Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1. Sinopsis

1. Alur Cerita

Dalam "PERANCANGAN GERAKAN ELEMEN-ELEMEN GRAFIS PADA *MOTION GRAPHIC*: MENGEJAR WISUDA". Menceritakan tentang seorang mahasiswa semester akhir yang memandang proses perkuliahan dengan sebelah mata. Mahasiswa ini terseret dalam arus pergaulan yang salah yang menjadikannya tidak bertanggung jawab terhadap kuliahnya.

Waktu yang seharusnya ia gunakan untuk mengikuti proses perkuliahan di kampus, sebaliknya malah ia gunakan untuk pergi pacaran atau kumpul bersama dengan teman-temannya. Hingga tanpa ia disadari sudah banyak waktu yang dia lewatkan sia-sia dan terbuang percuma. Sementara di sisi yang lain teman-teman seangkatannya di kampus sudah lulus lebih dahulu.

Jam berganti hari, hari berganti minggu, minggu berganti bulan dan bulan berganti tahun semua dilewatkannya hanya untuk main, main dan main. Orang tua yang bekerja keras untuk membiayai kuliahnya dan selalu berdoa agar anaknya segera lulus kuliah dan menjadi kbanggaan orang tua, semua itu seolah hanya dianggap angin lalu dan tidak dihiraukan oleh mahasiswa tersebut.

Kemudian mahasiswa korban gaul ini pun sadar bahwa semua yang ia lakukan selama ini dengan mengacuhkan kuliah hanya demi main yang tidak menghasilkan apa-apa selain penyesalan atas waktu dan materi yang terbuang percuma. sementara itu teman-teman seangkatannya sudah menghasilkan dan memulai karirnya.

Hingga pada akhirnya berkat semangat dari kedua orang tua dan juga teman-temannya yang baik, mahasiswa ini kembali bertanggung jawab terhadap kuliahnya dan kembali menginjakkan kakinya di kampus dan mengejar perkuliahan yang selama ini tertinggal. Dengan semangat baru mengejar wisuda.

2. Lirik Lagu Mengejar Wisuda

Hei Kau Mahasiswa
Bolehkah Aku Bertanya
Sekarang Smester Berapa?

Hei Kau Mahasiswa
Bolehkah Aku Bertanya
kapan kau mau fokus kuliah?

Bridge

Tinggalkan Zona Nyamanmu
Ini Waktumu Untuk Berpacu

Perancangan Gerakan... Hendra Citra Pratama, FSD UMN, 2016

Reff

Sudah-Sudah, Cukuplah Sudah

Membuang waktumu dengan percuma

Kejarlah-Kejar, yok kita Kejar

agar kau segera wisuda

Banggalah-Bangga Hati Orang Tua

melihat anaknya wisuda

3.2. Posisi Penulis

Dalam perancangan *videoclip motion graphic* pada lagu mengejar wisuda ini posisi penulis dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Sebagai Pembuat Lagu

Dalam proses pembuatan lagu, penulis berperan sepenuhnya mulai dari penulisan kata demi kata hingga menjadi sebuah lirik kemudian membangun struktur lagu mulai dari *intro, bridge, reff* hingga *outro* yang selanjutnya penulis menentukan *chord* atau kunci dasar untuk lagu Mengejar Wisuda ini dengan menggunakan gitar sambil bergumam untuk menentukan nada di dalam lagu ini hingga akhirnya menjadi sebuah lagu dalam versi akustik.

Selanjutnya lagu Mengejar Wisuda memasuki studio untuk melakukan proses *recording* atau rekaman. Didalam proses rekaman ini mulai dari pengisian *instrument* seperti drum, gitar, bass dan juga *vocal* di isi sendiri oleh penulis dan di bantu oleh seorang operator yang bertugas mengoperasikan perangkat-perangkat *recordimg* hingga *balancing* dan *mixing* lagu.

Perancangan Gerakan... Hendra Citra Pratama, FSD UMN, 2016

2. Seba*gai Perancang* Motion Graphic

Penulis sebagai perancang *motion graphic* sebagai *videoclip* pada lagu Mengejar Wisuda melakukan setiap tahap demi tahap mulai dari menentukan ide cerita, konsep kemudian masuk kedalam proses perancangan *storyboard* setelah selesai merancang *storyboard* selanjutnya penulis mulai memproduksi aset-aset yang akan digunakan kedalam *videoclip* berdasarkan penggambaran di dalam *storyboard.*

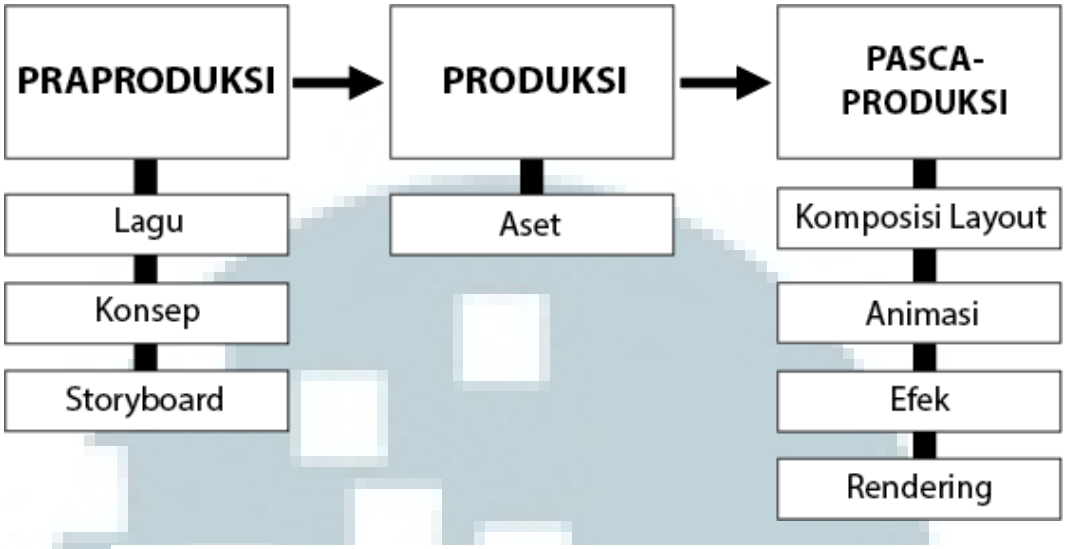
Setelah semua aset terkumpul selanjutnya masuk kedalam proses komposisi untuk setiap *scene* lalu selanjutnya memasuki proses penganimasian aset-aset serta pemberian efek pada obyek untuk selanjutnya memasuki tahap editing dan *rendering*.

3.3. Peralatan

Adapun peralatan yang digunakan oleh penulis selama dalam proses perancangan videoclip motion graphic pada lagu Mengejar Wisuda terbagi menjadi dua, yaitu perangkat keras *(hardware)* yang meliputi *laptop, desktop,* alat tulis dan perangkat lunak *(software)* diantaranya, adobe photoshop, adobe illustrator, adobe after effect.

3.4. Tahapan Kerja

Berikut adalah tahapan-tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis pada saat proses perancangan gerakan elemen-elemen grafism *motion graphic* mengejar wisuda:



Gambar 3.1. Tahapan Produksi

3.4.1. Praproduksi

Adalah segala kegiatan yang dilakukan oleh penulis yang berhubungan dengan persiapan sebelum memasuki tahap atau proses produksi. Tahap ini biasanya berjalan sangat lama bahkan terkadang sampai menyita sumber daya waktu 50 % dari keseluruhan produksi mulai dari pembuatan lagu, penentuan konsep, tujuan, target *audience* hingga pembuatan story board.

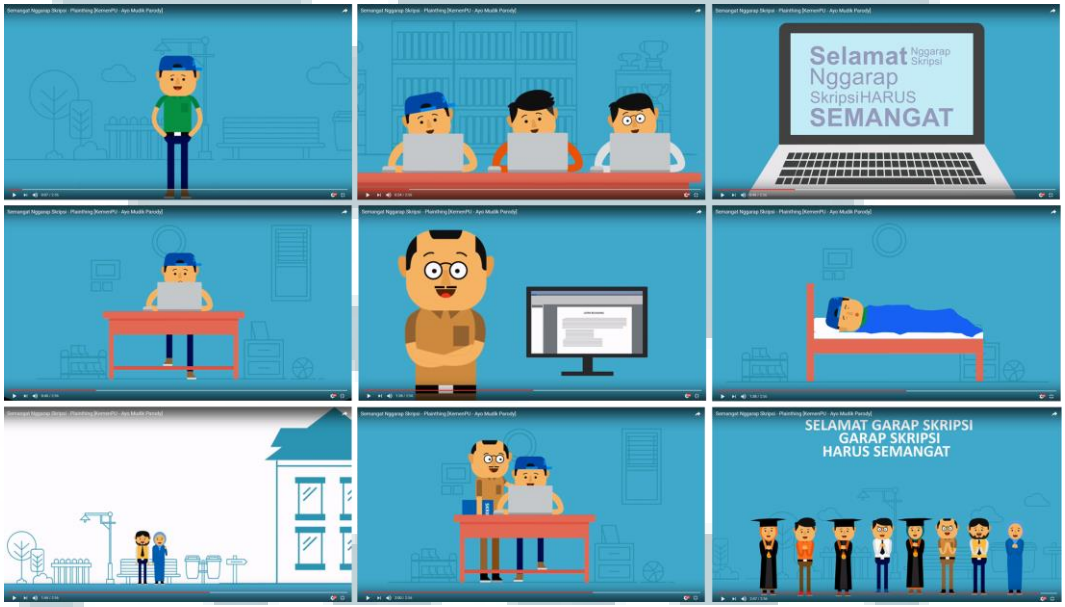
Pada tahap ini yang penulis lakukan yaitu mngumpulkan materi-materi yang akan dituangkan kedalam perancangan videoclip motion graphic pada lagu mengejar wisuda yang dimulai dari pembuatan lagu mengejar wisuda itu sendiri kemudian menentukan konsep, mulai dari konsep cerita hingga konsep untuk tampilan motion graphic. Konsep yang sudah ada kemudian dituangkan oleh penulis kedalam bentuk storyboard sebagai *guide* yang dapat mempermudah penulis pada saat memasuki proses produksi.

Perancangan Gerakan... Hendra Citra Pratama, FSD UMN, 2016

3.4.1.1. Konsep Visual

Gaya tampilan visual didalam lagu "Mengejar Wisuda" menggunakan *syle 2D flat design* yang terinspirasi dari videoklip Semangat Nggarap Skripsi karya Planting Studio untuk KemenPU yang di dalamnya juga menggunakan tampilan visual bergaya 2D *flat design*.

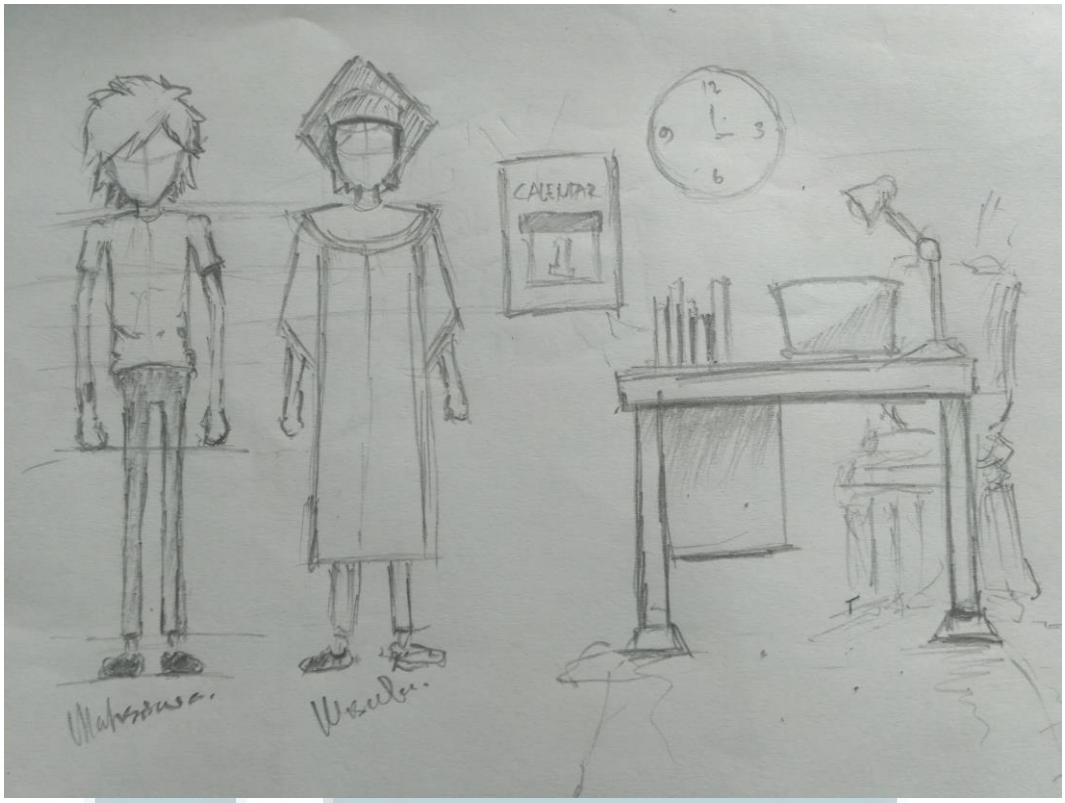
Pada videoklip Semangat Nggarap Skripsi juga menceritakan tentang mahasiswa yang tengah mengejar untuk segera menyelesaikan skripsinya, hal ini sangat cocok untuk dijadikan sebagai bahan referensi cerita dan gaya tampilan visual di dalam lagu "Mengejar Wisuda".



Gambar 3.2. Videoklip Semangat Nggarap Skripsi
(https://www.youtube.com/watch?v=GZnWy7-uYAY)

3.4.1.2. Implementasi Pada Karya

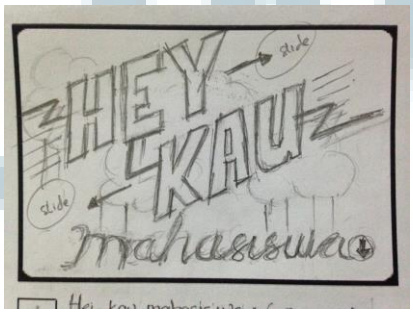
Pada tahap ini penulis mulai melakukan beberapa sketsa untuk mendapatkan tampilan visual sesuai dengan konsep yang diinginkan yaitu, 2D *flat design.* Maka penulis membuat sketsa untuk karakter mahasiswwa dan beberapa *enviroment*.

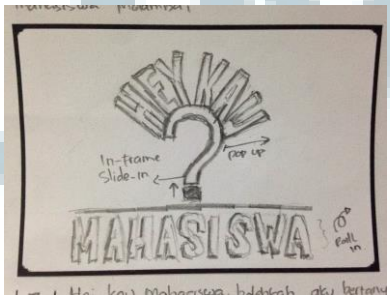


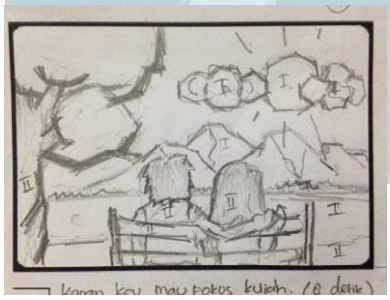
Gambar 3.3. Sketsa Awal

Selanjutnya penulis mulai melakukan proses perancangan *story board* dengan penggambaran *scene* per *scene* dengan menyesuaikan lirik pada lirik lagu dan durasi pada lagu "Mengejar Wisuda" dengan penjabaran sebagai berikut:

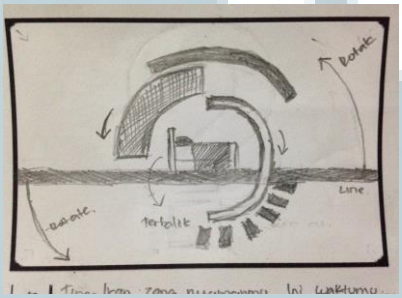
Tabel 3.1. Penjabaran *Storyboard*

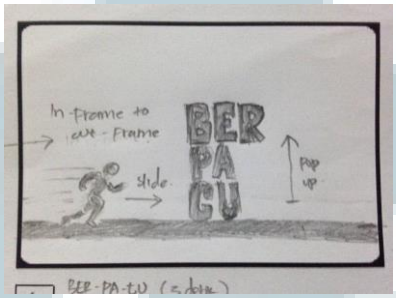
Scene	Storyboard	Keterangan
1		**Lirik:** Hei kau mahasiswa **Durasi:** 3 detik ***Motion*:** 1. *Font* "HEY KAU" bergerak *in frame* dengan gerakan saling

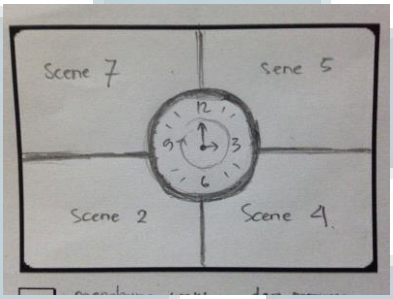
		silang dari kiri ke kanan dan sebaliknya, lalu di ikuti beberapa baris *line*. 2. *Font* “mahasiswa” bergerak *slide* dari tengah ke bawah.
2		**Lirik:** Bolehkah aku bertanya, sekarang semester berapa? **Durasi:** 8 detik ***Motion*:** 1. Karakter mahasiswa *in frame* dengan gerakan dari kiri ke kanan 2. *Enviroment* bergerak dengan gerakan awal *in frame* terlihat acak-acakan kemudian tersusun 3. Tangan bergerak melambai.
3		**Lirik:** Hei kau mahasiswa, bolehkah aku bertanya? **Durasi:** 5 detik ***Motion*:** 1. *Font* “HEY KAU” bergerak *pop up* dari bawah ke atas

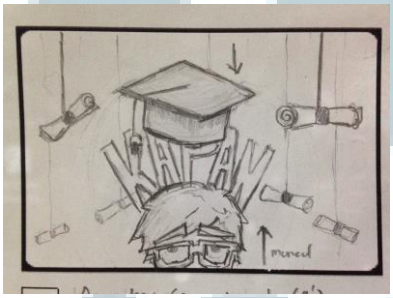
		2. *Font* “MAHASISWA” bergerak *in frame* dengan cara *roll in* kea rah kiri dan bergerak dari bawah ke atas 3. Tanda tanya (?) *in frame* dengan cara *slide in* dari bawah ke atas
4		**Lirik:** Kapan kau mau focus kuliah? **Durasi:** 8 detik ***Motion*:** 1. Pancaran sinar matahari berputar 2. Awan-awan bergerak perlahan dari kiri ke kanan secara berulang 3. Tangan dari karakter mahasiswa bergerak menggandeng wanita di sebelahnya 4. Camera bergerak *zoom in* secara perlahan.

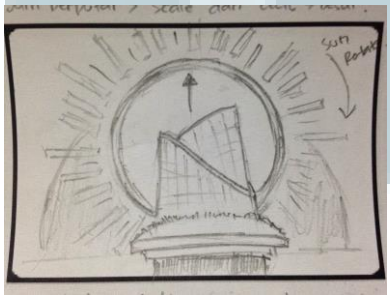
Perancangan Gerakan... Hendra Citra Pratama, FSD UMN, 2016

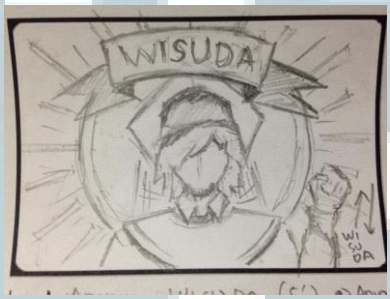
5		**Lirik:** Tinggalkan zona nyamanmu. Ini waktumu **Durasi:** 9 detik ***Motion*:** 1. Beberapa lingkaran yang di masking sehingga berubah bentuk seperti "*shape"* bergerak secara *cross circle* atau berlawanan satu sama lain baik yang searah dengan gerak jarum jam maupun berlawanan arah jarum jam 2. Garis (*Line*) yang membelah *frame* berputar kearah kiri sehingga membuat tempat tidur diatasnya terbalik dan jatuh 3. Camera bergerak *zoom in* kea rah garis.

6		**Lirik:** Berpacu **Durasi:** 3 detik ***Motion*:** 1. *Font* "BERPACU" muncul dengan cara *pop-up* secara bertahap mulai dari "BER" ke "PA" lalu ke "CU". Bertindihan bergerak ke atas 2. Siluet dari seorang pelari yang bergerak *in frame* dari kiri dan *out frame* di kanan dengan cepat menembus kata "BERPACU".
7		**Lirik:** Sudahlah sudah, cukuplah sudah **Durasi:** 6 detik ***Motion*:** 1. Karakter mahasiswa bergerak layaknya orang yang sedang bercengkrama dengan teman-temannya 2. Gerakan tangan berayun

8		**Lirik:** Membuang waktumu dengan percuma **Durasi:** 6 detik ***Motion*:** 1. Membagi *frame* menjadi empat bagian untuk *scene* 7, *scene* 5, *scene* 2, *scene* 4 2. Yang merupakan visualisai ketika karakter mahasiswa sedang membuang waktunya dengan percuma 3. Jam yang muncul dengan cara *scale* dari ukuran kecil ke besar.
9		**Lirik:** Kejar yok kejar **Durasi:** 3 detik ***Motion*:** 1. *Environment* bergerak *roll up* dari bawah ke atas 2. Karakter mahasiswa bergerak *slide in* dari kanan ke kiri 3. Kamera bergerak *zoom in.*

10		**Lirik:** Yok kita kejar **Durasi:** 5 detik ***Motion*:** 1. *Environment* bergerak *roll up* dari bawah ke atas 2. Karakter mahasiswa bergerak membuka *laptop* 3. Kamera bergerak *zoom in.*
11		**Lirik:** Agar kau segera wisuda **Durasi:** 4 detik ***Motion*:** 1. Karakter kepala manusia muncul atau *in frame* secara tiba-tiba dari bawah ke atas 2. Gulungan kertas yang di ikat dengan tali muncul bertaham satu per satu 3. Toga bergerak turun dari atas ke bawah dan jatuh tepat di atas kepala karakter mahasiswa.

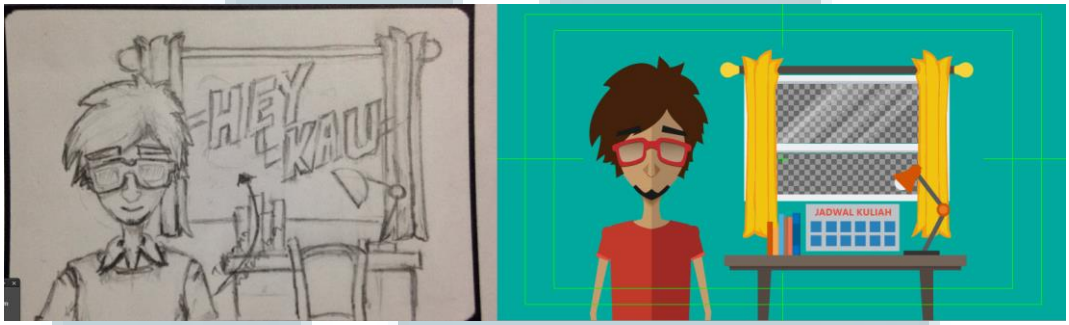
12		**Lirik:** Banggalah bangga, hati orangtua **Durasi:** 7 detik ***Motion*:** 1. *Font* tulisan "HAPPY GRADUATION" *in frame* dari atas ke bawah 2. Kamera bergerak *zoom in* dengan perlahan
13-a		**Lirik:** Melihat **Durasi:** 2 detik ***Motion*:** 1. Gambar kampus UMN muncul *in frame* bergerak dari arah bawah ke tengah 2. Matahari terbit dibalik gambar gedung UMN, bersamaan dengan bias cahayanya yang berputar.

13-b		**Lirik:** Anaknya wisuda **Durasi:** 5 detik ***Motion*:** 1. Karakter mahasiswa yang sudah memakai toga muncul dari bawah ke atas sampai *medium shoot* 2. Topi toga turun dari atas ke kepala karakter mahasiswa 3. Baju mahasiswa berganti toga 4. *Banner* dengan kata "WISUDA" muncul *slide in* dari atas dan berhenti tepat diatas kepala karakter mahasiswa.

3.4.2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap implementasi atau kelanjutan dari tahap pra-produksi dimana penulis sudah mulai bekerja. Proses produksi ini meliputi penerapan atau pengisian konten yang biasanya berupa objek-objek yang akan dimuat sebagai isi, format file yang dibutuhkan, sampai pemberian efek visual dan animasi.

Sesuai dengan namanya, proses produksi adalah proses memproduksi atau membuat tahap pra-produksi menjadi nyata. Dalam hal ini yang penulis lakukan dalam proses produksi adalah membuat aset-aset yang ada di dalam *storyboard* dan mengubahnya kedalam bentuk *vector*.



Gambar 3.4. *Storyboard* ke *Vector*

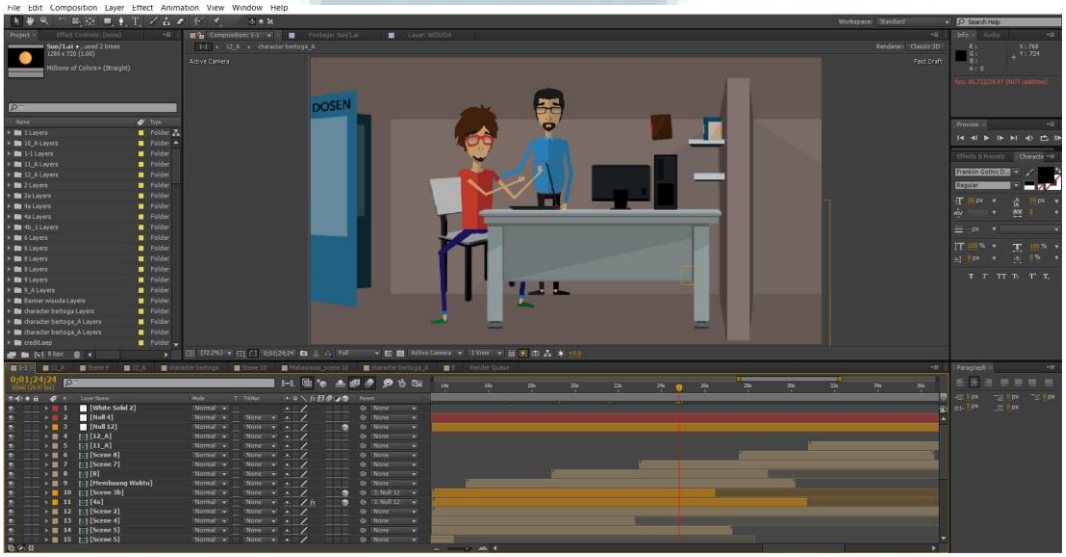
Setiap aset di dalam *storyboard* kemudian di lakukan proses *tracing* satu demi satu perbagian dan masing-masing aset harus dipisahkan dengan membuat *layer* sendiri. Semua diproses dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator dengan tujuan agar memudahkan penulis dalam menganimasikan bagian pada aset-aset yang ingin digerakan.

Gambar 3.5. Kumpulan Aset

3.4.3. Pascaproduksi

Pascaproduksi merupakan tahap akhir dalam perancangan suatu proyek multimedia. Setelah melalui tahap produksi tentunya akan menghasilkan aset-aset sebagai elemen pengisi dalam satu projek. Aset-aset tersebutlah yang kemudian penulis susun dalam beberapa susunan tataletak atau *layout* dengan tujuan apa yang ditampilkan dalam visual *frame* memiliki daya tarik dan tampak teratur.

Kemudian setelah melakukan pengaturan *layout*, selanjutnya penulis memasuki tahapan animasi. Yaitu tahap dimana aset-aset yang sudah dibuat sebelumnya tadi untuk kemudian di gerakan dengan menggunakan *software* Adobe After Effect. Dalam proses animasi ini gerakan yang dibuat harus selaras dengan lagu, dan alam hal ini adalah lagu mengengejar wisuda agar tampilan pada visual dapat memperkuat isi dari pesan yang ingin di sampaikan oleh lagu mengejar wisuda serta pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan.



Gambar 3.6. Proses Animasi

Setelah selesai melakukan proses gerakan pada aset, selanjutnya penulis memberikan efek. Pemberian efek ini hanya penulis gunakan pada beberapa scene yang memang perlu diberikan efek. Seperti diantaranya efek permainan kamera seperti *zoom in, zoom out* dan efek lainnya seperti *Motion Blur* agar pergerakan pada aset yang di animasikan terlihat lebih *smooth,* kemudian juga penulis memberikan efek *For Comp Layer,* tujuannya adalah agar objek atau aset tidak "pecah" pada saat di *zoom in.*