

Penggunaan *Freytag's Pyramid* dalam Perancangan Bentuk, Warna, dan Komposisi pada Klip Musik Video Animasi “Sang Dewi” oleh Titi DJ

Agatha Samuella Kristijanto

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
agatha.samuella15@gmail.com

Tabita Eleora Widiasih

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
eleoratabita@gmail.com

Alfiansyah Zulkarnain

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
alfiansyah.zulkarnain@uph.edu

Diterima: Oktober, 2023 | **Disetujui:** November, 2023 | **Dipublikasi:** Juli, 2024

ABSTRAK

Musik video dan lagu memiliki hubungan yang sangat erat. Jika lagu dibuat hanya untuk memanjakan telinga, musik video dapat memanjakan telinga sekaligus mata. Musik video digunakan oleh pembuat musik untuk memvisualkan cerita menurut sudut pandangnya dan seringkali musik video *live-action* banyak dipilih karena menampilkan artis itu sendiri. Selain dari *live-action* musik video, masih banyak musik video jenis lainnya. Salah satunya menggunakan animasi. Dalam karya ini, musik video animasi dipilih untuk dapat memberikan sudut pandang yang baru, visual dan cerita yang baru sebuah lagu Indonesia legendaris dengan judul “Sang Dewi” yang telah *diremake* oleh Andi Rianto dan Lyodra pada tahun 2022. Karya ini dirancang melalui tahapan riset, analisis data, proses kreatif dengan membuat *mind mapping*, menentukan *keyword*, dan *moodboard*. Kemudian setelah itu semua dilalui, proses perancangan akhir karya mulai dilaksanakan sehingga hasil akhir klip musik video animasi lagu Sang Dewi ini berhasil diselesaikan. Dalam karya tulis ini, pembahasan akan berfokus pada bagaimana tahapan cerita *Freytag's Pyramid* dapat membantu dalam pembuatan bentuk serta warna dari karakter 2D dan juga latar 3D. Pembuatan karya ini dimaksudkan untuk memberi inspirasi kepada desainer dan animator lain untuk membuat karya serupa.

Kata Kunci: Klip Musik Video, Animasi, Sang Dewi, Latar, Karakter

PENDAHULUAN

Musik video adalah video promosi yang dibuat untuk sebuah musik (Carson 2023). Video membantu artis dalam menonjolkan kelebihan yang dipunya sehingga dapat menarik perhatian penonton. Musik video membantu meningkatkan visibilitas dari artis tersebut sehingga karya-karyanya dapat lebih mudah terekspos. Musik video dapat menciptakan pengalaman visual yang berkesan bagi penonton dan dapat membantu meningkatkan

peluang penjualan sebuah lagu. Selain dari membantu penjualan, musik video digunakan oleh artis sebagai media untuk mengungkapkan pesan yang ingin disampaikan dari musik ataupun lagunya.

Sebuah musik video bisa memiliki dampak yang sama kuatnya dengan musik yang mengiringinya jika disampaikan dengan tepat sehingga dapat membuat penonton dan artis memiliki ikatan emosional yang sejalan. Musik video dapat juga menjadi pembeda antara sekedar menikmati musik dan benar-benar mengerti makna dan maksud dibalik sebuah musik (Haf 2022).

Musik video memiliki bermacam jenisnya seperti, musik video *performance*, musik video naratif, musik video konsep, musik video lirik, dan juga musik video animasi (Jorgensen 2022). Pada era ini, industri musik sudah banyak sekali mengalami perkembangan dalam pembuatan klip musik video.

Terutama karena adanya pandemi covid 19 yang turut membuat perubahan tersebut. Dengan adanya banyak sekali batasan untuk manusia saling bertemu, musik video yang seringkali menggunakan pemeran *real-life*, mulai beralih dengan menggunakan animasi. Animasi dapat menjadi media tak terbatas untuk para artis dalam memvisualkan imajinasi, pesan, dan narasi yang ingin disampaikan.

Penggunaan klip musik video animasi masih jarang ditemukan di Indonesia. Oleh karena itu, melalui karya ini, klip musik video animasi diterapkan pada lagu "Sang Dewi" karya diva Indonesia bernama Titi DJ yang kemudian di *remake* kembali oleh Andi Rianto dan Lyodra pada tahun 2022 dengan gaya yang baru sehingga dapat diterima oleh anak muda zaman sekarang.

Lagu ini dipilih untuk diberi jalan cerita, tokoh, dan latar yang baru, yang memiliki nuansa Indonesia. Klip musik video Sang Dewi milik Andi Rianto dan Lyodra merupakan *live-action* video dengan visual yang lebih *general* dan internasional. Visual dalam klip tersebut memiliki kesan anggun dan megah. Kritik atas musik video tersebut dapat diberikan atas minimnya karakter kelindonesiaan didalamnya. Unsur-unsur keindonesiaan akan memberikan nilai lebih atas sebuah karya seni (Adi 2018). Dengan pertimbangan tersebut, perancangan music video klip animasi ini diajukan dan dibuat.

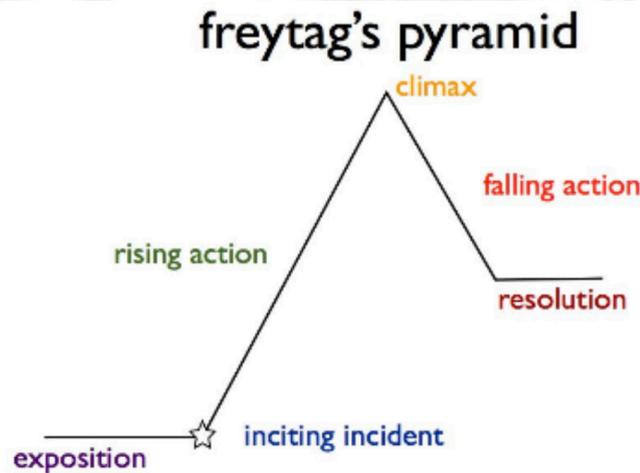
KAJIAN TEORI

Freytag's Pyramid Narrative

Struktur *Freytag's Pyramid* merupakan Freytag's Pyramid adalah sebuah struktur naratif yang membagi alur cerita drama menjadi lima bagian yang seringkali digunakan untuk mendramatisir suatu komposisi cerita.

Struktur naratif piramida ini dikembangkan oleh Gustav Freytag asal Jerman pada abad ke-19 dan struktur ini telah digunakan oleh penulis-penulis fiksi selama-bertahun-tahun (Glatch 2020).

Sean Glatch (2020) menjabarkan struktur Freytag's Pyramid menjadi lima bagian kunci tahapan sebuah cerita. Penyusunan piramida tersebut menawarkan sebuah gambaran atau kerangka untuk menulis cerita dari awal sampai akhir. Tahapan-tahapan tersebut berupa *exposition*, *rising action*, *climax*, *falling action*, dan *denouement*.

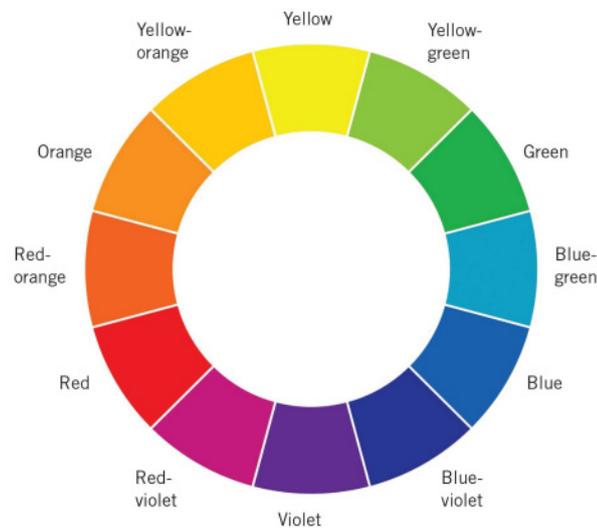


Gambar 1 Diagram Freytag's Pyramid (Sumber: Glatch, 2020)

Teori Warna

Color Wheel

Color wheel adalah suatu representasi visual warna yang disusun sesuai hubungan *chromatic*-nya. Pada color wheel, terdapat 12 warna yang terdiri dari tiga warna *primary* yaitu merah, kuning, biru; tiga warna *secondary* yang berupa warna campuran dari warna *primary* (hijau oranye, dan ungu); dan enam warna *tertiary* yang berupa campuran warna *primary* dan *secondary*. Bila color wheel ditarik garis lurus ditengah, maka dari bagan akan terlihat pemisahan antara warna hangat (*warm colors*) dan warna dingin (*cool colors*). (Mollica 2018)



Gambar 2 Color Wheel dengan 12 Warna (Sumber: Special Subjects: Basic color Theory, 2018)

Character Design: Shape Language

Dalam bab pada buku *The Character Designer* oleh Randy Bishop (2019), seorang desainer karakter membutuhkan bentuk komunikasi yang baik dalam menyampaikan pesan dan bentuk komunikasi tersebut berupa Bahasa bentuk atau *shape language*. *Shape language*

de-lite:

Journal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 4 No. 1 July 2024



dapat didefinisikan sebagai penggunaan bentuk untuk mengkomunikasikan suatu makna. Berbagai bentuk yang berbeda dapat memberikan reaksi yang berbeda. Hal tersebut dapat membantu kita dalam mengasosiasikan bentuk dengan makna atau perasaan (Bishop 2019). Dalam pengaplikasian *shape language*, Bishop menjabarkan langkah-langkah aplikasi dengan *primary shapes*, *contrasting shapes*, *complex character shapes*, dan *shapes in a lineup*.

Komposisi

Komposisi didefinisikan sebagai cara elemen-elemen pada suatu *scene* diatur dalam *frame*. Komposisi *shot* adalah pengaturan elemen-elemen visual untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan (Maio 2022). Pengaturan komposisi *shot* dapat mempengaruhi elemen-elemen yang ada dalam suatu cerita seperti pada karakter dan emosi yang dialami oleh karakter. Komposisi merupakan salah satu aspek penting dalam pembuatan karya karena dengan komposisi dapat membantu penonton memahami inti dari sebuah karya seni (Wales 2022).

1. Rule of third
Peraturan *Rule of Thirds* merupakan salah satu teknik *framing* yang umum digunakan pada fotografi dan perfilman. Posisi subjek dan objek pada suatu *scene* disesuaikan dengan garis-garis yang membentuk *grid* berpotongan.
2. Leading Lines
Leading lines pada komposisi bertujuan untuk menuntun arah mata audiens kepada objek yang ingin diperlihatkan pada suatu karya.
3. Balance and Symmetry
Keseimbangan dan kesimetrian pada suatu karya efektif dalam memberikan audiens kesan tensi dan mendireksi mata audiens ke area spesifik pada karya. Hal tersebut merupakan hasil dari komposisi keseimbangan sempurna.

METODOLOGI

Perancangan klip video musik animasi dari lagu Sang Dewi menggunakan tahapan proses yang dibagikan menjadi beberapa tahapan yaitu, riset, analisis data, proses kreatif, perancangan, dan hasil. Dengan singkat, tahapan perancangan dapat dibagikan sebagai berikut.

Tabel 1 Tahapan Proses Perancangan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Riset
Tahapan Pengumpulan Data melalui studi Pustaka mengenai teori visual.
Analisis Data
Wawancara dengan Bapak Abednego Tri Gumono M. Pd. Sebagai dosen pengajar Bahasa Indonesia. Penentuan Target Audiens
Proses Kreatif
<i>Keyword, Mind Mapping, Moodboard</i>
Perancangan
Eksplorasi <i>artstyle</i> , preancangan visual <i>frame animasi</i>
Hasil Akhir
Penyusunan animasi karakter 2D dengan layout 3D, <i>Compositing</i> .

Tahap Riset sebagai tahapan pertama, perlu dilakukan sebelum merancang sebuah karya adalah melakukan riset atau mengumpulkan data yang terkait dengan karya. Pengumpulan data ini dilakukan dengan metode studi pustaka dari jurnal penelitian, buku, video, wawancara dengan ahli, artikel, ataupun berita. Tahap ini merupakan tahap yang signifikan pada proses perancangan untuk menghindari kesalahan persepsi atau salah pengertian dalam proses perancangan.

Tahap Analisis Data merupakan tahap menganalisis konten yang dirancang. Perancangan ini menggunakan analisis data berdasarkan dari lagu Sang Dewi. Pada tahap ini, teks lirikal dan instrumental pada lagu Sang Dewi menjadi data analisis untuk merancang karakter dan latar yang tepat pada animasi video musik. Analisis data dilakukan dengan metode wawancara bersama narasumber. Pada wawancara tersebut, diperoleh pengetahuan lebih dalam akan interpretasi lirik lagu yang akan dianimasikan.

Pada Tahap Kreatif, dilakukan penentuan *keyword* yang sesuai dengan hasil analisis data. Dari *keyword* ini, dapat dilakukan *mindmapping* dan dilanjutkan dengan penyusunan *moodboard*. *Keyword* yang digunakan akan menjadi prakiraan dari hasil akhir karya. Setelah didapat *keyword*, *mindmapping* dilakukan untuk merincikan kembali gambaran visual akan *keyword* dan kaitannya dengan hasil akhir. Dari hasil *mindmapping*, dapat dilakukan penyusunan *moodboard* yang berisikan kumpulan referensi visual dari perancangan karya.

Tahap Perancangan merupakan tahap dilakukan eksplorasi bentuk dan *artstyle* untuk hasil karya. Eksplorasi ini dimulai dengan menggunakan analisis data dan *moodboard* yang sudah ditentukan dan merancang karakter dari bentuk, warna, gestur, dan ekspresi; merancang latar dari bentuk, warna, komposisi, dan *mood*.

Hasil rancangan visual karakter dan latar dikumpulkan kedalam media *concept artbook* dan video musik animasi sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan. Pada tahap Hasil Akhir, dilakukan penyusunan *artbook* dan finalisasi video musik animasi.

PEMBAHASAN

Freytag's Pyramid

Lagu yang berjudul 'Sang Dewi' dipilih untuk dibuatkan alur ceritanya sendiri yang didasarkan pada sebuah video penjelasan dari YouTube milik Lyodra Official dengan judul "Kisah SANG DEWI dari Lyodra dan Andi Rianto | Breakdown The Lyrics".

Cerita disusun dengan menggunakan tahapan-tahapan yang ada pada Freytag's Pyramid. Cerita tersebut diawali dengan tokoh perempuan yang sedang bersedih hati akibat putus cinta dan sudah tidak memiliki rasa percaya pada cinta sejati. Perempuan ini sudah membuat sumpah dengan dirinya sendiri bahwa dia sudah tidak akan lagi jatuh cinta lagi. Saat dia sedang meratapi nasibnya dan larut dalam kesedihan, sosok laki-laki dengan paras sederhana datang kedalam hidupnya, memberikan kehangatan, kebahagiaan, dan kepercayaan terhadap perempuan tersebut. Perempuan yang awalnya sudah menyerah terhadap cinta, hatinya telah luluh dan dapat merasakan cinta yang baru yang indah dan membuat hidupnya kembali bahagia.

Klasifikasi lirik lagu berdasarkan tahapan-tahapan yang dikembangkan oleh Freytag adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Klasifikasi Lirik Lagu Berdasarkan Tahapan *Freytag's Pyramid* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Lirik lagu "Sang Dewi"	Struktur Lagu	Struktur Naratif <i>Freytag's Pyramid</i>
Walaupun jiwaku pernah terluka Hingga nyaris bunuh diri Wanita mana yang sanggup hidup sendiri Di dunia ini	Bait 1	<i>Exposition</i>
Walaupun t'lah kututup mata hati Begitupun telingaku Namun bila dikala cinta memanggilmu Dengarlah ini	Bait 2	<i>Rising Action</i> <i>(Inciting Incident)</i>
Walaupun dirimu tak bersayap Ku akan percaya Kau mampu terbang bawa diriku Tanpa takut dan ragu	Reff 1	<i>Rising Action</i>
Walaupun mulutku pernah bersumpah Sudi lagi jatuh cinta Wanita seperti diriku pun ternyata Mudah menyerah	Bait 3	<i>Rising Action</i>
Walaupun kau bukan titisan dewa Ku takkan kecewa Karena kau jadikanku sang dewi Dalam taman surgawi	Reff 2	<i>Rising Action</i>
Ho Ho Ho	<i>Interlude</i>	<i>Rising Action</i>
Walaupun dirimu tak bersayap Ku akan percaya Kau mampu terbang bawa diriku Tanpa takut dan ragu	Reff 3	<i>Climax</i>
Walaupun kau bukan titisan dewa Ku takkan kecewa	<i>Ending</i>	<i>Falling Action</i>
Karena kau jadikanku sang dewi Dalam taman surgawi	<i>Ending</i>	<i>Resolution</i>

Klasifikasi lagu tersebut membantu dalam merancang dan menentukan karakter dan latar seperti apa yang akan dibuat. Dengan adanya klasifikasi tersebut, alur cerita dari lagu Sang Dewi menjadi lebih jelas. Dalam lagu ini, terdapat tokoh perempuan yang digambarkan sebagai dewi. Kata 'dewi' tersebut adalah awal mula munculnya ide pembuatan karya ini. Dalam karya ini, tokoh dewi, tokoh dewa-dewa, tokoh laki-laki bernama Raksa, beserta dengan latar kejadian, diciptakan oleh penulis sesuai dengan lirik lagu yang telah diolah kembali dan dipersepsikan ulang oleh penulis.

Kisah tentang dewi yang dikembangkan oleh penulis, terinspirasi dari adanya pemujaan

dewa dan dewi yang diperkenalkan pada zaman kerajaan Majapahit di Indonesia. Dewa dan dewi yang disembah dan dihormati oleh pengikutnya, dipersonifikasi melalui acra-arca ataupun patung. Sampai saat ini, masih banyak ditemukan peninggalan kerajaan Majapahit berupa arca maupun patung di Indonesia.

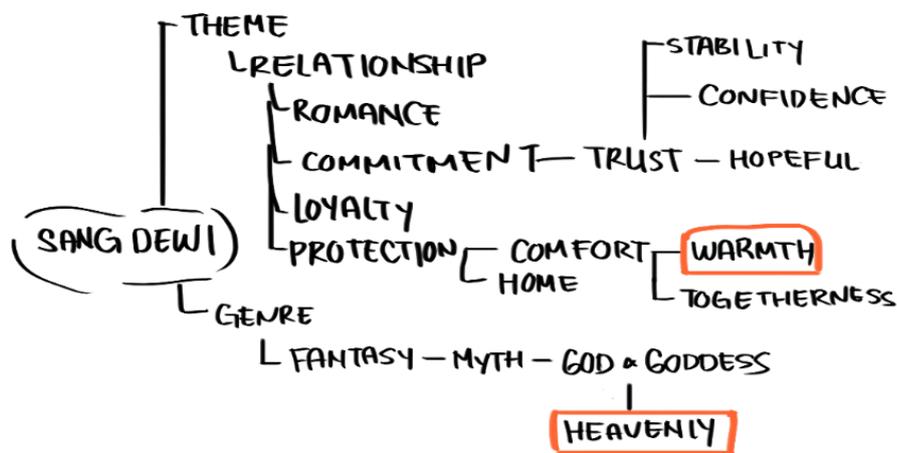
Sejarah Indonesia tersebut menjadi inspirasi pembuatan latar pada karya ini. Properti patung personifikasi dewa dewi, batu prasasti, pohon beringin, beserta tata letaknya dalam dunia Sang Dewi. Latar hutan dan latar taman surgawi juga tercipta mengikuti konsep dari tokoh dewi. Hutan dipilih karena sesuai membawa nuansa yang mistis dari dewa dan dewi. Pada bait pertama lagu Sang Dewi, yaitu tahap *exposition*, hutan akan dibuat dengan suasana gelap dan dingin dengan menggunakan warna biru yang mendominasi warna dari properti yang ada sebagai gambaran dari kesedihan dan kepedihan hati dewi.

Memasuki tahap *rising action* bait kedua, tokoh laki-laki muali memasuki alur cerita. Tokoh laki-laki tersebut bernama Raksa. Raksa adalah sosok laki-laki berparas sederhana, tinggal dalam hutan sebagai penjaga hutan beserta patung dewa dewi dan prasasti yang ada. Peran Raksa dalam cerita ini adalah sebagai penolong dewi yang memberikan rasa aman, nyaman, dan percaya dan akhirnya menjadi pasangan dewi. Rumah Raksa berada dalam hutan. Rumahnya dibuat sederhana dan bentuknya disesuaikan dengan sifat yang dimiliki. Rumah Raksa terinspirasi dari rumah rakyat pada zaman kerajaan Majapahit yang bernama rumah kawula. Latar langit muncul pada saat cerita memasuki tahap akhir *rising action*. Pada tahapan *climax*, terdapat latar baru yaitu taman surgawi. Tempat dimana mereka berdua menikmati kemenangan cinta mereka. Tempat kebahagiaan bagi Dewi dan Raksa.

Mind Mapping

Mind Mapping adalah cara yang mudah untuk melakukan brainstorming. Mind map membantu dalam Menyusun ide secara visual, membantu menganalisis, dan membantu mengingat (MindMapping n.d.). Dalam proses perancangan karya ini, mind mapping membantu penulis untuk mendapatkan mood visual yang diinginkan secara lebih spesifik dengan cara menuliskan kata-kata yang berkaitan dengan lagu Sang Dewi serta komponen apa saja yang sekiranya dapat masuk dalam karya ini dari yang general sampai kepada yang paling spesifik.

1. Mind Mapping Karakter



Gambar 3 Mind Mapping Kata Kunci Karakter (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Mind Mapping dalam pembuatan konsep cerita karakter untuk video musik Sang Dewi dibagikan menjadi dua bagian yaitu *theme* dan *genre*. Pembagian ini membantu dalam menentukan visualisasi video musik dalam segi teknis. Dari bagan *theme*, menjadi fokus utama dalam konsep cerita adalah hubungan karakter (*relationship*) dan dari bagan *genre*, kata kunci yang menjadi fokus utama adalah *fantasy*. Dari kata kunci tersebut, dispesifikasikan kembali *mood* yang sesuai dengan tema konsep cerita Sang Dewi, dengan itu *warmth* dan *heavenly* menjadi kata kunci yang diterapkan dalam pembuatan karakter.

2. Mind Mapping Latar



Gambar 4 Mind Mapping Latar (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Mind Mapping dalam pembuatan latar dibuat dengan tujuan supaya dapat membantu menentukan mood visual pada karya sehingga hasil akhirnya dapat sesuai dengan cerita yang diangkat dan juga selaras dengan desain karakter. *Mind mapping* disini, dibagi menjadi empat cabang utama yang kemudian pada masing-masing cabangnya dijabarkan secara lebih spesifik lagi. Empat cabang besar tersebut adalah *theme*, *geography*, *visual storytelling* dan *genre*. Penjabaran dibuat sesuai dengan alur cerita yang dibuat dan juga sesuai dengan kesan apa yang ingin ditampilkan dalam klip musik video ini. Melalui metode *mind mapping* ini, penulis mendapatkan tiga kata kunci yang akan diterapkan pada latar. Kata kunci tersebut adalah *dramatic*, *desperate*, dan *hopeful*.

Kata Kunci Visual

1. Kata Kunci Karakter

Dalam konsep cerita, kata kunci yang telah ditentukan mempengaruhi bentuk karakter dan sifat karakter. *Warmth* mengindikasikan bagaimana ekspresi karakter divisualisasikan. *Warmth* juga menegaskan bagaimana interaksi antara karakter Dewi dan Raksa yang terdapat kenyamanan. Pengaplikasian kata kunci *heavenly* mengindikasikan cerita Sang Dewi yang berakar dari tema ketuhanan atau kedewaan. *Heavenly* menjadi salah satu pengaruh dalam pembuatan desain karakter Dewi yang merupakan Sang Dewi dalam cerita.

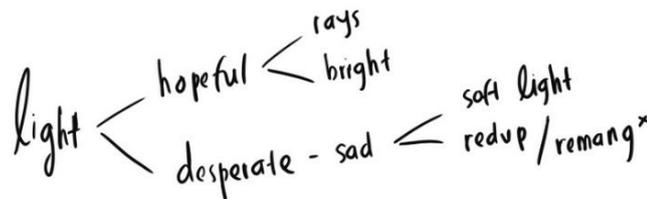
2. Kata Kunci Visual Latar

Dari mind mapping diatas, tiga kata kunci visual dipilih untuk mewakili latar pada karya ini. Tiga kata kunci tersebut yaitu *dramatic*, *desperate*, dan *hopeful*.



Gambar 5 *Brainstorm Keyword Dramatic* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dramatic atau dramatis dalam bahasa Indonesianya, menurut KBBI adalah sesuatu yang bersifat drama (KBBI n.d.). Drama adalah kisah yang didalamnya mengandung konflik dan emosi (Kemdikbud 2023). Kata drama ini, dapat mewakili kisah hidup dari tokoh sang dewi pada karya ini. Tokoh dewi ini adalah sosok perempuan yang terluka hatinya akibat dari putus cinta dan sedang sangat bersedih, namun dia memiliki harapan untuk bisa sembuh, kembali bahagia dan bisa menemukan cinta sejatinya.



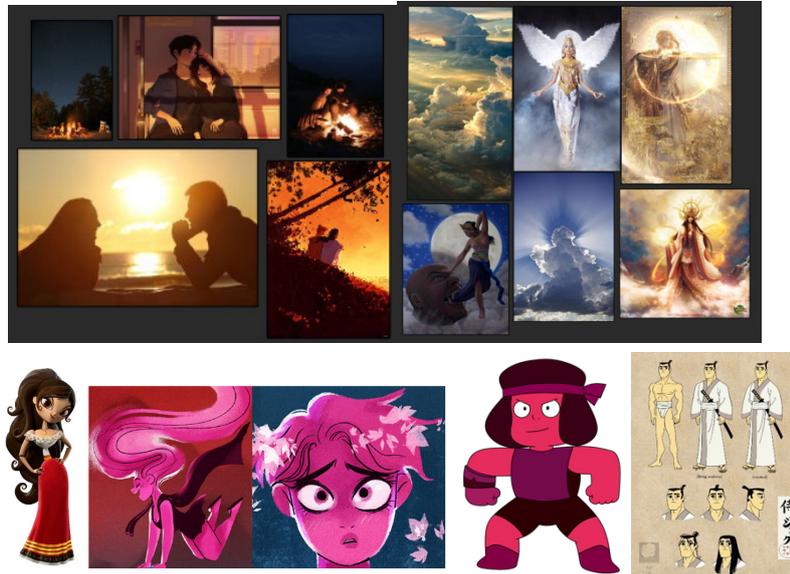
Gambar 6 *Brainstorm Keyword Hopeful dan Desperate* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kata kunci *hopeful* dan *desperate* adalah turunan dari kata *light* yang ada dalam *mind mapping*. Kata *hopeful* dalam terjemahan bahasa Indonesia adalah penuh harapan. Kata *desperate* dalam terjemahan bahasa Indonesia memiliki arti hilang harapan. Dua kata tersebut, dipilih menjadi kata yang akan mewakili *mood* visual dari karya ini. Kata kunci *hopeful* digunakan untuk menggambarkan perasaan bahagia dan menandakan adanya harapan dalam diri karakter dewi. Sedangkan kata kunci *desperate*, digunakan untuk menggambarkan perasaan kecewa, terpuruk, dan juga kesedihan yang dialami karakter dewi.

Moodboard Visual

1. Moodboard Visual Karakter

Dalam perancangan ini, untuk memvisualisasikan hubungan antara karakter dan konsep cerita karakter, *moodboard* pada Gambar 7. dibawah ini dapat membantu mengerucutkan bayangan cerita.



Gambar 7 Moodboard Visual Karakter (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Moodboard dan referensi pada Gambar 7 menunjukkan beberapa gambar yang membantu memvisualisasikan visual kata kunci *warmth* dan *heavenly*. Referensi desain karakter dan *artstyle* yang digunakan berupa gaya kartunis yang menggunakan banyak bahasa bentuk. Ekspresi pada referensi karakter juga menjadi landasan akan desain karakter dan bagaimana karakter bereaksi dalam suatu *scene*.

2. Moodboard Visual Latar

Dalam karya ini, latar akan dibagi menjadi dua tempat yang berbeda yaitu latar hutan dan juga latar taman surgawi.



Gambar 8 Moodboard Keyword Dramatic dan Desperate (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Moodboard visual diatas, dipakai untuk memberi gambaran kata kunci *dramatic* dan juga *desperate* untuk *scene* dengan latar hutan. Penggunaan sedikit pencahayaan sehingga terbentuk *shadow* yang kontras dengan cahaya memberikan kesan yang *dramatic*. Selain itu, pengaruh permainan warna yang kebiruan memberikan efek kesedihan yang mendalam.



Gambar 9 *Moodboard Keyword Dramatic dan Hopeful* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kontras dengan *moodboard* visual yang pertama, *moodboard* visual yang kedua ini dibuat untuk menggambarkan kata kunci *dramatic* dan juga *hopeful*. Pengaturan cahaya seperti *ray light* ataupun *harsh light* digunakan untuk memberikan efek yang lebih dramatis sekaligus dapat menggambarkan kata *hopeful*. Cahaya seringkali dikatakan sebagai simbol dari harapan. Seperti ada kalimat "*light at the end of the tunnel*" yang seringkali dikatakan untuk memberikan harapan kepada orang-orang yang sedang kesulitan (Hippo n.d.). Selain cahaya, permainan warna juga dilibatkan untuk menambahkan kesan *dramatic* dan *hopeful*.

Desain Karakter Sang Dewi

Sang Dewi, atau Dewi merupakan tokoh utama pada perancangan animasi video musik Sang Dewi. Karakter Dewi dirancang dengan karakteristik dewi-dewi dan perempuan Jawa. Berdasarkan teori bentuk karakter dasar oleh Randy Bishop, Dewi dirancang menjadi karakter yang mempunyai bentuk dasar gabungan dari *circle* dan *square*. Pada eksplorasi desain karakter ini, bentuk-bentuk dasar ini memberikan makna sesuai dengan konsep cerita karakter Dewi. Bentuk dasar *circle* pada desain Dewi berkurva dapat memberikan kesan kelembutan dan feminitas. Bentuk *square* yang stabil diimplementasikan pada desain karakter Dewi memberikan Dewi kesan karakter yang kuat.



Gambar 10 Proses Perancangan Desain Karakter Dewi (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kostum yang digunakan oleh karakter Dewi mempunyai palet warna yang berupa warna putih, kuning, dan coklat. Warna-warna tersebut digunakan sesuai dengan makna kultural daerah Jawa. Bentuk pada tiap kostum juga memiliki makna, seperti pada kostum Dewi fase awal terdapat bentuk kurva atau bentuk *circle* yang memberikan kesan kelembutan dan kerentanan pada karakter Dewi. Lalu, pada kostum berikutnya, bentuk dasar yang diaplikasikan mempunyai bentuk lebih kotak atau *square* yang memberikan makna perkembangan karakter Dewi yang sebelumnya rentan menjadi lebih kuat secara perlahan.



Gambar 11 Proses Perancangan Desain Karakter Raksa (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Raksa merupakan karakter pendukung pada konsep cerita lagu Sang Dewi. Karakter Raksa pada cerita mendukung karakter utama, Dewi, dalam memberikan perlindungan dalam kesederhanaan. Sesuai dengan teori Randy Bishop, karakter Raksa didesain dengan pengaruh bentuk dasar *rectangular*. Bentuk dasar ini memberikan karakter Raksa kesan stabilitas dan kesan *grounded*. Pengaplikasian bentuk yang konsisten *rectangular* pada karakter sesuai dengan karakter Raksa karena Raksa merupakan karakter yang sederhana.

Kostum untuk desain karakter Raksa dirancang sederhana mengikuti pakaian yang biasa dikenakan oleh laki-laki Jawa Tengah yaitu baju Surjan. Bentuk dari baju tersebut juga didasarkan dengan bentuk kotak atau *rectangular* yang juga menegaskan kesan *grounded* pada Raksa.

Desain Latar

Pemilihan warna tema latar dalam karya ini adalah *warm* dan *cool color*. *Warm color* adalah warna kuning, oranye, dan merah. *Warm color* memberikan kesan kehangatan. *Cool color* adalah kebalikan dari *warm color*. Warna-warna *cool*, memberikan kesan dingin. Warna-warna tersebut adalah ungu, biru, hijau. Jika ditarik garis tengah pada *color wheel*, maka akan didapatkan pembagian warna-warna *warm* dan *cool color* (Primadona 2020).

Pembagian warna tersebut didasarkan kepada adanya dua *mood* yang kontras dalam cerita dari lagu Sang Dewi ini. Namun, penulis menambahkan dua warna yang digunakan sebagai warna transisi antara *warm* dan *cool color*. Sehingga hasil akhir pada karya ini terdiri dari empat warna. Biru dan kuning sebagai warna tema, ungu dan oranye sebagai warna transisi.



Gambar 12 Scene Awal dengan Cool Tone Color (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Warna biru digunakan pada *scene* paling awal. Warna ini digunakan untuk menceritakan kesedihan dan keputus asaan yang dialami oleh tokoh Sang Dewi. Warna kebiruan digunakan pada keseluruhan warna properti pada latar. Seperti pepohonan, semak-semak, *ground*, dan batu prasasti. Lighting pada *scene* ini juga dibuat kebiruan untuk mendukung *mood* yang akan diciptakan. Kemudian, mengikuti alur cerita yaitu saat pertemuan tokoh Dewi dengan Raksa, warna pada latar mulai mengalami perubahan. Warna mulai berubah menjadi lebih *warm*.

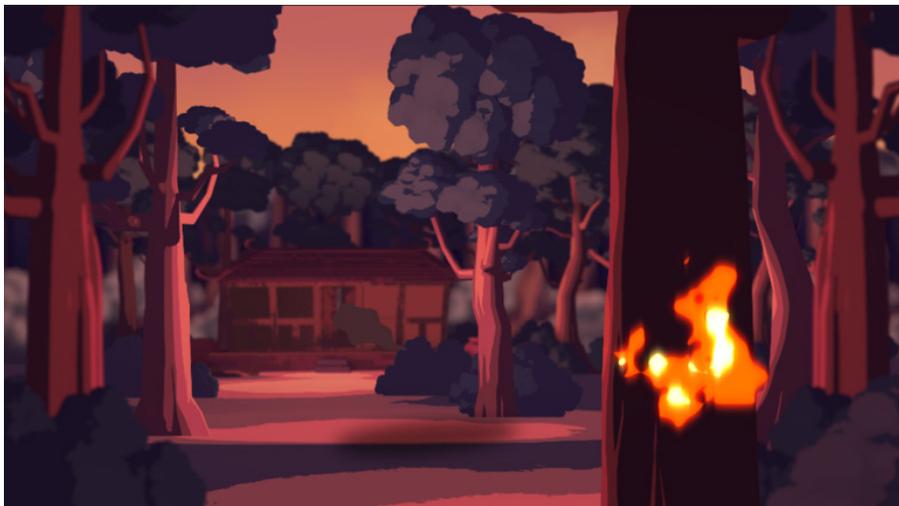
Ditandai dengan adanya properti api pada latar rumah Raksa. Setelah pertemuan tersebut, warna latar berubah menjadi ungu. Warna ungu adalah warna transisi pertama yang dipilih untuk menandakan perubahan perubahan hati Dewi dengan kehadiran tokoh baru, Raksa. Warna ungu adalah perpaduan warna biru (*cool tone*) dan merah (*warm tone*). Warna tersebut menceritakan bahwa masih ada rasa sedih yang menyelimuti diri Dewi, dan mulai adanya kebaikan hati Raksa yang memberikan kehangatan.

Warna ungu juga memberikan kesan misterius (Cherry 2023) karena dalam tahap ini, tokoh Dewi dengan Raksa masih dalam masa mengenal satu dengan yang lain. Seiring berjalannya waktu, mereka berdua mulai saling menaruh rasa cinta dan Dewi mulai mempunyai harapan akan adanya cinta sejati dan mulai merasakan rasa bahagia. Namun, para dewa khayangan yang mengetahui hal tersebut tidak menyetujuinya dan mulai menunjukkan amarahnya. Cerita mencapai *climax*nya, latar berubah warna menjadi oranye. Oranye merupakan campuran warna kuning dan merah, dengan presentase warna merah lebih banyak daripada kuning.

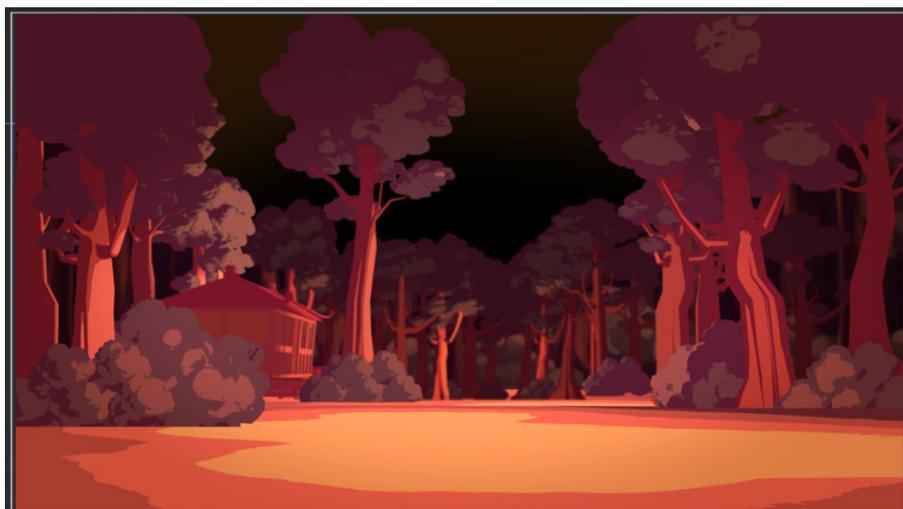
Oranye dipilih sebagai warna yang menunjukkan amarah dewa-dewa khayangan, yang ingin mengambil Dewi untuk pulang ke khayangan. Kemarahan dewa-dewapun akhirnya terkalahkan dengan kekuatan cinta Dewi dan Raksa. Pada *scene* akhir, Dewi menunjukkan jati dirinya kepada Raksa, dan mereka merayakan kebahagiaan serta kemenangan dalam taman surgawi. Adegan tersebut menjadi *scene* akhir, sekaligus latar terakhir yang ada pada karya ini. Warna kuning digunakan untuk latar ini dengan maksud sebagai simbol dari harapan, rasa bahagia, dan kehangatan cinta mereka berdua.



Gambar 13 Scene Rumah Raksa dengan Cool Tone Color dan Warm Color (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 14 Scene Transisi Warna Ungu (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 15 Scene Transisi Warna Oranye (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 16 Scene Akhir dengan Warm Tone Color (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Warna properti dan *lighting* pada latar musik video ini dibuat selaras pada setiap perubahan warna. Konsep ini dimaksudkan untuk memberikan perbandingan *mood* yang signifikan dan kontras antar satu latar dan latar yang lain. Konsep ini juga dimaksudkan agar visual dapat mendukung kejelasan dan membantu menjelaskan rasa pada setiap tahap pergerakan cerita pada lagu Sang Dewi ini.

Selain daripada warna, *lighting* juga berperan penting dalam latar. *Lighting* membantu dalam memvisualkan kata kunci yang telah ditetapkan pada karya ini. *Lighting* berperan untuk menambahkan *mood*, dan juga membantu mata penonton untuk terfokus pada inti dari adegan yang sedang terjadi. Selain itu, efek dari *lighting* juga dapat membuat *scene* terlihat lebih utuh dan dramatis.

Tidak hanya *lighting* yang dapat membantu mata penonton dalam menangkap kejadian penting dalam sebuah *scene*, komposisi juga mempunyai perannya tersendiri. Komposisi membantu dalam meletakkan properti-properti yang ada dalam latar sehingga terbentuk hirarki. Hirarki dapat menentukan bagian mana yang menjadi sorot utama, dan bagian mana yang hanya berperan sebagai pendukung atau pelengkap.



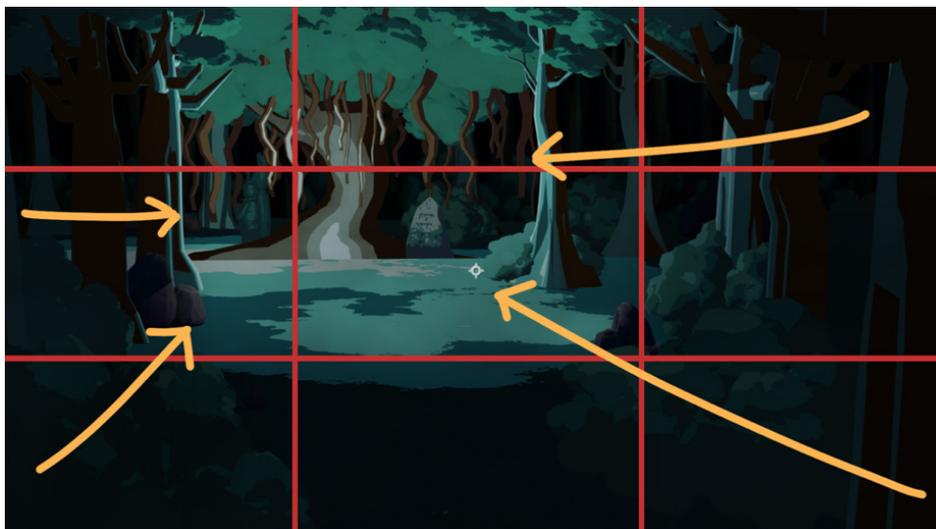
Gambar 17 Scene Komposisi Centered (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Terdapat beberapa jenis komposisi yang diterapkan pada karya ini. Misalkan pada gambar diatas, menggunakan komposisi center. Komposisi ini, berarti menaruh objek utama pada bagian tengah scene. Dalam scene ini, satu pohon beringin besar diletakkan pada bagian tengah scene. Peletakan tersebut dapat membuat mata penonton langsung terarah ke bagian tengah.



Gambar 18 Scene Komposisi Rule of Third (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar diatas, yaitu pada latar tempat tinggal tokoh Raksa, Peletakan objek utama berada pada garis grid sebelah kanan. Komposisi ini dinamakan rule of third. Komposisi ini membuat scene menjadi lebih terlihat ada kedalaman (depth) dan juga lebih terlihat dinamis. Selain scene diatas, gambar dibawah juga menunjukkan komposisi rule of third dan sekaligus terbentuk leading line, yaitu garis yang mengarahkan mata penonton kepada pohon beringin besar yang letaknya berada di belakang.



Gambar 19 Scene Komposisi Leading Line dan Rule of Third (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kemudian pada gambar scene dibawah, komposisi yang digunakan adalah framing. Dua batang pohon dibelakang tokoh Raksa membingkai Raksa sehingga dapat membantu menonjolkan Raksa yang berada di antaranya.



Gambar 20 Scene Komposisi Framing (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Contoh terakhir adalah pada gambar scene dibawah. Scene tersebut menggunakan komposisi rule of third. Peletakan satu pohon pada baris paling depan tepat digaris grid yang berpotongan disebelah kanan menandakan bahwa kejadian penting terjadi tepat di dekat pohon tersebut berada. Kejadian tersebut adalah kejadian penting yang membuat dewi luluh hatinya dan jatuh cinta kepada Raksa.



Gambar 21 Scene Komposisi Rule of Third (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan dari proses dan hasil perancangan, aspek warna, bentuk, komposisi sangat berpengaruh dalam membuat karakter dan latar pada suatu karya. Warna menjadi salah satu aspek yang membantu menyampaikan pesan alur cerita pada lagu Sang Dewi. Cerita yang diawali dengan kesedihan gambarkan dengan visual warna dingin dan diakhiri dengan

kenyamanan yang disampaikan dengan visual warna hangat. Pada karakter, bentuk dasar pun berperan dalam menyampaikan pesan dan kesan suatu sifat pada karakter.

Bentuk dasar yang bervariasi dapat membantu audiens mengenal karakter dengan kesan yang berbeda, seperti karakter Dewi dipandang lebih feminim dari karakter Raksa yang dipandang lebih kuat. Komposisi pada karya juga diperhatikan untuk (Glatch 2020) menuntun audiens dalam memahami cerita yang ingin disampaikan. Dari proses perancangan ini juga dapat disimpulkan bagaimana analisis data berperan dalam menentukan arah teknis perancangan. Analisis lirik lagu Sang Dewi mengikuti tahapan *Freytag's Pyramid* membantu dalam menyederhanakan alur cerita sehingga perancangan dapat berproses dengan konsisten.

Rekomendasi

Karya ini dibuat untuk dijadikan sebagai pemicu agar semakin banyak lagi klip musik video animasi di Indonesia yang tidak hanya sekedar memvisualkan lagu, tapi sekaligus bisa memasukkan unsur-unsur keIndonesiaan di dalamnya sehingga dapat tidak hanya mempromosikan lagu, tapi juga bisa memperkenalkan keragaman Indonesia kepada khalayak. Tidak hanya lagu dengan *genre* tertentu yang dapat diberi visual bernuansa Indonesia, tapi berbagai *genre* seperti *jazz*, *pop*, *blues*, dan lain sebagainya juga bisa. Untuk membuat musik video naratif seperti pada karya ini, membuat *color script* dapat mempermudah untuk membuat perubahan *mood* dalam setiap babak cerita, mengingat warna merupakan aspek yang penting dalam karya ini. Penulis berharap karya-karya seperti ini dapat dijadikan inspirasi dalam berkreasi sehingga kedepan aka nada lebih banyak karya-karya sejenis agar kekayaan yang dimiliki oleh negara Indonesia bisa terus terjaga, dikenal oleh generasi muda dan dapat tersiar sampai dunia internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Kristiawan Wisnu. *Mempersoalkan Identitas Keindonesiaan Seni di Indonesia dalam Kesejamanannya*. Mei 15, 2018. <https://ivaa-online.org/baca-arsip-ivaa/mempersoalkan-identitas-keindonesiaan-seni-di-indonesia-dalam-kesejamanannya/>
- Carson, Tom. *Britannica*. September 14, 2023. <https://www.britannica.com/art/music-video> (accessed Oktober 5, 2023).
- Haf, Ffion. *Redbrick*. September 17, 2022. <https://www.redbrick.me/the-importance-of-music-videos/>.
- Jorgensen, Brosbol Jeppe. *Academy Weido*. Mei 31, 2022. <https://academy.wedio.com/types-of-music-videos/> (accessed Oktober 5, 2023).
- MasterClass. *MasterClass*. Februari 16, 2023. <https://www.masterclass.com/articles/freytags-pyramid> (accessed Oktober 5, 2023).
- KBBI*. n.d. <https://kbbi.web.id/dramatis> (accessed Oktober 5, 2023).
- Kemdikbud. *Kemdikbud*. Januari 30, 2023. <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/yuk-kenali-hal-hal-seputar-teks-drama/#:~:text=Namun%20di%20balik%20pementasan%20tersebut,khusus%20disusun%20untuk%20pertunjukan%20teater.> (accessed Oktober 5, 2023).
- Hippo, Symbol. *Symbol Hippo*. n.d. <https://symbolhippo.com/symbolism-of-light/> (accessed Oktober 7, 2023).

de-lite:

MindMapping. *MindMapping*. n.d. <https://www.mindmapping.com/mind-map> (accessed Oktober 7, 2023).

Primadona, Indah. *Indah Primadona*. Juli 2, 2020. <https://www.indahprimadona.com/2020/07/memahami-teori-warna-perlu-gak-sih.html> (accessed Oktober 7, 2023).

Cherry, Kendra MEd. *Verywell Mind*. Maret 12, 2023. <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-purple-2795820#:~:text=emotions%2C%20and%20associations.-,What%20does%20the%20color%20purple%20mean%3F,viewed%20as%20rare%20and%20intriguing.> (accessed Oktober 9, 2023).

Glatch, Sean. *THE 5 ELEMENTS OF DRAMATIC STRUCTURE: UNDERSTANDING FREYTAG'S PYRAMID*. 2020. <https://writers.com/freytags-pyramid> (accessed December 6, 2022).

Mollica, Patti. *Special Subjects: Basic Color Theory: An Introduction to Color for Beginning Artists*. Walter Foster Publishing, 2018.

Bishop, Randy. *The Character Designer : Learn from the pros*. 21 Draw, 2019.

Maio, Alyssa. *Rules of Shot Composition in Film: A Definitive Guide*. 2022. <https://www.studiobinder.com/blog/rules-of-shot-composition-in-film/> (accessed December 6, 2022).

Wales, Max. *10 Basic Rules of Composition That You Should Know*. August 30, 2022. filmora.wondershare.com/filmstock-tips/composition-design.html (accessed October 20, 2022).