

Perancangan Klip Video Musik Animasi Lagu “Mimpi” oleh Putri Ariani

Valensia

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01023200015@student.uph.edu

Alfiansyah Zulkarnain

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

Juliana Suhindro Putra

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
juliana.putra@uph.edu

ABSTRAK

Musik dapat menjadi salah satu bentuk komunikasi antar individu. Musik dengan genre pop memiliki relevansi erat dengan masyarakat. Musik pop di Indonesia sering mengangkat tema seperti motivasi, cinta, dan kisah remaja. Biasanya musik pop diiringi dengan video musik yang mempresentasikan visualisasi dari lagu tersebut. Ada beberapa bentuk teknik dalam menghasilkan video musik, seperti teknik *live-action*, film dokumenter, dan animasi. Dalam proyek ini akan mengangkat lagu Mimpi oleh Putri Ariani untuk divisualisasikan dengan konsep dapat mempresentasikan makna dalam lagu tersebut. Pelaksanaan proyek ini direncanakan dengan beberapa tahapan penelitian meliputi analisis lirik lagu, struktur lagu, dan cerita yang dapat dikembangkan dalam lirik. Dan dilakukan secara studi kepustakaan dan studi wawancara. Studi Pustaka dikumpulkan dari data-data meliputi halaman web, buku, dan jurnal akademik. Sedangkan untuk studi wawancara dilakukan wawancara langsung dengan narasumber yang terkait. Hasil visual dari proyek ini berupa animasi 2D yang diangkat dari cerita narasi yang dapat menyampaikan makna dalam lirik lagu Mimpi. Disertai dengan pengembangan studi karakter dan latar. Perancangan desain ini terdiri atas animasi berukuran 1920 x 1080 px dengan durasi tiga menit. Animasi ini mengaitkan tema yang berdasarkan dari kata kunci harapan dan ajaib.

Kata Kunci: Klip Musik Video, Animasi, 2D, Mimpi

PENDAHULUAN

Musik adalah salah satu kebutuhan manusia yang tak terpisahkan. Mendengarkan musik dapat meredakan stres, menghilangkan kejenuhan, meningkatkan *mood*, dan konsentrasi. Musik bukan hanya sekadar hiburan, tapi juga seni yang mengisi jiwa dan melukiskan emosi melalui lagu.

Musik adalah komunikasi sosial yang membangun konsep realitas dan makna dalam masyarakat. Musik pop, sebagai salah satu bentuk kebudayaan, mengadaptasi tren dominan dalam masyarakat. Di Indonesia, musik pop dikenal sebagai musik pop Indonesia, yang mencakup berbagai genre seperti *rock*, *jazz*, *dangdut*, dan lainnya. Lirik dalam musik pop sering kali mengangkat cerita cinta, motivasi, dan kisah remaja, membuatnya diminati oleh banyak orang. Sejumlah musisi Indonesia telah sukses di luar negeri, seperti Rich Brian, NIKI, Agnes Mo, dan Stephanie Poetri. Salah satu contoh adalah Putri Ariani, seorang penyanyi dan penulis lagu tunanetra yang berhasil mencapai kesuksesan di ajang *America’s Got Talent 2023*.

Musik video memainkan peran penting dalam pengalaman mendengarkan musik. Dalam konteks ini, penelitian ini akan membahas lagu “Mimpi” oleh Putri Ariani. Lagu ini mengajak pendengarnya untuk tetap semangat dalam mengejar mimpi mereka. Meskipun klip musik video lagu ini telah meraih popularitas yang baik, namun kurang memiliki kesinambungan antara lirik lagu dengan visualisasi klipnya. Diperlukan alternatif visualisasi klip video yang mampu menyampaikan lirik lagu “Mimpi” secara jelas melalui cerita naratif. Salah satu teknik yang dapat digunakan adalah musik video animasi, yang memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman pendengar dalam memahami lirik lagu.

Penelitian ini akan merancang klip video musik yang dianimasikan dengan lagu “Mimpi” oleh Putri Ariani, dengan tujuan menginspirasi target *audiens* yang berusia 15-18 tahun dan memperkaya media animasi dalam industri musik Indonesia. Desain animasi ini akan menjadi ekspresi kreatif yang terinspirasi dari lirik lagu “Mimpi”, dengan harapan memberikan inspirasi baru dalam media animasi. Pada makalah ini ditulis untuk menjelaskan bagaimana proses perancangan klip video musik animasi lagu “Mimpi” oleh Putri Ariani. Penulis berharap bahwa makalah ini dapat menjadi pertanggungjawaban akademis terhadap perancangan yang dilakukan, serta menjadi referensi bagi perancangan lain yang serupa di masa depan.

KAJIAN TEORI

Video Musik

Video musik yang dikenal juga sebagai klip musik, merupakan sebuah bentuk visual dalam bentuk video yang bertujuan untuk mengkomunikasikan pesan dari sebuah lagu. Saat ini, video musik berperan penting sebagai alat untuk mempromosikan album rekaman atau lagu tertentu. Perkembangan video musik dipengaruhi secara signifikan oleh media massa, seperti televisi dan internet, yang menjadi sarana utama untuk menayangkan video musik (McQuail, 1987). Program televisi juga memainkan peran penting dalam penyebaran video musik.

Kehadiran video musik di media massa memudahkan dalam proses promosi yang dapat mencapai berbagai kalangan usia. Secara konseptual, video musik dapat dibagi menjadi dua tipe utama, yaitu cinematic video yang menekankan pada naratif dan cerita yang jelas, serta photographic video yang fokus pada estetika visual tanpa mengedepankan cerita (Andhika, 2017).

Video Musik Animasi

Animasi, baik dalam format 2D maupun 3D, umumnya digunakan untuk visualisasi grafis dalam film dan video game. Namun, belakangan ini, animasi telah menjadi sarana kreatif bagi para musisi untuk menginspirasi dan mengkomunikasikan pesan dari lagu mereka. Teknologi-teknologi yang digunakan dalam video musik animasi tentunya telah mengalami perkembangan yang signifikan dari animasi film pada masanya, dengan penekanan pada permainan warna, karakterisasi, dan alur cerita yang mengintegrasikan lirik musik dan visual animasi secara harmonis.

Prinsip Animasi

Prinsip animasi merupakan sebuah pedoman dan teknik yang memperkenalkan Ollie Johnson dan Frank Thomas dalam buku *“The Illusion of Life”* tahun 1981 (Ritchie, 2017). Terdapat 12 prinsip animasi yaitu *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose-to-pose*, *follow-through and overlapping action*, *east in*, *east out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*.

Produksi Animasi

Di dunia industri perfilman terdapat tahap-tahap yang harus dilalui dalam pembuatan film yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi, hal ini tentunya juga berlaku untuk animasi 2D. Pada tahap ini mencangkup proses perencanaan-perencanaan yang memudahkan ketika memasuki tahap-tahap produksi dan pasca produksi nantinya. Proses-proses yang dilakukan dalam tahap pra produksi, memikirkan konsep, skenario, karakter, *environment*, *storyboard*, dan *animatic*. Setelah tahap pra produksi sudah menjadi pondasi yang kuat, dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap produksi.

Dalam tahap produksi ini merupakan tahap dimana inti dari keseluruhan proses terjadi dalam tahap ini. Tahap produksi sangat mempengaruhi visual dan kualitas gambar pada hasil akhir. Beberapa proses didalamnya seperti Perancangan *Layout*, *Research and Development*, *Character*, *Texturing*, *Rigging*, *Animation*, *VFX*, *Lighting*, dan *Rendering*. Jika sudah berhasil melewati tahap produksi kali ini Jika tahap produksi sudah berhasil dilewati, kali ini menuju ke tahap pasca produksi yang merupakan proses finishing. Terdapat beberapa proses seperti *Compositing*, *Color Correcting*, *Dubbing / Musik / Sound Effects*, dan *Final Output*.

Freytag’s Pyramid Narrative

Salah satu struktur naratif yang digunakan untuk memperkuat sebuah komposisi adalah struktur *Freytag’s Pyramid*. Struktur naratif ini pertama kali dikembangkan oleh Gustav Freytag pada abad ke-19 dan telah menjadi panduan bagi penulis fiksi selama bertahun-tahun (Sean Glatch, 2020). Struktur ini sebagian besar berakar dari cara plot tragedi Yunani dibangun yang juga dikenal melalui Aristotle’s *Poetics* (Francis, 2019). *Freytag’s Pyramid* mengidentifikasi 5 tahapan kunci dalam sebuah cerita, dan memberikan panduan atau kerangka untuk menulis sebuah cerita dari awal hingga akhir (Sean Glatch, 2020). Tahap-tahap piramida ini adalah *Exposition*, *rising action*, *climax*, *falling action*, dan *resolution*.

Storyboarding

Storyboard adalah representasi dari grafis mengenai bagaimana video dikembangkan dari shot ke shot. Storyboard terdiri dari sejumlah kotak yang didalamnya terdapat ilustrasi yang mempresentasikan tentang apa yang terjadi di dalam setiap shot. seperti dengan buku komik di dalam naskah (Vyond team 2022).

METODOLOGI

Dalam proses perancangan klip video musik animasi dari lagu “Mimpi” Putri Ariani dilakukan beberapa tahapan, yaitu riset, analisis data, proses kreatif, perancangan, dan hasil akhir. Pada tahapan riset, penulis melakukan pengumpulan data atau riset dapat dilakukan dengan metode studi pustaka yang memiliki reputasi baik berupa jurnal penelitian, buku, video dan artikel. Pada tahapan analisis data penulis akan mengevaluasi teks lirik “mimpi” oleh Putri Ariani dengan wawancara bersama narasumber. Selanjutnya pada tahapan proses kreatif ini perencanaan *brainstorming* dan pembuatan *moodboard* mulai dari menarik inspirasi dari kata kunci yang memiliki hubungan dengan proyek.

Kata kunci akan diharmonisasikan dengan tujuan hasil proyek. Tahapan perancangan, setelah *brainstorming* dari kata kunci dan membuat *moodboard* yang sudah melingkup referensi visual. Pada tahap perancangan berfokus pada mengeksplorasi pada gaya seni yang berkaitan dengan karakter desain dan *environment* pada klip video musik untuk proyek ini. Tahapan hasil akhir, dalam tahapan akhir akan berupa animasi musik video, semua proses tertulis di atas mulai dari rancangan desain karakter, desain latar, dan keyart untuk cover video. Hasil dari perancangan visual animasi akan diunggah ke platform YouTube dalam format MP4 dengan resolusi 1080p.



Gambar 1 Bagan Metodologi Perancangan. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

PEMBAHASAN

Analisi Data

Analisis data untuk proyek ini menggunakan teori tahapan naratif *Freytag's Pyramid* yang diaplikasikan kepada lirik lagu *Mimpi*. Analisis data akan dilanjutkan dengan penjelasan teori imaji melalui wawancara dengan Bapak Paul Heru Wibowo. Untuk proyek akhir ini, pendapat narasumber, Bapak Paul Heru Wibowo, seorang dosen dan penulis. Beliau memberikan interpretasi visual dari lirik lagu “Mimpi” dalam pandangan sastra bahasa Indonesia.

Lagu ini menunjukkan semangat dan harapan, serta mengungkapkan ketakutan dan keinginan untuk mewujudkan mimpi. Beliau menyatakan bahwa lagu ini mudah dipahami dan menyampaikan pesan optimis. Analisisnya menyoroti karakteristik lagu dan perumpamaan yang digunakan, serta pentingnya ekspresi

dan komunikasi dalam lirik. Menurutnya, sebuah lagu yang layak bukan hanya dari segi kata-kata, tetapi juga bagaimana pesan dapat tersampaikan dengan jelas kepada pendengar. Lagu “Mimpi” memberikan harapan dan optimisme, motivasi untuk bermimpi tanpa takut. Narasumber juga menekankan bahwa lagu ini memiliki potensi untuk menjadi sebuah cerita naratif, karena mencerminkan pengalaman hidup dan proses mencari kebahagiaan manusia.

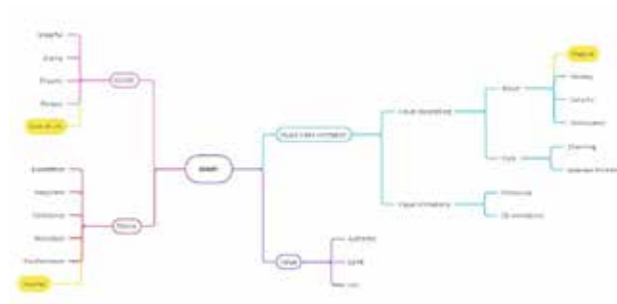
Target Audiens

Dalam merencanakan suatu karya, penting untuk memahami audiens yaitu anak sekolah menengah atas (SMA) dengan rata-rata usia 15-18 tahun yang akan menjadi penerima hasil karyanya. Hal ini didasari laporan UNICEF The State of the World’s Children 2021 yang menyatakan sebanyak 29% anak Indonesia sering merasa tertekan dan kurang minat untuk melakukan kegiatan. Sasaran dari proyek ini akan mempengaruhi gaya, cara penyampaian cerita, dan batasan visual yang akan ditampilkan oleh pencipta.

Oleh karena itu, penentuan target audiens melibatkan proses segmentasi pasar yang membagi audiens menjadi segmen-segmen, seperti: demografis, geografis, dan psikografis. Dilihat dari segi psikologis, yang dituju untuk desain animasi ini adalah anak SMA (usia 15-18 tahun) yang memiliki gaya hidup yang dinamis dan aktif, seperti dengan melakukan hobi yang mereka sukai. Anak-anak SMA biasanya sangat aktif dalam mengakses internet untuk mendengarkan musik dan menonton konten streaming. Hal ini akan berfokus kepada anak SMA yang lebih cenderung tertarik dalam animasi jepang (anime) dan J-pop yang dimana pada Anime sering kali menggali topik-topik emosional yang kompleks seperti hubungan persahabatan, cinta, kehilangan, dan tantangan hidup.

Strategi Kreatif

Pada tahapan strategi kreatif, penulis menggunakan metode *mind mapping* untuk mengeksplorasi kata-kata kunci atau keyword yang dapat membantu dalam mengarahkan proses pengerjaan tugas akhir ini. Proses mind mapping akan membantu dalam proses pikiran dari segala arah menjadi satu arah lurus, *mind mapping* berfungsi dalam memproses ide-ide baru dalam meningkatkan daya kerja dan daya ingat (Buzan, 2016). Oleh karena itu, penulis menggunakan metode *mind mapping* untuk merancang keyword konten cerita dan keyword konten visual.



Gambar 2 Mind Mapping Brainstorming. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Dalam *mind mapping* yang tertera pada gambar 2 membahas mengenai cara mencari kata kunci yang akan membantu dalam proses ide yang akan diterapkan pada visual musik video hasil dari proyek yang ingin dicapai terbagi menjadi empat bagian yaitu *genre*, *theme*, *music video animation*, dan *value*. Pada bagian *genre* yang berfokus pada kata kunci *slice of life* yaitu akan menampilkan kegiatan sehari hari Nirmala. Selanjutnya untuk bagian *theme* akan terfokus pada *hopeful* yang dimana akan menampilkan hal-hal perasaan pengharapan. Kemudian pada bagian *value* terbagi menjadi *authentic*, *spirit*, dan *Idol*. Pada musik video animasi terbagi menjadi *visual storytelling*, dan *visual animations*. Untuk kata kunci *visual storytelling* akan terfokus pada mood yang menampilkan kata kunci *magical*.

Analisis Visual

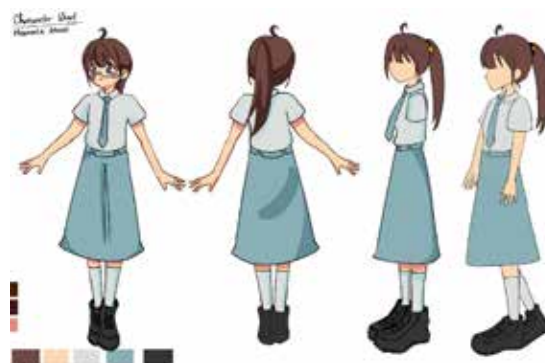
Dalam bagian ini, akan dikumpulkan berbagai referensi untuk *style* dari beberapa media yang akan ditampilkan sebagai patokan dalam acuan *style* dalam musik video. *Style* karakter pada perancangan animasi ini menggunakan beberapa referensi yang akan dijadikan panduan *style* yang akan digunakan dalam karakter dan *environment* di animasi *Mimpi*. Dalam proses studi ini, referensi yang digunakan oleh penulis adalah dari kedua *artist* dari twitter yaitu *dolman4878* dan *MikaPikaZo*.

Proses dan Hasil Perancangan

Dalam bagian ini akan membahas tentang proses eksplorasi dan hasil dari konsep untuk karakter desain, *environment* desain, dan *storyboard* yang akan dimasukkan dalam hasil akhir animasi klip video musik pada lagu *mimpi*.

Karakter Desain

Setelah mengeksplorasi berbagai sketsa yang sudah dilakukan dengan menggabungkan antara *style* *Dolman 4878* dan *MikaPikaZo*, berikut adalah hasil finalisasi dari karakter *Nirmala*. Desain *Nirmala* yang memiliki mata dengan bentuk sayu dan pupil yang besar membuat karakter *Nirmala* terlihat takut, namun dengan tambahan blush memberikan kesan manis kepada *Nirmala*. Tidak lupa pula antena ujung pada rambut yang memiliki fungsi untuk menunjukkan gestur ekspresi *Nirmala* menjadi lebih jelas. Seperti Ketika *Nirmala* terkejut maka antenanya akan lurus.



Gambar 3 Desain Akhir Karakter Utama (*Nirmala*) versi Sekolah.
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Pada desain karakter Nirmala versi *Idol* penulis mengganti model rambut nirmala menjadi lebih lepas dan antena Nirmala menjadi lebih bulat. Bentuk model rambut Nirmala yang lepas memberikan kesan bebas dan untuk bentuk rambut gulung memberikan kesan manis pada Nirmala. Pergerakan rambut pada Nirmala menggunakan prinsip animasi *secondary action* dan *arcs*.

Pergerakan *Wave* yang diaplikasikan pada rambut Nirmala untuk memberikan kesan organik dan keanggunan. Penambahan bentuk bintang pada mata Nirmala terinspirasi dari karakter animasi “Oshi no Ko” yang dimana simbol Bintang yang muncul pada karakter memiliki makna simbol keberhasilan atau kesuksesan, mengekspresikan emosi yang kuat. Pada bentuk *costume* yang dikenakan oleh Nirmala versi *Idol* merupakan versi simple yang ditambahkan dengan pita yang memberikan kesan feminim pada karakter Nirmala.



Gambar 4 Desain Akhir Karakter Utama (Nirmala) Versi *Idol*.
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)



Gambar 5 Desain Akhir Karakter Utama (Nirmala) Versi *Pakaian Dance*.
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Pakaian Nirmala saat *dance* berwarna kuning karena, warna kuning sendiri melambangkan semangat optimis yang ditampilkan Nirmala selama mempersiapkan diri untuk audisi *idol*. Kemudian untuk warna ungu melambangkan keseimbangan pada karakter Nirmala. Dimana karakter Nirmala berhasil menemukan keseimbangan dalam dirinya ketika menghadapi kegagalan yang ia terima. Penulis menggambarkan Warna sepatu yang Nirmala gunakan menggunakan warna-warna yang saturasi yang tinggi yaitu warna cerah dan mencolok, hal ini bertujuan agar sepatu yang Nirmala gunakan menjadi daya tarik visual pada klip video musik. Tentunya warna sepatu yang mencolok memiliki arti dalam segi psikologis yakni warna warna yang cerah sering dikaitkan dengan semangat, energi kebahagiaan serta memberikan dorongan energi positif.

Environment

Dalam musik video ini latar tempat yang digunakan adalah bukit bintang. Penulis menggunakan *style* dari Dolmen 4878 untuk membuat latar. Penggambaran bukit Bintang pada penelitian ini hanya untuk memperkuat kesan sunset yang dapat dilihat dari Bukit Bintang. Dalam suasana *sunset*, latar bukit akan didominasi oleh warna *pink*, jingga, pink dan kuning sesuai dengan warna hijau untuk rumput, warna ungu dan *pink* untuk warna dan kuning jingga untuk cahaya matahari tenggelam. Penggambaran latar bukit menggunakan komposisi *rule of third*. Hal ini dapat dilihat dari bukit yang dibuat miring, yang bertujuan memberikan *depth* pada latar ini, serta penggambaran perumahan yang semakin jauh pemandangannya semakin *blur*.

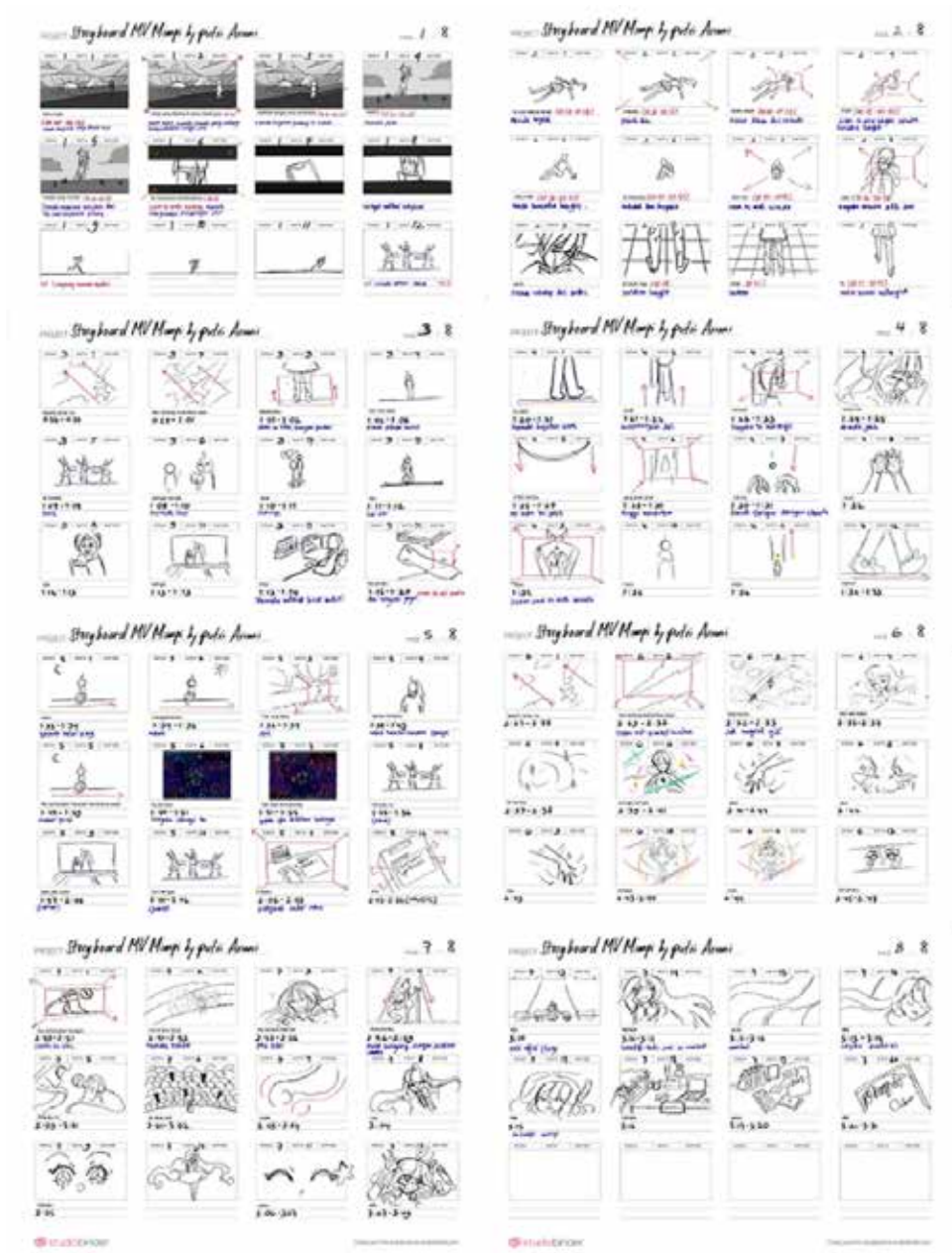


Gambar 6 Environment Bukit. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Storyboard

Storyboard perancangan animasi *Mimpi* dirancang berdasarkan analisis data lirik dan narasi cerita. *Storyboard* akan dipaparkan menjadi 8 *scene* berbeda mengikuti tahapan cerita *Freytag's Pyramid*. *Scene-scene* didasarkan dari setiap struktur

lagu berupa scene pengenalan (scene 1 dan 2) scene latihan (scene 3 dan 4), scene kegagalan (scene 5), scene bangkit (scene 6), scene berubah (scene 7) dan scene ending (scene 8).



Gambar 7 Storyboard. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Hasil Animasi

Proses produksi animasi video musik *Mimpi* akan dilakukan dengan ukuran 24 *frame per second (fps)*. Hasil output video animasi akan berukuran 1920 x 1080 *pixel* dan dikomposisikan dengan program *After Effects*. Produk dianimasikan sesuai dengan pembagian *scene-scene* pada tahapan *storyboarding*.



Gambar 8 *Color Scheme* Klip Video Musik Animasi *Mimpi*.
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Pada gambar 8, merupakan *color scheme* dari klip video musik lagu “Mimpi”. *Color scheme* sendiri merupakan pola kombinasi dari rangka warna yang digunakan dalam, mengatur warna, mengatur visual, mengatur keterbacaan, dan mengatur unsur persuasi. Pada klip video musik “Mimpi” warna yang digunakan adalah warna pastel dengan saturasi rendah yang secara perlahan berubah menjadi warna *vibrant* dengan intensitas warna yang lebih tinggi.

Warna pastel pada animasi ini memberikan kesan lembut dalam *scene* pengenalan tetapi seiring perjalanan cerita warna pastel berubah menjadi warna yang lebih gelap menandakan konflik yakni *scene* kegagalan yang terjadi dalam cerita, dan warna gelap ini berubah menjadi warna *vibrant* yang merupakan *scene* perubahan hingga *scene* penutup. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan visual dari kata kunci “*hopeful*” dan “*magical*”. Dimana warna-warna yang cerah menandakan bahwa pengharapan yang selama ini didamba-dambakan akhirnya dapat terwujud.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Di Indonesia, musik memiliki variasi yang luas. Karya-karya yang dihasilkan oleh anak bangsa, seperti lagu “Mimpi” oleh Putri Ariani, menjadi contoh dari keberagaman musik Indonesia. Lagu “Mimpi” memiliki lirik yang bermakna cukup dalam yaitu berisikan ajakan untuk semua orang tetap memiliki semangat dalam menggapai sebuah mimpi. Namun, sangat disayangkan bahwa karya-karya tersebut hanya sebatas Bahasa Indonesia dan tidak memiliki visualisasi yang dapat mempresentasikan makna dari lirik lagu tersebut.

Dengan itu, proyek ini bertujuan menambahkan sebuah alternatif klip musik video yang memiliki karakter, cerita narasi, dan konsep yang dapat merepresentasikan makna dari lirik lagu “Mimpi”. Untuk tugas Akhir ini, target dari perancangan ini adalah klip video musik animasi yang menggunakan lagu “Mimpi” oleh Putri Ariani. Dari analisis lirik pada lagu tersebut, didapat makna yang menjadi dasar untuk membuat cerita, karakter, dan latar yang mencerminkan lirik tersebut. Pada Proyek

ini, perancangan telah didukung dari tinjauan pustaka mulai dari teori bentuk karakter, warna, dan beberapa referensi yang mendukung dalam pengerjaan klip musik video. Dalam proyek ini, juga disadari bahwa menggunakan media animasi dapat memudahkan penggambaran konsep-konsep yang lebih fiktif. Setelah menyelesaikan proses tugas akhir, dimulai dari analisis lirik lagu “Mimpi” dan kemudian pemahaman makna dari lirik tersebut untuk menciptakan sebuah cerita narasi yang mampu menggambarkan dan menyampaikan pesan dari lirik tersebut, ditemukan beberapa hal yang dapat ditingkatkan untuk masa depan.

Tahapan pengerjaan animasi dari pra produksi hingga pasca produksi merupakan bagian yang sangat krusial, sehingga penting untuk mempertimbangkan dengan matang ketiga tahap ini agar saat memasuki tahap produksi tidak terjadi kesalahan teknis yang berakar dari tahap pra produksi. Selain itu, tujuan dari proyek ini adalah untuk memperkenalkan bentuk klip video musik yang berbasis animasi. Selain itu proyek ini diharapkan untuk dapat membuka peluang lebih luas bagi karya-karya yang menggunakan lagu-lagu Indonesia, yang dapat divisualisasikan dengan bebas dan tidak terbatas dalam bentuk video klip *live-action*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayoa. (2007, January 8). Maximise the Power of Your Brain - Tony Buzan MIND MAPPING. from YouTube website: <https://www.youtube.com/watch?v=MIabrWv25qQ&t=1s>.
- Ayunindya Annistri. (2018). Analisis Wacana Kritis Sara Mills Dalam Video Klip Musik Despacito Karya Luis Fonsi. DIALEKTIKA, 6(1), 14–20.
- Bishop, Randy. (2019). The character designer: Learn from the pros.
- Evans, Poppy. (2012). Exploring the Elements of Design.
- Prayogo, A. (2017, May 22). REPRESENTASI PENYESALAN DALAM VIDEO CLIP MUSIK (ANALISIS SEMIOTIK DALAM VIDEO CLIP IWAN FALS & NOAH “YANG TERLUPAKAN”). Semantic Scholar website: <https://www.semanticscholar.org/paper/REPRESENTASI-PENYESALAN-DALAM-VIDEO-CLIP-MUSIK-CLIP-Prayogo/0d2753e3b8f25d26a8f8f5c34497cba3fd3899d7>
- Ritchie, J. (2017, July 19). The 12 Principles of Animation (With Examples). Retrieved from IdeaRocket website: <https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation-gifs>
- Schlue, L. M. (2016). Music videos as meaningful entertainment? Psychological responses to audio-visual presentations of song narratives - ProQuest. from www.proquest.com website: <https://www.proquest.com/openview/219528695acb36135b1b1e889a450b86/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750>.
- Stefyn, N. (2019, July 16). What is 2D Animation? Everything You Need to Know. Retrieved from Cgspectrum.com website: <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-2d-animation>
- Vyond. (2022). What Is A Storyboard & How Do You Create One? (With Video). from Vyond website: <https://www.vyond.com/resources/what-is-a-storyboard-and-why-do-you-need-one/#5>.
- Wells, P. (1998). Understanding animation. London Routledge.