

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

3.1 Metodologi

3.1.1 Model Perancangan

Metode penelitian dalam perancangan ini adalah menggunakan model perancangan yang bersifat prosedural yaitu penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif yang menjelaskan urutan langkah-langkah yang rasional, data kualitatif digunakan karena penilai sebuah film animasi tidak bisa dinilai secara objektif. Metode kualitatif dipilih karena data yang dibutuhkan penulis untuk merancang karya multimedia berupa video klip animasi 3D hanya dapat diperoleh melalui informan, dilandasi kekuatan narasi dan ditinjau langsung di lapangan. Dari kegunaan dan kebutuhan data metode yang digunakan dengan wawancara dan rujukan buku yang berkaitan dengan teori film dan animasi (Arikunto, 2002: 2).

3.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Data primer diambil berdasarkan dari wawancara yang dilakukan kepada informan. Wawancara dilakukan karena penulis membutuhkan data yang valid mengenai permasalahan yang diangkat (Arikunto, 2002: 201). Berikut kriteria informan pada perancangan ini:

1. Memiliki pengetahuan tentang manajemen dan struktur band yang dimaksud.
2. Memiliki data-data yang lengkap berupa data tulis dan dokumentasi band yang dimaksud.

3. Merupakan salah satu dari manajemen band yang dimaksud.
4. Mengikuti perkembangan musik Indonesia.
5. Bekerja dibidang yang berhubungan dengan industri musik

Berdasarkan kriteria tersebut dipilihlah seorang informan yaitu Sugeng Wiono. Sugeng Wiono adalah manajer dari band My Sin yang merupakan asisten direktur Warna Nada Dunia Record.

3.1.3 Teknik Analisis Data

Hasil yang didapat berdasarkan wawancara dari informan dan data sekunder yang didapat berdasarkan kutipan buku nantinya akan dijadikan landasan penulis untuk mendukung perancangan media agar hasil yang diperoleh menjadi satu arah yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini. Sehingga didapatkan jawaban yang valid serta bisa dipertanggungjawabkan.

3.1.4 Studi Eksisting

Guna menambah ide maupun sebagai referensi dalam pembuatan video klip animasi sangatlah penting dilakukan studi eksisting. Dalam hal ini pembuatan video klip animasi *band My Sin* ini studi eksisting dilakukan dengan mempelajari video klip animasi dan film animasi yang sudah ada sebelumnya. Studi eksisting ini dilakukan agar penulis dapat mengetahui dimana kelebihan dan kekurangan dari video klip dan film animasi tersebut. Berikut adalah video klip animasi yang

akan diamati untuk studi terdahulu untuk perancangan video klip animasi *band* My Sin.

1. Video Klip Samsons Dengan Judul “Hey Gadis”



Gambar 3.1 Potongan video klip *band* Samsons dengan judul “Hey Gadis”

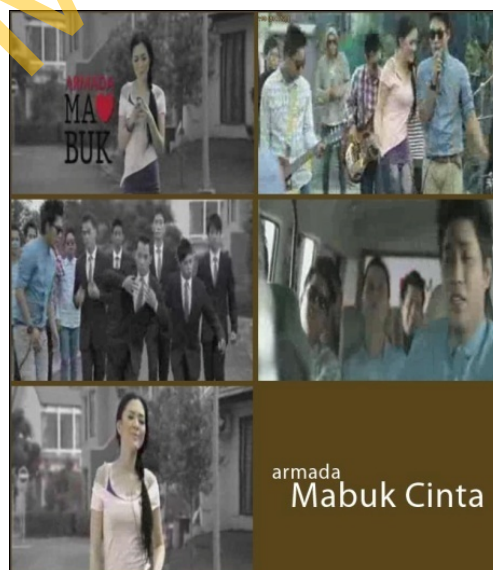
Samsons adalah *band* dari Indonesia yang beraliran *pop rock*. *Band* ini telah merilis 3 album. Di dalam album yang kedua samsons memberikan warna baru dalam pembuatan video klip lagu yang berjudul “Hey Gadis” dengan menggunakan teknik animasi 3 dimensi.

Video klip ini dikerjakan oleh *production house* dengan nama Geppetto Animation Studio. Harga pengerjaan video klip berdurasi lima menit itu dibanderol Rp. 100.000.000,- (<http://peluangusaha.kontan.co.id>).

Band Samsons merupakan pelopor video klip yang menggunakan teknik animasi 3 dimensi, di era modern ini menjadikan video klip *band* samsons tidak memiliki pesaing dalam penggunaan teknik animasi 3 dimensi. Penggunaan spesial efek yang halus dan sound yang mendukung, kebebasan karakter dalam melakukan gerakan serta alur cerita yang sesuai dengan lirik lagu yang membuat video klip ini dapat diterima oleh masyarakat. Tetapi tidak mengungkiri bahwa *band* Samsons sudah terkenal terlebih dahulu, hal ini merupakan nilai tambah dalam strategi pemasaran mereka.

Kekurangan dari video klip ini adalah biaya yang cukup besar dalam pembuatan video klip ini dan komputer dengan spesifikasi yang tinggi. Karakter 3D memiliki gerakan yang kaku dan gerak bibir yang tidak sesuai dengan lirik lagu, hal ini yang membuat video klip ini terkesan kaku dalam gerakannya.

2. Video Klip *Band* Armada Dengan Judul “Mabuk Cinta”



Gambar 3.2 Potongan video klip *band* Armada dengan judul “Mabuk Cinta”

Armada *band* adalah yang berdiri pada tahun 2007, aliran musik yang diusung bari *band* ini adalah melankolis pop. Aliran ini dibangun oleh karakter suara sang vokalis dan aransemen musik yang begitu terasa melankolis (<http://www.musikji.net>).

Pada tahun 2012 Armada *band* mengeluarkan album yang berjudul satu hati sejuta cinta dan diantara album itu adalah lagu dengan judul “Mabuk Cinta” yang sedang penulis amati guna mendapatkan kelebihan dan kekurangan dalam video klip Armada *band* dengan judul “Mabuk Cinta”. Video klip ini memerlukan biaya yang sangat besar. Hal ini dikarenakan memerlukan *talent* yang banyak. Jalan cerita yang ada di video klip tidak sesuai dengan jalan cerita yang terkandung dalam liriknya.

Kelebihan dari video klip Armada *band* dengan judul “Mabuk Cinta” ini isinya sama dengan isi dari liri lagu *band* My Sin dengan judul “Terbuai” yang akan penulis rancang. Serta teknik pengambilan dan editing dari video klip yang baik.

Dari analisis video klip band Samsons dan Armada dapat diambil kesimpulan bahwa alur cerita dalam video klip dengan lirik lagu sangatlah berkaitan dalam dapat diterima atau tidaknya penyampaian maksud dari video klip tersebut terhadap pasar.

Penulis harus sangatlah jeli dalam melihat segmentasi pasar yang dituju, hal ini dikarenakan *band* Samsons dan Armada yang digunakan sebagai referensi diatas adalah *band* yang sudah terkenal, dan sudah banyak mengeluarkan video klip. Secara tidak langsung masyarakat pasti akan lebih penasaran dengan video

klip *band* Samsons diatas daripada video klip dari Armada *band* yang secara umum lebih banyak digunakan dalam pembuatan video klip di industri musik Indonesia. Selain sisi pemasaran penulis juga mendapatkan referensi yang baik dalam teknik penggunaan special efek yang baik.

3.1.5 Segmentasi, Targeting, dan Positioning(STP)

Segmentasi, Targeting, dan positioning dari video klip animasi 3D ini adalah :

1. Demografi : Kota Sedang dengan penduduk antara 50.000-100.000
2. Umur : 17-23 tahun ditinjau dari psikografis usia ini dikenal sebagai konsumen yang sangat dapat menyesuaikan diri, sangat memuja penampilan fisik (*narscissistic*) dan tidak loyal.
3. Status Ekonomi : Menengah dengan rentang pendapatan pengeluaran per hari Rp. 20.000,00 sampai dengan Rp. 200.000,00 (<http://m.okezone.com>)
4. Pendidikan : SMA
5. Pekerjaan : Pelajar
6. Positioning : Video klip ini akan memberikan warna serta kemasan yang baru dengan menggunakan teknik animasi 3 dimensi.

3.2 Analisis Data

3.2.1 Hasil

Dari hasil data yang telah penulis kumpulkan dengan metode wawancara dan dokumentasi yang hasilnya bisa dilihat di lampiran, mengenai *band My Sin* maka dapat dideskripsikan bahwa *band My Sin* adalah *band* yang beranggotakan 3 orang personil yang mengusung aliran *poprock* dan terbentuk pada tahun 2006. *Band* ini dikelola oleh sebuah perusahaan label musik yaitu “Warna nada dunia record” yang beralamatkan di Jalan Kupang Jaya no 48 A Surabaya 60181.

Pada tahun 2007 *My Sin* merilis album perdana mereka. Guna mengenalkan music dan karyanya *My Sin* terus memacu kreatifitas mereka dan pada tahun 2010 kembali merilis album kedua yang berjudul “233” dengan single andalannya lagu dengan judul “Terbuai”

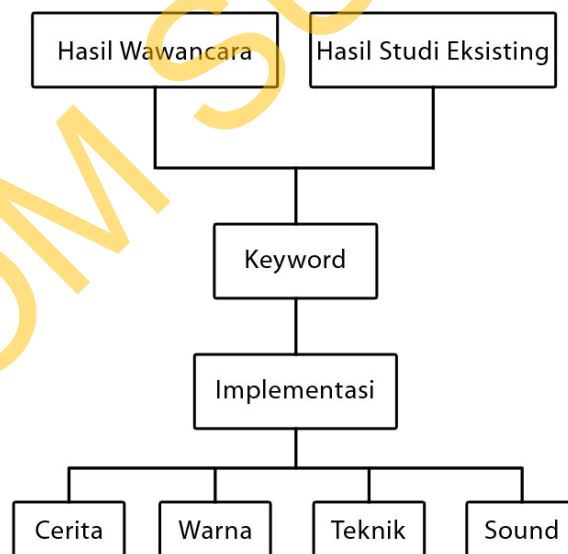
Berdasarkan data teori yang diperoleh dari buku *The Making Of 3D Animation Movie Using 3D Studio Max* (Djalie, Zaharuddin. G. 2006), *Industri Pertelevisian Indonesia* (Effendy, Erlangga 2008) dan *How To Become A Cameraman* (Pintoko, 2010) serta hasil wawancara dengan manager *band My Sin* yaitu Sugeng Wiono, didapat sebuah pernyataan tentang permintaan untuk merancang video klip *band My Sin* yang berjudul “Terbuai”. Menyikapi hal ini penulis merujuk pada data tentang isi pesan lirik lagu “Terbuai” serta mempertimbangkan aliran dari *band My Sin*, maka implementasi gaya desain *pop art* sebagai acuan dalam perancangan video klip ini. Hal ini sangat sesuai dengan isi dari lirik lagu “Terbuai” karena isinya menceritakan tentang gejolak laki – laki yang terkagum kagum terhadap seorang wanita. Selain itu irama dari lagu

“Terbuai” yang ceria. Namun yang perlu diperhatikan adalah bagaimana mengemas video klip ini dengan baik sehingga tercapai pesan yang disampaikan dalam lirik lagu “Terbuai”.

Adapun lirik dari lagu dengan judul “Terbuai” dapat dilihat dalam lampiran.

3.2.2 Metode Pencarian Kata Kunci (*Keyword*)

Dalam hal ini pencarian kata kunci atau *keyword* ditujukan untuk pengarahannya perancangan video klip ini kedepannya. Oleh karena itu data dan hasil dari penelitian menjadi acuan dalam penentuan *keyword*.



Gambar 3.3 Diagram Alur Pencarian *Keyword*

Dari hasil dari wawancara dengan Sugeng Wiono sebagai manager dari *band My Sin* yang dilakukan di studio musik Warna nada dunia record Jl. Kupang Jaya No. 48 A Surabaya pada tanggal 20 Oktober 2011 maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan video klip yg kreatif untuk memberikan kesan yang berbeda dalam perancangan video klip *band My Sin* dengan judul lagu “Terbuai” .

Dari hasil studi eksisting maka dapat disimpulkan video klip animasi 3 dimensi masih sangat minim didalam industri musik Indonesia. Menyikapi hal ini maka video klip animasi 3 dimensi merupakan sebuah video klip yang unik dan berpeluang besar guna menggambarkan gejolak cinta sarta memberikan kesan yang berbeda, unik, menarik kepada masyarakat.

Dari hasil wawancara dan studi eksisting maka didapatkan sebuah *keyword* yaitu gejolak cinta.

3.2.3 Deskripsi Konsep

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan konsep yang diperoleh untuk perancangan video klip animasi 3 dimensi *band My Sin* dengan judul “Terbuai” ini adalah gejolak cinta dan menggunakan implementasi gaya desain *pop art*.

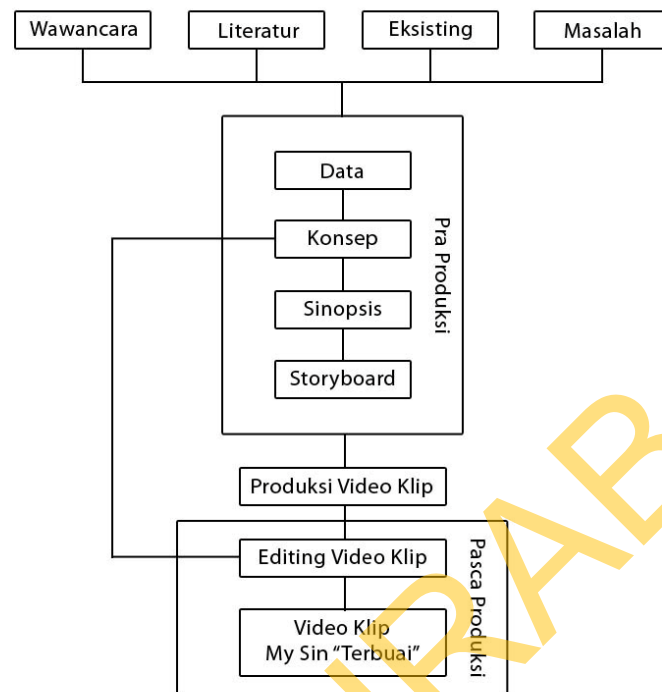
Gejolak Cinta adalah rasa sangat suka kepada seseorang yang meluap – luap. Implementasi gaya desain *pop art* menjadi pilihan dalam video klip ini dikarenakan penulis ingin menyampaikan tema gejolak cinta yang meberi kesan ekspresif. Hal ini dilakukan untuk mempertegas isi pesan dari lirik lagu dan didapat dari hasil wawancara.

Hasil yang didapat dari hasil wawancara kepada para personil *band My Sin* dan manajer lagu dengan judul “Terbuai” ini isinya menceritakan seorang anak muda yang terpesona akan kecantikan wanita sehingga membuatnya menyukai atau jatuh cinta.

Visual yang dirancang pada video klip ini akan menggunakan warna *font* desain yang cenderung *high contrast* sesuai dengan karakteristik *pop art* pada umumnya serta pemakaian karakter tokoh yang sederhana (*non realistic*) untuk memberikan kesan kartun sehingga isi dari lirik lagu “Terbuai” yang secara garis besar menggambarkan gejolak dan ekspresi anak muda bisa dengan mudah tersampaikan.

3.3 Alur Perancangan Karya

Perancangan karya sebuah video klip animasi 3 dimensi terbagi atas tiga tahap yaitu, pra produksi, produksi, dan juga pasca produksi. Tahapan-tahapan tersebut memiliki perancangan dan bagian masing-masing yang menjadi aspek penting dalam proses pembuatan video klip animasi 3 dimensi. Alur perancangan karya mulai dari tahap pencarian data, pendalaman cerita, proses produksi, *editing*, hingga proses promosi karya video klip band *My Sin* ini tersusun pada gambar alur perancangan berikut :



Gambar 3.4 Diagram Alur Perancangan Karya

3.4 Pra Produksi

3.4.1 Ide dan Konsep

Awal dari perancangan ini adalah pembuatan video *klip band* My Sin dengan judul lagu “Terbuai” dengan menggunakan teknik animasi 3 dimensi. Animasi 3 dimensi digunakan karena melihat banyaknya persaingan band di industri musik Indonesia khususnya mayor label. Serta dilihat dari isi dari lirik lagu *band* My Sin dengan judul “Terbuai” yang didapatkan konsep gejolak cinta dan bagaimana menggambarkan kesan ekspresif maka implementasi gaya desain yang digunakan adalah *pop art*.

Berlatar dari konsep video klip ini adalah gejolak cinta dan implementasi gaya desain *pop art*, maka ide dasar dari pembuatan video klip ini adalah

bagaimana membuat video klip My Sin dengan judul “Terbuai” dapat menggambarkan isi lagu dan karakteristik dari *band* My Sin dengan menggunakan teknik animasi 3 dimensi.

3.4.2 Warna

Pada video klip *band* My Sin dengan judul lagu “Terbuai” ini penulis menggunakan warna *pop art*. Hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan kesan ceria yang merupakan ciri dari *pop art* yaitu sebuah tampilan visual yang ekspresif serta menggambarkan dari lirik lagu “Terbuai” yang cenderung ceria juga sebagai penegasan tentang karakter aliran dari *band* My Sin yaitu *pop rock*.

3.4.3 Konsep Teknis

Video klip My Sin dengan judul lagu “Terbuai” mempunyai konsep gejolak cinta dengan implementasi gaya desain *pop art* yang digabungkan dengan teknik *cut to cut*. Hal ini bertujuan agar hasil akhir dari visualisasi video klip ini menyerupai dengan keadaan nyata. Sehingga pesan yang terkandung dalam video klip ini dapat tersampaikan.

3.4.4 Konsep Karakter Personil *Band* My Sin

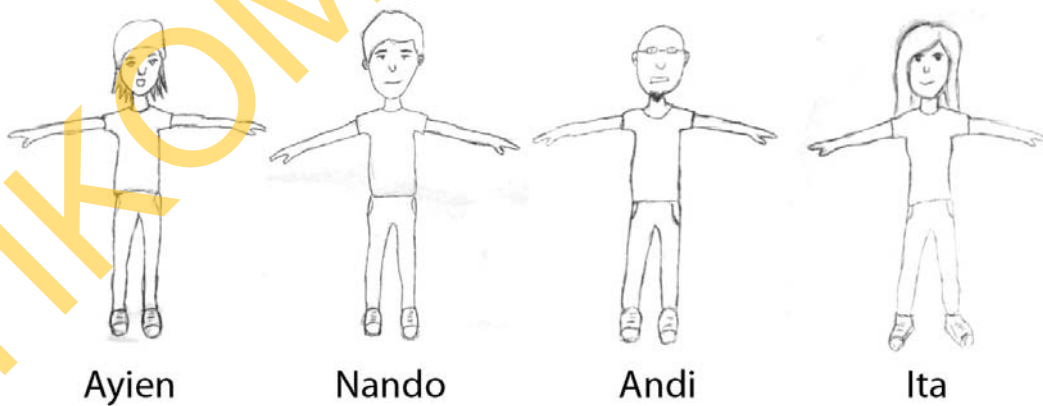
Berikut penggambaran sketsa desain karakter anggota band My Sin dalam pembuatan video klip animasi 3 dimensi dengan judul “Terbuai”. Dalam desain karakter ini berkiblat terhadap *band* luar negeri yang sudah pernah membuat

video klip animasi 3 dimensi seperti *band Gorillaz* yang diakses dari (<http://kidrobottoys.reviewim.com>).



Gambar 3.5 Referensi Karakter Personil *Band Gorillaz*

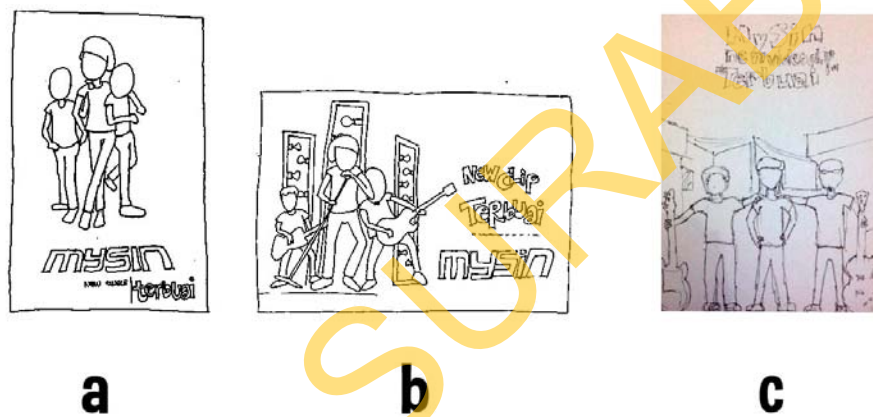
Dari referensi karakter yang digunakan maka kemudian membuat sketsa karakter yang menggambarkan para anggota personil *band My Sin* sebagai berikut.



Gambar 3.6 Sketsa Karakter Personil *Band My Sin* dan Karakter Pendukung

3.4.5 Konsep Poster Video Klip

Poster dipilih sebagai media pendukung untuk *band* My Sin karena poster merupakan media promosi yang mudah diterima bagi masyarakat baik dari visual maupun pesannya. Hasil dari poster ini akan ditempel pada toko musik maupun toko alat musik dan studio musik. Berikut hasil dari konsep poster My Sin dengan judul lagu “Terbuai”.



Gambar 3.5 Sketsa Konsep Poster

Dari sketsa konsep diatas poster yang dipilih adalah desain poster yang ketiga atau C. Desain poster yang ketiga dipilih karena lebih menggambarkan karakteristik para personil band My Sin dan menampilkan para personil yang sedang membawa alat band. Sedangkan latar belakang menggunakan konsep latar belakang lokasi yang digunakan dalam konsep lokasi video klip. Begitu juga dengan konsep cover DVD dan cakramnya juga menggunakan desain konsep yang sam dengan konsep poster.

3.4.6 Tipografi

Sebagai font utama dalam videoklip ini menggunakan font dengan nama “Comica BD” font ini digunakan karena dapat mewakili dari konsep *pop art* dan menggambarkan kesan ekspresif serta mewakili isi dari lirik lagu “Terbuai”.



Gambar 3.8 Contoh font Comica bd

Font alternatif yang digunakan untuk video klip ini menggunakan font dengan nama “Dimbo”, font ini dipilih dikarenakan secara bentuk tidak jauh berbeda dari font utama yang dapat mewakili dari isi dari lirik lagu dan konsep.



Gambar 3.9 Contoh font Dimbo

3.4.7 Sinopsis

Sinopsis dari video klip ini diawali dengan *setting* lokasi di Jl. Lidah Wetan Gg. 6. Siang itu Ayien keluar dari kostnya menuju warung langganannya yaitu warung om Yit. Sambil berjalan santai Ayien menuju warung om Yit, sesampai diwarung ternyata om Yit tertidur pulas. Dengan maksud bercanda Ayien membangunkan om Yit dengan cara mengagetinya. Secara reflek om Yit terjatuh karena kaget. Ayien pun tertawa terbahak bahak. Om Yit pun tertawa, kemudian Ayien memesan segelas kopi.

Sambil menikmati kopi Ayien dan om Yit berbincang dengan santai. Selang beberapa detik datanglah seorang mahasiswi di warung om Yit untuk membeli jajanan. Ayien yang sudah berada diwarung terlebih dahulu tertegun melihat kecantikan dari mahasiswi tersebut. Ayien pun terbuai dengan kecantikan dan senyuman manis dari mahasiswi tersebut.

Obrolan santai om Yit dan Ayien pun berlanjut, dan tanpa sengaja Ayien melihat dompet yang terjatuh di dekat warung om Yit. Kemudian Ayien mengambil dompet tersebut dan membuka untuk melihat isinya dan mengetahui siapakah pemilik dari dompet tersebut. Ternyata setelah dilihat isinya ternyata pemilik dari dompet tersebut adalah mahasiswi bernama "Rita" yang barusan membeli jajanan di warung om Yit. Secara reflek om Yit menyuruh Ayien untuk mengejar mahasiswi tersebut. Karena terburu-buru Ayien terjatuh tersangkut kursi dari warung om Yit. Di tengah-tengah pengejaran Ayien disapa oleh temannya Nando, karena tidak memperhatikan jalan yang dilewatinya dan dengan keadaan berlari Ayien pun terjatuh terpeleset oli yang berceceran di jalan. Tanpa patah

semangat Ayien pun melanjutkan pengejarannya untuk mengembalikan dompet mahasiswi tersebut.

Ternyata Rita sudah berjalan cukup jauh, dan Ayien pun merasa kelelahan. Muncullah ide Ayien untuk memanjat pagar rumah yang lebih tinggi untuk bisa mengetahui dimana Rita berada. Sesampai di atas pagar Ayien berusaha melihat dimana Rita berada. Tiba-tiba pemilik rumah dan ternyata Pak RT setempat berteriak marah-marah menyuruh agar Ayien segera turun dan melempar sandal. Ayien pun terjatuh dari pagar yang cukup tinggi tersebut sehingga mengakibatkan Ayien pingsan. Ternyata hal ini diketahui oleh Rita dan langsung membangunkan Ayien. Ayien pun terbangun kaget dan langsung mengembalikan dompet Rita yang terjatu di warung om Yit. Rita pun langsung merunduk untuk mencium Ayien sebagai ucapan terima kasih karena sudah berusaha mengembalikan dompetnya. Secara tidak sadar ternyata mulut Ayien mencium roti, setelah sadar ternyata dia mencium roti yang disodorkan oleh om Yit karena mengetahui Ayien melamun. Dengan spontan Ayien sadar dan malu karena dilihatnya Rita masih di warung. Rita hanya tersenyum melihat tingkah dari Ayien dan bergegas meninggalkan warung.

3.4.8 Storyboard

Konsep dari *storyboard* adalah bagaimana penulis bisa menggambarkan sesuai dengan sinopsis yang ada. Dari synopsis yang ada maka konsep storyboard yang dibuat adalah menggambarkan suasana latar belakang, Ayien yang sedang berjalan menuju warung. Di warung Ayien bertemu cewek cantik bernama Ita yang

membuatnya terbang melayang dengan membayangkan bagaimana bisa bertemu dengan cewek tersebut.

Adapun hasil yang didapat dari visualisasi *storyboard* dapat dilihat dalam lampiran.

3.5 Produksi

Dalam pembuatan video klip harus berdasarkan *storyboard* yang sudah dibuat. Kemudian sketsa karakter sesuai dengan foto asli para personil *band My Sin* yang bisa menggambarkan sesuai dengan karakteristik para personil *band My Sin*. Breakdown karakter digunakan guna hasil dari visual karakter 3 dimensi valid. Setelah didapat penggambaran visual yang mewakili karakter dan lokasi dari video klip. Tahapan selanjutnya adalah modeling karakter dan *setting* lokasi menggunakan software 3 ds Max, *materialing* juga digunakan dalam memberi pewarnaan sesuai keadaan sebenarnya yang dapat menggambarkan lokasi dan karakter yang sesuai.

Dari hasil modeling dan *materialing* yang didapat selanjutnya yang harus dikerjakan animasi, sebelum melangkah kedalam penganimasian karakter yang harus dilakukan adalah pemberian tulang supaya objek karakter dapat digerakan yang disebut *riging*. Proses berikutnya adalah proses animasi atau proses penghidupan karakter atau objek.

Setelah menggerakan semua gerakan yang sesuai dengan *storyboard* yang dibuat selanjutnya yang dilakukan adalah *rendering*. *Rendering* yaitu proses mengubah file-file mentah 3D pada *software* pengolah konten 3 dimensi menjadi

sebuah format yang dapat dinikmati dengan mudah tanpa harus memiliki file produksi seperti video atau gambar (<http://www.panduaji.net>).

Untuk melakukan proses produksi pastinya penulis perlu menganggarkan kebutuhan alat-alat yang digunakan. Rincian kebutuhan anggaran alat produksi video klip adalah 1 set computer dengan spesifikasi sebagai berikut.

Tabel 3.1 Anggaran Produksi

No	Peralatan	Anggaran
1	<i>Intel core i7</i>	Rp. 3.000.000,-
2	<i>Hard Disk 1 Tera</i>	Rp. 800.000,-
3	<i>VGA Quadro 600</i>	Rp. 2.800.000,-
4	<i>Ram 16 giga</i>	Rp. 1.200.000,-
5	<i>Cashing PC</i>	Rp. 1.000.000,-
6	<i>18,5 inchi monitor</i>	Rp. 900.000,-
7	<i>Speaker, mouse, keyboard</i>	Rp. 500.000,-
8	<i>Printer</i>	Rp. 500.000,-
Jumlah		Rp. 10.700.000,-