

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Pada BAB III ini akan dijelaskan tentang metodologi dan perancangan karya dalam proses pembuatan video klip Band Eijaz dengan menggunakan teknik *Clay Motion* dengan penambahan background 2D. Mengacu pada pemakaian teknik pembuatan video clip tersebut, maka jenis penelitian ini adalah penelitian terapan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif.

3.1 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan gabungan dari metode-metode yang ada. Menurut Moh. Nazir, Ph.D (2009: 26) dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian*, metode penelitian dibedakan dalam 2 jenis, yaitu penelitian dasar (*basic research*) dan penelitian terapan (*applied research*).

Jenis penelitian yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah penelitian terapan dimana penyelidikan yang hati-hati, sistematis dan terus menerus terhadap suatu masalah dengan tujuan untuk digunakan dengan segera untuk menyelesaikan masalah. Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Metode kualitatif ini sesuai untuk metode pada Tugas Akhir ini karena metode ini digunakan sebagai dasar pemikiran untuk memecahkan masalah dari literature-literatur.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan cara menghimpun bahan atau keterangan yang dilakukan dengan tanya jawab secara lisan secara sepihak berhadapan muka, dan dengan arah serta tujuan yang telah ditetapkan. Cara wawancara diharapkan dapat memperoleh informasi secara akurat dari narasumber langsung. Hal ini didasarkan pada buku yang ditulis oleh Anas Sudijono (1996: 82) ada beberapa kelebihan pengumpulan data melalui wawancara, diantaranya pewawancara dapat melakukan kontak langsung dengan peserta yang akan dinilai, data diperoleh secara mendalam, yang diinterview bisa mengungkapkan isi hatinya secara lebih luas, pertanyaan yang tidak jelas bisa diulang dan diarahkan yang lebih bermakna.

Wawancara ini dilakukan terhadap nara sumber yaitu band Eijaz untuk mendapatkan ide cerita maupun makna dari lirik lagu yang akan dibuat untuk konsep video clip.

Berikut ini beberapa kesimpulan dari hasil wawancara :

- a. Eijaz merupakan band beraliran *Pop* yang beranggotakan Wiwin (vocalis), Eko (gitar), Yoyok (bass), Marga (drum).
- b. Lagu “Terluka” merupakan single Pertama yang dirilis band Eijaz dari mini album Cahaya.
- c. Pada lagu “Terluka” menceritakan tentang seorang laki-laki yang sakit hati karena ditinggalkan kekasihnya dengan laki-laki lain sampai akhirnya laki-

laki yang sakit hati ini sanggup menerima kenyataan dan mencoba untuk merelakannya.

2. Studi literatur

Peneliti juga melakukan pencarian data melalui sumber-sumber yang tertulis, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan buku- buku yang berkaitan dengan teori pembuatan video maupun teknik animasi baik 2D maupun 3D, sehingga dapat memperbanyak informasi mengenai objek penelitian ini. Diantaranya, dengan melakukan studi literatur melalui sumber/buku.

Berikut adalah data-data yang diperoleh dari literature, yaitu:

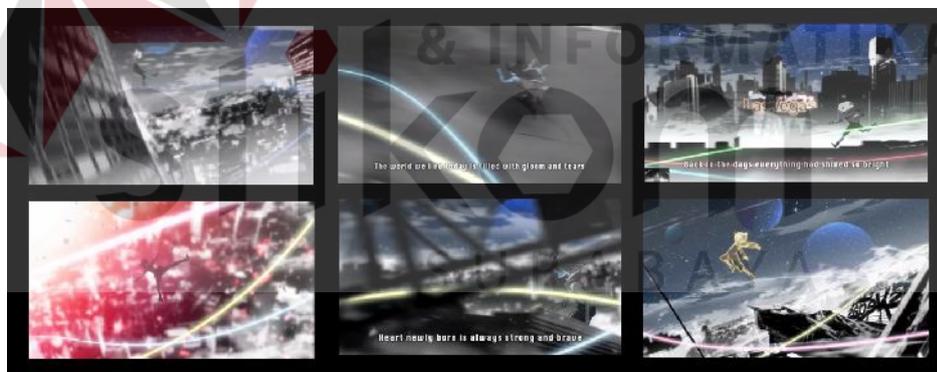
1. Zaharuddin G. Djalle *The Making of 3D Animation Movie using 3D Studio Max* (2006: 1) secara garis besar menerangkan pengertian tentang film dan audio visual.
2. Michel Frierson (1994: 274) *Clay Motion*, menerangkan tentang Clay Motion.
3. *Membuat Video Klip dengan Ulead VideoStudio dan Ulead Cool 3D*
Djalle, Z. G. (2008: 33) menjelaskan video klip merupakan rangkaian dari banyak *frame* (bingkai)
4. Carlson's, Sven. E. (1999: 88). *Audiovisual Poetry or Commercial Salad of Images* menerangkan bahwa video klip adalah alat media promosi
5. Zaharuddin G. Djalle (2006: 10), membuat animasi alam dengan core Bryce garis besar menerangkan tentang pengertian animasi 2D.
6. Widagdo & Gora, (2007: 32) *Bikin Film Indie Itu Mudah* dijelaskan bahwa skenario alat pertama untuk membuat film.

3. Studi Eksisting

Dalam perancangan pembuatan video clip dibutuhkan adanya studi eksisting, yang bertujuan sebagai referensi dalam pembuatan video clip, studi eksisting ini hanya bertujuan untuk mengkomparasi atau membandingkan sehingga didapatkan kelebihan maupun kekurangan dalam video clipnya, sehingga penulis bisa mengambil kelebihan dan menutupi kekurangan dari video yang sudah pernah dibuat oleh video clip *maker*. Peneliti mengambil komparasi video clip di antaranya :

a. Video klip “Just a wake” oleh Fear, n loating in las vegas

Video klip ini berdurasi 03.40 menit, menampilkan sebuah klip dengan menggunakan animasi 2D.



Gambar 3.1 Video klip “Just A Wake” oleh Fear, N Loading In Las Vegas Editing video ini menggunakan animasi studio dan terdapat banyak animasi 2D. Dimana pembuatan video klip ini menggunakan 2D yang bercerita mewakili pesan dari lirik lagu tersebut Berdasarkan video clip Fear, N Loading In Las Vegas ini penulis ingin mengaplikasikan teknik animasi 2D pada projek Tugas Akhir ini.

b. Video klip “Smile” Uncle Kracker

Video klip ini berdurasi 04.00 menit, menggunakan teknik Clay Motion.



Gambar 3.2 Video Klip “Smile” Oleh Uncle Kracker

Video Klip ini menggunakan boneka Clay yang digerakan kemudian pengambilan gambar ditiap-tiap gerakannya sehingga beberapa gambar diurutkan menjadi satu akan terlihat gerakan pada boneka Clay tersebut, dengan menggunakan teknik stop motion. Yang mana sebelumnya di diambil gambar frame per frame terlebih dahulu yang selanjutnya di visualkan. Lalu di gerakan menggunakan *Number Stil*.

3.3 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data yang dipergunakan adalah teknik analisis kualitatif dengan tahap pengambilan data, wawancara, studi literature, dan studi eksisting kemudian menjadikan keyword, untuk menjadi bekal gambaran dan acuan editing penulis. Wawancara melibatkan para anggota band *Eijaz* yang menjadi point utama dalam pencarian data, studi literature meneliti tentang teknik Clay Motion dan animasi 2D, dan studi eksisting meneliti kelebihan dan kekurangan dari video clip uncle kracker dan Fear, N loating in Las vegas.

Tabel

<i>Kekurangan</i>	<i>Kelebihan</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Properti background yang terlalu sederhana tidak mampu mendramatisir dalam masalah pengambilan gambarnya di tiap adegan-adegan cerita. • Pencahayaan yang terkesan terang dan yang tidak menerangkan waktu pagi, siang, atau malam hari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pergerakan clay sangat halus. • Pergantian gambar yang tepat pada lirik lagunya. • Mudah dipahami dalam penyampaian pesanya.

Tabel 3.1 Analisa Data Uncle kracker

Tabel

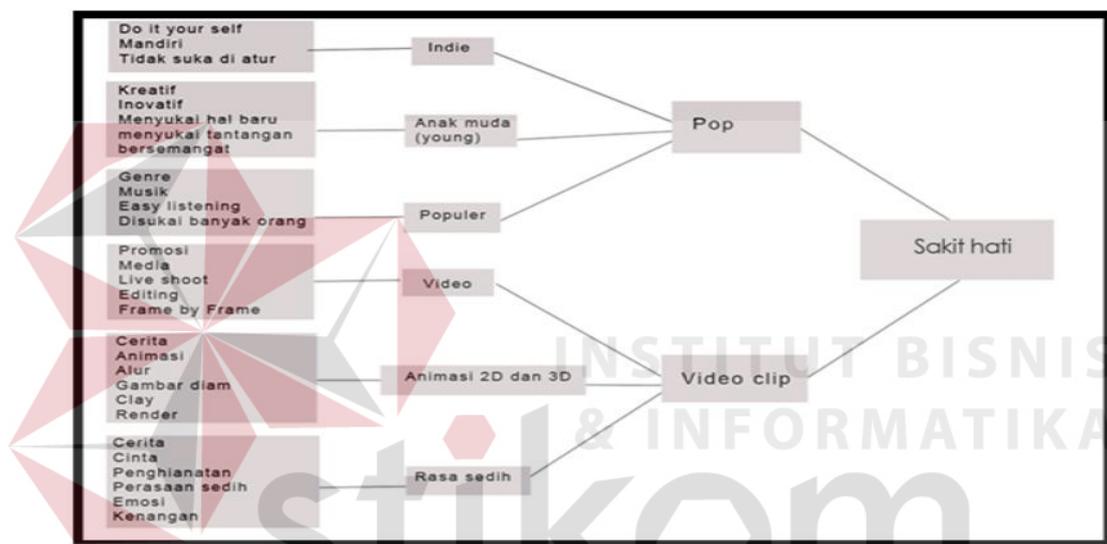
<i>Kekurangan</i>	<i>Kelebihan</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Pergerakan animasi yang kasar. • Terlalu banyak pengulangan gambar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Banyaknya efect pada video clip. • Pergantian gambar yang tepat pada lirik lagunya. • Animasi dan background sangat bagus pewarnaannya.

Tabel 3.2 Analisa Data Fear, N Loading In Las Vegas

Berdasarkan table 3.1 maka dapat di ambil kesimpulan analisa data yang akan di pakai adalah seperti tergambar pada table di atas.

3.4 Keyword

Untuk menentukan konsep karya maka akan dilakukan penelitian terdahulu untuk merujuk ke satu point kunci (*keyword*)



Gambar 3.3 Bagan *Keyword*
(Gambar olahan peneliti)

Dari analisa *keyword* pada gambar 3.3 maka hasilnya adalah menggunakan *keyword* sakit hati. Dimana lirik lagu tersebut berisikan perasaan sedih, sesuai dengan *keyword* sakit hati dalam pembuatan video clip ini, dibuatnya video klip ini bertujuan untuk menyampaikan pesan yang ada dalam lirik lagu tersebut untuk bisa lebih bersabar dan menerima kenyataan meskipun seburuk apapun masalah yang kita hadapi.

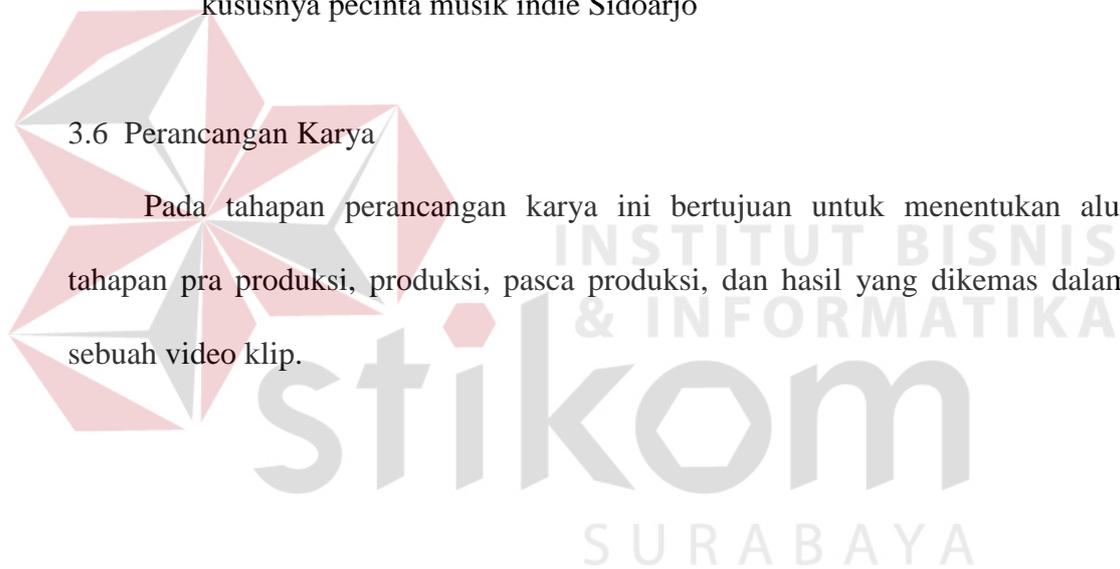
3.5 Segmentasi

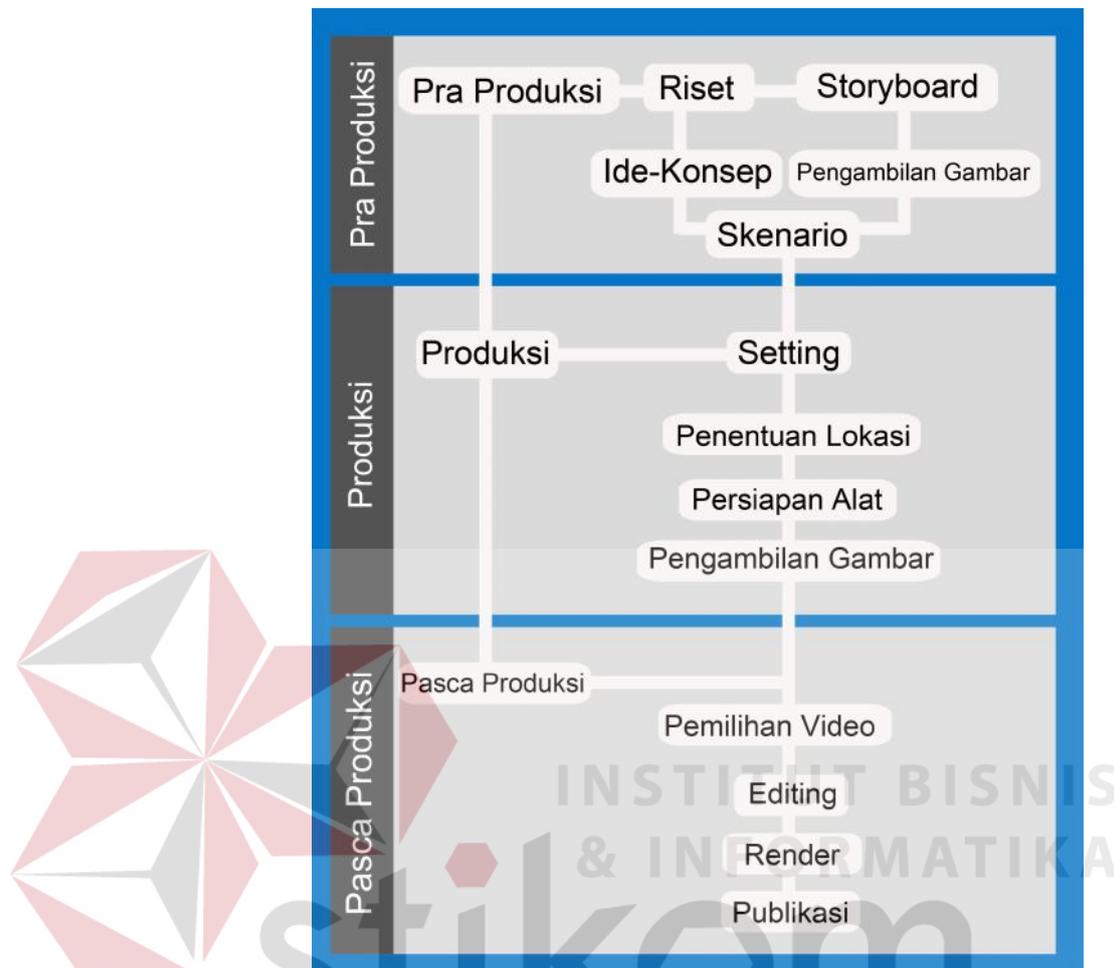
Berikut ini merupakan analisa STP dalam pembuatan video klip ini:

1. Umur : 16 - 25 tahun
2. Status Ekonomi : Menengah
3. Pekerjaan : Pelajar dan Mahasiswa
4. Positioning : Video klip ini di tunjukan pada pecinta musik pop
khususnya pecinta musik indie Sidoarjo

3.6 Perancangan Karya

Pada tahapan perancangan karya ini bertujuan untuk menentukan alur tahapan pra produksi, produksi, pasca produksi, dan hasil yang dikemas dalam sebuah video klip.





Gambar 3.3 Perancangan Karya
(Gambar olahan peneliti)

3.6.1 Pra Produksi

Dalam perancangan pembuatan video klip ini, penulis membuat beberapa rancangan pra produksi seperti yang tergambar dalam gambar 3.3. Dibat sub-sub agar mempermudah pembuatan video klip yang mempunyai alur produksi, alur yang dirangkai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

1. Ide dan Konsep

Pembuatan video clip ini akan menampilkan cerita pada lirik lagu tersebut dimana lirik lagu itu menceritakan kisah asmaranya dengan kekasihnya yang berakhir dengan penghinatan, yang pada akhirnya sanggup untuk merelakan kepergian kekasihnya. Penulis bertujuan untuk menggambarkan cerita dalam lirik lagu tersebut dengan objek clay yang akan mewakili tingkah laku tokoh utamanya dengan penambahan background 2D.

Video clip ini akan dibuat dengan teknik clay motion. Menurut Michael Frierson dalam bukunya yg berjudul *claymotion* bahwa clay motion itu sendiri dapat diartikan seperti seni yang hidup dimana prasaan atau tingkah laku tokoh utama yang ada dalam cerita lirik lagu tersebut akan di curahkan ke boneka clay yang akan menjadi tokoh utama dalam pembuatan video clip ini.

a. Stop Motion

Seperti yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya tentang animasi *stop motion*, tentang cara pengambilannya dan menggabungkannya sehingga menjadi satu kesatuan gambar berjalan. Namun dalam pembuatan video klip ini penulis menginginkan sesuatu yang berbeda yaitu dengan melakukan pengambilan frame dengan menggunakan menggunakan suatu obyek boneka yg akan akan digerakan sehingga obyek tersebut bisa bercerita dengan pergerakannya.

Pengambilan animasi *stop motion* dilakukan dari sudut pandang normal. Hal ini dilakukan agar video clip ini lebih memberi makna lebih bagi penontonnya. Dalam karya ini penulis melakukan pengambilan gambar

menggunakan kamera DSLR. Kamera DSLR bekerja hampir sama dengan kamera video dan handycam pada umumnya, hanya saja gambar yang diperoleh lebih dramatisir.

DSLR singkatan dari digital refleks lensa tunggal. Kamera DSLR menggunakan cermin untuk mencerminkan gambar dari lensa ke jendela bidik, di belakang cermin terdapat satu sensor. Sensor akan mengambil cahaya dan menafsirkannya sebagai sinyal elektronik yang muncul di layar kamera.

Semakin besar sensor, semakin baik gambar yang dihasilkan kamera apabila digunakan dalam ruang/lingkungan yang minim cahaya, dan bidang gambar yang dihasilkan akan lebih luas. Kamera yang memiliki sensor besar dalam bahasa digital sering disebut kamera full frame. Contohnya kamera 5D Mark II, EOS 7D, dan Nikon D90.

Keuntungan dari video shooting dengan kamera DSLR adalah :

- a) High Quality - Hampir setiap kamera DSLR yang dilengkapi dengan fitur video dapat menembak di 1080p, yang memiliki kualitas HD yang sangat tinggi.
- b) Seperti film layar lebar - kamera DSLR bisa meniru tampilan film layar lebar yang memiliki kualitas yang sangat baik. Ini berarti video akan terlihat seperti apa yang dilihat seperti di bioskop.
- c) DSLR dapat dengan mudah bolak-balik antara modus video dan foto. Dan dapat diganti dengan lensa yang bervariasi sesuai kebutuhan.

b. Clay Motion

Clay Motion pada umumnya menggunakan tanah liat, namun dalam karya ini penulis melakukan proses pembuatan obyeknya dari clay untuk menciptakan animasi yang hidup apabila digerakan, gambar yang diperoleh akan lebih mendramatisir untuk mewakili perasaan tokoh utama pada lirik lagu terluka.

Keuntungan dari clay motion dengan tanah liat adalah :

- a) Pembuatan karakter bisa dibentuk sendiri sesuai keinginan imajinasi penulis dalam pembuatan video klipnya.
- b) Dalam pembuatan karakter atau objek lainnya mempunyai tekstur yang agak kasar sehingga pengambilan gambar lebih terlihat dramatis..

c. Animasi 2D

Dalam proses pembuatan background digambarkan 2 Dimensi sehingga terlihat suasana buatan manusia yang tidak alami meskipun objek digambarkan seperti suasana sebenarnya. Background menggunakan 2 Dimensi menjelaskan seperti pikiran seseorang dalam kehidupan yang tidak nyata.

2. Sinopsis

Sinopsis pada perancangan video klip ini dibuat dari cerita lagu band *Eijaz*. Pengembangan cerita menjadi sinopsis ini akan mempertimbangkan beberapa hal, yaitu:

- a. Tema : Inti yang menjadi dasar cerita. Dalam synopsis, unsur ini bisa dihadirkan di awal atau di akhir dengan mengutip tulisan dalam karya tersebut.
- b. Alur : Nama lainnya adalah plot, merupakan urutan jalannya cerita yang terlihat menyatu dan terdapat hubungan sebab-akibat di dalamnya. Alur memiliki tingkatan, yaitu tahap pengenalan masalah, pernanjakkan laku, klimaks, anti klimaks, dan penyelesaian masalah. Dalam sebuah synopsis, alur menjadi bagian terpenting yang tidak boleh dihilangkan karena mampu memperjelas jalannya cerita secara keseluruhan.
- c. Penokohan. Pencitraan tokoh atau karkter dalam cerita. Synopsis memunculkan sang tokoh sentral dan bebrapa karakter pendukung lebih focus agar pembaca tertarik untuk melanjutkan menyelami karya tersebut.
- d. Latar. Dalam bahasa film dikenal dengan *setting*, merupakan penanda waktu, suasana, tempat, dan korelasi semuanya dengan cerita. Synopsis sedikit banyak turut menyelipkan unsir ini.
- e. *Poiny of view* atau sudut pandang tokoh adalah cara penulisan menyebutkan tokoh. Terhadap beberapa sudat pandang yang biasa dipakai, yaitu orang pertama tunggal 'aku' orang ketiga tunggal 'dia' sebagai Yang Maha Tahu dan campuran 'ku' dan 'dia'. Dalam synopsis, yang dipakai biasanya sudut pandang 'dia'.

Dari kutipan di atas, maka dapat dibuat sebuah synopsis. Lagu “*Terluka*” adalah, menceritakan tentang hubungan yang tidak harmonis dimana seorang laki-laki yang ditinggalkan oleh kekasihnya untuk pergi meninggalkan laki-laki itu dengan laki-laki lain. Seorang laki-laki ini bersedih karena ke egoisan kekasihnya yang lebih memilih pergi dengan laki-laki lain dan tidak menghiraukan perasaan laki-laki ini, sejak ditinggalkan kekasihnya, laki-laki ini tidak tahu arah tujuan karena masih tidak sanggup menerima kenyataan yang menimpanya. Terdiam, melamun, dan bersedih karena kekasih yang sangat dicintainya pergi meninggalkannya. Sampai saat dimana laki-laki ini mulai tersadar, kemudian berfikir bahwa bersedih terlalu lama bukanlah jalan keluarnya, dan akhirnya laki-laki ini mulai merelakan kepergian kekasihnya.

3. Treatment

a. Int – Studio musik

Personil band bermain gitar

b. Int –kamar tidur

Clay tertidur

c. Int – tangga

Boneka clay berjalan menaiki tangga

d. Ext – Pagi hari – ranting pohon

Air yang menetes

e. Int – Kamar mandi

Boneka clay sedang berkaca

f. Int – Kaca

Terlihat gambar seorang wanita

g. Ext - Sore hari – Dataran tinggi

Boneka clay bersedih kemudian melihat satu daun yang jatuh dan berjalan menuju pantai

h. Ext – Malam hari – Pantai

Boneka clay melihat bulan terlihat jelas bayangan sepasang kekasih

i. Int – Studio Musik

Vokal live shot

j. Ext – Malam Hari – Hutan

Boneka clay berlari kemudian lompat dari tebing dan jatuh ke laut

k. Int – Studio Musik

Personil band memainkan gitar

l. Ext – Malam Hari – Hutan

Boneka clay melihat ke langit terlihat gambar seorang perempuan

m. Int – Studio Musik

Vokal live shot

n. Ext – Malam Hari – Hutan

Boneka clay berlari dan tersandung batu kemudian dia berdiri dan berjalan sampai ke ujung tebing dia melihat ke bawah

o. Ext – Malam Hari – tebing

Boneka clay melihat kedepan dan kemudian keluar sayap di punggungnya dan terbang

p. Int – Kamar tidur

Terlihat boneka clay terbangun

4. Storyboard (terlampir)

5. Karakter

Dalam pembuatan video klip ini hanya menggunakan 1 tokoh karakter laki-laki yang terbuat dari clay

6. Peralatan dan Software

Dalam tahap pra produksi video klip ini penulis menggunakan beberapa peralatan diantaranya:

a. Kamera DSLR

b. Komputer

3.6.2 Produksi

1. Clay Motion

Dalam pembuatan video klip ini menggunakan teknik *Stop Motion* yang berjenis *Clay Motion*. Dibawah ini akan dijabarkan langkah-langkah produksi pembuatan video klip ini.

a. Enviroment dan Propertis

Pengambilan gambar dilakukan di Studio foto yang hanya mengandalkan cahaya dan background putih.

a) Tokoh

Pemilihan tokoh berdasarkan synopsis yang ada. Tokoh boneka clay muncul sering kali untuk menyampaikan pesan yang terdapat pada lirik lagu yang dimainkan dengan background animasi 2D.

b) Lokasi

Dalam pengambilan gambar dilakukan distudio foto yang hanya menggunakan background putih untuk mempermudah proses pemotongan gambar.

b. Persiapan Alat

Dalam karya ini penulis melakukan pengambilan gambar live shoot menggunakan kamera DSLR.

DSLR singkatan dari digital refleks lensa tunggal. Kamera DSLR menggunakan cermin untuk mencerminkan gambar dari lensa ke jendela bidik, di belakang cermin terdapat satu sensor. Sensor akan mengambil cahaya dan menafsirkannya sebagai sinyal elektronik yang muncul di layar kamera. Semakin besar sensor, semakin baik gambar yang dihasilkan kamera apabila digunakan dalam ruang/lingkungan yang minim cahaya, dan bidang gambar yang dihasilkan akan lebih luas. Kamera yang memiliki sensor besar dalam bahasa digital sering disebut

kamera full frame. Contohnya kamera 5D Mark II, EOS 7D, dan Nikon D90.

Keuntungan dari video shooting dengan kamera DSLR adalah:

- a) High Quality, Hampir setiap kamera DSLR yang dilengkapi dengan fitur video dapat menembak di 1080p, yang memiliki kualitas HD yang sangat tinggi.
- b) Seperti film layar lebar, kamera DSLR bisa meniru tampilan film layar lebar yang memiliki kualitas yang sangat baik. Ini berarti video akan terlihat seperti apa yang dilihat seperti di bioskop.
- c) DSLR dapat dengan mudah bolak-balik antara modus video dan foto. Dan dapat diganti dengan lensa yang bervariasi sesuai kebutuhan.

c. Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar objek dilakukan dengan menggunakan background putih agar proses pemotongan gambar lebih mudah dan pada pengambilan background akan digambar 2D sesuai dengan suasana yang akan ditampilkan pada cerita dalam lirik lagu tersebut seperti, dalam rumah, hutan, pantai, laut. Sedangkan *live performance* vokal dan gitar *Eijaz Band* diambil secara live shot di studio musik. dan penambahan effect cahaya, hujan, angin, gelembung, dan pewarnaan.

2. Animasi 2D

Dalam pembuatan background video klip ini akan menggunakan animasi 2D. Penulis menginginkan suatu sentuhan yang berbeda sebagai daya tarik agar video klip ini mampu memberi pesan yang akan disampaikan dalam alur cerita dari lirik lagu tersebut.

a. Enviroments dan Properties

Dalam proses pembuatan background digambarkan 2 Dimensi sehingga terlihat suasana buatan manusia yang tidak alami meskipun objek digambarkan seperti suasana sebenarnya. Background menggunakan 2 Dimensi menjelaskan seperti fikiran seseorang dalam kehidupan yang tidak nyata. Seperti pembuatan background 2D interior kamar tidur, kamar mandi, lorong, hutan, pantai, tebing dan laut

b. Rendering

Dalam tahap ini penulis akan memindah gambar yang telah dibuat dikomputer dan kemudian diolah menggunakan software editing.

c. Peralatan dan Software

Dalam tahap pra produksi video klip ini penulis akan menggunakan beberapa software yang akan di aplikasikan pada komputer.

3.6.3 Pasca Produksi

Dalam pasca produksi ini penulis akan menjabarkan rancangan yang dilakukan dalam susunan pembuatan video klip.

1. Editing dan Compositing

Setelah semua data dirender dalam komputer maka penulis akan melakukan tahap editing animasi stop motion berjenis clay motion dengan menggunakan software editing video. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan penulis dalam tahap ini adalah sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan storyboard sebagai acuan awal pembuatan video klip.
- b. Mempersiapkan perangkat lunak yang akan digunakan untuk editing seperti komputer dan aplikasi-aplikasi editing.
- c. Mempersiapkan materi atau tutorial-tutorial yang akan membantu penulis dalam melakukan tahap editing.

2. Final Rendering

Pada tahap ini penulis akan melakukan rendering terakhir yaitu menggabungkan semua elemen video klip dalam satu kesatuan.

3.7. Publikasi

Tahap publikasi akan dilakukan oleh penulis sebagai syarat presentasi Tugas Akhir. Media yang akan penulis gunakan untuk publikasi adalah poster dan DVD (cover depan dan cover cakram). Pembuatan media publikasi video klip ini diperlukan beberapa proses, antara lain menentukan konsep serta pembuatan sketsa. Berikut langkah-langkah yang akan penulis lakukan dalam persiapannya melakukan tahap publikasi:

1. Poster

a. Konsep poster

Dalam pembuatan konsep poster, penulis menggambarkan boneka clay yang berada di tengah hutan dan melihat cahaya didepanya. Sehingga menggambarkan seseorang yang mencari cahaya atau melihat masa depan.

b. Sketsa Poster

Sesuai dengan konsep di atas dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3.4 Sketsa Poster
(Gambar olahan peneliti)

2. Cover DVD

a. Konsep DVD

Akan dibuat dengan background hitam dengan tulisan eijaz ditengahnya yang bercahaya sehingga menggambarkan dalam kegelapan masih terlihat cahaya terang

b. Sketsa DVD



Gambar 3.5 Sketsa DVD
(Gambar olahan peneliti)

3. Sampul Cakram

a. Konsep Cakram

Akan dibuat dengan background hitam dengan tulisan eijaz ditengahnya yang bercahaya sehingga menggambarkan dalam kegelapan masih terlihat cahaya terang.

b. Sketsa Cakram



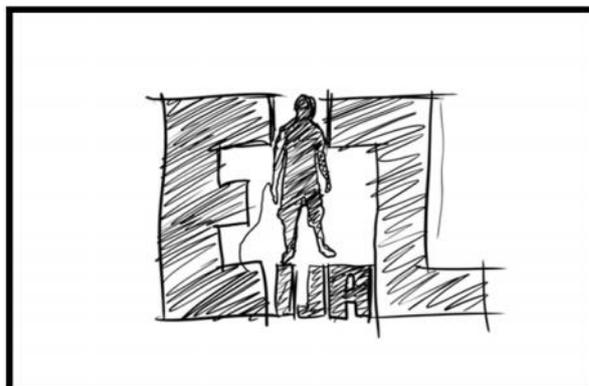
Gambar 3.6 Sketsa cakram
(Gambar olahan peneliti)

4. Kaos

a. Konsep desain kaos

Konsep desain kaos ini dengan tulisan eijaz yang menyambung dan di tengah tulisan terlihat gambar vokalis sehingga menggambarkan band ini mempunyai vokalis yang dapat di andalkan

b. Sket kaos



Gambar 3.7 sket Desain Kaos
(Gambar olahan peneliti)

5. Pin

a. Konsep pin

Dengan menggambarkan mic yang disampingnya tertulis eijaz bertujuan untuk menegaskan bahwa eijaz adalah sebuah band.

b. Sket pin



Gambar 3.8 Sket Pin
(Gambar olahan peneliti)

3.8. Anggaran

Dalam pembuatan video clip ini peralatan yang digunakan diperkirakan mencapai:

Komputer A	7.000.000.00
Listrik	500.000.00
Kamera DSLR	9.500.000.00
Kertas 3 rim	30.000.00
Printer	170.000.00
Koneksi Internet	200.000.00
Peralatan pendukung	300.000.00
Total (rupiah)	17.700.000.00

3.9. Jadwal Kerja

	November				Desember				Januari			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Pre Production												
Stop Motion shoot 1												
Stop Motion shoot 2												
Stop Motion shoot 3												
Rendering												
Animation Process												
Editing and Compositing												
Final Render												