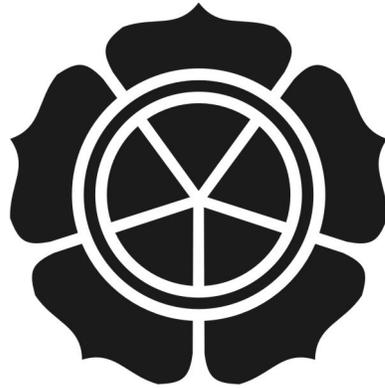


**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D BAND VIGNECVARA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAND INDIE YOGYAKARTA**

NASKAH PUBLIKASI



Diajukan oleh

Tri Widya Asrie

05.11.0774

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

NASKAH PUBLIKASI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D BAND VIGNECVARA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAND INDIE YOGYAKARTA**

disusun oleh

Tri Widya Asrie

05.11.0774

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom

NIK. 190302047

Tanggal 5 Agustus 2010

Ketua Jurusan

Teknik Informatika



Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom

NIK. 190302010

**The Making of 2D Animation Video Clip on Vignecvara Band Such As
Promotions Media of Yogyakarta's Indie Band**

**Pembuatan Video Klip Animasi 2D Band Vignecvara
Sebagai Media Promosi Band Indie Yogyakarta**

Tri Widya Asrie

Jurusan Teknik Informatika

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

Computer technology which has the initial function as a tool in resolving issues and problems in all fields and then enter the function as an entertainer, one of them is animated. Is the use of computer animation to create motion on the screen. Of the many techniques one of which is animated animation frames (frame animation). Display technique is a fast image sequence, the image of one (frame one) with another picture (other frame) are different.

Vignecvara experiencing difficulties in the campaign because it only uses as a promotional brochure. Weakness in the brochure is in the form of paper and be read and are often thrown away and pollute the environment.

Hence people - people feel bored and that campaign seemed in vain, then the problem is solved by making music video as a medium of promotion because men more quickly in digesting a drawing than reading.

Therefore the author intends to create 2D animation music video using the frame animation technique called "The Daily Post sophistication" which will be shown at the indie music events that are often held.

Keywords: *Techniques Frame Animation, 2D Animation Video Clips*

1. Pendahuluan

Vignecvara mengalami kesulitan dalam promosi karena hanya menggunakan brosur sebagai media promosi. Kelemahan pada brosur ialah dalam bentuk kertas dan bersifat membaca serta seringkali dibuang dan mengotori lingkungan.

Oleh karena itu orang – orang merasa bosan dan promosi tersebut terasa sia-sia, maka kendala tersebut diatasi dengan membust video musik sebagai media promosi karena manusia lebih cepat dalam mencerna suatu gambar dibandingkan dengan membaca.

Maka dari itu penulis berkeinginan untuk membuat video musik animasi 2D menggunakan teknik animasi frame yang berjudul “*Post Daily Sophistication*” yang akan diperlihatkan saat acara-acara musik indie yang sudah seringkali diadakan.

2. Landasan Teori

2.1 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah suatu kombinasi dari beberapa element (audio, animasi, teks, gambar video, grafik, suara) yang dapat menciptakan suatu presentasi yang dinamis dan interaktif serta mempunyai *tool* untuk melakukan navigasi bagi pemakai dan bisa berupa online (internet) dan offline.

2.2 Sejarah Video Klip Musik

Video klip dipakai untuk mempromosikan album dan penyanyi. Dengan video klip, pendengar dapat secara langsung melihat kualitas penyanyi dan performanya. Banyak industri musik melirik teknik animasi, karena mempunyai nuansa dan sajian yang berbeda ketika video klip dikemas dengan animasi.

Video klip adalah sarana para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. Dipopulerkan pertama kali lewat *channel* MTV tahun 1981. Di Indonesia, video klip ini sendiri kemudian berkembang sebagai bisnis yang menggiurkan seiring dengan pertumbuhan televisi swasta. Beberapa rumah produksi mantap memilih video klip menjadi bisnis utama mereka. Tak kurang dari 60 video klip diproduksi setiap tahunnya

2.3 Sejarah Animasi

Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada sembilan macam, yaitu animasi sel, animasi frame, animasi sprite, animasi lintasan, animasi spline, animasi vektor, animasi karakter, animasi computational, dan morphing.

Sejak zaman prasejarah animasi sudah ditemukan. Hal ini terdapat pada *Palaeolithic cave paintings* dimana binatang-binatang digambarkan posisi kaki yang sangat banyak yang diartikan sebagai sebuah gerakan lambat. Juga terdapat di negara Mesir, lukisan dinding (*Egyptians Murals*) yang berumur lebih dari 4000 tahun ini menggambarkan para pegulat yang sedang beraksi.

2.4 Perancangan Sistem

2.4.1 Ide

Pada pembuatan video klip ini, penyusun memiliki ide yang sederhana. Diinspirasi dari pengalaman pribadi, kehidupan sehari-hari, juga hobby dari personil band Vignecvara. Dalam *take video* hanya menampilkan pemain band yang sedang bermain musik sebagaimana hobby mereka sehari-hari

2.4.2 Tema

Tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita, dan dalam video klip ini tema yang diambil adalah “keceriaan”.

2.4.3 Sinopsis

Pada pembuatan video klip ini, penyusun memiliki sinopsis yang sederhana dalam *take video*. Pemain band akan disediakan alat-alat musik sesuai dengan kebutuhan, dan akan memainkan lagu “*Post Daily Satisfaction*”. *Backgroundnya* berwarna putih karena akan memudahkan dalam proses animasi. *Wardrobenya* disediakan tiga macam pakaian bagi masing-masing pemain band, agar tidak terlalu monoton bagi penonton, karena video ini dilakukan dalam studio, bukan diluar ruangan. Setelah *take video* selesai akan dilakukan penganimasian pemain band menjadi karakter animasi, dan *background* yang tadinya hanya putih polos, akan menjadi background yang penuh warna dan animasi.

2.4.4 Character Development

Sebuah cerita dipandu dan dimainkan oleh karakter/tokoh. Pembuatan bentuk karakter harus sesuai dengan peran tokoh dari sebuah animasi.

2.4.5 Lirik Lagu

Lyric by N. W. Budiono
Music by Vignecvara

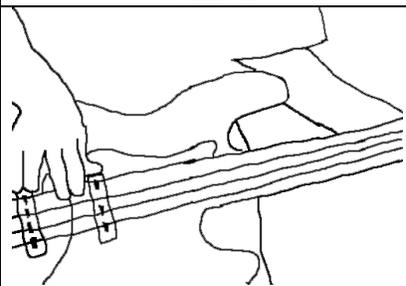
Post Daily Sophistication

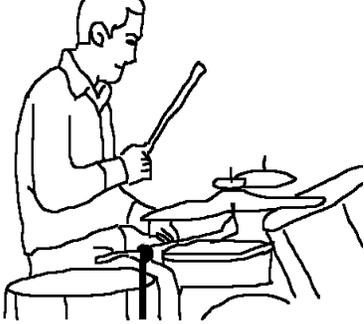
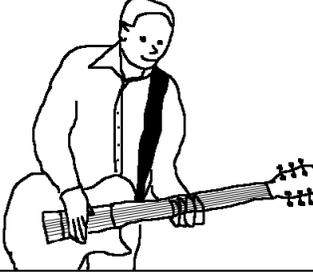
In the same day you are jailed by the time
Pretense to slaughter the devil of pain
Fight for truth old fellow's heritage
Forge identity worship the glory
Killing the conscience makes you feel proud
Dismember the anxious song
Everyday you run in labyrinth

Insurrection..
Insurrection..
We really will dash and against boredom tonight
Resurrection..
Resurrection..
To awaken soul king of party dancer

2.4.6 Storyboard

Merancang storyboard berguna untuk mengurutkan Setiap adegan (*scene*) kedalam sejumlah *shot* dan membuat *shot list*, yaitu uraian arah pengambilan gambar dari tiap adegan, tata letak pemeran (*blocking*), kemudian memberi pengarahan tentang video klip yang akan dibuat, apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya.

S	C	Gambar	Keterangan	Dialog	Waktu
	1		SFX: intro Kamera : Close up bass		7 dtk

2		SFX: intro Kamera : MCU drummer		8 dtk
3		SFX : intro Kamera : medium shot gitaris		8 dtk
4		SFX : Song Kamera: close up samping vocalis	Bandenk: In the same day you are jailed by the time Pretense to slaughter the devil of pain..	7 dtk

2.5 Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan

2.5.1 Adobe Photoshop CS3

Digunakan untuk menggambar, memberi warna, dan mengedit personil, background dan foreground. Gambar yang dihasilkan berupa objek bitmap dengan kedalaman warna yang kompleks, oleh karena itu hasilnya akan tampak lebih real

2.5.2 Adobe Premiere 2.0

Adobe Premiere adalah program Editing Video Digital di dalam komputer desktop. Adobe Premiere bekerja dengan aplikasi microsoft video dan Quick Time For Windows, selain dapat merekam, memotong, menggabungkan dan memainkan video, suara, gambar, dan teks menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada software Adobe Premiere

2.5.3 Adobe Audition 2.0

Adobe Audition adalah multitrack digital audio recording, editor dan mixer yang udah digunakan dan memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. Dengan Adobe Audition Anda dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambahkan berbagai efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai track suara menjadi satu track, dan menyimpannya dalam berbagai format. Adobe Audition banyak digunakan oleh musician recording master, demo cd, produser atau programming stasiun radio.

3. Analisis

3.1 Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah indentifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memksimalkan kekuatan (*Strengths*), dan peluang (*Oppurtunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*Weakness*) dan ancaman (*Threats*).

Dalam Pengelolaan dan pengembangan suatu aktifitas memerlukan suatu perencanaan strategis, yaitu suatu pola atau struktur sasaran yang

saling mendukung dan melengkapi menuju ke arah tujuan yang menyeluruh. Sebagai persiapan perencanaan, agar dapat memilih dan menetapkan strategi dan sasaran sehingga tersusun program-program dan proyek-proyek yang efektif dan efisien maka diperlukan suatu analisis yang tajam dari para pegiat organisasi. Adapun factor-faktor dalam penggarapan video klip ini antara lain :

a. Strength (Kekuatan) :

1. Mengangkat musik *genre* Indie yang sekarang sedang digandrungi dan dinikmati oleh kalangan anak muda.
2. Lirikya berisi tentang pengalaman pribadi dan dekat dengan keseharian anak muda, sehingga mudah melekat pada diri pendengarnya.
3. Mampu menciptakan lagu sendiri serta mengaransemen lagu ciptaannya sampai pada proses rekaman.
4. Band ini telah melakukan promosi lewat pensi dan di gigs, jadi keberadaan video klip akan menambah dan memberitahukan kepada masyarakat bahwa band Vignecvara selalu eksis dan berkomitmen pada musiknya.

b. Weakness (Kelemahan) :

1. Merupakan video klip band, yang kurang diketahui masyarakat umum, sehingga timbul kekhawatiran, video klip dan segala media penunjangnya tidak dapat menjadi alat komunikator yang baik kepada masyarakat umum, terutama pada anak muda.
2. Belum ada major label yang memegang band Vignecvara
3. Merupakan grup musik baru, antusias dari masyarakat masih kurang cukup .
4. Aliran musik yang dipakai masih sepihak pada komunitas saja.

c. *Opportunities* (Kesempatan) :

1. Dengan adanya penayangan video klip melalui stasiun televisi, maka masyarakat dapat melihat tayangan video klip tersebut secara berulang-ulang, hal tersebut semakin menambah tanggapan terhadap grup band tersebut.
2. Tren musik Indie sudah dikenal dan menjadi trendsetter di kalangan anak muda beberapa tahun yang lalu, sehingga kehadiran Band Vignecvara tak perlu mulai dari awal.
3. Dapat menjadi batu loncatan pada jalur *mainstream* atau *major label*.
4. Promosi dalam bentuk video klip dapat menaikkan dan mengenalkan band Vignecvara kepada masyarakat.

d. *Threatness* (Ancaman) :

1. Pergerakan band indie yang sifatnya minoritas selalu kalah promosi dengan band yang berada pada *major label*, kemungkinan kalah pamor dan terlupakan oleh masyarakat sangat besar.
2. Munculnya band-band indie baru lainnya menjadi pesaing bagi grup band ini untuk tetap dikenang oleh masyarakat.
3. Sulitnya jalan menuju *major label*, dikarenakan sudah berada pada jalur indie dan komunitas juga tidak mempunyai koneksi yang berpengaruh, di dunia rekaman.
4. Kurangnya media promosi akan menjadi kendala bagi band tersebut untuk bisa maju dan sukses didalam belantika dunia musik.

3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Tujuan dari fase analisis ini adalah memahami dengan sebenarnya kebutuhan dari sistem baru dan mengembangkan sebuah sistem yang mawadahi kebutuhan tersebut, atau memutuskan bahwa sebenarnya pengembangan sistem baru tidak dibutuhkan.

Kebutuhan ini kemudian yang mempunyai peran dalam membuat serta mengembangkan sistem-sistem tersebut. Kebutuhan ini meliputi aspek fisik dan non fisik

3.3 Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan merupakan proses yang mempelajari atau menganalisa permasalahan yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan akhir yang akan dicapai. Tujuan dari analisis kelayakan adalah untuk menguji apakah sistem yang diciptakan akan diterapkan sebagai pengembangan dari sistem lama layak dipakai atau tidak

a. Kelayakan Teknis

Dengan kemajuan teknologi informasi menyebabkan penyampaian informasi menjadi lebih mudah. Pembuatan video klip animasi 2D sebagai media promosi band indie layak untuk dikembangkan karena teknologi yang dibutuhkan untuk mengoperasikan sistem tersebut sudah tersedia.

b. Kelayakan Operasional

Penyampaian informasi akan terasa lebih cepat dan mudah karena hal ini akan menghemat waktu dan sumber daya alam yang terbuang sia sia, disini penulis kaitkan dengan kertas-kertas brosur dan selebaran yang pasti hanya akan menjadi sampah dijalanan. Cara ini juga mengurangi rasa bosan penonton acara indie.

c. Kelayakan Hukum

Kelayakan hukum merupakan kelayakan peraturan yang ada dan wajib diantisipasi. Ditinjau dari segi hukum yang berlaku di Indonesia perancangan sistem yang diusulkan ini menggunakan software yang legal atau berlisensi. Sehingga ketika suatu waktu terdapat pemeriksaan terhadap software yang digunakan maka software ini tidak melanggar hukum.

d. Kelayakan Ekonomi

Dengan menggunakan media promosi yang baru akan memberikan keuntungan bagi band Vignecvara dan penulis dalam mengeluarkan anggaran produksi. Hal ini dapat dilihat dalam analisis biaya dan manfaat. Karena media promosi ini lebih praktis dan dapat digunakan berkali – kali.

3.4 Analisis Biaya dan Manfaat

Sebelum sistem informasi ini dikembangkan maka perlu dihitung kelayakan ekonominya. Analisis biaya dan manfaat ini bertujuan untuk melihat apakah sistem yang diterapkan dapat mengurangi biaya atau meningkatkan pendapatan pihak pemakainya. Biaya yaitu biaya yang berhubungan dengan pengembangan sistem informasi. Sedangkan komponen manfaat yaitu keuntungan berwujud dan keuntungan tidak berwujud.

Tabel 3.1 Perhitungan Analisis Biaya – Manfaat

Biaya-biaya	Tahun ke-0	Tahun ke-1	Tahun ke-2
Biaya Pengadaan Sistem <ul style="list-style-type: none"> • Pembelian Hardware • Pembelian Software 	Rp 4.034.000 Rp 0		
Biaya Produksi Dan Promosi	Rp 1.625.000	Rp 650.000	Rp. 100.000
Biaya Jasa Konsultan	Rp 2.500.000		
Biaya Transportasi	Rp. 500.000		
Total Biaya (TB)	Rp 8.659.000	Rp 650.000	Rp 100.000
Manfaat-manfaat 1. Keuntungan Wujud <ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan penjualan 		Rp4.500.000	Rp 2.250.000
Total Wujud (TW)		Rp4.500.000	Rp 2.250.000
2. Keuntungan Tidak Wujud <ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan Citra 		Rp 3.600.000	Rp 1.800.000
Total Tak Wujud		Rp 3.600.000	Rp 1.800.000
Total Manfaat (TM)		Rp 8.100.000	Rp 4.050.000
Proceed (TM-TB)	Rp 8.659.000	Rp 7.250.000	Rp 4.050.000

4. Pembahasan

Dalam mendesain video klip animasi ini menggunakan gambar tangan, namun menggunakan alat khusus yang bernama *Pen Tablet* langsung terhubung dengan komputer, dan langsung dapat dilihat hasilnya. Pendesainan video klip animasi ini tidak hanya terkait dengan masalah teknis dalam pembuatan video klip ini saja. Tetapi juga unsur suatu nilai seni, karena seni sangat besar pengaruhnya.

Dengan adanya nilai seni maka video klip animasi itu akan terlihat hidup, menarik dan tidak terkesan kaku. Dalam teknik-teknik pembuatan, nilai-nilai seni harus diperhatikan agar video klip yang dihasilkan dapat dinikmati audience.

4.1 Proses Produksi

Proses produksi adalah proses penggambaran animasi dimulai. Dimulai dari exporting video asli into sequences dalam format .TIFF, kemudian drawing 3700 frame satu per satu.

4.2 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahap dimana semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi secara nyata, pasca produksi tersebut meliputi pengeditan, pemberian efek, pencampuran audio dan video, penggandaan, dan penyerahan

4.2.1 Editing

Tahap ini merupakan tahap untuk memasukkan semua *source* gambar yang telah diambil dari kamera ke dalam *video track* atau pada *time line window* yang belum tersusun mengikuti alur skenario atau *storyboard*. Setelah semua video telah disusun menjadi satu rangkaian cerita didalam skenario, kemudian masuk ke dalam proses mixing dimana proses ini adalah memasukkan audio ataupun efek dan transisi

4.2.2 Mixing

Setelah proses editing video klip yang telah disusun sesuai alur cerita pada skenario. Maka dilakukan proses mixing yaitu menambahkan audio, memberikan transisi dan memberikan beberapa efek yang berguna untuk memberikan kesan yang menarik.

4.2.3 Rendering

Merupakan proses penggabungan dari keseluruhan project setelah mengalami tahap – tahap kerja sebelumnya menjadi satu bagian file. Bentuk file tergantung dari kebutuhan. Namun dalam hal ini, Band Vignecvara menggunakan bentuk file MPEG.

4.2.4 Mastering

Merupakan proses dimana file yang telah terjadi akan dipindahkan ke dalam materi kaset, VCD, DVD atau materi lainnya. Video Klip musik animasi Vignecvara ini menggunakan file VCD. Dan aplikasi yang digunakan ada Nero Burning ROM.

4.3 Packaging



5. Kesimpulan

Setelah penulis menyelesaikan pembuatan video klip musik animasi band Vignecvara ini yg berjudul “*Post Daily Sophistication*”, dapat diambil kesimpulan yaitu :

5.1 Pengerjaan video klip ini menggunakan dua metode, adalah sebagai berikut :

5.1.1 2D Frame Animation, yaitu pembentukan animasi yang menampilkan sebuah gambar yang berurutan secara cepat yang biasanya dengan kecepatan 24 frame per detik. Namun, penulis disini hanya menggunakan kecepatan 12 frame per detik untuk mempermudah pengerjaan animasi.

5.1.2 2D Semi Hybrid and Digital Animation, karena proses pembuatannya menggunakan *Pen Tablet* dengan gambar tangan untuk selanjutnya dikerjakan secara digital di komputer.

5.2 Video klip musik animasi band Vignecvara ini yg berjudul “*Post Daily Sophistication*”, ada 3 tahapan besar yang harus dilalui, yaitu:

5.2.1 Pra Produksi, yang meliputi ide, sinopsis, desain karakter, storyboard, skenario, dan storyboard.

5.2.2 Produksi, yang terbagi atas convert video, export sequences, dan drawing animasi

5.2.3 Pasca Produksi, terdiri dari mixing, compositing, rendering, dan convert to vcd

5.3 Pengerjaan video klip musik animasi ini belum sepenuhnya selesai, karena kerangnya waktu pengerjaan, video klip ini menjadi tidak berwarna. Hanya berbentuk sketsa hitam putih saja.

6 Daftar Pustaka

Soeheman, Bonnie. Membuat Sendiri Klip Animasi Multimedia. Jakarta, PT. Elex Media Komputindo.

Suyanto, M, 2003. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan keunggulan Bersaing. Yogyakarta, Andi Offset.

Effendy, Heru, 2002. Mari Membuat Film panduan menjadi produser, Yogya, Panduan.

Vaz, Mark Cotta, 2009. The Twilight Saga New Moon The Official Illustrated Movie Companion, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.

Amir F. Sofyan, 2006, *Mengolah Suara dengan Adobe Audition, Modul Multimedia, Teknik Informatika*, Yogyakarta : STMIK AMIKOM

Suyanto, M, 2004. Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran, Andi Offset

Vaughan, Tay, 2006. Multimedia : Making it Work Edisi 6, Yogyakarta, Andi Offset.

http://en.wikipedia.org/wiki/Video_clip

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_animation

www.koma.or.id David Setyawan, 2009, Teknik Pengambilan Gambar, Yogyakarta