

**PERANCANGAN VIDEO CLIP ANIMASI 2D LAGU
“DANNY BOY” BAND *INDIE* BEYOND ANY
RECOGNITION DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



KARYA DESAIN

Oleh:

Markus Aditya

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

2008

**PERANCANGAN VIDEO CLIP ANIMASI 2D LAGU
“DANNY BOY” BAND *INDIE* BEYOND ANY
RECOGNITION DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



Oleh:

Markus Aditya

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

2008

**PERANCANGAN VIDEO CLIP ANIMASI 2D LAGU
“DANNY BOY” BAND *INDIE* BEYOND ANY
RECOGNITION DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



KARYA DESAIN

Markus Aditya


NIM 0111200023

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
2008

Tugas Akhir Desain berjudul:

**PERANCANGAN VIDEO CLIP ANIMASI 2D LAGU “DANNY BOY”
BAND *INDIE BEYOND ANY RECOGNITION* DAN MEDIA
PENDUKUNGNYA**, diajukan oleh Markus Aditya, NIM 0111200023, Program
Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut
Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji
Tugas Akhir pada tanggal 23 Agustus 2008 dan dinyatakan telah memenuhi syarat
untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn
NIP. 132 061 187

Pembimbing II/ Anggota


M. Faizal Rochman, S.Sn
NIP. 132 308 796

Cognate/ Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP. 132 133 718

KPS. Desain Komunikasi Visual
/ Anggota


Drs. Lasiman, M.Sn.
NIP. 131 773 135

Ketua Jurusan Desain/ Ketua
/ Anggota


Drs. Ant. Hendro Purwoko
NIP. 131 284 654



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP. 131 567 129



Kupersembahkan kepada
Papa dan Mama tercinta,
Putri, Didit & Abed,
Semua temanku
Dan mereka yang pernah mencinta...



**“Lakukanlah apa yang kamu bisa, janganlah putus asa,
karena Tuhan akan melakukan apa yang tidak kamu bisa.”**

(sebuah *Remungan*)

KATA PENGANTAR

Salam sejahtera,

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Yesus Kristus Sang Juruselamat yang telah menebus dosa umat manusia. Dan oleh karena kemurahan dan kuasa Allah yang Maha Besar dan Maha Kuasa, maka Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat akademis yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 di Prodi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan sebagai hasilnya berwujud karya *video clip* animasi 2D dan media pendukungnya.

Untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, sudah barang tentu penulis tidak dapat mengabaikan jasa semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk itu, penulis menghaturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Bapa yang bertahta dalam Kerajaan Surga, atas berkat dan kuasaNya Tugas Akhir saya dapat terselesaikan.
2. Bapak Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn. selaku dosen pembimbing pertama Tugas Akhir saya, yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan-masukan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dengan begitu intensifnya, dan memberikan ide dan gagasan dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir.

3. Bapak Faizal M Rochman, S.Sn, selaku dosen pembimbing kedua Tugas Akhir saya. Beliau juga telah banyak membantu dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir saya.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku dosen cognate Tugas Akhir saya. Beliau telah banyak membantu dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir saya sehingga menjadi lebih baik.
5. Bapak Drs. Ant Hendro Purwoko selaku Ketua Jurusan Desain. Beliau telah memberikan support dan respon yang sangat positif terhadap Tugas Akhir saya.
6. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual. Beliau juga telah banyak membantu dan memperlancar saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir saya.
7. Bapak dan Ibu Dosen Desain Komunikasi Visual, yang telah banyak membekali diri saya dengan berbagai ilmu pengetahuan selama saya menuntut ilmu di kampus tercinta ini. Bapak dan Ibu dosen terkadang tidak hanya menjadi dosen tetapi juga telah mengayomi dan membantu dalam penyelesaian masa studi saya ini.
8. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memperlancar saya dalam menyelesaikan laporan Tugas akhir saya ini.
9. Segenap pimpinan dan karyawan di Akmawa ataupun rektorat yang telah memberikan segala bantuan dan kemudahan selama penyusunan menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki beberapa kekeurangan sehingga perlu disempurnakan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan dari siapapun juga.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam Tugas Akhir ini. Semoga tulisan ini dapat memberi manfaat bagi banyak pihak.



Yogyakarta, 20 Agustus 2008

Markus Aditya

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Bapa yang bertahta di dalam Kerajaan Surga yang telah memberikan berkat-berkatNya dan karuniaNya melalui orang-orang yang mengasihiku. Tuhan telah membukakan jalan dan menggerakkan hati setiap manusia, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Yesus Kristus Sang Juruselamat dan Penebusku, yang melalui cara yang unik telah membawaku kembali kepangkuanNya setelah sekian lama aku menghilang, Yesus telah mencari dan menemukanku.
3. Almamater saya, tempat saya datang dan pergi membawa ilmu.
4. Bapak Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn. selaku dosen pembimbing pertama Tugas Akhir saya, yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan-masukan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dengan begitu intensifnya, dan memberikan ide dan gagasan dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir.
5. Bapak Faizal M Rochman, S.Sn, selaku dosen pembimbing kedua Tugas Akhir saya. Beliau juga telah banyak membantu dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir saya.
6. Bapak dan Ibu Dosen Desain Komunikasi Visual, yang telah banyak membekali diri saya dengan berbagai ilmu pengetahuan selama saya menuntut ilmu di kampus tercinta ini. Bapak dan Ibu dosen terkadang

tidak hanya menjadi dosen tetapi juga telah mengayomi dan membantu dalam penyelesaian masa studi saya ini.

7. Untuk Papa dan Mama, terima kasih atas kesabaran dan kelebihan yang kalian miliki, kalian telah memberikan yang terbaik bagiku, kalianlah yang telah membimbingku dan selalu mengkhawatirkan diriku.
8. Keluarga besar saya yang berada di Solo, Papa, Mama, Eyang Putri, Eyang Kakung, Putri, Didit, Abed yang selalu mau mengalah dan tak henti-hentinya memberikn dorongan secara material maupun spiritual, kalianlah yang mau menerima kekurangan-kekuranganku.
9. Keluarga Om Gani di Gamping yang mau menjadi tempat menaruh lelah.
10. Pendeta Doni dan keluarga di Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh yang selalu mendoakan saya dan selalu memotivasi saya untuk maju bersama Tuhan.
11. Teman-teman terbaik saya yang hadir pada waktu saya sedang membutuhkan, Agung01, Wawan01, Deni Sigit01, Amal01, Bram01, Ahmad01, Dean01, Nanang01, Bagus01, Miko-Ike01, Gema01, Fedo01, Dani02, Kunto02, Bruno “Beyond Any Recognition”, Nina04, Adit05, Abes05, Adi05, Dini05, Budi06(semoga cepat mendapatkan momongan, soalnya tiap hari tingkahnya semakin meresahkan warga sekitar...), Ageng06, Dimas06, Iskandar06, Dito08, Mali08,...
12. Teman-teman studio Urakurek yang telah memberikan ilmu animasi secara lebih mendalam.

13. Bendung dan Indra yang mau meminjamkan semangat dan pegbarnya, terima kasih banyak.
14. Teman-teman selama saya menempuh studi saya di Institut Seni Yogyakarta, Komplikasi99, Kepompong00, Raptor01, Puzzle02, Otakanan03, Origami04, Kotak Pensil05, Asimetri06,... Dan bagi angkatan baru, Sapu Lidi07 dan Langit Biru08, saya ucapkan selamat datang dan bekerjasamalah kalian.
15. Teman-teman dari Fakultas seberang Icha, Nona, Ani, Maharani, Bayu, Danang, Yusi, Wulan, makasih buat berbagi ilmunya melalui buku-buku yang bermanfaat dalam perancangan ini.
16. IVAA library yang kehadirannya sangat bermanfaat,
17. Teman-teman Beyond Any Recognition, dimana tanpa lagu-lagu dan konser mereka, perancangan ini akan kehilangan semangatnya.
18. Tete Ika, Bayu, Catur, Lebon, Sony, Pandu, dan teman-teman kriya yang lain yang selalu membantu dan menyemangati.
19. Ratna Dewi Kumala yang selalu mendoakan dan memberikan sandaran ketika lelah, dan telah banyak memperbaiki masa lalu yang kacau.
20. Mbak Wien yang selalu mendukung dari tanah Borneo.
21. Grace Yoane Monalisa yang selalu menyemangati melalui cara-cara yang aneh.
22. Bu Andana dan Bapak Rudi selaku pembimbing saya di SMA Widya Wacana yang telah mau bersabar dan memberikan keleluasaan sehingga saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.

23. Murid-murid SMA Widya Wacana Solo angkatan 2007-2008 yang telah memberi semangat selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
24. Murid-murid SMA Widya Wacana Solo angkatan 2008-2009 yang telah mau bersabar dan menunggu selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
25. Jiang-jiang dan Tholet yang telah memberikan banyak waktu untuk mengerjakan Tugas Akhir ini.
26. Teman-teman di Taka Studio, terutama San-san yang telah memberikan kelonggaran dan tetap percaya terhadap goresan tangan saya.
27. Rekan-rekan dan dosen ISI dari berbagai jurusan yang telah memberikan ilmu dan kehangatan selama masa kuliah dan saya yakin akan berlanjut untuk seterusnya.
28. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih untuk bantuan dan kemurahan yang telah anda berikan.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam menyebut nama ataupun angkatan, bahkan apabila terdapat banyak nama yang lupa penulis sebutkan, Penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya

Yogyakarta, 20 Agustus 2008

Markus Aditya

ABSTRAK

Video clip merupakan sebuah cara untuk sebuah lagu mendapatkan promosi sebanyak-banyaknya. Beyond Any Recognition sebagai sebuah band yang sudah mempunyai sebuah album CD, tentu membutuhkan sebuah *video clip* untuk lebih memperluas promosi lagu *hits* album tersebut yaitu Danny Boy. Danny Boy adalah sebuah lagu yang bercerita tentang seorang anak kecil yang mempunyai indera keenam (*sixth sense*) yang mengalami tekanan karena tidak dipahami oleh lingkungan sosialnya. Penggunaan animasi sebagai teknik pembuatan *video clip* merupakan salah satu cara menghadirkan emosi ataupun adegan-adegan yang tidak bisa dicapai secara maksimal oleh *live shot*. Dalam penggunaan teknik animasi, banyak sekali jenis animasi yang ada. Penggunaan animasi 2D diharapkan mampu menghadirkan *style* aliran musik *grunge* yang diusung oleh *band indie* Beyond Any Recognition.

Kata kunci: *video clip*, Beyond Any Recognition, *grunge*, Danny Boy, *sixth sense*, animasi 2D.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	
Halaman Pengesahan.....	i
Persembahan.....	ii
Motto.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Ucapan Terima Kasih.....	vii
Abstrak.....	xi
Daftar Isi.....	xii
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Tabel.....	xx
Bab I Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Perancangan.....	11
D. Batas Lingkup Perancangan.....	11
E. Manfaat Perancangan.....	12
F. Metodologi Perancangan.....	13
G. Skema Perancangan.....	17
H. Orisinalitas Perancangan.....	18

Bab II Identifikasi dan Analisa Data	19
A. Identifikasi Data.....	19
1. Data perancangan.....	19
a. Data grup band <i>inde</i> Beyond Any Recognition.....	19
b. Data lagu Danny Boy.....	31
c. Target <i>audience</i>	39
d. Sekilas tentang “ <i>Sixth sence</i> ”.....	45
e. Data visual <i>sixth sense</i>	48
f. Definisi aliran musik <i>grunge</i>	50
g. Data visual aliran musik <i>grunge</i>	52
2. Definisi dan Landasan Perancangan.....	61
a. Sekilas tentang <i>video clip</i>	61
b. Definisi Animasi.....	62
c. Definisi Animasi 2D.....	70
B. Analisa Data (5W+1H).....	73
C. Kesimpulan Data.....	75
 Bab III Konsep Perancangan	 80
A. Tujuan dan Strategi Komunikasi.....	80
B. Konsep Media.....	82
1. Tujuan Media.....	82
2. Strategi Media.....	84
3. Seleksi Media.....	85

4. Prioritas Media.....	97
5. Program Media.....	101
6. Biaya Media.....	107
C. Konsep Kreatif.....	112
1. Tujuan Kreatif.....	112
2. Strategi Kreatif.....	113
3. Program Kreatif.....	135
Bab IV Visualisasi.....	181
A. Media Utama.....	181
1. Karakterisasi visual.....	181
2. <i>Storyboard</i>	204
3. <i>Run Down</i>	221
B. Media Pendukung.....	246
1. <i>Layout</i>	252
2. <i>Comprehensive</i>	263
3. <i>Final Artwork</i>	274
Bab V Penutup.....	285
A. Kesimpulan.....	285
B. Saran.....	286
C. Daftar Pustaka.....	287
D. Lampiran.....	290

Daftar Gambar

Gb 1. Logo Beyond Any Recognition.....	19
Gb 2. Penerapan logo dalam album CD.....	20
Gb 3. Foto Bruno.....	21
Gb 4. Foto Pongky.....	21
Gb 5. Foto Tommy.....	22
Gb 6. Foto Dion.....	22
Gb 7. Foto personil di Festival Kesenian Yogyakarta.....	24
Gb 8. Foto personil pada acara Beverage for Today.....	25
Gb 9. Foto personil on Grungefest.....	25
Gb 10. Foto personil persiapan ke Jakarta.....	26
Gb 11. Foto personil di Bugs Café Jakarta.....	27
Gb 12. Foto personil di Konsolidasi Solo.....	28
Gb 13. Foto personil saat Launching album Denda Omnivora.....	28
Gb 14. Cd album Beyond Any Recognition.....	29
Gb 15. Album kompilasi Not For You	30
Gb 16. Outskirts Voicing zine tampak muka.....	42
Gb 17. Outskirts Voicing zine tampak belakang.....	43
Gb 18. Indie Nesia Zine tampak depan.....	43
Gb 19. Indie Nesia Zine tampak belakang.....	44
Gb 20. Ilustrasi seorang anak yang mempunyai mata ketiga.....	47
Gb 21. Ilustrasi warna aura dalam tiap tubuh manusia.....	47

Gb 22. Ilustrasi Krisna(bertubuh biru) yang mempunyai mata ketiga.....	48
Gb 23. Lingkaran warna, salah satunya menunjukkan warna indigo.....	48
Gb 24. Foto seorang wanita yang memiliki aura indigo.....	49
Gb 25. Screenshoot video clip “Tunic” dari band Sonic Youth.....	51
Gb 26. Screenshoot video clip “Tunic” dari band Sonic Youth.....	52
Gb 27. Screenshoot video clip “Tunic” dari band Sonic Youth.....	52
Gb 28. Screenshoot video clip “Tunic” dari band Sonic Youth.....	53
Gb 29. Screenshoot video clip “Mary-Crist” dari band Sonic Youth.....	53
Gb 30. Screenshoot video clip “Mary-Crist” dari band Sonic Youth.....	54
Gb 31. Cover CD album Nirvana.....	54
Gb 32. Cover CD album Sonic Youth.....	55
Gb 33. Cover CD album Pearl Jam.....	55
Gb 34. Poster Sonic Yout dan Nirvana.....	56
Gb 35. Tahumatrophe.....	59
Gb 36. Film animasi pertama Blacktone.....	60
Gb 37. Tokoh Gertie the Dinosaurs.....	62
Gb 38. Teknik rotoscope.....	63
Gb 39. Teknik stop motion dalam animasi South Park.....	66
Gb 40. Teknik pupet motion dalam film animasi Corpse Bride.....	67
Gb 41. Logo Beyond Any Recognition	138
Gb 42. Sebuah contoh dari gambar Gestalt	142
Gb 43. Screenshoot dari video clip ‘Tunic’ grup band Sonic Youth	181
Gb 44. Screenshoot dari video clip ‘Mary-Christ’ grup band Sonic Youth	181

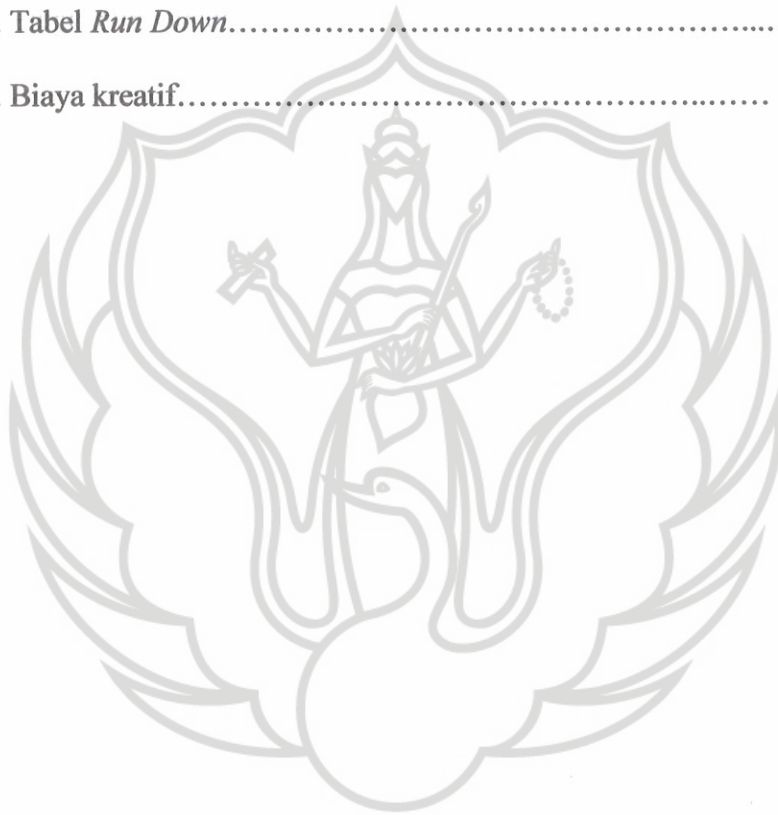
Gb 45-48. Gambar setan	182
Gb 49-51. Gambar sebuah keluarga.....	184
Gb 52. Gambar seorang anak kecil.....	185
Gb 53-55. Gambar sebuah pohon	186
Gb 56. Gambar sebuah pohon uang	187
Gb 57. Gambar sebuah uang koin dari Indonesia.....	188
Gb 58. Gambar uang koin dari luar negeri	188
Gb 59-60. Gambar uang koin dari luar negeri	189
Gb 61. Sebuah contoh dari gambar Gestalt	190
Gb 62. <i>Alternative</i> genangan tinta	191
Gb 63-65. Sketsa karakter Danny	192
Gb 66-67. Sketsa karakter ayah Danny	194
Gb 68-69. Sketsa karakter setan	195
Gb 70. Sketsa pohon pendukung tema	196
Gb 71. <i>Style</i> kotor yang akan dipakai.....	197
Gb 72. Karakter Danny hitam putih.....	197
Gb 73. Karakter Danny warna.....	198
Gb 74. Karakter ayah Danny hitam putih	198
Gb 75. Karakter ayah Danny warna	199
Gb 76. Karakter setan berlidah pohon uang hitam putih	199
Gb 77. Karakter setan berlidah pohon uang warna	200
Gb 78. Posisi setan yang berlidah pohon di dalam tanah	200
Gb 79. Final <i>artwork</i> pohon dengan visual dua wajah setan yang tersembunyi	

pada kedua sisinya	201
Gb 80. Salah satu gerakan pohon, sehingga dapat menampakkan dua visual wajah di kedua sisinya	202
Gb 81 Final <i>artwork</i> untuk pendukung tema yang nantinya akan diterapkan pada media pendukung	203
Storyboard	204
Run Down	221
Gb 82. Sketsa <i>layout</i> poster.....	252
Gb 83. Sketsa <i>layout</i> spanduk	253
Gb 84. Sketsa <i>layout banner</i>	254
Gb 85. Sketsa <i>layout flashdisk</i>	255
Gb 86. Sketsa <i>layout cover VCD</i>	256
Gb 87. Sketsa <i>layout label VCD</i>	257
Gb 88. Sketsa <i>layout kaos</i>	258
Gb 89. Sketsa <i>layout pin</i>	259
Gb 90. Sketsa <i>layout mug</i>	260
Gb 91. Sketsa <i>layout keychain</i>	261
Gb 92. Sketsa <i>layout sticker</i>	262
Gb 93. <i>Alternative</i> desain poster	263
Gb 94. <i>Alternative</i> desain spanduk	264
Gb 95. <i>Alternative</i> desain <i>banner</i>	265
Gb 96. <i>Alternative</i> desain <i>flashdisk</i>	266
Gb 97. <i>Alternative</i> desain cover VCD	267

Gb 98. <i>Alternative</i> desain label VCD	268
Gb 99. <i>Alternative</i> desain kaos	269
Gb 100. <i>Alternative</i> desain pin.....	270
Gb 101. <i>Alternative</i> desain mug	271
Gb 102. <i>Alternative</i> desain <i>keychain</i>	272
Gb 103. <i>Alternative</i> desain <i>sticker</i>	273
Gb 104. Final desain poster	274
Gb 105. Final desain spanduk.....	275
Gb 106. Final desain <i>banner</i>	276
Gb 107. Final desain <i>flashdisk</i>	277
Gb 108. Final desain cover VCD	278
Gb 109. Final desain label VCD	279
Gb 110. Final desain <i>T-shirt</i>	280
Gb 111. Final desain pin	281
Gb 112. Final desain mug	282
Gb 113. Final desain <i>keychain</i>	283
Gb 114. Final desain <i>sticker</i>	284
Gb 115. Poster pameran.....	290
Gb 116. Katalog pameran.....	291
Gb 117. Dokumentasi suasana pameran.....	292

Daftar Tabel

Tabel 1. Penjadwalan media.....	107
Tabel 2. Biaya media.....	112
Tabel 3. Penjadwalan produksi animasi.....	167
Tabel 4. Biaya produksi animasi.....	168
Tabel 5. Tabel <i>Run Down</i>	173
Tabel 6. Biaya kreatif.....	180



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Musik merupakan salah satu bagian dari industri. Industri artinya ada produksi yang teratur dan terus menerus.¹ Perusahaan rekaman besar (biasa disebut *major label*)² di Indonesia seperti Aquarius Musikindo, Sony Music, dan yang lainnya adalah perusahaan-perusahaan yang mencari grup *band* baru untuk diajak bekerjasama, dan kemudian lagu-lagu yang mereka bawakan diproduksi dan dikemas untuk dijual kepada masyarakat. Tidak jarang pula lagu-lagu yang dibawakan grup *band* yang sudah terkenal tersebut bukan lagu ciptaan grup *band* itu sendiri, Hal tersebut bukan dikarenakan bahwa grup *band* itu tidak produktif menciptakan lagu, tetapi karena lagu-lagu yang diciptakan oleh grup *band* tersebut dianggap tidak sesuai dengan selera pasar. Bahkan tidak hanya berkisar pada proses penciptaan lagu saja, tetapi juga segala sesuatu yang menyangkut publikasi dan kemasan grup *band* tersebut sudah ditentukan oleh aturan-aturan yang ditentukan oleh *major label* pada awal kontrak kerjasama. Ini merupakan hal yang sangat penting bagi *major label*, karena bagi mereka, grup *band* tersebut adalah sebuah produk dan apapun yang ada dalam produk tersebut, terutama karakter grup *band* tersebut harus dibentuk sesuai dengan selera masyarakat mayoritas sehingga bisa menarik minat ataupun dijual kepada masyarakat tersebut. Dengan adanya

¹ Christantiowati & A. Bimo Wijoseno. Intisari, "Sebuah Kebebasan Berlabel Indie" Februari 2005. p. 182

² Ibid. p. 172

aturan-aturan tersebut, maka akan sangat berpengaruh terhadap aliran atau *style* lagu yang dibawakan oleh grup *band* tersebut, sehingga nantinya akan berpengaruh terhadap salah satu alat promosi grup *band* tersebut yaitu *video clip* grup *band* tersebut. Karena sutradara *video clip* biasanya dipilih oleh satu tim yang melibatkan perusahaan rekaman, manajer artis, dan si artis sendiri. Sehingga seberapa baik visi kreatif sutradara tersebut harus berkaitan dengan kepentingan perusahaan dan visi ataupun *style* musik artis tersebut. Umumnya lagu yang dipilih sebagai *single hits* sebuah album akan dibuat *video clip*nya, dan ini tampaknya merupakan cara yang paling efektif agar sebuah lagu mendapat promosi sebanyak mungkin.³

Video clip sebagai media yang menyajikan *audio* dan *video* sangat baik sekali fungsinya dalam menyampaikan maksud dan gagasan yang ada di dalam sebuah lagu. Tidak jarang gagasan ataupun maksud dari sebuah lagu, tersembunyi di dalam lagu tersebut dan dengan adanya visual yang menarik atau sesuai dengan maksud lagu tersebut maka pesan dari lagu akan lebih mudah dicerna oleh pendengar lagu tersebut. *Video clip* sebuah lagu juga dapat berfungsi untuk membentuk ataupun menguatkan karakter grup *band* tersebut ke dalam benak penggemarnya, karena *video clip* selain sebagai alat promosi di dalamnya terdapat informasi yang ingin disampaikan grup *band* tersebut terhadap penggemarnya, seperti pesan yang ada di dalam lagu tersebut ataupun *style* karakter mereka sebagai sebuah grup *band*. Dalam hal ini *video clip* tidak hanya berperan sebagai alat promosi sebuah album grup

³ David Ellefson. *Making Mu\$ic Your Business. Panduan Memasuki Bisnis Musik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2003. p.77

band saja, tetapi juga sebagai salah satu media yang mampu menginformasikan atau menguatkan posisi karakter grup *band* tersebut ke dalam benak penontonnya dan mampu memperpanjang jalinan kesetiaan penggemarnya. Sehingga grup *band* tersebut mampu bertahan dalam benak konsumennya dalam jangka waktu yang lama dan menghadapi pesaing-pesaing lain.

Dalam perkembangan sekarang ini, grup *band* yang ada di dalam masyarakat kita tidak hanya berasal dari *major label* saja tetapi juga berasal dari *indie label*. *Indie label* biasanya merupakan perusahaan rekaman yang lebih berorientasi pada industri kecil dan tidak jarang perusahaan ini didirikan oleh grup *band* tersebut untuk mengelola musik yang mereka buat. Kata *indie* sendiri berasal dari kata *independent* yang berarti mandiri.

“Singkat kata, grup musik *indie label* berarti mencipta lagu, mengaransemen, merekam dalam album, mengedarkan dan mempromosikannya sendiri, meski dua proses terakhir kerap memanfaatkan komunitas *indie* dan *distro* (*distributor store*), bahkan toko kaset besar.”⁴

Ini merupakan perbedaan yang mendasar antara grup *band major label* dan grup *band indie label*. Karena diproduksi sendiri, maka aliran atau *style* lagu grup *band indie label* sangatlah bebas dan bervariasi. Sehingga hal inilah yang membuat musik *indie label* mempunyai penggemar yang biasanya jenuh dengan musik yang disajikan grup *band major label*, walaupun tidak sebanyak penggemar yang dipunyai oleh grup *band major label*, penggemar musik *indie*

⁴ Christantiowati & A. Bimo Wijoseno. Op. Cit. p. 175



atau sering disebut sebagai komunitas *indie* sangat mendukung dan menghargai setiap terjemahan ataupun gagasan yang disampaikan *band indie* melalui lagu mereka, hal ini bisa terlihat dengan adanya beberapa komunitas *indie* yang mempunyai *zine* mereka sendiri.

*“A zine (an abbreviation of the word fanzine, or magazine; pronounced [zi-n], "zeen") is most commonly a small circulation, non-commercial publication of original or appropriated texts and images. More broadly, the term encompasses any self-published work of minority interest usually reproduced via photocopier on a variety of colored paper stock.”*⁵

Zine pada umumnya dibuat oleh komunitas *indie* ataupun diprakarsai oleh salah satu personel *band* musik *indie* dan biasanya membahas tentang acara lokal ataupun hal-hal yang menarik bagi komunitas tersebut supaya gagasan mereka tetap ada dan tidak pudar. Sebagai contoh adalah *zine punk* yang merupakan buatan komunitas *punk*, akan membahas seputar *punk* dan yang terkait di dalamnya. Dengan adanya hal seperti ini maka hubungan antara grup *band indie label* dan komunitas *indie* akan berkesinambungan, *band indie label* butuh komunitas ataupun *zine* sebagai media promo mereka, sementara komunitas *indie* membutuhkan *band* yang mampu menyuarakan gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran mereka.

Beyond Any Recognition adalah sebuah grup musik *indie* beraliran *grunge* yang berasal dari kota Yogyakarta, grup musik ini terbentuk sejak tahun 2004. Sebagai grup *band* yang tergolong baru, Beyond Any Recognition

⁵ <http://en.wikipedia.org/wiki/Zine>

sudah banyak mengikuti acara-acara komunitas *indie* yang berskala daerah ataupun nasional. Bahkan salah satu lagu milik mereka, yaitu Danny Boy lolos seleksi dan masuk dalam kompilasi Not For You yang diproduksi oleh Seattle Sound Compilation, yang diikuti oleh grup-grup *band* lain dari berbagai kota di Indonesia dalam acara Forever *Grunge* di Bugs Café, Jakarta, pada tahun 2006.

Beyond Any Recognition sendiri sudah mempunyai sebuah CD album yang sudah diedarkan melalui komunitas *indie*. Album yang berisi enam lagu tersebut, menjadikan lagu Danny Boy sebagai *hits singlenya*. Sebagai grup musik yang mempunyai potensi dalam komunitas *indie*, Beyond Any Recognition belum mempunyai *video clip* dari *hits single* album tersebut, yaitu lagu Danny Boy. Dengan tidak adanya *video clip* maka tentu saja, lagu Danny Boy tidak mendapat promosi yang cukup sehingga maksud dari lagu tersebut tidak tersampaikan sebanyak mungkin. Serta pewujudan karakter Beyond Any Recognition sebagai grup *band* yang beraliran *grunge* mengalami hambatan karena visualisasi mereka sebagai grup *band* dengan aliran *grunge* hanya terlihat pada waktu mengikuti acara-acara *band indie* saja, sehingga pembentukan karakter Beyond Any Recognition sebagai grup *band* beraliran *grunge* dalam benak konsumen hanya terjadi ketika ada acara-acara *band indie* saja tanpa melalui media promosi yang lain, yaitu *video clip*. Ini bisa membuat terjadinya hambatan dalam proses komunikasi antara Beyond Any Recognition yang mengusung musik *grunge* serta komunitas *indie*, terutama yang menyukai musik ataupun gagasan-gagasan yang ada di dalam

aliran musik *grunge*. Secara karakteristik aliran musik *grunge* mempunyai ciri khas, yaitu: musik yang meleburkan antara musik *punk* dan *heavy metal*. *Grunge* sendiri mempunyai pengertian kotor, kumal dan busuk, ini diambil dari :

*“The word grunge is believed to be a back-formation from the US slang adjective grungy, which originated in about 1965 as a slang term for “dirty” or “filthy”.”*⁶

Sementara tema lirik lagu ataupun gagasan yang ada di dalam musik *grunge*, pada umumnya adalah:

*“Lyrics are typically angst-filled, often addressing themes such as social alienation, apathy, confinement, and a desire for freedom. A number of factors influenced the focus on such subject matter. Many grunge musicians displayed a general disenchantment with the state of society, as well as a discomfort with social prejudices.”*⁷

Danny Boy sebagai lagu *hits* milik Beyond Any Recognition mempunyai tema lagu, yaitu: *sixth sense* atau indera keenam yang dipunyai oleh seorang anak. Dimana tema tersebut nantinya akan memberikan konflik dalam diri anak tersebut dan antara orangtua dan anak. Realita, khayalan, kebingungan, kemarahan, intimidasi, kebencian merupakan bumbu-bumbu yang menarik untuk menjadi sebuah cerita yang akan menjadi landasan pengembangan visualisasi *video clip*. Sementara itu Beyond Any Recognition yang mengusung aliran musik *grunge*, dalam *video clip*nya tentu saja

⁶ <http://en.wikipedia.org/wiki/Grunge>

⁷ Ibid

membutuhkan gaya visual yang sesuai dengan aliran musiknya yaitu *style grunge* supaya karakter grup *band* Beyond Any Recognition sebagai pengusung aliran musik *grunge* dapat tersampaikan kepada penggemarnya. Untuk memperkenalkan grup musik Beyond Any Recognition yang beraliran *grunge* melalui lagu *hitsnya* yaitu Danny Boy kepada penggemarnya maupun khalayak yang ada di dalam komunitas *indie*, maka Beyond Any Recognition membutuhkan promosi melalui *video clip* yang mampu merepresentasikan nilai-nilai ataupun semangat *grunge* yang kental, yang nantinya akan dikemas untuk disosialisasikan kepada komunitasnya melalui acara-acara yang diadakan ataupun ditujukan untuk komunitas *indie*. Tujuan dari promosi ini adalah untuk menginformasikan kepada penggemarnya bahwa grup *band* Beyond Any Recognition mempunyai *video clip* yang sesuai dengan aliran musik *grunge* sehingga hal tersebut bisa menguatkan posisi Beyond Any Recognition sebagai grup *band* yang tetap pada jalur *grunge* ke dalam benak komunitas *indie*. Lagu yang akan digunakan sebagai *video clip* adalah lagu Danny Boy.

Video clip sebagai karya seni juga bisa menjadi cerminan perkembangan seni sebuah bangsa. Dari berbagai macam teknik pembuatan *video clip*, salah satunya adalah menggunakan teknik animasi.

“Conveying a certain feeling is the essence of communication in any art form. The response of the viewer is an emotional one, because art speaks to the heart. This gives animation an almost magical ability to reach inside any audience and communicate with all people everywhere, regardless of

language barriers. It is one of animation's greatest strengths and certainly one of the most important aspects of this art for the young animator to study and master".⁸

Kemampuan animasi untuk menghadirkan adegan-adegan ataupun ekspresi yang tidak bisa dihasilkan oleh adegan *live shot*, merupakan sebuah kemampuan yang ajaib. Melalui bahasa visual yang tampak dalam bentuk visual ataupun garis akan mampu menghadirkan kesan, emosi, ataupun hal lain tanpa menghiraukan rintangan atau halangan yang ada di dalam bahasa. Salah satu hal yang membedakan antara animasi 2D dan animasi 3D adalah, di dalam pembuatan animasi 2D kita bisa mengeksplorasi visual melalui goresan tangan dan montase untuk menghadirkan kesan kotor ataupun kasar yang tidak bisa dihadirkan melalui animasi 3D. Sangat tampak sekali melalui visualisasinya, animasi 2D pada awal mulanya mengarah ke dunia kartun atau abstrak, sementara animasi 3D pada awal pembuatannya lebih mengarah untuk mewujudkan dunia realis.

Di Indonesia, sudah terdapat beberapa *video clip* animasi milik beberapa grup musik *major label* ataupun *indie label*, di antaranya adalah:

- Lagu Bayangkanlah, milik grup *band Padi (major label)*, pada tahun 2002, disutradarai oleh Wahyu Aditya–Hellomotion. Teknik yang digunakan adalah animasi 2D.

⁸ Frank Thomas and Ollie Johnston, *The Illusion of Life Disney Animation* (New York: Disney Edition. 1981), p.15

- Lagu Jangan Pergi, milik grup *band* The Rain (*major label*), pada tahun 2003, disutradarai oleh Kasat Mata. Teknik yang digunakan adalah animasi 3D.
- Lagu Painful Case, milik Denda Omnivora (*indie label*), pada tahun 2004. Teknik yang digunakan adalah animasi 2D.
- Lagu Kill The Cat, milik grup *band* The Botol (*indie label*), pada tahun 2005, disutradarai oleh Dharmika dan Chito. Teknik yang digunakan adalah animasi 2D.
- Lagu Ceria, milik grup *band* J-Rock (*major label*), pada tahun 2006. teknik yang digunakan adalah animasi 2D.
- Lagu Hey Gadis, milik grup musik Samsons (*major label*), pada tahun 2007, disutradarai Sim F. Aty & Geppetto Animation House-Bantal Guling Production. Teknik yang digunakan adalah animasi 3D.

Beyond Any Recognition sebagai artis membutuhkan sebuah *video clip* yang mampu mewakili tema lagu di dalam Danny Boy, tanpa menghilangkan *style grunge*, sehingga karakter mereka sebagai grup musik beraliran *grunge* dapat tersampaikan kepada penggemar mereka, dengan ini diharapkan bahwa karakter mereka sebagai grup musik yang beraliran *grunge* semakin lekat dalam benak penggemar mereka. Pemilihan teknik yang akan digunakan dalam *video clip* Danny Boy ini adalah animasi 2D, karena animasi mampu menghadirkan tema *sixth sense* sementara penggunaan jenis

animasi 2D dikarenakan visualnya mampu menarik dan menceritakan ataupun mewakili gagasan-gagasan yang ada di dalam lagu Danny Boy tanpa meninggalkan *style grunge* yang kotor ataupun kasar. Oleh karena itu, perlu adanya perancangan *video clip* animasi 2D yang kuat dalam pengangkatan tema lagu Danny Boy tanpa meninggalkan semangat ataupun *style* yang ada di dalam aliran musik *grunge*, agar mendapatkan konsep visual yang sesuai dengan tema lagu Danny Boy, serta dapat merepresentasikan nilai-nilai aliran musik *grunge*. Maka dalam hal ini, diperlukan perancangan *video clip* animasi 2D untuk lagu Danny Boy milik grup musik *indie* Beyond Any Recognition, untuk mendapatkan konsep visual yang sesuai dengan tema lagu Danny Boy dan merepresentasikan semangat ataupun nilai-nilai *grunge* yang ada di dalam lagu tersebut, sehingga maksud dan tujuan dari tema lagu Danny Boy dapat tersampaikan kepada penonton dan posisi Beyond Any Recognition sebagai grup musik dengan aliran *grunge* semakin kuat dalam benak penggemar mereka. Sementara untuk publikasi *video clip* tersebut, Beyond Any Recognition akan mengadakan acara *launching* pada tanggal 25 September 2008, oleh karena itu dalam perancangan *video clip* animasi 2D ini juga membutuhkan media pendukung yang sesuai dengan *video clip* animasi 2D yang akan dirancang sehingga mampu mendukung *launching video clip* Danny Boy.

B. Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang sebuah video clip animasi 2D yang mampu memvisualkan tema lagu “Danny Boy” milik band indie Beyond Any Recognition dan merancang media pendukungnya, tanpa meninggalkan semangat ataupun nilai-nilai di dalam aliran musik grunge”

C. Tujuan Perancangan

1. Menghasilkan konsep perancangan *video clip* animasi 2D yang sesuai dengan tema lagu Danny Boy.
2. Memvisualisasikan *style grunge* yang diaplikasikan kepada *video clip* animasi 2D.
3. Merancang media pendukung untuk menguatkan peluncuran *video clip* animasi 2D lagu Danny Boy milik *band indie* Beyond Any Recognition.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Supaya perancangan ini tidak meluas dan menjadi tidak fokus, maka disini penulis memberikan batasan lingkup perancangan, yaitu:

1. Dalam perancangan tugas akhir ini perancangan hanya berfokus terhadap *video clip* dan media pendukungnya.
2. Teknik animasi yang digunakan adalah animasi 2D.
3. Perancangan ini mengkonsentrasikan kepada tema lagu dalam lagu Danny Boy, yaitu *sixth sense* sehingga jalan cerita yang akan dibuat bisa mengeksplorasi ataupun sesuai dengan lirik lagu Danny Boy.

4. *Style* visual yang akan digunakan adalah *style* visual yang mampu merepresentasikan semangat ataupun nilai-nilai visual yang ada di dalam aliran musik *grunge*, oleh karena ini adalah perancangan *video clip* animasi 2D, maka studi visual yang akan dilakukan lebih mengacu kepada *video clip* yang terdapat animasi 2D yang dimiliki oleh grup *band* yang membawakan aliran musik *grunge*. Studi visual terhadap desain poster, *cover* ataupun *video clip* milik grup *band* yang membawakan aliran musik *grunge* yang tidak menggunakan teknik animasi 2D merupakan pilihan alternatif apabila data dalam *video clip* animasi 2D milik grup *band* yang membawakan aliran musik *grunge* dirasa kurang. Mengingat keterbatasan waktu dan tenaga, maka tidak semua desain poster, *cover*, ataupun *video clip* grup *band* yang membawakan aliran *grunge* akan penulis sajikan.
5. Merancang media pendukung yang sesuai dengan acara *launching video clip* Danny Boy milik *band indie* Beyond Any Recognition.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi mahasiswa

Memacu semangat para mahasiswa untuk memulai atau minimal mencari tahu tentang bagaimana proses animasi itu dibuat dengan melihat pada kenyataan bahwa *video clip* animasi sangat mungkin dibuat menggunakan sumber daya serta teknologi yang ada di Indonesia. Dengan demikian akan menambah wawasan serta ilmu mereka dalam bidang animasi khususnya animasi 2D.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

Menambah perbendaharaan referensi dalam proses pendidikan sehingga dapat memberi perbandingan melalui style ataupun teknik animasi yang digunakan.

3. Bagi masyarakat

Dengan adanya *video clip* animasi 2D ini maka akan memberikan memberi tambahan kemungkinan dalam pengembangan produk, terutama yang bergerak di bidang animasi maupun yang terkait didalamnya. Juga membuka kemungkinan baru untuk mempromosikan produk atau jasa dalam wujud animasi sehingga menjadi lebih menarik di mata masyarakat.

F. Metodologi Perancangan

1. Menentukan pokok permasalahan
2. Merumuskan tujuan yang akan dicapai
3. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan untuk perancangan ini adalah:

- Pengumpulan data dengan menggunakan teknik dokumentasi, berupa *scanning*, foto, ataupun *download* dari internet

- Pengumpulan data dengan menggunakan teknik wawancara. Melakukan wawancara terhadap grup *band* Beyond Any Recognition.
- Pengumpulan data dengan menggunakan teknik studi literatur dan visual. Mengumpulkan data-data literatur berupa buku ataupun data dari internet yang terkait dengan proses perancangan *video clip* animasi 2D Danny Boy. Mengumpulkan data-data visual berupa gambar, poster, *cover*, dan *video clip* yang terkait dengan proses perancangan *video clip* animasi 2D Danny Boy

4. Metode Analisa Data

Setelah semua data telah dikumpulkan, kemudian dianalisa menggunakan metode analisa 5W+1H (*What, Why, When, Where, Who, How*) dan kesimpulannya digunakan untuk membangun konsep perancangan *video clip* animasi 2D Danny Boy dan media pendukungnya.

5. Konsep Perancangan

Setelah pengumpulan dan analisa data, maka dirumuskan :

- a) Tujuan dan strategi komunikasi.
- b) Perencanaan media yang meliputi:
 - 1) Tujuan media
 - 2) Strategi media
 - 3) Proritas media

- 4) Seleksi media
 - 5) Program media
 - 6) Biaya media
- c) Perencanaan kreatif yang meliputi:
- 1) Tujuan kreatif
 - 2) Strategi kreatif
 - (a) Isi pesan media utama dan media pendukung
 - (b) Bentuk pesan visual ataupun verbal media utama dan media pendukung
 - 3) Program kreatif
 - (a) Tema pokok
 - (b) Pendukung tema
 - (c) Media utama
 - (1) Pra produksi
 - (2) Produksi
 - (3) Pra produksi
 - (d) Media pendukung
 - 4) Biaya kreatif

6. Perancangan

Perancangan *video clip* animasi 2D dan media pendukungnya meliputi:

- a) Media utama
 - 1) Karakterisasi Visual

2) *Storyboard*

b) **Media Pendukung**

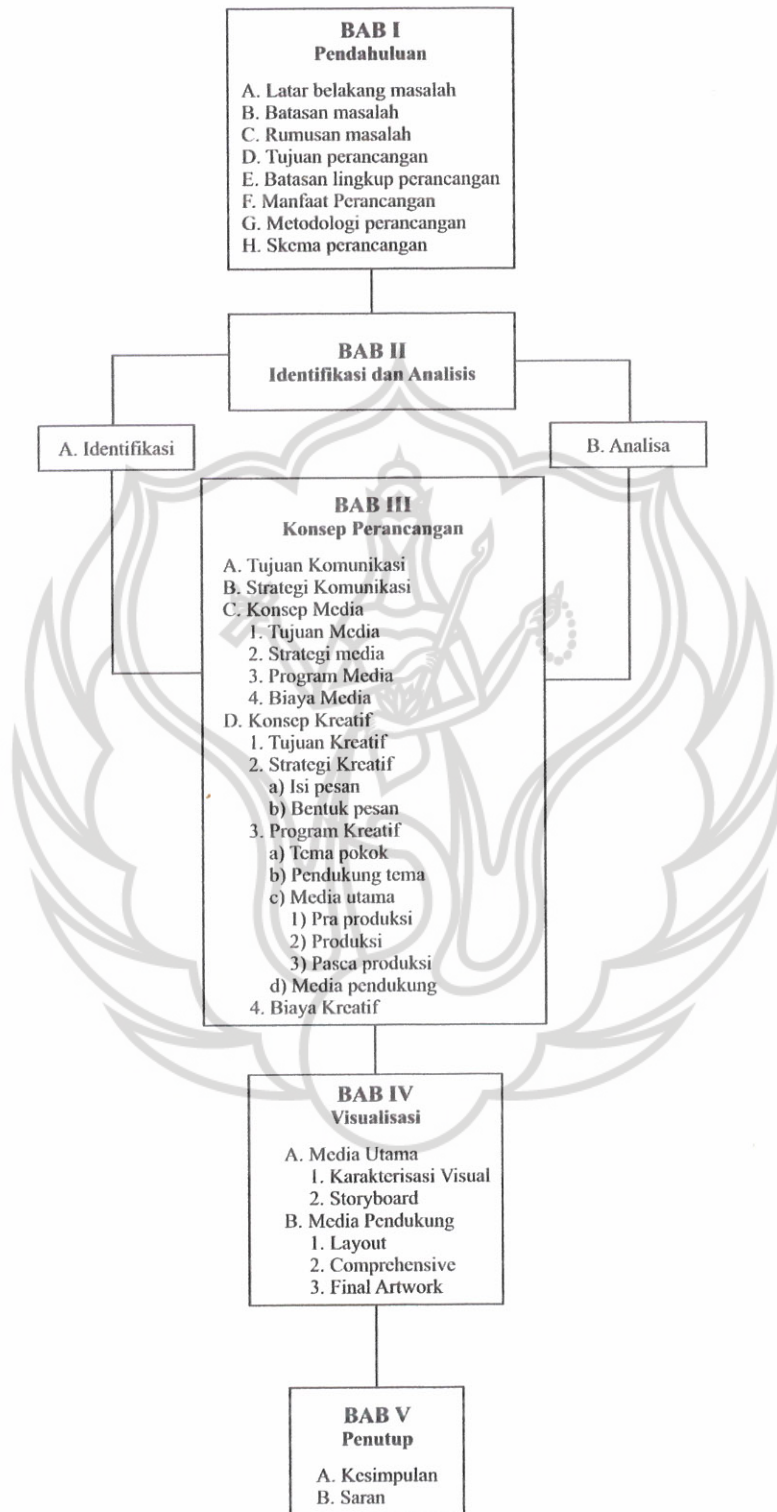
1) *Layout*

2) *Comprehensive Layout*

3) *Final Artwork*



G. Skema Perancangan



H. Orisinalitas Perancangan

Perancangan Tugas Akhir dengan judul Perancangan *Video clip* Animasi 2D lagu “Danny Boy” milik *Band Indie Beyond Any Recognition* dan Media Pendukungnya sejauh yang diketahui belum pernah diangkat oleh mahasiswa atau lembaga manapun. Ide cerita dan visualisasi adalah orisinal. Oleh karena itu apabila di kemudian hari diketahui ternyata judul topik perancangan ini diketahui sama atau menjiplak maka siap menjadi tanggung jawab saya.

