

**REDESAIN VIDEO KLIP LAGU
RINDU MUHAMMADKU
KARYA HADDAD ALWI**

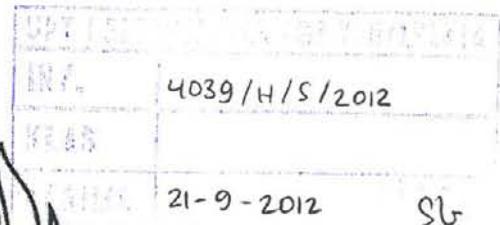


PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Riyo Ramadhan

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**REDESAIN VIDEO KLIP LAGU
RINDU MUHAMMADKU
KARYA HADDAD ALWI**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Riyo Ramadhan



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**REDESAIN VIDEO KLIP LAGU
RINDU MUHAMMADKU
KARYA HADDAD ALWI**



Riyo Ramadhan
NIM 071 1631 024

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
2012

Tugas Akhir Desain berjudul:

REDESAIN VIDEO KLIP LAGU RINDU MUHAMMADKU KARYA HADDAD ALWI, diajukan oleh Riyo Ramadhan, NIM 0711631024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 4 Mei 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Drs. Arif Agung S., M.Sn.
NIP 19671116 199303 1 001

Pembimbing II/ Anggota

M. Faizal Rochman, S.Sn, M.T.
NIP 19780221 200501 1 002

Cognate/ Anggota

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

KPS.Desain Komunikasi Visual
/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua
/ Anggota

Drs. Lasiman, M.Sn.
NIP 19570513 198803 1 001



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan nama:

Nama : Riyo Ramadhan

NIM : 071 1631 024

TTL : Padang, 29 April 1989

Alamat : Jln. Ngadinegaran MJ III no. 103 Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya Tugas Akhir saya yang berjudul “Redesign Video Klip Lagu Rindu Muhammadku Karya Haddad Alwi” ini adalah asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dan untuk itu, jika terjadi keraguan didalam hasil karya Tugas Akhir ini, saya mampu untuk mempertanggung jawabkannya.

Yogyakarta, 10 Januari 2012

Riyo Ramadhan

PERSEMBAHAN



Karya sederhana ini dipersembahkan untuk:

Mama dan Papa, yang sangat tulus kepadaku mencerahkan kasih sayangnya...
Utiah, Cintia, Agung, beserta keluarga yang sangat aku sayangi...

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang teramat dalam kami tujuhan kepada Allah SWT beserta Rasul-Nya Muhammad SAW, atas terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan baik debagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya penulisan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bpk. Drs. Arif Agung S, M.Sn., selaku Pembimbing I.
2. Bpk. M. Faizal Rochman, M.T., selaku Pembimbing II.
3. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A., selaku Dosen Wali.
4. Bpk Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Insitut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bpk. Drs. Lasiman, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Insitut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bpk. Andi Haryanto, M.Sn., selaku cognate pada sidang Tugas Akhir.
7. Segenap keluarga besar dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Insitut Seni Indonesia Yogyakarta dan Staf atas ilmu yang bermanfaat dan telah begitu banyak diberikan kepada kami.
8. Mama dan Papa yang sangat aku sayangi, terima kasih banyak atas kasih sayang tulusnya selama ini, sampai kapanpun aku tidak akan mampu untuk membalasnya, aku akan berjanji untuk selalu menjadi anak yang berbakti dan menjadi kebanggaan Papa dan Mama.

9. Nenek Nurdina, terima kasih ya nek atas kasih sayang nya, Aku sayang sama Nenek, Nenek bagaikan Ibu kedua bagiku.
10. Kakakku Utiah, dan kedua adik kesayanganku, Cintia dan Agung, Aku sayang kalian semua. Ayo kita berjuang bersama untuk menggapai masa depan yang cerah bagi keluarga kita. Semangat!!!
11. Om Dedet, Om Do, Om Ades, dan Mantuk, Paman-pamanku yang sangat kusayang, Aku akan menunjukkan kepada Om semua klo aku bakal bisa jadi putra minang yang sukses dan “*mambangkik batang tarandam*” keluarga kita, Doakan ya om, Amin.
12. Calon istriku Fatiha Rizki Rahmadani, yang selalu menemaniku dalam senang dan susah, yang membuat hidupku jadi lebih berwarna, terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dan semangatnya.
13. Ato Riswanto, Maman berpixel, A.Taufik B.Ramadhan, Bayu Jasyn, Mas Wisnu Inuseagy, Mas Wisnu Drajad, terima kasih banyak atas bantuannya, tanpa kalian aku tidak akan bisa menyelesaikan karya Tugas Akhir animasi 3D ini dengan tepat waktu.
14. Teman-teman Diskomotion, Ayo berkarya dan hidupkan forum kesayangan kita ini.
15. Teman-teman forum Indocg.com, thanks ya masta-masta atas bantuannya.
16. Ibu Efi Ananda, terima kasih atas tumpangan kamar kos nya yang nyaman dan bersih, membuat aku semangat untuk belajar.
17. Teman-teman kos MJ III, kalo udah pada lulus slalu *keep contact* yo!.
18. Teman-teman seperjuangan Sapoe Lidi '07, *Keep Spirit Always Brothers, I know we can do the best things in the future!*
19. Keluarga Besar Mahasiswa Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
20. Untuk teman-temanku yang tidak tersebutkan satu persatu diatas, mohon dimaafkan dan terima kasih banyak atas bantuannya.

Penulis menyadari bahwa semuanya sangat jauh dari kata sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan sarannya dari segenap pembaca terhadap tulisan dan karya ini. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang berarti, Amin.

Yogyakarta, 30 Juli 2012

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	4
C. TUJUAN PERANCANGAN	4
D. MANFAAT PERANCANGAN	4
E. LINGKUP PERANCANGAN.....	4
F. METODE PERANCANGAN	4
G. SISTIMATIKA PERANCANGAN.....	5
H. SKEMATIKA PERANCANGAN	7

BAB II IDENTIFIKASI

A. IDENTIFIKASI DATA

1. DATA PERANCANGAN

a. Data Haddad Alwi	8
b. Data Lagu	11
c. Video Klip Lagu Ridu Muhammadku	15
d. Data Klien	18
e. Target Audience	19
f. Definisi Nasyid	19

2. DEFINISI DAN LANDASAN PERANCANGAN

a.	Sekilas Tentang Video Klip	22
b.	Kriteria Video Klip Yang Baik	26
c.	Tahapan Dalam Merancang Video Klip Animasi 3D	27
d.	Animasi	29
1)	Defenisi Animasi	29
2)	Prinsip-Prinsip Animasi	31
3)	Jenis-Jenis Animasi	31
4)	Animasi 3D	35
e.	Karakter	38
B.	ANALISIS DATA	28
1.	Analisis Lagu	39
2.	Analisis Data	40
C.	KESIMPULAN DATA ANALISIS	42

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A.	KONSEP KOMUNIKASI	44
1.	Tujuan Komunikasi	44
2.	Strategi Komunikasi	44
B.	KONSEP MEDIA	45
1.	Tujuan Media	45
2.	Strategi Media	46
3.	Program Media	49
4.	Biaya Media	49
C.	KONSEP KREATIF	49
1.	Tujuan Kreatif	49
2.	Strategi Kreatif	50
3.	Konsep Kreatif	51
a.	Wujud	51

b.	Bentuk	52
c.	Gaya Visual	53
	1) Proporsi	53
	2) Style	54
4.	Program Kreatif	55
a.	Storyline	55
b.	Script	58
c.	Pedoman Karakter	82
d.	Tipografi	89
e.	Desain Environment	89
f.	Biaya Kreatif	91

BAB VI VISUALISASI

A.	DESAIN KARAKTER	92
1.	Tokoh Utama	92
2.	Tokoh Pendukung (Figuran)	98
B.	DESAIN ENVIRONMENT	106
1.	Perkampungan	106
2.	Mesjid	107
3.	Taman Imajinasi	109
C.	TIPOGRAFI	110

BAB V PENUTUP

A.	KESIMPULAN	174
B.	SARAN	175

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Biaya Kreatif	91
------------------------------	----

DAFTAR SKEMA

Skema 1. Skematika Perancangan Tugas Akhir	7
Skema 2. Skema tahapan (Pipeline) merancang video klip animasi 3D	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Haddad Alwi	8
Gambar 2. Haddad Alwi, Vita, dan Anti	9
Gambar 3. Haddad Alwi, Vita, dan Anti pada saat launching album “Muhammad Nabiku”	10
Gambar 4. Cover album “Muhammad Nabiku”	14
Gambar 5. Snapshot video klip Rindu Muhammadku	16
Gambar 6. Logo perusahaan label Falcon Music	18
Gambar 7. Foto kelompok nasyid Snada	22
Gambar 8. Snapshot video klip band Gorillaz-Feel Good Inc.	24
Gambar 9. Snapshot video klip J-Rock – Ceria	25
Gambar 10. Snapshot video klip band Samsons – Hey Gadis	25
Gambar 11. The Lion King (1994),contoh film animasi berbasis 2D	31

Gambar 12. Toy Story 3 (2010), Contoh film animasi berbasis 3D	32
Gambar 13. Corpse Bride (2006), Contoh film animasi teknik stopmotion	33
Gambar 14. Wallace and Grammit (1989), Contoh animasi dengan teknik Clay animation.....	34
Gambar 15. Scanner Darkly (2006), Contoh film animasi dengan teknik Rotoscope	34
Gambar 16. The Incredibile (2005), Karya Pixar Studio yang menggunakan teknik keyframing animation	36
Gambar 17. Final Fantasy VII Advent Children (2005), Karya Square Enix Studio yang menggunakan teknik motion capture	37
Gambar 18. Contoh modelling high-polygonal karakter 3D (Ben 10)	51
Gambar 19. Contoh karakter animasi 3D high polygonal yang telah ditekstur	52
Gambar 20. Contoh karakter animasi 3D dengan proporsi semi realis	53
Gambar 21. Contoh karakter animasi 3D style semi realis	55
Gambar 22. Data visual karakter Malink	92
Gambar 23. Penjaringan ide karakter Malink Kampung	93
Gambar 24. Sketsa karakter Malink Kampung	94
Gambar 25. Sketsa karakter Malink Kampung yang telah diwarnai	94
Gambar 26. 3D modelling karakter Malink Kampung.....	95
Gambar 27. Data Visual karakter Rapper	95
Gambar 28. Penjaringan ide karakter Rapper	96
Gambar 29. Sketsa karakter Rapper	97
Gambar 30. Sketsa karakter Rapper yang telah diwarnai.....	97
Gambar 31. 3D modelling karakter Rapper	98
Gambar 32. Data visual karakter Haddad Alwi	98
Gambar 33. Sketsa karakter Haddad Alwi	99
Gambar 34. Sketsa karakter Haddad Alwi yang telah diwarnai	99
Gambar 35. 3D modelling karakter Haddad Alwi	100
Gambar 36. Data visual karakter Vita	100

Gambar 37. Sketsa karakter Vita	101
Gambar 38. Sketsa karakter Vita yang telah diwarnai	101
Gambar 39. 3D modelling karakter Vita	102
Gambar 40. Data visual karakter Anti	102
Gambar 41. Sketsa karakter Anti	103
Gambar 42. Sketsa karakter Anti yang telah diwarnai	103
Gambar 43. 3D modelling karakter Anti	104
Gambar 44. Sketsa karakter Gharin Mesjid	104
Gambar 45. Sketsa karakter Gharin Mesjid yang telah diwarnai	105
Gambar 46. 3D modelling karakter Gharin Mesjid	105
Gambar 47. Sketsa setting perkampungan	106
Gambar 48. 3D modelling setting Perkampungan	107
Gambar 49. 3D modelling eksterior mesjid	107
Gambar 50. 3D modelling interior mesjid bagian depan	108
Gambar 51. 3D Modelling interior mesjid bagian belakang	108
Gambar 52. 3D Modelling desain Taman Imajinasi tampak jauh	109
Gambar 53. 3D Modelling desain Taman Imajinasi tampak dekat	110
Gambar 54. Pemilihan alternatif font	111
Gambar 55. Pengembangan desain alternatif font I	112
Gambar 56. Pengembangan desain alternatif font II	112
Gambar 57. Pengembangan desain alternatif font III	112
Gambar 58. Pengembangan desain font yang terpilih	113
Gambar 59. Black & White	113
Gambar 60. Studi ukuran font	113
Gambar 61. Studi warna pada font	114
Gambar 62. Final desain font judul video klip lagu “Rindu Muhammadku”	114

ABSTRAK

Riyo Ramadhan

Redesain Video Klip Lagu Rindu Muhammadku Karya Haddad Alwi

Salah satu permasalahan yang terjadi pada dunia industri musik Indonesia adalah hilangnya musik yang disajikan khusus untuk anak-anak. Hal ini menjadikan anak-anak ikut mengkonsumsi musik dan video klip musik yang ditujukan khusus bagi orang dewasa. Dan hal ini jika dibiarkan terus menerus akan dapat merusak perkembangan mental dan sosial anak-anak kelak. Namun, disaat krisis akan hiburan musik untuk anak-anak ini, sosok Haddad Alwi masih tetap konsisten dalam menyajikan hiburan musik khusus untuk anak-anak Indonesia. Tentunya konten lagu islami yang dinyanyikan oleh Haddad Alwi memberikan pesan-pesan positif bagi anak-anak muslim Indonesia untuk mencintai Allah SWT dan Rasul-Nya Muhammad SAW.

Permasalahan diatas merupakan alasan yang melatarbelakangi di redesainnya video klip lagu Haddad Alwi yang berjudul "Rindu Muhammadku". Dan perancangan ini bertujuan untuk menciptakan animasi islami yang lucu, komunikatif dan disenangi oleh anak-anak muslim Indonesia.

Kesimpulan yang didapat dari perancangan redesain video klip lagu "Rindu Muhammadku" ini ialah penggunaan animasi 3D didalam video klip lagu ini bertujuan sebagai media dan metode untuk dapat meningkatkan ketertarikan dan animo anak-anak, dengan demikian akan tercipta sebuah positioning tersendiri didalam benak anak-anak muslim Indonesia terhadap lagu ini. Selain itu, dengan ketertarikan anak-anak dengan animasi 3D juga dapat memotivasi anak-anak muslim Indonesia untuk menghafal lirik lagu "Rindu Muhammadku", sehingga anak-anak akan lebih mudah untuk mengerti dan memahami pesan-pesan dari lagu ini. Dengan manghafal dan memahami lirik lagu "Rindu Muhammadku", maka diharapkan akan selalu mengingat pesan-pesan positif yang terkandung dalam lagu ini seiring dengan perkembangan usia, mental, kepribadian, dan sosialnya.

Kata kunci: Redesain video klip, Video klip Rindu Muhammadku, Video klip animasi islami, Video klip animasi, Karya Haddad Alwi



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pada saat ini industri musik Indonesia khususnya untuk anak-anak sudah sangat jarang sekali kita temukan. Situasi ini sangat jauh berbeda jika dibandingkan pada 15 tahun yang lalu, dimana stasiun TV Indonesia berlomba-lomba untuk menayangkan musik dan video klip khusus untuk anak-anak. Dan dari sana banyaklah bermunculan artis-artis cilik di media massa, seperti Joshua, Chikita Meidy, Sherina, Agnes Monica, Trio Kwek-Kwek, Bondan, Saskia dan Geofani, dan lain-lainnya. Namun industri musik yang menjadi surga hiburan bagi anak-anak tersebut saat ini telah hilang bak ditelan masa. Sehingga mengakibatkan anak-anak ikut mengkonsumsi musik-musik dan tayangan video klip artis atau band yang notabene ditujukan khusus untuk orang dewasa. Alih-alih untuk menghafal lagu-lagu yang khusus ditujukan untuk mereka, malahan anak-anak saat ini justru lebih tertarik untuk menghafal lagu orang dewasa yang dimana konten dari lagu tersebut sangatlah tidak cocok dengan anak seusia mereka. Tentunya kondisi seperti saat ini sangatlah memprihatinkan, dan tidak boleh dibiarkan dan berkembang semakin parah, karena hal ini dapat mengganggu perkembangan mental si anak nantinya.

Walaupun industri musik khusus anak-anak telah tenggelam di Indonesia, namun hal itu tidak melunturkan semangat seorang penyanyi yang bernama Haddad Alwi. Dari dulu hingga saat ini beliau terus tetap fokus dalam menyebarkan dakwah siar agama Islam melalui musik yang ditujukan khusus kepada anak-anak. Dan tentunya hal ini mengandung nilai-nilai positif diperuntukkan bagi anak-anak yang beragama Islam di Indonesia. Dimana si anak dapat memahami Islam melalui alunan musik dan lantunan lirik yang

enak untuk dinikmati, sehingga dapat menimbulkan rasa kecintaan anak-anak muslim kepada Allah SWT sebagai Tuhanya, Nabi Muhammad SAW sebagai Rosulnya, dan Islam sebagai agama pedoman hidupnya.

Setiap kali Haddad Alwi mengeluarkan album lagu terbaru, lagu-lagu tersebut selalu menarik perhatian anak-anak. Dan ini menjadikan sosok Haddad Alwi sangatlah dikagumi dan disenangi oleh anak-anak muslim Indonesia. Di album terbarunya pada tahun 2010 lalu, satu judul yang menjadi *hit single* dalam album tersebut menjadi *booming* di Indonesia, yaitu “Rindu Muhammadku”. Lagu ini menyampaikan sebuah pesan bahwa, jika kamu mencintai Rasulullah Muhammad SAW, teladanilah akhlak dan sunnahnya, maka disuatu saat nanti kamu akan bertemu dengan Beliau. Dan adapun alasan diangkatnya tema Redesain dari video klip lagu Haddad Alwi yang berjudul “Rindu Muhammadku” ini adalah untuk lebih meningkatkan pemahaman dan penghayatan anak-anak terhadap pesan-pesan dari lagu ini.

Keadaan saat ini dimana anak-anak lebih senang untuk menikmati musik dan video klip yang ditujukan untuk kaum dewasa, menjadikan lagu-lagu islami untuk anak hanya mendapat sedikit porsi dihati anak-anak. Seolah-olah hanya mampir lewat begitu saja tanpa meninggalkan kesan apa-apa. Dan anak-anak pun masih tetap lebih memilih mendengarkan musik dan video klip yang ditujukan bagi dewasa. Fenomena krisis akan lagu dan video klip anak ini, dapat dijadikan suatu alasan untuk dirancangnya sebuah strategi dalam mengikat kembali minat anak terhadap musik di jalur yang sebagaimana mestinya. Yang menargetkan kecintaan anak-anak terhadap musik yang sepadan dengan usianya, sehingga dari sini mulai lah tercipta permintaan pasar yang besar dari masyarakat untuk menghadirkan kembali industri musik khusus bagi anak-anak Indonesia.

Sebagai contoh, saat ini anak-anak Indonesia, terkesima akan sebuah film animasi serial TV buatan Malaysia yang berjudul Ipin & Upin. Sebuah film animasi yang dibuat dalam format tiga-dimensi (selanjutnya akan ditulis

dengan singkatan 3D) yang menceritakan tentang keseharian dua anak melayu beradik kakak dengan setting di Malaysia. Film ini sangatlah sukses di Indonesia, sehingga mampu menghipnotis anak-anak untuk meniru kebiasaan tokoh Ipin & Upin yang berbahasa melayu dan sering mengatakan kata, “betul, betul, betul” tersebut. Selain itu anak-anak juga senang dengan lagu *opening* sebelum film Ipin & Upin ini dimulai. Di Indonesia, lagu *opening* Ipin & Upin ini dibawakan oleh group band “Padi” yang berjudul “Sahabat”, dan lagu ini pun banyak senangi dan di hafal oleh anak-anak Indonesia.

Fenomena diatas, dapat memperkuat alasan mengapa penulis lebih memilih menggunakan metode perancangan format animasi 3D didalam penggarapan video klip ini ketimbang animasi dua-dimensi (selanjutnya akan ditulis dengan singkatan 2D). Walaupun dalam prinsipnya animasi 2D dan 3D itu adalah sama, namun pada saat ini *positioning* animasi 3D telah mendapat perhatian khusus bagi anak-anak Indonesia berkat adanya film Ipin & Upin. Lagu *opening* Ipin & Upin yang dibawakan oleh group band “Padi”, mampu menarik perhatian anak-anak Indonesia, membuat anak-anak senang dan termotivasi untuk menghafalnya. Dan tentunya hal ini dipengaruhi oleh video klip yang didalamnya ada adegan Ipin & Upin yang merupakan tokoh karakter animasi kesayangan mereka dalam format animasi 3D.

Dalam menggapi permasalahan ini Falcon Music yang merupakan studio label produksi dan promosi Haddad Alwi, menginginkan sebuah revolusi dalam video lagu haddad Alwi ini. Permintaan akan di redesainnya video klip lagu "Rindu Muhammadku" dengan animasi 3D merupakan sebuah strategi visual yang dapat meningkatkan animo anak-anak terhadap lagu islami ini, sehingga kecintaan anak-anak terhadap lagu ini akan menjadi *booming* yang besar yang nantinya akan mampu untuk memicu lahirnya kembali industri musik anak-anak Indonesia.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang video klip animasi 3D untuk lagu “Rindu Muhammadku” karya Haddad Alwi?

C. TUJUAN PERANCANGAN

- Mewujudkan desain karakter yang mampu mewakili karakter Haddad Alwi, Anti, Vita, dan Ebith beat A sebagai *singers*.
- Mewujudkan animasi yang komunikatif .
- Menghasilkan karya video klip animasi 3D islami.
- Menciptakan karya yang dapat dinikmati oleh anak-anak muslim Indonesia.

D. MANFAAT PERANCANGAN

- Sebagai media hiburan khususnya bagi anak-anak muslim Indonesia.
- Dengan visualisasi yang disenangi oleh anak-anak, ini akan dapat membantu proses penghafalan dan pemahaman pesan dari lagu “Rindu Muhammadku”.

E. LINGKUP PERANCANGAN

Didalam perancangan video klip animasi 3D lagu “Rindu Muhammadku” karya Haddad Alwi ini, lingkup perancangan hanya sebatas perancangan video klip dalam format animasi 3D, yang dimana didalamnya terdapat desain karakter dan environment yang mendukung visualisasi video klip.

F. METODE PERANCANGAN

- Mengumpulkan serta memahami segala data verbal dan data visual yang dapat digunakan sebagai referensi didalam perancangan video klip ini.

- Melakukan proses praproduksi, diantaranya: membuat naskah scenario alur cerita video klip, mendesain sketsa karakter-karakter, dan membuat *storyboard*.
- Didalam proses produksi, diantaranya: *modeling* atau menciptakan karakter dalam format 3D *computer graphics*, *texturing* karakter, menganimasikan karakter, dan *rendering*.
- Selanjutnya pada proses pascaproduksi dilakukan proses *compositing* dan *editing*.

G. SISTEMATIKA PERANCANGAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Manfaat Perancangan
- E. Lingkup Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

- A. Identifikasi Data
 - 1. Data Perancangan
 - 2. Definisi dan Landasan Perancangan
- B. Analisis Data
- C. Kesimpulan Data Analisis

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Konsep Komunikasi
- B. Konsep Media
- C. Konsep Kreatif

BAB IV VISUALISASI DESAIN

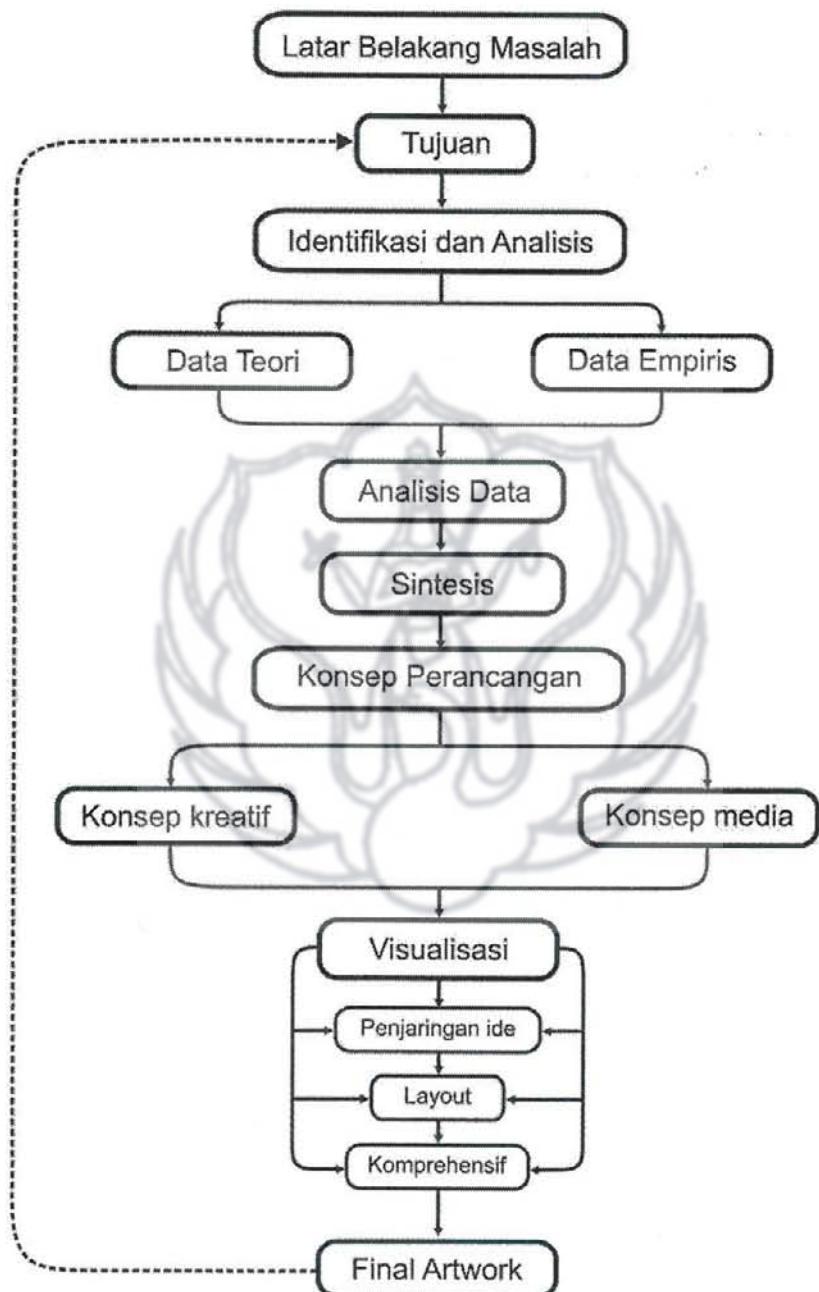
- A. Desain Karakter
- B. Desain Environment
- C. Tipografi
- D. Storyboard
- E. Screenshot Final Animasi

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran



H. SKEMATIKA PERANCANGAN



Skema 1. Skematika Perancangan Tugas Akhir