

**PERANCANGAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D LAGU ANAK-ANAK
“ MENGENAL WARNA DALAM BAHASA INGGRIS”**

Jurnal

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh :
Harun Al Rasyid
NIM. 11206244026**

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERANCANGAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D LAGU ANAK-ANAK ”MENGENAL WARNA DALAM BAHASA INGGRIS”

Abstrak

Tujuan tugas akhir karya seni ini adalah: 1) Mendapatkan konsep perancangan video klip animasi 2D lagu anak-anak “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris”; 2) Mendapatkan visual video kli animasi 2D yang menggambarkan isi lagu anak-anak “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris; 3) Memproduksi video klip animasi 2D lagu anak-anak “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris”.

Metode dalam perancangan menggunakan metode perancangan prosedural, yaitu metode yang menjelaskan urutan langkah-langkah yang rasional. Tahapan-tahapan yang digunakan adalah *planning* atau perencanaan, analisa, desain, dan implementasi.

Hasil dari perancangan ini berupa: 1) video klip animasi 2D lagu anak-anak “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris” juga diperoleh konsep perancangan video klip animasi 2D; 2) Visualisasi lagu “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris” menampilkan suasana alam di lingkungan sekitar untuk membantu mengenal warna-warna yang ada di alam sekitar dalam bahasa Inggris dengan karakter guru dan murid sebagai bentuk penokohan yang menggunakan gaya desain *pop art*. 3) Menghasilkan video klip animasi 2D lagu anak-anak “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris”, selain dalam bentuk video klip animasi 2D perancangan ini juga menghasilkan media penunjang seperti poster, cover DVD, cover label DVD, dan souvenir untuk memberikan informasi atau pesan yang memberikan dukungan terhadap citra dari lagu.

Kata Kunci: Animasi 2D, Video Klip, Lagu Anak-Anak.

DESIGNING 2D ANIMATED VIDEO CLIP OF CHILDREN SONG ”MENGENAL WARNA DALAM BAHASA INGGRIS”

Abstract

The final art assignment was aimed to describe: 1) To get a design concept of 2D animated video clip of children’s song “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris”; 2) To get a visual of 2D animated video clip which illustrated the content of children’s song “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris; 3) To produce 2D animated video clip of children’s song “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris”.

The designing method was procedural designing method which explains the order of rational steps. The steps include planning, analyzing, designing, and implementing

The result was : 1) The design concept of 2D animated video clip of children’s song “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris” showed nature around us to help recognize colors in nature in English; 2) The visualization of the song “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris” included the characters of teacher and students. The overall design was pop art design style. 3) Producing 2D animated video clip of children’s song “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris” not only as a 2D animated video clip, but also supporting media, such as poster, DVD cover, DVD cover label, and souvenirs to give information or messages to support the image of the song.

Keywords: 2D Animated, Video Clip, Children Song.

PENDAHULUAN

Secara umum lagu anak-anak merupakan lagu yang diciptakan atau ditujukan untuk anak-anak. Pengertian lagu anak-anak menurut Endraswara, (2009:66) “Lagu anak-anak adalah lagu yang bersifat riang dan mencerminkan etika luhur. Lagu anak-anak merupakan lagu yang biasa dinyanyikan anak-anak”.

Industri musik di Indonesia sudah terdapat banyak lagu anak-anak, namun sebagian diantaranya ada yang belum terekspos sehingga belum dikenal oleh kalangan masyarakat termasuk lagu “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris” ciptaan Kun Pangesti.

Lagu anak-anak “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris” belum mempunyai media promosi terutama secara audio visual yaitu video klip. Video klip lagu merupakan media visual yang mampu menarik perhatian dan memberikan gambaran informasi dari sebuah lagu yang ingin disampaikan oleh seorang pencipta lagu sehingga lebih mudah dipahami masyarakat. Video klip lagu adalah media yang penting terutama untuk mempromosikan lagu, termasuk lagu anak-anak karena media visual tersebut akan membantu anak-anak untuk memahami informasi.

Menyikapi permasalahan lagu “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris” yang belum memiliki media promosi terutama dalam bentuk video klip dan media pendukungnya, penyusun ingin membuat sebuah video klip dan menjadikan lagu ciptaan Kun Pangesti sebagai objek penyusun tugas akhir karya seni dengan judul “Perancangan Video Klip Animasi 2D Lagu Anak-Anak ‘Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris’”.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: 1) Bagaimana konsep perancangan media pvideo klip animasi 2D untuk mendukung pesan lagu anak-anak “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris”?; 2) Bagaimana memilih visual animasi yang sesuai dengan lagu anak-anak “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris”?; 3) Bagaimana memproduksi video klip animasi 2D pada lagu anak-anak “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris”?.

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan tersebut, maka tujuan perancangan ini adalah: 1) Mendapatkan konsep perancangan video klip animasi 2D lagu anak-anak “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris” melalui lirik lagu

tersebut; 2) Mendapatkan visual video klip animasi 2D yang menggambarkan isi lagu anak-anak “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris”; 3) Memproduksi video klip animasi 2D lagu anak-anak “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris”.

Melalui perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut: 1) Secara teoritis perancangan ini diharapkan menjadi bahan acuan dan kajian untuk dapat mengetahui proses perancangan video klip animasi 2D, yang khususnya ditujukan pada kalangan akademisi; 2) Secara praktis penggunaan teknik animasi 2D dalam video klip ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi pembelajaran untuk guru atau pendidik.

KAJIAN TEORI

Pembuatan perancangan video klip animasi 2D lagu anak-anak “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris ini merupakan sebuah perancangan yang tidak bisa lepas dari prinsip-prinsip dasar desain dan penggunaan gaya desain *pop art*.

Pengertian Perancangan

Pengertian perancangan diawali dengan menentukan segala keperluan

yang akan memenuhi apa yang akan dibutuhkan. Menurut Syifaun Nafisah (2003:2) “Perancangan adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.”

Animasi

Animasi dalam buku *The Making Of 3D Animation Movie using 3D Studio Max* (Djalle, 2008:3) dijelaskan bahwa: “Kata animasi berasal dari kata ‘animation’ atau ‘toanimate’ yang berarti menghidupkan”. “Secara umum animasi merupakan kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Benda mati tersebut diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup” (Wojowasito, 1997:23).

Animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi (Maestri & Adindha, 2006). Animasi dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian yang sudah dijelaskan bahwa, animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang

berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar.

Pop Art

Gaya *pop art* adalah satu gaya desain yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. *Pop art* menurut Soedarso Sp, (2000:155) “Pop art merupakan kependekan dari *popular art*, semula dicetuskan oleh seorang kritikus Inggris. Lawrence Alloway, untuk menamai suatu gerakan seni rupa di Inggris yang muncul sekitar tahun 1954-1955 yang menyebut dirinya *independence group*”.

Selain diaplikasikan pada sampul majalah, sampul album rekaman, dan berbagai produk konsumsi, *pop art* juga memunculkan tren penggunaan poster sebagai media ekspresi dari gerakan-gerakan protes sosial. Jenis-jenis poster yang digunakan, baik bergaya psikedelik, terkait dengan nilai-nilai anti kemapanan, musik rock, obat-obatan psikotropika (*psychedelic*), hingga poster protes sosial.

Prinsip-Prinsip Desain

Menurut Rakhmat Supriyono (2010:87-97), ada prinsip-prinsip dalam desain, yaitu:

1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun *optic*. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat.

2. Tekanan (*Emphasis*)

Tekanan atau *emphasis* adalah penekanan atau penonjolan informasi yang dianggap penting untuk disampaikan ke audiens melalui elemen visual yang kuat, antara lain dengan menggunakan warna yang mencolok, ukuran foto/ilustrasi dibuat paling besar, menggunakan huruf *sans serif* ukuran besar, arah diagonal, dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain.

3. Irama (*Rhythm*)

Irama atau *rhythm* adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain komunikasi visual dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu, variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

4. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan atau *unity* adalah prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun agar keseluruhannya tampak harmonis. Unsur-unsur tampak harmonis jika ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain yang lainnya.

Video Klip

Video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumen dan tokoh untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) kepada masyarakat.

“Video klip adalah sarana promosi bagi produser musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) lewat medium televisi, sehingga group band ataupun penyanyi yang sedang membawakan lagu tersebut bisa lebih dikenal masyarakat, dan diharapkan masyarakat selanjutnya membeli kaset, CD, dan DVD dari group band atau penyanyi tersebut” (Effendy, Heru, 2002 : 14).

METODE PERANCANGAN

Metode pada tugas akhir karya seni ini menggunakan metode perancangan prosedural yang menjelaskan urutan langkah-langkah yang rasional. Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan menggunakan teknik pengumpulan data dan teknik analisi data.

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi dan membuat alur perancangan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai. Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan hasil yang maksimal tersebut yakni dengan wawancara dan dokumentasi.

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara (tanya jawab) dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan permasalahan yang ditinjau untuk memperoleh informasi secara akurat. Dari hasil wawancara didapat hasil lirik lagu sebagai berikut:

Intro 1x

Verse:

Kawan Lihatlah

Warna di sekitarmu
Coba katakan
Dengan bahasa Inggris
Bridge:
Yellow... itu artinya kuning
Green... itu artinya hijau
Blue... langit berwarna biru
Black... seperti rambutku...
Reff:
Belajar bersama
Mengenal warna yang ada
Red green than blue yellow and black
Semua pasti bisaaa...
Intro 1x
Verse :
Red... itu artinya merah
Purple... itu artinya ungu
Pink... warna merah jambu
White... putihnya gigiku
Reff 1x
Interlude

b. Dokumentasi

Untuk melengkapi data wawancara dan menunjang teori maka perlu suatu pedoman dari pendapat dan kajian dari buku-buku pedoman yang didapatkan di perpustakaan-perpustakaan, buku-buku mengenai ilmu animasi, desain, buku mengenai video klip dan contoh-contoh video klip sebagai inspirasi pembuatan karya. Serta pencarian melalui internet mengenai informasi-informasi yang mendukung.

2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada proses perancangan video klip animasi 2D ini adalah mengolah data tanpa menghitung data angka, serta menganalisis dan

membahas permasalahan dalam bentuk kalimat atau kata-kata yang kemudian dilakukan analisa guna mendapatkan suatu kesimpulan. Dalam analisis data meliputi menganalisa data baik primer maupun sekunder yaitu data primer yang diperoleh dari hasil wawancara serta data sekunder yang diperoleh dari daftar pustaka. Hasil dari analisis tersebut akan dijadikan landasan penulis untuk mendukung perancangan sehingga didapatkan jawaban yang valid serta bisa dipertanggungjawabkan.

PEMBAHASAN

Perancangan tugas akhir karya seni ini terbagi atas tiga tahap yaitu: pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Pra Produksi.

Tahap praproduksi adalah tahap persiapan sebelum tahap produksi. Persiapan tersebut berupa pembuatan karakter tokoh dan *story board*.

1. Karakter Tokoh

Karakter tokoh yang ditampilkan dalam video klip ini adalah karakter guru dan murid.

a. Guru

Inspirasi tokoh guru adalah karakter Kagome dari *anime Sengoku o-togi zōshi InuYasha*. Karakter Kagome dalam *anime Sengoku o-togi zōshi*

InuYashaini memiliki ciri wajah sederhana dan memiliki rambut yang panjang. Selanjutnya adalah pengembangan dari tokoh tersebut ke dalam karakter guru:



b. Murid



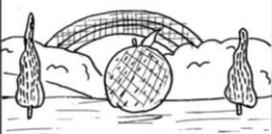
Inspirasi tokoh murid adalah karakter Mei dari *anime totoromo*. Kemudian karakter tersebut dikembangkan kedalam karakter tokoh murid.



2. Story Board

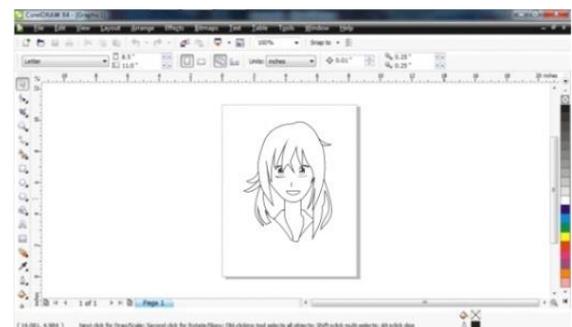
Storyboard merupakan rancangan visual yang memberikan gambaran mengenai bagaimana sebuah cerita akan berjalan dan mudah dipahami.

	Dalam kejauhan terlihat beberapa rumah di desa yang asri dan hijau. Suasana damai dipagi hari yang cerah. Intro 1x 4 detik
	Ada kupu-kupu berterbangan disekitar danau bawah gunung. Beberapa bunga dan rumput menghiasi sekitar danau. "Kawan Lihatlah" 4 detik
	seorang guru perempuan muncul dari balik tanaman bunga yang rindang. "Warna disekitarmu" 4,24 detik
	Pendidik perempuan tersebut berada diantara tengah-tengah bunga-bunga matahari dan pedang rumput. Lalu bberapa murid mengikuti dibelakangnya. "coba katakan" 3,07 detik
	Anak-anak yang gembira melihat pelangi diantara gedung-gedung. "Dengan bahasa" 3,20 detik
	Terlihat tokoh guru yang sedang mengajarkan pelajaran dan pengarahan. "...inggris" 1,15 detik

	Anak-anak ramai berteriak mengikuti lirik lagu warna dalam bahasa Inggris. "Yellow" 1,14 detik
	Muncul beberapa buah, benda, dan beberapa alat sebagai ilustrasi di antara pepohonan dan pelangi. "itu artinya kuning" 1,21 detik
	Pendidik membawa buku pengajaran di antara bintang-bintang di malam hari. "belajar bersama mengenal warna yang ada" 3,06 detik
	Pendidik menggunakan parasut para layang untuk menjelajah alam menunjukan warna di sekitar lingkungan. "red, green, and blue, yellow, and black" 3,08 detik
	Terlihat tokoh guru yang sedang mengajarkan pelajaran dan pengarahannya. "semua pasti bisa" 0,19 detik
	Diantara pegunungan dan danau yang indah seorang pendidik dikelilingi kupu-kupu dan warna-warni bunga. Kupu-kupu mulai berterbangan dan hinggap di pundaknya. "interlude 1x" 3,02 detik



Tahap selanjutnya adalah membentuk objek dengan menyusun garis-garis dan menyatukannya pada titik garis sehingga terbentuk objek yang kita inginkan.



Setelah objek selesai digambar, selanjutnya merupakan proses memberi warna pada objek.

2. Memberi Warna

Setelah objek utama selesai digambar di atas lembar *page*, langkah selanjutnya adalah membeirkan warna pada objek. Disini *tool* yang digunakan adalah *Smart Fill Tool*, kemudian beri warna dengan warna yang sudah ada pada *palette colour*. Intensitas warna

Produksi

1. Menggambar Objek

Langkah ini merupakan proses paling awal dalam pembuatan karya animasi dua dimensi. Setelah membaca dan memahami isi *storyboard* maka sesuai dengan apa yang sudah digambar pada *storyboard*, objek dibuat langsung pada lembar kerja *software Corel Draw* dengan menggunakan *tool* yang telah tersedia. Disini penulis menggunakan *Free Hand tool*.

perlu diperhatikan agar warna yang nampak pada tokoh utama tidak terlalu *jumping* dengan warna *background*.

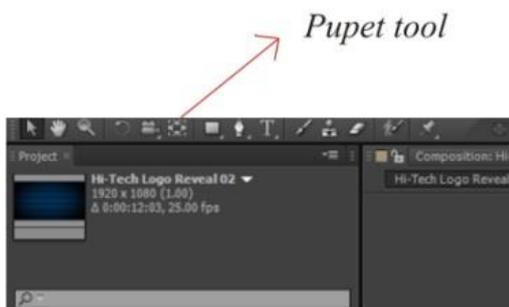


3. Penganimasian

Untuk proses penganimasian, *software* yang digunakan adalah *Adobe After Effect*. Proses penganimasian di sini menggunakan teknik *rigging* yang merupakan proses animasi dengan pemberian tulang pada karakter.



Proses pemberian tulang ini menggunakan *puppet tools* dengan meletakkan titik-titik sendi yang ingin digerakan sesuai dengan kebutuhan.



Proses selanjutnya adalah menghubungkan titik tulang gerak dengan tulang gerak lainnya, seperti tulang bahu berhubungan dengan tulang lengan saat lengan diangkat otomatis bahu juga ikut terangkat.

Analisis Karya

Tugas akhir karya seni ini terdiri dari 46 scene, masing-masing scene dapat dianalisis dari penggunaan warna dan sudut pengambilan kamera.

1. Warna

Warna yang digunakan dalam keseluruhan scene video klip animasi 2D pada lagu anak-anak “Mengenal Warna dalam Bahasa Inggris” adalah warna-warna yang cerah, untuk menggambarkan karakter anak-anak yang ceria dan menyenangkan. Adapun dominasi warna-warna yang digunakan adalah warna muda pada setiap warna: merah, kuning, hijau, biru, ungu, dan putih.





2. Sudut Pengambilan Kamera

Karya pada keseluruhan bagian *scene* menggunakan ukuran pengambilan *long shot*, *medium shot*, dan *close up*. Pengambilan ini untuk menampilkan kesan luas kemudian menuju detail dari sebuah objek.



Keseluruhan *Scene* dalam karya video klip ini menggambarkan seorang pendidik atau guru yang sedang mengajarkan warna-warna di lingkungan sekitar sehingga ilustrasi dalam video klip tersebut adalah seorang guru yang berkeliling mengitari alam dan lingkungan sekitar. Agar memunculkan kesan ceria keseluruhan *scene* menggunakan warna yang terang.

Karya pada bagian ini menggunakan ukuran pengambilan *long shot*, *medium shot*, dan *close up*. Pengambilan ini untuk menampilkan kesan luas kemudian menuju detail dari sebuah objek. Skala yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir dalam pembuatan sebuah video klip dimana periode semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi secara nyata untuk komersial. Tahap pasca produksi di dalam pembuatan video klip ini meliputi tahap, pengeditan, pemberian efek-efek spesial, serta proses penggabungan audio dengan video.

Kesimpulan

1. Konsep perancangan video klip animasi 2D ini menampilkan suasana alam di lingkungan sekitar untuk membantu mengenal warna-warna yang ada di alam sekitar dengan bahasa Inggris. Adapun karakter guru dan murid sebagai bentuk penokohan. Gaya desain keseluruhan perancangan video klip animasi 2D lagu anak-anak “Mengetahui Warna dalam Bahasa Inggris” ini termasuk ke dalam penggunaan gaya desain *pop art*.
2. Visualisasi animasi yang di gunakan pada lagu anak-anak “Mengetahui Warna dalam Bahasa Inggris” adalah warna-warna yang ada di alam sekitar serta sebagai karakter tokoh dalam video klip yakni berupa tokoh utama seorang guru wanita muda dan anak-anak sebagai visual tokoh pendukung.
3. Pada video klip animasi 2D lagu “Mengetahui Warna dalam Bahasa Inggris” ini mengadopsi resolusi Adapun tahapan proses yang telah dilakukan dalam perancangan yaitu:
 - a. Pra produksi, yang meliputi ide, perancangan karakter dan *storyboard*.
 - b. Produksi, yang terbagi atas *drawing*, membuat gambar *key*,

membuat gambar *inbetween*, pembuatan *background*, penganimasian, merancang warna tokoh-tokoh dan penggabungan animasi.

- c. Pasca produksi, terdiri dari penggabungan klip-klip animasi (*compositing*) dan rendering.

DAFTAR PUSTAKA

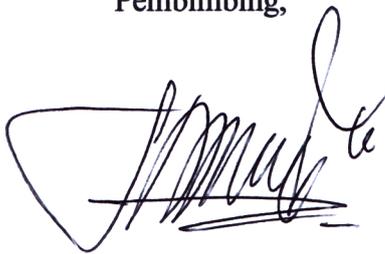
- Carlson, A. Bruce. 1986. *Communication System* Third Edition. New York: McGraw Hill International Editions.
- Darmawan, E. 2009. *Ruang Publik dalam Arsitektur Kota*. Semarang: Penerbit Undip.
- Foley, Van dam, Feiner, Hughes. 1997. *Computer Graphics Principle And Practices*. Addison-Wesley.
- Hofstetter, Fred T. 2001. *Multimedia Literacy*. Third Edition. New York: McG raw-Hill International Edition.
- M, Suyanto. 2005. *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: C.V Andi.
- Supriyono, Rakhmat. 2009. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V Andi
- Sutopo, Hadi Aristo. 2002. *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*. Jakarta: J&J Leaning.

Sp, Soedarso. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta: Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Vaughan. 2006. *Multimedia Making It Work Edisi 6*. Yogyakarta: C.V Andi.

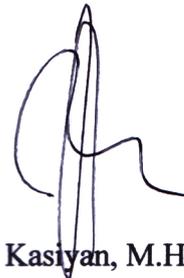
Yogyakarta, 25 April 2016

Pembimbing,



Drs. R. Kuncoro Wulan D, M.Sn
NIP: 19660320 1199412 1 00

Reviewer



Dr. Kasiyan, M.Hum.
NIP: 196806051999031002