

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Video Klip Animasi 3 Dimensi

Video klip adalah "istilah yang berkenaan dengan sebuah lagu populer berdurasi waktu 3-5 menit, yang disertai dengan gambar visual, dalam bentuk kaset video atau CD-ROM. Video Klip adalah sarana bagi produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi" (Efendi, 2002: 11).

Video klip merupakan sebuah visual dari lagu dan visual tersebut berdurasi sepanjang lagunya. Cerita yang ditampilkan menceritakan sebuah pesan dari isi lagu yang dimaksud. Video klip membutuhkan model (atau penyanyinya yang menjadi model).

Video klip mempunyai jenis dan karakteristik yang berbeda-beda. Jenis yang pertama yaitu menggunakan teknik syuting dengan kamera syuting dengan merekam gambar dengan durasi tertentu yang pada akhirnya di gabung dan diberi efek suara serta backsound tertentu. Jenis yang kedua adalah dengan menggabungkan banyak foto sehingga menjadi sebuah animasi tertentu, hal ini sering disebut dengan istilah *stop motion*.

Kata animasi berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup (Sibero, 2008: 9).

Animasi merupakan suatu teknik yang sering kali dipakai dalam dunia perfilman akhir akhir ini. Animasi sebenarnya berakar dari dunia gambar yang di gabungkan menjadi satu kesatuan. Dapat dikatakan bahwa animasi lahir dari dua konvensi atau disiplin yang berbeda yaitu film dan gambar. Animasi pun dibedakan menjadi beberapa macam. Jenis pertama adalah animasi dwi matra (*flat animation*) pada animasi ini bahan yang digunakan adalah bahan yang dapat digambar di atas permukaannya, atau bisa disebut dengan animasi gambar sebab hampir semua animasinya melalui runtun kerja gambar. Animasi dwi matra juga dibedakan menjadi beberapa macam berdasarkan tehnik pembuatannya. Jenis yang pertama adalah dengan tehnik sel (*cel tehnik*). Tehnik animasi ini memanfaatkan gambar yang dibuat di atas lembaran kertas yang tembus pandang atau biasa disebut *cel*.

Teknik ini bertujuan untuk penghematan gambar. Dengan memisahkan bagian dari objek animasi yang bergerak, dibuat beberapa gambar sesuai kebutuhan dan bagian yang tidak bergerak cukup dibuat sekali saja. Jenis dari *flat animation* yang kedua adalah animasi potongan (*cut out animation*) jenis animasi ini termasuk penggunaam tehnik yang sederhana dan mudah. Figur atau objek animasi dirancang, digambar pada lembaran kertas lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang telah dibuat dan diletakkan pada sebuah bidang datar sebagai latar belakangnya. Pemotretan dilakukan dengan menganalisis langsung tiap gerakan dengan tangan sesuai dengan tuntutan cerita. Dengan tehnik yang sederhana, gerak figur atau objek animasi menjadi terbatas sehingga karakternya pun terbatas pula.

Jenis ketiga dari *flat animation* adalah animasi bayangan (*silhouette animation*) seperti halnya sebuah pertunjukan wayang kulit, jenis animasi ini menggunakan teknik yang hampir sama yaitu berupa bayangan dengan latar belakang terang, karena pencahayaannya berada di belakang layar.

Jenis keempat dari *flat animation* adalah animasi kolase (*collage animation*) yaitu sebuah teknik yang bebas menggerakkan serta mengembangkan objek animasi semau kita di meja dudukan kamera. Teknik ini cukup sederhana dan mudah dengan beberapa bahan yang bisa dipakai: potongan koran, potret gambar gambar, huruf atau penggabungan dari semuanya. Gambar dan bahan lainnya disusun sedemikian rupa lalu di ubah secara berangsur angsur sehingga menjadi bentuk yang baru. Dan dimana setiap perubahannya dipotret dengan kamera menjadi sebuah bentuk animasi yang bebas.

Jenis yang kelima atau jenis terakhir dari *flat animation* adalah penggambaran langsung pada film. Tidak seperti animasi lainnya, jenis animasi ini menggunakan teknik, penggambaran objek animasi dibuat langsung pada pita seluloid baik positif atau negatif tanpa melalui runtun pemotretan kamera “*stop frame*” untuk sebuah kebutuhan karya seni yang bersifat pengungkapan, atau juga bisa bersifat percobaan atau eksperimen.

Jenis animasi yang kedua adalah animasi tri matra (*object animation*). Secara keseluruhan, jenis film animasi tri matra menggunakan teknik atau runtun kerja yang sama dengan animasi dwi matra. Bedanya objek animasi, sifat bahan yang dipakai, waktu, cahaya dan ruang. Animasi tri matra juga dikelompokkan

menjadi beberapa bagian. Jenis yang pertama adalah animasi boneka (puppet animation).

Sesuai dengan namanya bahan yang dipakai dalam animasi ini adalah menggunakan boneka. Pemilihan bahan sangat berpengaruh pada hasil animasi pada teknik ini. Bahan yang lentur dan mudah digerakkan sangat menjadi prioritas utama dalam rangka untuk menghasilkan sebuah animasi yang luwes atau tidak kaku. Jenis yang kedua adalah animasi model. Pada jenis animasi ini objek yang digunakan berupa macam macam bentuk abstrak seperti bola, balok, prisma, piramida, silinder, kerucut dan bentuk bentuk lainnya. Dan yang terakhir adalah pixilasi (*pixilation*) jenis animasi trimatra yang memakai figur manusia sebagai obyek animasi. Pixilasi adalah suatu teknik pemotretan atau melakukan suatu adegan seperti boneka, sama halnya yang dilakukan dalam film animasi pada umumnya.

Sedangkan menurut proses produksinya, animasi dibedakan menjadi 3 macam. Jenis yang pertama adalah animasi klasik. Jenis animasi ini menggunakan teknik sel (*cell animation*). Jenis animasi ini mulai berkembang sekitar tahun 1930 an ketika *walt disney* merintis film animasi pertamanya. Jenis animasi ini yang sudah memiliki perencanaan dan proses gambar yang matang untuk menjadi sebuah animasi terkontrol dalam pelaksanaan proses produksinya. Namun jenis animasi ini terasa sangat rumit dan memakan waktu yang sangat banyak, mengingat teknis pembuatannya yang masih menggunakan gambar pada tiap gerakannya. Jenis yang kedua adalah animasi stop motion (*stop motion animation*) beberapa teknik animasi yang berhubungan dengan teknik *shooting*

(rekam) animasi langsung termasuk dalam kategori jenis animasi ini, seperti cut out animation, silhouette animation, clay animation, puppets animation. Karena inti dari proses produksi film animasi ini adalah menganalisis langsung gerak animasi yang dihentikan sesaat pada saat merekam gambar suatu objek. Dan jenis animasi yang terakhir berdasarkan proses produksinya adalah animasi komputer/ digital (*digital animation*) animasi jenis ini bisa dikatakan adalah jenis animasi yang modern. Hal ini dikarenakan setiap detail dari animasi ini menggunakan teknik komputerisasi. Dengan demikian yang termasuk dalam kategori animasi digital ini adalah animasi dwi matra (2 dimensi) dan animasi tri matra (3 dimensi). Animasi dwi matra umumnya sebagian besar dikerjakan secara manual, seperti membuat key animasi, *inbetween*, dan *clean up*. Sedangkan untuk animasi tri matra (3 dimensi) hampir seluruh bagian dari proses animasi dikerjakan secara komputerisasi, seperti membuat model (*modelling*) memberikan material, menganimasikan objek, membuat setting lingkungannya dan tahap akhir yaitu rendering (Prakosa, 2010).

Dengan menyimpulkan bermacam macam teori tentang animasi dan perkembangannya dapat disimpulkan bahwa video klip animasi 3D adalah salah satu media audio visual yang bersifat 3 dimensi (3matra) digunakan untuk menyampaikan pesan, serta mempunyai nilai keunikan sehingga mampu menjelaskan suatu keadaan dan menjadi media yang efektif dan aktif dalam rangka penyampaian informasi kepada target audien.

2.1.1 Tujuan video klip animasi 3 dimensi

Merangsang minat dan menarik perhatian audien untuk lebih mengetahui lebih dalam dari para personel *band* tersebut, sangat efektif untuk masyarakat luas, dan dapat mendeskripsikan keadaan sebenarnya.

2.1.2 Fungsi video klip animasi 3 dimensi

Jika melihat fungsinya untuk menyampaikan sesuatu, maka video klip animasi 3d itu juga tidak bisa terhindar dari teknik komunikasi atau biasa dikatakan sebagai bentuk bahasa komunikasi. Bentuk komunikasi dalam video klip ini menjadi pesan yang sekunder, sebab video klip ini hanya sebagai pendukung untuk mengungkapkan suatu cerita yang berada dalam sebuah musik atau lagu (<http://kuliahkomunikasi.blogspot.com>).

2.1.3 Terminologi tentang prinsip animasi:

Dalam produksi video klip animasi 3D diperlukan untuk memudahkan dalam memahami hal-hal yang berkaitan dengan teknik produksi, meliputi penulisan naskah, pengambilan gambar dan proses *editing* (Sibero, 2008: 140).

1. *Pose to pose*

Pose to pose atau penentuan posisi gambar *key animation* dan *inbetween* adalah cara animator menentukan posisi gerak karakter dari posisi awal hingga pada akhir gerak. Penentuan posisi gerak ini disebut *key animation*. Penentuan *key animation* ini dimaksudkan untuk menentukan gerak dan arah gerak yang

tepat, sesuai dengan sketsa cerita yang direncanakan, sehingga bisa diketahui kurang lebih jumlah gambar animasi yang dibutuhkan.

2. *Timing*

Timing merupakan suatu perubahan serangkaian gambar yang beruntun dan bila diputar dalam satuan waktu tertentu akan menunjukkan suatu gerak dari gambar tersebut. Dimana telah disepakati dalam satu detik terdapat 24 gambar pada pita film. Dan juga telah disepakati bahwa satu gambar dapat saja mewakili 2 frame. Dalam hitungan satuan waktu gambar animasi, ada beberapa istilah yang berkaitan dengan jumlah gambar untuk setiap detiknya. Apabila 1 detik 12 gambar disebut *On (2) two*, artinya 1 gambar untuk 2 frame, sedangkan *On 1 (one)* berarti 1 detik 24 gambar.

3. *Stretch and squash*

Gerak sebuah objek agar terlihat hidup dan luwes dalam animasi khususnya animasi kartun perlu adanya sentuhan kelenturan pada suatu benda tertentu. *Stretch & squash* merupakan prinsip animasi yang memberikan sentuhan kelenturan sesuai dengan karakter materialnya, sehingga memberikan kesan bahwa benda tersebut memiliki bobot dan muatan tertentu. Sebagaimana sebuah bola karet akan berbeda tingkat kelenturannya daripada bola besi atau bola bowling.

4. *Anticipation*

Adalah suatu gerak ancang ancang ketika hendak melakukan gerak utama. Seperti halnya sistem kerja anak panah ketika hendak menembakkan anak panahnya ke depan. Kesan ini bertujuan agar animasi yang dihasilkan seolah

berarti mengumpulkan tenaga secukupnya sebagai pendorong unruk menghasilkan gerak maksimal.

5. *Secondary action*

Merupakan gerakan yang muncul dikarenakan adanya akibat suatu gaya dari gerakan atau aksi pertama itu berhenti tiba tiba. Contohnya, bila sebuah anak panah meluncur dengan cepat dan menancap sebuah kayu, maka ekor anak panah menjadi bergetar. Gerakan getar dari ekor anak panah ini yang disebut dengan *secondary action*.

6. *Follow trough & overlapping action*

Prinsip ini melibatkan dua benda yang bisa saja sama atau berbeda namun saling berkaitan satu sama lain dan bisa saling mempengaruhi dalam setiap gerakannya. Benda A misalnya, akan selalu mengikuti gerak benda B yang terlebih dulu bergerak prinsip ini disebut *follow trough*. Namun karena perbedaan waktu dalam setiap pergerakannya yaitu benda B bergerak terlebih dahulu, kemudian benda A bergerak menyusul maka akan terjadi tumpang tindih gerakan antar gerakan benda A dan benda B, prinsip ini yang dinamakan *overlapping action* atau gerakan tumpang tindih.

7. *Easy in & easy out*

Animasi merupakan hasil rekayasa dan imajinasi luar biasa dari para animator, namun gerak animasinya tidaklah lepas dari hukum fisika yang berlaku, seperti gaya grafitasi, bobot, kecepatan, percepatan dan daya hukum sebab akibat. Dalam arti kata, meskipun karya dari animasi itu tidak rasional akan tetapi dia harus logis atau harus ada alasan yang tepat untuk dapat

diterima oleh akal. Prinsip *easy in & easy out* merupakan suatu kaidah animasi yang berprinsip atau proyeksi dari ilmu fisika.

8. *Arch*

Semua gerakan di alam ini bersifat melingkar atau melengkung. Itu sudah menjadi hukum alam, karena pada setiap benda yang memiliki bobot tertentu, pada pergerakan tertentu dipengaruhi oleh gaya gravitasi, sehingga pada kecepatan tertentu tidak serta merta dapat dibelokkan pada sudut yang tajam, pasti ada gerak melengkungnya. Begitu pula dengan prinsip animasi *arch* atau gerak melengkung, agar tidak tampak menjadi kaku, gerak tiap karakter animasi selalu melengkung meskipun gerak itu cukup ekstrim saling berlawanan arah. Prinsip *arch* menjadikan suatu gerakan pada animasi tampak luwes, dinamis, hidup dan indah.

9. *Exaggeration*

Yaitu teknik dramatisasi. Hal ini dimaksudkan agar animasi yang dihasilkan lebih ekspresif dan komunikatif, meskipun gerak animasinya dibuat ekstrim. Misalnya saja sebuah gerak ekspresi wajah saat terkejut dengan visual animasi dua bola mata yang menjulur ke luar, dengan mulut yang terbuka lebar serta alis mata yang naik ke atas. Hal inilah yang pada akhirnya akan menimbulkan kesan dramatis dan karakter yang dihasilkan juga lebih hidup.

10. *Staging*

Yaitu suatu prinsip komposisi dalam penempatan antara pemain dan benda di sekitarnya sehingga memberikan kesan *balance* atau seimbang secara komposisi dilihat dari *frame* (pandangan penonton). Pertimbangan komposisi

objek gambar animasi pada format standar film pada prinsip ini haruslah komunikatif, proposional, mudah, enak dilihat dan nyaman. Penentuan staging ini umumnya di rancang dalam sebuah naskah film yang disebut *story board*.

11. *Appeal*

Dalam mengatur komposisi adegan sebuah cerita, posisi karakter tokoh perlu dipertimbangkan sebaik baiknya, karena pada posisi tersebut dapat menyiratkan berbagai pesan dan kesan kepada penonton baik secara langsung maupun tidak langsung. Kesan karakter yang disampaikan ini disebut dengan *appeal*. Prinsip *appeal* merupakan cara yang baik untuk menyampaikan suatu pesan dan kesan yang menarik, cantik dan komunikatif dari sebuah karakter yang ingin disampaikan.

12. *Personality*

Karakter tokoh film animasi akan lebih kuat, bermakna, hidup dan berkarakter apabila dipahami terlebih dahulu segala sesuatunya tentang karakter tersebut. Seperti halnya sifat sifat psikis, sifat fisik, latar belakang ekonomi, sosial budaya maupun historisnya. Penelusuran pemahaman karakter inilah yang disebut dengan prinsip *personality*.

2.1.4 Terminologi dalam pengambilan gambar berdasarkan ukuran, meliputi:

1. *One Shot*

Pengambilan gambar oleh kamera yang hanya menampilkan satu orang.

2. *Two Shot*

Pengambilan gambar yang menampilkan dua orang atau benda.

3. *Three Shot*

Pengambilan gambar tiga orang atau benda.

4. *Group Shot*

Pengambilan gambar sekelompok orang atau benda.

5. *Over Shoulder Shot*

Pengambilan gambar menampilkan dua orang yang saling bertatap muka (biasanya saling bercakap-cakap), pengambilannya melalui belakang bahu orang (membelakangi kamera) secara bergantian.

6. *Long Shot*

Pengambilan gambar yang memperlihatkan keseluruhan dari benda atau orang.

7. *Extreme Long Shot*

Pengambilan gambar yang memperlihatkan keseluruhan obyek dengan latar belakang yang sangat luas.

8. *Wide Angle*

Pengambilan gambar seperti *long shot* tetapi ada kesan melengkung (bagian depan gambar terkesan melebar).

9. *Medium Long Shot atau Knee Shot*

Pengambilan gambar yang menampilkan orang dari kepala sampai sebatas lutut jika obyeknya manusia, dan sebagian besar benda nampak jika obyeknya benda.

10. *Medium Long*

Pengambilan gambar yang menampakkan orang dari kepala sampai sebatas pinggang jika obyeknya manusia.

11. *Close Up*

Pengambilan gambar yang menampakkan sebagian kecil dari benda atau jika obyeknya manusia hanya nampak wajahnya.

12. *Medium Close Up*

Pengambilan gambar yang memperlihatkan benda atau manusia tampak dari kepala sampai dada.

13. *Extreme Close Up*

Pengambilan gambar yang memperlihatkan bagian-bagian tertentu saja dari orang atau benda, misalnya obyek orang hanya nampak matanya saja atau hidungnya saja.

2.1.5 Terminologi dalam gerakan kamera, meliputi:

1. *PAN*

Singkatan dari *panoramic shot*, yaitu gerak kepala kamera dari kiri ke kanan atau sebaliknya. Bila gerakan kamera ke kiri disebut *pan left*, dan bila kekanan disebut *pan right*. Gerakan ini bertujuan untuk mengikuti gerak laku obyek yang ditampilkan di layar.

2. *Tilt*

Gerakan kepala kamera secara vertikal ke atas (*tilt up*) atau kebawah (*tilt down*).

3. *Track atau Dolly*

Untuk menyatakan gerak kamera mendekati atau menjauhi obyek yang diambil. Obyek akan menjadi lebih besar apabila kamera mendekati obyek (*track in* atau *dodly in*), dan obyek akan menjadi kecil jika kamera menjauhi obyek (*track out* atau *dodly out*).

4. *Crane Shot*

Gerak kamera yang dipasang di atas mesin beroda yang disebut *crane* dan bergerak sendiri bersama juru kameranya baik mendekat ataupun menjauhi obyek.

5. *Follow*

Gerak kamera mengelilingi obyek yang bergerak searah.

6. *Pedestal*

Gerak kamera secara vertikal dengan cara menaikkan atau menurunkan kamera dengan memainkan silinder penggerak yang ada di sebuah *cagak* beroda khusus (naik turun kamera bersama penyangganya).

7. *Pullback*

Gerak kamera menjauh secara cepat dari suatu kegiatan atau *action*. Bisa juga disebut gerak melebar atau meluaskan pandangan.

8. *Stop Motion*

Pengoperasian kamera sekali setiap satu bingkai. Secara normal gerakanya 24 bingkai per detik.

9. *Swish Panning*

Gerak kamera secara horisontal dengan cepat sekali mengarah ke suatu obyek.

Dengan demikian detail obyek yang dilewati menjadi buram. Kegunaan gerak ini untuk menjadikan transisi antara satu adegan dengan adegan lainnya.

Gerak ini disebut *whip pan* atau *flick pan*.

2.1.6 Terminologi dalam manipulasi lensa, meliputi:

1. *Fade In* dan *Fade Out*

Pengoperasian lensa dengan membukanya pelan-pelan sehingga menghasilkan gambar yang muncul secara perlahan (*fade in*). Sebaliknya dengan menutup lensa pelan-pelan gambar sedikit demi sedikit menghilang dari layar (*fade out*). Biasanya teknik ini digunakan sebagai indikator pergantian *setting* atau lokasi, ataupun ganti permasalahan yang diangkat.

2. *Follow Focus*

Dengan cara mengubah fokus lensa dari satu posisi obyek bergerak ke posisi fokus berikutnya sehingga visual obyek di *layer* tetap tajam.

3. *Shallow Focus*

Perbedaan ketajaman gambar di *layer* yang dihasilkan dengan teknik memanipulasi lensa kamera.

4. *Zoom In* dan *Zoom Out*

Memanipulasi lensa kamera untuk menghasilkan perubahan gambar secara tepat. *Zoom in* berarti mengubah gambar menjadi lebih dekat, misalnya dari

medium long shot ke *close up*. Sebaliknya *zoom out* berarti mengubah gambar menjadi lebih jauh, misalnya dari *close up* ke *medium long shot*.

2.1.7 Terminologi dalam teknis audio, meliputi:

1. *Sound Effect (SFX)*

Digunakan untuk dramatisasi situasi atau keadaan. Misalnya saja keadaan malam hari dengan sound burung hantu, keadaan mencekam dengan sound srigala bahkan untuk menggambarkan keadaan yang romantis dengan sound piano.

2. *Fade In dan Fade Out*

Makin jauh sound terdengar itu dinamakan *fade out* dan makin dekan sound terdengar dinamakan *fade in*.

3. *OVS (Out Of Vision)*

Sumber bunyi yang tak terlihat tapi suara-suara seperti percakapan, musik dan efek suara terdengar.

4. *On Mic*

Artinya percakapan dengan normal.

5. *Off Mic*

Artinya percakapan terdengar jauh.

6. *Going on*

Artinya dari suara yang tidak terdengar menjadi lebih dengar dan jelas.

7. VOS (*Video On Sound*)

Merupakan salah satu bentuk program yang menampilkan aspek visual diiringi suara tanpa menampilkan pembawanya.

2.2 Proses Perancangan Video Klip

Menurut Wahyu Pintoko (2010:86), proses perancangan video klip terbagi menjadi tiga yaitu:

1. Pra Produksi

Proses pra produksi ini lebih mengkhhusus pada pelaksanaan terhadap apa yang telah direncanakan dari rancangan ide dasar dari pembuatan animasi video klip seperti, pembuatan, *story board*, pembuatan model karakter 3D, pembuatan seting lokasi dan yang paling penting adalah *scheduling* (penjadwalan) pengambilan gambar (render per gambar) dari beberapa tempat. Hal ini dimaksudkan untuk membuat kerangka dasar dari sebuah ide cerita. Serta sebagai pertimbangan animator untuk mengeksplorasi agar sebuah video klip menjadi runtutan cerita yang mempunyai pesan tersendiri.

2. Produksi

Dalam proses produksi dimulai pengambilan gambar (*render scene*) sesuai dengan proses-proses sebelumnya. Setelah proses pengambilan gambar (*render scene*) selesai, lalu dilanjutkan ke proses *editing* oleh seorang *editor* yang dibantu oleh sutradara. Pada tahap ini animator (sutradara / pembuat ide cerita) melakukan seleksi dalam pemilihan komposisi yang paling sesuai dan melakukan berulang kali *test rendering* untuk mendapatkan sebuah animasi

yang sesuai. Selain itu animator juga melakukan penyeleksian warna. Hal ini dimaksudkan untuk mengatur keseimbangan kontras pada hasil akhir video yang akan di buat.

3. Pasca Produksi

Proses pasca produksi dilakukan setelah materi-materi video klip selesai terkumpul. Proses ini dinamakan dengan Proses *offline editing*, dimana pemilihan *sequence* dengan komposisi dan *angle* yang bagus dan sesuai criteria dari prinsip animasi dapat dimasukan ke dalam proses berikutnya. Dari hasil pemilihan ini, proses bergerak pada *on line editing*, yaitu penggabungan dari potongan-potongan gambar yang dirangkai menjadi rangkaian animasi dan membentuk suatu cerita. Tahap pasca produksi ini adalah tahap penyempurnaan akhir dari animasi. Pada tahap editing, hal yang perlu menjadi pertimbangan utama adalah perpindahan dari kamera satu ke kamera lainnya, hal ini sangat penting karena perpindahan apabila terjadi pemindahan kamera terlalu cepat dapat mengakibatkan runtun cerita yang tidak berkesinambungan selain itu pengambilan *shoot*.

2.3 3D Animation

Secara keseluruhan sistem kerja dari animasi 3D atau *3D animation* mempunyai runtun kerja yang sama dengan animasi 2D. Hal yang membuat berbeda adalah objek dari animasi 3D berwujud tri matra dengan memperhitungkan karakter objek animasi, sifat bahan yang dipakai, waktu, cahaya dan ruang (Sibero, 2008:12).

Pada proses pengerjaan animasi 3D semua menggunakan teknik komputerisasi. Meliputi pembuatan karakter, memberikan material pada tubuh karakter maupun *environment*, menganimasikan objek hingga sampai pada tahap rendering. Pada proses pembuatan karakter, si animator cukup dengan membuat beberapa model yang diperlukan, setelah itu dilanjutkan dengan pemberian material, proses penggabungan tulang dan penganimasian tanpa harus menggambar ulang karakter yang di maksud untuk *frame* berikutnya. Berbeda dengan animasi 2D atau dwi matra yang diharuskan menggambar karakter dengan gerak dan ekspresi yang berbeda pada setiap *frame* nya. Beberapa macam gaya pergerakan karakter pada animasi 3D ini meliputi gaya *rhotoscope* yaitu gaya menjiplak gerakan yang realistis. Hal ini di maksudkan agar gerakan dari karakter 3D yang dihasilkan tampak sangat halus dan natural layaknya film yang pemerannya adalah manusia. Gaya ke dua adalah *limited* yaitu gaya pergerakan karakter yang sederhana. Gerakan ini biasanya dipakai pada animasi yang sifatnya berseri dan membutuhkan tingkat produksi tinggi demi usaha kejar tayang agar sesuai dengan jadwal yang di tentukan. Gaya pergerakan karakter yang terakhir adalah *exaggeration* yaitu sebuah pergerakan karakter yang berlebihan, sehingga tampak dramatis dan ekspresif dalam mempertegas kesan yang di sampaikan. Gaya ini biasanya dipakai pada film dengan ide cerita yang sederhana, akan tetapi gerakan yang ekspresif ini pada akhirnya mampu memberikan kesan yang menarik perhatian penonton (Sibero, 2008: 143).

Hasil rendering akhir dari animasi 3D juga bermacam macam tergantung pengaturan cahaya dan konsep yang diinginkan oleh si animator, bahkan

memungkinkan untuk memberikan kesan *lighting* yang nyata. Beberapa kelebihan dari animasi 3D inilah yang memberikan nilai ketertarikan tinggi bagi para animator untuk berpindah jalur dari animasi 2D ke animasi 3D.

2.4 Media Promosi

Dalam (Kamus Besar Bahasa Indonesia 1985: 569), media berarti alat atau sarana. Media adalah wahana untuk menyampaikan pesan-pesan periklanan. Bentuknya sangat bervariasi, yakni media pers (koran, majalah), radio, televisi, media luar ruangan, penawaran lewat pos, dan sebagainya (Jefkins, 1997: 392).

Promosi menurut kamus istilah periklanan Indonesia (1996: 134) adalah usaha komunikasi yang menjembatani kesenjangan antara produsen dan konsumen. Usaha komunikasi tersebut dapat dibagi menjadi bagian-bagian yang terdiri atas periklanan publisitas, humas dan proyek-proyek khusus seperti *door to door*, *direct mail* dan *sampling*. Promosi memiliki tujuan diantaranya adalah:

1. Menyebarkan informasi produk kepada target pasar potensial.
2. Untuk mendapatkan kenaikan penjualan dan profit.
3. Untuk mendapatkan pelanggan baru dan menjaga kesetiaan pelanggan.
4. Untuk menjaga kestabilan penjualan ketika terjadi lesu pasar.
5. Membedakan serta mengunggulkan produk dibanding produk pesaing.
6. Membentuk citra produk di mata konsumen sesuai dengan yang diinginkan.

Dalam bidang ekonomi, periklanan merupakan salah satu aktivitas promosi dalam kegiatan pemasaran (*Promotion mix*) suatu perusahaan di samping *personal selling*, *sales promotion*, dan *publicity*. Sedangkan masyarakat

periklanan Indonesia mendefinisikan iklan sebagai segala bentuk pesan tentang suatu produk yang disampaikan lewat media, ditujukan kepada sebagian atau seluruh masyarakat (Kasali, 1992: 11).

2.5 *Pop Rock*

Pop rock adalah campuran dari musik *pop* dan musik *rock* menggunakan gaya *pop* yang *catchy* dengan lirik ringan, dan (biasanya) berbasis gitar lagu. Ada berbagai definisi dari istilah, mulai dari yang lebih lambat dan matang bentuk musik *rock* dengan subgenre dari musik *pop*. *Pop* dan *rock* biasanya digambarkan sebagai perlawanan para pengkritik *pop* sering mencemooh sebagai licin, produk komersial, kurang otentik daripada musik *rock*.

Pop rock telah digambarkan sebagai “optimis berbagai musik *rock* yang diwakili oleh para artis seperti Elton John, Paul McCartney, The Everly Brothers, Rod Stewart, Chicago, dan Peter Frampton.” Sebaliknya, musik resensi George Starostin mendefinisikan sebagai sebuah subgenre dari musik *pop* yang menggunakan lagu-lagu *pop* *catchy* yang kebanyakan berbasis gitar.

Starostin berpendapat bahwa sebagian besar dari apa yang secara tradisional disebut ‘kekuatan *pop*’ jatuh ke dalam *pop rock subgenre*. Dia mengklaim bahwa isi lirik *pop rock* adalah “biasanya sekunder musik.” Philip Ausländer kritikus berpendapat bahwa perbedaan antara *pop* dan *rock* yang lebih jelas di Amerika Serikat daripada di Inggris. Dia mengklaim di AS, *pop* telah berakar crooners putih seperti Perry Como, sedangkan batu berakar pada Afrika-Amerika dipengaruhi bentuk seperti *Rock and Roll*. Ausländer menunjukkan

bahwa konsep *pop rock*, yang memadukan *pop* dan *rock* adalah bertentangan dengan konsepsi khas *pop* dan *rock* yang berlawanan.

Ausländer dan beberapa sarjana lain seperti Simon Frith dan Grossberg berpendapat bahwa musik *pop* sering digambarkan sebagai tidak autentik, sinis, “slickly komersial” dan rumusan bentuk hiburan. Sebaliknya, musik *rock* sering digembar-gemborkan sebagai otentik, tulus, dan anti-bentuk musik komersial, yang menekankan penulisan lagu oleh penyanyi dan *band*, instrumental keahlian, dan “hubungan nyata dengan penonton”. Simon Frith analisis tentang sejarah musik populer dari tahun 1950-an 1980-an telah dikritik oleh BJ Moore-Gilbert, yang berpendapat bahwa Frith dan sarjana lain telah terlalu ditekankan peran “batu” dalam sejarah musik populer dengan menyebutkan setiap genre baru menggunakan “batu” akhiran. Jadi ketika seorang rakyat yang berorientasi gaya musik yang dikembangkan pada 1960-an, Frith istilah “*folk rock*”, dan *pop-infus* gaya tahun 1970-an disebut “*pop rock*.” Moore-Gilbert mengklaim bahwa pendekatan ini tidak adil menempatkan batu di puncak, dan membuat setiap pengaruh lainnya menjadi tambahan pada inti pusat baru (P. Scaruffi, 2003).

2.6 Gejolak Cinta

Gejolak adalah rasa atau jiwa berkobar-kobar, menyala-nyala. Cinta adalah perasaan sangat suka atau sayang kepada seseorang. Gejolak cinta rasa sangat suka kepada seseorang yang meluap-luap (<http://kbbi.web.id/gejolak>), hal ini dijelaskan juga dalam (<http://kbbi.web.id/cinta>).

2.7 *Pop Art*

Pop art merupakan gaya desain yang muncul tahun pertengahan 1950an dan di Amerika pada awal 1960an. Gaya desain ini cenderung bersifat ekspresif dengan penggunaan warna warna yang cerah. Penambahan balon kata dan efek gambar *color halftone* berupa dot dot kecil merupakan cirri dari gaya desain ini. Gaya desain ini dipakai untuk menampilkan kesan yang ceria.
(<http://www.sigodangpos.com>)

STIKOM SURABAYA