

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Pustaka

Dalam proses perancangan ini, penulis mengumpulkan berbagai data dan informasi dari perancang dan karya tulis terdahulu yang memiliki topik permasalahan serupa. Hal ini dilakukan sebagai bahan perbandingan untuk menghindari plagiarisme dan memperoleh wawasan mengenai kelebihan dan kekurangan yang sudah ada. Penulis juga melakukan pencarian melalui buku-buku dan skripsi-skripsi yang relevan dengan judul penelitian. Berikut adalah studi pustaka, referensi karya, dan landasan teori yang digunakan dalam perancangan video musik animasi 2D pada lagu grup musik The Jansen yang berjudul *Kau Pemeran Utama Di Sebuah Opera*.

2.1.1 Penelitian dengan judul “Perancangan Video Musik Animasi 2D Pada Lagu Negeri Syam Yang Berjudul 5 Dalam 1”

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Raditya Darmo Saputro pada tahun 2019 dengan judul "Perancangan Video Musik Animasi 2D pada Lagu Negeri Syam yang Berjudul 5 Dalam 1" menjadi salah satu referensi. Jurnal ini membahas tentang pembuatan sebuah karya animasi 2D yang membantu memudahkan pemahaman masyarakat terhadap lagu "5 Dalam 1" dengan menggunakan video musik animasi 2D[10]. Penggunaan video sebagai media promosi musik sudah umum digunakan saat ini, dan dalam penelitian ini, animasi 2D digunakan sebagai media promosi yang jarang terjadi di Indonesia. Tujuan dari perancangan tersebut adalah membantu mengklarifikasi makna lagu yang sulit dipahami langsung melalui lirik yang kompleks dan memperkenalkan lagu tersebut kepada pendengar. Penelitian ini menggunakan teknik line art dalam pembuatan animasi 2D dan pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan cara observasi, wawancara, dan data yang sudah ada di dapatkan kemudian di analisis dengan teknik 5W + 1H. Meskipun terdapat persamaan dalam pembahasan mengenai pembuatan video musik animasi 2D untuk mempresentasikan makna dari lirik lagu tersebut. Adapun perbedaan antara perancangan ini ialah penggunaan

analisis data menggunakan teknik 5W + 1H dan Perbedaan antara perancangan oleh Muhammad Raditya Darmo Saputro dan perancangan penulis terletak pada fokusnya. Perancangan jurnal oleh Muhammad Raditya Darmo Saputro lebih menitikberatkan pada animasi singkat yang menggunakan penggambaran cerita sederhana, dengan sebagian besar proses produksi menggunakan jenis animasi *line art*. Animasi ini menerapkan pewarnaan hitam-putih. Di sisi lain, penulis bermaksud merancang sebuah video musik animasi 2D yang menggambarkan cerita secara visual dengan mudah dipahami sesuai isi makna pada lirik lagu "Kau Pemeran Utama Di Sebuah Opera". Proses produksinya akan memanfaatkan teknik *line art* dengan penggunaan warna yang sesuai dengan mood cerita, ditampilkan dalam bentuk yang menarik, informatif, dan sesuai dengan preferensi audiens. Tujuannya adalah memudahkan audiens dalam memahami pesan atau makna yang terkandung dalam lirik tersebut.

2.1.2 Penelitian dengan judul “ Perancangan Tugas Akhir Video Musik Slank Bobrokisasi Borokisme ”

Edwin Susanto melakukan penelitian dengan judul "Perancangan Tugas Akhir Video Musik Slank: Bobrokisasi Borokisme" pada tahun 2013. Jurnal ini membahas perancangan pembuatan video musik animasi dengan gaya kolase. Tujuan dari perancangan video musik berjudul "Bobrokisasi Borokisme" ini adalah untuk mengangkat isu korupsi yang marak di Indonesia[9]. Video ini memiliki durasi 3:13 dan akan disebarakan melalui media sosial seperti YouTube dan Facebook agar mudah diakses. Pendekatan simbolis digunakan dalam perancangan ini untuk menghindari penyalahgunaan atau pemahaman yang salah dan menghormati prinsip asumsi tak bersalah. Materi untuk video ini diperoleh melalui wawancara dengan penggemar Slank (Slankers) dan masyarakat umum, terutama generasi muda, serta pengumpulan artikel dan literatur tentang korupsi. Perancangan ini menggunakan animasi gaya kolase dan metode kualitatif.

Persamaan antara perancangan ini dengan perancangan penulis yaitu menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan studi literatur dan

penggunaan animasi sebagai media perancangan. Perbedaan antara perancangan tersebut dengan perancangan penulis yaitu pada perancangan tersebut digunakan untuk menyerukan anti korupsi dengan output animasi tersebut dengan gaya kolase sebagai visualisasi simbol dari pesan yang ingin disampaikan, lalu pada perancangannya menggunakan metode analisis data berupa 5W+1H. Di sisi lain, Penulis berencana membuat video musik animasi 2D yang visualnya mencerminkan isi lirik lagu "Kau Pemeran Utama Di Sebuah Opera". Proses produksi akan menggunakan teknik line art dengan penekanan warna sesuai mood cerita. Video ini disajikan secara menarik, informatif, dan sesuai dengan preferensi audiens, dengan tujuan memudahkan mereka memahami pesan atau makna dalam lirik lagu tersebut.

2.1.3 Penelitian dengan judul “ Penciptaan Video Musik Animasi “Santai” Dengan Teknik Animasi 2D dan Gaya Visual Surrealis ”.

Sanchita Syarifudin Assya'Bani melakukan penelitian dengan judul “Penciptaan Video Musik Animasi “Santai” Dengan Teknik Animasi 2D dan Gaya Visual Surrealis" pada tahun 2016[11]. Jurnal ini membahas tentang penciptaan video musik animasi dengan Teknik animasi 2D dan gaya visual surrealis yang bertujuan menyampaikan cerita yang di adopsi dari lirik lagu “Santai”. Penciptaan video musik ini menggunakan Teknik animasi 2D dikarenakan dapat memperkuat makna yang akan disampaikan dalam lirik lagu dan tidak memiliki Batasan visual alias lebih fleksibel, sementara penggunaan gaya surealisme dalam video ini memberikan animator atau sang perancang mendapatkan kebebasan mengungkapkan gaya mereka secara bebas.

Terdapat persamaan dalam pembahasan mengenai perancangan musik video animasi 2D, terdapat perbedaan dalam objek penelitian yaitu lagu *Santai* dari band The Budjang sedangkan perancangan penulis mengangkat lagu *Kau Pemeran Utama Di Sebuah Opera* dan terdapat perbedaan pada perancangan ini yaitu berupa hasil penelitian yang menggunakan animasi 2D bergaya visual surrealis yang berupa hasil dari kebebasan dalam berkreasi dari sang perancang tersebut, sedangkan perancangan berencana membuat video musik animasi 2D yang visualnya mencerminkan isi lirik

lagu "Kau Pemeran Utama Di Sebuah Opera". Proses produksi akan menggunakan teknik line art dengan penekanan warna sesuai mood cerita. Video ini disajikan secara menarik, informatif, dan sesuai dengan preferensi audiens, dengan tujuan memudahkan mereka memahami pesan atau makna dalam lirik lagu tersebut.8999

Dari ketiga referensi pustaka tersebut, penulis menyimpulkan bahwa keunikan penelitian penulis terletak pada objek penelitian yaitu sebuah lagu Kau Pemeran Utama Di Sebuah Opera dari The Jansen yang sebelumnya belum pernah menjadi objek penelitian. Terutama, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lagu tersebut dalam konteks pemanfaatan video musik animasi 2D sebagai sarana sarana promosi.

2.2 Refrensi Karya

Dalam perancangan ini, penulis dengan aktif mencari berbagai referensi visual atau karya yang serupa dan relevan dengan penciptaan yang akan dilakukan. Referensi ini digunakan sebagai panduan dalam proses kreatif dan mempermudah persiapan dalam pelaksanaan perancangan ini.

Sebagai pendukung dalam perancangan ini, penulis mencari dan memilih beberapa referensi karya yang relevan untuk mendukung proses kreatif yang akan dilakukan. Berikut adalah tiga referensi karya yang di pilih sebagai acuan dalam menyusun perancangan:

2.2.1 Refrensi karya dari perancangan Muhammad Raditya Darmo Saputro yang berjudul “Perancangan Video Musik Animasi 2D Pada Lagu Negeri Syam Yang Berjudul 5 Dalam 1”.



Gambar 2.1 Screenshot Hasil Akhir Scene Yang Ada Pada Video Musik 5 Dalam 1 (Sumber: Jurnal "Perancangan Video Musik Animasi 2D Pada Lagu Negeri Syam yang Berjudul 5 Dalam 1", 2019)

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Raditya Darmo Saputro pada tahun 2019 dengan judul "Perancangan Video Musik Animasi 2D Pada Lagu Negeri Syam yang Berjudul 5 Dalam 1" menyoroti penggunaan video musik animasi 2D sebagai alat promosi[10]. Meskipun penggunaan video dalam promosi musik telah umum, penggunaan video animasi 2D masih relatif jarang di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah pemahaman terhadap lirik lagu yang kompleks melalui penggunaan video musik animasi 2D, serta memperkenalkan lagu "5 dalam 1" kepada pendengar.

Penelitian ini memberikan wawasan penting bagi perancangan yang sedang dilakukan, di mana hasil akhirnya akan berupa musik video animasi 2D. Penelitian

yang dilakukan oleh Raditya Darmo Saputro dapat menjadi panduan dan referensi yang berharga dalam menyusun perancangan yang sedang berlangsung. Melalui penelitian ini, akan dapat dipelajari metode dan teknik yang digunakan dalam menciptakan video musik animasi 2D yang efektif dalam menyampaikan pesan lirik lagu dan memikat pendengar.

Dengan mempertimbangkan penelitian sebelumnya, penulis memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai aspek yang dijelaskan oleh Raditya Darmo Saputro, seperti penggunaan gerakan, warna, dan narasi visual dalam menciptakan video musik animasi 2D yang menarik dan menarik perhatian. Dengan memanfaatkan pengetahuan dan wawasan dari penelitian sebelumnya, diharapkan perancangan ini akan menghasilkan sebuah karya yang berkesan dan efektif dalam menyampaikan pesan dari lagu yang akan dipromosikan.

2.2.2 Refrensi karya dari The Kitten Factory and Other Stories yang berjudul “Skateboard Rotoscope Animation” (2010).



Gambar 2.2 Animasi “Skateboard Rotoscope Animation”

(Sumber: Youtube Kittenfactorymovie, 2010)

Karya berjudul "Skateboard Rotoscope Animation" dari The Kitten Factory and Other Stories. Animasi ini, yang berdurasi 01:20 detik, dipilih sebagai referensi gaya desain karena penggunaan teknik rotoscope yang sangat mengesankan. The Kitten Factory and Other Stories mampu menghasilkan gerakan yang halus. Dengan demikian, mereka menciptakan pengalaman menonton yang mendalam dan memukau.

Animasi "Skateboard Rotoscope Animation" diproduksi oleh The Kitten Factory and Other Stories pada tahun 2010, menunjukkan keahlian mereka dalam bidang animasi. Selain karya tersebut, The Kitten Factory juga telah menciptakan animasi-animasi lain dengan genre yang berbeda-beda. Dengan memilih karya ini sebagai referensi, penulis berharap dapat mengadopsi beberapa aspek teknik dan gaya desain yang digunakan oleh The Kitten Factory and Other Stories. Penulis berharap dapat menghasilkan karya yang memukau dan seunik seperti karya dari The Kitten Factory and Other Stories dalam dunia animasi.

2.2.3 Refrensi karya dari perancangan Muhammad Achmad Fajar Nugroho yang berjudul "Penciptaan Film Animasi 2D "ACR." Dengan Teknik Rotoscoping dan Fast Cutting".



Gambar 2.3 Konsep Karakter Jane

(Sumber: Publikasi Ilmiah "Penciptaan Film Animasi 2D "ACR." Dengan Teknik Rotoscoping dan Fast Cutting, 2021)

Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Fajar Nugroho memiliki tujuan yang sangat berarti, yaitu memberikan wawasan mendalam dalam produksi film animasi 2D dengan fokus pada teknik rotoscoping[12]. Selain itu, penelitian ini juga menawarkan hiburan melalui animasi pendek yang tidak hanya menghibur tetapi juga mengandung pesan yang relevan, terutama bagi generasi muda, untuk mendorong mereka agar tidak hanya diam diri dan memiliki keberanian untuk bergerak maju mencapai tujuan mereka.

Karya yang di hasilkan oleh Achmad Fajar Nugroho ini akan dijadikan refrensi karena Teknik pembuatannya yang menggunakan Teknik *rotoscoping*, konsep visual seperti warna yang menarik akhirnya dijadikan refrensi dalam perancangan yang akan penulis buat nanti. Melalui penelitian ini, diharapkan penulis dapat mempelajari teknik-teknik yang efektif dan menghasilkan animasi yang menarik perhatian, sambil tetap mempertimbangkan pesan yang ingin disampaikan kepada generasi muda.

2.3 Dasar Teori

Dalam Penyelesaian tugas akhir ini, penulis akan menjelaskan mengenai dasar teori-teori yang akan dibutuhkan sebagai acuan dalam perancangan music video animasi 2D ini. Berikut adalah penjelsan mengenai dasar teoiri yang digunakan:

2.3.1 Landasan Konseptual

a. Video Musik

Video musik adalah sebuah klip yang berupa video atau film pendek yang diputar untuk menemani musik. Pada masa saat ini, salah satu cara alat pemasaran dan mempromosikan sebuah musik dengan cara menggunakan video musik. Hal ini dipertegas Menurut Moller dia menjelaskan video musik adalah sebuah klip yang berupa video atau film pendek yang diputar untuk menemani musik, biasanya berfungsi sebagai alat promosi musik tersebut [7]. jadi pada perancangan ini video musik digunakan menjadi media promosi yang berupa musik video animasi 2D.

b. Visualisasi

Visualisasi adalah proses menerjemahkan kata-kata atau gagasan menjadi gambar secara individual atau penggambaran. Ini melibatkan kegiatan menyusun gambar-gambar sedemikian rupa sehingga membentuk suatu gambaran yang memiliki makna khusus. Dengan kata lain, visualisasi merupakan cara untuk menggambarkan ide atau konsep dalam bentuk gambar yang dapat dipahami secara visual.

2.3.2 Teori Media

a. Animasi

Animasi adalah sebuah gambar yang diputar dengan kecepatan tertentu yang nantinya akan membuat ilusi berupa gerakan seperti pada sebuah film atau video[8]. Dari pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa animasi melibatkan pengaturan urutan gambar (*frame*) secara berurutan. Ketika frame-frame ini diputar dengan kecepatan yang tepat, mereka menciptakan ilusi gerakan yang menyerupai gambar bergerak seperti yang terlihat dalam film atau video.

Dengan perkembangan teknologi, animasi dapat dibuat dengan lebih efisien menggunakan komputer. Dalam pembuatan animasi terdapat 2 cara yaitu konvensional dan digital, di mana proses digital menjadi lebih efisien dan fleksibel. Meskipun proses konvensional membutuhkan biaya lebih besar, animasi digital telah mengubah cara pembuatan animasi dengan memanfaatkan perangkat lunak dan teknik digital, sementara animasi konvensional tetap memiliki nilai estetika dan keunikan yang khas.

b. Animasi 2D

Animasi sendiri menurut dari perkataan Norman McClaren, salah satu master animasi. Dia mengatakan bahwa Animasi adalah seni gerakan yang di gambar bukan seni gambar yang digerakan, jadi yang terjadi pada antara gambar atau frame tersebut adalah hal yang lebih penting[13]. Kesimpulan dari pernyataan tersebut adalah bahwa dalam animasi, fokus utama bukan hanya pada setiap frame secara terpisah, tetapi pada

apa yang terjadi di antara frame-frame tersebut. Dalam animasi, gerakan dan transisi antar frame merupakan elemen kunci yang membentuk ilusi gerakan yang halus dan alami. Penggunaan Animasi 2D ini berfungsi sebagai media utama dalam perancangan ini, agar perancang dapat memvisualisasikan pesan atau makna yang terdapat pada lirik lagu sehingga membantu para pendengar lebih mudah memahami pesan yang disampaikan pada musik tersebut.

c. Prinsip Dasar Animasi

Dalam menciptakan gerakan yang menarik dan hidup dalam karakter animasi dengan cara menggunakan 12 prinsip animasi. Agar animasi yang diciptakan terasa hidup, Animator harus lebih sensitif terhadap sebuah gerakan bukan hanya sekedar memiliki kemampuan menggambar[14]. Prinsip-prinsip ini membantu animator dalam mengkomunikasikan emosi dan menghadirkan realisme. Dari prinsip *timing* dan *spacing* hingga prinsip *anticipation* dan *follow-through*, setiap prinsip memiliki peran penting dalam menciptakan gerakan yang tampak alami dan mengesankan. Berikut 12 dasar prinsi animasi :

1. *Solid Drawing*

Menggambar adalah sebuah hal yang penting dalam animasi, apalagi mampu menggambar dalam mempertimbangkan dimensi dan kedalaman pada karakter atau objek

2. *Timing and Spacing*

Timing adalah penyesuain waktu kapan harus dilakukan untuk menggerakkan sebuah objek atau karakter, sedangkan *spacing* penempatan gambarnya untuk menentukan percepatan dari berbagai jenis gerak oleh karakter atau objek.

3. *Squash and Stretch*

Sebuah gerakan yang memberikan efek ilusi perpanjangan dan persempitan atau memberikan efek lentur pada sebuah karakter atau objek.

4. *Anticipation*

Anticipation adalah gerakan persiapan atau ancap-ancang sebelum melakukan gerakan utama. Hal ini memberikan penginderaan bahwa sesuatu akan terjadi dan memberikan kualitas realisme pada animasi.

5. *Slow In and Slow Out*

Slow in terjadi ketika gerakan dimulai dengan kecepatan yang lambat dan kemudian meningkat, sedangkan *slow out* terjadi ketika gerakan yang awalnya cepat perlahan melambat. Prinsip ini memberikan kesan alami pada animasi.

6. *Arcs*

Arcs mengacu pada pola gerakan yang mengikuti jalur melingkar atau busur. Ini memberikan kesan alami pada gerakan objek animasi.

7. *Secondary Action*

Secondary Action adalah gerakan tambahan yang mendukung gerakan utama untuk memberikan kesan realistis pada animasi.

8. *Follow Thought and Overlapping Action*

Follow Thought adalah gerakan bagian tubuh yang masih berlanjut meskipun objek utama telah berhenti. *Overlapping Action* mengacu pada

gerakan tubuh yang saling menumpuk, seperti gerakan tangan dan kaki saat berjalan.

9. *Straight Ahead Action and Pose To Pose*

Straight Ahead Action adalah cara membuat animasi dengan menggambar setiap frame secara berurutan secara berturut-turut. Sedangkan *Pose To Pose* adalah membuat animasi dengan menggambar frame kunci tertentu, sementara frame di antara kunci ditambahkan oleh animator lain.

10. *Staging*

Staging melibatkan cara lingkungan diatur untuk mendukung suasana yang diinginkan dalam suatu adegan animasi.

11. *Appeal*

Appeal berkaitan dengan gaya visual keseluruhan dalam animasi yang menciptakan daya tarik dan ketertarikan pada penonton.

12. *Exaggeration*

Exaggeration adalah upaya untuk memberikan dramatisasi pada animasi dengan menggambar gambar yang berlebihan, seperti bola mata yang keluar saat kaget. Prinsip ini digunakan untuk meningkatkan ekspresi dan daya tarik visual dalam animasi.

d. *Rotoscoping*

Rotoscoping adalah teknik animasi menjiplak dari sebuah gerakan pada model atau gerakan nyata dan digunakan di dalam sebuah film animasi [15]. Dengan menggunakan *rotoscoping*, animator dapat mereproduksi gerakan yang lebih realistis dan mengintegrasikannya dengan elemen animasi. Teknik ini telah digunakan dalam

berbagai produksi film dan animasi, baik untuk menciptakan efek khusus, memperhalus animasi tradisional, atau menggabungkan dunia nyata dengan elemen fiksi.

Dengan perkembangan komputer dan perangkat lunak animasi, rotoscoping telah menjadi lebih efisien dan dapat dilakukan dengan lebih cepat. Namun, teknik ini tetap membutuhkan keahlian dan ketelitian dari animator untuk menghasilkan hasil yang berkualitas.

Secara kesimpulan, *rotoscoping* adalah sebuah teknik pembuatan animasi dengan cara menjiplak atau menggambar 1 per 1 dari sebuah model gerakan atau gerakan nyata dari video atau film untuk digunakan dalam pembuatan animasi tersebut. Dalam industri efek visual, rotoscoping juga merujuk pada teknik memisahkan adegan *live-action* agar dapat dikomposisikan dengan latar belakang lain. Meskipun telah digantikan oleh komputer, rotoscoping tetap menjadi alat yang berharga dalam menciptakan efek khusus dan menggabungkan elemen animasi dengan dunia nyata.

Pada perancangan ini, teknik rotoscoping akan digunakan untuk menciptakan video musik animasi. Tahap awal akan dimulai dengan perumusan ide atau ringkasan cerita, yang kemudian akan divisualisasikan melalui storyboard. Setelah itu, akan mengambil sampel atau menggunakan video stok yang sesuai. Setelah semua unsur siap, langkah berikutnya adalah melakukan animasi menggunakan teknik rotoscoping. Terakhir, semua elemen akan disatukan dan digabungkan menjadi video klip untuk lagu "Kau Pemeran Utama di Sebuah Opera" ini.

e. Line Art

Line art merupakan suatu teknik seni menggambar yang mengutamakan penggunaan garis sebagai elemen utama dalam menciptakan ilustrasi[16]. Teknik ini memanfaatkan garis-garis dengan berbagai karakteristik, seperti ketebelan, arah, dan Panjang untuk menciptakan efek visual yang kuat dan mendalam. Penggunaan line art dalam perancangan ini dimaksudkan untuk menggambarkan ilustrasi objek yang akan di

buat untuk keperluan dalam perancangan ini, penggunaan line art yang bersifat minimalis ini bertujuan untuk memudahkan dalam memahami isi.

2.3.2 Landasan Teori

a. Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar atau lukisan yang digunakan untuk memperjelas suatu makna atau pesan dari tulisan dan juga sebagai menghias halaman sampul dan sebagainya[17]. Menurut Drs. RM. Soeratno, ilustrasi adalah gambar atau grafis yang digunakan untuk mempercantik teks dan membantu pembaca memahami isi naskah dengan lebih baik[18]. Ilustrasi adalah cara untuk menggambarkan atau mengilustrasikan pesan atau makna dari sebuah teks, bertujuan membantu pembaca atau penonton agar lebih mudah memahami isi yang disampaikan.

Penggunaan ilustrasi dalam perancangan ini dimaksudkan untuk menggambarkan objek atau memvisualisasikan pesan yang terkandung dalam lirik lagu "Kau Pemeran Utama Di Sebuah Opera," yang menggunakan bahasa majas. Hal ini bertujuan agar penonton atau pendengar lagu tersebut dapat lebih mudah memahami makna dan isi pesan yang terkandung dalam liriknya.

b. Tipografi

Tipografi adalah kumpulan simbol yang membantu manusia dalam menyampaikan pesan, meskipun mereka terpisah oleh jarak dan waktu yang merupakan kunci dalam berkomunikasi[19]. Menurut Gema tipografi merupakan inti dari penulisan yang memiliki karakteristik tersendiri yang mengandung tujuan tersurat yang dapat dipahami oleh pembaca[20]. Jadi tipografi adalah sebuah metode menyusun sebuah symbol atau huruf huruf yang tetap menekankan keterbacaan yang dapat dilihat secara visual yang mengandung pesan yang dapat dipahami oleh pembaca. Tipografi yang akan dibuat untuk perancangan ini lebih ke minimalis, tegas, dan tetap menarik dimata, dan huruf sans-serif untuk kebutuhan tipografi pada perancangan musik video animasi 2D ini.

c. Warna

Warna memegang peranan krusial dalam desain, dan manusia sering kali pertama kali memperhatikan warna selain bentuknya[21]. Sebagai seorang desainer, penting untuk mempertimbangkan dengan serius pemilihan warna karena itu berdampak besar pada bagaimana pesan disampaikan kepada audiens. Warna memiliki kaitan dengan ekspresi emosional dan simbolik dalam desain, dan harus selalu disesuaikan dengan keseluruhan makna desain yang dihasilkan. Pada perancangan ini digunakan Warna-warna kontras menjadi pilihan karena dilihat dari gaya visual akan lebih tepat jika warna kontras, dimana penggunaan warna dapat membuat perbedaan yang jelas antara unsur-unsur yang ada, sehingga mudah untuk dilihat dan dipahami bagi yang melihatnya.

d. Sinopsis

Menurut KBBI, sinopsis adalah sebuah jenis karangan ilmiah yang sering digunakan bersama dengan teks asli yang menjadi dasar pembuatan sinopsis tersebut[22]. Sinopsis adalah deskripsi singkat yang merangkum konten dari sebuah karya seperti film, buku, atau pertunjukan, baik dalam bentuk konkret maupun abstrak[23]. Jadi bisa di simpulkan bahwa synopsis adalah suatu bentuk karangan ilmiah yang digunakan bersamaan dengan teks asli sebagai dasar pembuatan ringkasan yang merangkum esensi dari sebuah karya, seperti film, buku, atau pertunjukan, baik dalam bentuk konkret maupun abstrak. Dengan begitu sinopsis digunakan pada perancangan ini bertujuan untuk menentukan bagaimana cerita dalam musik video animasi 2D pada lagu “ Kau Pemeran Utama Di Sebuah Opera”.

e. *Storyline*

Story line merupakan panduan atau rencana yang merinci alur cerita yang akan digunakan dalam pembuatan animasi atau film[24]. Tujuan dari *story line* adalah untuk memastikan bahwa cerita yang akan diceritakan memiliki kedalaman, struktur, dan arah yang jelas. Dengan adanya *story line*, perancang dapat memiliki panduan yang kuat untuk mengembangkan cerita, karakter, dan peristiwa yang terjadi dalam karya tersebut sehingga membantu memastikan bahwa setiap elemen dalam cerita mendukung tema dan pesan yang ingin disampaikan.

f. *Storyboard*

Papancerita, atau yang dikenal juga sebagai *storyboard*, merupakan sebuah metode alternatif yang digunakan untuk merinci dan menggambarkan cerita secara visual sebagai alat perencanaan[25]. Dalam pembuatan storyboard, cerita tidak hanya dijelaskan dalam bentuk kalimat-kalimat penuh, melainkan dipresentasikan melalui gambar-gambar atau ilustrasi yang menggambarkan setiap adegan atau peristiwa dalam urutan yang direncanakan. Penggunaan storyboard pada perancangan video musik animasi 2D ini bertujuan untuk menentukan bagaimana komposisi gambar yang akan diambil dalam proses produksi, biasanya dalam bentuk gambar, narasi, durasi, dan audio hal ini sangat membantu dalam memvisualisasikan dengan lebih detail dan jelas bagaimana jalan cerita yang terjadi dalam video music animasi 2D nanti.