

JURNAL
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 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

**Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual**

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

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

Oleh:

Muhammad Raditya Darmo Saputro

NIM 1212209024

A. Abstrak

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

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

B. Pendahuluan

1. 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 bawakan 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 kekritisannya 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 kemasam Islami yang merupakan dasar dari ide awal *Negeri Syam* terbentuk dengan mengusung tema musik folk. 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. 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.

2. Rumusan/Tujuan

Berdasarkan latar belakang telah dipaparkan diatas, Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang video animasi 2D yang bisa membantu memudahkan masyarakat/kaum muda dalam mengenal lagu dari Negeri Syam yang berjudul *5 dalam 1*?

Tujuannya ialah 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 terkandung dalam lirik lagu *5 dalam 1*.

3. Teori

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 naif. *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.

C. Pembahasan dan Hasil Penelitian

1. Media Utama

Perancangan ini memilih video animasi 2D sebagai media utamanya. Video animasi 2D ini berfungsi sebagai video musik dari lagu Negeri Syam yang berjudul 5 dalam 1. Tujuan dipilihnya video animasi 2D ini adalah agar para masyarakat pendengar lagu 5 dalam 1 ini dapat lebih merasakan kemudahan dalam mengartikan arti lirik lagu 5 dalam 1 yang bersifat puitis dan cenderung multitafsir. Penggunaan video animasi 2D pada lagu 5 dalam 1 ini juga bertujuan sebagai pembantu media promosi lagu 5 dalam 1 kepada masyarakat yang belum mengenal lagu 5 dalam 1.

Proses pengerjaan yang dilakukan pada lagu 5 dalam 1 ini adalah dengan menggunakan teknik animasi 2D dengan jenis *line art animation*. Penggunaan jenis *line art animation* yang diterapkan pada video 5 dalam 1 adalah dengan menggunakan *line art* (garis) berwarna putih dan *background* hitam. Penggunaan ini bertujuan agar mendapat kesan dari suasana lagu yang menggunakan suasana dingin dan agar mendapatkan kesan unik sehingga dapat mudah diingat oleh para penikmatnya.



Gambar 1. Screenshot hasil akhir scene yang ada pada video musik 5 dalam 1

2. Media Pendukung

Selain media utama yang berupa video animasi 2D dibutuhkan media pendukung yang berupa stiker, katalog, poster, T-shirt, topi, dan wallpaper hp.



Gambar 2. Media pendukung 5 dalam 1

Media-media pendukung tersebut merupakan media pendukung yang umum diproduksi oleh band-band indie sebagai alternative cara untuk memenuhi keinginan penggemarnya agar selalu terasa lebih dekat dengan idolanya. Penggunaan media pendukung ini bertujuan agar lebih memasyarakat dengan target utama dari penyasaran dibuatnya video animasi 2D 5 dalam 1 ini.

D. Kesimpulan

Ternyata untuk mewujudkan sebuah karya yang bisa membantu memudahkan masyarakat untuk mencerna lagu 5 dalam 1 bukan sebuah hal yang mudah dan terdapat beberapa kendala terutama didalam proses pengerjaan Animasi 2D 5 dalam 1 ini yang berupa teknis. Studi matang tentang animasi akan sangat membantu dalam proses pengerjaannya terutama ketika mendapatkan masalah teknis seperti error ketika render dan sebagainya.

Tahapan yang harus dilakukan ketika membuat animasi juga harus sudah matang baik mulai dari ide, referensi, storyboard maupun teknis lainnya. Karena kelengkapan tahapan tersebut merupakan fondasi awal dari sebuah animasi yang matang. Namun dibalik semua kesulitan itu, penulis berhasil membuat bentuk animasi dari lirik lagu 5 dalam 1 sesuai harapan yang akan segera dirilis oleh Negeri Syam pada September 2019 mendatang.

E. Daftar Pustaka

- Suwasono, A.A. 2016. PENGANTAR ANIMASI 2D, Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI
- O'Neill, Mary. 2015. Collins English Dictionary & Thesaurus. Glasgow: Harpercollins publisher
- Bassano, Merry. 2009. Terapi Musik dan Warna, Manfaat Musik dan Warna Bagi Kesehatan. Yogyakarta: Penerbit Rumpun
- Gurney, James. 1958. Imaginative Realism. Kansas City: Andrews McMeel Publishing
- George, Edwin. 1868. Animated Cartoons: How They Are Made, Their Origin, And Development.