



## **PERANCANGAN VIDEO ANIMASI LIRIK LAGU SAYU**

Ako Naomi Ratna Puspita<sup>1</sup>, Yulius Rudi Haryatno<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Teknologi, Informasi dan Komunikasi, Institut Teknologi dan Bisnis Kristen Bukit Pengharapan  
Tawangmangu

Email: <sup>1</sup>[akonaomiratnapuspita@gmail.com](mailto:akonaomiratnapuspita@gmail.com), <sup>2</sup>[haryatnorudi18@gmail.com](mailto:haryatnorudi18@gmail.com)

### **Abstrak**

Video lirik memiliki peran penting dalam industri musik, menggabungkan elemen visual, audio, dan teks untuk menyampaikan pesan dalam sebuah lagu. Penelitian ini bertujuan untuk menganimasi video lirik lagu "Sayu" dengan peningkatan kualitas visual dan elemen motion graphic. Tujuannya adalah memperkuat pemahaman penonton terhadap makna liriknya dan memukau audiens dengan pengalaman visual yang lebih mendalam. Penciptaan karya ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan pendekatan penafsiran dan visualisasi teks. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesadaran akan isu pelestarian satwa liar, khususnya orangutan, yang terancam punah. Lagu "Sayu" memuat pesan sosial yang kuat tentang pelestarian satwa liar, dan melalui animasi video lirik, penelitian ini berusaha untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang isu ini. Dalam pengembangan konten, penelitian ini menggunakan Teknik MDLC (Multimedia Development Life Cycle), tipografi kreatif, elemen animasi 2D, dan motion graphics untuk menciptakan video lirik yang lebih menarik secara visual. Hasil akhir yang diharapkan adalah video lirik yang efektif dalam menyampaikan pesan lirik dan mendukung kesadaran masyarakat tentang pelestarian satwa liar.

**Kata kunci:** *video lirik, tipografi kreatif, elemen animasi 2D, motion graphics, pelestarian satwa liar*

### **Abstract**

*Lyric videos play an important role in the music industry, combining visual, audio and text elements to convey the message of a song. This research aims to animate the lyric video for the song "Sayu" by improving visual quality and motion graphic elements. The goal is to strengthen the audience's understanding of the meaning of the lyrics and amaze the audience with a more immersive visual experience. The creation of this work uses qualitative descriptive approach to interpretation and visualization of text. This research is motivated by awareness of the issue of preserving wild animals, especially orangutans, which are threatened with extinction. The song "Sayu" contains a strong social message about preserving wild animals, and through animated lyric videos, this research seeks to increase public understanding of this issue. In developing content, this research uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) technique, creative typography, 2D animation elements, and motion graphics to create lyric videos that are more visually attractive. The expected final result is a lyric video that is effective in conveying the lyric's message and supporting public awareness about the conservation of wild animals.*

**Keywords:** *lyric video, creative typography, 2D animation elements, motion graphics, wildlife conservation.*

## **PENDAHULUAN**

Dalam dunia musik dan industri kreatif, video lirik memegang peran penting dalam menggabungkan elemen visual, audio, dan teks untuk menyampaikan pesan dalam sebuah lagu. Video lirik merupakan sebuah genre visual yang memberikan pengalaman mendalam bagi penonton dengan menggabungkan kreativitas dalam penyampaian lirik lagu. Pertumbuhan video lirik telah menginspirasi berbagai perdebatan seputar esensinya. Gledhill (2000) menekankan bahwa video lirik memberikan alat unik bagi seniman untuk memperkuat makna lagu mereka dan memperkaya pemahaman penonton akan lirik lagu tersebut. Selain itu, video lirik juga berfungsi sebagai medium yang memungkinkan seniman untuk menggambarkan subjektivitas mereka, membawa pandangan pribadi dan pesan kepada dunia.

Video lirik menurut Auslander (2004) dan Moore (2005) menyoroti pendekatan inovatif dalam memvisualisasikan elemen-elemen dalam lirik lagu melalui tipografi, animasi, dan komposisi visual. Melalui elemen-elemen ini, video lirik mampu menciptakan nuansa dan estetika yang memperkuat elemen emosional dalam lagu tersebut. Penelitian sebelumnya oleh West (2022) telah menunjukkan bahwa video lirik memanfaatkan berbagai teknik animasi dan motion graphics untuk meningkatkan nilai seni dari sebuah karya musik biasa menjadi sebuah karya seni audio visual yang mampu merepresentasikan elemen emosional dalam musik atau lagu.

Meskipun video lirik dalam bentuk animasi memiliki potensi besar dalam memperkuat pesan lagu melalui tampilan berbagai elemen visual, namun masih ada beberapa video lirik animasi yang belum memaksimalkan penerapan elemen visual yang menarik. Dalam penelitian ini, peneliti mengangkat video animasi berjudul “Sayu”, sebagai objek kajian. Video yang dianimasi diambil dari YouTube Sherina Munaf (Sherina Munaf, Derby - Sayu (OST. Petualangan Sherina 2) | Lyric Video). Video animasi ini mempunyai makna kampanye lingkungan dan pemeliharaan hewan langka, namun kurang didukung tampilan video lirik animasi yang menarik, berdasarkan elemen-elemen visual, seperti warna, tipografi, dan motion grafis.

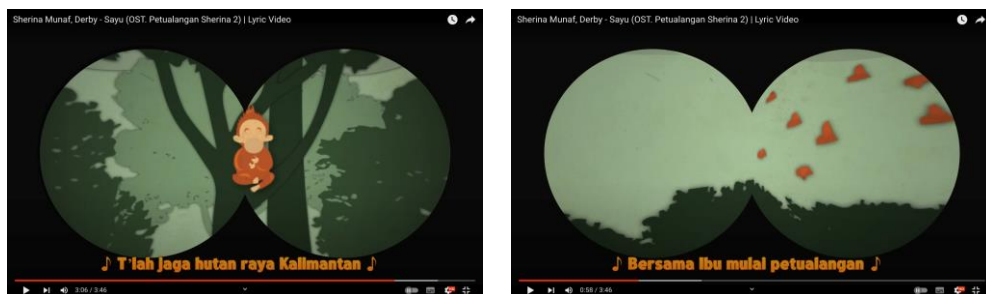
Dalam tahap pertama penelitian di bulan Oktober 2023 menunjukkan bahwa respons terhadap musik video lirik "Sayu" masih kurang memuaskan secara visual. Pada aspek warna, 8-10 responden menganggap bahwa warna yang digunakan terlalu gelap sehingga tidak memberikan daya tarik yang cukup. Dalam teori desain grafis, pemilihan warna yang monoton dan terlalu gelap dapat mengurangi daya tarik visual dan mempengaruhi persepsi estetika penonton (Lupton, 2014). Sedangkan dalam video "Sayu", penggunaan warna hijau yang konsisten dari awal hingga akhir kurang memberikan variasi visual yang diperlukan untuk menjaga ketertarikan penonton (Imaji, 2021).



**Gambar 1. Video Official Sayu**

Sumber : YouTube Trinity Optima Production

Dalam teori desain grafis juga ditekankan bahwa motion grafis seharusnya mencakup variasi gerakan yang lebih kompleks dan dinamis untuk menciptakan visual yang menarik dan tidak monoton. Artinya, untuk mencapai kesan visual yang lebih menarik, motion grafis sebaiknya menggabungkan gerakan yang lebih beragam dan dinamis (Cone, 2008). Motion grafis dalam video official “Sayu” masih terbatas, dinilai kurang memiliki kesesuaian antara gerakan dan gambar, membuatnya terlihat monoton dan kurang dinamis. Tipografi diberi efek motion grafis untuk menciptakan gerakan pada teks dan menambahkan unsur dinamis dalam presentasi visual (Cone, 2008). Sedangkan tipografi dalam lirik video official tidak ada efek motion grafiknya. Tipografi yang digunakan tidak selalu pas pada tempatnya, terasa kaku, dan tidak memberikan kesan yang menarik.



**Gambar 2. Video Official Sayu**

Sumber : YouTube Trinity Optima Production

Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan tipografi, elemen-elemen desain animasi dan motion graphics masih belum mencapai potensi sepenuhnya. Inilah sebabnya mengapa penelitian ini fokus pada perbaikan atau peningkatan tampilan tipografi dan animasi dalam musik video lirik Sayu dengan tingkat detail yang lebih tinggi dan pendekatan yang lebih kreatif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas visual dari musik video lirik Sayu, sehingga dapat lebih efektif dalam menyampaikan makna

lirik lagu Sayu dan memukau audiens dengan pengalaman visual yang lebih mendalam.

Lagu "Sayu" merupakan bagian dari album soundtrack Petualangan Sherina<sup>2</sup>, yang diciptakan oleh Sherina Munaf bersama dengan Mira Lesmana. Lagu ini pertama kali diunggah di kanal YouTube Trinity Optima Production. 'Sayu' merupakan lagu yang mengangkat kisah tentang seorang anak orangutan yang mengalami penculikan setelah dilepasliarkan di hutan Kalimantan. Melalui lirik-liriknya yang menyentuh, lagu ini tidak hanya menjadi bagian penting dalam narasi film, tetapi juga menjadi penghormatan kepada Sayu dan ibunya serta sebagai lambang terima kasih atas peran mereka dalam menjaga kelestarian hutan.

Makna mendalam dari lagu 'Sayu' mencerminkan rasa terima kasih yang mendalam terhadap upaya mereka dalam menjaga ekosistem alam yang begitu berharga. Dengan keindahan melodi dan makna di baliknya, lagu 'Sayu' mengajak pendengarnya untuk merenungkan betapa pentingnya menjaga alam dan menghargai peran setiap makhluk di dalamnya. Ini semua menjadikan 'Sayu' tidak hanya sebagai lagu yang indah secara musikal, tetapi juga sebagai panggilan untuk menjaga lingkungan alam dan keanekaragaman hayati di bumi.

Dengan menggunakan pendekatan animasi 2D video lirik lagu "Sayu," bertujuan memberikan wawasan dan pencerahan kepada audiens tentang pentingnya pelestarian satwa liar, khususnya orangutan. Karena video lirik sebelumnya kurang menarik dan banyak elemen-elemen desain yang harus ditambahkan, maka peneliti melakukan perancangan ulang pembuatan animasi video lirik ini sehingga membuatnya lebih menarik secara visual. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan platform yang kuat untuk menyampaikan pesan tentang perlindungan satwa liar dan menjelaskan mengapa isu ini harus selalu di kampanyekan.

Penggabungan elemen visual seperti, tipografi, animasi, dan motion graphics yang kreatif, video lirik ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung kesadaran masyarakat terhadap masalah pelestarian hewan langka dan mendorong tindakan pelestarian lingkungan. Dengan mengkombinasikan isu pelestarian satwa liar yang mendesak dan kisah emosional Sayu dalam sebuah lagu, penelitian ini mencoba menjembatani kesenian dan penyampaian pesan sosial yang kuat. Redesain video animasi ini merupakan salah satu cara mengembangkan media yang bisa membantu menyebarkan kampanye sosial dengan cara yang lebih efektif, menggabungkan seni dengan pesan yang kuat untuk mendukung tujuan konservasi satwa liar dan pelestarian habitat mereka.

Perancangan ini dibangun dengan dua pokok permasalahan yang dirumuskan dalam dalam dua poin, yakni pertama, bagaimana animasi video musik "Sayu" yang bisa meningkatkan kualitas visual dan memperkuat pemahaman penonton terhadap makna liriknya? Kedua, Apa saja elemen motion graphic yang perlu diperbaharui dan ditingkatkan dalam video lirik "Sayu" agar dapat menyampaikan pesan lagu secara lebih efektif dan memikat audiens dengan pengalaman visual yang lebih mendalam?

Penelitian perancangan ini pun bertujuan untuk, pertama membuat animasi video musik "Sayu" dengan peningkatan kualitas visual untuk memperkuat pemahaman penonton terhadap makna liriknya. Kedua, memperbaharui dan meningkatkan elemen motion graphic dalam video lirik "Sayu" dengan tujuan dapat menyampaikan pesan lagu secara lebih efektif dan memikat audiens dengan pengalaman visual yang lebih mendalam. Terakhir, untuk mendukung kampanye sosial pelestarian satwa liar, khususnya orangutan, dengan menciptakan video yang mampu menginspirasi dan mengedukasi penonton mengenai pentingnya konservasi.

Pada akhirnya, penelitian perancangan ini diharapkan punya kontribusi penting baik dalam model visual video animasi sayu, maupun pengaruhnya terhadap audiens. Ada pun kontribusi penelitian perancangan ini adalah, pertama membantu meningkatkan pemahaman penonton terhadap makna lirik lagu. Dengan visual yang lebih kuat, penonton dapat lebih mendalam memahami pesan yang ingin disampaikan. Kedua, peningkatan kualitas visual akan membuat video lirik "Sayu" lebih menarik dan memikat. Ini membantu mempertahankan perhatian penonton dalam era digital yang penuh dengan distraksi. Ketiga, mendukung kampanye pelestarian satwa liar dengan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya melindungi orangutan dan habitat mereka.

## LANDASAN TEORI

### Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah desain yang mengkomunikasikan informasi dan pesan secara visual, dengan tujuan mempengaruhi sekelompok pengamat agar memberikan respon positif terhadap pesan visual tersebut. Seorang desainer komunikasi visual profesional harus memiliki pengetahuan luas tentang komunikasi visual, analisis masalah, pencarian solusi dan presentasi visual (Cenadi, 1999). Menurut Sumbo (2009:23), DKV adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi kreatif, yang diterapkan dalam berbagai media visual dengan menggunakan elemen-elemen desain. Dalam konteks ini, DKV menjadi krusial karena hampir semua karya desain visual, seperti iklan, poster, brosur, dan media cetak lainnya, didasarkan pada penggunaan gambar atau elemen visual lainnya untuk menarik minat target pembaca. Penggunaan bahasa visual sejajar dengan bahasa verbal (teks), karena kombinasi keduanya membantu penyampaian informasi menjadi lebih efektif dan mudah dipahami. Sebagaimana dijelaskan oleh Sumbo (2009:23), desain yang baik harus didukung oleh unsur-unsur visual yang baik pula. Unsur-unsur visual seperti tipografi, warna, garis, layout, ilustrasi, dan bidang memiliki peran penting dalam menciptakan desain yang menarik dan efektif. Penataan yang baik dari elemen-elemen ini akan meningkatkan daya tarik visual sebuah karya desain. Desain komunikasi visual memiliki tugas menyampaikan pesan verbal dan pesan visual secara artistik untuk menarik perhatian target sasaran dan mencegah kesalahan interpretasi makna pesan. Desain komunikasi visual juga harus menawarkan eksklusivisme dan keistimewaan untuk memperkuat identitas merek produk. Semiotika komunikasi visual membantu dalam interpretasi dan pemahaman makna pesan verbal dan visual dalam desain komunikasi visual (Tinarbuko, 2017).

### Desain Gambar

Desain gambar adalah suatu aspek yang penting dalam video animasi. Penggunaan warna, gambar, dan tulisan yang sesuai dapat membantu penyampaian konsep-konsep pada materi agar tampak lebih konkret (Dewi et al., 2021). Penggunaan gambar tersebut dipilih secara selektif agar gambar dapat mewakili materi dengan baik (Suprianti, 2020). Desain gambar juga digunakan oleh animator untuk mengekspresikan emosi dan ekspresi karakter dengan jelas. Bahkan tanpa kata-kata, desain karakter yang baik dapat menyampaikan perasaan dan pikiran melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan postur (Prihatama et al., 2022). Prinsip-prinsip desain adalah cara pengorganisasian unsur-unsur bentuk agar tampak padu dan harmonis. Penerapan prinsip-prinsip ini mempengaruhi konten ekspresif, atau pesan dari hasil karya (Sembiring, 2014). Desain gambar sangat penting dalam kampanye konservasi satwa liar dan pelestarian habitat lingkungan karena gambar-gambar yang menyentuh hati dapat menggugah kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian lingkungan. Melalui gambar-gambar yang persuasif, kampanye dapat menyentil kesadaran pemerhati media-media pendukung untuk memperhatikan kebersihan lingkungan dan pelestarian habitat satwa liar. Dengan demikian, desain gambar dalam kampanye lingkungan dapat menjadi sarana efektif untuk mengkomunikasikan pesan-pesan penting terkait dengan konservasi satwa liar dan pelestarian habitat (Latifah, 2011).

### Warna

Warna memainkan peran yang sangat penting pada video animasi. Pemilihan warna yang tepat sangat berkontribusi pada daya tarik penayangan video. Mengekstraksi palet warna secara manual memfasilitasi analisis yang lebih mendalam tentang bagaimana warna-warna ini berinteraksi, membangkitkan emosi, dan berkontribusi pada keseluruhan narasi animasi (Erlyana et al., 2023). Warna juga dapat digunakan untuk membantu penonton mengidentifikasi karakter dalam animasi. Setiap karakter dapat memiliki palet warna yang unik yang membedakannya dari yang lain, membantu penonton untuk membedakan satu karakter dari yang lain dengan mudah. Warna dalam animasi memiliki peran penting dalam mengantar konten secara psikologis dan artistik, membangun harmoni dan tegangan dalam adegan, menitikberatkan pusat perhatian pada tema yang diangkat, serta menentukan mood dan tone dalam film. Warna juga dapat merepresentasikan sifat karakter, menginformasikan perubahan yang terjadi dalam perjalanan cerita (Heryanto, 2019). Dalam konteks kampanye lingkungan, penggunaan warna hijau yang melambangkan alam dan keberlanjutan dapat memikat audiens. Warna hijau sering dikaitkan dengan keberlanjutan, kesadaran lingkungan, dan kehidupan yang seimbang dengan alam. Dengan menggunakan warna hijau sebagai warna dominan

dalam desain kampanye, dapat memberikan kesan yang positif dan mendukung pesan pelestarian lingkungan dan satwa liar (Achmadi, 2023).

### **Tipografi**

Tipografi adalah seni dan teknik menampilkan teks secara visual. Dalam video lirik, tipografi memainkan peran penting dalam menyampaikan lirik lagu. Pemilihan jenis huruf, tata letak teks, ukuran huruf, dan perubahan tipografi lainnya dapat mempengaruhi bagaimana penonton menangkap pesan (West, 2022). Tipografi adalah media penting dalam komunikasi, yang berperan untuk membuat teks menjadi lebih berguna dan lebih mudah digunakan (Kanta et al., 2022). Penggunaan dari tipografi sangat bervariasi dan dapat digunakan pada berbagai situasi. Pemilihan tipografi yang tepat dapat memberikan gambaran kepada target audiens mengenai isi pesan dari produk tertentu, dan juga dapat menarik dan memancing rasa keingintahuan dari audiens (Nasution et al., 2022). Elemen pada tipografi merupakan berbagai komponen visual yang membentuk teks dan tipografi secara keseluruhan. Elemen-elemen ini digunakan untuk menciptakan tampilan yang menarik dan efektif dalam komunikasi visual (Haidar et al., 2021). Menurut Kurnia dan Fauzi (2021), dengan pemilihan jenis huruf yang tepat, ukuran yang sesuai, dan pengaturan spasi yang baik dapat meningkatkan dalam segi keterbacaan pada sebuah teks dan dapat mempengaruhi kesan visual yang dihasilkan. Tata letak yang baik dan konsistensi dalam penggunaan huruf juga dapat menciptakan sebuah hirarki visual yang jelas dan dapat memudahkan pengguna untuk memahami informasi seperti apa yang ingin disampaikan. Motion grafis adalah teknik yang melibatkan penggunaan grafis bergerak dalam video lirik. Ini mencakup elemen-elemen seperti animasi, pergerakan teks, efek visual, dan transisi yang ditambahkan ke video lirik untuk menciptakan pengalaman visual yang dinamis.

### **Motion Grafis**

Motion grafis dapat digunakan untuk memperkuat pesan lagu dan memberikan elemen emosional. Penggunaan animasi dan motion grafis dalam video lirik memberikan elemen kreatif yang dapat meningkatkan nilai seni dari sebuah karya audiovisual. Motion grafis dapat digunakan untuk memperkuat emosi lagu, menciptakan narasi visual, dan memberikan pengalaman yang lebih mendalam kepada penonton (Gledhill, 2000). Motion grafis sering menggunakan cuplikan dari sebuah video, dari foto, bahkan animasi untuk menghasilkan sebuah ilusi gerakan sering juga disatukan atau ditambahkan suara audio untuk sebuah proyek multimedia (Valen et al., 2022). Salah satu alasan utama mengapa motion grafis sering digunakan dalam animasi adalah karena motion grafis memiliki kemampuan untuk memadukan elemen grafis, animasi, dan audio secara seamless. Hal ini memungkinkan motion grafis untuk menciptakan efek visual yang menarik dan memberikan pengalaman visual yang lebih kaya bagi penonton (Yudhana et al., 2023).

### **Animasi 2D**

Disebut animasi 2D karena dibuat melalui sketsa yang digerakkan satu persatu sehingga tampak seperti nyata dan bergerak. Animasi 2D hanya bisa dilihat dari depan saja. Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup dan semangat. Menurut Sibero (Puspitasari, 2009:24), “kata animasi juga berarti memberikan hidup sebuah objek dengan cara menggerakkan objek gambar dengan waktu tertentu”. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam gambar 2D. Sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Menurut Aqib (2015:51) kelebihan media animasi 2 D yaitu, 1) Memperjelas penyajian pesan ( tidak verbalis). 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. 3) Objek bisa besar/kecil. 4) Gerak bisa cepat/lambat. 5) Kejadian masa lalu, objek yang kompleks.

## **METODE**

### **Metode Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan dua jenis data utama, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berupa data yang diperoleh langsung dari proses animasi video lirik "Sayu" yang sedang diteliti dan juga data wawancara dengan beberapa animator. Sedangkan, data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber yang telah ada sebelumnya, seperti literatur, penelitian terdahulu, dan sumber informasi lain yang relevan.



Ada dua teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya; pertama wawancara. Wawancara dilakukan pada individu yang memiliki pemahaman tentang aspek audio visual, animasi, desain, dan elemen-elemen lain dalam video lirik. Mencari responden dengan pemahaman animasi, terutama terkait video lirik "Sayu." Melibatkan wawancara langsung dan tidak langsung (melalui email atau WhatsApp) pada individu yang memahami desain, animasi, dan cerita petualangan Sherina. Wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data tambahan dalam menganalisis official video lirik "Sayu".

Kedua analisis dokumentasi audio. Dokumentasi audio visual juga menjadi sumber data yang signifikan dalam penelitian ini. Proses ini melibatkan pengumpulan rekaman atau dokumen terkait dengan video lirik "Sayu" serta konten multimedia lain yang dapat memberikan wawasan mendalam terkait dengan lagu dan pengaruhnya. Penulis berhasil mengumpulkan berbagai sumber dokumen audio visual.

- Video Lirik "Sayu": Pengumpulan video lirik lagu "Sayu" menjadi dasar utama penelitian ini. Video ini menjadi fokus utama analisis untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang dapat ditingkatkan dalam hal tipografi dan animasi.
- Film "Petualangan Sherina": Penulis mengakses film "Petualangan Sherina" untuk memahami konteks dan karakter Sherina yang dapat mempengaruhi konsep visual dalam video lirik "Sayu." Analisis terhadap film membantu dalam menciptakan ilustrasi yang konsisten dengan estetika cerita "Petualangan Sherina" secara keseluruhan.
- Podcast/Wawancara Artis Sherina: Pendekatan dokumentasi audio visual juga melibatkan pendengaran podcast atau wawancara dengan artis Sherina. Dalam wawancara tersebut, Sherina berbagi inspirasi dan makna mendalam dibalik lagu "Sayu," yang menjadi sumber berharga untuk memahami tujuan artistik dan pesan yang ingin disampaikan.

Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber yang relevan, termasuk wawancara tidak langsung melalui YouTube, podcast, dan berita, serta observasi langsung terhadap video lirik "Sayu." Selain itu, literatur terkait desain animasi dan konservasi lingkungan juga digunakan. Wawancara memberikan wawasan mengenai tujuan animasi video, sementara observasi langsung membantu memahami aspek visual dan teknis dari video asli dan hasil animasi yang dibuat.

### **Reduksi Data**

Reduksi data merupakan tahap dimana data yang telah dikumpulkan disaring untuk menghilangkan informasi yang tidak relevan dan mengidentifikasi poin-poin penting yang mendukung tujuan penelitian. Informasi mengenai kritik terhadap video asli, seperti latar belakang warna yang kurang menarik dan penempatan tipografi yang kurang efektif, serta upaya perbaikan dalam animasi seperti penggunaan warna yang lebih cerah dan penambahan elemen visual yang sesuai dengan lirik, difokuskan dalam proses reduksi. Hal ini sesuai dengan pendapat Miles dan Huberman (1994) yang menyatakan bahwa reduksi data adalah proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstraksian, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan.

### **Penyajian Data**

Penyajian data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan ilustrasi visual untuk memberikan gambaran yang jelas tentang temuan penelitian. Penyajian data meliputi analisis video dan animasi. Video asli dikritik karena penggunaan latar belakang warna gelap yang monoton dan kurang menarik, serta tipografi yang terlalu kecil dan tidak menonjol. Hal ini sesuai dengan teori Meilani (2013) yang menyatakan bahwa pemilihan warna yang monoton dan terlalu gelap dapat mengurangi daya tarik visual dan mempengaruhi persepsi estetika penonton. Penggunaan warna cerah dan elemen visual yang relevan sejalan dengan teori Meilani (2013) yang menyatakan bahwa warna dalam animasi memiliki peran penting dalam mengantar konten secara psikologis dan artistik, serta membangun harmoni dalam adegan. Hasil video animasi menggunakan warna yang lebih cerah, seperti biru untuk langit, dan menambahkan latar belakang serta elemen visual yang mendukung lirik lagu. Tipografi juga diperbesar dan ditempatkan dengan lebih strategis untuk meningkatkan keterbacaan dan dampak visual.

### **Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan, direduksi, dan disajikan menunjukkan bahwa hasil animasi video lirik "Sayu" berhasil meningkatkan kualitas visual dan efektivitas penyampaian pesan konservasi lingkungan. Penggunaan warna yang lebih variatif dan cerah, serta penempatan tipografi yang lebih baik, berhasil menarik perhatian penonton dan memperkuat pesan tentang pentingnya konservasi orangutan dan lingkungan hidup mereka. Hal ini didukung oleh penelitian West (2022) yang menunjukkan bahwa video lirik dapat memanfaatkan berbagai teknik animasi dan motion graphics untuk meningkatkan nilai seni dari sebuah karya musik dan merepresentasikan elemen emosional dalam musik atau lagu.

### Metode Perancangan

Metode perancangan dalam penelitian ini menggunakan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) sebagai acuan utama. MDLC adalah model yang dikembangkan oleh Luther (1994) yang secara khusus dirancang untuk pengembangan produk multimedia. Model ini terdiri dari enam tahapan yang saling terkait dan berulang, yaitu:

1. Konsep (*Concept*)  
Tahap konsep merupakan tahap awal dalam siklus MDLC. Tahap konsep adalah tahap awal dalam siklus MDLC. Pada tahap ini, dilakukan analisis mendalam terhadap video lirik animasi yang asli untuk mengidentifikasi kelemahan dan potensi perbaikan. Tujuan membuat animasi, target audiens, dan pesan utama yang ingin disampaikan juga ditentukan. Selain itu, konsep visual untuk video lirik baru dikembangkan, termasuk pemilihan gaya animasi, palet warna, tipografi, dan elemen visual lainnya.
2. Perancangan (*Design*)  
Tahap perancangan adalah tahap di mana konsep visual yang telah ditentukan diwujudkan dalam bentuk desain yang lebih konkret. Pada tahap ini, dibuat sketsa karakter, latar belakang, dan storyboard yang menggambarkan alur cerita video lirik secara detail. Desain karakter harus mencerminkan kepribadian dan emosi yang ingin disampaikan, sementara desain latar belakang harus mendukung suasana dan tema lagu. Storyboard berfungsi sebagai panduan visual untuk proses animasi selanjutnya.
3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)  
Tahap pengumpulan materi melibatkan pengumpulan semua aset yang diperlukan untuk produksi video lirik, termasuk Aset Visual, Audio, Referensi Visual.
4. Pembuatan (*Assembly*)  
Tahap pembuatan adalah tahap di mana semua materi yang telah dikumpulkan dirakit menjadi video lirik yang utuh. Proses ini melibatkan Animasi, Motion Graphics, Pengeditan dan Sinkronisasi.
5. Pengujian (*Testing*)  
Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa video lirik yang telah dibuat memenuhi standar kualitas dan efektif dalam menyampaikan pesan. Pengujian dapat dilakukan secara internal oleh tim produksi, dengan meminta umpan balik dari ahli, atau dengan melakukan uji coba kepada target audiens. Hasil pengujian digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan dan melakukan perbaikan sebelum video lirik didistribusikan.
6. Distribusi (*Distribution*)  
Tahap distribusi adalah tahap akhir dalam siklus MDLC. Pada tahap ini, video lirik yang telah selesai dipublikasikan melalui berbagai platform, seperti YouTube, media sosial, atau situs web resmi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Umum Lagu Sayu

Lagu "Sayu" merupakan bagian dari album soundtrack Petualangan Sherina2, yang diproduksi oleh Trinity Optima Production, dengan Sherina Munaf sebagai komposer dan penulis lirik bersama Mira Lesmana. Produksi video animasi "Sayu" dipimpin oleh produser Sherina Munaf, Co-Produser Alvin Witarsa, dan Belanegara Abe. Video ini diunggah melalui saluran resmi Trinity Optima Production di YouTube, menjadi bagian integral dari promosi film "Petualangan Sherina 2". Sayu adalah seorang bayi

orangutan yang menjadi tokoh sentral dalam film Petualangan Sherina 2. Ia memiliki karakter yang polos dan menggemaskan. Lagu “Sayu” merupakan kisah pelepasliaran bayi orangutan bersama ibunya untuk kembali ke hutan Kalimantan. Lagu “Sayu” menjadi penghormatan kepada Sayu dan ibunya serta lambang terima kasih atas peran mereka dalam menjaga kelestarian hutan.

Dalam video ini, Sherina menciptakan melodi yang sederhana namun memukau, mencerminkan keindahan dan kesederhanaan alam yang ingin disampaikan melalui lagu ini. Lirik-lirik yang penuh makna menggambarkan surat cinta kepada Sayu, mencerminkan rasa haru, kelembutan, dan harapan akan masa depan yang lebih baik. Pesannya bukan hanya untuk mengingatkan tentang keindahan alam, tetapi juga untuk mengajak penonton merenungkan peran setiap individu dalam menjaga ekosistem yang berharga bagi kehidupan di bumi. Dengan demikian, video animasi “Sayu” tidak hanya menjadi bagian dari promosi film, tetapi juga sebagai panggilan untuk bertindak dalam menjaga kelestarian lingkungan.

Karakter dalam video lirik lama kurang memberikan ekspresi. Ekspresi wajah yang kurang bervariasi membuat karakter terlihat kurang hidup dan kurang mampu menyampaikan emosi yang mendalam sesuai dengan lirik lagu. Latar belakang dalam video lirik lama kurang menarik karena minim variasi. Penggunaan warna yang monoton dan kurangnya detail pada elemen latar belakang membuat visual terlihat datar dan tidak mampu menciptakan suasana yang dinamis. Video lama cenderung menggunakan elemen visual yang berulang. Ini membuat penonton cepat bosan karena tidak ada kejutan visual atau perubahan yang menarik perhatian.

Kurangnya variasi warna membuat visual video terlihat kurang menarik dan tidak dinamis. Hal ini dapat membuat penonton cepat bosan karena tidak ada perubahan visual yang signifikan. Selain hijau, warna-warna lain seperti biru, coklat, dan warna cerah lainnya kurang digunakan. Penggunaan warna tambahan dapat memberikan variasi visual yang lebih kaya dan menarik, serta membantu menyoroti elemen penting dalam video.

Jenis huruf yang digunakan dalam video lirik “Sayu” terlalu kaku untuk dilihat. Efek motion graphics pada teks kurang digunakan, sehingga teks terlihat statis dan tidak menarik. Kurangnya animasi pada teks membuat lirik tidak terintegrasi dengan baik dengan elemen visual lainnya. Penempatan teks dalam video official tidak memanfaatkan ruang secara efektif. Teks yang terlalu kecil dan ditempatkan di bagian bawah layar yang ramai dengan elemen visual lainnya dapat mengurangi fokus penonton pada lirik.

Elemen motion graphics yang digunakan masih sederhana dan kurang dinamis. Gerakan yang minim membuat video terlihat statis dan kurang mampu menarik perhatian penonton secara maksimal. Transisi antara satu elemen visual ke elemen lainnya kurang halus dan menarik. Transisi yang monoton membuat video terlihat kurang profesional dan tidak mampu mempertahankan keterlibatan penonton. Animasi pada teks lirik juga kurang dimanfaatkan. Gerakan teks yang minim membuat lirik terlihat kaku dan kurang menarik.

### **Konsep (Concept)**

Animasi video lirik “Sayu” menggunakan palet warna yang lebih kaya dan variatif, dengan tetap mempertahankan nuansa hijau sebagai representasi alam. Dominasi warna yang dipilih adalah hijau karena cocok dengan konteks film di hutan. Warna hijau dalam buku “Color Design Workbook: A Real-world Guide to Using Color in Graphic Design” diasosiasikan dengan lingkungan alami dan tanaman. Makna positif dari warna hijau adalah kesuburan, kejujuran, alam, kesuksesan, pertumbuhan, dan penyembuhan. Dalam wawancara, salah satu responden, Divanna yang memiliki latar belakang mahasiswa Desain Komunikasi Visual dan Freelance Desainer dan Ilustrator menganggap bahwa warna yang digunakan dalam video lama lagu Sayu terlalu gelap sehingga tidak memberikan daya tarik yang cukup. Oleh karena itu, warna yang lebih terang dan lebih variatif akan digunakan untuk meningkatkan daya tarik visual dan menciptakan kesan yang lebih positif. Penggunaan warna tambahan seperti coklat, biru langit, dan lainnya untuk elemen animasi yang lain akan membantu menciptakan variasi visual yang lebih menarik. Teori warna dari Lupton (2014) menegaskan bahwa pemilihan warna yang monoton dan terlalu gelap dapat mengurangi daya tarik visual dan mempengaruhi persepsi estetika penonton.

Video lirik “Sayu” menggunakan motion graphics yang lebih kompleks, dinamis, dan relevan dengan lirik lagu. Motion graphics akan digunakan untuk menghidupkan elemen visual, menciptakan transisi yang menarik, dan memperkuat pesan lagu. Menurut Cone (2008), motion graphics yang baik harus



mencakup variasi gerakan yang kompleks dan dinamis untuk menciptakan visual yang menarik dan tidak monoton. Dalam wawancara, bersama Ekky Yudha, yang memiliki latar belakang sebagai desainer dan motion desainer serta pernah bekerja di stasiun TV, menunjukkan bahwa motion graphics dalam video lirik asli "Sayu" masih terbatas dan kurang memiliki kesesuaian antara gerakan dan gambar, membuatnya terlihat monoton dan kurang dinamis.

Tipografi yang digunakan sesuai dengan tema lagu dan menggunakan efek motion graphics untuk menciptakan tampilan tipografi yang lebih menarik dan dinamis. Menurut Kurnia dan Fauzi (2021), dengan pemilihan jenis huruf yang tepat, ukuran yang sesuai, dan pengaturan spasi yang baik dapat meningkatkan keterbacaan teks dan mempengaruhi kesan visual yang dihasilkan. Dalam wawancara bersama Nathanael, yang memiliki latar belakang sebagai desainer dan motion desainer serta bekerja di perusahaan asing di Singapore, menyatakan bahwa tipografi dalam video lirik asli tidak ada efek motion graphic-nya, terasa kaku, dan tidak memberikan kesan yang menarik.

Video lirik "Sayu" menggunakan gaya animasi 2D yang ekspresif dan sesuai dengan karakteristik lagu "Sayu". Animasi akan digunakan untuk menggambarkan lirik lagu secara visual dan menciptakan narasi yang menarik. Desain gambar sangat penting dalam kampanye konservasi satwa liar dan pelestarian habitat lingkungan karena gambar-gambar yang menyentuh hati dapat menggugah kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian lingkungan (Latifah, 2011). Dalam wawancara Bersama Andrenuno, yang memiliki latar belakang sebagai mantan Manager di stasiun TV (bidang creative) dan pemilik production house saat ini menyatakan bahwa gambar dalam video lirik asli kurang ekspresif, tidak mampu menyampaikan emosi dan ekspresi karakter dengan jelas. Ini sesuai dengan teori Prihatama et al. (2022) yang menyatakan bahwa desain gambar yang baik dapat menyampaikan perasaan dan pikiran melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan postur.

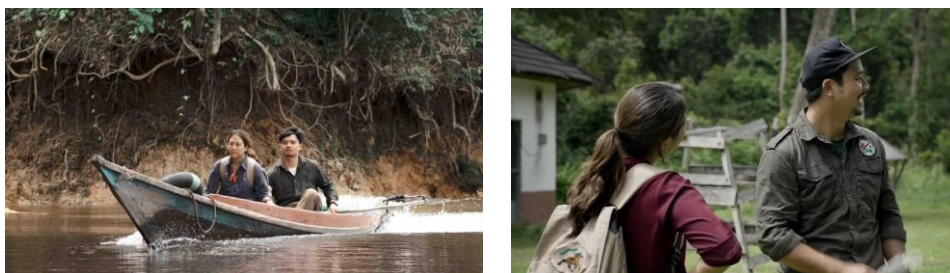
### **Perancangan (Design)**

Dalam proses animasi video lirik "Sayu" yang baru, saya mengambil referensi visual dari gambar-gambar asli di film "Petualangan Sherina 2" untuk menciptakan ilustrasi yang lebih kaya dan mendalam. Karakter utama seperti Sayu, Hilda (Ibu Sayu), dan tokoh Sherina dan Sadam, diadaptasi dari desain asli film menjadi animasi 2D. Beberapa adegan penting dari film tersebut, seperti petualangan Sayu dan ibunya mengayun dari dahan ke dahan, Sherina dan Sadam yang mengarungi sungai untuk melepasliarkan Sayu dan ibunya, dijadikan referensi untuk menghidupkan adegan animasi dalam video. Penggunaan elemen-elemen visual ini tidak hanya menambah keaslian dan keselarasan dengan film, tetapi juga memperkuat narasi dan pesan pelestarian satwa liar yang terkandung dalam lirik lagu "Sayu."



**Gambar 3. Sayu dan Ibu Sayu**

Sumber: Film Petualangan Sherina 2



**Gambar 3. Toko Sherina dan Sadam**

Sumber: Film Petualangan Sherina 2

Animasi video lirik "Sayu" dimulai dengan sebuah intro yang memperlihatkan judul lagu di atas tanah, disertai dengan efek motion naik yang menarik perhatian penonton. Lagu kemudian dimulai dengan lirik "Sayu..." yang diiringi oleh gambar Sayu dari depan, memperlihatkan keseluruhan tubuhnya. Pada bagian lirik "Matamu sayu," kamera melakukan zoom ke mata Sayu yang berkedip-kedip, menambahkan sentuhan emosional. Ketika lirik "Bertemu mataku" terdengar, terlihat bayangan karakter Sherina dalam mata Sayu, melambangkan koneksi di antara mereka. Gambar hati yang meleleh kemudian muncul untuk memperkuat pesan "Luluhkan hatiku." Lirik berikutnya, "Sayu..." kembali diiringi oleh gambar Sayu dari depan, diikuti oleh gambar tangan Sayu yang menjulur pada lirik "Tanganmu itu." Segera setelah itu, tangan manusia muncul untuk menggambarkan kesamaan dengan tangan Sayu. Saat lirik "Memanggil senyumku" dinyanyikan, karakter Sherina muncul dengan motion blink-blink yang menambah sentuhan magis pada animasi.

Pada bagian lagu yang berbicara tentang masa depan, "Kelak kau akan jumpa teman-teman," jejak kaki orangutan muncul di tanah, diikuti oleh gambar orangutan yang bergelantungan dari dahan ke dahan, menggambarkan kehidupan di hutan. Ibu Sayu muncul dari semak-semak saat lirik "Bersama ibu mulai petualangan," diakhiri dengan gambar hutan yang menggambarkan "Jaga hutan raya Kalimantan." Di bagian kedua lagu, "Sayu..." gambar Sayu dari depan kembali muncul. Pada lirik "Tenanglah, Sayu," gambar close-up menunjukkan tangan ibu mengelus kepala Sayu, menambahkan sentuhan kasih sayang. Kemudian, gambar close-up ibu yang berkedip menegaskan rasa perlindungan saat lirik "Ibu di dekatmu" dinyanyikan. Zoom out perlahan menunjukkan ibu mengelus Sayu, memberikan rasa kedamaian.

Pada bagian interlude, terdapat interaksi antara Sayu dan Sherina-Sadam sebelum ucapan perpisahan. Sayu bergelantungan di pohon saat lirik "Sebelum ucap kata perpisahan" terdengar, menampilkan motion yang menggambarkan gerakan alami. Karakter Sherina dan Sadam muncul ketika Sayu masih bergelantung, menunjukkan kedekatan mereka. Saat lirik "Alam tersenyum karena kalian" dinyanyikan, Sayu berada di hadapan Sherina dan Sadam, menunjukkan rasa terima kasih mereka. Animasi diakhiri dengan motion drone yang menampilkan hutan secara luas. Lirik terakhir "Sayu..." diiringi oleh gambar Sayu dari depan lagi. Pada lirik "Pulanglah, Sayu," ibu Sayu mendekatinya, diikuti oleh motion yang menunjukkan Sherina dan Sadam melambaikan tangan saat Sayu dan ibunya berjalan menuju hutan. Animasi diakhiri dengan motion naik ke langit, menggambarkan daun-daun yang berterbangan di angkasa, memberikan kesan penutupan yang indah dan damai.

Sayu adalah seekor orangutan dengan mata lembut dan penuh perasaan, mencerminkan kerentanan dan keindahan satwa liar. Sayu beraktivitas di hutan, dan bergelantungan di dahan membawa pesan penting tentang pelestarian orangutan dan lingkungan, menginspirasi penonton untuk lebih peduli terhadap konservasi.



**Gambar 5. Sketsa Sayu**  
Sumber: Olahan Peneliti



**Gambar 6. Aset Visual Sayu**  
Sumber: Olahan Peneliti

Hilda adalah ibu Sayu, seekor orangutan betina yang ditemukan oleh petugas satwa liar, setelah direhabilitasi, ia dilepasliarkan kembali ke hutan bersama Sayu.



**Gambar 7. Sketsa Karakter Hilda**  
Sumber: Olahan Peneliti



**Gambar 8. Aset Visual Hilda**  
Sumber: Olahan Peneliti

Tokoh utama dalam film 'Petualangan Sherina 2' membantu menyelamatkan Sayu dan Hilda ketika mereka diculik. Akhirnya, mereka berhasil membebaskan Sayu dan ibunya, yang kemudian dilepasliarkan ke habitat asli mereka." Sherina dan Sadam berperan sebagai pahlawan yang menyoroti pentingnya tindakan penyelamatan dan konservasi. Mereka membantu menyampaikan pesan bahwa upaya pelestarian satwa liar, seperti orangutan yang diwakili oleh Sayu dan Hilda, memerlukan tindakan nyata dan kolaboratif. Kehadiran mereka dalam video ini memperkuat narasi tentang perlunya menjaga dan melindungi satwa liar serta habitatnya, mengajak penonton untuk lebih peduli dan beraksi demi lingkungan.



**Gambar 9. Sketsa Karakter Sherina & Sadam**

Sumber: Olahan Peneliti



**Gambar 10. Aset Visual Sherina & Sadam**

Sumber: Olahan Peneliti

Lagu 'Sayu' adalah lagu pertama yang dibuat Sherina saat penulisan naskah film 'Petualangan Sherina 2' sedang berjalan. Bernuansa dreamy dengan akustik etnik, lagu ini menjadi kunci penting perjalanan Sherina dan Sadam dalam film tersebut. 'Sayu', yang merupakan nama seekor orangutan dalam cerita, digambarkan berpetualang bersama ibunya di hutan raya Kalimantan. Lirikinya menggambarkan keindahan sederhana dan mengungkapkan terima kasih atas peran 'Sayu' dan ibunya dalam menjaga kelestarian hutan.

Lagu ini juga mengandung pesan kuat tentang pelestarian satwa liar, mengingatkan kita akan pentingnya menjaga habitat alami orangutan yang terancam punah. Dengan alunan musik Sape khas Kalimantan yang menenangkan, lagu ini mengajak 'Sayu' untuk pulang ke dekapan ibunya setelah hilang dalam cerita film, menciptakan makna mendalam meski terdengar sederhana, serta menyoroti upaya konservasi lingkungan dan satwa liar yang vital bagi keberlanjutan ekosistem. Aset audio dan lirik lagu diambil dari YouTube Sherina Munaf (Sherina Munaf, Derby - Sayu (OST. Petualangan Sherina 2) | Lyric Video). Ini merupakan salah media utama yang digunakan untuk menyiarkan Video lirik lagu Sayu.

Perancangan gambar animasi karakter, background dan tipografi dirancang dengan menggunakan Adobe Illustrator. Setelah merancang gambar karakter, latar belakang, dan tipografi, desain tersebut diimpor ke dalam Adobe After Effects untuk memulai animasi, diedit agar elemen-elemen desain bergerak secara teratur. Elemen-elemen desain digerakkan untuk menciptakan dinamika visual yang menarik, dengan setiap adegan diatur secara detail untuk memastikan transisi yang mulus dan pergerakan yang sesuai dengan narasi lagu. Setelah semua animasi selesai, hasilnya diekspor dan diimpor ke dalam Adobe Premiere. Di Adobe Premiere, audio lagu "Sayu" ditambahkan dan disinkronkan dengan animasi, termasuk penyesuaian timing dan penyempurnaan elemen audio-visual agar pesan dan emosi lagu dapat

tersampaikan dengan efektif melalui video animasi yang dihasilkan.

Sayu - Sherina & Derby by Ako Naomi.mp4 adalah hasil akhir dari proses animasi video lirik "Sayu" baru. Video ini telah mengalami peningkatan kualitas visual dan elemen motion graphics yang signifikan dibandingkan dengan video lirik aslinya. Perubahan ini meliputi penggunaan palet warna yang lebih kaya dan dinamis, motion graphics yang lebih ekspresif dan relevan dengan lirik lagu, serta tipografi yang lebih variatif dan menarik. Dengan perbaikan-perbaikan tersebut, video lirik "Sayu" yang baru diharapkan dapat lebih efektif dalam menyampaikan pesan lagu dan meningkatkan kesadaran penonton terhadap isu pelestarian orangutan.



**Gambar 11. Video Animasi Lirik Lagu Sayu**

Sumber : YouTube Ako Naomi

### Tahapan Pengujian

Tahap pengujian merupakan langkah krusial dalam memastikan kualitas dan efektivitas video lirik "Sayu" yang telah diperbaharui. Pengujian dilakukan dengan melibatkan berbagai pihak yang memiliki keahlian dan latar belakang berbeda untuk mendapatkan umpan balik yang komprehensif.

**Tabel 1. Tabel Hasil Pengujian**

Penguji	Penilaian	Hasil Perbaikannya
Profesional bidang desain grafis dan motion graphics	Estetika visual, penggunaan warna, tipografi, dan integrasi elemen motion graphics	Peningkatan kualitas visual dengan menyesuaikan penggunaan warna, kontras, dan pencahayaan untuk tampilan yang lebih menarik dan profesional
Penonton film Petualangan Sherina 2	Ketertarikan, kejelasan pesan, dan emosi yang dibangkitkan oleh video lirik	Integrasi elemen motion graphics yang lebih selaras dengan animasi dan memperkuat pesan lagu

Video lirik dipamerkan dalam Pameran Tugas Akhir "We The First," memberikan kesempatan bagi pengunjung pameran untuk melihat hasil karya secara langsung dan memberikan umpan balik. Video lirik "Sayu" akan diunggah ke saluran YouTube Channel Ako Naomi, Animasi Sayu - Sherina & Derby by Ako Naomi. Memilih saluran YouTube sendiri memberikan kontrol penuh atas konten yang diunggah, termasuk pengaturan privasi, deskripsi, dan interaksi dengan penonton. Ini memungkinkan eksposur langsung kepada audiens yang sudah ada, mendapatkan umpan balik dan dukungan.

Selain itu, mengunggah ke saluran sendiri memperkuat personal branding dan kredibilitas sebagai kreator konten di bidang animasi dan desain visual. Potensi untuk mendapatkan pendapatan dari iklan dan sponsor juga meningkat, serta memungkinkan membangun komunitas melalui komentar, likes, dan shares yang meningkatkan engagement dan visibilitas video. Hasil animasi video lirik akan diajukan ke



Trinity Optima Production, bentuk apresiasi sebagai kreator asli video lirik "Sayu" dan kolaborasi dengan pihak yang membuat video official asli. Trinity Optima Production memiliki pengalaman dan sumber daya yang luas dalam industri musik dan video. Dengan melibatkan mereka, terbuka peluang untuk kolaborasi yang lebih besar.

## KESIMPULAN

Animasi video lirik "Sayu" yang baru, berhasil meningkatkan kualitas visual dan memperkuat penyampaian pesan lagu. Penggunaan palet warna yang lebih kaya dan dinamis, motion graphics yang lebih ekspresif, dan tipografi yang lebih variatif telah menciptakan pengalaman menonton yang lebih menarik dan berkesan. Hasil animasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman penonton terhadap makna lirik lagu "Sayu" dan menginspirasi mereka untuk lebih peduli terhadap isu pelestarian orangutan dan lingkungan. Dibandingkan dengan animasi lama yang menggunakan palet warna monoton dan tipografi kurang menarik, animasi baru ini lebih berhasil dalam menyampaikan pesan lagu dengan kuat dan menarik.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, masih ada beberapa area yang dapat dieksplorasi lebih lanjut dalam penelitian selanjutnya, seperti efektivitas jangka panjang, perbandingan dengan media lain, analisis elemen visual, dan pengembangan panduan untuk kreator konten. Penelitian lebih lanjut dapat membantu meningkatkan pemahaman tentang bagaimana video lirik dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sosial secara efektif dan mendorong perubahan positif.

## REFERENSI

- Auslander, Philip. (2004). "Performance Analysis and Popular Music: A Manifesto." *Contemporary Theatre Review*, 14(1).
- Aqib, Z. (2015). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Cet. V. Yrama Widya. Bandung.
- Cenadi, C. S. (1999). Elemen-elemen dalam desain komunikasi visual. *NIRMANA*, 1(1), 1-11. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra.
- Cone, J. (2008). *Motion Graphics or Motion Design?*. Diambil dari <http://motionographer.com/2008/10/24/motiongraphics-or-motion-design/>
- Crisansyah Achmadi, Rista Ihwanny (2023). Penggunaan Warna sebagai Representasi Kekuasaan Kolonial dalam Perancangan Film Animasi *Lost in Gold*.
- Dewi, S., Daningsih, E., & Titin, T. (2021). Kelayakan Media Video Animasi Powtoon pada Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi Kelas X SMA dalam Pembuatan Biskuit Pisang Ambon Lumut. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 219-236.
- Erlyana, Y., Everlin, S., & Yuwono, I. F. (2023). Analisis Color Palette Berdasarkan Rasa Warna sebagai Penguat Daya Tarik Emosional dalam Video Anak. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(03), 396-411.
- Gledhill, Christine. (2000). "Rethinking Genre" in *Reinventing Film Studies*, diedit oleh Christine Gledhill dan Linda Williams. New York: Oxford University Press..
- Haidar, N. F., & Martadi, M. (2021). Analisis Konten Visual Post Instagram Rilis Dalam Membentuk Customer Engagement. *Barik*, 2(2), 121-134.
- Heryanto, N. Y. (2019). Analisis warna pada film animasi "The garden of words" karya Makoto Shinkai. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 191-200
- Imaji, D. N. F. P. (2021). Citra dan Warna dalam Pengalaman Visual: Studi Kasus pada Film dan Fotografi. *Jurnal Imaji*, 2(1), 90-97.



- Kanta, I. M. D. R., & Artayasa, I. N. (2022). Analisis Tipografi Pada Logo Sprite. *Jurnal Penalaran Riset (Journal of Reasoning Research)*, 1(02), 130-134.
- Kurnia, D. I., & Fauzi, I. (2023). Perancangan Brand Identity Eskul Futsal Threepasta Smpn 3 Pasarkemis sebagai upaya Peningkatan Minat Bakat. *WARNARUPA (Journal of Visual Communication Design)*, 2(1).
- Latifah, I. D. (2011). Desain Komunikasi Visual untuk Menunjang Kampanye Kesadaran Buang Sampah pada Tempatnya dan Pemanfaatan Sampah. <https://dkv.binus.ac.id/2022/04/18/ijvcdc-indonesian-journal-of-visual-culture-design-and-cinema/>
- Lupton, E. (2014). *Color Theory: An Essential Guide to Color-From Basic Principles to Practical Applications*. Chronicle Books.
- Meilani (2013). TEORI WARNA : Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. <https://dkv.binus.ac.id/2022/04/18/ijvcdc-indonesian-journal-of-visual-culture-design-and-cinema/>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: an expanded sourcebook*. SAGE.
- Moore, Andrew. (2005). "The Persona-Environment Relation in Recorded Song." *Music Theory Online*, 11(4).
- Nasution, Z. R., & Saragi, D. (2022). Analisis Infografis Baliho Kesehatan Masa Pandemi Covid-19 di Kota Padangsidempuan Ditinjau dari Tipografi, Warna dan Fungsi. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(3), 1765-1779.
- Prihatomo, W., & Parastuti, M. P. (2022). Komunikasi Non Verbal yang Terefleksi dari Onomatope dalam Anime "Kaichou wa Meido Sama". *Jurnal Hikari*, 6(1), 92-104.
- Puspitasari.2009.Penerapan Media Animasi Presentasi Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pemula Dalam Proses Pembelajaran Bahasa.
- Sembiring, D. (2014). *Wawasan Seni*. Medan: Unimed Press.
- Stutsman, L. (2021). "You have eight seconds. Differentiate your business through the art of storytelling." *US Partner Community Blog*
- Sumbo, M. (2009). *Desain Komunikasi Visual: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tinarbuko, S. (2017). *Membaca tanda dan makna dalam desain komunikasi visual*. Pemerhati Budaya Visual dan Dosen Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta.