

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video berperan penting dalam menyampaikan pesan sebagai media. Kombinasi lagu dan video musik yang menarik dapat menjadi cara ampuh untuk menyampaikan pesan. Orang – orang cenderung menyukai kesenangan dan keindahan, sehingga kombinasi lagu dan visual yang menarik, seperti video musik akan memberikan kesan yang lebih baik. Selain itu, menggunakan musik visual untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan lebih jelas. Video musik (MV) sering kali dibuat berdasarkan makna lirik lagu atau pesan dari musisi tersebut. Setiap musisi memiliki pendekatan berbeda dalam membuat lirik dan video musik. (Moller, 2011) menjelaskan bahwa video musik adalah film pendek yang mengiringi musik. Video musik umumnya dirancang untuk memenuhi kebutuhan promosi suatu lagu atau album.

3D gambar dan grafik penggunaan 3D memungkinkan karakter dan *environment* di dalamnya terlihat lebih hidup dan realistis (Ahmed, 2015). Menggabungkan musik dan visualisasi animasi 3D dalam video musik dapat menciptakan pengalaman yang lebih menarik bagi pemirsa. Penggunaan animasi 3D dalam video musik memberikan kebebasan lebih bagi produser untuk menciptakan visualisasi yang beragam dan kreatif. Animasi 3D mengubah video musik menjadi karya seni multimedia yang lebih kaya dan menarik. Animasi 3D memungkinkan produser membuat karakter dan mengatur gerakan kompleks serta efek visual yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata. Sebagai contoh video musik “*Feel Good Inc*” oleh Gorillaz menggunakan kombinasi animasi 2D dan 3D yang unik dan kreatif dalam membantu karakter dan menciptakan efek visual yang bagus.

Dalam dunia kreatif dikenal dengan kata IP (*Intellectual Property*) *character*. Berdasarkan definisi *World Intellectual Property* adalah suatu bentuk karya cipta seperti literatur, seni dan desain yang dipakai buat keperluan komersial. Eksistensi IP di dunia memunculkan salah satu IP yang bernama Gold Gotta. Gold

Gotta adalah sebuah karakter IP NFT (*Non-Fungible Token*). Karakter Gold Gotta itu sendiri berupa manusia dengan kepala serigala. Selain NFT Gold Gotta juga memproduksi musik, beberapa karya musik yang sudah dirilis seperti *Party*, *Crazy*, *Dance All Alone (Radio Edit)* dan *Overdrinking*. Musik – musik tersebut bisa didengarkan di beberapa platform seperti *Youtube*, *Apple Music*, dan *Spotify*.

Proyek Tugas Akhir ini, Penulis mengangkat topik 3D modeling *environment* video musik dari Gold Gotta, video musik Gold Gotta yang berjudul “Let me in” bercerita tentang seseorang laki – laki yang meminta wanita untuk membuka hatinya lagi. Konsep visual video musik ini menggunakan gaya *cyberpunk* dengan latar kota Miami. Proses pembuatan video musik ini menggabungkan latar kota Miami dengan gaya *cyberpunk*.

Permasalahan dalam video musik Gold Gotta adalah bagaimana merancang *environment* 3D dengan gaya *cyberpunk* dan latar kota Miami. Belum adanya video musik 3D yang memakai *environment* kota di Miami dengan gaya *cyberpunk*. Proses perancangan *environment* menjelaskan tentang bagaimana cara mempresentasikan kota Miami dengan gaya *cyberpunk*. Kota Miami dikenal sebagai kota yang indah dengan pantainya dan bangunan Art Deco, sedangkan *cyberpunk* dikenal dengan perkotaan urban dan kemajuan teknologi yang super canggih.

1.1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses tahapan membuat *environment* 3D untuk video musik?
2. Bagaimana kota Miami dan gaya *cyberpunk* menjadi referensi *environment* 3D untuk video musik?
3. Bagaimana proses penerapan gaya *cyberpunk* pada *environment* 3D kota Miami untuk video musik?

1.1.2 Tujuan Perancangan

1. Pembuatan *environment* 3D untuk video musik *Let me in*.

2. Mengkolaborasikan kota Miami dengan gaya *cyberpunk* untuk *environment* 3D video musik *Let me in*.

1.1.3 Manfaat

1. Memberikan alternatif tontonan bagi penyuka musik dengan adanya video musik dengan gaya *cyberpunk*.
2. Membuka peluang bagi para produsen musik dan animator untuk bekerja sama dan saling berkolaborasi dalam menciptakan karya video musik yang menarik.
3. Menawarkan peluang untuk mempromosikan lagu dan album baru, karena video musik dapat menjangkau *audiens* yang lebih luas dan beragam melalui berbagai platform digital.

1.1.4 Luaran

Luaran dari perancangan ini adalah membuat *environment* kota Miami dengan gaya *cyberpunk*, yang melibatkan penggunaan modeling 3D untuk menciptakan *environment* dalam video musik tersebut. Melalui teknik modeling, video ini dirancang dengan tujuan bagaimana cara membuat *environment* kota Miami dengan gaya *cyberpunk*.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini akan berisikan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat, dan sistematika penulisan

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka sebagai uraian yang berisi tentang teori penelitian sebelumnya dan ada kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu Video Musik Modeling Gold Gotta

BAB III : METOLOGI DESAIN

Metologi adalah metode – metode yang akan digunakan sebagai pedoman selama pengembangan desain. Pengumpulan data dengan menggunakan studi referensi,

wawancara, dan studi literatur. Pencarian data yang dilakukan melalui Film dan Game.

BAB IV : Analisis, Konsep dan Hasil Perancangan

Bagian ini akan menjadi gambaran secara umum mengenai perancangan video musik modeling Gold Gotta seperti solusi dari permasalahan, konsep, visual yang diimplementasikan pada video musik tersebut.

BAB V : PENUTUP

Bagian ini akan berisi kesimpulan akhir, saran dan masukan.

