



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI DUA DIMENSI BERJUDUL  
‘MUNDUR’ DENGAN MENGAPLIKASIKAN SHOT SEBAGAI  
TRANSLASI VISUAL LAGU**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Bobby Fernando  
NIM : 13120210309  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2017**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bobby Fernando

NIM : 13120210309

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI DUA DIMENSI BERJUDUL ‘MUNDUR’ DENGAN MENGEPLIKASIKAN SHOT SEBAGAI TRANSLASI VISUAL LAGU**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2016

Bobby Fernando

UMN

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

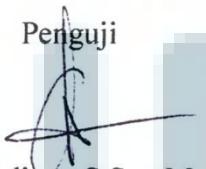
### PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI DUA DIMENSI BERJUDUL ‘MUNDUR’ DENGAN MENGEVOLUSIKAN SHOT SEBAGAI TRANSLASI VISUAL LAGU

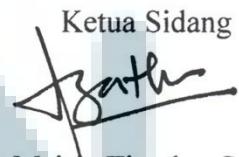
Oleh  
Nama : Bobby Fernando  
NIM : 13120210309  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

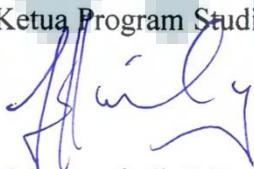
Tangerang, 12 Januari 2017

Pembimbing

  
Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.

Penguji  
  
Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang  
  
Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi  
  
Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Sebelum beralih kepada sepatha dua patah kata pembukaan, Penulis hendak terlebih dahulu memanjatkan puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat restu-Nya lah Laporan Tugas Akhir dengan judul “*Perancangan Video Musik Animasi Dua Dimensi Berjudul ‘Mundur’ dengan Mengaplikasikan Shot Sebagai Translasi Visual Lagu*” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Topik ini sendiri secara khusus Penulis angkat, karena Penulis merasa terdapat suatu potensi dalam video musik sebagai media *storytelling* atau penyampaian cerita yang mampu menjangkau kalangan penonton yang lebih luas, mengingat daya tariknya yang tidak hanya bertumpu pada paduan antara elemen video dan naratif, melainkan juga didukung oleh audio dalam bentuk musik atau lagu. Dari pemikiran awal ini, Penulis lebih lanjut menggagas bagaimana media video musik, dengan potensi jangkauannya yang lebih luas tersebut, dapat menjadi saluran alternatif bagi kalangan animator pemula untuk memperkenalkan ide dan keterampilan mereka di hadapan masyarakat luas. Sementara itu, perangai dari video musik sendiri yang menuntut durasi yang tidak panjang umumnya mendorong pihak pencipta untuk melakukan kompensasi-kompensasi tertentu agar maksud pencipta dapat tetap tersampaikan dalam rentang waktu yang singkat. Hal ini tidak harus dianggap sebagai suatu kelemahan, melainkan justru dapat mendorong pihak pencipta untuk memaksimalkan kreativitas mereka demi memenuhi tuntutan tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengedepankan aspek visual dari karya audiovisual yang bersangkutan, seperti

dengan merancang *shot* yang mampu menggerakkan cerita, sekaligus memanipulasi emosi dari penonton yang menyaksikannya. Aspek inilah yang ingin Penulis kedepankan, sebagai bentuk pemicu kreativitas kreator-kreator dalam kaitannya dengan kemampuan menyampaikan cerita secara visual.

Seperti yang telah disebutkan di atas, Tugas Akhir yang akan dirancang ini pada dasarnya ditujukan kepada sesama animator muda yang masih belum mampu menemukan pasar yang tepat, sebagai bentuk ajakan untuk mencoba menuangkan kreativitas mereka kepada bentuk-bentuk media lainnya di samping film animasi semata, seperti video musik ini. Harapan Penulis adalah dengan gagasan yang telah dipaparkan di atas, tidak hanya video musik dapat menjadi wadah bagi bakat-bakat baru dalam bidang animasi, tetapi pihak pencipta juga dapat terdorong untuk lebih giat menjelajahi alternatif-alternatif yang tidak hanya mampu menarik perhatian dari masyarakat luas demi memperkokoh fondasi perkembangan animasi, tetapi juga memperluas batasan kreativitas yang mengikat pihak animator. Namun, karya ini juga dapat ditujukan kepada masyarakat awam atau penikmat karya secara umum, dengan harapan akan muncul suatu bentuk apresiasi baru terhadap media video musik tidak hanya sebagai produk komersial, melainkan juga bentuk seni yang mampu menjadi wadah bagi insan kreatif muda.

Tidak lupa juga Penulis hendak mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah mendukung penyusunan Laporan Tugas Akhir ini:

1. Bapak Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M. Inf. Tech, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia

Nusantara.

2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, M.Ds., selaku dosen pembimbing dari mata kuliah *Academic Writing*.
3. Bapak Yohanes Merci Widiastono, S.Sn., M.M., selaku dosen pembimbing Penulis dalam penyusunan Tugas Akhir.
4. Elvareta Tirta, sebagai pencipta asli dari lagu ‘Mundur’, yang telah memberikan izin untuk menjadikan lagu ‘Mundur’ sebagai basis dari perancangan Tugas Akhir ini.
5. Keluarga dan teman-teman Penulis, yang telah mendukung Penulis secara moral sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tangerang, 19 Desember 2016



Bobby Fernando



## ABSTRAKSI

Video musik adalah suatu karya video yang berdurasi pendek, dan merupakan perpaduan antara musik dan gambar-gambar yang kurang lebih mewakili topik yang diangkat oleh musik yang bersangkutan. Medium ini merupakan medium yang sarat potensi, dan memiliki fungsi tidak hanya untuk menjual musik, melainkan juga untuk menghibur, serta mendorong dan mengkampanyekan berbagai ide secara independen. Namun, durasinya yang tidak panjang mendorong penciptanya untuk melakukan kompensasi-kompensasi tertentu agar maksud dan tujuannya dapat tersampaikan dalam rentang waktu yang terbatas tersebut. Salah satu caranya adalah dengan mengedepankan penyampaian cerita secara visual. Cara ini memaksimalkan komponen gambar dari video musik sebagai media yang memiliki fungsi komunikatif-estetis, di mana penonton dapat menarik berbagai informasi dari apa yang mereka lihat, tanpa perlu didampingi oleh informasi tambahan lainnya.

Dari penjabaran di atas, Penulis memutuskan untuk membahas perancangan *shot* dari karya video musik yang akan dirancang, mengingat *shot* adalah komponen terkecil dari struktur visual gambar bergerak, serta memiliki kemampuan untuk mempengaruhi penonton secara psikologis. Sementara itu, medium animasi dipilih sebagai metode pengemasannya, karena fleksibilitasnya menyediakan jendela kemungkinan yang lebih luas dalam konteks visual.

Kata kunci: video musik, *shot*, gambar, penyampaian cerita, animasi



## ***ABSTRACT***

*Music video is a work of moving picture which combines music and thematically-related images, confined by a relatively short duration. This medium is widely considered as potent, as it does not only serve the function of selling music, but is also able to, on its own, entertain, provoke thoughts, and promote various causes. However, its time constraint demands creators to compensate in order to fully deliver the intended message within said length; this is achieved by means such as compressing the time setting, or relying on visual cues. The latter, which is one form of visual storytelling, would capitalise the visual component of an audiovisual work as a communicative-aesthetic device, which would allow viewers to absorb information simply by seeing the provided images.*

*Based on the above description, the Writer decided to write about the shot designs of the music video which will later be created, as shots are classified as the smallest component of the visual structure of a moving picture that also possesses the ability to subconsciously affect the viewers. This will all then be delivered in the form of animation, considering its greater flexibility in terms of visual presentation that is otherwise not present in other mediums.*

*Keywords:* music video, shot, images, storytelling, animation



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	I
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i> .....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Rumusan Masalah .....	3
1.3.    Batasan Masalah .....	3
1.4.    Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5.    Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.    Metode Perancangan .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1.    Video Musik.....	7
2.1.1. Fungsi Video Musik .....	7
2.1.2. Jenis-Jenis Video Musik .....	9

2.1.3. Peranan Gambar dalam Video Musik.....	10
2.2. Animasi .....	12
2.2.1. Dua Belas Prinsip Animasi.....	13
2.2.1.1. <i>Staging</i> .....	14
2.2.1.2. <i>Appeal</i> .....	14
2.3. Komponen-Komponen Visual .....	15
2.3.1. <i>Shot</i> .....	16
2.3.1.1. Jarak Kamera.....	18
2.3.1.2. Sudut Kamera.....	22
2.3.1.3. <i>Depth of Field</i> /Kedalaman Gambar .....	25
2.3.1.4. Komposisi Gambar .....	29
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>	<b>33</b>
3.1. Gambaran Umum .....	33
3.1.1. Sinopsis .....	34
3.1.2. Posisi Penulis .....	34
3.2. Tahapan Kerja .....	35
3.3. Proses Perancangan <i>Shot</i> .....	36
3.3.1. Studi Referensi .....	36
3.3.1.1. Intensitas Adegan .....	37
3.3.1.2. Jarak Melalui Kedalaman Gambar .....	42
3.3.1.3. Komposisi Gambar.....	44
3.3.2. Perancangan <i>Shot</i> .....	53

<b>BAB IV ANALISIS .....</b>	<b>62</b>
4.1. <i>Shot 2 (Adegan 1)</i> .....	62
4.2. <i>Shot 10 (Adegan 2) .....</i>	64
4.3. <i>Shot 13 (Adegan 3) .....</i>	68
4.4. <i>Shot 25 (Adegan 4) .....</i>	71
4.5. <i>Shot 31 (Adegan 5) .....</i>	74
4.6. <i>Shot 35 (Adegan 6) .....</i>	77
4.7. <i>Shot 43 (Adegan 7) .....</i>	80
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>84</b>
5.1.    Kesimpulan .....	84
5.2.    Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>XIV</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Area distorsi dari <i>Split-Field Diopter</i> dalam film <i>Equilibrium</i> (2002), karya Kurt Wimmer .....	28
Gambar 2.2. Area distorsi dari <i>Split-Field Diopter</i> disamarkan dengan bantuan objek pilar vertikal dalam film <i>All The President's Men</i> (1976), karya Alan J. Pakula .....	29
Gambar 2.3. <i>Frame</i> yang telah dibagi mengikuti <i>The Rule of Thirds</i> .....	31
Gambar 3.1. Adegan perdebatan dalam <i>Carol</i> .....	37
Gambar 3.2. <i>Choker Close-Up</i> dari karakter Briony dalam film <i>Atonement</i> .....	38
Gambar 3.3. Penerapan <i>High Angle</i> dalam salah satu adegan dari <i>Atonement</i> .....	38
Gambar 3.4. <i>Dutch Angle</i> dalam film <i>Atonement</i> sebagai ekspresi kekacauan yang dirasakan oleh karakter .....	40
Gambar 3.5. Penerapan jenis shot <i>Close-Up</i> untuk menyoroti intimasi antara dua karakter dalam video musik ' <i>Revelator Eyes</i> ' .....	41
Gambar 3.6. Perpaduan antara <i>setting</i> dengan kedalaman gambar yang luas digunakan untuk menciptakan jarak antara dua karakter dalam <i>Carol</i> .....	42
Gambar 3.7. Pengaplikasian jenis shot <i>Split-Field Diopter</i> dalam video musik ' <i>Revelator Eyes</i> ' .....	43
Gambar 3.8. Komposisi seimbang yang ditampilkan dalam video musik ' <i>Revelator Eyes</i> ' .....	44
Gambar 3.9. Komposisi <i>Balance</i> yang diterapkan oleh film <i>Atonement</i> .....	45
Gambar 3.10. <i>Imbalance</i> dalam komposisi gambar yang <i>Balance</i> ditampilkan dalam film <i>Carol</i> .....	46

Gambar 3.11. Penempatan adegan dalam film <i>Carol</i> kerap mengacu kepada bagian tepi <i>frame</i> .....	48
Gambar 3.12. <i>Look Room</i> yang sempit diterapkan pada salah satu adegan dialog di bagian awal film <i>Carol</i> .....	50
Gambar 3.13. Penerapan <i>Look Room</i> yang telah berubah pada adegan dialog di penghujung film <i>Carol</i> .....	50
Gambar 3.14. Penyempitan <i>Look Room</i> karakter dalam film <i>Atonement</i> .....	51
Gambar 3.15. <i>Look Room</i> yang sempit digunakan untuk menangkap karakter pada salah satu adegan dari video musik 'Revelator Eyes' .....	52
Gambar 3.16. Sketsa awal rancangan <i>shot 2</i> .....	54
Gambar 3.17. Sketsa awal rancangan <i>shot 10</i> .....	55
Gambar 3.18. Gambaran final dari <i>shot 13</i> dalam tahap <i>Storyboard</i> .....	56
Gambar 3.19. Sketsa awal rancangan <i>shot-shot</i> yang menyusun adegan 4 .....	57
Gambar 3.20. Sketsa awal rancangan <i>shot 31</i> .....	58
Gambar 3.21. Gambaran final dari <i>shot 35</i> dalam tahap <i>Storyboard</i> .....	59
Gambar 3.22. Gambaran final dari <i>shot 43</i> dalam tahap <i>Storyboard</i> .....	61
Gambar 4.1. Perbandingan rancangan awal (atas) dan akhir (bawah) dari <i>shot 2</i> dalam tahap <i>Storyboard</i> .....	62
Gambar 4.2. Tampilan akhir <i>shot 2</i> dalam video musik ‘Mundur’ .....	63
Gambar 4.3. Perbandingan rancangan awal <i>shot 10</i> dengan tahapan eksplorasi selanjutnya .....	65
Gambar 4.4. Gambaran final dari <i>shot 10</i> dalam tahap <i>Storyboard</i> .....	65
Gambar 4.5. Tampilan akhir <i>shot 10</i> dalam video musik ‘Mundur’ .....	67

Gambar 4.6. Perbandingan antara tahap *storyboard* dengan tampilan final dari *shot*

13 ..... 69

Gambar 4.7. Perbandingan antara tahap *storyboard* dengan tampilan final dari *shot*

25 ..... 72

Gambar 4.8. Perbandingan antara rancangan awal dan akhir dari *shot* 31 dalam tahap *storyboard* ..... 75

Gambar 4.9. Tampilan akhir *shot* 31 dalam video musik ‘Mundur’ ..... 76

Gambar 4.10. Perbandingan antara tahap *storyboard* dengan tampilan final dari *shot*

35 ..... 78

Gambar 4.11. Perbandingan antara tahap *storyboard* dengan tampilan final dari *shot*

43 ..... 81

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN A: LIRIK LAGU ‘MUNDUR’ .....</b>	<b>XIVII</b>
<b>LAMPIRAN B: DESKRIPSI KONTEN VIDEO MUSIK .....</b>	<b>XXI</b>
<b>LAMPIRAN C: REFERENSI VISUAL .....</b>	<b>XXI</b>
<b>LAMPIRAN D: VISUAL DEVELOPMENT .....</b>	<b>XXV</b>
<b>LAMPIRAN E: SHOT LIST DAN STORYBOARD .....</b>	<b>XXXII</b>
<b>LAMPIRAN F: TIMELINE .....</b>	<b>XXXVII</b>
<b>LAMPIRAN G: SISTEMATIKA PERANCANGAN.....</b>	<b>XXXVIII</b>

UMN