



## **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. 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 suatu lagu yang dibawakan oleh suatu grup musik akan lebih terasa *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 stasiun televisi sebagai syarat utama karya musik dapat tampil di layar kaca dan melambungkan nama grup musik mereka.

Video klip dapat dibuat dengan menggunakan teknik *live shot* (pengambilan gambar secara langsung), *stop motion*, animasi, dan gabungan antara teknik- teknik tersebut. Di Indonesia, tipe *live shot* merupakan teknik yang paling banyak digunakan sehingga sudah menjadi hal yang umum. Video klip animasi masih jarang dipakai untuk

merepresentasikan musik sebuah grup musik apalagi untuk mencitrakan grup musiknya. Padahal animasi merupakan jalan alternatif yang sangat menjanjikan karena disamping masih jarang dipakai di Indonesia, juga memiliki sifat khas, lucu, dan unik.

Di Indonesia terdapat beberapa video klip yang menggunakan unsur animasi, baik yang sepenuhnya berupa animasi maupun penggabungan antara animasi dan *live shot*. Contoh video klip yang sepenuhnya berupa animasi diantaranya adalah video klip lagu “Bayangkanlah” dari grup band Padi, lagu “Ceria” dari J-Rock, dan lagu “Bukan Aku” dari The Titans. 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 dengan teknik penggabungan antara *live shot* dan animasi diantaranya adalah video klip lagu “Bukan Permaian” dari Gita Gutawa, lagu “Masih Ada” dari Ello, lagu “Jadi Apa yang Kuinginkan” dari Vierra. Ketiga contoh video klip tersebut dibuat dengan menggabungkan teknik *live shot* dengan animasi sehingga menjadi satu kesatuan yang memunculkan keunikan tersendiri dan kesan imajinatif.

Rimajingga adalah sebuah grup musik *folk* asli dari Indonesia. Rimajingga sudah berusia 3 tahun dan telah malang melintang tampil di berbagai cafe maupun event lokal dan acara-acara khusus di sekitar kota Surakarta. Nuansa khas Rimajingga dengan musik gaya bahasa dalam liriknya yang sederhana namun penuh makna. Namun sayangnya dari

sekian banyak lagu yang telah mereka ciptakan, belum ada satupun yang diproduksi video klipnya. Hal tersebut membuat grup musik Rimajingga tidak mempunyai daya saing terhadap grup musik sejenis lainnya. Untuk itu perlu diciptakan sebuah *style* video klip yang lain untuk mengimbangi ke-khas-an grup musik mereka. Animasi adalah jawaban yang tepat untuk membuat video klip mereka karena selain menarik juga berbeda dari video klip grup musik lainnya. Lagu yang akan dikemas dalam sebuah video klip animasi ini adalah lagu berjudul “Pagi dan Musim Berganti” yang akan segera di rilis. Dengan diciptakannya video klip animasi ini diharapkan dapat melejitkan nama Rimajingga sehingga lebih memperkaya khasanah belantika musik tanah air dan memajukan permusikan sekaligus peranimasian Indonesia. Maka dari itu penulis mengambil judul ”Perancangan Video Klip Lagu Pagi dan Musim Berganti Dengan Motion Graphic”.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana membuat video klip animasi untuk lagu “Pagi dan Musim Berganti” yang menarik secara konsep ?
2. Bagaimana konsep perancangan video klip animasi untuk lagu “Pagi dan Musim Berganti” yang menarik ?

## **C. TUJUAN PERANCANGAN**

1. Untuk membuat video klip animasi lagu “Pagi dan Musim Berganti”.
2. Untuk menentukan media pendukung yang efektif dan relevan untuk mendukung video klip animasi lagu “Pagi dan Musim Berganti”

#### **D. MANFAAT PERANCANGAN**

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Mampu menambah wawasan pengetahuan serta sebuah portofolio dan pengalaman dalam pembuatan sebuah video klip dan animasi motion graphic.
  - b. Memberi inspirasi pada mahasiswa agar mampu mengembangkan dan berinovasi dari video klip dan motion graphic yang dirancang.
2. Bagi Lembaga

Menambah referensi bagi dunia akademis khususnya Desain Komunikasi Visual mengenai video klip dan animasi motion graphic dan sebagai bahan masukan untuk pembuat selanjutnya.
3. Bagi rimajingga

Membantu mempopulerkan lagu “Pagi dan Musim Berganti”.
4. Bagi Kampus

Memberikan tambahan referensi yang dapat berguna sebagai dasar-dasar pemikiran untuk lebih memahami tentang bagaimana cara membuat video klip dan animasi motion graphic.

#### **E. TINJAUAN PUSTAKA**

Penelitian yang menjadi bahan referensi pada perancangan ini, meneliti beberapa jurnal dan skripsi dengan tema yang sama :

Mereferensi jurnal yang berjudul “PERANCANGAN VIDEO KLIP SINGLE LAGU “ SELAMAT JALAN “ BAND STRIGO

SEMARANG ” yang disusun oleh Doddy Mahendra, Daniar Wikan Setyanto, M.Sn, Khamadi, M. Ds. Yaiu tentang lagu “selamat jalan” dari Band STRIGO yang berada di kota semarang yang masih memerlukan media promosi agar lagu tersebut dapat sampai dan menarik perhatian pendengar sehingga mampu membuat nama Band STRIGO lebih di kenal masyarakat dan memperkuat positioningnya melalui bentuk desain media komunikasi visual yang terencana dan terarah. Perancang menggunakan media promosi melalui sebuah video klip untuk mengungkapkan isi dari lagu “Selamat jalan” sebagai media promosi. Aplikasi yang ditawarkan menghasilkan beberapa media komunikasi visual, yaitu video klip, pick guitar, desain T-shirt, Poster, Totebag, stick drum. Perbedaan dengan tugas akhir yang dibuat adalah teknik editing dan hasil akhir, yaitu penambahan motion graphic sebagai bagian dari video klip.

(Doddy Mahendra, Daniar Wikan Setyanto, M.Sn, Khamadi, M. Ds - Semarang: Jurnal Universitas Dianuswantoro, 2015 – jurnal - eprints.dinus.ac.id)

Mereferensi skripsi/tugas akhir yang berjudul “ PERANCANGAN VIDEO KLIP ANIMASI UNTUK LAGU “NANG NING NUNG” CIPTAAN JAMAICA CAFE” yang disusun oleh Viki Dedi Irawan. Jamaica Cafe adalah sebuah grup musik *acapella* asli dari Indonesia. Jamaica Cafe sudah berusia 21 tahun dan telah malang melintang tampil di berbagai cafe, stasiun televisi dan acara-acara khusus di berbagai kota di Indonesia dan Singapura. *Style* khas Jamaica Cafe dengan musik yang keseluruhannya

menggunakan mulut merupakan *branding* yang khas dan kuat. Namun sayangnya dari sekian banyak lagu yang telah mereka ciptakan, baru dua video klip yang mereka punya, yaitu untuk lagu “Terajana” dan “Hari yang Indah”. Kedua video klip tersebut pun juga masih tergolong umum dengan teknik *live shot*. Untuk itu perlu diciptakan sebuah *style* video klip yang lain untuk mengimbangi ke-khas-an grup musik mereka. Animasi adalah jawaban yang tepat untuk membuat video klip mereka yang selanjutnya karena selain menarik juga berbeda dari video klip lainnya. Lagu yang akan dikemas dalam sebuah video klip animasi ini adalah lagu berjudul “Nang Ning Nung” yang terdapat dalam album “Musik Mulut” yang dirilis pada Desember 2004. Dengan diciptakannya video klip animasi ini diharapkan dapat melejitkan nama Jamaica Cafe sehingga lebih memperkaya khasanah belantika musik tanah air dan memajukan permusikan sekaligus peranimasian Indonesia. Perbedaan dengan tugas akhir yang dibuat adalah teknik editing dan hasil akhir, yaitu penambahan *live shoot* sebagai bagian dari video klip.

## **F. LANDASAN TEORI**

### **1. Perancangan**

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (system flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem. Syifaun Nafisah, (2003 : 2).

## **2. Video Klip**

Menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Azhar Arsyad (2011 : 49)

## **3. Pengertian Animasi**

Animasi berasal dari kata 'to animate' yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Pengertian animasi adalah film yang berasal dari gambar- gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar yang bergerak dan bercerita. (Bambang Gunawan, 2012:26)

Animasi juga berasal dari kata latin "anima" yang artinya: jiwa, hidup, nyawa, semangat. Animasi adalah gambar dua dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan / mengingat gambar yang terlihat sebelumnya. Animasi dapat dibuat dengan menggunakan sekumpulan gambar yang berubah sedikit demi sedikit,



yang ditampilkan secara berurutan dengan kecepatan tertentu, sehingga menimbulkan kesan bergerak pada rentetan gambar yang diam. Kehalusan animasi bisa ditentukan melalui banyaknya gambar yang ditampilkan dalam satu detik atau disebut *frame per second*. Biasanya dalam animasi standar, digunakan patokan 18 sampai 24 gambar per detik. (Cinemags, 2004:06)

Pada perkembangannya, animasi berarti : Suatu *sequence* atau rangkaian gambar yang di ekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Animasi juga diartikan memproduksi ilusi gerak dalam film / video dengan foto ataupun merekam dengan serangkaian *frame* tunggal yang menunjukkan perubahan pada posisi dari subjek yang ditunjukkan dengan rangkaian gambar bergerak, sehingga memberikan sebuah ilusi akan gambar yang bergerak.

Proses animasi dapat terjadi karena adanya prinsip yang disebut *Persistence of Vision* (pola penglihatan yang teratur). Prinsip ini ditemukan oleh seorang astronom dari Yunani bernama Ptolemy pada tahun 130 M. Retina mata dapat menangkap dan menyimpan sebuah proyeksi gambar selama 1/10 detik sebelum ia dapat memproses proyeksi selanjutnya. Jika urutan gambar diganti dengan kecepatan 1/10 detik atau lebih, maka otak akan mengira bahwa gambar tersebut bergerak. Jumlah *frame* per detik yang ditampilkan (FPS / *Frame Per Second*) berhubungan langsung dengan kehalusan pergerakan yang dihasilkan. Jika FPS terlalu sedikit maka gambar yang dihasilkan akan nampak putus-putus sedangkan

jika FPS terlalu banyak akan menghasilkan gambar yang kabur.  
([www.ideanimasi.com](http://www.ideanimasi.com))

Dapat disimpulkan bahwa animasi adalah ilusi gerak yang ditimbulkan oleh pergerakan gambar dalam rentang waktu tertentu akibat dari prinsip *persistence of vision*. Gambar-gambar tersebut merupakan rangkaian gerak dimana gambar satu dengan gambar lainnya memiliki perbedaan gerak sedikit sehingga menciptakan pola gerakan apabila gambar-gambar tersebut ditampilkan secara berurutan dalam jarak waktu tertentu (kurang dari 1/10 detik).

#### 4. Jenis Animasi

Secara umum, animasi dibagi menjadi dua, yaitu animasi 2D (dua dimensi) dan animasi 3D (tiga dimensi).

##### a. Animasi 2D (Animasi Dua Dimensi)

Animasi dua dimensi (2D) adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu (*axis*) dua yaitu X dan Y. Animasi ini lebih dikenal dengan animasi manual yang prosesnya dimulai dengan menggambar di atas selembar kertas, kemudian *discan* dan baru dipindah ke dalam komputer untuk diubah menjadi file digital. Semua *frame* digambar satu per satu, diawali dengan membuat *key drawing* lalu menyisipkan gambar *inbetween* diantara kedua *key drawing*-nya. Pada tahapan ini *key drawing* dan *inbetween* masih berupa sketsa kasar. Tahapan selanjutnya adalah melakukan *clean up* dengan cara menjiplak ulang dan merapikan garis, setelah itu baru

dapat diwarnai. Pada zaman dahulu teknik pembuatan animasi masih menggunakan *cell*, bentuknya seperti plastik mika transparan dengan outline garis di bagian depan, dan diberi warna pada bagian belakangnya. Kemudian *background* digambar secara manual dan diwarnai dengan menggunakan cat poster. Namun zaman sekarang animasi 2D bisa dilakukan semuanya dalam komputer sehingga hasil outputnya sudah dalam bentuk digital.

b. Animasi 3D (Animasi Tiga Dimensi)

Animasi tiga dimensi (3D) adalah teknik pembuatan animasi pada sebuah bidang yang menggunakan tiga sumbu yaitu X, Y, dan Z sebagai sumbu kedalaman. Object yang dihasilkan bisa diputar berdasarkan ketiga sumbunya. Umumnya animasi 3D dikerjakan di dalam komputer yakni sudah berupa file digital, walaupun untuk *modeling* (membuat model karakter dalam animasi 3D) masih diperlukan gambar sketsa manual sebagai acuan. Dalam animasi 3D, khusus untuk *modeling* karakter dibuat dalam satuan *vertex*, kemudian ditempel atau dibalut dengan dengan *texture* sehingga penonton dapat dengan jelas melihat *modeling* karakter terbuat dari bahan apa, misal tekstur kulit, wajah, kain, bulu, rambut, manik-manik, dan sebagainya. Agar *modeling* ini dapat bergerak, diberikan *rigging*, sehingga *modeling* tersebut bisa bergerak seperti layaknya manusia. Agar terlihat lebih ekspresif pada bagian wajah, dibuatlah *facial expression* dan *lip sync*. *Background* dalam 3D dapat dibuat dengan *me-modeling*

bangunan, hutan, gunung, dan lainnya. Sebagai langkah terakhir agar hasil animasinya lebih sempurna, ditambahkan efek gambar lainnya seperti debu, angin, hujan, petir, air, banjir, dan lain- lain. (Bambang Gunawan, 2012:27)

Dari kedua jenis animasi tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi dibagi berdasarkan jumlah sumbu gambar yang digunakan. Dalam perkembangannya, terdapat satu lagi jenis animasi diantara animasi dua dimensi dan tiga dimensi, yaitu 2.5D (dua setengah dimensi). Animasi dua setengah dimensi adalah animasi dengan obyek datar (dua dimensi) namun memiliki sumbu Z sehingga terdapat jarak atau kedalaman antar gambar satu dengan gambar lainnya. Hal ini dimungkinkan dengan adanya fitur *3D layers*, *Camera layers*, dan *Lighting layers*. Fitur-fitur tersebut terdapat dalam program Adobe After Effects yang bisa membuat animasi menjadi semi 3D.

## 5. Teknik Menciptakan Animasi

Dalam perkembangannya hingga kini, telah dikenal beberapa teknik untuk membuat animasi, yaitu:

### a. Teknik animasi *Hand Drawn*

Ini adalah teknik animasi klasik yang mengandalkan kemampuan tangan untuk membuat gambar *frame per frame* secara manual. Baik itu gambar tokoh karakter, maupun gambar *background* digambar dengan menggunakan tangan. Setelah itu, gambar *foreground* dan *background* ditumpuk secara *layering* untuk kemudian dipotret satu

per satu, hingga menghasilkan animasi yang utuh. Teknik ini digunakan oleh Walt Disney dan Warner Bros hingga sekarang. Bisa dilihat bahwa dalam film animasi *Alladin*, *Lion King*, *Beauty and the Beast*, dan lain lain, memiliki karakter goresan tangan yang khas, yang tidak bisa dibuat dengan menggunakan komputer.

b. Teknik animasi Stop Motion / Clay Animation

*Clay* adalah sebutan lain untuk tanah liat. Animasi dibuat dengan menggerakkan objek / model dari boneka ataupun bahan elastis yang terbuat dari *clay* / tanah liat atau tanah liat sintetis. Objek digerakkan sedikit demi sedikit dan kemudian diambil gambarnya dengan kamera satu per satu. Setelah diedit dan disusun, maka apabila roll film dijalankan, akan memberikan efek seolah-olah boneka / model tersebut bergerak. Contoh film animasi yang menggunakan teknik ini adalah *Nightmare before Christmass*, serta tayangan yang menampilkan banyak adegan sadis, *MTV: Celebrity Death Match*.

c. Teknik animasi Hand Drawn dan Komputer

Pada teknik ini, gambar sketsa kasar dibuat dengan tangan, lalu di-*scan* untuk kemudian diberi warna dan *finishing* menggunakan komputer. Pembuatan *background* juga memanfaatkan kemampuan grafis komputer. Animasi ini lebih murah jika dibandingkan teknik klasik *hand drawn*. Hampir semua film animasi modern sudah menggunakan sistem ini. Contohnya adalah *Brother Bear*, dan *Titan A.E.*

d. Teknik animasi Komputer 3D

Teknik ini sedang mengalami kemajuan pesat, hal ini disebabkan perkembangan teknologi komputer memungkinkan untuk membuat 3D model dari komputer secara mudah. Komputer juga mampu menerapkan tekstur dan material pada model 3D, sehingga hasilnya terlihat begitu nyata (lihatlah kulit-kulit reptil purba pada *Jurrassic Park*). Selain itu, ekspresi gerak juga dapat direkam untuk nantinya diterapkan pada model 3D, sehingga tercipta ekspresi gerak yang lebih nyata. Pada teknik ini, proses pembuatan animasi dari awal menggunakan komputer, baik pembuatan karakter, pengolahan gerak karakter, pembuatan 3D *background* sampai penggunaan efek-efek khusus. Sudah banyak film modern yang menggunakan teknik ini, misalnya: *The Antz*, *Toys Story*, dan *Finding Nemo*. (Cinemags, 2004:06)

Dari data-data di atas dapat disimpulkan bahwa teknik pengerjaan animasi mengalami perkembangan dari manual dengan menggunakan gambar tangan sampai teknik animasi 3D seiring dengan berkembangnya teknologi. Awalnya dengan memanfaatkan kertas beralih ke model *clay* dengan teknologi fotografi. Pada akhirnya dengan ditemukannya komputer dan *software* 3D maka lama-kelamaan metode lama mulai ditinggalkan dan pemakaian komputer sebagai alat pembuat animasi kian marak digunakan sekarang ini.

## 6. Prinsip Dasar Animasi

Seorang animator harus mengerti dan dapat menerapkan keduabelas prinsip dasar animasi. Keduabelas dasar prinsip animasi ini ditemukan oleh animator kawakan Disney bernama Ollie Johnston dan Frank Thomas dalam buku berjudul *The Illusion of Life : Disney Animation* terbitan tahun 1981.

Adapun terdapat 12 prinsip dasar animasi adalah:

- a. Pose dan gerakan antara ( *Pose-to-pose Action and In Between* )
- b. Pengaturan waktu ( *Timing* )
- c. Gerakan sekunder ( *Secondary Action* )
- d. Akselerasi gerak ( *Ease In and Out* )
- e. Antisipasi ( *Anticipation* )
- f. Gerakan penutup dan perbedaan waktu gerak ( *Follow Through and Overlapping Action* )
- g. Gerak melengkung ( *Arcs* )
- h. Dramatisasi gerakan ( *Exaggeration* )
- i. Elastisitas ( *Squash and Stretch* )
- j. Penempatan di bidang gambar ( *Staging* )
- k. Daya tarik karakter ( *Appeal* )
- l. Penjiwaan ( *Personality* )

## 7. Sejarah dan Perkembangan Animasi

Animasi dimulai sejak ditemukannya sebuah lukisan dinding dalam kuburan Mesir berusia 4000 tahun, diikuti dengan ditemukannya gambar pada mangkuk tembikar berusia sekitar 5000 tahun dari Shar-i Sokhta, Iran. Keduanya dianggap sebagai awal animasi purba.

Animasi bergerak ditandai dengan ditemukan alat yang bernama *Zoetrope-type* pada tahun 180 Masehi. *Phenakistoscope*, *praxinoscope*, dan *flip book* adalah awal perangkat animasi di awal abad 19. Georges Melies adalah seorang animator yang menjadi cikal-bakal animasi dengan teknik *stop-motion*. Karya animasi *stop-motion* yang terkenal adalah iklan buatan Arthur Melbourne-Cooper berjudul *Matches: An Appeal* (1899).

J. Stuart Blackton dapat dikatakan sebagai pembuat film Amerika pertama yang menggunakan teknik *stop-motion* dipadukan dengan gambar manual (*hand drawing*). Karya animasi Blackton diantaranya adalah *The Enchanted Drawing* (1900) dan *Humorous Phases of Funny Faces* (1906). Karya film animasi Blackton inilah yang dianggap sebagai film animasi pertama perpaduan *stop motion* dan gambar manual.

Sedangkan dari Perancis, Emile Cohl mulai menggambar kartun strip dan dijadikan film. Film ini dirilis pada 17 Agustus 1908 dengan judul *Fantasmagorie* yang menggunakan gambar *stick figure* dan animasi *morphing*. *Fantasmagorie* disebut-sebut sebagai film animasi pertama yang dibuat secara manual.



Untuk pertama kalinya animasi yang dibuat secara detail dengan cara menggabungkan gambar *background* dibuat oleh Winsor McCay seperti film *Little Nemo* (1911), *Gertie the Dinosaur* (1914), *The Sinking of the Lusitania* (1918), *Felix in Hollywood* (Pat Sullivan Studio-Otto Messmer, 1923), *Steamboat Willie* (Walt Disney-Ub Iwerks, 1927), dan *KoKo's Earth Control* (Max and Dave Fleischer, 1928).

Produksi film kartun menjadi sebuah industri sendiri sejak tahun 1910an. Pada awalnya film kartun ini ditonton dalam bioskop dengan iringan musik *live*. Produsen animasi paling sukses adalah John Randolph Bray, bersama dengan animator Earl Hurd. Teknik menggunakan film kartun saat itu menggunakan *cell* yang digambar dan diwarnai secara manual.

Film kartun berwarna pertama adalah serial pendek *Silly Symphony* dengan judul episode *Flower and Trees* karya Walt Disney yang disutradarai oleh Burt Gillett. Film ini dirilis pada 30 Juli 1932 di teater United Artist.

Sedang film animasi panjang yang pertama adalah film *Snow White and the Seven Dwarfs* dari dongeng karya Brothers Grimm, Jerman produksi Walt Disney yang dirilis pada tahun 1937.

Secara perlahan teknik *cell animation* mulai ditinggalkan sejak ditemukannya *computer animation production system* di tahun 1990an. Film animasi semakin berkembang dengan munculnya animasi 3D. Film

animasi 3D panjang pertama adalah *Toys Story* yang dibuat dengan menggunakan komputer CGI (*Computer-Generated Imagery*) oleh Pixar yang dirilis oleh Disney Picture dengan Buena Vista Distribution di Amerika Serikat pada 21 November 1995.

Film animasi CGI (*Computer-Generated Imagery*) panjang pertama yang menghadirkan karakter manusia CGI yang fotorealistik adalah *Final Fantasy: The Spirit Within*, dirilis 11 Juli 2001 di Amerika Serikat.

Film animasi 3D pertama yang menggunakan *software gratis (open source)* yaitu *software Blender*, berjudul *Elephant's Dream*. Film berdurasi 10 menit ini dirilis di Belanda pada Maret 2006. (Bambang Gunawan, 2012:29)

Di Jepang animasi mulai berkembang sejak tahun 1913. Dimana pada waktu itu dilakukan *first experiments in animation* yang dilakukan oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro. Semua jenis animasi yang berasal dari Jepang disebut *anime* oleh penduduk non-Jepang. Berkembangnya industri *anime* memiliki hubungan yang erat dengan penurunan industri perfilman Jepang. Industri animasi berawal pada tahun 1915 dengan animasi sebagai bentuk karya seni komersial setelah era pasca perang dan memiliki puncak pencapaian pada pemunculan serial TV *Astro Boy* dari Ozamu Tezuka pada tahun 1963.

Jalan cerita *Astro Boy* yang menarik dikombinasikan dengan desain grafis yang minimal tapi efektif menjadi alasan kesuksesannya yang cukup cepat.

Perkembangan anime menjadi *Original Animation for Video (OAV)* dan ke bentuk film layar lebar sekitar tahun 1970-an membawa pengaruhnya ke luar Jepang. Memasuki 1990-an, banyak bermunculan *anime-anime* yang menarik secara intelektual, seperti melalui serial TV yang dianggap provokatif : *Neon Genesis Evangelion* karya Hideaki Anno dan juga *Mononoke Hime* karya Hayao Miyazaki, membuat anime makin dikenal. Animasi menjadi populer di Jepang pada abad 20 sebagai media alternatif dalam penceritaan selain *live action*. Fleksibilitas variasi penggunaan teknik-teknik animasi memberi kesempatan bagi para pembuat film di Jepang untuk mengeksplorasi bermacam ide, karakter, setting yang sulit dilakukan dalam *format live action* dengan biaya yang terbatas. Anime dapat digolongkan pada budaya populer (di Jepang) atau pada sub – kultur (di Amerika Serikat). Sebagai sebuah budaya populer, anime telah dilihat sebagai karya seni intelektual yang menantang. (itcentergarut.blogspot.com)

Animasi Indonesia sangat berkembang, dari jaman pewayangan hingga jaman 3D sekarang ini. Sejarah Animasi Indonesia mulai diketahui sejak ditemukannya *Cave Painting* yang bercerita mengenai binatang buruan atau hal-hal yang berbau mistis. Wayang juga merupakan cikal bakal lahirnya animasi Indonesia.

Sejak tahun 1933 di Indonesia banyak diterbitkan koran lokal yang memuat iklan Walt Disney. Kemudian pada tahun 1955 Presiden Soekarno yang sangat menghargai seni mengirim seorang seniman bernama Dikut Hendronoto (pak Ook) untuk belajar animasi di studio Walt Disney. Setelah tiga bulan ia kembali ke Indonesia dan membuat film animasi pertama berjudul *Si Doel Memilih*. Animasi ini awalnya dibuat untuk tujuan kampanye politik. Lalu pada tahun 1963 Ook hijrah ke TVRI dan mengembangkan animasi di sana dalam salah satu program, namun kemudian program itu dilarang karena dianggap terlalu konsumtif.

Pada tahun 70-an terdapat studio animasi di Jakarta bernama Anima Indah yang didirikan oleh seorang warga Amerika. Anima Indah termasuk yang memelopori animasi di Indonesia karena menyekolahkan krunya di Inggris, Jepang, Amerika dan lain-lain. Anima Indah berkembang dengan baik namun hanya berkembang di bidang periklanan. Di tahun 70-an banyak film yang menggunakan kamera seluloid 8mm. Maraknya penggunaan kamera untuk membuat film tersebut akhirnya menjadi penggerak adanya festival film. di festival film itu juga ada beberapa film animasi *Batu Setahun*, *Trondolo*, dan *Timun Mas* yang disutradarai Suryadi alias Pak Raden (animator Indonesia Pertama).

Pada era tahun 80an terdapat film animasi *Rimba si Anak Angkasa* yang disutradarai Wagiono Sunarto dan *Petualangan si Huma* yang diproduksi oleh PPFN dan merupakan animasi untuk serial TV. Era tahun

1980-1990-an ditandai dengan lahirnya beberapa studio animasi seperti Asiana Wang Animation yang bekerjasama dengan Wang Fim Animation, Evergreen, Marsa Juwita Indah, Red Rocket Animation Studio di Bandung, Bening Studio di Yogyakarta dan Tegal Kartun di Tegal.

Di era 1990an ini bertaburan dengan berbagai film animasi diantaranya *Legenda Buriswara*, *Nariswandi Piliang*, *Satria Nusantara* yang kala itu masih menggunakan kamera film seluloid 35mm. Kemudian ada serial *Hela, Heli, Helo* yang merupakan film animasi 3D pertama yang di buat di Surabaya. Pada tahun 1998 mulai bermunculan film-film animasi yang berbasis cerita rakyat seperti *Bawang Merah dan Bawang Putih*, *Timun Mas dan petualangan si Kancil*. Di era 90-an ini banyak terdapat animator lokal yang menggarap animasi terkenal dari Jepang seperti *Doraemon* dan *Pocket Monster*.

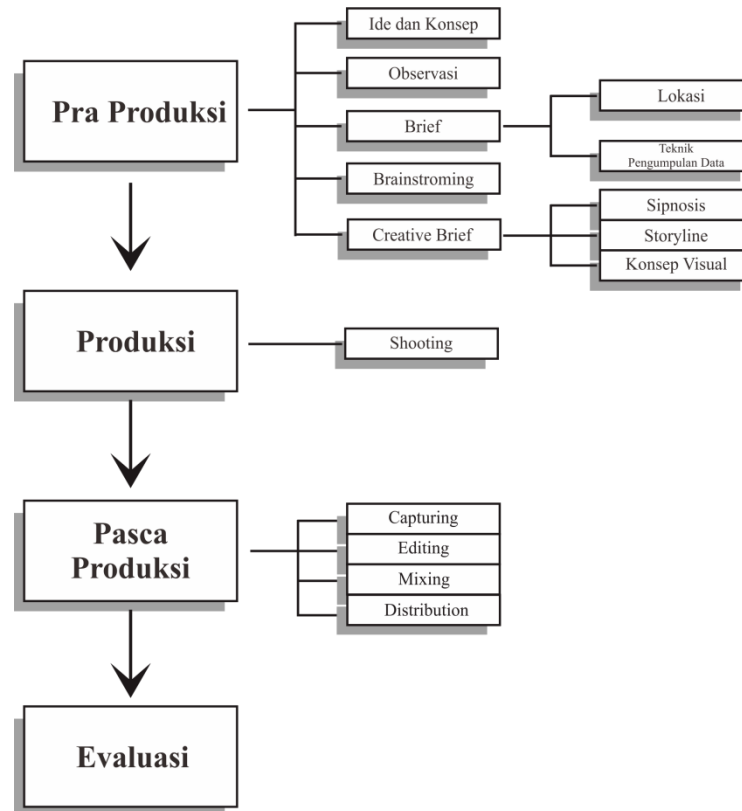
Diantara sekian banyak studio animasi di Indonesia, Red Rocket Animation termasuk yang paling produktif. Pada tahun 2000 Red Rocket memproduksi beberapa serial animasi TV seperti *Dongeng Aku dan Kau*, *Klilip dan Puteri Rembulan*, *Mengapa Domba Bertanduk dan Berbuntut Pendek*, dan *Si Kurus dan Si Macan*. Pada masa ini serial animasi cukup populer karena menggabungkan 2D animasi dengan 3D animasi. Pada tahun 2003, serial 3D animasi merambah layar lebar diantaranya *Janus Prajurit Terakhir*, menyusul kemudian bulan Mei 2004 terdapat film layar

lebar 3D animasi berdurasi panjang yaitu *Homeland*. (Disunting dari Majalah CONCEPT .Vol104 .Ed.22 .2008)

Film layar lebar *full* 3D animasi berdurasi panjang pertama buatan Indonesia adalah *Homeland* karya dari Kasat Mata Yogyakarta di tahun 2004. Kemudian film layar lebar musikal animasi 3D pertama di Indonesia adalah *Sing to the Dawn* atau *Meraih Mimpi*, yang merupakan karya *Infinite Framework* dari Batam di tahun 2008 dan 2009. Selain itu ada animasi 3D serial berjudul *Didi Tikus* (gabungan *Live Shots* dan animasi) di MNC TV dan *Menggapai Bintang* dari departemen pendidikan di Global TV. ([www.telios.tv/nganimasi](http://www.telios.tv/nganimasi))

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa animasi di Indonesia muncul pertama kalinya pada tahun 1955 dengan teknik *hand drawn*. Dalam perkembangannya animasi Indonesia muncul lagi 30 tahun kemudian dengan teknik penggabungan antara *hand drawn* dan komputer. Merambah pada area 3D, *Homeland* merupakan film layar lebar animasi 3D pertama di Indonesia, dan dengan ditambah “Meraih Mimpi” maka Indonesia baru memiliki 2 buah karya animasi layar lebar. Hal ini menandakan bahwa film animasi di Indonesia belum bisa dikatakan berkembang pesat.

## G. METODE PERANCANGAN



**Gambar 1.** Bagan langkah perancangan

Sumber : Buku Digital video editing, Didik Wijaya – 2003

### 1. Ide dan konsep perancangan

Ide atau gagasan adalah rancangan yang masih dalam pikiran. Dalam perancangan video klip lagu “Pagi dan Musim Berganti” akan menggambarkan lirik dari lagu tersebut.

### 2. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami

pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Pembuatan karya tugas akhir ini melakukan observasi dengan mencari referensi dari skripsi, tugas akhir, internet dengan tema yang serupa video klip dan animasi. Melakukan wawancara kepada narasumber personil rimajingga.

Dalam melakukan penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel mandiri, yaitu tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan variabel lain. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan pendekatan kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan mencari fakta dan data yang tepat tentang strategi komunikasi pemasaran dalam meningkatkan penikmat lagu “pagi dan Musim Berganti”.

### 3. Brief

#### a. Lokasi Penelitian

Jalan Kerinci no 57 kadipiro, Solo.

#### b. Teknik Pengumpulan Data

Wawancara percakapan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

### 4. Brainstorming



Pengembangan ide dilakukan dengan berkonsultasi ke dosen pembimbing, berdiskusi dengan teman untuk mendapatkan wawasan dan referensi serta masukan dalam perancangan yang dibuat agar lebih baik.

## 5. Creative Brief

Perancangan struktur cerita

- a. Sinopsis : inti cerita dari video klip itu adalah menggambarkan dan menekankan situasi atau suasana yang mewakili makna terkandung dalam lirik.
- b. Storyline : alur cerita yang dibuat sesuai lirik lagu “Pagi dan Musim Berganti”.
- c. Konsep Visual : proses pengambilan gambar sampai pengeditan.

## 6. Produksi

Shooting : Dalam tahap ini merupakan proses dalam pembuatan video klip mulai dari pengambilan gambar, pengeditan sampai tahap akhir menjadi sebuah video klip berdasarkan skrip yang sudah dibuat.

## 7. Pasca Produksi

- a. Capturing : Tahap ini dimulai dengan pekerjaan memindahkan data video ke dalam format file digital video di komputer.
- b. Editing : File yang sudah di pindahkan dapat dilakukan proses editing dengan memotong video, membuang bagian video yang

jelek, menggabungkan video dengan lainnya, menambahkan transisi, dan lain-lain.

- c. **Mixing**: Mixing juga merupakan tahap koreksi, membuang, mengelola dan menambahkan efek, hingga memilih sound yg diinginkan.
- d. **Distribusion** : Menyalurkan video ke penonton dengan berbagai format.

#### 8. Evaluasi

Melakukan evaluasi karya yang sudah dibuat dengan menyebarkan luaskan video klip lagu “Pagi dan Musim Berganti” sebagai media promosi Lagu “Pagi dan Musim Berganti”.

### **H. SISTEMATIKA PENULISAN**

Penulisan hasil penelitian ini dibagi kedalam beberapa bab yang secara keseluruhan memuat dasar persoalan penelitian, kajian teoritik, pengungkapan data, analisa data, dan kesimpulan. Dalam Tugas Akhir ini, penulis mencoba menjabarkan secara sistematis atas beberapa bab sebagai berikut :

**BAB I Pendahuluan**, Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan perancangan, tujuan perancangan, manfaat perancangan, tinjauan pustaka, dan metodologi penelitian.

**BAB II Identifikasi Data**, Bab ini membahas kajian teori yang digunakan sebagai acuan perancangan dan bermanfaat bagi pembuatan data

seperti halnya tentang profil rimajingga, Pengertian video klip, pengertian animasi dan Pengertian media promosi.

**BAB III Analisa Data dan Konsep Perancangan,** Bab ini membahas tentang identifikasi data, analisa data, segmentasi, USP, positioning, strategi kreatif, konsep estetis, konsep teknis, media plan.

**BAB IV Perwujudan Karya,** Bab ini membahas tentang perwujudan karya video klip yang di buat serta penjelasan mengenai karya yang dibuat dan moke up yang akan direalisasikan.

**BAB V Penutup,** Bab ini membahas tentang simpulan dari hasil analisa perwujudan karya dan saran untuk perancangan berikutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

**DAFTAR ISTILAH**

