

TEKNIS GERAK *MOTION GRAPHIC*: VIDEO MUSIK NOTIFIKASI TERALI TANPANADA SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI DAMPAK NEGATIF ZAT ADIKTIF DENGAN APLIKASI *OPEN SOURCE*

Tiara Syifani Hokaido, Akhmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds., Adi Kuntoro, S.Pd., M.Pd.

D III Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama

Jl. Mataram No. 09 Tegal Telp/Fax (0283) 352000 Email

ABSTRAK

Rencana aksi nasional pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mensosialisasikan dampak negatif narkoba dan zat adiktif kepada masyarakat. Dalam kegiatan ini, tercatat sebanyak 7.751.095 pelajar usia remaja merupakan target kegiatan diseminasi informasi guna mengurangi dampak dari penyalahgunaan zat adiktif. Sangat disayangkan jika kegiatan tersebut tidak dapat membuahkan hasil. Oleh karena itu dibutuhkan media penunjang yang sesuai agar dapat memenuhi target kegiatan. Salah satu media yang dapat digunakan dan memiliki nilai-nilai psikologis tertentu adalah media dengan output serupa media audio visual yaitu video musik. Untuk membuat video musik dengan makna dan informasi yang berat maka dibutuhkan jenis video musik yang ringan seperti video musik yang dibuat dengan teknik motion grafik yang ditunjang dengan teknik rigging, parallax, staging dan dengan tambahan visual efek yang menarik. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan penelitian berupa observasi yang nantinya akan dilaksanakan dengan metode deskriptif kualitatif yang mengutamakan studi literatur dan juga pengamatan objek maupun subjek baik secara langsung maupun wawancara. Untuk menunjang hasil yang lebih baik maka diperlukan mitra kerja yang menunjang. Dalam penelitian kali ini mitra yang dimaksud adalah band Tanpanada yang membuat lagu dengan judul notifikasi terali yang memiliki background cerita sesuai dengan tujuan utama. Sehingga dibuatlah sebuah video musik motion grafik dari lagu yang berjudul Notifikasi Terali milik band Tanpanada.

Kata Kunci: video musik, motion graphics, Notifikasi Terali Tanpanada, zat adiktif, open source

ABSTRACT

The national action plan for the prevention and eradication of narcotics abuse and illicit trafficking in narcotics is an activity carried out to socialize the negative impact of narcotics and addictive matters to the public. In this activity, as many as 7,751,095 teenage students were recorded as targets of socialization activities to reduce the impact of drug abuse. It would be a shame if this activity did not produce results. Therefore, appropriate media support is needed to meet the activity targets. One of the media that can be used to socialize activities in the form of social activities and has a certain psychological value is media whose output is in the form of audio-visual media such as music videos. To make music videos with heavy meaning and information, light music videos are needed, such as music videos made using motion graphic techniques supported by rigging, parallax, staging techniques and with additional interesting visual effects. To achieve this desire, it is necessary to conduct an observational study which will be carried out using a qualitative descriptive method that prioritizes literature study and also observations of objects and subjects either directly or by interview method. To support better results, supportive partners are needed. In this study, the pair in question is the band Tanpana who composed a song with the title notification trellis which has a background story in accordance with the main purpose. Therefore, a motion graphic music video was made for the song entitled NotifikasiTeraliband Tanpanada.

Key Words: music video, motion graphics, Notifikasi Terali Tanpanada, addictive, open source

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam laman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai bahan ajar bagi anak sekolah menengah terkait pencegahan penyalahgunaan zat adiktif dijelaskan bahwa selain narkotika dan zat psiko aktif lain, nikotin dalam rokok, dan juga thinner maupun zat kimia dengan senyawa yang sama lainnya masuk dalam klasifikasi zat adiktif yang dapat membahayakan kesehatan jika penggunaannya tidak diawasi dengan baik.

Menurut laporan data Pusat Laboratorium BNN, hingga akhir tahun 2020 sebanyak 83 NPS sudah berhasil dideteksi dan 73 NPS sudah masuk dalam Permenkes No.22 Tahun 2020. meskipun demikian, dilaporkan pula penurunan angka prevalensi penyalahgunaan zat adiktif di Indonesia secara signifikan dari 2,4% menjadi 1,8% ditahun 2019, yakni penurunan 0,6% atau sekitar 1 juta orang Indonesia tidak lagi melakukan penyalahgunaan zat adiktif pada tahun 2019.

Pencapaian ini tentunya hasil dari beberapa kebijakan seperti *supply and demand reduction*, kebijakan *active defence*, *collaborative government* yang tercantum dalam Instruksi Presiden nomor 2 Tahun 2020 yang merupakan kelanjutan dari Instruksi Presiden nomor 6 Tahun 2018 tentang rencana Aksi Pencegahan dan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelapzat adiktif (P4GN). Selain itu seniman dan *band* indie pun banyak membantu dalam kegiatan ini dengan mensosialisasikan dampak negatif zat adiktif melalui karya, seperti *band* Tanpanada dengan lagu berjudul Notifikasi Terali. Lagu yang bertajuk Notifikasi

Terali ini menceritakan bagaimana dan mengapa orang-orang yang terjerat dalam lingkup kehidupan atau lingkaran setan zat adiktif sangat sulit untuk keluar dan kembali menjadi pribadi yang baik dan sesuai dengan aturan hukum yang berlaku.

Meski lagu ini kaya makna, namun diksi yang puitis dari lirik lagu membuat beberapa orang akan sulit memahami makna sesungguhnya dari lagu ini. Dengan demikian diperlukan solusi berupa penegasan makna dari lirik. Salah satu hal yang dapat menjelaskan makna dari kata-kata secara lebih jelas adalah ilustrasi, karena umumnya audiens lebih mudah menangkap visualisasi atau gambaran akan suatu hal dibandingkan memaknai kata yang dibaca maupun didengar.

Dewasa ini media yang tengah diminati dan cukup banyak digunakan dalam media sosialisasi adalah media gambar bergerak. Sedangkan gambar bergerak disebut juga dengan *motion graphic*. *Motion graphic* telah berkembang, tidak hanya digunakan untuk media promosi namun juga dapat dijadikan video musik dan film. Video musik sendiri merupakan media audiovisual berupa gambar maupun cuplikan adegan yang dibuat secara runtut sesuai dengan alur lagu sebagai visualisasi lagu yang umumnya digunakan untuk mendukung pemaknaan lagu serta dijadikan pengiring lagu.

Banyak lagu yang dipromosikan menggunakan media *motion graphic*, beberapa diantaranya menggunakan *hibrid animation*. Selain lebih menarik, proses pengerjaan video musik *motion graphic* cukup sederhana. Proses produksi *motion graphics* dimulai setelah membuat konsep sesuai *briefing* yang diberikan oleh pihak

terkait, konsep tersebut kemudian diolah menjadi *storyline* sebagai dasar pembuatan naskah dan *storyboard*. Kemudian ilustrator membuat aset ilustrasi secara lengkap dengan aplikasi ilustrasi kemudian tim animator akan menggerakkan atau menganimasikan aset agar dapat bergerak dinamis. Jika perlu ditambahkan *visualeffect* dengan teknik *morphing animation* dan *colour grading* untuk penyesuaian warna.

Untuk itu setelah video ini selesai dibuat maka hasil *render*nya akan diunggah di *platform YouTube* dan disosialisasikan di beberapa media sosial seperti Instagram dengan poster dan cuplikan video dengan durasi tiga puluh detik yang dibuat khusus sebagai *side product* dalam projek ini. Selain itu akan dibuat pula beberapa *merchandise* yang mendukung promosi video musik ini seperti: kaus, mug, *tumbler*, masker, stiker, dan juga *keychain*.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dikerucutkan dari latar belakang masalah tersebut adalah bagaimana cara menggerakkan aset motion graphic dalam pembuatan video musik agar sesuai dengan makna dan suasana yang harus dibangun untuk memersuasi masyarakat terkait dampak negatif zat adiktif?

Tujuan Perancangan

Dapat menjelaskan proses *animating*, *compositing*, *foley*, dan *editing motion graphic* dan dapat mengaplikasikan teknik *rigging*, *parallax*, dan *staging*, serta *visual effects* sederhana guna menghasilkan gerakan dinamis dan komposisi menarik dalam produksi dan pasca produksi pembuatan *motion graphic*

Manfaat Perancangan

Dapat memberikan referensi aplikasionalternatif dan teknik yang digunakan dalam proses produksi *motion graphics* dan diharapkan dapat mengkomunikasikan nilai-nilai yang ada di dalam lirik lagu Notifikasi Terali *band* Tanpanada kedalam media visual video music kepada masyarakat umum sebagai salah satu bentuk media sosialisasi dari dampak negatif penyalahgunaan zat adiktif.

TIANJAUAN PUSTAKA

Landasan Teori

1. Zat Adiktif dan Aksi P4GN

Menurut Undang-Undang Nomor 109 Tahun 2012 pasal 1 ayat 1, zat adiktif yaitu bahan tertentu yang dapat menimbulkan efek ketergantungan pada penggunaan maupun penyalahgunaan bahan-bahan tersebut sehingga mengakibatkan berbagai fenomena psikologis dan fisiologis yang berdampak pada penurunan tingkat kesehatan. Bahkan dalam kondisi tertentu gejala ini menimbulkan dorongan kuat kepada penggunaanya untuk mengonsumsi bahan tersebut secara berkala hingga hilang kendali atas dirinya sendiri.

2. Notifikasi Terali dan Tanpanada

Pada sebuah artikel di laman betanews.id yang dirilis pada 11 Mei 2020, Titis Widjayanti menyatakan bahwa *band* Tanpanada yang bermarkas di Semarang, dengan beranggotakan tujuh orang ini telah mengeluarkan lagu Notifikasi Terali, sebuah lagu sederhana yang menegaskan kembali tentang alur

lingkaran setan dalam ranah peredaran dan penyalahgunaan zat adiktif. Meskipun lagu ini tidak ditekankan untuk dipahami secara harfiah tentang zat adiktif dan sejenisnya, tapi lagu ini memang dibuat untuk itu. Sehingga audiensi dapat menelaah lagu ini secara bebas tanpa memaksakan mereka untuk sependapat.

3. *Official Music Video* dan *Official Motion Graphic*

Official music video dan *official motion graphic* adalah bentuk resmi produk video musik dan/ *motion graphic* yang dikeluarkan/ dibuat serta dipublikasikan secara resmi oleh pihak manajemen *band* atau penyanyi itu sendiri.

4. Animasi

Pada halaman pertama Modul Perancangan Film Kartun yang diterbitkan oleh STMIK AMIKOM Jogjakarta pada tahun 2006 dijelaskan bahwa animasi karakter merupakan teknik yang dapat mengubah karakter fiksi menjadi hidup serta memiliki cerita dengan peranan tertentu yang merupakan personifikasi karakter agar nampak manusiawi.

5. *Motion Graphics*

Motion graphics atau gambar bergerak tergolong dalam jenis animasi yang memiliki sedikit perbedaan dalam proses pengerjaan dengan animasi *frame by frame*. Pada umumnya *motion graphics* dikerjakan dengan teknik *cut out* dan dikombinasikan dengan teknik lain seperti *parallax animation*, dan *stopmotion*.

6. *Cut-Out Animation*

Cut out animation merupakan teknik animasi yang berupa menggerakkan potongan bagian-bagian/aset gambar yang akan digerakkan. Kelebihan dari teknik ini adalah animator tidak perlu terlalu ahli dalam menggambar terutama untuk mewujudkan gerakan-gerakan dari karakter maupun *environment* yang nantinya akan dikerjakan oleh ilustrator secara terpisah.

7. *Limited Cut Animation*

Limited cut animation merupakan sebuah istilah untuk sebuah kondisi dimana *motion* yang dibuat tidak memiliki terlalu banyak gerakan secara mendetail. Secara singkat teknik ini merupakan teknik yang menitik beratkan pada pengurangan upaya pengerjaan agar lebih menghemat tenaga dan waktu namun tetap mengacu pada *effort* yang besar.

8. *Animating*

Animating adalah proses menggerakkan objek-objek yang ada di dalam *frame* sesuai dengan *storyboard* dan/ naskah yang sudah dibuat sebelumnya.

9. *Production and Post Production*

Proses produksi animasi meliputi: menggerakkan/*animating* dengan teknik yang sesuai, *pre-compose*, *compose*. Pasca produksi merupakan tahapan setelah proses produksi seperti *compositing*, *editing*, *visual effect*.

10. Teknik *Rigging*

Zeeshan Bhati, dkk menjelaskan secara singkat dalam sebuah *International Journal of Computer Graphics & Animation (IJCGA)* yang berjudul “*Analysis of Design Principle and Requirement for Prosedural Rigging of Bipeds and Quadrupeds Characters with Custom Manipulator for Animation*” Vol.5, No.1, pada Januari tahun 2015 tentang teknik *rigging* merupakan teknik pemberian tulang pada objek tertentu dengan memperhatikan posisi sendi-sendi pada objek tersebut.

11. Teknik *Parallax*

Dalam animasi selain teknik dalam menggerakkan objek ada pula teknik yang dikhususkan untuk menyesuaikan ruang dengan pemahaman dasar mengenai *layout* pada sumbu X, sumbu Y, dan sumbu Z. Hal ini diperlukan untuk membuat kesan kedalaman yang lebih realistik dan alami sehingga animasi 2D bisa terkesan seperti animasi 3D untuk menunjukkan perspektif sesuai dengan keadaan realistik di dalam *frame* yang terekam oleh kamera.

12. Teknik *Staging*

Staging adalah bentuk keseluruhan pergerakan dalam animasi yang mencakup pergerakan dan posisi kamera, sudut pandang, *framing*, hingga kedalaman dan atau jarak antar objek yang membentuk perspektif guna mendukung tiap adegan dan suasana yang harus dimunculkan dalam adegan.

13. *Visual Effectss* dan *Computer Generated Imagery*

Efek visual yang dibuat untuk mempertegas atau membuat suatu adegan menjadi seolah-olah dan/terdramatisir sehingga memunculkan kesan sesuai dengan imajinasi dan alur cerita. Efek visual dibuat dengan bantuan teknologi atau disebut juga *computer generated emagery* (CGI) meskipun tidak semua efek visual harus dibuat dengan 100% komputerisasi.

METODE PENELITIAN

Tempor dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mullai dari Februari 2022 – Juli 2022 di beberapa tempat guna mengumpulkan data yang dibutuhkan, yaitu:

- Kampus Politeknik Harapan Bersama Tegal yang beralamat di Jalan Mataram No.9, Kelurahan Pesurungn Lor, Kecamatan Margadana, Kota Tegal, 52147. Provinsi Jawa Tengah. Belakang Terminal tipe A Kota Tegal.
- Rumah personel *band* Tanpanada, Lutfi Firmansyah, yang beralamat di Jalan Pipit No.10, Kecamatan Randugunting, Kota Tegal. Provinsi Jawa Tengah.
- Rumah peneliti, di Kelurahan Kaligangsa Wetan, Kecamatan Brebes dan Desa Kertasinduyasa, Jatibarang; Kabupaten Brebes. Provinsi Jawa Tengah.
- Sosial Media seperti: *YouTube* dan *Instagram* untuk survei
- Googleform* dan *spreadsheet* untuk pengumpulan data
- Zoom* dan *Google Meet* untuk *meeting* dan/ *briefing*

Bahan Penelitian

Data awal yang digunakan sebagai bahan penelitian merupakan Data Statistik Penanganan Kasus Narkotika 2009 – 2021 dan Data Statistik Kegiatan Pencegahan Narkotika yang dapat dilihat langsung pada laman resmi BNN RI yaitu www.bnn.go.id. Dalam data ini zat adiktif juga masuk dalam data penyitaan barang bukti dari BNN.

Alat Penelitian

Untuk mengerjakan proyek ini, terutama dibagian produksi dan post-produksi, dibutuhkan beberapa alat berupa:

- a. Laptop ASUS dengan spesifikasi *Intel(R) Celeron(R) N4000 CPU@ 1.10GHz 1.10 GHz, 4.00 GB (3.83 GB can use), OS 64-bit, processor x6.*
- b. Android Realme RMX3261 RAM 3.0 GB dan Memori 32 GB + 64GB.
- c. *Pentablett* Huion H430P
- d. Software yang digunakan, seperti: Cavalry v1.3.1, Node Video v4.9.24 Pro, Blender v2.83, Medibang Paint v24.0 (android version), *Ink Scape v.1-0-2*, Noise Reducer v 0.7.4, Voice Changer v1.02.56.0606. Tabel 3.6. Perbandingan Software Motion Graphics

PERANCCANGAN DAN DESAIN VISUAL

Objek Penelitian

Kelompok sasaran dari proyek ini adalah masyarakat umum, terutama anak muda atau remaja yang sedang beralih dari masa kanak – kanak ke masa dewasa. Selain para remaja, orang tua juga perlu memahami dengan baik dampak negatif zat adiktif. Bimbingan, didikan dan pengawasan dari orang tua juga diperukan agar remaja tidak mudah terjerumus ke dalam zat adiktif.

Konsep Dasar Perancangan

1. Ide Cerita

Ide cerita terinspirasi dari permainan video Identity V pada *halloween event* tahun 2022, yakni yang menunjukkan pertunjukan boneka karena sesuai dengan alur cerita dan konsep yang diambil dalam pembuatan video musik Notifikasi Terali ini.

2. Tema

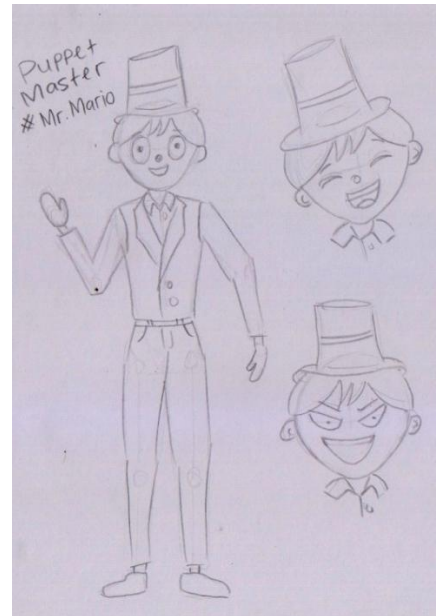
Tema panggung boneka dipilih karena konsep panggung boneka sama halnya dengan keadaan dimana seseorang/kelompok dikendalikan oleh orang lain melalui hal-hal tertentu seperti pada kondisi seseorang yang kecanduan zat adiktif atau diawasi oleh orang-orang tertentu untuk merasa ketergantungan zat adiktif.

3. *Storyline*

“Bercerita seorang anak kecil yang bernama Carel mengunjungi teater boneka di komplek rumahnya dan duduk di bagian tengah penonton untuk merekam pertunjukan tersebut dengan ponselnya. Saat tirai terbuka, ia melihat boneka laki - laki memberikan "permen" pada boneka perempuan yang membuatnya masuk ke dalam dunia asing. Dalam dunia itu, boneka perempuan menemui berbagai hal menakutkan. Di akhir cerita, boneka perempuan tersebut terjebak selamanya di dunia menakutkan tersebut dan berubah menjadi jahat. Carel yang terkejutpun tidak sengaja menjatuhkan handphone miliknya. Setelah mengambil *handphone*, ia baru tersadar bahwa anak – anak disekitarnya telah berubah menjadi jahat”

4. Concept Art

Pada bagian pra-produksi, mulai dari pembuatan cerita hingga pengerjaan konsep visual, *storyboard*, pemenuhan aset yang akan digerakan dikerjakan Mustika Dewi Nugrah Ramadhani selaku rekan kerja dalam proyek ini. Berikut sekilas konsep visual yang dikerjakan oleh Mustika Dewi Nugrah Ramadhani:



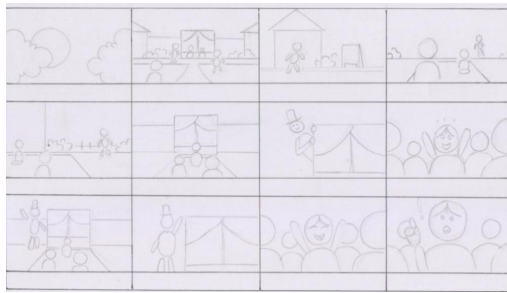
5. Font

Sebagian besar *font*/penggunaan huruf yang digunakan dalam video musik ini menggunakan font bernama *Lato Font* dan *Pilar Typeface*.



6. Thumbnail dan Storyboard

Berikut ini merupakan contoh *thumbnail* dan *storyboard* yang dikerjakan oleh Mustika Dewi Nugrah Ramadhani:



SC	SH	Storyboard	Lyrics	Animation	Transition	Time Stamp	Ket.
1	1				Drag	00:31-00:36	
1	2		Hum... Hum... Hu... Hum... Hum... Hu...		Black Out	00:37-00:42	
2	1			NONE	Till Down	00:43-00:46	*add parallax effect

Proses Perancangan

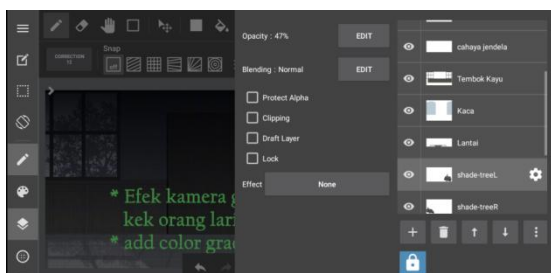
1. Breakdown

Breakdown yang dimaksudkan disini adalah proses perincian *shot* berdasarkan *storyboard* yang sudah dibuat dan disesuaikan dengan kebutuhan pada proses *animating* dan *editing*.

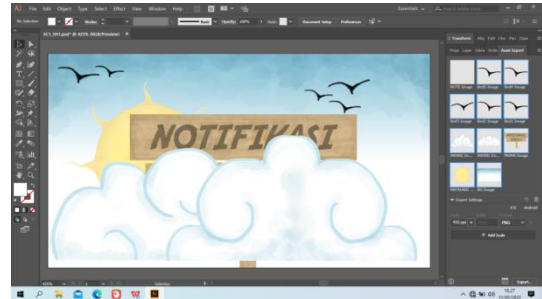
COMPOSING PROGRESS									
Time Stamp	SC	SH	Fsh	Fsc	PREVIEW	C	NOTE		
00:31-00:36	1	1	6	150	0		acc		stb missed
00:37-00:42	1	2	6	150	12	300	hikp		waiting list
00:43-00:46	1	2	4	100		100	ganti aset - dijadikan 1 file		on progress
00:47-00:49	1	2	3	75		175	ganti aset - dijadikan 1 file		clear
00:50-00:53	1	2	4	100		275	ganti aset - dijadikan 1 file		upload
00:54-00:56	1	2	4	75		350	recheck psd		revisi
00:57-00:59	1	2	5	75		425	recheck psd		finish
01:00-01:04	1	2	5	125		550	ganti aset - dijadikan 1 file		
01:05-01:08	1	2	4	100		650	ganti aset - dijadikan 1 file		
01:09-01:11	1	2	3	75		725	menunggu aset		
01:12-01:15	1	2	4	100		825	ganti aset - dijadikan 1 file		
01:16-01:18	1	2	3	75		900	ganti aset - dijadikan 1 file		
01:19-01:22	1	2	4	100		1000			
01:23-01:25	1	2	3	75		1075			
01:26-01:28	1	2	4	100		1175			

2. Correction

Setelah melakukan perincian jumlah *frame*, dilakukan proses pengecekan aset dengan aplikasi *MediBang* sebelum masuk ke proses menggerakkan aset.

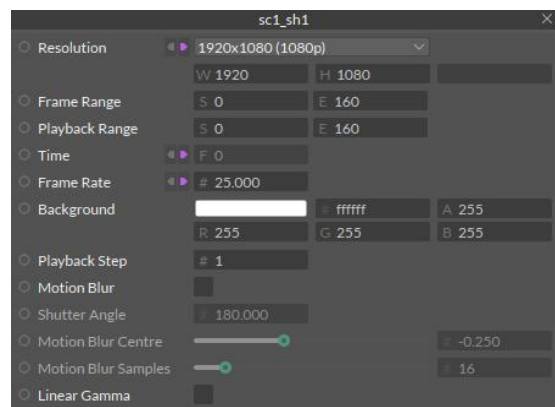


Jika aset yang dibuat sudah sesuai untuk digerakan, maka aset-aset tersebut akan di-*export* menjadi aset berformat *.png* dengan bantuan aplikasi *Illustrator*.



3. Animating

Proses ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Cavalry*. *Cavalry* merupakan salah satu aplikasi *motion* yang hampir mirip dengan *Adobe After Effect*, hanya saja *Cavalry* merupakan aplikasi *opensource*.

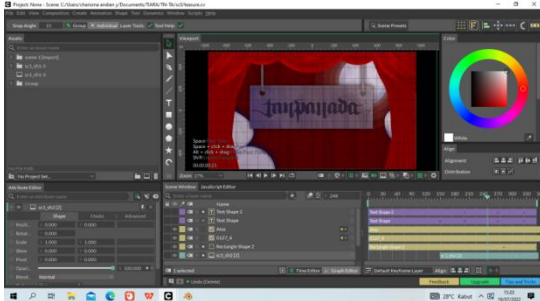


Menggunakan resolusi 1920x1080 karena hasil produk nantinya akan diunggah di laman *YouTube Official Tanpanada*.

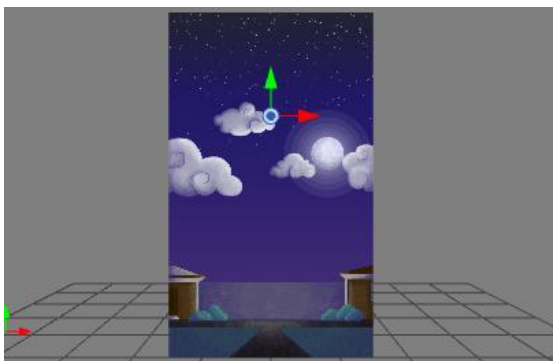


4. Compositing

Proses *compositing* dilakukan dengan aplikasi yang sama dengan proses *animating*.



Efek *Parallax* bisa dikerjakan dalam proses *animating*, *compositing* maupun *editing* sesuai dengan kebutuhan. *Parallax* sendiri menitik beratkan pada fungsi sumbu Z yang memberikan kesan kedalaman. Dengan memanfaatkan *tools matrix 3D*, maka efek *parallax* dapat diaplikasikan untuk menggerakkan aset-aset *environment* maupun *text* secara dinamis.

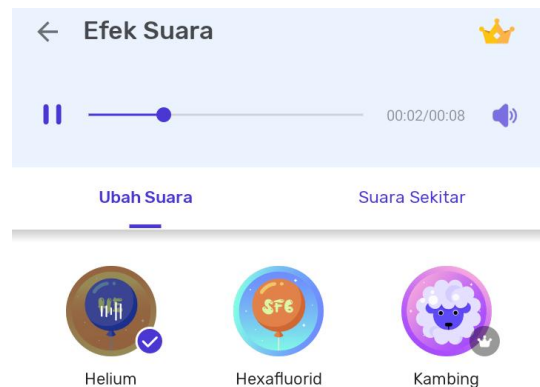


5. Foley

Pada bagian tertentu video musik ini ditambahkan efek suara yang sesuai dengan visualisasi adegan. Perekaman efek suara dilakukan dengan aplikasi *Noise Reducer* agar suara yang didapat lebih jernih dan tidak terganggu dengan suara lain.



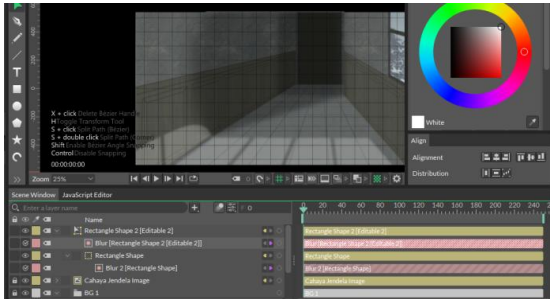
Sedangkan untuk bagian teriakan, suara yang sudah terekam ditambahkan efek tertentu dengan bantuan aplikasi *voice changer* untuk menyesuaikan *pitch* suara yang cocok dengan visual boneka.



6. Editing

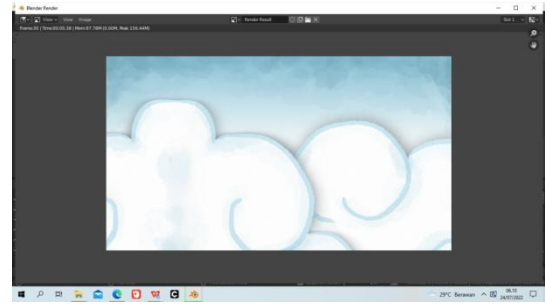
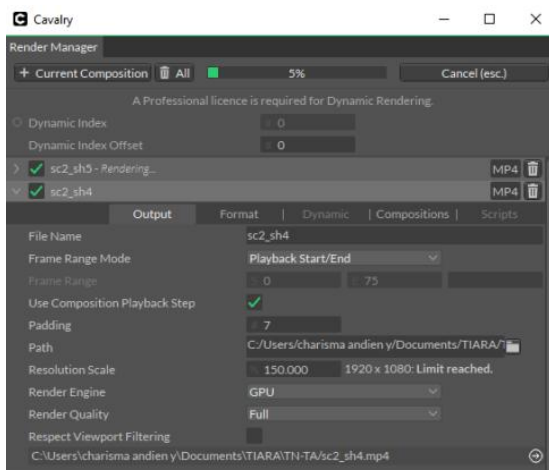
Proses *editing* awal dapat dilakukan bersamaan dengan proses *animating* maupun *compositing*, misalnya saja pada bagian

penambahan bayangan dan tone warna khusus untuk bagian tertentu termasuk memberikan *visual effect* pada sudut tertentu untuk meningkatkan efek dramatisir.



7. Rendering

Proses *render* dilakukan dua kali, yang pertama merupakan penyimpanan dalam format *.png sequence* setelah *compose* selesai dan format *.mp4* saat *editing* selesai.



8. Publishing

Publikasi pertama dilakukan diacara pameran tugas akhir yang dilaksanakan pada 13-15 Juli 2022 di Aula Gedung C, Lantai 1, Kampus 1 Politeknik Harapan Bersama Tegal. Berikut dokumentasinya:



Hasil Perancangan

1. Produk Utama

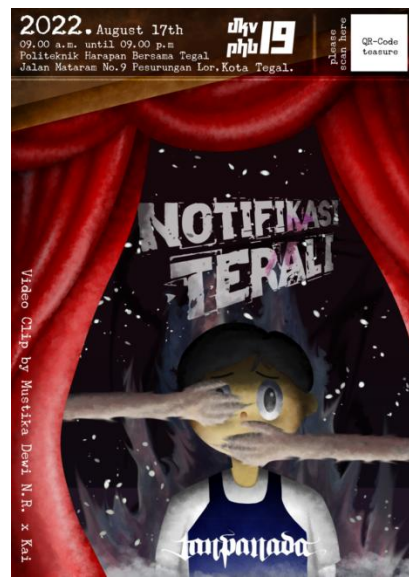
Produk utama adalah video musik *official* dari Tanpanada, oleh karena itu sebelum ada penayangan resmi melalui laman *YouTube* resmi Tanpanada video ini tidak dapat dipublikasi secara bebas, namun *teaser* versi pertama sudah bisa dipublikasi.



2. DVD Label & Case



3. Poster

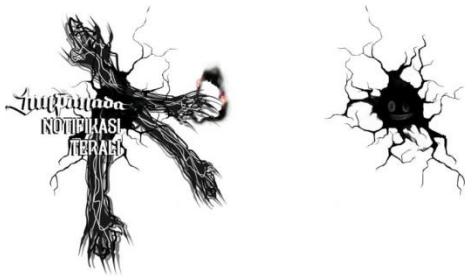




5. Totebag



4. T-Shirt



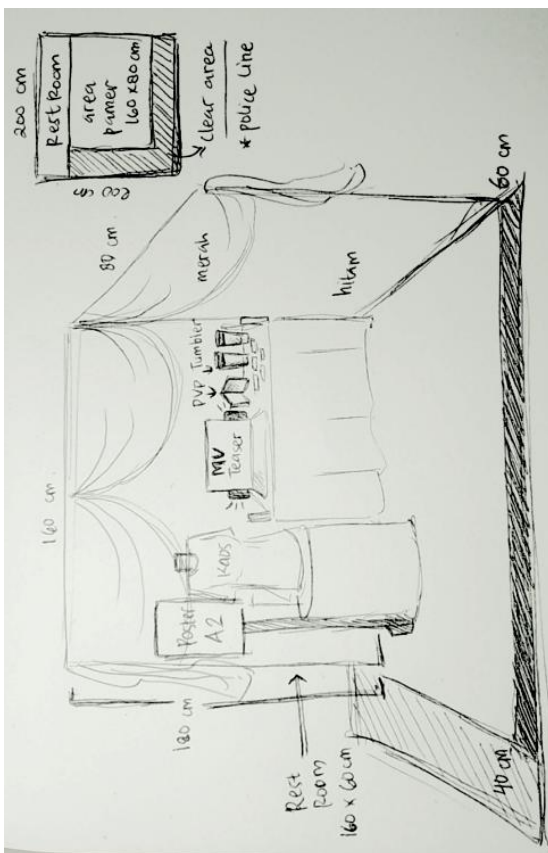
6. Tumbler



7. Keychain



8. Layout Pameran



PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari tugas akhir ini adalah:

1. Proses produksi Motion Grafik: Video Musik Notifikasi Terali Tanpanada dibuat berdasarkan penyesuaian makna dan suasana yang dibangun guna mempersuasi masyarakat untuk mencegah dan menanggulangi dampak negatif zat adiktif dengan cara menggali data-data yang dibutuhkan terkait penyalahgunaan zat adiktif yang kemudian diolah kembali untuk menemukan desain visual yang dapat dijadikan media sosialisasi bagi objek penelitian yaitu remaja pada masa masa perkembangan mental menuju dewasa. Jika data-data tersebut sudah terkumpul dan diolah maka proses produksi (*animating* dan *compositing*) dapat dilaksanakan.
2. Pembuatan Motion Grafik: Video Musik Notifikasi Terali Tanpanada bagian produksi dilakukan dengan mengaplikasikan teknik *rigging*, *paralaks* dan *staging* serta *visual effect* guna menghasilkan gerak dinamis dan komposisi menarik. Keseluruhan proses didukung dengan aplikasi: *Cavalry v.1.3.1*, *Medibang Paint v.24.0*, *Ink Scape v.1-0-2*, *Node Video v.4.9.24*, *Blender v.2.8.3*, *Noise Reducer v.0.7.4*, dan *Voice Changer v.1.02.56.0606* serta media pendukung seperti: label dan cover DVD, poster, *t-shirt*, *totebag*, *tumbler*, dan *keychain*.

Saran

Saran yang dapat disampaikan terkait proses produksi Motion Grafik: Video Musik lagu Notifikasi Terali gubahan *band* Tanpanada:

1. Pengumpulan data terkait objek penelitian atau bisa disebut juga dengan audiensi akan sangat berpengaruh dengan hasil produk, dengan demikian sebaiknya jika produk penelitian ini akan diperbaiki maka diperlukan interaksi yang lebih jauh dengan objek penelitian agar dapat menghasilkan produk yang lebih sesuai dan dapat memberikan makna khusus kepada objek penelitian
2. Untuk mengatasi error ataupun hal-hal teknis lain yang masih kurang sempurna, sebaiknya dilakukan observasi lebih lanjut mengenai teknik-teknik maupun kesesuaian referensi sehingga hasil produk akan menjadi lebih baik dan dapat memunculkan kesan yang lebih tegas dalam penyampaian nilai-nilai yang harus disosialisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Fanani Abdul. 2010. *Pembuatan Video Clip Animasi pada Lagu 'Ini Laguku' dari band 'The Dindamaniz' dengan Metode Limited Cut Animation*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Bhati, Zeeshan, dkk. "Analysis of Design Principle and Requirement for Prosedural Rigging of Bipedes and Quadrapeds Characters with Custom Manipulator for Animation" *International Journal of Computer Graphics & Animation (IJCGA)*, vol.5, no.1, Januari 2015.
- Burnama, Bonifatius Ikrar. 2011. *Pembuatan Video Klip Animasi 2D Roseberry band dengan Judul Lagu Bunga Hati Menggunakan Teknik Rotoscoping*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Deryirawan, Viki. 2012. *Perancangan Video Klip Animasi untuk Lagu "Nang Ning Nung" Ciptaan Jamaica Cafe*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Djohan. 2010. *Psikologi Musik*. Semarang: Kanius.
- Distiyani, Achmad Taufiq. 2013. *Pembuatan Video Klip Animasi 2D untuk Super Magnum band dengan Lagu Berjudul "Mengejar Mimpi" Menggunakan Teknik Staging*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Firmanto, Yocke Dwiyan. 2013. *Pembuatan Film Animasi Dua Dimensi Cerita Rakyat "Joko Kendil" dengan Teknik Rigging*. Surabaya: STIKOM.
- Meyer, Trish, Chris Meyer. 2010. *Creating Motion Graphics with After Effects*. USA: Focal Press
- Murdock, Kelly L. 2008. *Anime Studio: The Official Guide*. USA: Course Technology.
- Setiawan, Budi. 2015. *Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi dengan Menerapkan Teknik Parallax*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Taylor, Angle. 2006. *Creative After Effects 7: Workflow Techniques for Animation, Visual Effectss and*

- Motion Graphics. Burlington: Focal Press.
- Williams, Richard E. 2015. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber Faber.
- Yusuf, Muri. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media.
- BNN, Humas. 2020. Data Statistik Kasus Narkoba. <https://puslitdatin.bnn.go.id/portfolio/data-statistik-kasus-narkoba/> (diakses pada 7 Desember 2021)
- BNN, Humas. 2020. Press Release Akhir Tahun 2020. <https://bnn.go.id/press-release-akhir-tahun-2020/> (diakses pada 7 Desember 2021)
- Serra, Emanuele. 2018. Motion Graphics Production Workflow. <https://www.3dart.it/motion-graphics-production-workflow/> (diakses pada 6 Desember 2021)
- Widjayanti, Titis. 2020. Mengenal *band* Tanpa Nada, Tak Persoalkan Aliran Musik Agar Leluasa Berkarya. <https://betanews.id/2020/05/mengenal-band-tanpa-nada-tak-persoalkan-aliran-musik-agar-leluasa-berkarya.html> (diakses pada 6 Desember 2022).