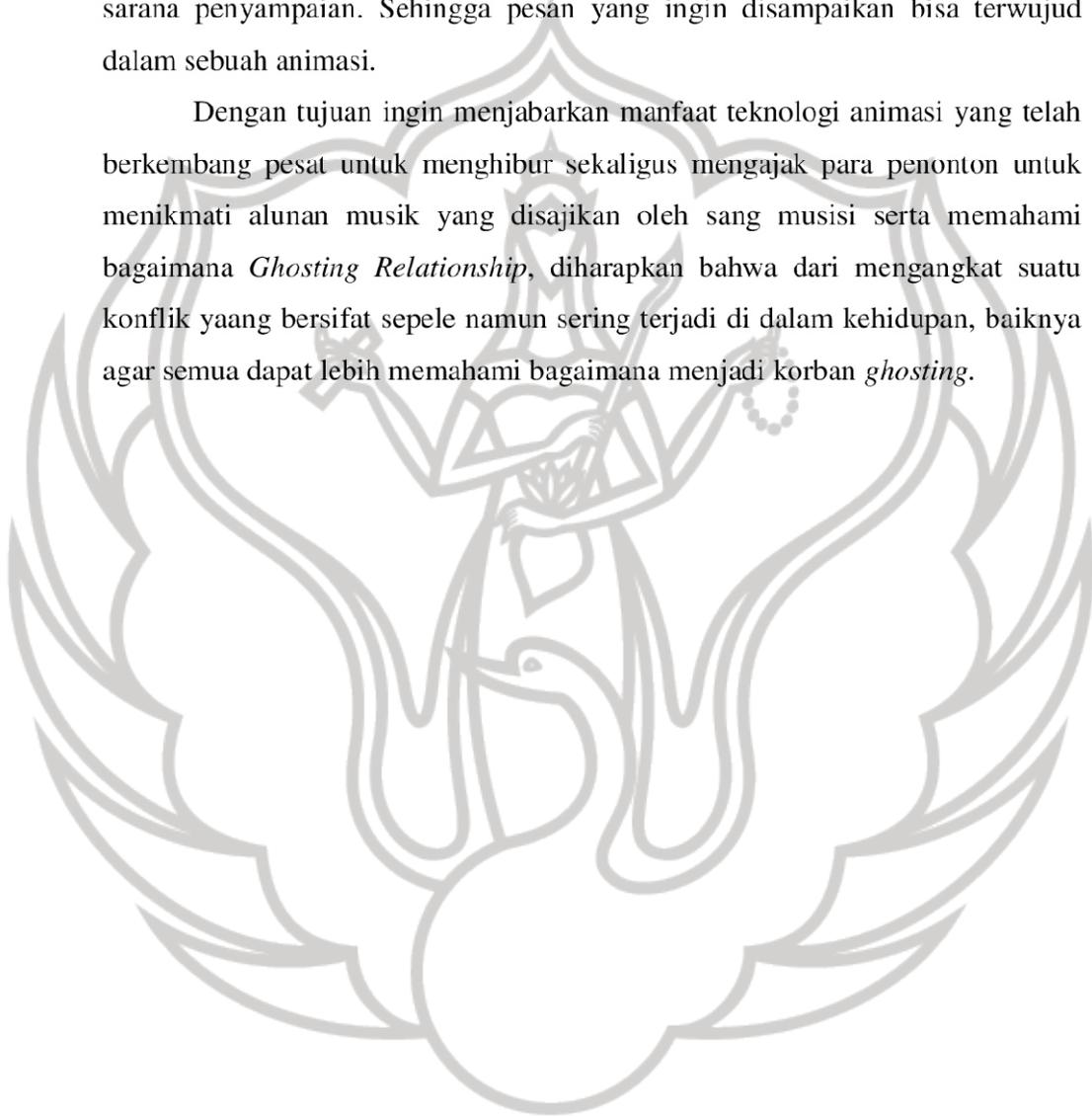
A. Latar Belakang

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.

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 perasaan 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*.



1. 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”

2. 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.

3. 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.

4. 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. Praproduksi

a. Penulisan Cerita

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

b. 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.

c. *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*.

d. *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”.

2. Produksi

a. *Background*

Background dibuat dengan teknik *Painting* dan ukuran komposisi sesuai dengan animatic. Pembuatan *Background* dilakukan dengan teknik *layering*, sehingga dapat dipisah dan ditata sedemikian rupa untuk mencapai visi visual yang diinginkan.

b. *Asset*

Asset dibuat dengan sesuai yang tertera pada *Animatic/Stillomatic* dan dengan ukuran sesuai komposisi. Tahapan ini memakan banyak waktu untuk di awal dikarenakan *Asset* juga salah satu bagian dari ornamen pada pembuata Musik Video ini. Untuk *asset* 2dimensi dibuat menggunakan *Software Photosop* dan *SAI*, sedangkan untuk *asset* 3dimensi dibuat menggunakan *software 3dsmax*.

c. *Coloring*

Coloring dilakukan bersamaan dengan pembuatan *Asset*, sesuai dengan naskah dan motivasi yang ada di dalam naskah. Pemilihan warna juga sangat erat dengan karakter si pengkarya secara subjektif. Pemilihan warna palet terang menggambarkan bahwa, karya ini adalah karya sang pembuat.

d. *Modelling*

Modelling dilakukan dengan menggunakan jenis permodelan *Hard Surface* dikarenakan penggabungan teknik 3 dimensi sebagai ornamen pendukung dengan aplikasi *3ds max*.

e. *Texturing*

Texturing Adalah proses pemberian tekstur pada sebuah object dan tahapan ini dilakukan pada proses setelah *Modelling* selesai. Dikarenakan disini *object* 3d hanya sebagai ornamen dan memberi warna *solid* agar terlihat *seamless* maka proses *uvw unwrap* tidak

dilakukan agar mempersingkat waktu pengerjaan dan dikerjakan pada *software Cinema 4d*.

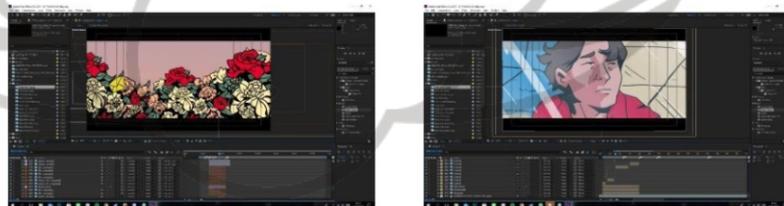
f. Animating

Proses *Animating* dalam musik video animasi 2D dan 3D “CELLOSUX – OH MARY” menggunakan teknik digital frame by frame. Dibutuhkan waktu 4 bulan untuk melaksanakan proses animating. Terdapat 22 cut dengan ukuran gambar yaitu 1920 x 1080 piksel dengan resolusi 300 dpi. Langkah pertama adalah membuat *keyframe* dengan *software Toon Boom Harmony*. Setelah selesai membuat *keyframe*, langkah kedua adalah membuat *rough pass*, dengan membuat gambar antara atau *inbetween* agar animasi terlihat halus. Langkah selanjutnya adalah *clean up* dan *coloring* agar animasi terlihat rapih dan berwarna dan menambah *inbetween* lagi jika diperlukan. *Brush* untuk *clean up* sesuai dengan ukuran kompositing.

3. Pascaproduksi

a. Compositing

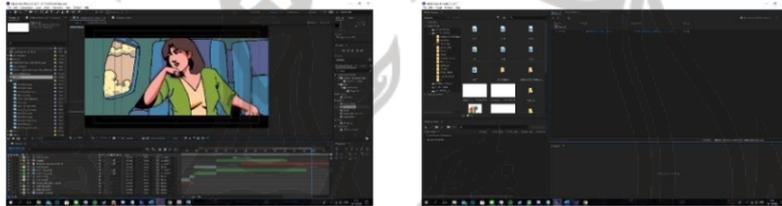
Compositing adalah proses penggabungan dari hasil *background* dan *animating* dari tiap shot, serta penambahan *effect* seperti *blur* dan *filter*. Ukuran layar yang digunakan adalah HDTV 1980x1080 piksel dengan *frame rate* 30 *fps*. *Software* yang digunakan adalah *After Effect*



Gambar 1 Compositing “CELLOSUX – OH MARY”

b. Editing & Rendering

Editing adalah proses menyusun seluruh *shot* mulai dari awal hingga akhir *sesuai* dengan *animatic*, memasukan dan mengatur *dubbing*, *sound effect* dan transisi juga ada dalam proses *editing*, yang dilakukan di *software After Effect*. Setelah proses *editing* selesai maka dilakukan *rendering final* dengan format HDTV 1980x1080 dalam bentuk video H264 dengan menggunakan *software Adobe Media Encoder*



Gambar 2 Rendering "CELLOSUX – OH MARY"

c. Mastering

Karya yang telah selesai dibuat kemudian di-*burn* ke dalam piringan DVD dengan *packaging DVD case* berwarna transparan sebanyak tiga *copy*.

B. Landasan Teori

Proses pengembangan ide musik video animasi 2D dan 3D "CELLOSUX – OH MARY" dimulai dengan memahami apa itu *Ghosting*. Menurut *Journal of Social and Personal Relationship Ghosting* berbeda dari bentuk pemutusan hubungan lainnya terjadi karena tidak adanya komunikasi lebih lanjut antara Pelaku dan korban itu terjadi karena tidak adanya komunikasi yang jelas kepada korban sehingga menyadari bahwa hal itu telah terjadi (dia telah di *ghosting*) dengan kata lain ketika sebuah hubungan ditinggalkan begitu saja salah satunya akan mendapatkan dampak secara langsung. meskipun ide untuk mengakhiri sebuah hubungan dengan memutuskan kontak kemungkinan besar sudah ada sejak lama, saat ini bentuk teknologi membuat *ghosting* menjadi pemutusan

hubungan yang lebih menonjol (*Le Febvre, 2017*). *Ghosting* adalah cara untuk mengakhiri suatu hubungan. Sedangkan ditinggalkan dapat terjadi dalam suatu hubungan bukan untuk mengakhirinya. Misalnya, dalam hubungan romantis, jika salah satu pasangan antara laki-laki atau perempuan memilih meninggalkan pasangannya, maka pasangan itu berarti telah mengakhiri sebuah hubungan sepihak. Namun sebuah usaha meninggalkan seseorang di sisi lain menciptakan perdebatan dalam sebuah hubungan yang tidak terlalu penting yang tidak memiliki titik tengah tidak sama dengan mengakhiri sebuah hubungan. Awal mula Proses *ghosting* dimulai adalah ketika salah satu pihak dari sebuah hubungan memutuskan segala jenis komunikasi kepada pasangannya. Lalu, dilanjutkan dengan berhentinya sebuah kabar dan munculnya sebuah perasaan kehilangan orang yang dicintai.

Yang dilakukan sepihak oleh tokoh Mary digambarkan dengan kepergiannya yang membuat tokoh Cello merasa kehilangan dan proses ditinggalkan juga dilakukan tanpa kabar yang sehingga membuat perasaan tokoh Cello bimbang akan status hubungannya dengan tokoh Mary. Proses *ghosting* pada cerita ini juga pernah terjadi di kehidupan penulis, memang hanya berbeda tempat dan waktu. Pembuatan musik video animasi 2D dan 3D “CELLOSUX – OH MARY” dapat dibuat dengan memakai sudut pandang korban. Sudut pandang korban disini adalah tokoh Cello yang menjadi korban dari perlakuan *ghosting* yang mencerminkan akan betapa pahitnya menjadi korban yang ditinggalkan sepihak. Perasaan tokoh Cello digambarkan dengan lirik lagu pada musik OH – MARY sehingga dapat membantu memperjelas perasaan yang digambarkan oleh visual yang disajikan.

Pembuatan Animasi 2D dan 3D “CELLOSUX – OH MARY” menggunakan teknik penggabungan animasi 2D frame by frame dan motion puppet sedangkan 3D menggunakan teknik looping yang dilakukan secara digital, untuk itu diterapkan 12 prinsip animasi yang diperkenalkan oleh Animator Disney, Ollie Jhonston dan Frank Thomas dalam buku *The Illusion of Life: Disney Animation* (1995, 47-69). Berikut adalah 12 Prinsip Animasi:

- | | |
|--|----------------------------|
| 1. <i>Squash and stretch</i> | 6. <i>Slow in slow out</i> |
| 2. <i>Anticipation</i> | 7. <i>Arcs</i> |
| 3. <i>Staging</i> | 8. <i>Secondary action</i> |
| 4. <i>Straight ahead and Pose to Pose</i> | 9. <i>Timing</i> |
| 5. <i>Follow the trough and overlapping action</i> | 10. <i>Exaggeration</i> |
| | 11. <i>Solid drawing</i> |
| | 12. <i>Appeal</i> |

C. Tinjauan Karya

Karya utama yang menjadi referensi pembuatan karya tugas akhir ini adalah musik video animasi 2D dan 3D berjudul “OH MARY”. Namun untuk penyampaian cerita, visual, juga mengacu dari beberapa musik video animasi lainnya. Antara lain:

1. IU Feat Suga BTS – Eight

IU Feat Suga BTS adalah musik video yang menggabungkan realtime video dan animasi berbentuk 2D dan 3D sehingga cocok menjadi acuan dalam pembuatan musik video animasi ini 2D dan 3D “CELLOSUX – OH MARY”



Gambar 3 IU Feat Suga BTS – Eight

2. Dried Cassava – Berlayar

Salah satu musik video dari musisi dalam negeri ini pun sangat cocok untuk dijadikan referensi pembuatan musik video animasi 2D dan 3D “CELLOSUX – OH MARY” ini, karena memiliki konsep visual yang hampir menyerupai dengan naskah yang ditulis dan penggambaran visual yang diinginkan.



Gambar 4 Dried Cassava – Berlayar

3. Macroxx Feat Shuu 8299 – Party!

Macroxx Feat Shuu 8299 mempunyai warna-warna *pallette* yang sangat cocok dengan pembuatan musik video animasi 2D dan 3D “CELLOSUX – OH MARY” ini. Selain itu penggambaran kontras dari tiap-tiap animasi yang di susun sangat cocok dengan refrensi yang diinginkan, Pada proses pembuatannya juga hampir mirip yaitu dengan menggunakan teknik pengabungan animasi 2d dan 3d.



Gambar 5 Macroxx Feat Shuu 8299 – Party!

4. Barefoot – Candy

Penggambaran visual realtime dan animasi musik video dari Barefoot yang berjudul Candy ini mempunyai komposisi yang sangat menarik, cerita eksperimental yang dibangun membuat enterpretasi penonton menjadi sangat luas. Selain itu, musik video ini menyediakan visual treatment yang kompleks, sama dengan tujuan dari pembuatan musik video animasi 2D dan 3D “CELLOSUX – OH MARY” ini.



Gambar 6 Barefoot – Candy

Dengan mengacu pada beberapa referensi karya diatas, diharapkan karya ini nantinya memiliki cerita yang menarik dan tentu saja memiliki nilai artistik yang akan membuat karya ini diminati target audien.

D. Perancangan

1. Cerita

a. Tema

Karya ini memiliki tema dan gaya penceritaan romansa dengan mengangkat konflik yang sepele namun sering dialami, agar dapat menjangkau lebih banyak kalangan. Untuk konsep penganimasiannya adalah aksi, dimana adegan antara karakter akan didramatisasi dengan elemen pendukung yang masif.

b. Sinopsis

Setelah menjalani hubungan dengan Mary, Cello merasa bahagia namun beberapa hari kemudian Cello tidak mendapatkan sedikitpun kabar dari Mary, Cello merasa bimbang dengan apa yang terjadi, lalu pada suatu hari Cello mendapati Mary sedang berada di bandara untuk pergi kesuatu tempat dan tidak memberikan kabar sedikitpun kepada Cello. Setibanya di bandara Cello memandang langit yang dilewati pesawat di bandara. Cello sedang mengenang pertemuannya dengan Mary. Setelah pulang dari bandara, Cello mengendarai mobilnya sambil kembali mengingat ceritanya pertama kali bertemu Mary. Sesampainya Cello, pada suatu tempat, Cello melihat ke atas langit sambil duduk

di cab mobil depannya, memandangi langit sambil mengenang ceritanya bersama Mary.

c. Treatment

<i>Scene</i>	Pokok Materi	Durasi
1 INT. Ruang Tunggu Bandara	Cello sedang memandangi pesawat yang melintasi awan lewat jendela yang ada di Ruang tunggu bandara.	18''
2 INT. Mobil	Cello mengemudi melintasi jalan Los Angles sambil mengenang ceritanya bersama Mary.	51''
3 INT. Rumah Cello	Cello dan Mary sedang berpelukan dan berbagi kebahagiaan bersama.	1:10''
4 EXT. Di Atas Awan	Ingatan-ingatan Cello yang melayang-layang merepresentasikan kenangan Cello bersama Mary.	1:25''
5 EXT. Di Atas Cab Mobil	Duduk merenung, Cello melihat fotonya bersama Mary disore itu. Mengenang ceritanya bersama Mary.	1:55''

d. Skenario

CELLOSUX - OH MARY

1. INT. RUANG TUNGGU-BANDARA- SIANG

Cello sedang memandangi pesawat yang melintasi langit-langit di ruang tunggu Bandara.

CUT TO :

2. INT. MOBIL – JALAN RAYA - SORE

Cello mengemudi mobilnya di Jalan Raya kota tempat mereka bertemu yaitu Los Angeles.

CUT TO :

3. INT. RUMAH CELLO- RUANG TAMU - MALAM

Cello dan Mary bertemu, berpelukan bersama dan bercengkrama bersama, dan berbagi kebahagiaan bersama.

CUT TO :

4. EXT. LANGIT – DI ATAS AWAN - SORE

Ingatan-ingatan Cello melayang-layang di antara awan-awan melambangkan Cello selalu mengingat kenangannya bersama Mary.

CUT TO :

5. EXT. CAB MOBIL – DI UJUNG JALAN RAYA - SORE

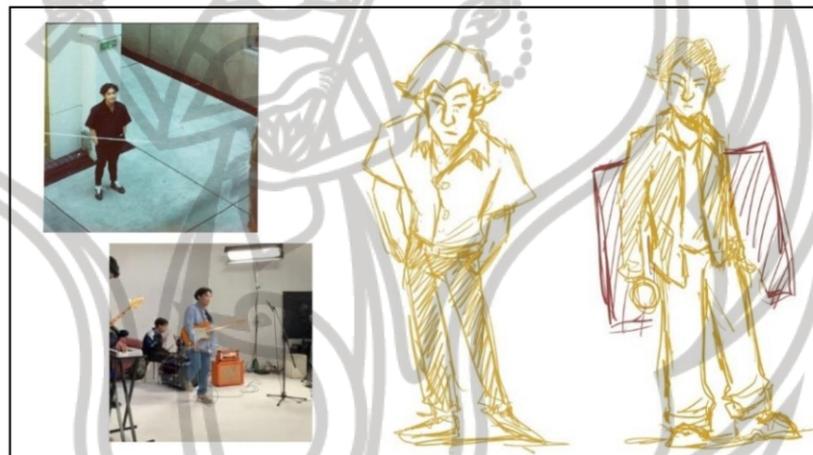
Cello duduk merenung memandagi langit-langit sore.

2. Design

a. Karakter

Dalam musik video animasi 2D dan 3D “CELLOSUX – OH MARY” terdapat dua karakter utama yaitu Cello dan Mary, berikut ulasan penggambaran karakternya:

Cello



Gambar 7 Desain Awal Karakter Cello 01 “CELLOSUX – OH MARY”

Fisik : Berbadan tinggi namun tidak terlalu kurus, rambut belah tengah.

Psikologis : Bersih, ekspresif, jurang teliti dan sensitif (mudah marah dan sedih).

Sosiologis : Tidak mudah bergaul dengan orang baru.

Cellosux adalah moniker dari Marcello Laksono, musisi berdarah Tionghoa dan Filipina. Dia sempat menempuh studi master di University of Glasgow, Skotlandia. Pada 2019, Cellosux menjadi salah satu finalis program kerjasama BEKraf dengan label 88rising. Prestasi itu membawa Cellosux tampil di ajang Head in the Clouds Los Angeles 2019. Ajang itu juga memberi kesempatan Cellosux untuk merilis satu singel bersama 88rising. Singel itu berjudul Ssstupid.

Pada proses pembuatan tokoh Cello disini menggunakan refrensi foto musisi dan proses pengembangan karakter sepenuhnya diserahkan kepada tim produksi dan proses *delevoping* cukup terbilang menyenangkan karena adanya feedback yang tidak bertele-tele.

Mary



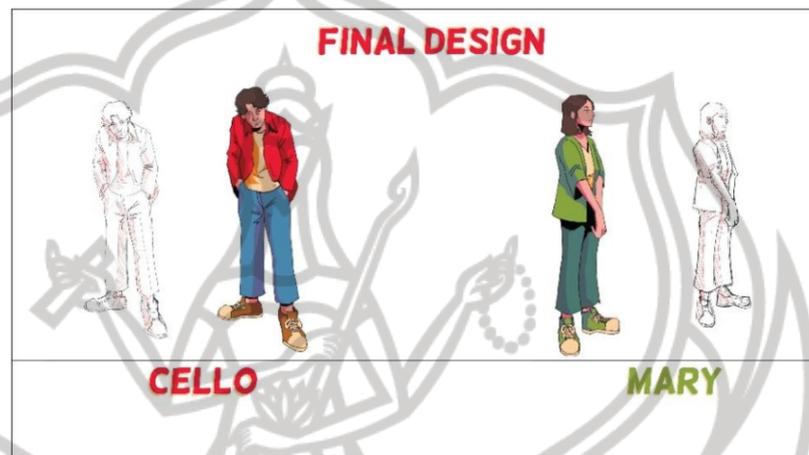
Gambar 8 Desain Awal Karakter Mary 01 "CELLOSUX – OH MARY"

Fisik : Manis, tidak terlalu tinggi, dan berambut pendek.

Psikologis : Penyayang, polos, suka tersenyum dan baik hati ke pada semua orang.

Sosiologis : Mudah bergaul dengan semua orang.

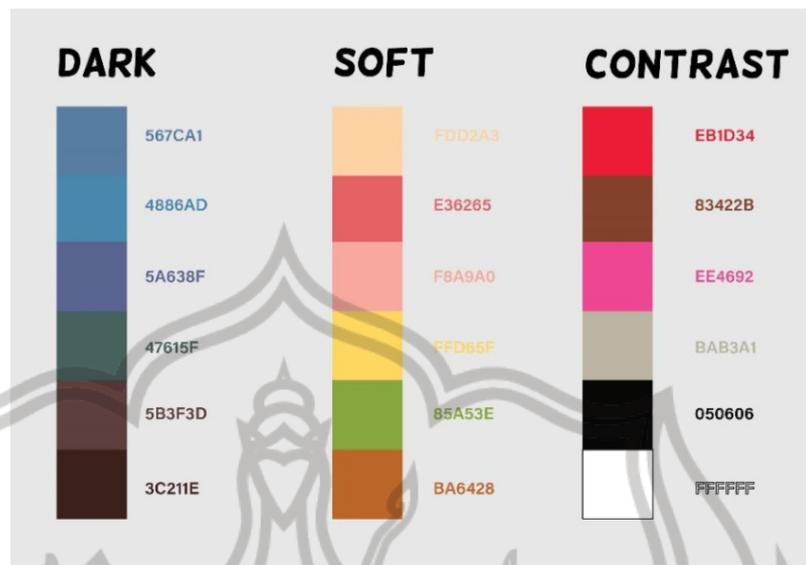
Proses pembuatan tokoh Mary disini mengambil refrensi dari beberapa foto seniman dan musisi seperti Wiliunic, Kittendust, karena memiliki gaya berpakaian yang serupa. Proses pembuatan karakter Cello dan Mary terinspirasi dari gaya Komik buatan Gabriel ba, kedua karakter tersebut dibuat simpel agar lebih menghemat waktu.



Gambar 9 Line up Karakter "CELLOSUX - OH MARY"

b. Warna

Untuk memudahkan proses produksi, Proses Pemilihan warna dilakukan untuk menyelaraskan dan memilih warna sesuai dengan tema musik video "CELLOSUX - OH MARY"

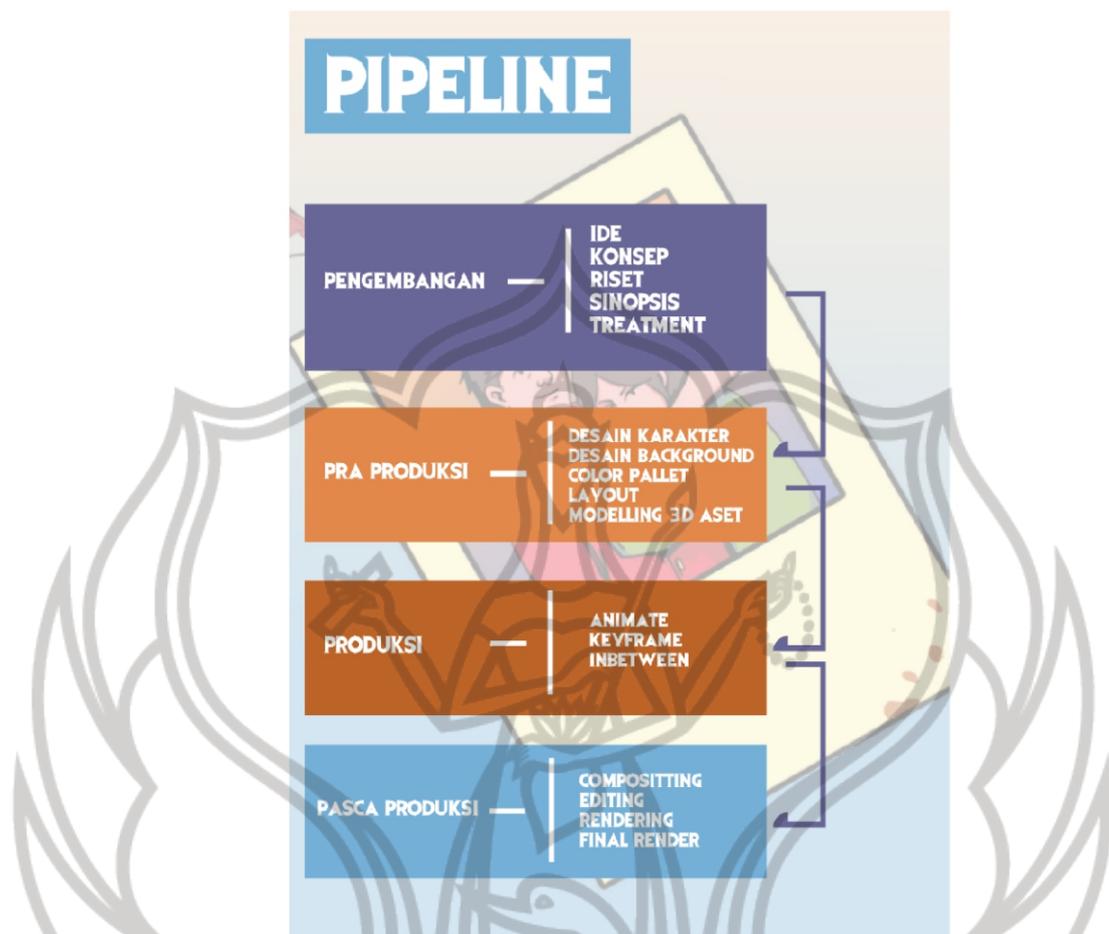


Gambar 10 Color Code "CELLOSUX – OH MARY"

Warna yang tertera digunakan untuk menjadi acuan dalam pemilihan warna dalam proses pembuatan musik video "CELLOSUX – OH MARY". Warna yang gelap menggambarkan kesedihan, sedangkan warna lembut menggambarkan kesenangan di masa lalu. Sedangkan Warna kontras digunakan untuk perantara warna gelap dan lembut.

c. Pipeline

Untuk memudahkan proses produksi, maka diperlukannya rancangan pengelolaan tahapan proses pembuatan musik video "CELLOSUX – OH MARY" dari awal hingga akhir. Berikut alur *pipeline* yang akan digunakan dalam proses pembuatan.

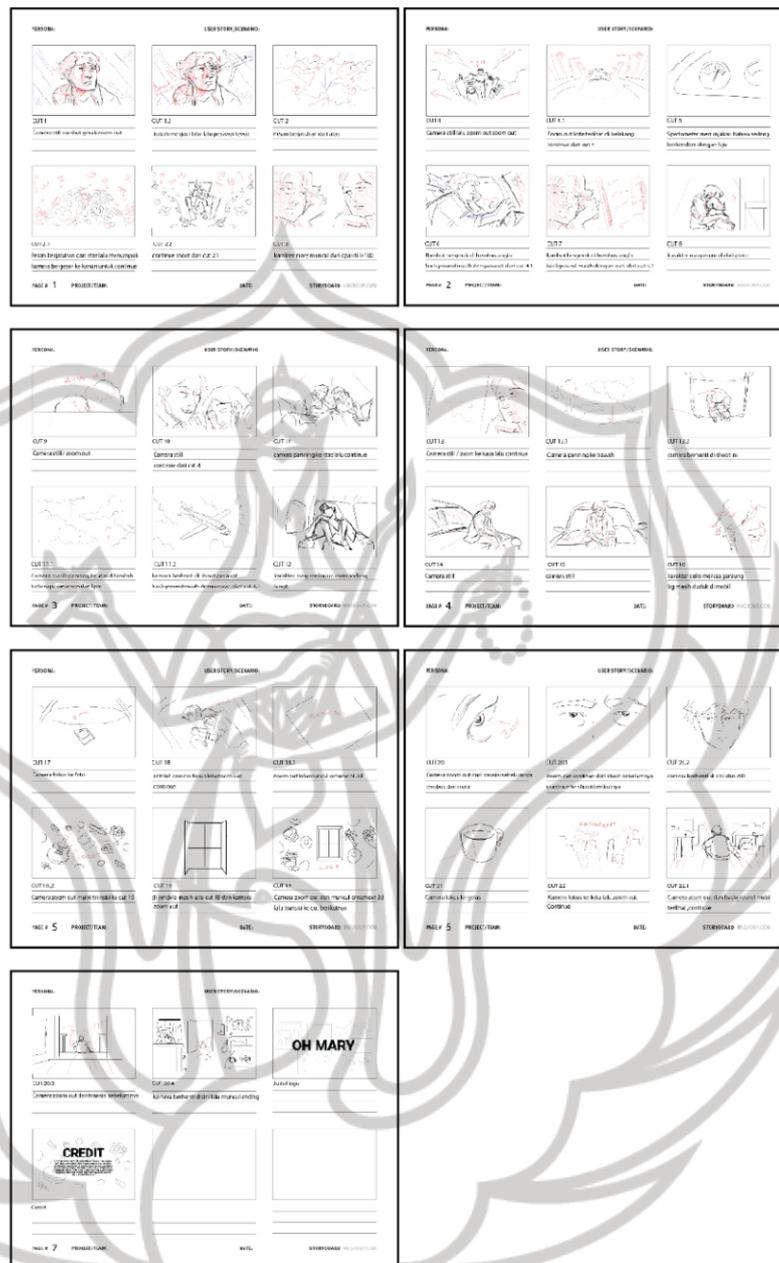


Gambar 11 Pipeline “CELLOSUX – OH MARY”

d. Storyboard

Storyboard bertujuan untuk menggambarkan *skenario* yang nantinya akan di kerjakan, bagian dari perangkaian biasanya dikerjakan pada *storyboard* dengan menyertakan pengambilan kamera, *durasi*, *cut* dan *skenario*.

Berikut adalah *storyboard* yang menjadi acuan dalam pengerjaan musik video animasi 2D dan 3D “CELLOSUX – OH MARY” ini:



Gambar 12 Storyboard "CELLOSUX - OH MARY"

e. Musik

Musik atau lagu dibuat secara *original* oleh musisi sehingga kami hanya perlu fokus pada pembuatan Animasi.

f. Durasi

Durasi total dari karya ini berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat adalah 3 menit 45 detik, mulai dari opening hingga *credit title*.

g. Software

Adapun *software* yang digunakan dalam pembuatan musik video animasi 2D dan 3D “CELLOSUX – OH MARY” ini adalah:

1. Adobe Photoshop

Untuk Pembuatan *Asset* 2D

2. Adobe Illustrator

Untuk Pembuatan *Storyboard* dan *Pipeline*

3. Adobe After effect

Untuk Penganimasian, *Editing* dan Kompositing

4. Autodesk 3DS Max

Untuk pembuatan *Asset* 3Dimensi

5. Cinema 4D

Untuk Penganimasian *Asset* 3Dimensi

6. Toonboom Harmony

Untuk Penganimasian 2Dimensi

7. Paint Tool SAI

Untuk Pembuatan *Asset* 2Dimensi

8. Adobe Media Encoder

Untuk *Rendering Final*

E. Pembahasan

Pada Proses pembuatan animasi “Cellosux - Oh Mary” melewati banyak proses dari pembedahan makna lirik music, penggambaran visual untuk diterapkan pada sebuah animasi hingga terciptanya sebuah karya animasi musik video berdurasi 3 menit 45 detik. Karya animasi musik video ini menceritakan tentang perpisahan sepihak yang disebut Ghosting Relationship yang digambarkan dengan Cello mengenang pasangannya Mary yang sudah berpisah.

F. Kesimpulan

Berdasarkan laporan yang telah dibuat, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi musik video “CELLOSUX – OH MARY”

1. Penciptaan animasi musik video “CELLOSUX – OH MARY” telah selesai dengan durasi 3 menit 45 detik
2. Jumlah shot terdapat 21 cut dengan *format frame* HDTV 1920x1080 px 30 fps (*Frame Per Second*)

Penciptaan animasi musik video “CELLOSUX – OH MARY” menggunakan Beberapa teknik 12 prinsip Animasi (*Squash and Stretch, Slow in and Slow Out, Staging, Timing & Spacing*)

G. Saran

Berbagai proses penciptaan animasi musik video “CELLOSUX – OH MARY” telah dilalui dengan beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun bernilai positif antara lain:

1. Sebelum mulai membuat karya dilakukannya riset tentang masalah apa yang ingin diangkat agar karya dapat dipertanggung jawabkan dengan baik dan benar.
2. Mengatur Jadwal pengerjaan karya tugas akhir mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi dan membuat laporan agar hasil karya maksimal dan tepat waktu.
3. Selalu menjaga Kesehatan tubuh baik jasmani dan rohani agar pengerjaan karya dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Ghosting and destiny implicit theoris of relationships predict beliefs about ghosting
Ghosting and destiny: Implicit theories of relationships predict beliefs about
ghosting Gili Freedman 1 , Darcey N. Powell2 , Benjamin Le3 , and Kipling D.
Williams4 (2018)

Johnston, Ollie, dan FrankThomas. 1995. The Illusions of Life Disney
Animation.Italy. Disney Productions.

LeFebvre, L. (2017). Ghosting as a relationship dissolution strategy in the
technological age. In N. M. Punyanunt-Carter & J. S. Wrench (Eds.), The impact
of social media in modern romantic relationships (pp. 219–235). New York,
NY: Lexington Books.

M. Punyanunt-Carter & J. S. Wrench (Eds.), The impact of social media in modern
romantic (2017) relationships (pp. 219–235). New York, NY: Lexington Books.

William, Richard. 2001. The Animator’s Survival Kit: A Manual of Methods,
Principles, and formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, And
Internet Animators. United States: Faber and Faber.

LAMAN

<https://today.yougov.com/topics/lifestyle/articles-reports/2014/10/28/poll-results-ghosting> <https://today.yougov.com/topics/lifestyle/articles-reports/2014/10/28/poll-results-ghosting>

<https://twitter.com/WidasSatyo/status/1166718855990788096>

<https://www.instagram.com/p/B5rqZe2pz6i/?igshid=199djb7640svv>

<https://www.instagram.com/p/BRNf-vbFjh5/?igshid=ezoa18ytu397>

<https://www.instagram.com/p/CE8XP6dDiSE/?igshid=197rekzhj2nur>

https://www.instagram.com/p/CFHB_yknaTu/?igshid=w5f5gh9gtnwz

<https://www.instagram.com/p/CIpz9IDDTt7/?igshid=5tb5kqiqb7s4>

<https://www.mic.com/articles/134418/where-did-the-term-ghosted-come-from-origin-of-the-web-s-favorite-term-for-abandonment>

<https://www.nytimes.com/2015/06/26/fashion/exes-explain-ghosting-the-ultimate-silent-treatment.html>

