

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA PADA VIDEO MUSIK ANIMASI EVE “YAMIYO”

II.1. Analisis Isi Kuantitatif

Analisis isi merupakan suatu metode untuk menganalisis pesan komunikasi secara sistematis dan objektif. Analisis isi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi kuantitatif. Secara umum, analisis isi kuantitatif dapat didefinisikan sebagai suatu teknik penelitian yang ditunjukkan untuk mengetahui gambaran dari karakteristik isi. Pelopor analisis isi adalah Harold D. Lasswell, yang memelopori teknik *symbol coding*, yaitu mencatat lambang atau pesan secara sistematis, kemudian diberi interpretasi. Tujuan utama analisis isi adalah mengidentifikasi secara sistematis isi dari komunikasi yang tampak, dilakukan secara valid, reliabel dan dapat di replikasi (Eriyanto 2011).

Jenis analisis isi ada 3, yaitu deskriptif, eksplanatif dan prediktif.

- a. Analisis isi Deskriptif adalah analisis isi yang dimaksudkan untuk mendeskripsikan suatu pesan atau teks secara detail. Dalam desain analisis ini, tidak ada pengujian hipotesis yang menguji hubungan antara suatu variabel. Analisis ini hanya berfokus pada deskripsi yang diberikan dengan menggambarkan aspek-aspek dan karakteristik dari analisis isi.
- b. Analisis isi Eksplanatif adalah analisis isi yang di dalamnya terdapat hipotesis yang di uji. Analisis ini mencoba adanya hubungan antara variabel satu dengan variabel lain. Dalam analisis ini, tidak hanya mendeskripsikan analisis isi, tetapi juga mencoba untuk mencari hubungan antara pesan isi dan variabel lain.
- c. Analisis isi Prediktif adalah analisis yang berusaha untuk memprediksi hasil seperti yang tertangkap dalam analisis isi dengan variabel lain. Analisis ini tidak sebatas menggambarkan penjelasan dari analisis isi deskriptif, tetapi juga memprediksikan jawaban dari analisis isi eksplanatif.

Dalam penelitian ini akan menggunakan jenis prediktif. Eriyanto (2011) mengatakan “Peneliti tidak hanya menggunakan variabel lain di luar analisis isi, tetapi juga harus menggunakan hasil penelitian dari metode lain seperti survei dan eksperimen”. Kemudian data dari dua hasil penelitian (analisis isi dan metode survei) dihubungkan dan dicari keterkaitannya.

Tahapan analisis isi kuantitatif meliputi (a) memilih sampel atau populasi konten media, (b) menetapkan kerangka kategori eksternal yang relevan dengan tujuan penelitian, (c) memilih unit analisis dari konten, (d) mencocokkan konten dengan kerangka kategori dengan cara menghitung frekuensi referensi yang relevan, (e) dan mengemukakan hasil sebagai distribusi keseluruhan dari sampel atau populasi konten.

II.2. Persepsi

Secara etimologis, persepsi berasal dari bahasa latin persepsi yang berarti menerima. Persepsi adalah pengalaman yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi adalah pemahaman makna pada indra manusia. Pendapat lain menyatakan bahwa persepsi merupakan suatu proses di mana manusia mengorganisir dan menginterpretasikan kesan-kesan sensorisnya dalam usaha memberikan suatu makna (Siagian 1989).

Persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang dalam memahami berbagai informasi yang berada di sekelilingnya dengan melalui penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan dan penciuman (Thoha 1999). Menurut Graves (1975), warna dapat mempengaruhi karakter psikologi dan emosional manusia. Di dalam animasi, warna adalah salah satu komponen yang penting. Komponen emosional yang terdapat dalam warna menjadikan sebuah warna menjadi daya tarik tersendiri dalam suatu animasi.

Dalam kehidupan, seseorang memiliki persepsi yang berbeda-beda mengenai warna kesukaannya. Dalam video musik animasi, warna dapat menjadi hal yang menentukan apakah warna tersebut memiliki komposisi warna yang bagus

sehingga dapat dinikmati dan dipahami oleh para penonton. Komposisi warna tersebut merupakan perpaduan antara warna alam dengan warna dari elemen-elemen lanskap yang beraneka ragam.

II.3. Konsep Eve

Mengawali karier di dunia *utaite* sejak tahun 2012, Eve tetap mengusung tema anonim yang masih dipakai hingga sekarang. Sampai saat ini masih tidak ada yang mengetahui wajah penyanyi dari “Yamiyo”. Dalam siaran langsung yang diadakan di *platform* Twitcasting pada tahun 2021, Eve menyatakan bahwa ia tidak akan menunjukkan wajahnya walau tubuh aslinya sudah mulai dikenali oleh para penggemarnya.

II.3.1. Konsep Video Musik Eve

Dalam animasi yang rilis di *platform* Youtube, Eve memiliki beberapa karakter yang ia namai Zingai. Dikutip dari akun Twitter bernama @harapecoEN, Zingai mengacu kepada makhluk yang tidak manusiawi atau biasa disebut dengan monster. Zingai muncul sebagai referensi entitas supranatural yang menyerang pikiran manusia dan ada dalam video musik Eve, ia hanya terlihat oleh beberapa manusia kecuali mangsanya.

Karakter Zingai ini kebanyakan diambil dari referensi mitologi dan dongeng Jepang, seperti Hitotsume yang memiliki nama yang sama dengan *yokai* atau karakter dongeng Hitotsume-Kozo, sebuah monster bermata satu. Beberapa Zingai juga terlihat tampak mengerikan, sementara bentuk lainnya tampak lebih seperti manusia robot (Fandom 2019).

Zingai terlihat seperti alter ego dari karakter utama pada video musik dan akan terus mengikuti sang inang atau pemilik tubuh. Di *manga* yang berjudul Kara no Kioku, Zingai adalah representasi dari cerminan hati manusia seutuhnya yang memiliki hawa nafsu, dan emosi. Mereka biasanya mengeluarkan diri dengan meretakkan tubuh sang inang dan mengeluarkan mata untuk melihat dunia. Zingai hanya bersembunyi pada tubuh sang inang,

namun ketika tubuh mereka sudah menjadi bentuk, Zingai akan hidup di sekitar sang inang.

Zingai akan menjadi perwujudan dari hati seseorang yang telah kotor oleh kebencian dan kedengkian. Seiring berjalannya waktu, bayang-bayang tersebut akan tumbuh menjadi lebih kuat dan akan memakan bayangan lain. Jika dirasa Zingai sudah cukup kuat, ia akan memakan tubuh dan pikiran sang inang.

II.4. Video Musik

Video musik atau biasa dikenal dengan video musik adalah sebuah hasil gambar dalam bentuk video yang berguna untuk menceritakan isi pesan dalam suatu lagu. Video musik saat ini berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan album rekaman atau sebuah lagu. Tak jarang seniman masa kini yang memberikan video musik sebagai hadiah untuk para penggemar sebagai tanda terima kasih mereka. Selain itu, perkembangan video musik sangat dipengaruhi oleh media massa (televisi dan internet) sebagai media penayangan video musik (McQuail 1987). Acara televisi juga termasuk salah satu dari bagian video musik. Adanya video musik yang muncul di media massa, promosi video musik akan lebih mudah menggapai semua usia. Video musik juga dijabarkan ke dalam 2 tipe, yaitu *cinematic video* dan *photographic video*. *Cinematic video* adalah video musik yang menitikberatkan pada narasi dan jalan cerita yang jelas, sedangkan *photographic video* tidak menitikberatkan pada jalan cerita atau narasi (Andhika 2017).



Gambar II.1 Contoh video musik Eve “Yamiyo” di platform Youtube.
Sumber: Dokumen pribadi

Promosi musik dengan menggunakan video musik yang muncul dalam televisi maupun internet lebih mudah diingat oleh masyarakat. Televisi dan internet terutama Youtube dipandang sebagai agen atau produsen budaya yang mampu menyediakan berbagai jenis informasi dan dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat. Hal ini juga menunjukkan adanya hubungan antara video musik sebagai bagian dari promosi di media massa (Ibrahim 2007). Selain itu, ada banyak jenis video musik yang digunakan para musisi untuk menarik perhatian para penonton. Salah satunya adalah video musik animasi yang dapat menyampaikan pesan lebih baik.

II.5. Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin *animas* yang berarti memproduksi ilusi gerakan. *Animas* sendiri diambil dari kata *anima* yang artinya hidup atau jiwa. Dalam pandangan Munir (2013), animasi berasal dari bahasa Inggris *animation* dari kata *anime* yang berarti menghidupkan. Sebuah benda mati diberikan kekuatan, dorongan, semangat dan emosi untuk memberikan kesan hidup kepada suatu gambar. Animasi yang awalnya merupakan gambar tetap disusun secara berurutan dan direkam dengan alat bantu kamera. Pemberian kesan hidup membutuhkan banyak *frame* atau potongan-potongan gambar diam yang akan disusun secara berurutan untuk menciptakan suatu ilusi agar dapat membuat gambar yang seolah-olah terlihat bergerak.

Pada dasarnya, animasi adalah sebuah gabungan dari unsur seni dengan teknologi. Gabungan tersebut digabungkan dalam sebuah perangkat teknologi seperti kamera film atau video, perekam suara, perangkat lunak komputer dan sumber daya manusia. Sehingga dapat terbentuk satu kesatuan yaitu sebuah animasi. Pembuatan animasi juga tidak hanya sekedar menggerakkan objek semata, tetapi lebih ke arah bagaimana cara agar dapat menghidupkan suatu objek agar terkesan hidup dan bernyawa layaknya makhluk hidup. Kemampuan penggambaran berekspresi seperti tertawa, tersenyum, menangis, berteriak, marah dan ekspresi lainnya dapat meningkatkan kualitas dalam sebuah animasi (Soenyoto 2017).



Gambar II.2 Penggambaran ekspresi bahagia
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar II.3 Penggambaran ekspresi sedih
Sumber: Dokumen pribadi

Animasi bisa menciptakan sebuah ilusi gerakan dengan cara memainkan pikiran para penonton. Animasi bergerak lalu menghasilkan gerakan ilusi dari benda mati yang disajikan dengan gambar-gambar dan mengarah ke ilusi gerak yang dengan cepat direspons oleh penonton. Maka dari itu, gerakan animasi juga bergerak dalam ilusi pikiran penonton (Pikkov 2010).

II.5.1. Animasofi

Teori animasofi adalah teori yang mengkaji tentang animasi dan filosofi. Hal ini mengacu pada pendekatan atau filosofi tertentu yang digunakan untuk menciptakan karakter animasi dengan busur psikologis dan emosional yang kompleks. Memberikan karakter animasi sifat-sifat manusiawi dapat membantu penonton mengembangkan ikatan emosional yang lebih kuat dengan mereka. Teori ini pertama kali diperkenalkan oleh Plato dalam karyanya yang berjudul “Allegory of the Cave”. Dalam karyanya, terdapat

penggambaran manusia yang hidup dalam keadaan terbelenggu dan hanya dapat melihat bayangan dari objek-objek di sekitarnya. Maka dari itu, animasi dapat dianggap sebagai suatu bentuk pembebasan dari rasa terbelenggu karena mampu menampilkan objek-objek secara lebih nyata dan mendetail.

Pendekatan teori animasi dalam penelitian ini menggunakan teori dari Ülo Pikkov (2010). Terdapat delapan unsur yang Pikkov lihat dalam pembentukan sebuah film animasi, yaitu waktu, struktur, kredibilitas tokoh, realisme, *storytelling*, ruang, tokoh dan suara. Delapan unsur tersebut dapat menciptakan sebuah komunikasi yang baik antara animator dan para penonton. Fakta bahwa film animasi berbeda dengan film *live-action* dapat dilihat dari adanya kemahakuasaan (*omnipotence*) yang merujuk pada kebebasan yang dimiliki oleh pembuat film animasi dalam menggambarkan dunia imajinatif yang tidak terbatas.

Beberapa dari unsur tadi dikelompokkan menjadi aspek visual dan aspek tematis. Aspek visual merujuk pada tokoh, kredibilitas tokoh dan suara, sedangkan aspek tematis merujuk pada struktur dan *storytelling*. Dua aspek tersebut akan membentuk realisme dengan dukungan dua unsur lain yaitu ruang dan waktu yang akan memperkuat film animasi.

1. Aspek Visual

Tokoh, kredibilitas tokoh dan suara menjadi tiga unsur dalam aspek visual.

a. Tokoh

Tokoh dibuat untuk meyakinkan penonton, lepas dari kaitannya dengan prinsip dan logis. Dalam dunia kesastraan, tokoh adalah bentuk penggambaran yang jelas tentang seseorang dalam suatu cerita yang membentuk kepribadiannya. Dipertegas juga oleh Burhan bahwa tokoh dalam cerita menempati posisi yang strategis sebagai pembawa pesan atau sesuatu yang ingin disampaikan kepada penonton (Burhan 2006).

b. Kredibilitas Tokoh

Studi tentang representasi realitas dalam film animasi memerlukan satu aspek lagi yang pada dasarnya berbeda dengan penggunaannya dalam film dokumenter konvensional, yaitu kredibilitas. Kredibilitas tokoh merujuk pada karakter tokoh dalam mempengaruhi penonton dan seberapa konsisten karakter dalam mengikuti kepribadian dan sifat yang telah ditetapkan. Tidak seperti film dokumenter, animasi berusaha untuk merepresentasikan realitas secara maksimal harus dapat dipercaya oleh penonton (Pikkov 2010).

Tahun 1970 Masahiro Mori memperkenalkan prinsip *uncanny* atau keluarbiasaan sebagai salah satu unsur pembentukan tokoh. Prinsip tersebut memungkinkan objek selain manusia dapat hidup dan ditingkatkan. Tokoh ini merujuk pada kebiasaan dan tindakan yang dilakukan manusia, namun tidak mungkin dilakukan oleh manusia biasa. Hal ini menjadi penciptaan hubungan baru dengan penonton.

c. Suara

Kehadiran musik dan suara pada film animasi memberikan nuansa dalam memperkuat eksistensi ruang. Pikkov memandang animasi memiliki daya hidup sebagaimana film *live-action*, karena unsur-unsur pembentuknya dapat mempengaruhi penonton. Suara menciptakan reaksi emosional yang terletak pada hubungan antara animasi dan penonton. Suara dalam animasi tidak menekankan pada kemiripan suara yang ada pada acuan aslinya, melainkan suara yang dapat membangkitkan imajinasi. Dalam video musik animasi, *frame* akan mengikuti ketukan suara dalam ritme agar penonton dapat mengikuti alunan lagu. Selain itu, efek suara dapat masuk ke dalam video musik untuk menambahkan kesan dramatis dan mendebarkan.

b. *Storytelling* (penceritaan)

Penceritaan dalam film animasi merupakan penggabungan antara kata, gambar dan musik (suara). Ketidakhadiran salah satu tidak berarti menyederhanakan, tetapi tetap merupakan kerumitan konstruksi makna (Lotman dalam Pikkov 2010). Tokoh dalam film animasi adalah pembawa cerita, maka sutradara berkepentingan untuk menjadikannya meyakinkan penonton. Mempersempit ide Lotman tentang narasi dalam film, dapat diperdebatkan bahwa narasi dalam animasi adalah narasi dengan perangkat animasi, yang memiliki ciri khas film animasi. Esensi animasi adalah membawa objek tak bernyawa menjadi bernyawa. Dapat disimpulkan bahwa film animasi adalah narasi dengan perangkat animasi dan, selain menciptakan narasi, animasi juga harus membawa tokohnya ke kehidupan. Untuk menceritakan sebuah cerita, harus dilakukan dalam konteks bahasa.

Kedua aspek diatas juga didukung oleh unsur lain, yaitu:

a. Waktu

Dalam persepsi manusia, waktu adalah fenomena yang berubah dan fana. Dalam animasi, penonton melihat gambar diam (*frame*) yang diproyeksikan secara berurutan dengan kecepatan tertentu, dan kemudian sesuatu yang dilihat sebagai sesuatu yang masuk akal. Yakni, dalam benak penonton, serangkaian gambar diam memunculkan ilusi gambar bergerak. Peter Mark Roget adalah orang pertama yang mendefinisikan fenomena ini, dalam sebuah makalah yang ditulis pada tahun 1825, yang kemudian dikenal sebagai teori '*persistence of vision*'. Roget menjelaskan bagaimana gambar bertahan sebentar di retina manusia, menciptakan ilusi gerakan yang terus-menerus (Wells 2005).

b. Ruang

Latar dan karakter yang disajikan kepada penonton dalam film *live-action* dan film dokumenter biasanya dipilih oleh sutradara, sedangkan

dalam animasi, mereka umumnya dibuat. Baik digambar (2D) atau dimodelkan (3D), karakter dan ruang dari sebuah film dirancang di atas kertas, di komputer, atau di bengkel studio dengan mempertimbangkan film tersebut. Ruang yang terlihat dan terdengar disusun oleh para animator 'dari awal'. Dalam animasi klasik, semua yang dilihat dan didengar secara sadar dan sengaja disajikan kepada penonton oleh pembuat film. Oleh karena itu, setiap elemen harus memiliki makna atau alasan untuk dibuat dan disajikan kepada penonton. Karena sifat animasi inilah, penggunaan ruang dalam film animasi sebagai sesuatu yang memiliki ciri khas tersendiri (Pikkov 2010).

c. Realisme

Realisme di sini merupakan situasi skizofrenik, sebagaimana dipahami penonton bahwa konstruksi dunia animasi adalah buatan dan eksistensinya terpisah dengan dunia nyata; tetapi dunia ini mewakili realitas. Menurut Wells (2015), “Ilusi realisme dalam animasi dapat disebut sebagai *hiperrealisme*”. Bagi Pikkov (2010), “*Realism as a maximally accurate representation of reality, or as an attempt to represent the real world as close to the original as possible*”. Apa yang ditampilkan bisa menyerupai sesuatu yang nyata di dunia, tetapi mampu bertindak di luar batas kemampuannya. Realisme dalam film animasi dapat berupa tiruan kejadian atau keadaan tertentu, sehingga memberi gambaran jelas mengenai keadaan saat itu.

II.6. Animasi 2D

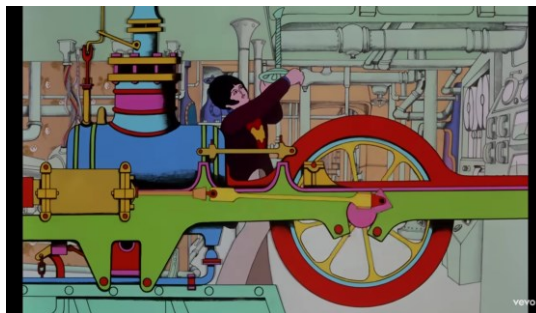
Animasi 2D atau animasi dua dimensi dalam desain biasanya dikenal sebagai *flat design*. Animasi 2D menggunakan beberapa gambar yang sudah dibuat secara berurutan dan menggerakkan objeknya agar terlihat seperti hidup dan nyata. Disebut animasi 2D karena memiliki elemen X-axis dan Y-axis dan tidak memiliki kedalaman atau Z-axis, sehingga animasi 2D ini hanya terlihat dari bagian depannya saja. Animasi dua dimensi (2D) biasanya juga disebut dengan film kartun atau anime di Jepang (Munir 2015).



Gambar II.5 Animasi 2D
Sumber: Dokumen pribadi

II.7. Video musik Animasi

Animasi dalam 2D maupun 3D biasanya sering digunakan untuk menampilkan grafik dalam film dan video game. Namun seiring berjalannya waktu, kemunculan animasi lambat laun menjadi salah satu cara kreatif para musisi untuk memotivasi dan menyampaikan informasi lagu. Video musik animasi pertama kali dimulai oleh The Beatles lewat video musik animasi yang berjudul “Yellow Submarine” pada tahun 1968. Teknologi yang diberikan oleh The Beatles dalam tampilan video musik animasi ini mengalami perkembangan yang signifikan dari animasi-animasi film yang ada di zamannya. Permainan warna, pemberian karakter juga alur cerita diberikan sehingga menghasilkan satu kesatuan antara lirik musik dan video musik animasinya.



Gambar II.6 Video musik animasi The Beatles “Yellow Submarines”
Sumber: Dokumen pribadi

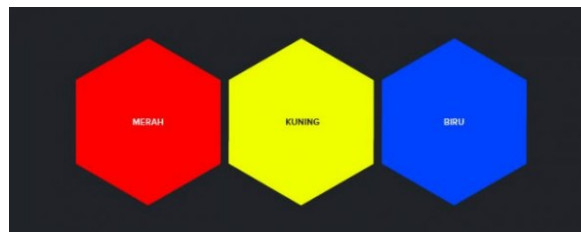
II.8. Warna

Warna menjadi salah satu indikasi persamaan dari persepsi yang ada pada tepi bidang (*frame*), juga memberikan penekanan pada bagian permukaan subjek. Warna merupakan getaran atau gelombang yang ditangkap oleh indra penglihatan

manusia yang berasal dari sorotan cahaya pada sebuah benda yang secara khusus membuat suatu pigmen dan diklasifikasikan menjadi warna primer, sekunder, dan tersier (Susanto 2012). Maka dari itu, warna menjadi salah satu elemen penting pada suatu desain karya seni yang dapat menarik dan membuat persepsi mata memandang. Menurut teori Brewster dalam Zainudin (2021), warna dibagi menjadi 4 bagian, yaitu:

a. Primer

Warna primer merupakan warna dasar yang berarti warna primer adalah warna dasar untuk warna yang lain (Evdasari 2020). Teori Brewster menyatakan bahwa warna primer adalah warna dasar yang membentuk warna-warna lain. Pada warna primer terdapat warna merah, biru dan kuning.

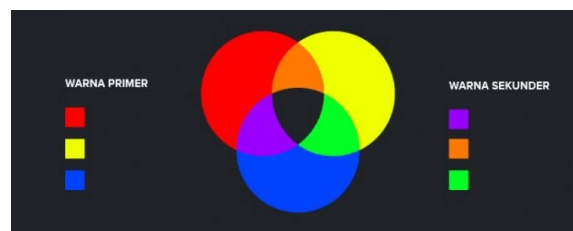


Gambar II.7 Warna primer

Sumber: <https://publ.cc/vJbava> (Diakses pada 18/07/2023)

b. Sekunder

Warna sekunder menurut teori Brewster, adalah warna yang berasal dari campuran dua warna primer. Dengan contoh, warna merah yang dicampur dengan warna kuning akan menghasilkan warna oranye.

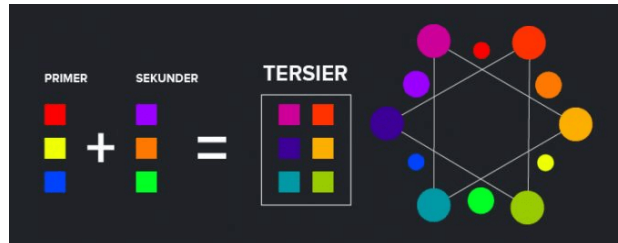


Gambar II.8 Warna sekunder

Sumber: <https://publ.cc/iugmLD> (Diakses pada 18/07/2023)

c. Tersier

Warna tersier menurut Brewster merupakan warna yang dihasilkan dari campuran kombinasi warna primer dan sekunder. Dengan contoh, warna merah dicampur dengan warna ungu menjadi warna magenta.

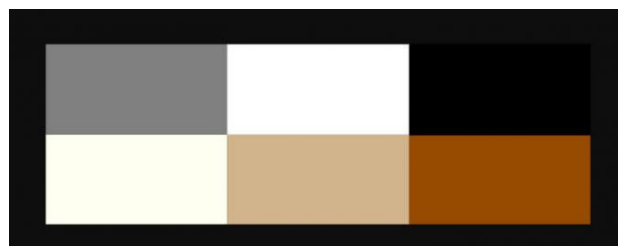


Gambar II.9 Warna tersier

Sumber: <https://publ.cc/iugmLD> (Diakses pada 18/07/2023)

d. Netral

Warna netral merupakan warna pelengkap bagi warna-warna diatas. Warna netral digunakan untuk memberikan efek lebih terang maupun lebih gelap pada sebuah warna. Menurut Brewster, warna netral adalah warna yang membuat warna lain menjadi seimbang dan fokus. Warna netral juga biasa disebut dengan warna monokrom. Warna monokrom terdiri dari hitam dan putih. Selain itu, pada warna netral juga terdapat *earth tone* yang merupakan warna unsur bumi, contohnya adalah warna coklat, dan krem.



Gambar II.10 Warna netral

Sumber: <https://publ.cc/LnMOaK> (Diakses pada 18/07/2023)