

PEMBUATAN VIDEO CLIP ANIMASI “MAAF” DARI MY MOTHER LOST JENNY BAND

**Mochamad Taufiq Hartanto
A22.2009.01984**

**D-3 Teknik Informatika UDINUS
Jl. Nakula I No. 5-11 &
Jl. Imam Bonjol No. 207 Semarang**

ABSTRAK

Musik adalah suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan terutama suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan irama. Walaupun musik adalah sejenis fenomena intuisi, untuk mencipta, memperbaiki dan mempersembahkannya adalah suatu bentuk seni. Mendengar musik pula adalah sejenis hiburan. Musik adalah sebuah fenomena yang sangat unik yang bisa dihasilkan oleh beberapa alat musik. Animasi Video Clip, Animasi dapat diartikan sebagai gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dapat berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Dan video dapat diartikan sebagai suatu elemen multimedia yang dikatakan paling dinamik dan juga realistik jika dibandingkan dengan elemen-elemen yang lain. Selain juga merupakan gabungan berbagai media (seperti teks, grafik, audio dsb) di dalam suatu medium. Oleh karena itu, penggunaan video dalam proses penyampaianya berupaya untuk mempengaruhi motivasi seseorang dalam proses penerimaan. My Mother Lost Jenny band merupakan band asal kota Kudus yang terbentuk pada tahun 2009 dan mengusung musik rock. Band ini berisikan 4 orang personil yang memiliki latar belakang genre berbeda, anggotanya terdiri dari Arief (bas dan vocal), Pandu (gitar), dan Fahmi (drum, back vocal). Mereka menginginkan suasana baru dalam video clip untuk lagu kedua mereka yaitu video clip animasi. Tentunya ini adalah suatu media yang nantinya akan dijadikan sebagai media promosi bagi band tersebut.

Kata kunci : animasi, musik, band, video clip, promosi.

1. Pendahuluan

Kiprah musik Indie dibelantika musik Indonesia dapat diperhitungkan. Munculnya

beberapa band Indie, sebut saja seperti Mocca, The Brandals, THE S.I.G.I.T, dll sukses menggebrak pasar

musik. Melalui slogan “*Do It Yourself*” yang diusungnya, band Indie memajemen sendiri bandnya, mulai dari merencanakan sendiri (*self planning*), mengorganisasi sendiri (*self organizing*), menjalankan sendiri (*self actuating*), sampai mengontrol sendiri (*self controlling*) dari kebutuhan alat, cek sound dan lokasi, promosi, penerimaan job, dan lain - lain. Melihat fenomena band – band dari label terkenal yang gagal bersaing di industri musik, karena pengorbitannya yang secara instan atau bahkan mengekor ketenaran orang lain. Ini justru memberikan angin segar tersendiri bagi band Indie dalam menjawab tantangan bahwa hanya bermodalkan kreatifitas dan kemampuan *self managing*, musik indie mampu menjadi alternatif pilihan yang dapat dinikmati para penggemar musik.

Menurut Wendi Putranto, mantan editor di PT. Mailkita Perdana (Musickita.com), Logiss Media (Tabloid Rock) dan juga pernah menjadi host di RadioShow TvOne mengatakan bahwa perkembangan band di kota-kota kecil seperti Kudus masih kalah di banding dengan kota besar di Indonesia, bandingkan dengan band asal kota besar lainnya seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, dll. Itu di karenakan group band Kudus memiliki management yang kurang bagus dan permasalahan utama karena di Kudus

jurnalis musik dan portal informasinya masih sedikit sehingga band di Kudus kurang dikenal dikalangan masyarakat luas bahkan dikalangan masyarakat Kudus sendiri.

My Mother Lost Jenny band berisikan 3 orang personil, anggotanya terdiri dari Arief (bas dan vocal), Pandu (gitar), dan Fahmi (drum dan back vocal). Walaupun masing – masing personil memiliki latar belakang musik yang berbeda, tapi mereka mencoba untuk memadukan aliran musik dan ciri khas masing – masing personil ke dalam musik rock sehingga terbentuklah band My Mother Lost Jenny.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan, band tersebut memerlukan sebuah media publikasi yang menjadi pembeda dengan media lainnya, yaitu dengan membuat video klip animasi. Sebab dengan menggunakan video klip animasi mereka bisa lebih leluasa dalam memvisualisasikan lirik lagu mereka yang abstrak menjadi hal yang tidak mungkin terjadi di kehidupan nyata tentunya dengan tema yang berbeda dari kebanyakan video klip yang sudah ada. Selain itu, dengan adanya video klip animasi tersebut diharapkan bisa memberi kesan tersendiri dari lagu tersebut sehingga dapat menarik perhatian target utama mereka yaitu para produsen musik dan masyarakat luas.

2. Kepustakaan

a. My Mother Lost Jenny Band

My mother lost jenny atau yang biasa disapa dengan M2LJ merupakan band dari kota Kudus yang beranggotakan 3 orang, yaitu Arief sebagai vokal dan merangkap sebagai bassis, Fahmi sebagai drummer dan *backing vocal* dan Pandu sebagai gitaris. Pada awal mula band ini terbentuk mereka beranggotakan 5 orang yaitu Arief pada vocal, Pandu pada melodi gitar, Ian pada bass, andika pada gitar ritem dan oki pada drum. Setelah berjalan satu tahun band ini merubah formasinya , yaitu keluarnya andika dan masuknya iwan pada keyboard. Pada tahunberikutnya formasi band ini berubah lagi dengan keluarnya Iwan , Ian dan Oki. Tapi tak berselang lama fahmi masuk menggantikan posisi Oki.

b. Multimedia

M. Suyanto (19:2005) Istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium sering kali disebut pertunjukan multimedia. Menurut Dony Ariyus (2:2009) multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi

berarti banyak dan Media biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu sedangkan M. Suyanto (23:2005) multimedia adalah suatu teknologi penggabungan dari berbagai sumber media seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah penggabungan dari berbagai unsur yang lebih dari satu bisa teks, animasi, grafik, suara, gambar, dan lain-lain.

c. Animasi

Istilah animasi berasal dari kata anima yang artinya jiwa atau hidup. Kata animasi dapat juga berarti memberikan hidup terhadap sebuah objek dengan cara menggerakkan objek gambar dengan waktu tertentu. Animasi dapat juga diartikan sebagai gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi[3]. Teknik animasi banyak sekali seperti: Teknik konvensional atau *hand draw*, Teknik *stop motion* atau mengambil gambar satu persatu kemudian digabungkan hingga membentuk suatu video.

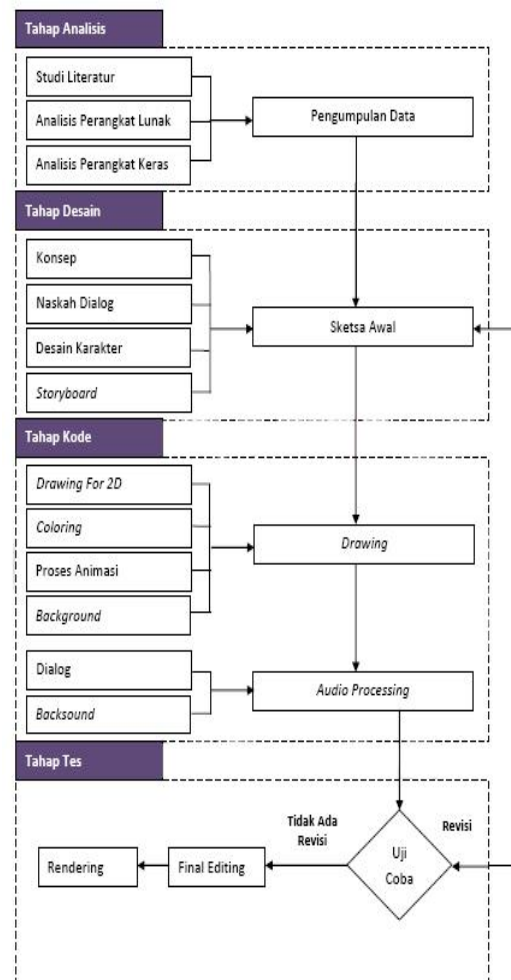
d. Video Klip

Video merupakan elemen multimedia yang dikatakan paling dinamik dan juga realistik berbanding elemen-elemen yang lain. Selain juga merupakan gabungan berbagai media (seperti teks, grafik, audio dsb) di dalam suatu medium. Oleh karena itu, penggunaan video dalam proses penyampaiannya berupaya untuk mempengaruhi motivasi seseorang dalam proses penerimaan.

3. Tahap Pengembangan Multimedia

Banyak metodologi Pengembangan Perangkat Lunak (*Software Engineering*), tetapi tidak sesuai diterapkan pada pengembangan perangkat lunak berbasis Multimedia. Setidaknya hal ini bisa dilihat dari adanya dua metodologi di luar metodologi biasa yang dapat digunakan untuk pengembangan PL berbasis multimedia. Pada tahap pengembangan Video klip animasi, dapat menggunakan metode *waterfall*. *Waterfall* adalah sebuah model perkembangan perangkat lunak dilakukan secara sekuensial. Menurut Ian Sommerville (2003:42) model *waterfall* ini mengambil kegiatan dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi, dan

evolusi, dan mempresentasikannya sebagai fase – fase proses yang berbeda seperti spesifikasi persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian dan seterusnya. Berikut adalah diagram alir pengembangan animasi



Gambar Diagram alir pengembangan multimedia pada video klip animasi

Lebih rinci lagi langkah – langkah diatas dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap analisis

Tahap analisis disini merupakan proses pengumpulan data yang terdiri dari:

2. Analisis perangkat lunak (*Software*)

Analisis terhadap perangkat lunak dilakukan untuk mengetahui perangkat lunak apa saja yang bias mendukung pembuatan video clip animasi. Pertimbangan lain terhadap perangkat lunak juga disesuaikan dengan perangkat keras yang digunakan untuk pembuatan video klip animasi

3. Analisis perangkat keras (*Hardware*)

Analisis terhadap perangkat keras dilakukan untuk mengetahui perangkat keras apa saja yang dapat mengakomodasi pembuatan video clip animasi.

b. Tahap desain

Tahap ini merupakan perancangan untuk pembuatan video clip animasi berdasarkan hasil dari penelaahan pada tahap pertama (analisis). Tahap desain meliputi empat tahap yaitu konsep, naskah dialog, desain karakter dan story board.

1. Studi literature

Studi literature dengan cara melakukan kajian teori melalui buku – buku dan sumber informasi lainnya berkaitan dengan pembuatan video klip animasi.

Konsep adalah mengumpulkan semua ide dan setelah ide terkumpul maka langkah selanjutnya adalah menentukan tema sebuah cerita. Visualisasi awal cerita kemudia dituangkan dalam sebuah storyboard. Ini sebagai rancangan dasar dalam menciptakan suatu video clip animasi, sebuah cerita akan berjalan dan akan memudahkan untuk dipahami. Storyboard akan memperlihatkan setiap adegan (scene). Halaman yang dibangaun dalam storyboard ini akan memandu animator dalam membuat animasinya. Setelah selesai membuat storyboard maka dapat langsung membuat desain karakter.

c. Tahap kode

1. *Drawing*

Setelah melalui tahap desain, maka dilanjutkan dengan *drawing for 2D* yaitu menggambar 2D. *colouring* yaitu tahap mewarnai proses animasi dan pembuatan background.

2. Audio Processing

Audio processing dilakukan setelah penggambaran animasi selesai, yaitu penambahan back sound atau lagu yang akan digunakan untuk video clip animasi.

d. Tahap tes

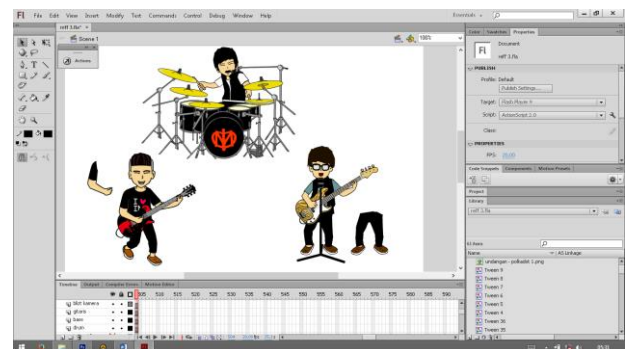
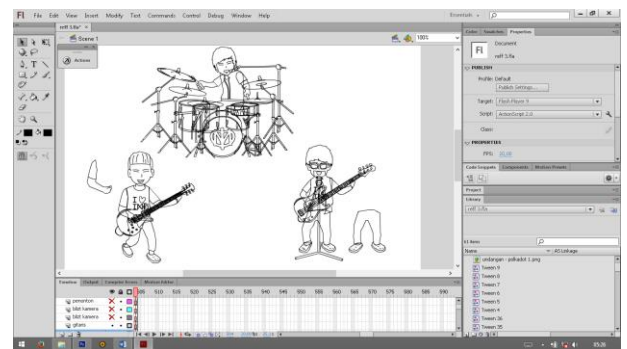
Pengujian dilakukan oleh ahli media untuk mengetahui kelayakan video clip animasi yang telah dibuat. Selain itu, tahap pengujian diperlukan untuk perbaikan dan penghalusan animasi agar lebih sempurna melalui final editing. Editing dilakukan untuk mengemas hasil akhir sebuah video clip animasi, mensinkronkan antara suara dengan visual. Final editing selesai selanjutnya masuk ke tahap rendering yaitu penggabungan semua scene yang telah dibuat dan diedit untuk selanjutnya menjadi video clip animasi yang utuh.

4. Tutorial dan Hasil

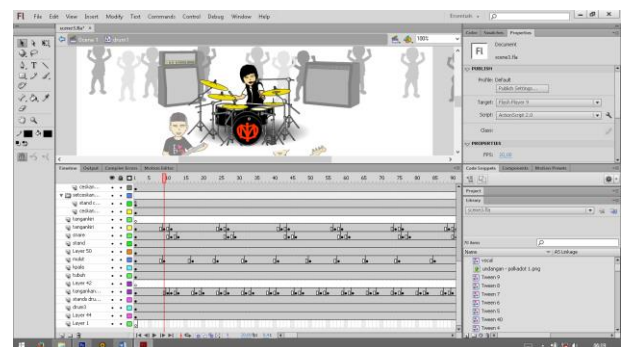
a. Tutorial

Seperti yang telah dijelaskan di atas, pembuatan video clip ini di mulai dari penggambaran story board seperti gambar di bawah.

Kemudian dilanjutkan dengan penggambaran dengan menggunakan Aplikasi/software Abode Flash.



Setelah semua gambar telah digambar langkah selanjutnya adalah menganimasikan karakter yang telah dibuat dan latar atau background.



Penganimasian selesai, selanjutnya editing video. Penggabungan video dan juga audio menggunakan Adobe Primer untuk selanjutnya dilakukan Rendering video.



b. Hasil

Hasil video clip yang telah jadi adalah sebagai berikut.



5. Kesimpulan

Dari uraian di atas dapat diambil beberapa kesimpulan. Berikut kesimpulan-kesimpulan yang dapat di ambil.

1. Video klip juga dapat digunakan sebagai media promosi atau publikasi sebuah band untuk lebih di kenal oleh masyarakat luas.
2. Pembuatan video klip animasi akan lebih menarik dan lebih kreatif jika

dibandingkan dengan video klip biasa.

3. Dalam pembuatannya memerlukan spesifikasi *personal computer* yang mencukupi karena akan berpengaruh pada kinerja pada saat render video.
4. Dari segi pembuatan video klip animasi tidak sesulit seperti pembuatan video asli.
- 5.

6. Daftar Pustaka

- [1] Suyanto, M (2005) . Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta : ANDI, 09-08
- [2] Gumelar, M.S (2004) . Memproduksi Animasi TV, Solusi Murah dan Cepat. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- [3] C Sibero, Ivan (2008) . Membuat Film Animasi Sederhana. Yogyakarta : Mediakom
- [4] Ariyus, Dony (2009). Keamanan Multimedia. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- [5] http://ms.wikipedia.org/wiki/Animasi_tradisional
- [6] https://en.wikipedia.org/wiki/Stop_motion
- [7] <http://ryanchandler1995.blogspot.com/2013/01/puppet-animation.html>

- [8] <https://id.wikipedia.org/wiki/Animasi>
- [9] <http://animation.about.com/od/faqs/f/Wh-at-Is-Cutout-Animation.htm>
- [10] <https://en.wikipedia.org/wiki/Pixilation>
- [11] http://my.safaribooksonline.com/book/-/9780240812052/1-hybrid-animation/what_is_hybrid_animation#X2ludGVybmFsX0J2ZGVwRmxhc2hSZWFkZXI/eG1saWQ9OTc4MDI0MDgxMjA1Mi9jb3Zlcg
- [12] http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro
- [13] http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash
- [14] http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Systems
- [15] Wijaya, Dodik (2003). Digital Video Editing Dengan Adobe Premier 6.5 . Bogor : PT Antero Karya Gemilang
- [16] <http://www.adobe.com/aboutadobe/history/timeline/>
- [17] Yusa Biran, H. Misbach (2006). Teknik Menulis Skenario Film Cerita. 1st ed. Jakarta: Pustaka Jaya.
- [18] Suyanto, M dan Aryanto Yuniawan (2006). Merancang Film Kartun Kelas

Dunia. 1st ed. Yogyakarta: Penerbit Andi.

