

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Masalah**

Video musik pertama kali muncul pada tahun 1960-an sebagai bentuk promosi dari sebuah lagu yang hanya ada pada media televisi. Lalu, pada tahun 1980-an video musik menjadi sangat populer dan sudah menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling diminati (Yucki 2021). Bahkan, video musik telah memiliki saluran televisi sendiri yang bernama MTV (Music Television) buatan Amerika Serikat dan menjadi populer di tahun 1981 (Febrian 2015). Gaya visual yang ada pada video musik di tahun 1980-an ini memiliki gaya klasik dan retro. Visual efek yang menarik perhatian mata juga ditambahkan di dalam video musik agar menjadi nilai jual dan ciri khas tersendiri bagi sang artis.

Ada pula AMV atau video musik animasi yang telah menjadi bagian dari kehidupan para penggemar, baik dari negara yang memiliki produksi animasi terbesar (Jepang) maupun mancanegara. Sejak tahun 1980-an, para penggemar sudah membuat karya animasi dari sebuah lagu atau video musik yang sudah ada dan dijadikanlah sebuah video musik animasi untuk kebutuhan kesenangan pribadi mereka. Di Jepang, penggemar anime sudah mulai membuat *remix* video atau gabungan dari beberapa klip video yang dikenal sebagai MAD sejak akhir 1970-an (Jenkins 1992). Pada akhir tahun 90-an, para animator mulai beralih ke alat digital dan berkumpul di sebuah situs web bernama animemusicvideos.org yang didirikan pada tahun 2000. Dengan adanya situs web tersebut, para animator dapat berkomunikasi dan berbagi hasil karya satu sama lain. Tidak hanya para animator saja, para penikmat maupun penggemar yang ingin melihat karya juga dapat mengakses situs tersebut dan menikmati karya video musik animasi dari para penggemar lainnya (LantisEscudo 2008).

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang memiliki sebuah pergerakan berbeda dalam setiap lembarnya dan dijadikan satu dalam sebuah aplikasi edit sehingga dapat membuat gambar tersebut tampak seperti video yang bergerak. Di Indonesia, masih jarang musisi yang menggunakan animasi untuk menyampaikan

suatu pesan dari sebuah lagu yang dituju dikarenakan mahalnya biaya pembuatan animasi juga durasi pembuatan yang akan memakan banyak waktu dikarenakan masih sedikit kontributor animator di Indonesia (Herlinda 2016). Berbeda dengan Jepang yang memang sudah menjadi tuan rumah animasi terbesar, mereka sudah banyak menghasilkan karya video musik animasi dari berbagai macam musisi seperti *vocaloid*, penyanyi solo, band dan *boy grup* maupun *girl grup*. Animasi yang digunakan dalam video musik biasanya berbentuk 2D atau gambaran yang digambar oleh tangan atau digital yang didukung oleh *software* pembuatan animasi.

Menurut Wells (1998), menyatakan mengenai animasi bahwa:

*The animated film creates a narrative space and visual environment radically different to the live-action version of the world. The cartoon here connotes escapism and unambiguous visual pleasure, albeit unthreatening and comforting, but the way sturges contextualises the cartoon demands that its difference and effect be recognised.*

Penggunaan warna dalam video musik animasi dapat secara efektif menyampaikan topik, suasana, dan pesan dari karya tersebut. Selain itu, warna dapat membangkitkan sensasi atau emosi penonton, yang akan meningkatkan keterlibatan dengan pengalaman audio visual dari video musik animasi (Itten 1970). Penggunaan warna dalam video musik animasi memiliki potensi untuk mengerahkan kekuatan atau dampak yang kuat pada cara *audience* memandang dan mengalami konten audio visual. Penonton dapat tergerak atau terinspirasi oleh penggunaan warna tertentu, yang dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan oleh animator.

Warna-warna yang hidup tidak hanya menciptakan harmoni dan ketegangan dalam sebuah pemandangan, tetapi juga menekankan fokus pada subjek yang disajikan. Sistem pewarnaan yang baik dalam animasi membangkitkan respons psikologis, menarik fokus utama pada detail tertentu yang ingin diangkat, menentukan *mood* dan *tone* dalam film, merepresentasikan sifat karakter atau

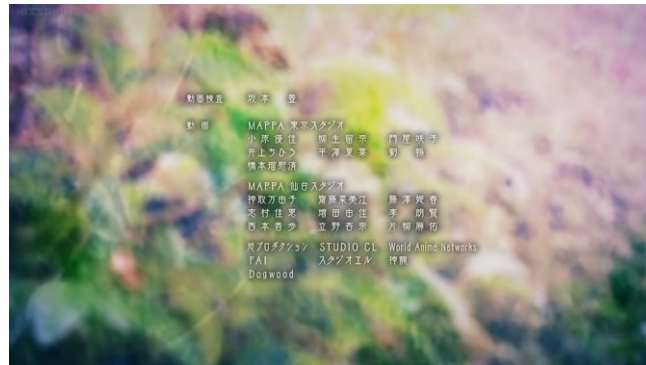
menginformasikan perubahan yang terjadi dalam perjalanan cerita pada animasi. Elemen warna dalam animasi adalah faktor yang sangat penting sehingga jika tidak ada warna dalam animasi, animasi tersebut tidak memiliki jiwa. Warna dalam animasi menyampaikan emosi kepada penonton (Nazanin 2021). Warna yang tepat akan memberikan kesan menarik pada animasi atau karya desain yang dibuat. Selain itu, pemilihan warna yang benar juga dapat menyampaikan komunikasi satu arah antara pemikiran desainer kepada *audience*.

Eve merupakan *utaite* atau seseorang yang menyanyikan ulang/*cover* lagu dari *vocaloid* secara anonim dan kini menjadi produser *vocaloid* yang merilis lagu bersamaan dengan karya video musik animasinya (Myanimelist 2019). *Vocaloid* adalah sebuah *software* produksi Yamaha Corporation yang menghasilkan suara manusia dan dibuat untuk memudahkan para komposer menentukan suara yang cocok saat membuat musik, sedangkan produser *vocaloid* mengacu pada individu atau grup yang menggunakan perangkat lunak *vocaloid* untuk membuat musik (Fristy 2018). Walaupun begitu, Eve berbeda dari *utaite* maupun *vocaloid* kebanyakan yang lebih dikenal melalui identitas penokohan lewat karakter visual dan suara yang telah tergambar dengan jelas.

Dalam video musik animasi yang mulai dirilis pada tahun 2017 di akun Youtube miliknya, Eve memiliki kesamaan karakteristik warna dalam video musiknya. Pada video musik yang berjudul “Nonsense Bungaku”, “Dramaturgy”, “Sister”, “Outsider”, dan “Last Dance”, konsep *dark* digunakan untuk mendukung pesan dalam lirik yang ditulis oleh Eve. Selain warna, kelima video musik animasi itu juga memiliki kesamaan pada teknik penggambaran karakter dan pergerakan animasi yang terlihat kasar.

Konsep *dark* ini kembali dibuat pada video musik animasi komersial untuk animasi seri Dororo (2019) dengan judul “Yamiyo” yang berarti kegelapan malam. Dororo merupakan judul *manga* yang dibuat oleh Osamu Tezuka yang diterbitkan pada tahun 1967. Sebelumnya, Dororo telah mendapatkan animasi seri pada tahun 1969 dengan judul Dororo to Hyakkimaru dan dibuat ulang pada tahun 2019

dengan judul Dororo. “Yamiyo” adalah salah satu musik yang dirilis oleh Eve sebagai lagu komersial untuk *ending song* kedua pada animasi seri Dororo di tahun 2019. Terdapat perbedaan warna dalam animasi yang dibuat oleh studio MAPPA selaku pembuat animasi Dororo (2019) dan animasi yang dibuat oleh Eve yang disebarluaskan dalam *platform* video terbesar yaitu Youtube.



Gambar I.1 Video animasi Eve “Yamiyo” di dalam seri Dororo.  
 Sumber: Animasi seri Dororo Episode 15 (22:52)

Pada gambar di atas, animasi hasil karya studio MAPPA lebih memiliki banyak campuran warna komplementer atau campuran warna yang berseberangan lalu menghasilkan tabrakan warna dan ditambahkan efek buram. Bentuk yang muncul pada gambar tersebut juga sukar untuk dilihat karena adanya permainan efek buram pada video. Dalam gambar tersebut tidak memperlihatkan warna monokrom hitam putih yang sangat berbanding terbalik dengan video musik animasi dari Eve, sang penyanyi asli “Yamiyo” yang dirilis di media Youtube.



Gambar I.2 Video musik animasi Eve “Yamiyo” di Youtube.  
 Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=BEEFXAltoqo> (Diakses pada 12/04/2023)

Berbeda dengan animasi yang digambarkan oleh MAPPA, Eve memainkan monokrom hitam-putih dan tambahan warna merah pada bentuk api dalam video animasinya. Ikon api pada gambar tersebut akan menghasilkan sebuah karakteristik baru dalam *frame* berikutnya yang disinyalir akan membuat persepsi baru oleh para penonton. Video musik animasi buatan MAPPA dan Eve memiliki perbedaan kontras terkait dengan warna yang dihasilkan. Dalam psikologi desain, warna yang dihasilkan oleh MAPPA memiliki warna yang menyenangkan karena terdapat warna-warna cerah. Berbanding terbalik dengan warna yang dihasilkan oleh Eve, karena warna gelap yang digunakan memiliki arti yang bertolak belakang.

“Yamiyo” menceritakan tentang penderitaan dan kesedihan, namun dibalut dengan jiwa yang tidak mudah putus asa dan semangat dalam memperbaiki nasib dalam kehidupan. Lagu ini memang masih terikat dengan jalan cerita dari animasi seri Dororo yang menceritakan tentang seorang samurai muda bernama Hyakkimaru dan seorang bocah bernama Dororo yang melakukan perjalanan dan harus menghadapi berbagai iblis yang telah mencuri beberapa anggota tubuh Hyakkimaru untuk mendapatkannya kembali.

Terlihat hubungan kontradiktif antara warna gelap dan visualisasi bentuk yang sukar dipahami dalam video musik animasi Eve “Yamiyo” versi Youtube. Hanya terlihat sedikit warna biru laut, merah api, dan merah muda pada bunga dan bentuk-bentuk yang memunculkan ragam persepsi para penonton. Jika dikaitkan dengan warna sebagai media penceritaan dalam sebuah film, warna tidak hanya meningkatkan kekuatan penceritaan, tetapi juga dapat memberikan afeksi emosional dan psikologis (Gonnella 2014). Emosi yang diterima oleh sebagian orang pun juga bermacam-macam tergantung bagaimana psikologis seseorang saat sedang menonton video musik animasi ini.

Warna sangat berpengaruh kepada kondisi psikologis manusia. Meski bersifat sementara, penggunaan warna yang diberikan secara konstan dapat mengontrol efek psikologi untuk jangka panjang bagi mata memandang (Birren 1973). Warna

yang terdapat di dalam animasi bisa membangun sebuah harmoni dengan memberi penekanan dalam sebuah adegan serta memberikan titik fokus pada efek warna yang akan diangkat. Pewarnaan yang baik dapat menimbulkan reaksi psikologis seperti rasa senang atau sedih pada manusia. Dalam penelitian ini, akan dilakukan analisis yang berkaitan erat pada persepsi penonton terhadap warna dalam sebuah bentuk pada video musik animasi dari Eve yang berjudul “Yamiyo”.

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang bagaimana persepsi penonton terhadap warna dan bentuk pada video musik animasi Eve “Yamiyo”. Karena, konsep warna ini sangat dibutuhkan para desainer yang akan menggunakan warna sebagai pekerjaan utamanya. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembahasan lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana persepsi penonton saat melihat video musik animasi Eve “Yamiyo”.

## **I.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

- Warna yang ditampilkan dalam video musik animasi Eve “Yamiyo” memiliki warna yang kurang bervariasi dan disinyalir membuat ragam persepsi para penonton.
- Terdapat bentuk-bentuk yang sukar dipahami oleh para penonton.

## **I.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- Berapakah frekuensi variabel Animasofi, warna dan bentuk pada video musik animasi Eve “Yamiyo”?
- Berapakah banyak variabel Animasofi, warna dan bentuk pada video musik animasi Eve “Yamiyo” menurut persepsi *subscribers*?

#### **I.4. Batasan Masalah**

Penelitian ini membatasi beberapa bagian dari komponen yang ada pada video musik. Maka dari itu, pembatasan yang akan dibatasi adalah sebagai berikut:

- Pada penelitian ini, musik yang ada pada video musik animasi Eve “Yamiyo” tidak akan digunakan.
- Penelitian akan berfokus pada warna dan bentuk yang ada di dalam video animasi Eve yang berjudul “Yamiyo” dalam versi Youtube.
- Penelitian akan berfokus pada bentuk-bentuk dan warna yang disinyalir dapat menghasilkan persepsi baru para penonton.

#### **I.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian warna pada video musik animasi Eve “Yamiyo” adalah sebagai berikut:

- Mengetahui berapa frekuensi variabel Animasofi, warna dan bentuk pada video musik animasi Eve “Yamiyo”?
- Mengetahui berapa banyak variabel Animasofi, warna dan bentuk pada video musik animasi Eve “Yamiyo” menurut persepsi *subscribers*?

#### **I.6. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman tentang warna secara keseluruhan, tidak hanya berpatok pada bidang seni dan desain saja. Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat membantu memahami bagaimana penggunaan warna dan bentuk pada video musik animasi dapat mempengaruhi persepsi penonton.
- Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk membuat animasi.

#### **I.7. Penelitian Terdahulu & Posisi Penelitian**

Penelitian terdahulu ini diperlukan untuk dijadikan sebagai acuan penelitian saat ini untuk menemukan penelitian yang belum diteliti. Ada beberapa penelitian yang serupa dengan penelitian saat ini yaitu:

1. Penelitian dengan judul Eksplorasi Bahasa Warna pada Karakter Emosional

Film Animasi “Inside Out” yang ditulis oleh Afida Gayego, Audrey Lutfianti dan Ica Amalia pada tahun 2022, meneliti tentang penggunaan dan pemanfaatan warna pada animasi kartun “Inside Out” yang memiliki pengaruh besar dalam penyampaian pesan dan suasana yang dituju kepada penonton. Penelitian itu berfokus pada setiap warna yang memiliki makna yang dapat dipilih, dikombinasikan dan dicocokkan dengan karakter dan suasana yang ditunjukkan.

2. Penelitian dengan judul *The Effects of Color Hue-Tone on Recognizing Emotions of Characters in the Film, Les Misérables* yang ditulis oleh Yujin Kim pada tahun 2015, meneliti apakah adanya pengaruh persepsi penonton antara rona warna dan emosi karakter utama dalam film drama musikal Inggris 2012, *Les Misérables*. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa warna kromatis lebih efektif digunakan untuk menyampaikan pesan emosi dari karakter terutama pada percintaan dan kebahagiaan dibandingkan dengan warna akromatik.

Posisi penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi penggunaan warna pada video musik animasi dan menilai dampaknya terhadap persepsi penonton. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi yang berguna bagi pembuat dan animator video musik animasi agar dapat memilih warna yang sesuai untuk mencapai tujuan komunikasi.

### **1.8. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan analisis isi prediktif teori Eriyanto. Analisis isi prediktif merupakan analisis yang berusaha untuk memprediksi hasil seperti yang tertangkap dalam analisis isi dengan variabel lain. Variabel lain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Analisis isi menurut Krippendorff dalam Eriyanto 2011 adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi yang dapat di replikasi (ditiru) dan sah datanya dengan memperhatikan konteksnya. Analisis isi merupakan suatu teknik penelitian yang digunakan untuk menganalisis isi



pesan pada media komunikasi tertentu, seperti dokumen, buku, artikel, siaran televisi, dan lain-lain (Eriyanto 2011).

Jadi, pada penelitian ini yang diteliti adalah bagian-bagian dari *frame* yang telah diolah menggunakan *software* alat pemotong *frame* Videosoft. Sedangkan dalam metode survei, adalah survei deskriptif yang menggambarkan populasi yang sedang diteliti melalui sampel yang diambil. Tujuannya adalah untuk memperoleh sejumlah informasi yang didapatkan dari responden. Berikut adalah tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini:

- Populasi dan Sampel

- a. Populasi

- Menurut Sugiyono (2016), populasi tidak hanya sebatas menghitung orang, namun juga obyek dan benda-benda lain yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang akan ditarik kesimpulannya. Populasi yang akan diambil untuk melakukan analisis isi adalah sebanyak 243 *frame*. Sesuai dengan total detik dari panjangnya video musik animasi Eve “Yamiyo”. Sedangkan, populasi yang akan diambil untuk metode survei adalah seluruh *subscribers* Youtube Eve dengan total 4,6 juta *subscribers* (12 Juli 2023).

- b. Sampel

- Sampel adalah bagian dari jumlah populasi. Sampel penelitian untuk analisis isi adalah semua *frame* yang telah diolah menggunakan *software* alat pemotong *frame*, Videosoft dengan total 243 *frame*. Sedangkan untuk survei, sampel akan dibagi dari jumlah keseluruhan populasi yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a.) Responden adalah warga Indonesia,
      - b.) Memiliki *smartphone* dengan minimal keluaran tahun 2019 atau sudah memiliki layar *super amoled*,
      - c.) Telah menonton video musik Eve “Yamiyo”,
      - d.) Berada di dalam ruangan dengan cahaya yang cukup,

e.) Bersedia mengikuti kuesioner yang ditetapkan.

Dari ketentuan di atas, ukuran sampel yang dibutuhkan dihitung berdasarkan rumus Slovin (Sugiyono 2016) yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel/jumlah responden

N = Ukuran populasi

e = Presentasi kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditoleransi ; e=0,1

Jumlah populasi sebanyak 4.600.000 *subscribers*. Sehingga persentase kelonggaran yang digunakan adalah 10%. Maka jumlah sampel penelitian akan diambil sebanyak:

$$\begin{aligned} n &= \frac{4600000}{1 + 4600000(0,1)^2} \\ &= 99,9 \text{ (dibulatkan menjadi 100)} \end{aligned}$$

Jadi, jumlah sampel yang akan digunakan pada survei adalah 100 responden.

- Teknik Pengumpulan Data

Pada bagian ini, teknik pengumpulan data akan dibagi menjadi beberapa bagian seperti berikut:

- a. Pertama, akan dilakukan observasi pada objek penelitian dengan cara menonton animasi dan menguraikan *per-frame* dengan cara mengkodekan bagian-bagian indikator dengan analisis isi berdasarkan teori Ülo Pikkov (2010).

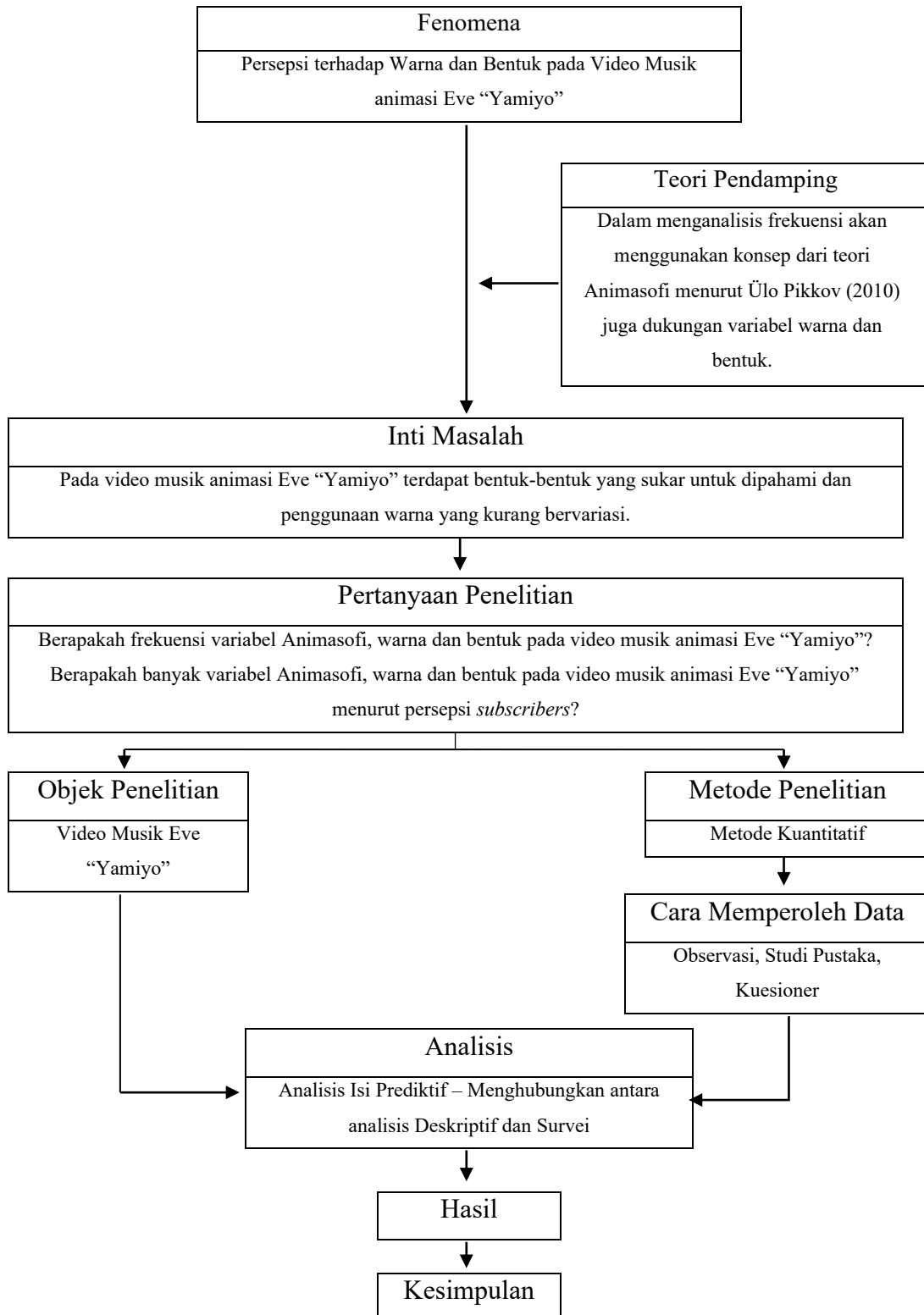
- b. Kedua, studi pustaka akan dilakukan untuk memperoleh data dan referensi yang berkaitan dengan masalah pada penelitian, sehingga didapatkan data koheren yang sesuai dengan penelitian. Referensi yang didapatkan dalam penelitian ini adalah buku, internet, jurnal, *coding sheet*, penelitian terdahulu yang sesuai dengan objek penelitian.
- c. Ketiga, kuesioner yang telah berisi pertanyaan akan diisi oleh para responden yang telah sesuai dengan kriteria. Penggunaan kuesioner ini bertujuan untuk mendapatkan data dari informasi guna mendukung penelitian. Dalam penelitian ini, kuesioner yang digunakan adalah model dari Skala Likert. Penggunaan dari model Skala Likert akan mengungkapkan persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena.

Variabel yang akan diukur menggunakan Skala Likert akan dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator yang telah dijabarkan akan dijadikan sebagai titik tolak guna menyusun item-item instrumen pertanyaan dan pernyataan. Jawaban yang terdapat pada setiap instrumen didukung oleh gradasi yang sangat positif sampai negatif. Tidak ada jawaban netral dalam penelitian ini. Untuk mengukur variabel-variabel yang ada, digunakan Skala Likert sebanyak empat tingkat yaitu:

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

Setiap poin pada jawaban di atas memiliki skor yang berbeda-beda. Semakin tinggi tingkat persetujuan, semakin tinggi juga nilai skornya. Jawaban SS memiliki skor 4, jawaban S memiliki skor 3, jawaban TS memiliki skor 2, dan jawaban STS memiliki skor 1. Metode ini dipilih guna mendapatkan dan mengetahui data mengenai penelitian yang diberikan oleh setiap *subscribers* untuk ditarik kesimpulannya.

## I.9. Kerangka Penelitian



Tabel I.1 Kerangka penelitian

## **I.10. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan atau susunan dalam meneliti dalam penelitian ini, dilakukan dengan cara berikut:

- **Bab I Pendahuluan**  
Pada bab ini akan dilakukan pemaparan latar belakang masalah yang memuat fenomena dari objek penelitian. Latar belakang masalah diuraikan secara umum terlebih dahulu untuk kemudian dikerucutkan pada bahasan yang lebih spesifik. Penyusunan penulisan pada bab ini dimulai dari identifikasi masalah yang memaparkan beberapa temuan masalah yang telah dipaparkan pada latar belakang, rumusan masalah memuat masalah utama yang akan diteliti, membatasi ruang objek penelitian pada batasan masalah, tujuan dari penelitian ini, manfaat penelitian, beberapa penelitian terdahulu serta posisi penelitian, metode penelitian yang akan digunakan, kerangka penelitian dan juga sistematika dari penulisan penelitian.
- **Bab II Tinjauan Pustaka Pada Video Musik Animasi Eve “Yamiyo”**  
Pada bab ini akan dilakukan penguraian mengenai metode penelitian, persepsi, konsep Eve, video musik, video musik animasi, pengertian animasi dan animasofi, dan tinjauan studi pustaka yang berkaitan dengan penelitian warna pada video musik animasi Eve “Yamiyo”.
- **Bab III Objek Penelitian Pada Video Musik Animasi Eve “Yamiyo” Versi Youtube**  
Pada bab ini akan dilakukan penguraian mengenai profil Eve dan warna pada video musik Eve “Yamiyo”.
- **Bab IV Analisis Persepsi Warna Pada Video Musik Animasi Eve “Yamiyo”**  
Pada bab ini akan dilakukan penguraian proses menjabarkan frekuensi oleh peneliti terhadap video musik animasi Eve “Yamiyo” dan frekuensi persepsi responden dan pemaparan hasil uji validitas dan reliabilitas yang telah dilakukan.
- **Bab V Kesimpulan dan Saran**  
Pada bab ini akan dilakukan pemaparan kesimpulan sebagai temuan akhir dari penelitian ini dan juga memaparkan saran yang bisa digunakan untuk penelitian selanjutnya.