JURNAL UPI

FINDER: Journal of Visual Communication Design

Journal homepage: https://ejournal.upi.edu/index.php/FINDER

Finder

Perancangan Video Animasi Lagu "*Overcome*" oleh Band Nothing but Thieves Sebagai Media Komunikasi Visual Motivatif Bagi Mahasiswa

Firzana Farah Amira[1], Gysca Allycia Irvani Putri[2]

[1]Desain Komunikasi Visua, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
[2]Manajemen Produksi Media, Universitas Padjajaran, Indonesia

*Correspondence: E-mail:firzana@upi.edu, gysca23001@mail.unpad.ac.id

ABSTRACT

Pendidikan tinggi menuntut mahasiswa untuk memiliki motivasi yang kuat guna menghadapi berbagai tantangan akademik dan non-akademik. Motivasi ini menjadi penentu penting dalam kesuksesan belajar, namun realitanya banyak mahasiswa, mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dan mengalami krisis motivasi. Sebagai respon terhadap fenomena ini, peneliti merancang dan mengembangkan media visual animasi dengan judul *Overcome*, bertujuan untuk membangkitkan motivasi mahasiswa melalui pendekatan audio-visual. Proses perancangan melibatkan analisis lirik lagu *Overcome* oleh Nothing But Thieves, eksplorasi gaya visual, skema warna, tipografi, hingga pengembangan storyline dan storyboard yang menggambarkan transformasi psikologis tokoh utama dari keputusasaan menuju kebangkitan. Hasil akhir berupa klip video animasi berdurasi pendek yang secara efektif menggabungkan unsur musik, visual, dan narasi, diharapkan mampu menjadi media yang membangun resiliensi, harapan, serta motivasi berprestasi dalam diri mahasiswa.

ARTICLE INFO

Article History:
Submitted/Received xx Dec 2024
First Revised xx Jan 2025
Accepted xx Feb 2025
Publication Date xx Feb 2025

Keyword:
Animasi, Ilustrasi, Media Visual, Musik, Lagu, Motivasi, Mahasiswa

© 2021 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

1. INTRODUCTION

Pendidikan memainkan peran krusial dalam menentukan kualitas sumber daya manusia di sebuah negara. Pentingnya pendidikan sebagai faktor penentu kesuksesan suatu bangsa semakin jelas terlihat melalui berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan, termasuk di tingkat perguruan tinggi (Abo-Khalil, 2024). Mahasiswa dihadapkan pada pembelajaran yang lebih mandiri, kompleks, dan memerlukan tanggung jawab pribadi yang lebih besar (Yan et al., 2024). Dalam hal ini, motivasi berperan penting sebagai pendorong utama bagi mahasiswa untuk dapat beradaptasi, mengatasi tantangan, dan mencapai tujuan belajarnya (Martin et al., 2024).

Motivasi, dalam teori belajar, dipandang sebagai dorongan internal yang memperkuat keinginan seseorang untuk mencapai target tertentu (Martin et al., 2024). Salah satu bentuk motivasi yang paling relevan dalam pendidikan tinggi adalah motivasi berprestasi, yaitu dorongan dalam diri individu untuk mencapai keberhasilan dengan standar yang tinggi dan menunjukkan performa optimal dalam tugas-tugas akademik maupun non-akademik (French et al., 2024). Motivasi berprestasi menjadi komponen penting dalam menentukan arah dan kualitas pengalaman belajar mahasiswa. Menurut Kocsis & Molnár (2024) salah satu indikator keberhasilan mahasiswa selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi adalah prestasi akademik, yang memerlukan dorongan internal yang kuat untuk bersaing dan berprestasi.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak mahasiswa, khususnya mahasiswa baru, menghadapi kesulitan dalam beradaptasi dengan sistem pendidikan tinggi yang baru. Transisi dari jenjang sekolah ke perguruan tinggi dapat menimbulkan kecemasan, tekanan psikologis, hingga penurunan motivasi (Ross et al., 2023). Mahasiswa, khususnya yang baru memasuki dunia kampus, membutuhkan dukungan khusus dalam hal penguatan motivasi agar mampu menyelesaikan studi dengan optimal (Mulaudzi, 2023).

Dalam rangka mengatasi persoalan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat belajar, memperkuat karakter berprestasi, dan menumbuhkan sikap pantang menyerah. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam konteks ini adalah penggunaan media Video Animasi (Nicolaou, 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, media audiovisual semakin populer dan menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, dan mampu menjangkau aspek afektif mahasiswa (Godsk & Møller, 2024). Video Animasi menyajikan kombinasi unsur visual, suara, dan narasi yang dapat menarik perhatian, meningkatkan keterlibatan emosional, serta mempermudah pemahaman konsep abstrak melalui ilustrasi konkret (Kadir et al., 2023).

Dalam penelitian ini, dikembangkan sebuah media Video Animasi berjudul *Overcome*, yang secara khusus dirancang untuk menumbuhkan motivasi berprestasi di kalangan mahasiswa. Media ini menyajikan narasi inspiratif yang menggambarkan berbagai tantangan yang umum dialami mahasiswa, seperti kegagalan akademik, tekanan keluarga,

DOI: https://doi.org/10.17509/irama.v5i1
p- ISSN 2686-0902 e- ISSN 2809-7386

konflik batin, dan dilema masa depan. Tokoh dalam video ini ditampilkan dengan latar belakang dan konflik yang dapat mencerminkan realitas kehidupan mahasiswa, sehingga diharapkan mahasiswa mampu menginternalisasi pesan dan terinspirasi untuk bangkit, tetap berusaha, serta tidak menyerah dalam mengejar prestasi. Istilah *Overcome* merujuk pada makna "mengatasi", yang menjadi simbol dari semangat juang dan daya tahan mahasiswa dalam menghadapi tekanan dan tantangan.

Media Video Animasi berjudul *Overcome* ini dirancang dengan visual yang dinamis, alur cerita yang menyentuh sisi emosional, serta pesan-pesan reflektif yang disampaikan secara implisit maupun eksplisit. Hal ini sesuai dengan karakteristik kognitif mahasiswa yang cenderung merespons lebih positif terhadap pendekatan komunikatif berbasis media digital yang kreatif. Menurut beberapa kajian, sekitar 75% informasi diserap melalui penglihatan dan 13% melalui pendengaran, yang menjadikan media audiovisual sangat efektif dalam menyampaikan pesan edukatif yang berdampak (Assidik & Syabariyah, 2025). Penggunaan media Video Animasi dapat menjadi sarana strategis dalam memfasilitasi penguatan motivasi dan peningkatan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar (Pertiwi et al., 2023; Ramadhan et al., 2023).

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media Video Animasi berkontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar, keterlibatan emosional, serta motivasi akademik mahasiswa karena penyajiannya yang menarik dan menyenangkan (Ningrum et al., 2024; Pradana, 2022; Utaminingsih et al., 2024). Video Animasi menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, tidak membosankan, dan mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dan reflektif dalam menanggapi isi materi (Caella & Yulianto, 2024; Khatami et al., 2023; Praveen & Srinivasan, 2022). Berdasarkan hal tersebut, perancangan Video Animasi *Overcome* dinilai relevan sebagai salah satu media alternatif untuk mendukung peningkatan motivasi berprestasi mahasiswa.

Dengan hadirnya Video Animasi *Overcome*, diharapkan dapat membangun semangat belajar mahasiswa. Media ini dapat berfungsi sebagai alat bantu reflektif dalam membentuk karakter mahasiswa yang resilien, optimis, dan berorientasi pada pencapaian. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media Video Animasi *Overcome* dalam meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa.

2. METHODS

Perancangan klip video musik animasi untuk lagu *"Overcome"* oleh grup musik Nothing But Thieves mengikuti beberapa tahapan metodologis, yaitu riset, analisis data, proses kreatif, perancangan, dan produksi akhir. Pada tahap riset, pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka berdasarkan sumber-sumber yang kredibel seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, serta video yang relevan. Tahap analisis data difokuskan pada interpretasi lirik lagu *"Overcome"*, guna menggali makna mendalam yang dapat diterjemahkan ke dalam bentuk visual.

DOI: https://doi.org/10.17509/finder.v1i1.34056
p- ISSN 2797-0558 e- ISSN 2797-0582

Selanjutnya, tahap proses kreatif melibatkan sesi brainstorming dan penyusunan moodboard yang didasarkan pada kata kunci yang berhubungan dengan tema dan pesan lagu. Kata-kata kunci ini diselaraskan dengan tujuan konseptual proyek untuk memastikan adanya koherensi visual dan naratif. Pada tahap perancangan, fokus diarahkan pada eksplorasi gaya artistik yang mencerminkan karakter desain serta lingkungan visual dari klip animasi. Terakhir, tahap produksi menghasilkan karya akhir berupa video animasi musik yang mencakup desain karakter, desain latar, serta *key art* yang berfungsi sebagai elemen visual pendukung untuk sampul video.

3. RESULTS AND DISCUSSION

a. Proses Perancangan

1. Ide

Pra-produksi dimulai dengan menentukan ide melalui berbagai metode kreatif, seperti *brainstorming, mind mapping*, serta pencarian referensi melalui internet dan pembuatan moodboard. Proses *brainstorming* memungkinkan tim untuk mengumpulkan berbagai ide secara bebas dan terbuka, sementara *mind mapping* membantu dalam mengorganisasi ide-ide tersebut ke dalam struktur yang lebih jelas. Pencarian referensi dari internet dan moodboard digunakan untuk menginspirasi visual dan suasana yang diinginkan dalam video animasi hingga terpilihlah skema warna dan *art style* sederhana sebagai instrumen narasi animasi.. Pada tahapan perancangan (*design*), peneliti memulai proses kreatif dengan merumuskan konsep dasar dari Video Animasi *"Overcome"* yang disesuaikan dengan hasil temuan dari tahap analisis sebelumnya. Ide awal yang menjadi dasar perancangan animasi ini berangkat dari kebutuhan akan media visual yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menyentuh sisi emosional seseorang. Konsep utama video difokuskan pada narasi penguatan motivasi melalui perjalanan emosional tokoh utama, yakni seorang pemuda yang mengalami kelelahan emosional dan kehilangan arah, kemudian perlahan bangkit melalui refleksi diri, harapan baru, dan tekad untuk melangkah maju dengan digambarkan melalui simbol luka, harapan, dan bintang jatuh. Setiap *scene* merepresentasikan proses refleksi diri, penyembuhan, dan tekad kuat dalam mengejar prestasi yang mencerminkan situasi nyata yang banyak dialami oleh seseorang.

DOI: https://doi.org/10.17509/irama.v5i1
p- ISSN 2686-0902 e- ISSN 2809-7386

Gambar 1. Moodboard

Sumber: Pinterest

2. Warna

Video Animasi "*Overcome*" menggunakan skema warna analogus biru-ungu di awal yang bertransisi menjadi komplementer di akhir yang menyatukan kesan emosional dan ekspresif melalui kombinasi warna gelap dan cerah namun tetap harmonis. Warna #6c3da8 (ungu terang) menjadi warna paling dominan yang muncul pada rambut karakter dan nuansa langit malam, mewakili kedalaman emosi, kontemplasi, dan perjalanan batin. Warna #194f8a (biru tua) banyak digunakan pada latar langit dan suasana perenungan, menciptakan kesan tenang dan reflektif. Warna #e6d7ca (beige pucat) berperan sebagai warna netral untuk menjaga keseimbangan visual.

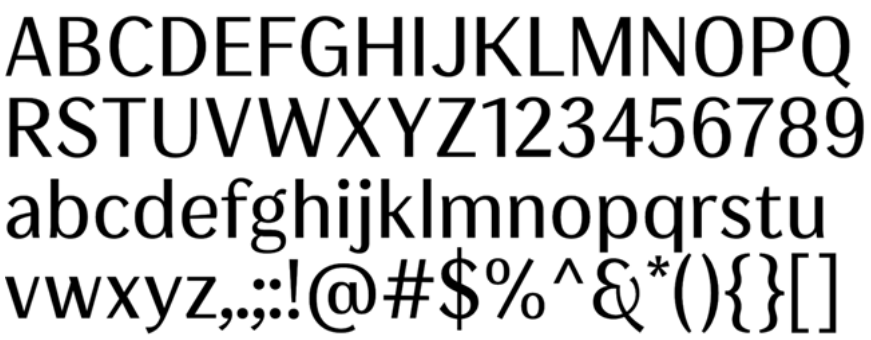
DOI: https://doi.org/10.17509/finder.v1i1.34056
p- ISSN 2797-0558 e- ISSN 2797-0582

Gambar 2. Palet Warna yang Digunakan

Sumber: Data Pribadi (2025)

Selanjutnya, warna #e15e3d (oranye bata) memberi sentuhan emosional yang hangat dan intens, digunakan sebagai aksen pada kulit karakter atau elemen ekspresif. Warna #f1b8b8 (pink pastel) digunakan pada elemen kulit dan pencahayaan karakter, menghadirkan nuansa empati dan kelembutan. Sedangkan warna #f8b834 (kuning terang) muncul pada bintang jatuh dan percikan harapan, menjadi simbol visual dari kebangkitan, semangat, dan arah tujuan karakter. Palet ini menciptakan kesan dinamis, emosional, dan penuh transisi, mendukung narasi visual dari luka menuju harapan.

3. Tipografi



Gambar 3. *Typeface Sutasoma*

Dari segi desain visual, pemilihan tipografi menjadi bagian penting untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan tetap menarik. Tipografi yang digunakan dalam video ini adalah jenis huruf Sutasoma, yaitu *font sans-serif modern* dengan karakter tegas, bersih, dan humanistik.

DOI: https://doi.org/10.17509/irama.v5i1
p- ISSN 2686-0902 e- ISSN 2809-7386

Sutasoma menampilkan bentuk huruf yang bulat namun proporsional, sehingga sangat ideal untuk menampilkan teks secara jelas di atas latar visual yang dinamis. Penggunaan *font* ini membantu menciptakan kesan yang komunikatif dan emosional tanpa mengurangi keterbacaan.

4. *Storyline*

Storyline digunakan untuk menggambarkan plot atau alur cerita dalam bentuk teks yang terstruktur, sehingga peristiwa atau cerita yang ingin disampaikan menjadi lebih terarah dan mudah dipahami oleh audiens. Berikut adalah narasi yang digunakan dalam pengembangan *Storyline* untuk video animasi "Overcome".

Tabel 1. *Storyline*

Scene	Deskripsi
Scene 1	Seseorang yang tenggelam dalam keputusasaan menggambarkan kondisi pasrah atau lelah secara emosional.
Scene 2	Merenung atau menyadari sesuatu tentang dirinya sendiri. Bisa berupa luka, perubahan, atau makna dari pengalaman yang dialami.
Scene 3	Representasi rasa sakit, penderitaan, atau pengalaman emosional yang menyakitkan. Kondisi mental yang berat atau kelelahan emosional, seperti belum sepenuhnya pulih dari luka batin sebelumnya
Scene 4	Proses penyembuhan, pemulihan diri, atau transformasi dari luka menjadi kekuatan.
Scene 5	Momen refleksi mendalam, rasa ingin tahu, atau harapan baru.
Scene 6	Momen awal datangnya bintang jatuh dari langit menjadi simbol hadirnya harapan, jawaban, atau dorongan dari luar di tengah perjalanan karakter.
Scene 7	Kebangkitan, keberanian, dan dorongan untuk mengejar harapan baru.
Scene 8	Simbol dari tekad bulat, keberanian, dan kekuatan internal yang mendorong langkahnya menuju bintang tersebut.
Scene 9	Karakter benar-benar bergerak aktif mengejar harapan atau impian
Scene 10	Fokus pada harapan, mimpi, atau pencerahan yang mulai dicapai.

DOI: https://doi.org/10.17509/finder.v1i1.34056
p- ISSN 2797-0558 e- ISSN 2797-0582

Scene 11	Kebahagiaan yang dicapai setelah berhasil menghadapi masalah.

5. *Storyboard*

Perancangan *story board* dilakukan secara sistematis untuk menggambarkan alur cerita, visualisasi adegan, durasi tayangan, dan narasi deskriptif menggunakaan aplikasi Clip Studio Paint. Setiap *story board* menampilkan tiga komponen utama: gambar adegan (scene), durasi tayangan, dan deskripsi singkat isi narasi atau aksi dalam scene tersebut seperti yang ditampilkan pada Tabel 2.

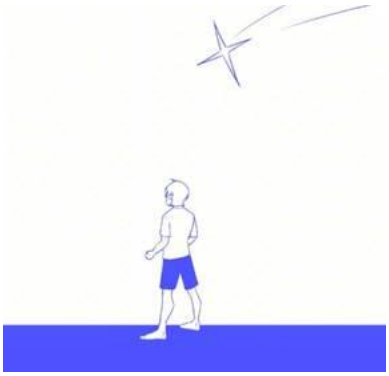
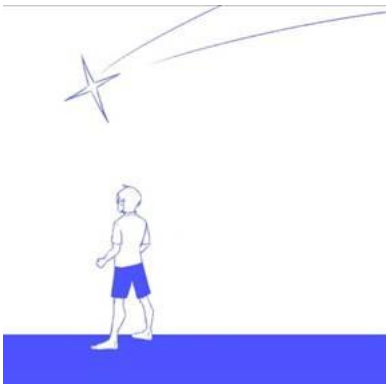
Tabel 3. *Story Board*

Scene	Board	Durasi	Deskripsi
1		00:00:02	Menampilkan ilustrasi seorang pemuda yang matanya tertutup, ekspresi wajahnya terlihat tenang namun juga sedih dalam keputusasaan menggambarkan kondisi pasrah atau lelah secara emosional.
		00:00:01	Ilustrasi karakter yang sama, namun kali ini matanya terbuka dan menunjukkan ekspresi kesedihan atau keputusasaan yang lebih kuat. Gerakan air di sekitarnya menunjukkan dinamika emosional yang meningkat.

DOI: https://doi.org/10.17509/irama.v5i1
p- ISSN 2686-0902 e- ISSN 2809-7386

2		00:00:02	Karakter mulai menengadah dan membuka mata, menunjukkan momen kesadaran atau kebangkitan dari kondisi emosional yang sebelumnya lesu atau tenggelam.
		00:00:01	Karakter mulai melihat ke arah tangannya, seperti sedang merenung atau menyadari sesuatu tentang dirinya sendiri. Bisa berupa luka, perubahan, atau makna dari pengalaman yang dialami.
3		00:00:03	Menampilkan telapak tangan terbuka dengan luka atau goresan jelas di tengahnya, merepresentasikan rasa sakit, penderitaan, atau pengalaman emosional yang menyakitkan.
		00:00:01	Masih tangan yang sama, tetapi lukanya telah hilang, menunjukkan proses penyembuhan, pemulihan diri, atau transformasi dari luka menjadi kekuatan.
4		00:00:02	Karakter terlihat menunduk dengan ekspresi lesu, menunjukkan kondisi mental yang berat atau kelelahan emosional, seperti belum sepenuhnya pulih dari luka batin sebelumnya.

DOI: https://doi.org/10.17509/finder.v1i1.34056
p- ISSN 2797-0558 e- ISSN 2797-0582

		00:00:02	Sosok yang sama kini mengangkat kepala dan berdiri lebih tegak, menyiratkan kebangkitan, keberanian, dan awal dari pemulihan atau harapan baru.
5		00:00:03	Karakter utama yang melihat ke atas langit dengan tatapan terbuka dan penuh harap, mengekspresikan momen refleksi mendalam, rasa ingin tahu, atau harapan baru.
6		00:00:02	Menampilkan momen awal datangnya bintang jatuh dari langit menjadi simbol hadirnya harapan, jawaban, atau dorongan dari luar di tengah perjalanan karakter.
		00:00:01	Bintang jatuh semakin dekat dan terang, dan karakter masih menatapnya, menyiratkan fokus pada harapan, mimpi, atau pencerahan yang mulai dicapai.

DOI: https://doi.org/10.17509/irama.v5i1
p- ISSN 2686-0902 e- ISSN 2809-7386

7		00:00:02	Karakter terlihat berlari dengan ekspresi penuh tekad dan semangat, menandakan bahwa ia kini benar-benar bergerak aktif mengejar harapan atau impian
8		00:00:06	Tampak tangan terkepal kuat — simbol dari tekad bulat, keberanian, dan kekuatan internal yang mendorong langkahnya menuju bintang tersebut.
9		00:00:02	Gerakan kaki karakter yang tidak hanya melangkah, tapi mulai berlari ditandai dengan posisi tumit terangkat dan tetesan air tercecer.
10		00:00:03	Karakter yang berlari cepat menuju bintang jatuh dengan tubuh condong ke depan dan tangan mengepal. Menandakan puncak semangat, tekad penuh, dan momentum kuat dalam mengejar harapan atau tujuan.

DOI: https://doi.org/10.17509/finder.v1i1.34056
p- ISSN 2797-0558 e- ISSN 2797-0582

11		00:00:10	Karakter tersenyum sembari memandang keatas.

Tabel 2 yang menampilkan *story board* Video Animasi "*Overcome*" menggambarkan perjalanan emosional seorang tokoh yang merefleksikan dinamika psikologis seseorang dalam menghadapi tekanan dan krisis motivasi. Adegan awal yang menunjukkan keputusasaan dan luka batin mencerminkan kondisi seseorang yang kehilangan arah atau mengalami kegagalan, sedangkan proses kesadaran diri, pemulihan luka, dan munculnya harapan simbolik melalui bintang jatuh menggambarkan bagaimana dorongan eksternal maupun refleksi internal dapat membangkitkan kembali semangat mereka. Adegan berlari dengan ekspresi penuh tekad hingga tangan mengepal sebagai simbol kekuatan batin menunjukkan aktivasi dari motivasi berprestasi, yaitu dorongan untuk bangkit, menetapkan tujuan, dan berusaha mencapainya dengan tekun. Hal ini sejalan dengan teori McClelland yang menyatakan bahwa motivasi berprestasi berkaitan dengan keinginan untuk mengatasi tantangan, mencapai standar tinggi, dan memperoleh pencapaian personal, sehingga *story board* ini bukan hanya menggambarkan perubahan suasana emosional, tetapi juga visualisasi konkret dari tumbuhnya motivasi berprestasi dalam diri seseorang.

c. Produksi

Pada tahap ini, peneliti merealisasikan seluruh elemen desain menjadi produk media utuh berupa Video Animasi berdurasi pendek dengan menggabungkan visual, audio, teks, dan efek transisi yang sesuai dengan karakteristik seseorang. Pengembangan dilakukan menggunakan perangkat lunak animasi dan pengeditan video untuk menghasilkan kualitas grafis yang komunikatif dan menarik secara visual. Setiap komponen ilustrasi digambar dengan tangan menggunakan aplikasi Procreate. Salah satu tahap krusial dalam pengembangan adalah proses compositing, yaitu penggabungan elemen video dengan suara, termasuk narasi dan musik latar, menggunakan Adobe After Effect 2025. Narasi dibuat berdasarkan Storyline yang telah disusun sebelumnya, dengan gaya yang menyampaikan emosi, refleksi, dan motivasi secara bertahap sesuai perkembangan karakter dalam cerita.

Untuk memperkuat suasana emosional dan memperdalam makna visual, musik latar yang digunakan adalah lagu "Overcome" dari grup musik Nothing But Thieves. Lagu ini bergenre alternative rock dengan nuansa synth-pop yang dipilih secara spesifik karena mampu membangun atmosfer bangkit dari keterpurukan, selaras dengan tema utama video. Lirik

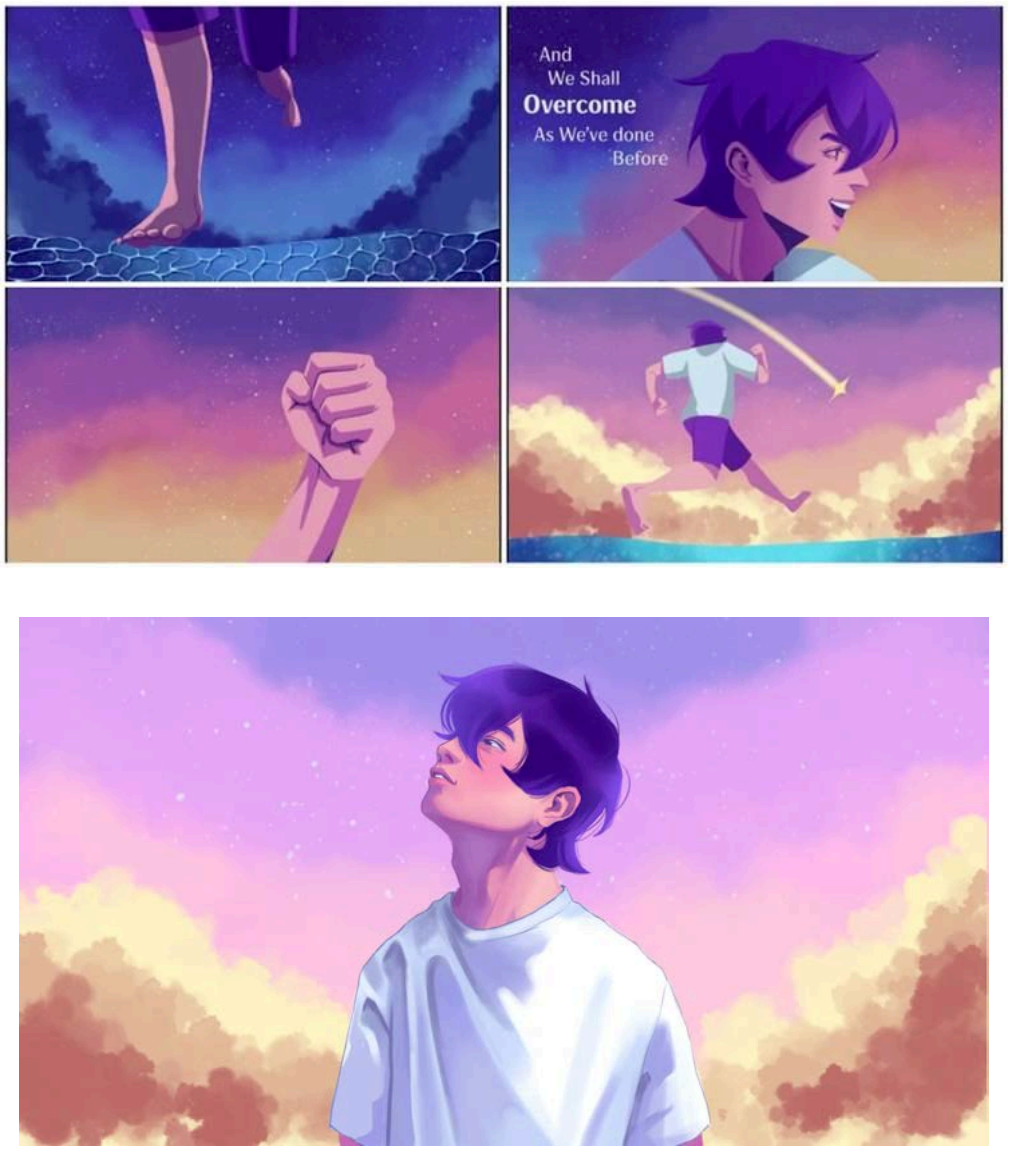
DOI: https://doi.org/10.17509/irama.v5i1
p- ISSN 2686-0902 e- ISSN 2809-7386

lagu seperti “We shall overcome as we've done before” mencerminkan nilai-nilai perjuangan, harapan, dan pemulihan diri, yang sejalan dengan pesan utama Video Animasi dalam membangkitkan motivasi seseorang. Musik ini tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi juga memperkuat narasi visual sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih menyentuh dan bermakna.

d. Hasil Karya

Visualisasi yang ditampilkan dalam video, seperti yang tampak pada Gambar 3, menunjukkan transformasi emosional tokoh utama—dimulai dari ekspresi sedih dan keputusasaan, kemudian momen refleksi dan harapan yang hadir melalui simbol bintang jatuh, hingga aksi berlari mengejar bintang sebagai representasi tekad, semangat, dan kebangkitan untuk mengatasi keterpurukan.

DOI: https://doi.org/10.17509/finder.v1i1.34056
p- ISSN 2797-0558 e- ISSN 2797-0582



Gambar 4. Hasil Video Animasi “Overcome”

Sumber: Data Pribadi (2024)

Konten video. Narasi lirik lagu Overcome dari Nothing But Thieves, yang dipadukan dengan gerakan visual yang dinamis, semakin memperdalam makna pesan motivasional yang disampaikan. Misalnya, kutipan lirik “We shall overcome as we've done before” yang mengiringi adegan klimaks—dimana tokoh utama berlari mengejar bintang dengan semangat—memiliki kekuatan untuk menggugah semangat seseorang untuk mengatasi hambatan dan tantangan yang mereka hadapi dalam kehidupan.

DOI: https://doi.org/10.17509/irama.v5i1
p- ISSN 2686-0902 e- ISSN 2809-7386

4. CONCLUSION

Animasi *"Overcome"* dirancang sebagai media visual yang merepresentasikan perjalanan emosional dan psikologis seseorang yang mengalami krisis motivasi serta proses mengatasi kesulitan. Melalui narasi mengenai transformasi batin tokoh utama dari keputusasaan menuju kebangkitan, animasi ini secara simbolis menggambarkan bagaimana refleksi internal dan dukungan eksternal dapat menjadi pendorong untuk menghidupkan kembali semangat dan tujuan hidup. Representasi ini sejalan dengan konsep motivasi berprestasi, yang menekankan keberanian dalam menghadapi tantangan dan keinginan untuk meraih hasil terbaik.

Dalam konteks pendidikan, terutama di kalangan mahasiswa, karya ini dapat menjadi media alternatif untuk merangsang motivasi belajar. Nilai-nilai seperti keteguhan, kegigihan, dan semangat pantang menyerah yang ditampilkan dalam visual dan narasi diharapkan mampu menyentuh sisi emosional mahasiswa dan mendorong mereka untuk terus berjuang menghadapi tekanan akademik maupun persoalan pribadi. Lagu *"Overcome"* digunakan sebagai musik latar, dengan lirik yang mengandung makna harapan dan pemulihan, yang semakin memperkuat pesan yang disampaikan.

Dengan demikian, video animasi ini bukan hanya merupakan karya seni visual, tetapi juga menjadi media komunikasi yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai positif serta meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan emosional yang relevan dan menyentuh.

5. AUTHORS' NOTE

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis mengonfirmasi bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

6. REFERENCES

Abo-Khalil, A. G. (2024). Integrating sustainability into higher education challenges and opportunities for universities worldwide. *Heliyon*, *10*(9), e29946. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e29946

Assidik, N. R., & Syabariyah, S. (2025). The Effect of Video Animation and Classroom Teaching on Increased Knowledge of the Content of the Shield. *Journal of Public Health Sciences (JPHS)*, *4*(01), 61–72. https://doi.org/10.56741/jphs.v4i01.814

Caella, L. A., & Yulianto, S. (2024). The Effectiveness of Animation Video Media to Increase Interest and Learning Outcomes in Science Subjects. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *10*(9), 6621–6630. https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.8445

DOI: https://doi.org/10.17509/finder.v1i1.34056
p- ISSN 2797-0558 e- ISSN 2797-0582

French, S., Dickerson, A., & Mulder, R. A. (2024). A review of the benefits and drawbacks of high-stakes final examinations in higher education. *Higher Education*, *88*(3), 893–918. https://doi.org/10.1007/s10734-023-01148-z

Godsk, M., & Møller, K. L. (2024). Engaging students in higher education with educational technology. In *Education and Information Technologies* (Vol. 30, Issue 3). Springer US. https://doi.org/10.1007/s10639-024-12901-x

Kadir, Z. A., Talip, B. A., Jalil, S. A., & Alhosani, A. A. E. S. (2023). Animated Infographic Video Post on Social-Media for Sustainability Awareness. *Proceedings of the 3rd International Conference on Management and Communication (ICMC 2023), 1-2 March, 2023, Kuala Terengganu, Malaysia*, *132*, 473–485. https://doi.org/10.15405/epsbs.2023.11.02.36

Khatami, M. N., Ningsih, R., Farika, S., & Zulfa, N. (2023). Student Perception of the Use of Animated Video in Vocabulary Junior High Scholl. *Proceeding Virtual English Education Students Conference*, *02*(01), 138–147.

Kocsis, Á., & Molnár, G. (2024). Factors influencing academic performance and dropout rates in higher education. *Oxford Review of Education*, *51*(3), 414–432. https://doi.org/10.1080/03054985.2024.2316616

Martin, A. J., Collie, R. J., & Malmberg, L. E. (2024). Exploring the roles of academic, personal, and cultural demands and resources in immigrant students' motivation, engagement, and achievement. *Learning and Instruction*, *92*(February), 101903. https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101903

Mulaudzi, I. C. (2023). Challenges Faced By First-Year University Students: Navigating the Transition to Higher Education. *Journal of Education and Human Development*, *12*(2), 79–87. https://doi.org/10.15640/jehd.v12n2a8

Nicolaou, C. (2021). Media trends and prospects in educational activities and techniques for online learning and teaching through television content: Technological and digital socio-cultural environment, generations, and audiovisual media communications in education. *Education Sciences*, *11*(11), 1–22. https://doi.org/10.3390/educsci11110685

Ningrum, D. U., Adikara, F. S., Susiloningsih, E., & Dewangga, T. (2024). Application of Animated Video Learning Media to Enhance Elementary Students ' Ability to Understand Intrinsic Elements of Short Stories. *EduStream: Journal Pendidikan Dasar*, *8*(1), 100–111. https://doi.org/10.26740/eds.v8n2.p100-112

DOI: https://doi.org/10.17509/irama.v5i1
p- ISSN 2686-0902 e- ISSN 2809-7386

Pertiwi, B. I., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2023). Development of Animated Video Learning Media Using the Powtoon Application on the Theme of Caring for Living Things. *Bioeduscience*, *7*(1), 106–117. https://doi.org/10.22236/jbes/7111429

Pradana, H. D. (2022). Analysis of Video Animation Media Development Requirements from a Constructivism Perspective. *Belantika Pendidikan*, *5*(November), 132–138. https://kayonmedia.com/jurnal/index.php/bp/article/view/137%0Ahttps://kayonmedia.com/jurnal/index.php/bp/article/download/137/91

Praveen, C. K., & Srinivasan, K. (2022). Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer's Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions. *Computational and Mathematical Methods in Medicine*, *2022*, 1–29. https://doi.org/10.1155/2022/8802542

Ramadhan, G., Rohana, R., & Pada, A. (2023). The Effect Of Use Animation Media On Learning Outcomes In Science Learning Of The Fourth Grade Students Telkom Makassar. *International Journal of Elementary School Teacher*, *1*(2), 175. https://doi.org/10.26858/ijest.v1i2.17970

Risandhy, R., & Nada, S. Q. (2023). Perancangan Video Motion Graphic mengenai Dampak Artificial Intelligence dalam Art & Design. *Journal of Visual Communication Design*, *3*(2), 29–58.

Ross, P. M., Scanes, E., & Locke, W. (2023). Stress adaptation and resilience of academics in higher education. *Asia Pacific Education Review*, *25*(4), 829–849. https://doi.org/10.1007/s12564-023-09829-1

Utaminingsih, S., Machfud, Santosa, & Kassymova, G. K. (2024). Development of Learning Management with Animated Video to Increase Motivation and Learning Outcomes. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, *41*(2), 31–42. https://doi.org/10.37934/araset.41.2.3142

Yan, W., Nakajima, T., & Sawada, R. (2024). Benefits and Challenges of Collaboration between Students and Conversational Generative Artificial Intelligence in Programming Learning: An Empirical Case Study. *Education Sciences*, *14*(4), 1–22. https://doi.org/10.3390/educsci14040433

DOI: https://doi.org/10.17509/finder.v1i1.34056
p- ISSN 2797-0558 e- ISSN 2797-0582