

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI 2D PADA
LAGU NEGERI SYAM YANG BERJUDUL 5 DALAM 1**



PENCIPTAAN KARYA DESAIN
Muhammad Raditya Darmo Saputro
NIM. 1212209024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI 2D PADA
LAGU NEGERI SYAM YANG BERJUDUL 5 DALAM**



PENCIPTAAN KARYA DESAIN

Muhammad Raditya Darmo Saputro

NIM. 1212209024

Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2019

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI 2D PADA LAGU NEGERI SYAM YANG BERJUDUL 5 DALAM 1 Diajukan oleh Muhammad Raditya Darmo Saputro, NIM 1212209024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembimbing Tugas Akhir pada tanggal 15 Juli 2019 dan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing I/Anggota

Drs. M. Umar Hadi, MS..
NIP. 19580824198503 1 001

Pembimbing II/Anggota

Aditya Utama, S.Sos. M.Sn.
NIP. 19840909201404 1 001

Cognate/ Anggota

Andi Haryanto, M.Sn.
NIP. 19801125 200812 1 003

Ketua Program Studi DKV/ Anggota

Indiria Maharsi, M.Sn.
NIP. 19810412 200604 1 004

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 1959082 198803 2 002

“Ketika manusia menolong dengan hati yang bersih dan ikhlas, suatu saat akan mendapatkan balasan yang setimpal”.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, atas anugerah yang telah diberikan. Sehingga perancangan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Video Musik Animasi 2D Pada Lagu Negeri Syam Yang Berjudul 5 Dalam 1” dapat selesai dalam waktu yang ditargetkan. Perancangan Tugas Akhir ini digunakan untuk memenuhi persyaratan akademis untuk mendapatkan gelar sarjana Strata Satu (S-1), program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir proses pengerjaan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas anugerah dan kekuatannya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. sebagai Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Martino Dwi Nugroho, M.Sn. sebagai ketua jurusan Disain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.A. sebagai Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. M. Umar Hadi, MS. selaku dosen Pembimbing I.
7. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn. selaku pembimbing Pembimbing II.
8. Bapak Andi Haryanto, M.Sn. selaku Cognate.
9. Bapak Drs. Baskoro Suryo B., M.Sn. selaku dosen Wali.
10. Seluruh dosen di program studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Keluarga tercinta, Bapak Ibu, Dek Yoga, Eyang Putri, dan Om yang sangat saya sayangi yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberi semangat yang luar biasa.
12. Shandes yang sudah sangat membantu dalam proses pembuatan animasi.
13. Yoga, Irfan, Nurhadi, Kemal, yang selalu mensupport serta segenap keluarga Kos-kosan Mbak Titik yang telah menjadi rumah kedua untuk saya..
14. Teman-teman Anoman Obong 2012 atas kebersamaannya selama ini
15. Kepada semua pihak yang tak bisa saya sebutkan satu per satu, terima kasih banyak semuanya. Terima kasih yang sebesar-besarnya.

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Raditya Darmo Saputro
NIM : 1212209024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul “ Perancangan Video Musik Animasi 2D Pada Lagu Negeri Syam Yang Berjudul 5 Dalam 1 ”.

Dengan menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberi hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta, tanpa perlu meminta ijin saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 8 Juli 2019

Muhammad Raditya Darmo Saputro
NIM. 1212209024

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandatangan dibawah ini dengan nama:

Nama : Muhammad Raditya Darmo Saputro
NIM : 1212209024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya Tugas Akhir saya yang berjudul : PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI 2D PADA LAGU NEGERI SYAM YANG BERJUDUL 5 DALAM 1 yang dibuat untuk melengkapi sebagai persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta , merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku.

Yogyakarta, 8 Juli 2019

Muhammad Raditya Darmo Saputro
NIM. 1212209024

ABSTRAK

Perancangan Video Musik Animasi 2D pada lagu Negeri Syam yang berjudul 5 dalam 1

Menggunakan video sebagai media promosi musik adalah salah satu metode yang sudah sering digunakan pada zaman sekarang. Semenjak The Beatles membuat video sebagai sarana promosi lagunya, perkembangan video musik terus mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hingga seiring berjalannya waktu, video musikpun terus berkembang hingga kini.

Penggunaan video animasi 2D pada promosi sebuah musik adalah sebuah hal yang langka terutama di Indonesia. Karena itu, Negeri Syam akan menggunakannya dalam media promosi

5 dalam 1 adalah lagu yang memiliki lirik puitis. Lirik yang menjelaskan tentang kebaikan ini seringkali disalahartikan maknanya karena sulitnya penggunaan kata/kalimat didalamnya. Oleh karena itu, video musik animasi 2D ini harus dibuat dengan tujuan untuk membantu meluruskan makna yang terkandung dalam lagu dan juga sebagai kebutuhan promosi pengenalan lagu 5 dalam 1 ini.

Kata Kunci : Video Musik, Animasi 2D, 5 dalam 1

ABSTRACT

Music Video 2D Animation Design on Negeri Syam's Song 5 Dalam 1

Using video as a means of promoting music is a method that is often used at this time. Starting from the Beatles to date, the development of music videos has developed very rapidly. as time goes by, music videos must also develop.

The use of 2D animated music videos on the promotion of music is a rare thing especially in Indonesia. Therefore, the Negeri Syam will use this as a media campaign

5 dalam 1 is a song that has poetic lyrics. The lyrics that tell about goodness are often misinterpreted. Therefore, this 2D animated music video must be created to help listener so that can get what the song meaning is and as a 5 dalam 1 song campaign media.

Keywords : Music Video, 2D animation, 5 dalam 1

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGANTAR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
PERNYATAAN.....	viii
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	7
A. Latar Belakang Masalah	7
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Perancangan.....	12
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	13
E. Manfaat Perancangan.....	13
1. Bagi Mahasiswa:.....	13
2. Bagi Institusi:.....	13
3. Bagi Perusahaan.....	13
F. Definisi Operasional.....	14
a. Video Musik.....	14
b. Animasi 2D.....	14
c. Lagu	14
d. Negeri Syam	15
e. 5 dalam 1	15
G. Metode Perancangan	16
1. Data yang dibutuhkan	16

2. Metode Pengumpulan Data.....	16
3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data.....	16
H. Metode Analisis Data	16
I. Konsep Perancangan	17
J. Skematika Perancangan	18
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	19
A. Tinjauan Perusahaan.....	19
1. Profil Grup Musik.....	19
2. Produk Yang Dipasarkan.....	31
B. Landasan Teori	37
1. Video Musik	37
2. Youtube.....	45
2. Instagram	48
3. Animasi 2D	50
4. Line Art Animation.....	63
C. Analisis 5W+1H	66
1) What	66
2) Who	66
3) Where	66
4) When.....	67
5) Why	67
6) How	67
D. Kesimpulan.....	67
BAB III KONSEP PERANCANGAN	68
A. Konsep Kreatif.....	68
B. Tujuan Kreatif.....	68
C. Strategi Kreatif.....	69
1. What To Say	69

2. How To Say	69
D. Materi Program.....	71
E. Sinopsis/Rangkaian Cerita	71
F. Konsep Visual	71
G. Biaya Kreatif	72
BAB IV VISUALISASI	73
A. Pra Produksi.....	73
1. Storyline.....	73
2. Storyboard.....	77
B. Produksi	85
1. Peralatan.....	85
2. Software yang digunakan.....	85
C. Karya Jadi	86
D. Media Pendukung.....	86
a. Wallpaper Handphone.....	86
b. Sticker	88
c. Topi dan Baju.....	90
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran	92
Daftar Pustaka.....	94
LAMPIRAN.....	95
LAMPIRAN 2.....	96
LAMPIRAN 3.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Muhammad Al Kadri atau Saprol sang pencetus <i>Negeri Syam</i>	8
Gambar 1.2 Tampilan video lirik 5 dalam 1	9
Gambar 1.3 Akun Youtube Negeri Syam	10
Gambar 1.4 Postingan <i>rehearsal</i> Negeri Syam pada 24 Oktober 2018	11
Gambar 1.5 Akun Instagram Negeri Syam	11
Gambar 1.6 Diagram skematika perancangan	18
Gambar 2.1 Logo Negeri Syam	20
Gambar 2.2 Galih “kribo” Ramadhan (<i>Music Director</i> dan Gitaris)	20
Gambar 2.3 Muhammad Abd Faiz (Gitaris)	21
Gambar 2.4 Anas (Trumpet)	21
Gambar 2.5 Uri (Flute)	22
Gambar 2.6 Sutan Mulia Harahap (Bassist)	22
Gambar 2.7 Raditya “Somaymelejit” Darmo (Drummer)	23
Gambar 2.8 Rizky Efendy (Perkusi)	23
Gambar 2.9 Indra Wahyu Nugroho (<i>Additional Bassist</i>)	24
Gambar 2.10 Negeri Syam <i>live session</i> di Omah Jayeng	25
Gambar 2.11 Negeri Syam <i>live perform</i> di Ruang Gulma	25
Gambar 2.12 Negeri Syam <i>live perform</i> di Ruang Gulma	26
Gambar 2.13 Negeri Syam <i>live perform</i> di Guyub Rukun Mbangun Deso	26

Gambar 2.14 Negeri Syam <i>live perform</i> di Selili Jazz Festival, Samarinda	27
Gambar 2.15 Negeri Syam <i>live perform</i> di Sahur Mayur #10, Pontianak	28
Gambar 2.16 Poster Gembala Tour.....	29
Gambar 2.17 Akun Youtube Negeri Syam	30
Gambar 2.18 Akun Instagram Negeri Syam.....	30
Gambar 2.19 Pettibone <i>Magic Lantern</i>	38
Gambar 2.20 Contoh perubahan <i>scene</i> pada <i>Magic Lantern</i>	39
Gambar 2.21 Cuplikan adegan Al Johnson dalam <i>The Jazz Singer</i>	40
Gambar 2.22 <i>Scopitone</i> yang ada di sebuah bar	41
Gambar 2.23 Contoh <i>scene</i> lagu dari Sylvie Vartan.....	42
Gambar 2.24 The Beatles yang tampil di acara TV US.....	43
Gambar 2.25 Video musik dari The Buggles.....	44
Gambar 2.26 Tampilan perdana MTV ketika penayangan perdananya.....	45
Gambar 2.27 Logo YouTube	47
Gambar 2.28 Tampilan YouTube masa kini	47
Gambar 2.29 Logo Instagram	49
Gambar 2.30 Contoh <i>Thaumathrope</i> berbentuk kartu	51
Gambar 2.31 Cara menggunakan <i>Thaumathrope</i>	52
Gambar 2.32 <i>Stroboscopic disc</i>	52
Gambar 2.33 Lempengan <i>Phenakitiscopes</i>	53
Gambar 2.34 Cara menggunakan <i>Phenakitiscopes</i>	54
Gambar 2.35 <i>Zoetrope</i>	55

Gambar 2.36 Praxinoscope	56
Gambar 2.37 <i>Praxinoscope</i> yang dilengkapi lilin dan tuas pemutar	57
Gambar 2.38 Contoh kumpulan foto untuk <i>stop-motion</i>	58
Gambar 2.39 <i>Cell animation</i>	59
Gambar 2.40 Contoh <i>3D animation</i> berjudul “ <i>Cars</i> ”	60
Gambar 2.41 Contoh <i>line art animation</i> berjudul “ <i>In a Park</i> ”	64
Gambar 2.42 Tokoh-tokoh utama dalam <i>meme 9gag</i> dalam <i>gif</i>	64
Gambar 2.43 Game <i>Stickman</i> bernama <i>Electricman HS 2</i>	65
Gambar 2.44 Video Musik lagu Rone berjudul “ <i>Bye-bye Macadam</i> ”	66
Gambar 4.1 Screenshot video musik 5 dalam 1	86
Gambar 4.2 <i>Wallpaper Handphone</i> 5 dalam 1	87
Gambar 4.3 Sticker <i>Portrait</i> dan <i>Landscape</i> 5 dalam 1	90
Gambar 4.4 Topi <i>Snapback</i> 5 dalam 1	90
Gambar 4.5 Baju 5 dalam 1	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Biaya kreatif.....	72
Tabel 4.1 Tabel <i>storyline</i>	73
Tabel 4.2 Tabel <i>storyboard</i>	77
Tabel 4.3 Tabel Peralatan produksi.....	85
Tabel 4.4 Tabel <i>software</i> yang digunakan	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermunculannya kembali minat kaum muda-mudi terhadap jenis musik folk yang sarat akan lirik puitis di telinga para pendengar musik Indonesia khususnya wilayah Jogja merupakan salah satu fenomena di dunia musik yang sedang terjadi sekarang ini.

Musik folk sendiri memiliki arti yaitu musik rakyat yang merupakan cerminan dari masing-masing negara yang memilikinya. *A song of which the music and text have been handed down by oral tradition among the common people* (O'Neill, Mary. 2015. Collins English Dictionary & Thesaurus. Glasgow: Harpercollins publisher). Penggalan kalimat tersebut memiliki arti bahwa music folk adalah musik dimana musik (lagu) dan lirik (teks)-nya diturunkan oleh tradisi secara lisan melalui orang umum (dalam hal ini konteksnya adalah masyarakat sekitar). Berasal dari aspek inilah maka musik *folk* memiliki kecenderungan perbedaan yang cukup signifikan di tiap wilayah/negara tempat dimana masing masing musik folk tersebut dirilis.

Musik folk di Indonesia masa kini merupakan cerminan dari apa yang terjadi di Indonesia saat ini. *Payung Teduh, Stars and Rabbit, Silampukau* merupakan beberapa contoh nama-nama grup musik yang banyak didengar oleh anak muda zaman sekarang. Hal ini terjadi karena musik yang mereka bawaan sesuai dengan perkembangan selera anak muda masa kini. Ditambah dengan lirik yang sebagian besar merupakan cerminan kehidupan yang sedang dialami oleh para kaum muda di masa kini yang bebas berekspresi, kritis, dan juga “dalam proses mencari jati diri”.

Musik-musik yang mengandung berbagai aspek terutama kekritisan akan sesuatu, problematika ,dan seputar kisah percintaan sangatlah mudah

diterima oleh para kaum muda. Namun dibalik itu semua, penggunaan lirik yang puitis pada penggambaran situasi dalam lagu folk ini sendiri sering membuat masyarakat atau kaum muda kebingungan dalam mengartikan cerita pada sebuah bagian lagu karena seringnya penggunaan kalimat puitis yang jarang digunakan pada kehidupan sehari-hari. Kalimat tersebut cenderung berat untuk dicerna maknanya oleh masyarakat/kaum muda yang kurang tertarik dengan dunia sastra.

Atas dasar unsur puitis tersebut, Saprol pun tergerak untuk membentuk *Negeri Syam*. *Negeri Syam* merupakan nama dari sebuah grup musik folk asal Jogja yang diusung oleh Muhammad Al Kadri atau kerap disapa sebagai Saprol. Beliau gencar mengusung tema kebaikan dengan kemasan Islami yang merupakan dasar dari ide awal *Negeri Syam* terbentuk dengan mengusung tema musik folk.

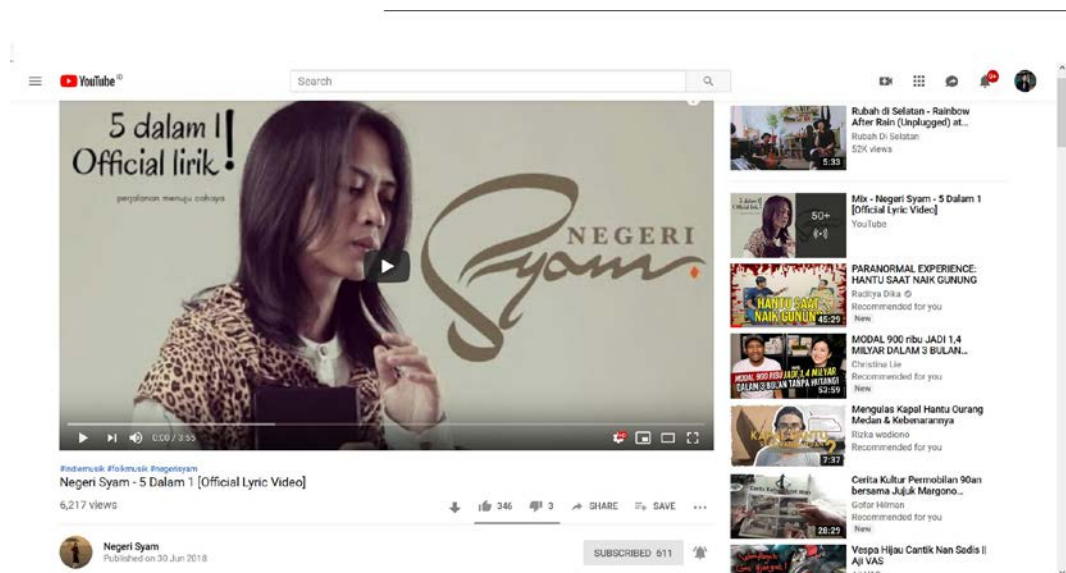


Gambar 1.1 Muhammad Al Kadri atau Saprol sang pencetus *Negeri Syam*
(Sumber : Dokumentasi Negeri Syam)

Menurut Saprol, misi *Negeri Syam* adalah mengajak semua kalangan untuk selalu berbuat kebaikan. *Negeri Syam* tidak merujuk kepada golongan tertentu seperti agama Islam meskipun didalam musiknya sering menggunakan pesan-pesan yang ada didalam Al Quran atau Hadist Riwayat

karena menurutnya semua golongan pasti mendambakan kedamaian baik di kehidupan dunia maupun di kehidupan setelahnya.

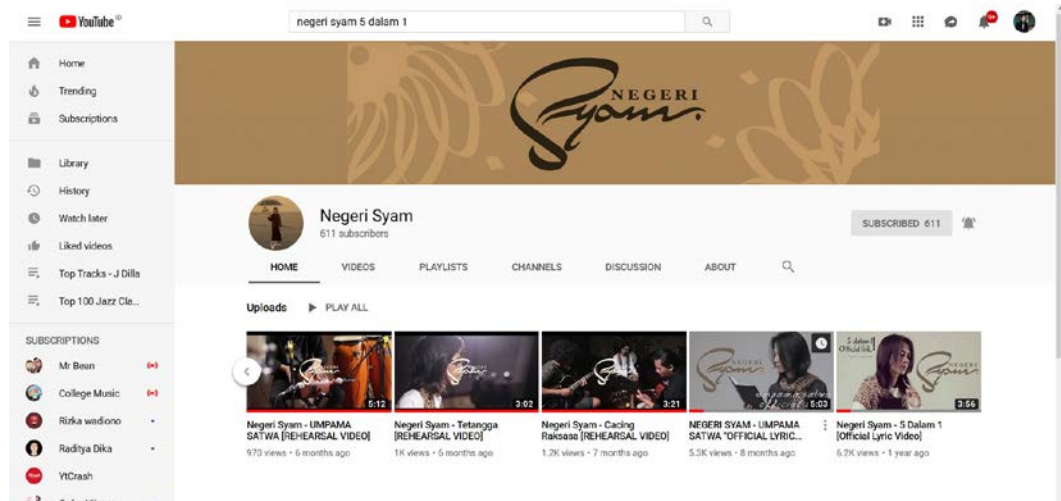
Dalam perjalanan promosinya, *Negeri Syam* telah melakukan beberapa konser dalam ranah musik indie lokal khususnya di kota Yogyakarta juga melakukan *recording live session* dimana videonya telah diunggah ke YouTube dengan total jumlah 4 lagu. Dari ke 4 hasil video *recording live session* tersebut, disimpulkan animo yang diterima cukup tinggi dari masyarakat didapati pada lagu *5 dalam 1* ini. Hal ini merupakan hasil dari observasi yang dilakukan pada akun Youtube dari Negeri Syam ini.



Gambar 1.2 Tampilan video lirik dari 5 dalam 1

(sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=ISP2sJ6m9wM> diakses pada 10 juli 2019)

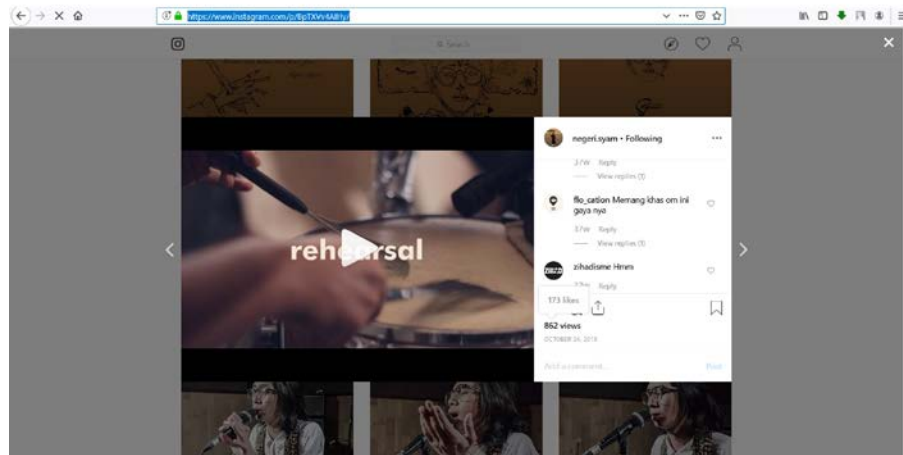
Pada observasi Youtube di akun Negeri Syam, didapat hasil perolehan viewer dan like tertinggi terdapat pada video lirik lagu *5 dalam 1* dengan jumlah 6200 viewer dan 346 like. Video lirik ini juga dibuat pada awalnya berdasarkan kebutuhan Negeri Syam untuk mengenalkan liriknya pada para penikmatnya agar mudah ketika menyanyikan dan bisa melakukan kegiatan *sing along* ketika mendengarkan lagunya di YouTube.



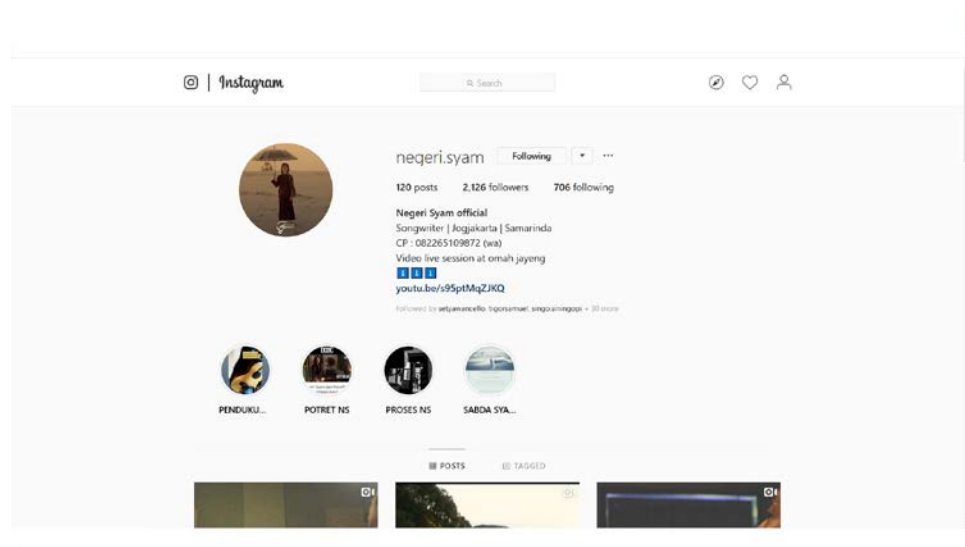
Gambar 1.3 Akun Youtube Negeri Syam

(Sumber : <https://www.youtube.com/channel/UCfjYuuZeQdUedldym4vE3-Q> diakses pada 10 Juli 2019)

Observasi juga dilakukan pada akun Instagram Negeri Syam. Dari jumlah 2126 follower yang mengikuti Instagram yang paling mendapat apresiasi terbesar dari awal munculnya akun adalah lagu *5 dalam 1*. Dilihat dari postingan awal *rehearsal*/latihan awal sebelum take live lagu *5 Dalam 1* yang berperan sebagai teaser, didapat 173 likes dari 862 viewer. Sebelum diluncurkan video *rehearsal* take live *5 dalam 1* ini, sebelumnya sudah beredar lebih dulu video lirik *5 dalam 1* yang diunggah di Youtube agar para penikmatnya bisa lebih dulu mengenal lirik *5 dalam 1* sebelum dilaunching resmi albumnya pada pertengahan September 2019 nanti.



Gambar 1.4 Postingan *rehearsal* Negeri Syam pada tanggal 24 Oktober 2018
(Sumber : <https://www.instagram.com/p/BpTXVv4AIHy/> diakses pada 10 Juli 2019)



Gambar 1.5 Akun Instagram Negeri Syam
(Sumber : <https://www.instagram.com/negeri.syam/> diakses pada 10 Juli 2019)

Berdasar pengalaman yang didapat ketika melakukan live perform 5 dalam 1 pun, masih banyak penonton dan penikmat yang seringkali mengira bahwa *5 dalam 1* merupakan sebuah lagu tentang Sholat (ibadah umat islam) yang ketika ditanya mayoritas menyimpulkan secara subjektif berdasarkan dari nama judul lagunya.

Dalam lagunya yang berjudul *5 dalam 1*, terdapat beberapa kalimat pada liriknya yang bersifat multitafsir. Hal ini disebabkan karena penggunaan kalimat pada liriknya yang cenderung puitis dan menyebabkan para penikmatnya sering menafsirkan bahwa lagu ini adalah sebuah lagu “islami” yang pada kenyataannya adalah tidak demikian dan mengarah sebagai lagu yang mengajak para penikmatnya untuk selalu berbuat kebaikan yang makna dalam lagunya tidak dikhususkan untuk golongan tertentu saja (dalam hal ini kaum muslim/agama islam). Berawal dari masalah multitafsir tersebut, maka penggunaan animasi 2D sebagai *video musik* di lagu *5 dalam 1* dirasa cocok untuk memberikan gambaran secara gamblang kepada para pendengar tentang peristiwa atau pesan apa yang sedang terjadi didalam lagunya dan juga memperkuat suasana lagu serta lirik yang sedang diceritakan.

Berdasarkan observasi online yang dilakukan pada media sosial dan proses dilapangan itulah, terdorong untuk membuat sesuatu yang “khas” sebagai pendorong kebutuhan sarana promo lagu *5 dalam 1* sekaligus sebagai sarana penjelas makna yang terkandung dalam lagu. Oleh karena itu, perancangan video musik animasi 2D pada lagu *5 dalam 1* ini sangat dibutuhkan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang video animasi 2D yang bisa membantu memudahkan masyarakat/kaum muda dalam mengenal lagu dari *Negeri Syam* yang berjudul “*5 dalam 1*”

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan *Video Musik Animasi 2D Pada Lagu Negeri Syam Yang Berjudul 5 dalam 1* ini adalah sebagai media bantu dalam mempromosikan karya lagu Negeri Syam yang berjudul *5 dalam 1* ke masyarakat sekaligus mempermudah masyarakat khususnya kaum muda

dalam memahami isi pesan yang ada di dalam lagu folk Negeri Syam “5 dalam 1”.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Perancangan difokuskan dalam pembuatan visualisasi dilagu *5 dalam 1* dengan menggunakan jenis “Line Art Animation” berwarna hitam-putih yang disesuaikan visualisasinya dengan makna yang dimaksud pada lagu agar pemaknaannya sesuai serta penikmat bisa memahami makna sebenarnya dari lagu *5 dalam 1*.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan *animasi 2D* ini diharapkan:

1. Bagi Mahasiswa:

Manfaat perancangan animasi 2D ini bagi mahasiswa diharapkan dapat mempermudah mereka dalam mengembangkan kemampuan mengartikan symbol visual dalam sebuah lagu (dalam hal ini berupa animasi) dan juga meningkatkan minat mereka dalam berkarya namun tetap tidak meninggalkan pesan-pesan yang disampaikan dalam lagu ini.

2. Bagi Institusi:

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat memberi nuansa pengetahuan dan warna baru bagi lingkup perancangan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.

3. Bagi Perusahaan

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat membantu dan berperan besar dalam proses kegiatan promosi lagu *5 dalam 1* dari Negeri Syam yang sedang dilakukan hingga saat ini.

F. Definisi Operasional

a. Video Musik

Video musik (music video, MV) adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu. (https://id.wikipedia.org/wiki/Video_musik diakses pada 27 Februari 2019). Penggunaan video pada suatu musik di era modern ini sangat dibutuhkan sebagai salah satu media promosi dari lagu itu sendiri.

b. Animasi 2D

Animasi adalah gambar bergerak yang dalam proses pembuatannya digunakan gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga tampak seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak (Pengantar Animasi 2D, Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional, Arief Agung Suwasono, 2016). Penggunaan istilah *2D* (2 Dimensi) pada istilah *animasi* ini mengacu kepada penggunaan jenis gambar yang digunakan pada hasil animasi yang digunakan.

D pada *2D* memiliki definisi sebagai ukuran ruang/porsi pada gambar yang digunakan dalam proses pembuatan *animasi*. Pada *animasi 2D*, tidak terdapat ruang/porsi di tiap objek yang digunakan lain halnya dengan *3D* yang memiliki ruang/porsi layaknya objek yang terdapat di dunia nyata.

c. Lagu

Lagu adalah ragam suara yang berirama (dalam bercakap, bernyanyi, membaca, dan sebagainya) (<https://kbbi.web.id/lagu> diakses pada 10 Juli 2019). *La chanson est une littérature très particulière, car son tempo interdit toute profondeur. Les paroles des chansons sont douces parce qu'elles s'envolent, parce qu'elles glissent, légères et naïves* (Jean-Marie Bretagne via Smith dan Fauchon, 2001:287 dan 289). Dalam penggalan tersebut, Jean mengatakan bahwa *lagu* merupakan literature yang khusus. Lirik lagu itu “manis” karena mereka terbang jauh, mereka

tergelincir, ringan dan naïf. *Lagu* juga bisa merepresentasikan ekspresi pelakunya karena *lagu* sendiri merupakan bagian dari sebuah karya seni.

d. Negeri Syam

Negeri Syam adalah nama dari grup musik yang dibentuk oleh Muhammad Al Kadri/Saprol. Grup ini terbentuk sekitar pertengahan bulan Januari tahun 2018. Nama Negeri Syam diambil dari nama sebuah daerah yang terletak di timur Laut Mediterania, barat Sungai Efrat, utara Gurun Arab dan sebelah selatan Pegunungan Taurus. Negeri Syam merupakan tempat dari agama-agama yaitu Yudaisme, Nasrani, dan Islam. Menurut umat muslim, Negeri Syam dianggap sebagai “Negeri Kebaikan”. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Syam> diakses pada 10 Juli 2019).

Atas dasar anggapan “Negeri Kebaikan” inilah Saprol membentuk grup yang diberi nama Negeri Syam. Saprol berharap, grupnya dapat menyebarkan pesan-pesan kebaikan melalui lagu-lagu yang dibawakannya seperti salah satu lagunya yang berjudul “5 dalam 1”.

e. 5 dalam 1

5 dalam 1 adalah judul salah satu lagu hasil karya dari Saprol yang dibawakan oleh grupnya yaitu *Negeri Syam*. Lagu *5 dalam 1* ini menceritakan tentang bagaimana “tanggung jawab” peran seorang manusia atas “kebaikan” yang telah diberikan sang pencipta kepada setiap manusia terhadap manusia/makhluk hidup lainnya dimuka bumi. Dimana, pada hakikatnya makhluk hidup di dunia butuh satu sama lain untuk saling melengkapi proses kehidupannya masing-masing.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

Data mengenai minat kaum muda-mudi akan musik folk di Indonesia khususnya wilayah kota Jogja, Pengalaman dari para beberapa pelaku musik khususnya folk, serta data yang diperoleh dari survey online pada tanggal 21-22 Mei 2019.

b. Data Sekunder

Data mengenai video musik baik yang diperoleh dari literature maupun internet sebagai informasi tambahan.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah observasi di media digital online, studi pustaka, serta melakukan sedikit obrolan dengan beberapa pelaku yang bergerak dibidang musik yang terkait. Setelah data verbal dan visual terkumpul lalu melanjutkan ke sesi perancangan.

3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa handphone dan sebuah laptop.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan *video musik* untuk lagu dari *Negeri Syam* berjudul “5 dalam 1” ini adalah metode 5w+1h. 5W+1H adalah rumus yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk mencari inti pokok berita, mengembangkan berita atau sebuah cerita yang dijabarkan melalui poin-poin yaitu What (apa), Why (mengapa), Who (siapa), When (kapan), Where (dimana), dan How (bagaimana)

(<https://www.kelasindonesia.com/2015/07/penjelasan-detail-dan-contoh-contoh-kalimat-5W1H.html>. diakses pada 14 Juli 2019).

What/apa merupakan kata tanya mengenai permasalahan atau hal yang terjadi pada suatu peristiwa, Why/mengapa merupakan pertanyaan-pertanyaan mengenai alasan atau motivasi dari sebuah peristiwa, Who/siapa merupakan pertanyaan mengenai pelaku dari sebuah peristiwa yang terjadi, When/kapan merupakan pertanyaan mengenai waktu terjadinya peristiwa/berita yang sedang terjadi, Where/dimana merupakan pertanyaan-pertanyaan mengenai lokasi sebuah peristiwa yang sedang terjadi, How/bagaimana merupakan pertanyaan mengenai cara/proses berlangsungnya sebuah peristiwa yang sedang terjadi.

Dengan menggunakan metode 5W+1H ini diharapkan dapat memberikan informasi yang jelas terhadap perancangan yang sedang dikerjakan ini.

I. Konsep Perancangan

Konsep dari *Perancangan Video Musik Animasi 2D Pada Lagu Negeri Syam Yang Berjudul 5 Dalam 1* adalah berupa animasi singkat yang menggunakan penggambaran cerita sederhana dengan penggarapan keseluruhan sebagian besar menggunakan jenis *Line Art Animation* yang menggunakan pewarnaan hitam-putih untuk menggambarkan situasi yang sedang diceritakan.

Video musik animasi 2D 5 dalam 1 ini bercerita tentang seorang pemuda berpenampilan seram seperti preman yang berbuat baik pada orang lain. Yang tanpa ia sadari, kebaikan itu terus berlanjut dan kembali kepadanya disaat ia sedang kesulitan.

J. Skematika Perancangan

Langkah-langkah penelitian dan perancangan, seperti yang terdapat pada *flow chart* di bawah ini :



Gambar 1.6 Diagram Skematika Perancangan
(Sumber : pribadi)