

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi baru-baru ini yang begitu cepat menjadikan persaingan di dunia bisnis dalam bidang apapun kian ketat dan kompetitif. Tidak terkecuali dalam belantika musik Indonesia. Banyak sekali musisi atau grup musik baru menggunakan kemajuan teknologi. Hal tersebut menjadikan musik tidak lagi hanya disajikan dalam bentuk musik. Namun juga meliputi sajian video klip yang sangat menunjang popularitas musisi atau grup musik itu sendiri. Video klip merupakan salah satu sarana yang jitu dalam memperkenalkan sebuah lagu pada masyarakat dan melejitkan nama suatu grup musik/*band* yang menciptakan atau membawakan lagu tersebut. Dengan pendekatan kreatif dan visualisasi yang menarik, sebuah video klip dapat membuat sesuatu lagu yang dibawakan oleh suatu grup musik akan lebih berasa *feel*-nya dan membuat suatu lagu menjadi punya cerita dan makna yang lebih lama melekat di pikiran penikmatnya. Tak jarang suatu video klip disiarkan di layar kaca dan melambungkan nama grup musik mereka.

Video klip dapat dibuat dengan menggunakan teknik *live shot* (pengambilan gambar secara langsung), *stop motion* (penggabungan foto secara berulang yang membentuk video), animasi (baik animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi), *lyric video* (video klip yang berisikan lirik lagu), dan gabungan antara teknik-teknik tersebut. Di Indonesia, teknik *live shot* merupakan teknik yang paling banyak digunakan dalam pembuatan video klip sehingga sudah menjadi

hal yang umum dan video klip animasi masih jarang dipakai untuk mempresentasikan lagu dalam sebuah grup musik apalagi untuk mencitrakan grup musiknya sendiri. Padahal animasi merupakan jalan alternatif yang sangat menjanjikan, karena memiliki sifat khas yang unik.

Di Indonesia sendiri terdapat beberapa video klip yang menggunakan unsur animasi, baik yang sepenuhnya berupa animasi maupun penggabungan antara animasi dan *live shot*. Contoh video klip sepenuhnya berupa animasi diantaranya adalah video klip lagu “Ceria” dari grup musik J-Rock, lagu “Salah Suka” dari grup musik Base Jam, dan lagu “Last Summer” dari grup musik Weird Genius & Tokyo Machine. Ketiga video klip tersebut dibuat sepenuhnya menggunakan teknik animasi, dimana animasi tersebut menggambarkan lirik dari lagu-lagu tersebut baik secara lugas maupun simbolik. Sedangkan contoh video klip penggabungan antara *live shot* dengan animasi diantaranya adalah video klip lagu “Masih Ada” dari grup musik Ello, lagu “Jadi Apa Yang Kuinginkan” dari grup musik Vierra, dan lagu “Hush” dari grup musik Weird Genius x Yellow Claw. Ketiga contoh video klip tersebut dibuat dengan menggabungkan teknik *live shot* dan animasi sehingga menjadi satu kesatuan yang memunculkan keunikan imajinatif.

Kelapa Muda Band adalah grup musik *jazz experimental* asli Indonesia yang lebih tepatnya berasal dari Lampung. Kelapa Muda Band sendiri telah berganti nama *band* yang sebelumnya bernama Three Song dan telah berganti nama menjadi Kelapa Muda Band pada tahun 2018. Kelapa Muda Band sendiri telah berusia 13 Tahun dan telah dibentuk pada November 2011 dengan personil

Samuel Song yang saat itu masih berusia 12 tahun, Josafat Song 9 tahun, dan Abraham Song 9 tahun.

Kelapa Muda Band telah melintang tampil di berbagai acara festival musik *jazz* ternama di Indonesia seperti acara festival tahunan Java Jazz Indonesia, Erasmus Huis Jazz Music Concert, Jak Jazz Festival, The Papandayan Jazz Festival, dan masih banyak lagi. Tidak hanya acara dan festival di negara sendiri saja, Kelapa Muda Band juga telah melintang tampil di luar negeri seperti acara Esplanade di negara Singapura dan Sun TongTong Festival di negara Belanda. Kelapa Muda Band juga pernah memenangkan juara 1 kompetisi “TJPF International Online Jazz Competition 20/21” yang di selenggarakan The Papandayan Jazz Fest pada tahun 2021 di Grand Studio Metro, Jakarta (thepapandayan.com, 2021). Kelapa Muda Band tergolong unik karena grup band yang beraliran *jazz* ini digawangi oleh anak-anak tetapi talenta mereka diakui oleh kalangan musisi, bukan musisi di dalam negeri saja, tetapi di mancanegara-pun nama mereka juga dikenal.

Sejak awal terbentuknya Kelapa Muda Band sampai sekarang, Kelapa Muda Band total sudah merilis 2 album lagu yakni album “Hippo Track” untuk album pertamanya dan album “Kalahari Noon” untuk album keduanya, Kelapa Muda Band juga telah merilis empat lagu singlenya yakni “Me, Myself and Sons”, “Storm”, “Family Time”, “Pagi dan Hujan”, dan “Pergi Ke Pasar” (pondokdaudmusik.com, 2018). Namun sayangnya dari keseluruhan 18 lagu yang telah mereka ciptakan, hanya ada satu saja yang di produksi video klipnya dan itu juga hanya video klip rekaman mereka saat di studio rekaman saja

dengan editan yang sangat minimalis ([youtube.com/@KelapaMudaBand](https://youtube.com/@KelapaMudaBand), 2023). Hal tersebut membuat grup musik Kelapa Muda Band kurang mempunyai daya saing dikarenakan hanya memiliki satu video klip musik saja terhadap grup musik sejenis lainnya yang serupa dan lagi Kelapa Muda Band juga mulai jarang mempromosikan grup musiknya sendiri saat personil mereka beranjak dewasa. Karena minimnya tentang media promosi dalam bentuk video klip musik tersebut, Kelapa Muda Band menjadi kurang dikenali oleh masyarakat umum, bahkan Kelapa Muda Band hanya bisa dikenal oleh beberapa masyarakat penikmat musik *jazz* yang sering datang di acara festival musik *jazz* ternama di Indonesia saja dan itu membuat *gap* atau celah Kelapa Muda Band dengan para audiens-audiensnya semakin merenggang atau menjauh baik audiens baru maupun audiens lama.

Maka dari itu perlu diciptakan sebuah *style* video klip yang akan mengimbangi ke-khas-an grup musik mereka. Animasi adalah jawaban yang tepat untuk membuat video klip mereka, karena akan terlihat menarik dan juga berbeda dari video klip grup musik lainnya. Lagu yang akan dikemas dalam sebuah video klip animasi ini adalah lagu berjudul “Pagi dan Hujan” yang telah dirilis pada Oktober 2016. Alasan lagu “Pagi dan Hujan” terpilih adalah karena lagu tersebut merupakan salah satu lagu dari empat lagu yang dimainkan Kelapa Muda Band sendiri pada saat kompetisi “TJPF International Online Jazz Competition 20/21” berlangsung dan lagu ini cukup digemari saat lagu ini dimainkan di panggung oleh Kelapa Muda Band di beberapa acara festival musik besar di Indonesia. Dengan diciptakannya video klip animasi ini

diharapkan dapat melejitkan nama Kelapa Muda Band dan lebih memperkaya khasanah peranimasian Indonesia. Maka dari itu penulis mengambil judul “Perancangan Animated Music Video Untuk Lagu Kelapa Muda Band”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana konsep rancangan video klip animasi untuk lagu “Pagi dan Hujan” dari Kelapa Muda Band yang menarik secara konsep dan visual?
2. Bagaimana membuat video klip animasi untuk lagu “Pagi dan Hujan” dari Kelapa Muda Band yang menarik secara konsep dan visual?

## **C. Tujuan**

1. Untuk membuat konsep perancangan video klip animasi lagu “Pagi dan Hujan” dari Kelapa Muda Band yang menarik secara konsep dan visual.
2. Untuk membuat video klip animasi lagu “Pagi dan Hujan” dari Kelapa Muda Band yang menarik secara konsep dan visual.

## **D. Manfaat**

1. Bagi Penulis  
Untuk meningkatkan kemampuan dan menjadi pengalaman yang akan berharga dalam bidang animasi di masa yang akan datang.
2. Bagi Lembaga  
Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang ingin mempelajari tentang animasi.
3. Bagi Masyarakat  
Memberikan hiburan, dan visual perasaan tentang lagu yang dianimasikan.

#### 4. Bagi Kelapa Muda Band

Sebagai media promosi lagu “Pagi dan Hujan” dari Kelapa Muda Band untuk masyarakat luas.

#### E. Tinjauan Pustaka

Jurnal Yunita Syahfitri yang berjudul “Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer” menjelaskan tentang proses pembuatan animasi secara rinci yang terdiri dari 10 tahap yang harus dilalui yaitu pra produksi, ide cerita, naskah cerita/skenario, *concept art*, *story board*, *animatic story board*, *casting and recording*, *sound FX and music*, *production* dan *post production*. Manfaat jurnal ini untuk perancangan karya yang akan dibuat adalah untuk memahami tahapan-tahapan yang harus digunakan dalam proses pembuatan animasi supaya animasi yang dibuat akan lebih efisien dan lebih tersusun. Perbedaan pada perancangan ini berada pada di *casting and recording* dikarenakan lagu dari Kelapa Muda Band adalah instrumental yang berarti lagu tanpa vocal. (Syahfitri, 2011)

Buku Wahyu Purnomo dan Wahyu Andreas yang berjudul “Animasi 2D” menjelaskan tentang 12 prinsip animasi yang diberikan oleh tokoh animator *Walt Disney Studios* yaitu *Frank Thomas* dan *Ollie Johnston*. Konsep utama yang mendasari teori prinsip-prinsip animasi yang adalah fenomena kelemahan mata manusia yang disebut *persitence of vision*. Kedua belas prinsip tersebut meliputi : *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arch*, *secondary action*, *timing*, *solid drawing*, *appeal*, *exaggeration*. Manfaat buku



ini yaitu untuk memahami prinsip-prinsip dasar dalam pembuatan animasi agar animasi yang dibuat mampu menyampaikan suatu konsep yang dinamis, kompleks, dan menarik secara visual. Meskipun demikian, animasi pada video klip yang dibuat pada lagu Pagi dan Hujan akan berbeda dikarenakan akan menggunakan teknik *motion graphic* dan *hand drawn animation* secara bersamaan. (Wahyu Purnomo & Wahyu Andreas, 2013)

Jurnal Rona Guines dan Mei P Kurniawan yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Kerusakan Lingkungan dengan Teknik Masking” penulis membuat animasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan himbauan kepada masyarakat untuk tetap menjaga lingkungan sebelum terjadi bencana alam karena kerusakan lingkungan secara natural ataupun karena kelalaian masyarakat sendiri menggunakan video animasi dua dimensi. Manfaat jurnal ini adalah untuk membuktikan bahwa pemilihan animasi dua dimensi bisa menjadi media sarana untuk menyampaikan sebuah pesan, sehingga pemilihan animasi dua dimensi di video klip lagu “Pagi dan Hujan” Kelapa Muda Band dinilai sebagai pilihan yang tepat untuk mengekspresikan makna dari lagu tersebut. Meskipun demikian, perbedaan animasi pada animasi yang berada di lagu Pagi dan Hujan akan berbeda dikarenakan akan menggunakan teknik *motion graphic* dan *hand drawn animation* secara bersamaan. (Guines Purnasiwi & Kurniawan, 2013)

Karya Tugas Akhir Doddy Mahendra yang berjudul “Perancangan Video Klip Single Lagu “Selamat Jalan” Band Strigo Semarang, berisikan tentang band STRIGO yang kurangnya media promosi untuk mempopulerkan

lagu single “Selamat Jalan”. Penulis membuat media promosi berupa video klip animasi sehingga mampu membuat nama *band* STRIGO lebih dikenal dimasyarakat dan memperkuat positioningnya. Manfaat jurnal ini pada karya yang akan dibuat adalah untuk mengetahui tahapan-tahapan promosi grup musik melalui video klip musik. Jurnal ini juga membantu menjelaskan apa saja yang dibutuhkan pada media pendukung dalam promosi grup musik melalui video klip musik. Perbedaan dengan tugas akhir yang dibuat adalah teknik yang digunakan dalam video klip Pagi dan Hujan akan menggunakan teknik animasi secara penuh tanpa menggunakan teknik *live shot* (Mahendra dkk., 2015)

Karya Tugas Akhir Angga Tantama yang berjudul “*Perancangan Video Klip sebagai media promosi lagu mesin penenun hujan oleh frau dengan Teknik animasi 2d dan motion graphic*”, Penulis merancang video klip untuk lagu mesin penenun hujan oleh frau dengan menggunakan Teknik animasi dua dimensi dan *motion graphic*, penulis berharap dengan adanya video klip tersebut akan menambah daya saing dan peningkatan dalam penjualan lagu “Mesin Penenun Hujan” oleh Frau dalam persaingan dunia musik di Indonesia, animasi dipilih karena masih jaranganya video klip yang berbentuk animasi. Manfaat Jurnal ini adalah untuk mengetahui cara pembuatan video klip musik dalam bentuk visualisasi animasi dua dimensi. Meskipun sama sama video klip animasi, video klip Kelapa Muda Band akan mempunyai gambar yang berbeda dengan video klip lagu mesin “Penenun Hujan” oleh Frau. Video klip lagu “Mesin Penenun Hujan” oleh Frau menggunakan visualisasi yang cenderung



surrealisme sedangkan video klip lagu “Pagi dan Hujan” oleh Kelapa Muda Band akan menggunakan visualisasi kartun *manga* Jepang. (Tantama, 2019)

## **F. Landasan Teori**

### **1. Perancangan**

Menurut George M. Scott pada buku Jogiyanto H.M yang berjudul “Analisis dan Desain”, perancangan merupakan desain sistem yang menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan, tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem. (Jogiyanto H.M, 1990)

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin dalam bukunya yang berjudul “Analisis & Desain Sistem Informasi”, perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. (Al-Bahra, 2005)

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut maka terdapat sebuah kesimpulan yaitu perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi permasalahan yang akan dihadapi dengan melakukan penerapan berbagai Teknik dan prinsip yang terbaik. Penjelasan-penjelasan tersebut juga menyimpulkan bahwa perancangan adalah proses yang sangat penting dalam pembuatan karya seperti karya desain maupun animasi. Karena

dengan adanya perancangan, sebuah karya akan tersusun atau tertata lebih rapih dan akan menghasilkan karya yang lebih baik dibandingkan dengan karya yang dibuat tanpa perancangan sama sekali.

## 2. Animasi

### a. Pengertian Animasi

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang *continue* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar digerakan sehingga terlihat hidup. (Adinda & Adjie, 2011)

Animasi berasal dari kata “*anima*” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, semangat. Kamus besar Bahasa Indonesia mencatat bahwa animasi adalah film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan lain hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak. Menurut Ibiz Fernandez animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan Kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan pengaturan waktu dan pengolahan beberapa potongan gambar sehingga terlihat bergerak nyata atau seakan-akan terlihat hidup.

## b. Prinsip-Prinsip Animasi

Menurut Frank Thomas & Ollie Johnston dalam bukunya "*The Illusion of life : Disney Animation*" menulis tentang 12 teknis dalam pembuatan animasi yang harus dimiliki seorang animator (Frank Thomas, Ollie Johnston. 1995: 83), diantaranya yaitu :

### 1) *Squash and Stretch*

Yaitu upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figure sehingga seolah-olah memuai atau menyusut sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *Squash and Stretch* dapat memberikan efek dinamis terhadap gerakan/*action* tertentu.

### 2) *Anticipation*

Yaitu tahapan gerakan animasi yang menunjukkan gerakan awal atau persiapan (ancang-ancang) yang dilakukan untuk melakukan sebuah aksi.

### 3) *Staging*

Yaitu pengambilan *point of view* terhadap lingkungan untuk mendukung *mood* atau suasana yang ingin dicapai dalam Sebagian atau keseluruhan scene pada animasi, seperti pengambilan gambar dari bawah untuk membuat karakter terkesan besar dan menakutkan.

### 4) *Follow Through and Overlapping*

*Follow Through* adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang berhenti bergerak. *Overlapping*

*Action* adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*).

5) *Straight Ahead Action and Pose to Pose Action*

Dari sisi *resource* dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi. Pertama adalah *Straight Ahead Action* yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu/*frame by frame* dari awal sampai selesai seorang diri. Kedua adalah *Pose to Pose* yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja (*keypose*).

6) *Slow In and Slow Out*

*Slow In and Slow Out* menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow In* terjadi jika sebuah Gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow Out* terjadi jika sebuah Gerakan yang relative cepat kemudian melambat.

7) *Arch*

Yaitu gerakan membentuk garis lengkung yang natural dan alami dalam animasi. Karena setiap benda mempunyai gaya atau kekuatan alami dan realistik, kecuali benda yang sifatnya mekanis dan tidak alami.

8) *Secondary Action*

Yaitu gerakan-gerakan tambahan yang dimasukkan untuk memperkuat gerakan utama supaya gerakan animasi tampak lebih realistis, *Secondary Action* tidak dimaksudkan untuk menjadi pusat perhatian sehingga tujuannya untuk mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama.

9) *Timing*

Pada dasarnya prinsip *Timing* selalu berkaitan dengan *Spacing*. *Timing* adalah menentukan kapan gerakan dari objek atau karakter harus dilakukan, sedangkan *Spacing* adalah menentukan seberapa cepat atau lambat gerakan tersebut.

10) *Solid Drawing*

Yaitu adalah prinsip menggambar animasi dengan cara memahami dari sudut pandang/perspektif tiga dimensi terhadap penokohan seorang karakter.

11) *Appeal*

*Appeal* adalah pemberian karisma dan detail pada animasi. *Apeel* biasanya dipakai di dalam proses desain karakter supaya dapat menghubungkan kepribadian dan emosi antar karakter tersebut dengan penonton.

## 12) *Exaggeration*

Yaitu upaya gerakan pengembangan dari pergerakan normal atau untuk mendramatisir sebuah pergerakan animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang hiperbolis.

### c. Pengertian Animasi 2 Dimensi

Animasi jenis ini sering disebut juga dengan kartun. Disebut animasi dua dimensi, karena dua dimensi mempunyai ukuran (*X-axis*) dan (*Y-axis*) sehingga hanya bisa dilihat dari depan saja. kartun/*cartoon* dapat diartikan sebagai gambar yang lucu, contohnya dapat di lihat pada film-film kartun, banyak sekali gambar-gambar lucu yang ditampilkannya dan umumnya sangat menghibur. Salah satu contoh film kartun misalnya seperti *SpongeBob SquarePants*.

## 3. Video Klip

### a. Pengertian Video Klip

Video klip adalah Kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan di sesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, intrumennya dan penampilan band atau kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal yang selanjutnya membeli kaset, *CD*, ataupun *DVD*-nya.



b. Tipe Video Klip

1) Verbal

Gaya desain penggambaran akan disesuaikan dengan isi lirik dan perasaan dari lagu tersebut (gambar dan lirik/perasaan saling menyatu)

2) Simbol

Tidak perlu adanya keselarasan antara gambar dan lirik, bahkan seringkali tidak ada hubungannya antar keduanya.

c. Unsur Video Klip

1) Bahasa Nada

Memperhatikan aransemen nada, berdiskusikan dengan penata musiknya tentang aransemen yang dibuat. Merasakan dengan hati nada-nada yang dihasilkan.

2) Bahasa Ritme (irama)

Mempelajari irama sebuah lagu, apakah slow beat, fast beat, middle beat dan mencoba merasakan dengan ketukan-ketukan kaki untuk memperoleh tempo yang pas.

3) Bahasa Musikalisasi (instrumen musik)

Mempunyai sebuah wawasan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan musik baik itu jenis musik, alat musik, dan profil bandnya sendiri.

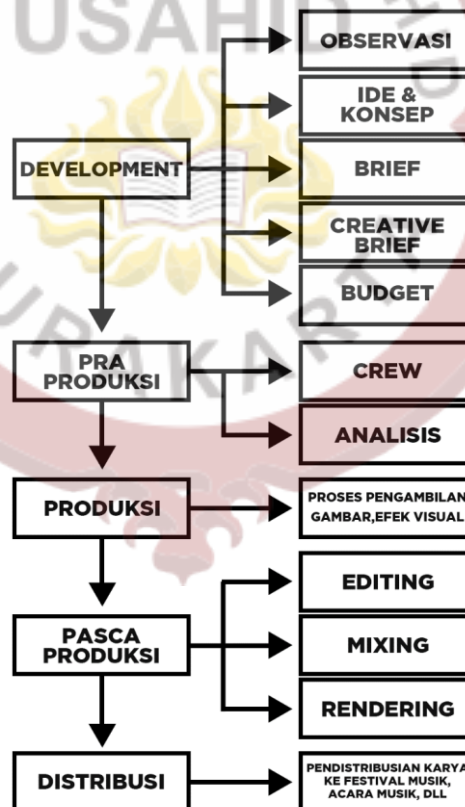
4) Bahasa Lirik

Mempunyai imajinasi visual dan audio visual yang bagus terhadap lirik maupun instrumental pada lagu yang dibuat, walaupun penyampaiannya tidak harus secara verbal.

5) Bahasa *Performance* (penampilan)

Memahami karakter pemusik, penyanyi, pemain *band* baik dari latar belakang bermusiknya, hingga ke profil fisiknya untuk bisa menimbulkan sifat ikonik dari grup musik itu sendiri.

**G. Metode Perancangan**



Gambar 1.1. Metode Perancangan.  
(Studio Antelope, 2023)

## 1. *Development*

### a. Observasi

Observasi merupakan pemeriksaan atau penelitian pada suatu objek yang ingin diketahui atau diteliti. Observasi pada kali ini memutuskan langsung mendengar lagu “Pagi dan Hujan” untuk dicermati dan merasakan perasaan/*feeling* dari lagu tersebut.

### b. Ide dan Konsep

Ide dan Konsep merupakan usulan pendapat seseorang dalam suatu permasalahan. Ide dan Konsep dalam perancangan ini dimulai dari mencermati dan menanggapi lagu tersebut untuk menciptakan gagasan visual dalam animasi kedepannya.

### c. *Brief*

*Brief* merupakan ringkasan dari hasil observasi dan data-data yang telah dilakukan. Sumber data dari karya ini yaitu diambil dari pustaka buku online tentang pengertian perancangan, animasi, dan video klip.

### d. *Creative Brief*

*Creative Brief* berisi keterangan perkembangan kreatif sebuah produk yang dibuat dengan tujuan memperkenalkan, membedakan atau memosisikan produk dalam menghadapi persaingan. Supaya karya video klip animasi dua dimensi ini dapat dilihat semua orang dan dapat mempromosikan grup musik Kelapa Muda Band itu sendiri, maka video klip yang akan dibuat akan di unggah ke akun *official youtube* milik Kelapa Muda Band itu sendiri.

e. *Budget*

*Budget* merupakan perancangan anggaran biaya yang akan digunakan dalam media utama dan media pendukung dalam pembuatan video klip animasi “Pagi dan Hujan”.

2. Pra Produksi

a. Crew

Crew merupakan pendataan bagian staff yang membantu ketika proses pembuatan video klip animasi ini seperti animator, editor, *director*, dan sebagainya. Namun dalam perancangan video klip ini penulis melakukan semuanya secara sendiri tanpa bantuan anggota atau orang lain.

b. Analisis

Pada bagian ini dimana analisis pada proses pengkaryaan ini dilakukan seperti script, konsep visual, pembuatan/penempatan karakter, *setting* tempat, *point of view*, dan sebagainya.

3. Produksi

Merupakan tahap perancangan animasi antara konsep yang telah dirancang dengan visual yang menarik agar lagu “Pagi dan Hujan” diminati masyarakat. Tahapan ini juga merupakan proses pembuatan video klip sesuai dengan script yang telah dibuat.

#### 4. Pasca Produksi

##### a. Editing

Proses menyunting dalam video animasi yang telah dibuat untuk memperbaiki animasi tersebut. Proses ini juga akan menggerakkan dan menata beberapa video animasi menjadi suatu rekaman video yang baru.

##### b. Mixing

Proses menyamakan video dengan animasi yang dibuat dengan menyesuaikan *keyframe* dengan irama lagu tersebut untuk menghasilkan video klip yang sempurna.

##### c. Rendering

Proses akhir dari keseluruhan video klip animasi yang telah dibuat agar menjadi video animasi yang dapat dinikmati oleh semua orang.

#### 5. Distribusi

Pada tahap ini karya video klip animasi yang telah selesai dibuat mulai di edarkan ke khalayak umum melalui akun *official youtube* Kelapa Muda Band, festival musik, acara musik, *bundle* album, dll.

### H. Sistematika Penulisan

#### 1. BAB I

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

Bab ini berfungsi sebagai penjelasan latar belakang mengapa proposal ini dibuat dan tujuan manfaat mengapa memilih perancangan tersebut untuk karya proposal ini.

## 2. BAB II

Bab ini berisikan tentang identifikasi data yang berisikan tentang data-data yang bersangkutan dan mendukung perancangan proposal ini. Bab ini berfungsi sebagai rancangan pendukung untuk karya proposal ini.

## 3. BAB III

Bab ini berisikan tentang analisa, strategi perancangan dan konsep yang akan dipakai dalam pembuatan tugas akhir ini. Bab ini berfungsi sebagai strategi kreatif untuk perancangan karya proposal ini.

## 4. BAB IV

Bab ini membahas tentang perwujudan karya yang dibuat serta penjelasan mengenai karya yang akan direalisasikan. Bab ini berfungsi sebagai arahan dalam Teknik perancangan karya proposal ini.

## 5. BAB V

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran berdasarkan bab-bab sebelumnya. Bab ini berfungsi sebagai penutup serta kesimpulan pokok keseluruhan pembuatan karya ini dan saran untuk pembacanya atau perancangan berikutnya.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

## 7. GLOSARIUM

## 8. LAMPIRAN