

VISUALISASI LAGU REIKKO - PROBLEMS

ABSTRAK

Abstract: Music videos can be a promotional medium to sell a song. Research from Pexeco, Music is the only category that consistently attracts hundreds of millions of users to watch the same video over and over again, even music videos which became the first record-breaking as 1 billion views and most videos with more than 1 million views were music videos in YouTube platform. The song Problems sung by Reikko only has a lyric video which has the possibility that the message Reikko wants to convey does not reach the listener. Therefore, the design of the visualization of the song Reikko – Problems aims to interpret the message that Reikko wants to convey. The author uses a qualitative methodology by collecting data through observations and interviews. The results of the data obtained are then analyzed using Grounded Theory to obtain STP from Reikko fans. The author collects references from several music video sources that use animation according to segmenting from Reikko fans. After getting the appropriate depiction style and completing pre-production, the author produces using the data that has been collected and produces a music video for Problems using 2D animation techniques which will be uploaded via the YouTube platform.

Keywords: song, Reikko, Problems, music video, 2D animation

Abstrak: Video musik bisa menjadi media promosi untuk menjual sebuah lagu. Penelitian dari Pexeco, Musik menjadi satu-satunya kategori yang konsisten menarik ratusan juta pengguna untuk menonton video yang sama berulang kali, bahkan video musik yang menjadi pemecah rekor pertama sebagai 1 miliar penayangan dan sebagian besar video dengan lebih dari 1 juta penayangan adalah musik video pada platform YouTube. Lagu Problems yang dibawakan oleh Reikko hanya memiliki video lirik yang memiliki kemungkinan pesan yang ingin disampaikan Reikko tidak sampai ke pendengarnya. Oleh karena itu, perancangan visualisasi lagu Reikko – Problems bertujuan untuk menafsirkan pesan yang ingin disampaikan oleh Reikko. Penulis menggunakan metodologi kualitatif dengan mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara. Hasil data yang didapatkan kemudian dianalisa dengan menggunakan Grounded Theory untuk mendapatkan STP dari penggemar Reikko. Penulis mengumpulkan referensi dari beberapa sumber video musik yang menggunakan animasi sesuai dengan segmenting dari penggemar Reikko. Setelah mendapatkan gaya penggambaran yang sesuai dan menyelesaikan pre-production, penulis melakukan produksi menggunakan data yang sudah terkumpul dan menghasilkan video musik Problems menggunakan teknik animasi 2D yang akan diunggah melalui platform YouTube.

Kata kunci: lagu, Reikko, Problems, video musik, animasi 2D