

ABSTRAK

Perancangan ini berjudul “**Perancangan Media Informasi M. Halim sebagai Tokoh Musik Tradisi Minangkabau Melalui Animasi**”. Perancangan ini dirancang bertujuan untuk menginformasikan kepada pelajar dan mahasiswa/i dengan rentang usia 18- 25 tahun tentang tokoh musik tradisi Minangkabau, dimulai dari penjelasan biografi singkat M. Halim, dan sejarah perjalanan bermusik M. Halim. Pengumpulan data dilakukan secara menyeluruh melalui studi pustaka, wawancara, serta pengisian kuesioner berbasis online. Data yang didapatkan secara keseluruhan ialah 85% responden tidak mengetahui siapa M. Halim beserta musikalitas beliau, sehingga diperlukan media informasi untuk menginformasikan M. Halim sebagai tokoh musik tradisi Minangkabau. Tahapan penjarangan pengumpulan data, ide, dan strategi dilakukan agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh target *audiens*.

Animasi merupakan salah satu media informasi yang memiliki peranan sangat penting untuk menginformasikan tokoh musik tradisi Minangkabau. Animasi dapat menjangkau target *audiens* pada berbagai media sosial sehingga sangat mudah untuk dilihat ataupun dikunjungi. Selain itu agar informasi yang disampaikan dapat menarik target *audiens*, penyampaian informasi ini juga disampaikan melalui media pendukung seperti poster, x-banner, serta merchandais. Melalui perancangan Animasi ini, diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam menginformasikan serta mengkomunikasikan tentang tokoh musik tradisi Minangkabau.

Kata Kunci: Perancangan Media Informasi, Tokoh Musik Tradisi Minangkabau, Animasi

ABSTRACT

This design is entitled "The Design of Information Media M. Halim as a Traditional Music Figure of Minangkabau Through Animation". This design is designed to inform students aged 18-25 years about Minangkabau traditional music figures, starting with a brief biographical explanation of M. Halim, and the history of M. Halim's musical journey. The data was collected thoroughly through literature studies, interviews, and online-based questionnaires. The data obtained as a whole is that 85% of respondents do not know who M. Halim is and his musicality, so that information media is needed to inform M. Halim as a figure of Minangkabau traditional music. The stages of collecting data, ideas, and strategies are carried out so that the information conveyed can be well received by the target audience.

Animation is one of the information media that has a very important role in informing Minangkabau traditional music figures. Animation can reach the target audience on various social media so it is very easy to see or visit. In addition, so that the information conveyed can attract the target audience, the delivery of this information is also conveyed through supporting media such as posters, x-banners, and merchandisers. Through the design of this animation, it is hoped that it can become a reference in informing and communicating about Minangkabau traditional music figures.

Keywords: Information Media Design, Minangkabau Traditional Music Figures, Animation

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR GAMBAR	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah dan Strategi Perancangan	5
D. Tujuan Perancangan.....	6
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Orisinalitas Perancangan.....	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Umum	
1. Animasi	11
2. Jenis-jenis Animasi	11
3. Teknik-teknik Animasi	12
4. Prinsip Animasi.....	12
5. Media Informasi	15
6. Tipografi.....	17
7. Warna	18
8. Layout	20
B. Tinjauan Khusus	
1. Minangkabau.....	22
2. Musik Minangkabau	22
3. M. Halim	
a. Pribadi dan Keluarga.....	23
b. Musikalitas	24
c. Karya Populer.....	26

BAB III METODE PERANCANGAN

A. Ruang Lingkup Perancangan	
1. Demografi	29

2. Geografi.....	29
3. Psikografis.....	30
B. Metode Pengumpulan Data	
1. Data Verbal	
a. Wawancara	30
b. Studi Pustaka.....	35
c. Kuesioner Online.....	37
2. Data Visual	40
C. Metode Analisis Data	
1. SWOT	45
D. Proses Kreatif.....	46
E. Strategi Media Utama dan Media.....	47
1. Media Utama	47
2. Media Pendukung	48
F. Struktur Perancangan.....	50

BAB IV PROSES PERANCANGAN

A. Konsep Perancangan.....	51
1. Konsep Verbal.....	51
2. Konsep Visual	52
B. Pra Produksi	52
1. Brainstroming.....	52
C. Studi Karakter	54
1. Sketsa.....	54
D. Coloring	72
1. Studi warna.....	72
E. Typeface Option.....	73
F. Storyline	73
G. Storyboard.....	74
H. Pasca Produksi	93
1. Proses Pewarnaan	93
2. Background Musik	96
3. Voice Over (Dubbing/Teks Narasi)	96
4. Layout.....	105
5. Proses Pergerakan	105

I. Finalisasi	106
J. Pengaplikasian Media	124
1. Youtube.....	124
2. Poster	124
3. X-Banner.....	125
4. Totebag	125
5. Sticker	126

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	127
B. Saran.....	128
Kepustakaan.....	129
Daftar Istilah.....	131
Lampiran.....	134

DAFTAR BAGAN

Tabel 1	: Psikologi Warna	20
Diagram 1	: Hasil Kuesioner.....	39
Diagram 2	: Struktur Perancangan	50
Bagan 01	: Brainsroming	53
Tabel 2	: Tipografi	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Screen Shot</i> ‘Orkestra’Nusantara Yang Menggelegar Dunia.....	8
Gambar 2 <i>Screen Shot</i> Animasi Affandi – Sang maestro seni lukis Indonesia	9
Gambar 3 Wawancara dengan Bapak M. Halim.....	31
Gambar 4 Wawancara dengan Bapak Darmansyah	31
Gambar 5 Wawancara dengan Bapak Elizar Koto.....	32
Gambar 6 Wawancara dengan Bapak Admiral	33
Gambar 7 Wawancara dengan Bapak Asril	34
Gambar 8 Wawancara dengan Bapak Hajizar	35
Gambar 9 Artikel tentang Talago Buni- Klanger der Naght.....	36
Gambar 10 CV M. Halim.....	37
Gambar 11 M. Halim	40
Gambar 12 Poster Talago Buni: Musik Aus West Sumatera-Bagurau Klanger der Naght	41
Gambar 13 M. Halim bersama Peter melakukan pertunjukan	41
Gambar 14 M. Halim dan Peter bermain talempong pacik bersama mahasiswa luar	42
Gambar 15 M. Halim dengan karya “Si Kamba” dalam ujian S2 ISI Surakarta	42
Gambar 16 Pertunjukan Randai bersama mahasiswa/I Univ Hawaii	43

Gambar 17 Pertunjukan Musik Kontemporer bertajuk Bagurau	43
Gambar 18 Poster Rhythm For Friendship Among Nation In The World.....	44
Gambar 19 Buku Indang Oleh M. Halim.....	44
Gambar 20 Patung M. Halim di Museum Couburg, Jerman	45
Gambar 21 Sketsa Karakter Utama.....	54
Gambar 22 Sketsa Orang tua M. Halim.....	55
Gambar 23 Sketsa Orangtua M. Halim.....	56
Gambar 24 Sketsa Masyarakat Kampung.....	56
Gambar 25 Sketsa M. Halim kecil sedang membuat saluang.....	57
Gambar 26 Sketsa Penjelasan tentang Keinginan Bersekolah.....	58
Gambar 27 Sketsa M. Halim ketika secara diam-diam mendaftarkan diri ke Perguruan Tinggi Seni	58
Gambar 28 Sketsa tentang kehidupan awal M. Halim saat kuliah di Perguruan Tinggi Seni	59
Gambar 29 Sketsa tentang kepercayaan diri M. Halim dalam memainkan saluang.....	59
Gambar 30 Sketsa saat M. Halim banyak membantu seniornya dalam berkarya.....	60
Gambar 31 Sketsa M. Halim mulai menampilkan Karya diluar Kota	60
Gambar 32 Sketsa M. Halim mulai menampilkan Karya ke Mancanegara.....	61
Gambar 33 Sketsa penjelasan pembentukan Group Talago Buni.....	61

Gambar 34 Sketsa wajah M. Halim dipakai untuk dijadikan patung di museum Coburg Jerman.....	62
Gambar 35 Sketsa karya-karya M. Halim yang pernah dipublikasi	63
Gambar 36 Sketsa penjelasan perjalanan pendidikan M. Halim.....	63
Gambar 37 Sketsa penjelasan 5 karya populer	64
Gambar 38 Sketsa karya Rantak Pasisia	64
Gambar 39 Sketsa karya Bakutiko	65
Gambar 40 Sketsa karya Sampelong.....	65
Gambar 41 Sketsa karya Sirompak.....	66
Gambar 42 Sketsa karya Sikudarang	67
Gambar 43 Sketsa pertemuan M. Halim dengan Zuriatul Umra	67
Gambar 44 Sketsa keluarga kecil. Halim	68
Gambar 45 Sketsa Rumah Gadang	68
Gambar 46 Sketsa Daun dan Pepohonan	69
Gambar 47 Sketsa Pohon tumbang dan Radio	69
Gambar 48 Sketsa Panggung	70
Gambar 49 Sketsa Ikon 5 Negara	70
Gambar 50 Sketsa Peta Dunia.....	71
Gambar 51 Color Basic Tradisional oleh Anne Dameria	72
Gambar 52 Storyboard Scene 1.....	74
Gambar 53 Storyboard Scene 2.....	75

Gambar 54 Storyboard Scene 3.....	76
Gambar 55 Storyboard Scene 4.....	76
Gambar 56 Storyboard Scene 5.....	77
Gambar 57 Storyboard Scene 6.....	78
Gambar 58 Storyboard Scene 7.....	79
Gambar 59 Storyboard Scene 8.....	80
Gambar 60 Storyboard Scene 9.....	80
Gambar 61 Storyboard Scene 10.....	81
Gambar 62 Storyboard Scene 11.....	82
Gambar 63 Storyboard Scene 12.....	82
Gambar 64 Storyboard Scene 13.....	83
Gambar 65 Storyboard Scene 14.....	84
Gambar 66 Storyboard Scene 15.....	85
Gambar 67 Storyboard Scene 16.....	85
Gambar 68 Storyboard Scene 17.....	86
Gambar 69 Storyboard Scene 18.....	87
Gambar 70 Storyboard Scene 19.....	88
Gambar 71 Storyboard Scene 20.....	89
Gambar 72 Storyboard Scene 21.....	90
Gambar 73 Storyboard Scene 22.....	91
Gambar 74 Storyboard Scene 23.....	93

Gambar 74 Storyboard Scene 23.....	92
Gambar 75 Proses Pewarnaan.....	93
Gambar 76 Proses Penggabungan Asset Scene 1	94
Gambar 77 Proses Pewarnaan Bckground.....	95
Gambar 78 Hasil Akhir Keseluruhan Scene	96
Gambar 79 Layout Scene	105
Gambar 80 Pembagian Scene.....	106
Gambar 81 Gambaran Pembagian Layer	107
Gambar 82 Final Scene 1	107
Gambar 83 Final Scene 2	108
Gambar 84 Final Scene 3	108
Gambar 85 Final Scene 4	109
Gambar 86 Final Scene 5	110
Gambar 87 Final Scene 6.....	110
Gambar 88 Final Scene 7	111
Gambar 89 Final Scene 8	112
Gambar 90 Final Scene 9	112
Gambar 91 Final Scene 10.....	113
Gambar 92 Final Scene 11	114
Gambar 93 Final Scene 12	114
Gambar 94 Final Scene 13	115

Gambar 95 Final Scene 14	116
Gambar 96 Final Scene 15	116
Gambar 97 Final Scene 16	117
Gambar 98 Final Scene 17	118
Gambar 99 Final Scene 18	119
Gambar 100 Final Scene 19	120
Gambar 101 Final Scene 20	120
Gambar 102 Final Scene 21	121
Gambar 103 Final Scene 22	122
Gambar 104 Final Scene 23	123
Gambar 105 Youtube	124
Gambar 106 Poster	124
Gambar 107 X-Banner	125
Gambar 108 Totebag.....	125
Gambar 109 Sticker.....	126