

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO MUSIK  
SINGLE “KILAU PRIMADONA”  
KARYA BAND HELANUANSA**



**PENCIPTAAN**

Oleh :

**MUHAMMAD YUSUF HIDAYATULLAH HASIBUAN  
NIM : 1712468024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO MUSIK  
SINGLE “KILAU PRIMADONA”  
KARYA BAND HELANUANSA**



**PENCIPTAAN**

Oleh :

**MUHAMMAD YUSUF HIDAYATULLAH HASIBUAN  
NIM : 1712468024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2024

Tugas Akhir Perancangan berjudul :  
**PERANCANGAN VIDEO MUSIK SINGLE “KILAU PRIMADONA” KARYA BAND HELANUANS**A diajukan oleh Muhammad Yusuf Hidayatullah Hasibuan, NIM 1712468024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 4 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

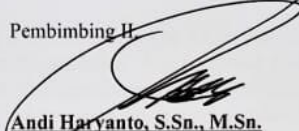
Pembimbing I,



**Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.**

NIP. 19660404 199203 1 002 /NIDN. 0001046616

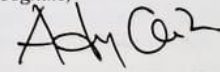
Pembimbing II



**Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19801125 200812 1 003 /NIDN. 0025118007

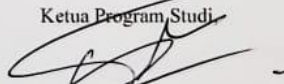
Cognate,



**Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.**

NIP. 19840909 201404 1 001/NIDN. 0009098410

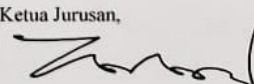
Ketua Program Studi,



**Daru Tanggul Aji, S.S., M.A.**

NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan,



**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.**

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702



Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T**

NIP. 197701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD YUSUF HIDAYATULLAH HASIBUAN

NIM : 1712468024

Fakultas : SENI RUPA

Jurusan : DESAIN

Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **Perancangan Video Musik Single “Kilau Primadona” Karya Band Helanuansa** merupakan hasil perancangan, pemikiran, dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari ide, naskah, maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir tersebut. Apabila terlampir gambar maupun karya milik oranglain, penulis akan mencantumkan sumber dengan jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dapat dipertanggungjawabkan. Apabila dikemudian hari ditemukan penyimpangan dan ketidak benaran dalam perancangan ini, maka saya siap mendapat sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku pada perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 4 Juni 2024

M. Yusuf H Hasibuan

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. atas ridhanya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **Perancangan Video Musik Single “Kilau Primadona” Karya Band Helanuansa** Karya tugas akhir ini disusun sebagai hasil proses Pendidikan yang penulis tempuh pada program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2017, dan menjadi salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana dari program studi tersebut.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna, dan menyadari keterbatasan dalam proses pembuatan karya ini. Semoga karya tugas akhir ini dapat menjadi sumbangan pemikiran dan bermanfaat bagi bidang Desain Komunikasi Visual.



## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. atas ridhanya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis juga mendapat pertolongan dari beberapa pihak dalam proses penyusunan karya perancangan ini. Maka dari itu penulis mengucapkan banyak terimakasih dari dalam hati kepada pihak-pihak yang dengan ikhlasnya mau bertukar pikiran dan tidak membiarkan penulis berjalan sendiri dalam proses ini, diantaranya adalah :

1. Keluarga penulis/perancang di Medan, Bapak Nasruddin Hasibuan, Ibu Laili Saidah Siregar, Kakak Analisa Sonaria Hasibuan, Abang Azmil Hakim Hasibuan dan Amri Azhari Hasibuan, yang menjadi motivasi dan penyemangat dalam proses penciptaan Tugas Akhir ini.
2. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn
3. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T
4. Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
5. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang berdedikasi membimbing perancang dan teman seangkatan, Daru Tunggul Aji, SS., M.A.
6. Dosen Pembimbing 1 yang membimbing penulis/perancang dengan kegigihan dan kemanusiawian , Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.
7. Dosen Pembimbing 2 yang membimbing penulis/perancang dengan masukan dan saran yang membangun, Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
8. Dosen Penguji yang telah membantu dengan bertukar dan berbagi fikiran, Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.
9. Dosen wali yang telah mendukung proses pengerjaan Tugas Akhir Perancangan, Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.
10. Segenap dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama penulis/perancang menuntut ilmu di kampus.
11. Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan tempat dan lingkungannya kepada penulis/perancang untuk menuntut ilmu.
12. Kepada sahabat, Nibras, Bedol, Ken, Nopal dan Royan, yang telah menyemangati dan membantu perancangan ini dengan sangat amat.
13. Kepada Helanuansa, Haykal Mamari, Kombkombet serta Happy Inc yang menyediakan sarana dan ide.
14. Juga sahabat angkatan, Fahmi, Feri, Dio, Angga, Adam, Mine, serta teman-teman angkatan 17 DKV, Sardula.
15. Semua teman-teman penulis/perancang, yang telah mendukung penulis/perancang dalam membuat karya perancangan ini, beserta seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu

Terimakasih telah membantu dan memberi saran serta semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis berharap agar kita dapat selalu dilimpahi rejeki dan tentunya Kesehatan. (Amin)



**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Yusuf Hidayatullah Hasibuan  
NIM : 1712468024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya Tugas Akhir saya yang berjudul **Perancangan Video Musik Single “Kilau Primadona” Karya Band Helanuansa**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin kepada saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya tulis tanpa keterpaksaan dari pihak manapun dan dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 4 Juni 2024

Penulis

M Yusuf H Hasibuan



## ABSTRAK

Helanuansa merupakan band *indie* asal Kota Medan akan merilis album ke-2 dengan single unggulannya yang berjudul “Kilau Primadona”. Kemampuan video musik dalam membantu pendengar musik agar dapat menikmati lebih dalam sebuah lagu ditambah potensinya untuk menarik perhatian khalayak umum tentunya merupakan faktor positif bagi helanuansa. Perancangan ini ditujukan untuk menciptakan video musik yang dapat menyampaikan isi lirik dari single tersebut melalui visual secara naratif. Metode kualitatif digunakan dengan mewawancarai Haykal selaku vokalis band helanuansa dan analisis literatur mengenai video musik dan animasi. Data kemudian diolah menggunakan metode analisis data 5W+1H. Teknik *hybrid animation* diimplementasikan demi menyajikan kebaruan serta visual yang menarik.

**Kata kunci :** *Video Musik, Hybrid Animation, Band Indie, Single Musik.*



## **ABSTRACT**

*Helanuansa, an indie band from Medan, will be releasing its 2nd album with a featured single titled "Kilau Primadona". The ability of music videos to help music listeners appreciate a song more and its potential to attract the attention of the general public is certainly a positive factor for Helanuansa. This work aims to create a music video that conveys the lyrical content of the single through narrative visuals. Qualitative methods were used by interviewing Haykal as the vocalist of helanuansa and analyzing literature on music videos and animation. The data is then processed using the 5W+1H data analysis method. Hybrid animation technique is implemented to present novelty and appealing visuals.*

**Keywords: Music Video, Hybrid Animation, Indie Band, Music Single.**



## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>C. Tujuan Perancangan .....</b>	<b>5</b>
<b>D. Batasan Perancangan .....</b>	<b>5</b>
<b>E. Manfaat Perancangan .....</b>	<b>5</b>
<b>1. Manfaat Teoretis.....</b>	<b>5</b>
<b>2. Manfaat Praktis .....</b>	<b>5</b>
<b>a. Untuk media massa.....</b>	<b>5</b>
<b>b. Untuk lembaga pendidikan.....</b>	<b>5</b>
<b>c. Untuk komunitas/asosiasi.....</b>	<b>5</b>
<b>d. Untuk pemerintah .....</b>	<b>6</b>
<b>e. Untuk industri kreatif.....</b>	<b>6</b>
<b>F. Metode Perancangan.....</b>	<b>6</b>
<b>1. Data awal yang dibutuhkan.....</b>	<b>6</b>
<b>a. Data primer.....</b>	<b>6</b>
<b>b. Data sekunder.....</b>	<b>6</b>
<b>2. Metode pengumpulan data .....</b>	<b>6</b>
<b>3. Instrumen pengumpulan data .....</b>	<b>7</b>
<b>G. Metode Analisis Data.....</b>	<b>7</b>
<b>H. Skematika Perancangan.....</b>	<b>8</b>
<b>BAB II TINJAUAN DAN ANALISIS.....</b>	<b>9</b>
<b>A. Profil Band .....</b>	<b>9</b>
<b>1. Helanuansa.....</b>	<b>9</b>

2.	Logo.....	9
3.	Tahun dibentuk : 2017.....	9
4.	Personil.....	9
5.	Akun media sosial.....	10
6.	Asal : Medan, Indonesia.....	10
7.	Aliran : <i>Alternative Rock</i> .....	10
8.	Album & Daftar Lagu.....	10
9.	Lagu yang Diangkat Sebagai Objek Perancangan.....	10
10.	Cerita Lagu.....	10
11.	Lirik lagu.....	11
<b>B.</b>	<b>Data Visual</b> .....	11
<b>C.</b>	<b>Landasan Teori</b> .....	12
1.	<b>Video musik</b> .....	12
2.	<b>Animasi</b> .....	14
3.	<b>Hybrid Animation</b> .....	17
a.	<b>Teknik hybrid animation</b> .....	19
4.	<b>Storytelling Narasi Tiga Babak Syd Field</b> .....	21
<b>D.</b>	<b>Analisis Data</b> .....	22
1.	5W + 1H.....	22
a.	What ? (Apa narasi yang terkandung di dalam single “Kilau Primadona”?)	22
b.	Why ? (Mengapa single “kilau primadona“ perlu dibuat video musik?).....	22
c.	Who ? (Siapa saja personil Helanuansa?, Siapa saja yang mendengar lagu Helanuansa?).....	23
d.	When ? (Kapan rencana lagu “Kilau Primadona” dirilis?).....	23
e.	Where ? (Dimana letak poin penting dalam single “Kilau Primadona”?).....	23
f.	How ? (Bagaimana cara membuat video musik yang mampu mengakomodir makna lirik single “kilau primadona”?).....	23
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN.....</b>		<b>24</b>
<b>A.</b>	<b>Konsep Media</b> .....	24
<b>B.</b>	<b>Strategi Media</b> .....	24
1.	Media utama.....	24
a)	Format Video.....	25
b)	Logline.....	25
c)	Synopsis.....	25

d) Storyline.....	26
<b>C. Konsep Kreatif.....</b>	<b>29</b>
1. Konsep Video Musik.....	29
2. Visual dan Tema.....	29
3. Integrasi Musik dan Visual.....	30
4. Integrasi Hybrid Animation.....	30
<b>D. Tujuan Kreatif.....</b>	<b>31</b>
<b>E. Strategi Kreatif.....</b>	<b>31</b>
1. <i>What to say</i> .....	31
2. <i>How to say</i> .....	31
3. <i>Target audience</i> .....	31
a. Demografis.....	31
b. Psikografis.....	32
c. Geografis.....	32
<b>BAB IV PROSES PERANCANGAN.....</b>	<b>33</b>
<b>A. Pra Produksi.....</b>	<b>33</b>
1. Ideasi.....	33
2. Storyboard.....	34
<b>B. Desain Karakter.....</b>	<b>45</b>
<b>C. Penciptaan Karakter.....</b>	<b>48</b>
1. Modelling Karakter.....	48
2. <i>Rigging</i> .....	49
3. <i>Texturing</i> .....	50
4. Modelling Kostum.....	51
<b>D. Animasi.....</b>	<b>53</b>
<b>E. Scene Assembly.....</b>	<b>55</b>
<b>F. Karya.....</b>	<b>56</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>68</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>68</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>69</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>72</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan .....	8
Gambar 2.1 Logo Helanuansa .....	9
Gambar 2.2 Lirik Lagu .....	11
Gambar 2.3 Profil Band Helanuansa.....	11
Gambar 2.4 Bagian Narasi Tiga Babak <i>Syd Field</i> .....	22
Gambar 3.1 Tangkapan layar pada lagu <i>GODS ft NewJeans</i> .....	29
Gambar 3.2 Tangkapan layar pada lagu <i>GODS ft NewJean</i> .....	30
Gambar 4.1 Tangkapan layar zoom meeting bersama personil Band Helanuansa.....	33
Gambar 4.2 Storyboard video musik Kilau Primadona.....	45
Gambar 4.3 Profil Band Helanuansa.....	45
Gambar 4.4 Desain Karakter Haykal.....	46
Gambar 4.5 Desain Karakter Haynun.....	47
Gambar 4.6 Desain Karakter Ibal.....	47
Gambar 4.7 Desain Karakter Fariz.....	48
Gambar 4.8 Tangkapan layar proses pembuatan karakter menggunakan aplikasi <i>Character Creator 4</i> .....	49
Gambar 4.9 Tangkapan layar proses <i>Rigging</i> pada aplikasi <i>Character Creator 4</i> .....	50
Gambar 4.10 Tangkapan Layar proses <i>Texturing</i> di aplikasi <i>Adobe Substance Painter</i> .....	51
Gambar 4.11 Tangkapan Layar pada proses <i>Modelling Costume</i> di aplikasi <i>Blender</i> .....	52
Gambar 4.12 Tangkapan Layar pada proses <i>Modelling Costume</i> di aplikasi <i>Blender</i> .....	52
Gambar 4.13 Tangkapan Layar pada proses Animasi menggunakan aplikasi <i>iClone 8</i> .....	53
Gambar 4.14 Tangkapan Layar pada proses Animasi menggunakan aplikasi <i>iClone 8</i> .....	54
Gambar 4.15 Tangkapan Layar proses <i>Scene Assembly</i> menggunakan aplikasi <i>Blender</i> .....	55
Gambar 4.16 Hasil Karya.....	67
Gambar 5.1 Dokumentasi pasca sidang Tugas Akhir.....	72

Gambar 5.2 Dokumentasi Pameran Tugas Akhir Muhammad Yusuf Hidayatullah  
Hasibuan.....72



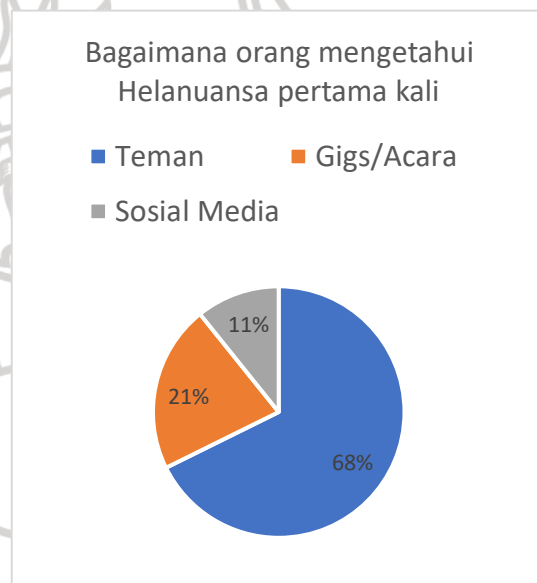
# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

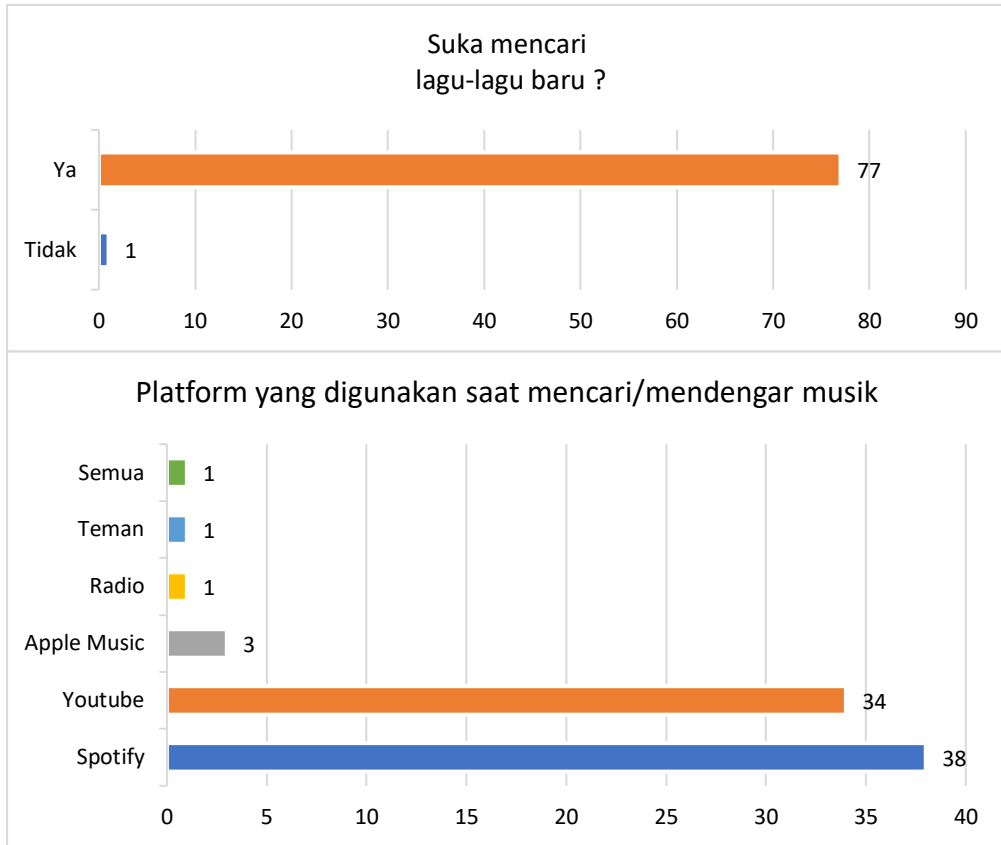
Helanuansa adalah band indie dari Medan, Sumatera Utara. Band beraliran alternative rock ini dibentuk pada tahun 2017 oleh 3 orang bernama Haykal, Farizpratama dan Egi Hermawan. Pada tahun 2019 Helanuansa merilis album pertama bertajuk "Terbitlah Terang" yang berisikan 10 track, 8 lagu berbahasa indonesia dan 2 instrumental. Yang sudah di publikasikan di platform *streaming* musik spotify dan di kanal youtube Helanuansa berupa beberapa video klip dan klip video lirik. Band yang sempat menemani Pusakata alias Mohammad Istiqamah Djamad ( mantan vokalis band indie Payung Teduh ) dalam rangkaian Tur Mesin Waktu 2020 di beberapa titik Sumatera Utara ini memiliki rencana untuk merilis album kedua pada tahun 2024. Seperti layaknya produk – produk komersial lainnya, promosi pastinya menjadi hal yang vital. Apalagi berdasarkan data yang diambil per tanggal 11 Desember 2022 melalui sosial media Helanuansa (@helanuansa), dari 65 pengikut akun 32 ( 49% )

pengikut mengetahui Helanuansa dari teman. Hal ini tentunya sesuatu hal yang natural dialami band indie seperti Helanuansa. Namun untuk dapat bersaing di pasar yang lebih luas, Helanuansa harus mampu meningkatkan awareness di platform digital. Hal ini sejalan dengan hasil kuisisioner yang dilakukan di tanggal yang sama namun ditargetkan ke responden yang lebih umum, bukan hanya pengikut akun instagram Helanuansa.



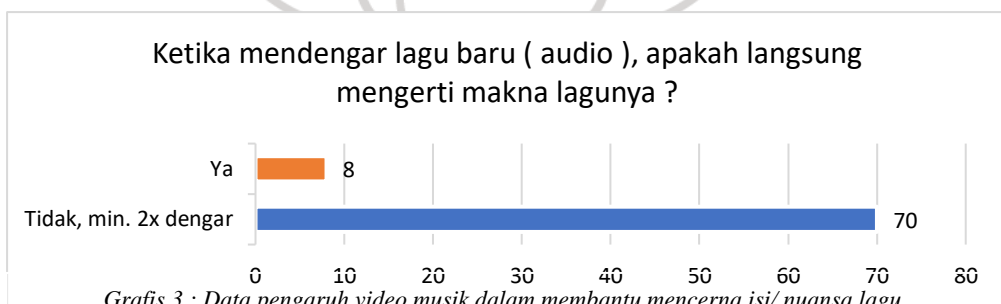
Grafis 1 : Data pendengar Helanuansa



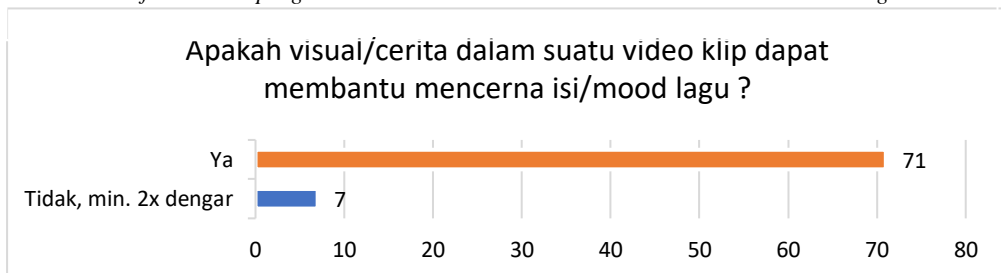


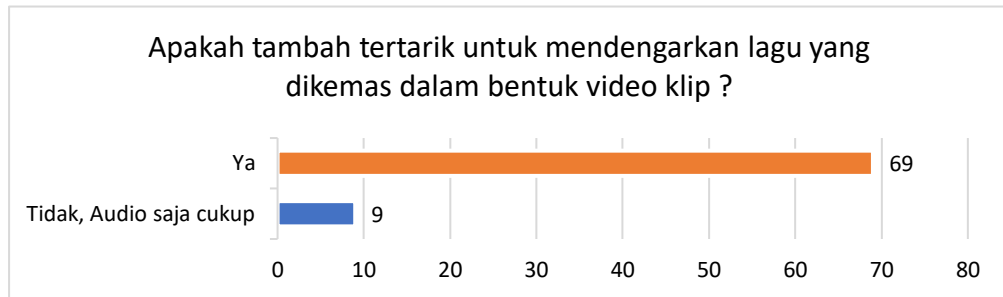
Grafis 2 : Data kebiasaan pengikut Helanuansa

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat kecenderungan pendengar musik dalam menggunakan platform digital seperti youtube & spotify dalam mendengar/mencari lagu. Berdasarkan responden yang sama penulis juga



Grafis 3 : Data pengaruh video musik dalam membantu mencerna isi/ nuansa lagu





menanyakan pengaruh video musik dalam membantu mencerna isi / nuansa lagu.

Kemampuan video musik dalam membantu pendengarnya untuk dapat menikmati lebih dalam sebuah lagu ditambah potensinya untuk menarik perhatian khalayak umum tentunya merupakan faktor positif bagi setiap musisi dalam menciptakan karya musiknya. Sejalan dengan pendapat Ffion Haf Pada artikel yang berjudul "*The Importance of Music Video*" (2022), Hâf berpendapat :

Dengan menceritakan sebuah cerita, video musik mendorong audiens untuk mendengarkan dan menarik perhatian mereka, meyakinkan mereka untuk membelinya. Menciptakan pengalaman visual yang mengesankan meningkatkan peluang sebuah lagu untuk dijual. (Hâf, 2022)

Maka dari itu perancang merasa perlu diciptakannya karya video musik single "kilau primadona" dengan menciptakan narasi berdasarkan lirik lagu yang ada. Yang dengan video musik ini, penonton dapat lebih mudah mencerna isi lagu melalui visual yang dikemas secara menarik dan narasi yang relevan .

Yang paling penting, sama seperti sebuah lagu dirancang untuk didengarkan berulang kali, sebuah Video Musik harus didesain untuk ditonton berulang-ulang terutama melalui penghindaran umum dari narasi harfiah, dan integrasi gambar yang kuat dan merangsang dan inovasi teknis atau kreatif. (Moller, 2011)

Tujuan perancangan ini adalah merancang video musik "Kilau Primadona" guna menyampaikan isi lirik lagu yang dinyanyikan melalui visual.

Dalam perancangan ini penulis menggunakan beberapa teori yang berkaitan dengan proses perancangan sebuah karya video musik, antara lain teori pembuatan video musik animasi yang dipaparkan oleh Prof. Phani Tetali dan Samidha Gunjal dalam kursus desain “Animation Music Video – 2” yang diakses melalui laman D’Source ( <https://www.dsource.in/course/animation-music-video-2> ). Berdasarkan pemaparannya, langkah – langkah perancangan video musik animasi dibagi menjadi 8 proses, yakni pemilihan lagu, ideasi, analisis dan perincian lagu, pemilihan tipe video, eksplorasi dan sketsa, brainstorming, story boarding, dan animatic. Teori mengenai proses pembuatan animasi oleh Gosia Kucharska, yang menjabat sebagai Client Relation Director pada sebuah studio animasi bernama Pigeon Studio juga digunakan guna memperkaya pemaparan teori sebelumnya. Pada artikel yang berjudul “The Animation Process – Step by Step Guide” (Proses Animasi – Panduan Langkah demi Langkah) yang di akses melalui seksi “Blog” pada website Pigeon Studio (The Animation Process - Step by Step Guide - Pigeon Studio (studiopigeon.com)), proses pembuatan animasi di terbagi menjadi 8 bagian, yakni meneliti, menentukan ruang lingkup proyek, brainstorming dan penulisan naskah, rekaman suara, storyboarding, ilustrasi, animasi, dan desain suara (Kucharska, 2022). Teori Hybrid Animation oleh Tina O’Hailey dalam bukunya “Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets” digunakan guna membantu perancangan animasi dengan teknik hybrid. Pada bukunya dijelaskan tentang hal – hal yang perlu diperhatikan dalam proses produksi animasi dengan teknik hybrid, antara lain penyelarasan gaya, registration atau istilah yang merujuk kepada momen bersentuhannya objek di dalam scene ( dalam konteks ini adalah objek 2D dan 3D), frame rate dan format gambar, timing, dan ukuran gambar (O’Hailey, 2010).

Metodologi kualitatif digunakan dengan mewawancarai Haykal selaku vokalis band helanuansa dan analisis literatur mengenai video musik.

Penggabungan media animasi 2 dimensi dan 3 dimensi (*Hybrid Animation*) dalam perancangan musik video merupakan kebaruan dari perancangan ini.

Dengan mengintegrasikan teknik *hybrid animation* pada sebuah karya video musik, perancangan ini dapat menambah referensi dalam perkembangan ilmu desain komunikasi visual terkhusus pada perancangan musik video dengan teknik *hybrid animation*.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang video musik single “Kilau Primadona” karya Band Helanuansa ?

## **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan utama perancangan ini adalah merancang video musik single “Kilau Primadona” guna menyampaikan isi lirik lagu melalui visual .

## **D. Batasan Perancangan**

1. Target audiens adalah muda-mudi penggemar musik lokal dengan cakupan usia 15 – 25 tahun.

## **E. Manfaat Perancangan**

Manfaat dari perancangan ini adalah:

### **1. Manfaat Teoretis**

Perancangan ini diharapkan secara teoretis dapat menambah pengetahuan mengenai proses perancangan video musik guna menyampaikan isi lirik lagu.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Untuk media massa**

Perancangan ini diharapkan membuka peluang kolaborasi, menciptakan sinergi yang menguntungkan kedua belah pihak dan memperkaya ekosistem media massa..

#### **b. Untuk lembaga pendidikan**

Perancangan ini diharapkan dapat menambah ragam karya perancangan tugas akhir di fakultas seni rupa dan desain jurusan desain komunikasi visual ISI Yogyakarta.

#### **c. Untuk komunitas/asosiasi**

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media hiburan yang mampu meningkatkan minat terhadap band Helanuansa.

**d. Untuk pemerintah**

Dengan perancangan ini diharapkan dapat menginspirasi pemerintah dalam mendukung perkembangan industri kreatif lokal.

**e. Untuk industri kreatif**

Mampu menjadi referensi bagi pelaku industri kreatif dalam merancang karya video musik sebagai cara mendukung musisi indie tanah air.

**F. Metode Perancangan**

**1. Data awal yang dibutuhkan**

**a. Data primer**

Data primer adalah data pokok mengenai subjek perancangan. Metode pengumpulan data primer dilakukan melalui pendekatan data kualitatif. Data yang dibutuhkan diambil dari hasil wawancara dengan vokalis Helanuansa, Haykal Mamari dan kuisisioner. Wawancara mengenai single “Kilau Primadona” dilakukan kepada band Helanuansa untuk mendapatkan *insight* yang berkaitan dengan perancangan. Sedangkan data kuisisioner disebar kepada pengikut akun instagram helanuansa dan hasilnya digunakan sebagai *insight* mengenai media dan perilaku target audience.

**b. Data sekunder**

Data sekunder adalah data tambahan yang didapat melalui studi literatur, buku, jurnal dan laman berita guna mengembangkan lirik lagu menjadi cerita yang relevan serta mendapatkan informasi mengenai *hybrid animation* dan teknik pembuatannya.

**2. Metode pengumpulan data**

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara :

- a. Wawancara, yakni proses komunikasi langsung dengan narasumber terkait yakni Haykal Mamari selaku vokalis band helanuansa guna mendapatkan data dan informasi.

- b. Survey, yakni dengan menyebarkan form pertanyaan kepada pengikut akun instagram helanuansa.
- c. Studi literatur, proses pengumpulan data dengan mempelajari lirik pada single “*Kilau Primadona*”. Hal ini diharapkan mampu memberikan inspirasi dalam mengembangkan makna lirik menjadi cerita dalam pengkaryaan video musik ini.

### **3. Instrumen pengumpulan data**

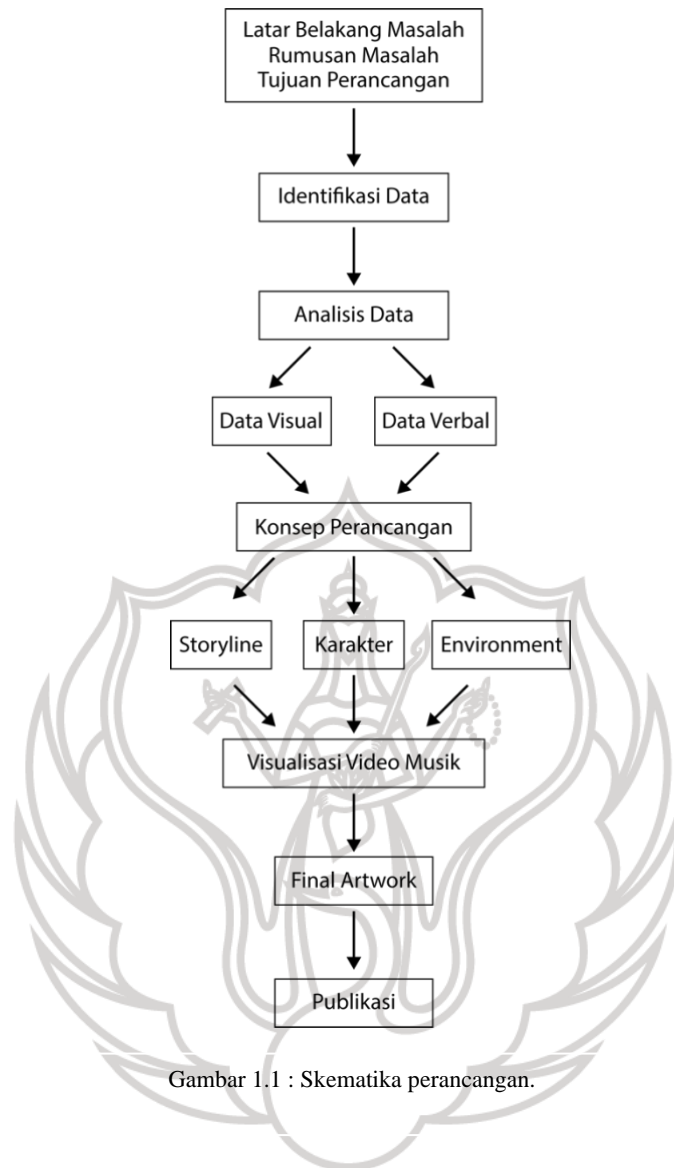
- a. Komputer, digunakan untuk mencari informasi-informasi dan sumber-sumber literatur dalam proses pencarian data.
- b. Pustaka, digunakan untuk mendapatkan data dan teori-teori yang dibutuhkan terkait perancangan.
- c. Kuisisioner, disebar melalui media sosial untuk mendapatkan data perilaku pendengar/target audience.
- d. List Pertanyaan sebagai bagian dari wawancara dirancang untuk mendapatkan data-data yang relevan mengenai perancangan.

### **G. Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan untuk perancangan media ini adalah Metode 5W+1H, sebagai berikut :

1. *What* : Apa narasi yang terkandung di dalam single “*Kilau Primadona*”?
2. *Where* : Dimana letak poin penting dalam single “*Kilau Primadona*”?
3. *When* : Kapan rencana lagu “*Kilau Primadona*” dirilis?
4. *Why* : Mengapa perlu dibuat video musik?
5. *Who* : Siapa saja personil Helanuansa?, Siapa saja yang mendengar lagu Helanuansa?
6. *How* : Bagaimana cara membuat video musik yang mampu mengakomodir makna lirik single “*kilau primadona*” ?

## H. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 : Skematika perancangan.