

# PROSES PRODUKSI ANIMASI *ART ILLUSTRATIONS* UNTUK VIDEO KLIP BAND TIKET OLEH HNS STUDIO BALI DI TAMPAKSIRING

Ni Putu Elly Kisna Antari<sup>1</sup>, Ida Bagus Ketut Trinawindu<sup>2</sup>, I Gusti Ngurah Wirawan<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail : ellykisna@gmail.com

## Abstrak

Hope Never Sleep (HNS) Studio merupakan perusahaan kreatif yang bergerak dibidang ilustrasi, desain grafis dan animasi. Proses produksi animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket oleh HNS Studio Bali di Tampaksiring sebagai promosi lagu yang disempurnakan kembali. Untuk mempelajari proses produksi dari HNS Studio dalam menangani proyek animasi ini, menerapkan pemahaman prinsip-prinsip yang terdapat pada animasi. Animasi merupakan gambar yang seolah-olah ditampilkan hidup, hal ini disebabkan oleh kumpulan gambar berubah-ubah secara beraturan dan ditampilkan bergantian. Objek gambar dapat ditampilkan dalam bentuk tulisan, benda, warna ataupun spesial efek. Video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu, Animasi ini nantinya akan menjadi video klip yang dipublikasikan pada *platform* yang dimiliki oleh Band Tiket. Dalam mengerjakan animasi ini, proses pengerjaannya dibagi menjadi tiga tahap yaitu; pra produksi, produksi, *post* produksi. Proses produksi animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket oleh HNS Studio Bali di Tampaksiring menggunakan identifikasi dan pengumpulan data primer dengan metode wawancara, observasi, kepustakaan, dokumentasi dan partisipasi. Manfaat dari Kolaborasi antara HNS Studio Bali serta Band Tiket nantinya akan dapat meningkatkan ilustrasi serta animasi dikaca internasional melalui animasi *art illustration* video klip Band Tiket. Dan animasi ini juga akan semakin membangkitkan pesona kedua pihak yaitu HNS Studio Bali dan Band Tiket.

Kata Kunci : Animasi, Video Klip, HNS Studio Bali

## Abstract

*Hope Never Sleep (HNS) Studio is a creative company engaged in illustration, graphic design and animation. The process of producing animated art illustrations for the Band Tiket video clip by HNS Studio Bali in Tampaksiring as a promotion for the refined song. To learn the production process from HNS Studio in handling this animation project, apply an understanding of the principles contained in animation. Animation is an image that appears as if it is alive, this is caused by a series of images changing regularly and being displayed alternately. Image objects can be displayed in the form of text, objects, colors or special effects. A video clip is a short film or video that accompanies music, generally a song. This animation will later become a video clip that is published on a platform owned by Band Tiket. In working on this animation, the process is divided into three stages, namely; pre-production, production, post-production. The process of producing animated art illustrations for the video clip of Band Tiket by HNS Studio Bali in Tampaksiring uses identification and primary data collection using interviews, observation, literature, documentation and participation methods. The benefits of the collaboration between HNS Studio Bali and the Tiket Band will later be able to improve illustrations and animations on international screens through animated art illustration video clips of the Tiket Band. And this animation will also evoke the charm of both parties, namely HNS Studio Bali and Tiket Band.*

*Keyword : Animation, Video Clip, HNS Studio Bali*

## PENDAHULUAN

Dilihat dari perkembangannya, banyak band yang memanfaatkan animasi sebagai video klip lagunya. Animasi adalah proses untuk menciptakan efek pergerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, hal ini dapat ditampilkan dalam perubahan warna dari suatu objek dan bisa juga ditampilkan dalam perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. Menurut Moller (2011: 34) menyebutkan bahwa video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu, Video klip modern bermanfaat sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman.

Proses produksi animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket oleh HNS Studio Bali di Tampaksiring sebagai promosi lagu yang disempurnakan kembali. Animasi video klip tersebut juga dimanfaatkan oleh pihak Band Tiket dengan mengajak HNS Studio Bali untuk ikut dalam proses produksi serta pembuatan proyek animasi ini. Animasi ini nantinya akan menjadi video klip yang dipublikasikan pada *platform* yang dimiliki oleh Band Tiket.

Kolaborasi antara HNS Studio Bali serta Band Tiket nantinya akan dapat meningkatkan ilustrasi serta animasi dikancah internasional melalui animasi *art illustration* video klip Band Tiket. Band Tiket sudah mempunyai standar internasional, selain itu melalui animasi ini juga akan semakin membangkitkan pesona kedua pihak yaitu HNS Studio Bali dan Band Tiket. Dalam proses produksi penulis telah mempelajari proses pengerjaan proyek animasi untuk suatu band yang dikemas dengan baik dan menarik perhatian *audiens*, sehingga dapat menghasikan suatu kolaborasi yang memuaskan penikmatnya.

Pada artikel ini, akan dibahas mengenai proses produksi animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket oleh HNS Studio Bali di Tampaksiring. Berdasarkan hal tersebut dapat dirumuskan permasalahan yaitu;

1. Bagaimana proses produksi animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket oleh HNS Studio Bali di Tampaksiring?

Dalam proses produksi animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket oleh HNS Studio Bali di Tampaksiring, menggunakan pengumpulan data primer dengan metode wawancara, observasi,

kepuustakaan, dokumentasi dan partisipasi.

## METODE PENELITIAN

Dalam menyusun “proses produksi animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket oleh HNS Studio Bali di Tampaksiring” menggunakan data berupa data primer.

### Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya. Pernyataan tersebut didasarkan pada teori yang menyatakan data primer adalah data yang diperoleh dari sumber asli atau pertama, yaitu orang yang dijadikan objek riset atau orang yang dijadikan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi ataupun data (Sarwono, 2007:88).

Berikut merupakan data primer yang diperoleh secara langsung dari perusahaan yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

- a. Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dimana kegiatan ini dilakukan bersama dengan pihak mitranya HNS Studio Bali.
- b. Observasi, adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung pada konsep animasi yang akan ditampilkan agar hasilnya nanti dapat sesuai dengan keinginan dari Band Tiket.
- c. Kepustakaan, menggunakan literatur untuk data komperatif dalam menunjang semua data untuk memperoleh teori-teori dimana dalam penelitian ini, metode kepustakaan menggunakan referensi yang ada dalam buku, literatur, jurnal, yang memiliki informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan proses produksi animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket.
- d. Dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan mencatat data-data dari hasil survei baik berupa artikel, selebaran, foto dokumentasi dan sebagainya (Saifuddin Azwar, 2004:109). Metode ini mendokumentasikan segala hal yang berkaitan dengan proses produksi animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket.
- e. Partisipan menurut Hasyim Hasanah, 2016:36), Observasi partisipan adalah pihak yang melakukan observasi (*observer*) turut serta atau berpartisipasi dalam kegiatan yang sedang di observasi (*observer*). Pengumpulan data ini penulis lakukan saat pelaksanaan

magang/praktik kerja secara luring (luar jaringan). Melalui keikutsertaan penulis dalam mengerjakan proyek animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket HNS Studio Bali di Tampaksiring.

### **Kru (Crews) Produksi Animasi**

Pemilahan tugas kerja sangat penting untuk mempermudah pertanggung jawaban bagi masing-masing profesi, sesuai tugas masing-masing. Pembagian kerjanya yang diterapkan pada pembuatan animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket oleh HNS Studio Bali di Tampaksiring. (Prakosa Gatot, 2010:318-338) sebagai berikut:

a. Produser

Seorang produser adalah seorang pemimpin bidang administratif dalam memproduksi film animasi. Selain itu seorang produser bertanggung jawab di dalam lahirnya sebuah animasi yang sedang diproduksinya. Pada pembuatan animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket ini dipimpin langsung oleh pemilik HNS Studio Bali.

b. Penulis

Pada dasarnya seorang penulis dapat menjadikan hal-hal yang tak mungkin harus menjadi mungkin dan menjadi visual dalam film animasi. Demikian juga konsep melebih-lebihkan keadaan atau keberadaan dari suatu karakter harus diciptakan untuk menciptakan kesatuan adegan yang bisa menjadi sebuah cerita. Penulisan cerita pada animasi ini didampingi langsung oleh *quality control* dari HNS Studio Bali.

c. Sutradara

Sutradara memiliki tugas melakukan persetujuan dengan desain-desain dan interpretasi skenario yang dianggap komunikatif dengan visinya, dan kemudian bisa diterangkan kepada orang-orang yang bekerja bersama dengannya. Pada pembuatan animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket ini disutradarai langsung oleh *quality control* HNS Studio Bali.

d. *Storyboard Artist*

*Storyboard artist* bertanggung jawab untuk menggambar dan melakukan perbaikan pada *storyboard* dalam pembuatan sebuah film. Pada pembuatan animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket ini, penulis mengerjakannya secara digital setelah itu penulis cetak

untuk dijadikan sebagai acuan dalam pengerjaan animasi. *Designer* Seorang *designer* memberi anjuran tentang penggunaan warna dari setiap adegan sebagaimana penampilan dari gambar yang didesain secara keseluruhan, demikian juga terhadap karakter-karakter, penampakkannya dan termasuk juga tingkah laku atau bahasa badan yang dimiliki setiap karakter dalam filmnya. Pada pembuatan karakter animasi *art illustrations* ini bagian sketsanya dikerjakan oleh pemilik HNS Studio Bali, dan untuk bagian *outline* hingga pewarnaan dikerjakan oleh tim HNS Studio Bali.

e. *Lay-Out Artist/Scene Planner*

Seorang *layout artist* atau *scene* bekerja berdasarkan sket-sket *storyboard* dan arahan sutradara untuk membuat *layout* atau perencanaan sebuah *scene*. Pada pembuatan *layout* animasi *art illustrations* penulis memperhitungkan gerakan karakter, penempatan *background* hingga penempatan teks lirik lagu dari band tiket.

f. *Background Artist*

*Background artist* merupakan orang yang tugasnya membuat *artwork* yang bisa dipakai sebagai *setting* atau *background* untuk adegan spesifik atau karakter yang bergerak ataupun yang sedang diam. Pada pembuatan *background* dari animasi *art illustrations* ini, bagian sketsanya dikerjakan oleh pemilik HNS Studio, dan untuk bagian *outline* hingga pewarnaan dikerjakan oleh tim HNS Studio.

g. *Animator*

Seorang *animator* atau *key animator* harus paham dan mengetahui tidak saja dalam aspek fisik dari setiap karakter yang bergerak, tetapi setiap elemen psikologi dan *personality* dari setiap karakter yang bergerak akan menjadi nampak menarik dan unik. Pada bagian penggerakan *art illustrations* ini, yang pertama penulis lakukan ialah pemecahan beberapa bagian gambar. Setelah itu penulis melanjutkan pada proses penggerakan karakter, *background* hingga teks lirik dari lagu Band Tiket.

h. *Checker*

*Checker* bertugas melakukan *quality control* dari hasil pekerjaan pembuatan film animasi. Ia memeriksa dari setiap *frame*, *shot*, *scene*, dan seluruh sekuen sebelum dilakukan pemotretan dengan

kamera atau *scanning*. Pada bagian ini dilakukan langsung oleh *quality control* bersama dengan pemilik HNS Studio Bali. Pengecekan yang dilakukan berupa penataan *layout*, pergerakan karakter, pergerakan *background* pada setiap *scene*-nya hingga *sound effect* yang digunakan.

i. *Editor*

Pada bagian ini editor memiliki peran dalam film animasi yaitu melakukan sinkronisasi antara suara dan gambar yang ditampilkan.

j. *Music Director*

Pada animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket ini musik yang digunakan ialah lagu “Hanya Kamu Yang Bisa”. Lagu ini sudah diciptakan oleh Band Tiket dan menjadi musik utama dari animasi ini.

### Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dimaksudkan dalam proses produksi ini adalah strategi pesan, strategi visual, gaya visual, dan *positioning*.

Pada tahap strategi visual, dalam proses produksi animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket oleh HNS Studio Bali di Tampaksiring sebagai berikut:

- a. Ilustrasi : ilustrasi animasi yang digunakan berupa animasi dua dimensi yang dibuat dengan teknik ilustrasi digital. Konsep dari animasi ini ialah karakter Raka yang terinspirasi melalui dunia imajinasi Raka Jana.
- b. Warna : dominan pemilihan warna yang digunakan pada animasi ini ialah warna *colorful*. Karena animasi ini memiliki kesan perasaan senang atau bahagia.
- c. Tipografi : jenis huruf yang digunakan adalah huruf berjenis *sans serif*, karena jenis huruf ini sesuai dengan tema dari animasi yang dikerjakan.



**Gambar 1.** Font Animasi Video Klip  
(Sumber : Nirmana Visual, 2022)

Gaya visual dalam animasi video klip ini ditampilkan menggunakan gaya komik strip. Animasi ini mengaplikasikan panel-panel yang terdapat pada komik strip. Setiap panel

memiliki keterhubungan cerita antara panel yang satu dengan panel yang lainnya.



**Gambar 2.** Refrensi Komik Strip  
(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/1196337397993079/>, 2022)

### Penetapan Judul, Durasi Dan Ukuran

Animasi ini berjudul “Hanya Kamu Yang Bisa” mengikuti judul lagu dari Band Tiket yang berdurasi 4 menit 11 detik.

Ukuran dari animasi ini menggunakan ukuran yang sudah ditetapkan oleh youtube yaitu 1920 X 1080px.

### Teknik Pembuatan Animasi

Animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer (*Computer Graphics Animation*). Perkembangan teknologi komputer saat ini, membuat orang dengan mudah menghasilkan animasi. Animasi yang dihasilkan akan bergantung dengan keahlian yang dimiliki serta *software* yang digunakan. Dimulai dari penciptaan karakter, mengatur gerakan karakter dan menentukan arah kamera, pemberian suara, penempatan spesial efek dan liriknya semuanya dikerjakan melalui komputer. Melalui animasi komputer, dapat menghasilkan segala jenis animasi.



**Gambar 3.** Alat Pengerjaan Animasi  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

## PROSES PRODUKSI

Adapun proses pembuatan animasi terdiri dari beberapa tahap (Bambang Gunawan, Bambi 2013:33-42) yaitu:

### Pra Produksi

Dalam membuat karya animasi yang berhubungan dengan kreatifitas diperlukan riset yang memadai, ide awal dan konsep yang matang sampai dengan eksekusinya.

#### 1. Konsep

Konsep cerita (premis dan sinopsis), konsep *style* atau gaya animasi, konsep desain karakter dan latar belakangnya perlu dilakukan dengan sangat matang sehingga konsep animasi menjadi kuat. Penampilan animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket ini menggunakan konsep komik dengan mengemasnya kedalam tampilan panel-panel yang disertai dengan *comic speech bubble*.



Gambar 4. Konsep Video Klip  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

#### 2. Cerita dan Skenario

Skenario meliputi 5 W+1 H. *Who*-siapa saja karakter dalam cerita, *what*-apa yang terjadi, *when*-kapan terjadinya, *where*-di mana lokasi kejadian, *why*-mengapaterjadi dan *how*-bagaimana menyelesaikancerita.

Pada animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket ini mempunyai cerita seperti;

Kisah sebuah percintaan ini dimulai dari suatu pagi yang cerah. Raka terbagun dari tidurnya disaat itu juga ponselnya berdering, Raka mendapatkan panggilan dari kekasihnya. Raka yang terlupa akan janjinya untuk menemui sang kekasih. Ia pun buru-buru menyiapkan dirinya untuk mandi dan mengganti pakaian. Setelah selesai merapikan dirinya ia bergegas menghidupkan motornya dan menggunakan *headpone* untuk menemani perjalanannya. Ketika *headphone* terpasang di telinga Raka, lagu “Hanya Kamu Yang Bisa- TIKET” pun mulai

terdengar, disaat itu juga dunia berubah menjadi dunia imajinasi Raka.

Awalnya Raka berjalan dengan bahagia melewati kota, personil Band TIKET hingga raka dihadapkan dengan segerombolan monster yang sudah siap menghambat perjalanannya menuju rumah kekasih. Raka terkejut, namun sesaat setelah itu Raka mulai meyakinkan dirinya bahwa ia bisa melewati semua gangguan dari monster-monster. Raka pun mulai melewati para monster satu persatu.

Dalam perjalanan raka dihadapkan dengan berbagai macam monster, namun satu per satu monster berhasil ditaklukan oleh Raka. Raka melanjutkan perjalanannya menuju rumah kekasihnya. Sesekali Raka mengambil ponselnya untuk melihat foto kekasihnya. Tanpa terasa akhirnya Raka tiba di rumah kekasihnya, ia pun segera memarkirkan kendaraannya, mengetuk pintu rumah kekasihnya dan menunjukkan setangkai bunga yang akan diberikan pada kekasihnya. Kekasihnya tersenyum dan...

Ternyata itu semua hanyalah hayalan dari imajinasi gambar tangan Raka Jana. TAMAT

#### 3. Karakter

Karakter desain menjadi salah satu hal yang penting dalam keberhasilan film animasi. Karakter akan menjadi tokoh utama maupun tokoh pendamping didalam cerita animasi. Karakter tokoh pada umumnya terbagi menjadi tiga yaitu; Antagonis, Protagonis dan Tritagonis. Karakter yang digunakan pada animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket yaitu tokoh Raka, Kekasih Raka, Personil Band, Monster Ungu, Monster Bebek, Monster Gurita, Monster Beruang, Monster Itik, Monster Badak, Monster Wanita.



Gambar 5. Karakter Animasi Video Klip  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

#### 4. Kode Warna

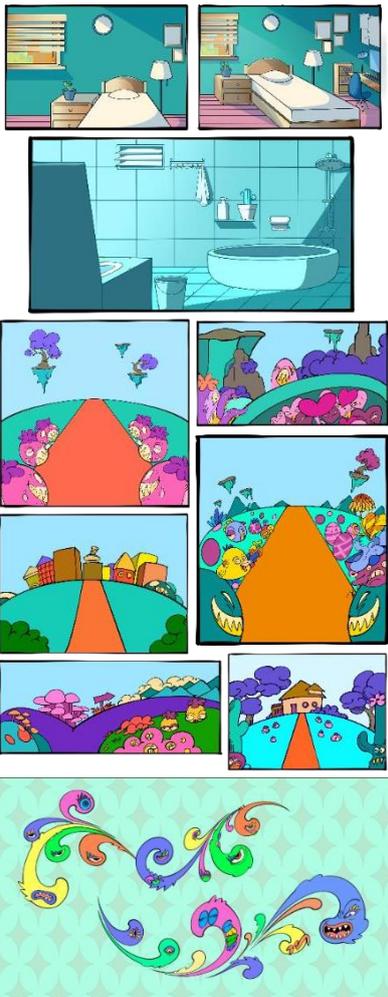
Kode warna dapat mempermudah pekerjaan animasi terutama bila dikerjakan oleh banyak orang. Pemilihan warna yang digunakan pada animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket ialah warna-warna yang *colorful*.



**Gambar 6.** Tone Warna Animasi Video Klip  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

#### 5. Desain Background

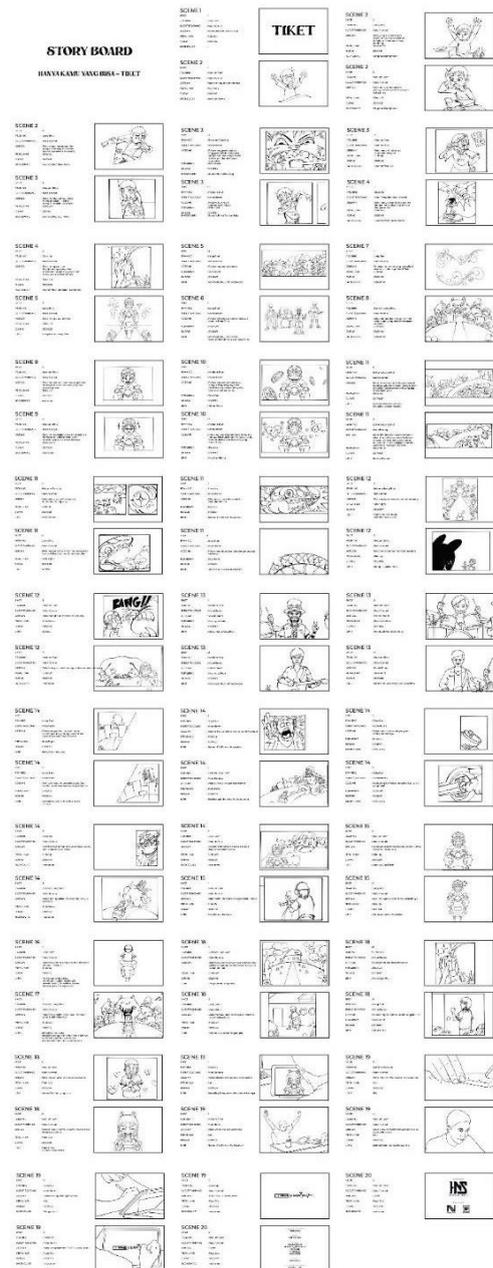
Latar belakang berupa tempat kejadian/ lokasi karakter dalam cerita. Seperti daerah hutan, pedesaan, kota, sekolah, mal, kantor dan latar lainnya. Pada animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket ini menggunakan latar belakang kamar tidur Raka, kamar mandi Raka, kota, perjalanan menuju rumah kekasih Raka, rumah kekasih Raka dan *pattern*.



**Gambar 7.** Background Animasi Video Klip  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

#### 6. Storyboard

Sketsa yang dilengkapi keterangan dan sebagai panduan dalam pembuatan film animasi. Pada animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket ini, penulis mengerjakan *storyboard* secara digital kemudian setelah itu penulis cetak pada kertas sebagai acuan dalam pembuatan animasi.



**Gambar 8.** Storyboard Animasi Video Klip  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

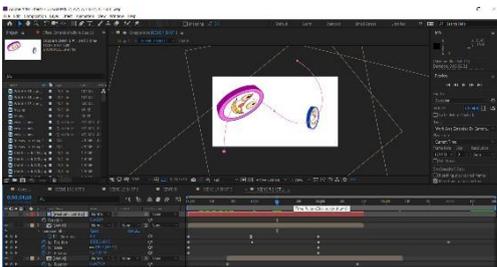
## Produksi

### 1. Penganimasian

Memasuki proses penganimasian disini dimulai dari proses *rigging* yang terdiri dari *joint*, *controller* dan *skinning*. *Joint* merupakan sendi dalam sebuah kerangka. Setelah objek diberikan *joint* maka tahap selanjutnya akan dibuatkan *controller* agar nantinya dapat lebih mudah dalam penggerakan objeknya. Penyatuan antara tulang dengan karakter disebut *skinning*. Dengan melakukan proses *rigging* ini animator dapat lebih mudah dalam penekukan beberapa bagian dari karakter ke dalam *pose* yang diinginkan.



**Gambar 9.** Proses Pemberian *Joint* dalam *Rigging* (Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



**Gambar 10.** Proses *Rigging* Animasi Video Klip (Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)



**Gambar 11.** Proses Penganimasian Video Klip (Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

### 2. Pemberian *Special Effect*

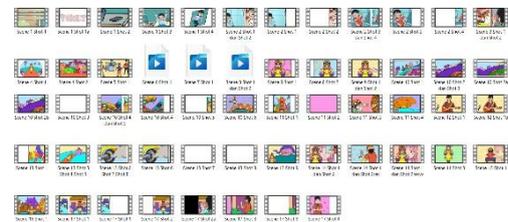
Untuk membuat karakter lebih nyata dilakukan tahap pemberian *special effect*, pemberian *special effect* ini dapat berupa *effect* api, *effect* asap, *effect* air, *effect* retakan dan masih banyak *effect* lainnya. Pada animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket ini, penulis menambahkan *effect* tajam-tajam pada sekeliling animasi untuk memberikan kesan pertarungan yang lebih dramatis.



**Gambar 12.** Pemberian *Special Effect* (Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

### 3. *Rendering*

*Rendering* merupakan proses untuk menghasilkan bentuk akhir berupa *image* atau movie (mp4) per *shot*. Pada animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket ini penulis melakukan *rendering* per *shot* untuk meminimalisir perubahan gerakan pada setiap *shot*-nya



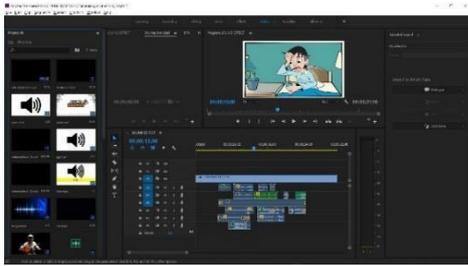
**Gambar 13.** *Rendering* Per *Shot* (Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

## Post Produksi

### 1. Pemberian Audio

Dalam tahapan ini dilakukan penambahan audio berupa *background* maupun *sound effect* yang dapat mendukung suasana dalam film animasi, Pada animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket ini, penulis menambahkan *sound effect*, suara ayam yang menandakan suasana dipagi hari, suara orang menguap, menggosok gigi,

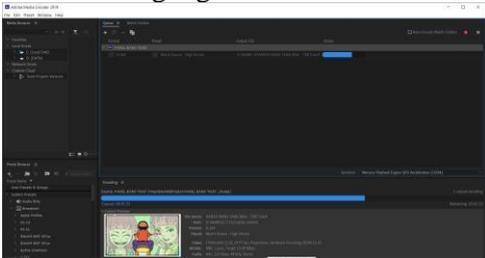
menghidupkan motor dan menggunakan *headphone*.



**Gambar 14.** Pemberian *Sound Effect*  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

## 2. *Rendering* dan Penentuan *Video Composition Code*

Setelah animasi yang sudah diedit dan disusun, saatnya memasuki tahap animasi siap disajikan (*output*), baik dengan format mp4 yang utuh maupun dalam bentuk VCD ataupun DVD . Pada animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket, penulis hanya perlu melakukan *rendering* akhir kedalam bentuk format mp4. Selanjutnya hasilnya akan dikirim melalui link google drive.



**Gambar 15.** *Rendering* Akhir  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

## HASIL AKHIR

Hasil akhir dari animasi ini telah disetujui dan dipublikasikan melalui sosial media yang dimiliki oleh Band Tiket. Berikut link video animasi serta hasil akhir beberapa adegannya.



**Gambar 16.** Hasil Publikasi Animasi oleh Band Tiket  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

Link video:

<https://www.youtube.com/watch?v=2tuV0isWIHY>

Hasil akhir beberapa adegan animasi:



**Gambar 17.** Hasil Akhir Beberapa Adegan Animasi  
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

## SIMPULAN

Proses produksi animasi *art illustrations* untuk video klip Band Tiket oleh HNS Studio Bali di Tampaksiring menggunakan identifikasi dan pengumpulan data primer dengan metode wawancara, observasi, kepustakaan, dokumentasi dan partisipasi. Dalam proses pengerjaannya, penulis menerapkan strategi kreatif yang berupa; strategi pesan, strategi visual, gaya visual, dan *positioning*.

Pada saat mengerjakan animasi, proses pengerjaannya dibagi menjadi tiga tahap yaitu; pra produksi, produksi, *post* produksi. Pada tahap produksi penulis melakukan penentuan konsep, penyusunan cerita serta skenario, pembentukan karakter, penentuan kode warna yang akan digunakan, pengerjaan desain *background*, dan penyusunan *storyboard*.

Selanjutnya pada tahap produksi penulis melakukan penganimasian seluruh *shot*, pemberian *special effect* pada *shot* tertentu untuk menciptakan kesan gerakan yang lebih dramatis dan *rendering* keseluruhan *shot* untuk meminimalisi perubahan gerakan pada setiap *shot*-nya. Tahap terakhir yang dilakukan ialah *post* produksi. Pada tahapan ini penulis melakukan pemberian audio berupa *sound effect* serta lagu dari Band Tiket. Setelah itu

penulis melakukan *rendering* akhir dengan format mp4.

Dalam pengerjaan animasi ini penulis menggunakan komputer secara keseluruhan (*Computer Graphics Animation*). Hail akhir animasi ini juga akan semakin membangkitkan pesona kedua pihak yaitu HNS Studio Bali dan Band Tiket.

## DAFTAR RUJUKAN

Bambi Bambang Gunawan. 2013. *NGANIMASI Bersama Mas Be!*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.

Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.

Kayowan, I. G. N. B. L., Dharma, A., Astuti, N. K. R., & Cahyadi, I. W. A. E. (2022). PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL ALBUM Z SEASON II OLEH BLXKBOYZ RECORDS DI DENPASAR. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(1), 25-31.

Kesuma, I. P. G. W., Swendra, C. G. R., & Narulita, E. T. (2021). The Desain Komunikasi Visual Untuk Kampanye Pilah Sampah Oleh Bank Sampah Luhu Wijaya Kesuma di Gianyar. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 2(02), 220-228.

Prakosa, Gatot. (2010). *ANIMASI Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta. Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenia Jakarta.

Ramadhan, M. (2021). *Analisis Semiotika Nilai-nilai Islam Dalam Video Klip "deen Assalam"(Studi Pada Video Klip Nissa Sabyan)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).

Sancaya, I. M. A. W., Swandi, I. W., & Artawan, C. A. (2022). Perancangan Stock Illustration Bertema Beach Holiday di Florito Studio. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(02), 123-131.

Satriawan, A., & Apriyani, M. E. (2016). Analisis Dan Pembuatan Rigging Karakter 3d Pada Animasi 3d "Jangan Bohong Dong". *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).

Yasa, G. P. P. A., Narpaduhita, K. A. S., & Purwita, D. G. (2019). Perancangan film animasi pendek 2d sebagai media kampanye penanganan anxiety disorder. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 146-152.