



War With Heaven: Ekspresi Visual Lirik dan Emosi Melalui Animasi Fanmade Lagu Keshi

Athira Zalfadya¹, Sesion Irwanto²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Indonesia

E-mail: athirazalfadya@upi.edu, sheosesiona@student.telkomuniversity.ac.id

ABSTRACT

The design of a fanmade animated lyric video for Keshi's "War With Heaven" aims to visualize the narrative of love hindered by dimensions and time through a surrealistic visual approach. The song portrays an individual willing to "wage war against heaven" to be with their beloved. The design employs the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate) developed by Thiagarajan, Semmel, and Semmel (1974). The final product is a 49-second animation depicting the protagonist's journey through time portals to meet their lover, ultimately thwarted by fate and time. This work aims to serve as an emotional communication medium, enhancing the song's lyrical meaning through profound visual interpretation.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received xx Dec 2024

First Revised xx Jan 2025

Accepted xx Feb 2025

Publication Date xx Feb 2025

Keyword:

Lyric Video, 2D Animation, War With Heaven, Fanmade, Surrealism

1. INTRODUCTION

Musik adalah salah satu bentuk ekspresi paling universal. Sebagai pengembangan teknologi digital dan media, cara publik dengan menikmati musik juga mengalami perubahan penting. Salah satu caranya adalah dengan menggabungkan suara dan gambar melalui media musik. Lirik video adalah bentuk komunikasi yang semakin populer, terutama di generasi muda, karena dapat menyampaikan lebih banyak lagu dari lagu tersebut berkat citra kata-kata dinamis dan estetika.

Lagu “*War With Heaven*” karya musisi asal Amerika, Keshi, merupakan salah satu karya yang sarat akan emosi dan makna. Dirilis pada tahun 2023, lagu ini menampilkan nuansa liris tentang seseorang yang merasa cinta sejatinya dipisahkan oleh kekuatan ilahi atau takdir, sebagaimana tergambar dalam kutipan liriknya “*Might go to war with Heaven, for keepin’ me away from you, so long.*”

Lagu ini mengangkat tema tentang cinta yang tidak bisa disatukan karena alasan yang berada di luar kendali manusia, seperti waktu, jarak, atau bahkan realitas yang berbeda. Cinta yang mendalam itu memunculkan perasaan frustrasi, kehilangan, dan hasrat untuk melawan takdir. “Fans do not just consume media; they create, remake, and remix it into something that reflects their own emotional experiences.” Jenkins, *Convergence Culture* (2006). Bagi banyak pendengar, lagu ini menyentuh sisi emosional yang sangat personal, terutama bagi mereka yang sedang mengalami hubungan jarak jauh, kehilangan orang terkasih, atau tidak bisa bersama karena keadaan. Lagu ini pun telah dianalisis oleh berbagai platform, salah satunya oleh Songtell (2023), yang menyebut bahwa lagu ini menyampaikan perjuangan batin dalam mempertahankan cinta di tengah keterbatasan realitas.

Namun hingga kini, belum ada representasi visual resmi dalam bentuk video musik maupun lirik video dari lagu tersebut. Padahal, secara musikal dan lirik, “*War With Heaven*” sangat berpotensi divisualisasikan dalam bentuk video animasi yang bisa memperkuat storytelling-nya. Oleh karena itu, perancangan video animasi lirik *fanmade* ini bertujuan untuk menghadirkan bentuk interpretasi visual terhadap lagu tersebut, sekaligus memberikan pengalaman baru bagi para penggemar Keshi dalam menikmati karya musiknya.

Penggunaan pendekatan animasi 2D bergaya *surrealis* dipilih karena mampu merepresentasikan tema cinta yang abstrak, emosional, dan berada di luar batas realitas biasa. Gaya visual ini memungkinkan eksplorasi simbolisme yang lebih bebas dan puitis—misalnya melalui portal emas, gerhana, waktu yang terdistorsi, dan dimensi yang tumpang tindih. Hal ini sejalan dengan karakteristik musik Keshi yang identik dengan suasana dreamy, melankolis, dan introspektif.

Dengan menggabungkan lirik, ilustrasi, animasi, dan komposisi visual, karya ini diharapkan mampu menyampaikan makna lagu dengan cara yang lebih dalam, emosional, dan artistik. Selain sebagai kontribusi terhadap budaya *fanmade* dan kreatif digital, karya ini juga menjadi bentuk refleksi atas kompleksitas emosi manusia yang berusaha mencintai dalam kondisi yang tidak ideal.

2. METHODS

Dalam era digital saat ini, animasi telah menjadi bagian integral dari berbagai sektor, mulai dari hiburan, pendidikan, hingga pemasaran. Untuk menghasilkan animasi yang berkualitas tinggi, diperlukan proses produksi yang terstruktur dan kolaboratif. Tahapan pertama dalam produksi animasi adalah pra-produksi, yaitu fase perencanaan dan pengembangan konsep. Tahapan pra-produksi merupakan fondasi utama dari proses animasi. Ide awal dikembangkan menjadi konsep yang lebih konkret melalui penulisan naskah, pembuatan storyboard, desain karakter, serta pemilihan gaya visual. Menurut Studio Pigeon, “the first step in the animation process is all about defining the concept, writing the script, and creating the storyboard, which serves as a blueprint for the entire animation” (Studio Pigeon, n.d.). Storyboard digunakan sebagai alat visual untuk menggambarkan urutan adegan dan ritme cerita. Hal ini sangat krusial untuk memastikan bahwa seluruh tim memiliki pemahaman yang sama terhadap visi proyek.

Setelah fondasi naratif dan visual terbentuk, produksi animasi dimulai. Tahapan ini mencakup animatic creation, layouting, modeling (untuk 3D), dan animation. Vidico menjelaskan bahwa animasi adalah proses inti di mana objek mulai bergerak dan “frame by frame, the illusion of motion is built” (Vidico, n.d.). Animator bekerja dengan elemen-elemen visual untuk menciptakan gerakan yang meyakinkan dan ekspresif, baik secara manual maupun menggunakan perangkat lunak khusus.

Elemen tambahan seperti suara, efek visual, dan pengeditan akhir ditambahkan. Digital Spark Studios menyatakan bahwa “this phase is crucial to ensure everything aligns—from sound design to timing adjustments” (Digital Spark Studios, n.d.). Mixing audio, sinkronisasi suara dengan gambar, serta koreksi warna dilakukan untuk meningkatkan kualitas akhir produk animasi.

Produksi animasi bukanlah proses linier yang sederhana, melainkan serangkaian tahapan kompleks yang melibatkan perencanaan, eksekusi teknis, dan evaluasi kreatif. Dengan memahami setiap langkah dalam proses ini, baik praktisi maupun pengamat industri dapat lebih mengapresiasi hasil akhir yang sering kali hanya terlihat dalam hitungan menit di layar. Pendekatan yang sistematis, kolaboratif, dan terencana menjadi kunci utama dalam menciptakan karya animasi yang berhasil. Dalam pembuatan *Fan Animated Music Video “War With Heaven”* ini menggunakan metode 4D, yaitu:

Define (Pendefinisian)

Tahap ini melibatkan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah yang melatarbelakangi perancangan. Analisis dilakukan untuk memahami konteks lagu, tema, dan emosi yang ingin disampaikan, serta karakteristik audiens target, yaitu penggemar Keshi dan penikmat fanart animasi berusia 15–30 tahun.

Design (Perancangan)

Pada tahap ini, konsep visual dan narasi dikembangkan berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Konsep cerita melibatkan tokoh utama yang berusaha menembus batas dimensi untuk bertemu kekasihnya, namun dihalangi oleh takdir. Gaya visual surrealistik dipilih dengan dominasi warna gelap seperti biru tua dan ungu kelam, serta aksen emas untuk melambungkan harapan. Storyboard disusun untuk memvisualisasikan alur cerita secara rinci.

Develop (Pengembangan)

Durasi video 49 detik, berfokus pada bagian chorus lagu:

And not to cause a panic, but I'm needin' your love

And I can't help but feel a way when you're away, yeah (I just might)

Might go to war with Heaven

For keepin' me away from you, so long

Might go to war with Heaven

'Cause I don't know what else I'd do

If I was away from you, so long

Urutan Naratif Visual (Visual Narrative Sequence)

1. Kemunculan Karakter Utama

Karakter utama muncul dari langit yang gelap dan sunyi. Ia perlahan turun dari angkasa, memperlihatkan bahwa dirinya memiliki sepasang sayap kupu-kupu yang bercahaya, melambungkan harapan dan kerentanan dalam satu wujud yang sama.

2. Pembukaan Portal Emas

Sebuah portal berwarna emas terbuka di tengah kehampaan. Cahaya lembut muncul dari dalam portal tersebut, menandakan awal pertemuan dengan sang kekasih. Portal ini menjadi simbol dari penghubung dua dunia yang berbeda.

3. Pertemuan Singkat dan Interaksi

Kedua tokoh saling memandang dan menyapa dengan gerak tubuh yang halus dan penuh kerinduan. Meskipun mereka tidak mengucapkan kata, komunikasi emosional tergambar jelas melalui ekspresi wajah dan gestur.

4. Usaha untuk Bersatu

Mereka berdua mencoba menjangkau satu sama lain melalui sebuah bongkahan emas bercahaya yang muncul di antara mereka. Bongkahan ini menjadi

satu-satunya titik kontak antara dua dimensi dan simbol dari harapan untuk bersatu.

5. **Perpisahan Tak Terhindarkan**

Bongkahan emas tersebut secara perlahan mulai retak dan akhirnya pecah berkeping-keping, menyebabkan kedua tokoh kembali terpisah. Portal menutup dengan kilauan yang memudar, menandai akhir dari pertemuan singkat itu.

6. **Kepedihan dan Kesedihan Tokoh Utama**

Tokoh utama berusaha menggapai sisa-sisa pecahan bongkahan emas, namun hanya dapat menangis dalam diam, menggenggam serpihan harapan yang telah hancur. Gestur tubuhnya menjadi simbol keputusasaan dan kesedihan yang mendalam.

7. **Penutup yang Emosional**

Di akhir cerita, tokoh utama hanya bisa memeluk sisa bongkahan. Mereka menyadari bahwa satu-satunya cara untuk mencintai adalah dengan mencintai dalam diam, dari jarak jauh, tanpa bisa bersatu secara nyata.



Gambar 1.1

Efek slow motion, blur, particle dispersion, dan transition dissolve dipakai untuk menciptakan atmosfer mimpi dan ketidakpastian. Komposisi warna gelap dan aksen emas memperkuat narasi visual yang emosional.

Disseminate (Penyebaran dan Evaluasi)

a. Media Utama

1. YouTube sebagai platform utama untuk publikasi video animasi lirik.

b. Media Pendukung

1. Behance untuk publikasi desain dan konsep.
2. Instagram Reels untuk promosi.

3. RESULTS AND DISCUSSION

Hasil Perancangan Video Animasi Lirik

Hasil akhir dari perancangan adalah sebuah video animasi lirik berdurasi 49 detik yang memvisualisasikan potongan paling emosional dari lagu “War With Heaven” karya Keshi. Video ini menampilkan alur naratif tokoh utama yang hidup dalam kehampaan, dikelilingi kegelapan dan waktu yang membeku. Ia menemukan portal emas—simbol harapan dan satu-satunya jalan menuju kekasihnya. Namun, setiap kali pertemuan terjadi, waktu hanya memberikan kesempatan yang sangat singkat, sebelum kembali memisahkan mereka.

Karakter utama digambarkan sebagai sosok manusia kupu-kupu berwujud manusia dengan sepasang sayap kupu-kupu yang lembut dan bercahaya. Sayap tersebut menjadi simbol kebebasan sekaligus kerapuhan, mencerminkan jiwa yang terus terbang mencari cinta yang tak tergapai. Wajah tokoh utama terlihat jelas, menandakan kesadaran penuh akan perasaannya dan tekad untuk mengejar kekasihnya.

Sementara itu, sang kekasih digambarkan sebagai sosok manusia yang hadir secara samar. Wajahnya tidak terlihat dengan jelas, seolah tertutup kabut tipis—seperti ingatan yang nyaris terlupakan atau cinta yang tidak lagi sepenuhnya nyata. Penampilannya bukan berupa cahaya atau energi, melainkan tetap berwujud manusia, namun tidak pernah tampak secara utuh. Visual ini merepresentasikan bahwa ia mungkin hanyalah bagian dari kenangan, mimpi, atau seseorang yang telah menjauh secara emosional maupun eksistensial.

Teknik animasi yang digunakan adalah kombinasi antara:

- *Motion graphic* untuk menggerakkan beberapa bagian tubuh seperti tangan, kaki, dan sayap.
- *Frame-by-frame illustration* untuk adegan terakhir saat tokoh utama memeluk sisa bongkahan.
- *Key-frame* untuk menciptakan efek berputar seperti gerakan bintang-bintang sebagai background.

Video ini disusun dengan tone warna biru keunguan gelap sebagai dasar suasana kesendirian dan jarak, sementara warna emas digunakan sebagai penanda koneksi dan harapan.

Pembahasan Teori Majas dan Analisis Lirik Lagu

Fanmade animated video War With Heaven memanfaatkan pendekatan simbolis dan emosional yang sangat kuat dalam menyampaikan pesan dari lirik lagu. Setiap fragmen ilustrasi digarap tidak hanya sebagai pelengkap audio, melainkan sebagai visual storytelling yang merefleksikan konflik batin karakter utama.

Karakter utama digambarkan sebagai manusia kupu-kupu—figura lembut dan rapuh yang memiliki kemampuan terbang, namun tetap terikat oleh ruang dan waktu. Sayapnya yang berkilau menjadi simbol dari harapan, cinta, dan keinginan untuk merdeka dari keterpisahan. Kontrasnya, sang kekasih ditampilkan sebagai sosok manusia samar, dengan wajah yang tak sepenuhnya jelas, merepresentasikan kenangan, bayangan cinta, atau kemungkinan yang tidak tergapai.

Portal emas, yang muncul di pertengahan video, merupakan lambang pertemuan dimensi antara kenyataan dan impian. Menurut Barthes (1977), makna visual terdiri dari denotasi (makna literal) dan konotasi (makna simbolik). Dalam konteks ini, portal bukan hanya pintu antar dunia, melainkan representasi dari “kesempatan yang sangat tipis”—sebuah jendela waktu yang tak bisa bertahan lama.

Teori Majas dan Gaya Bahasa dalam Lirik

Lirik lagu War With Heaven memuat beberapa gaya bahasa (majas) yang memperkuat nuansa emosional dan dramatis lagu. Berikut adalah beberapa majas yang diidentifikasi:

Potongan Lirik	Jenis Majas	Penjelasan
Might go to war with Heaven	Hiperbola & Metafora	Pernyataan berlebihan yang menggambarkan betapa besar pengorbanan yang siap dilakukan demi cinta, serta metafora “Heaven” sebagai simbol dari takdir.
For keepin’ me away from you so long	Personifikasi	Menggambarkan surga (heaven) seolah sebagai entitas yang sengaja memisahkan, padahal ini

		adalah bentuk penyaluran rasa kecewa terhadap keadaan.
I don't know what else I'd do if I was away from you	Litotes & Klimaks	Mengandung makna kerendahan hati namun sekaligus menunjukkan peningkatan emosional (klimaks) terhadap kehilangan.

Penerapan majas dalam lirik memperkuat nuansa visual, yang kemudian direspons secara visual melalui gestur, ekspresi, dan penggunaan elemen visual seperti pecahan emas dan air mata.

Kekuatan Emosi dalam Korelasi Visual-Lirik

Ilustrasi yang mendampingi setiap bait lagu menekankan pada emosi kerinduan, perjuangan, dan keputusasaan. Beberapa momen penting yang menjadi pusat emosi visual antara lain:

- Gerak lambat saat tokoh utama turun dari langit, membangun harapan.
- Tatapan dan lambaian tangan saat pertemuan, simbol keintiman yang rapuh.
- Retaknya bongkahan emas, sebagai metafora dari impian yang gagal terwujud.
- Air mata dan pelukan terhadap serpihan emas, menyimbolkan penerimaan akan cinta yang tak bisa dimiliki secara utuh.

Menurut teori visual rhetoric, elemen-elemen visual tersebut berfungsi sebagai “emotional triggers” yang menstimulasi empati audiens (Bamberg, 2011). Emosi yang dibangun bukan hanya dari narasi, tetapi juga melalui warna, tekstur, dan gerak karakter yang melambat saat momen emosional terjadi.

Interpretasi Akhir: Cinta dalam Dua Dunia

Bagian akhir animasi memperlihatkan bahwa cinta tidak selalu bermuara pada penyatuan. Dalam fanmade ini, cinta digambarkan sebagai kekuatan yang tetap hidup meskipun dipisahkan oleh ruang, waktu, dan takdir. Seperti kata Roland Barthes, “Cinta adalah bahasa yang selalu tertunda, selalu tidak selesai.”

Kesimpulan ini diperkuat dengan ilustrasi terakhir: tokoh utama memeluk serpihan emas, simbol cinta yang tak utuh namun tetap berharga. Ini memberi pesan bahwa

kehadiran tidak selalu dibutuhkan untuk mencintai, karena cinta dapat bertahan bahkan dalam kehilangan.

Korelasi Ilustrasi Visual dan Lirik Lagu

Cuplikan Lirik	Visual yang Ditampilkan	Makna Simbolik/Naratif
But I'm needin' your love	Karakter utama turun dari langit dengan sayap kupu-kupu	Sayap melambangkan harapan dan keinginan kuat untuk menemukan cinta sejati, juga sisi rapuh yang siap terluka
And I can't help but feel a way	Portal emas terbuka, memperlihatkan sosok kekasih	Portal menjadi penghubung dimensi berbeda—rasa tak terelakkan saat melihat orang yang dirindukan
When you're away	Karakter utama melambaikan tangan seolah menyapa	Gestur salam sebagai simbol kerinduan mendalam dan harapan akan kehadiran
I just might	Hanya muncul sebagai teks lirik di layar	Menunjukkan perasaan gamang: "aku mungkin akan...", membangun ketegangan menjelang keputusan emosional besar
Might go to war with Heaven	Dua tangan (tokoh utama & kekasih) mencoba saling menjangkau dengan bongkahan emas di antara	Simbol perlawanan terhadap takdir yang memisahkan mereka—"Heaven" di sini sebagai metafora kekuasaan atau realitas yang tak bisa dilawan

For keepin' me away from you so long	Bongkahan emas retak dan pecah	Perpisahan terjadi karena realitas tak bisa dikalahkan; cinta mereka tidak dapat bersatu dalam dunia yang sama
Might go to war with Heaven (ulang)	Karakter utama menangis	Penyesalan dan keputusan ditampilkan sebagai bentuk perlawanan yang tak lagi bersifat fisik, melainkan emosional dan spiritual
'Cause I don't know what else I'd do	Karakter utama berusaha meraih pecahan bongkahan emas	Ekspresi kehilangan arah tanpa cinta; mencoba bertahan hanya dengan sisa-sisa kenangan
If I was away from you	Tokoh utama menangis sambil menatap bongkahan	Menandakan bahwa cinta adalah pusat eksistensinya, dan kehilangan itu membuatnya kehilangan identitas dan arah
So long	Kamera zoom out, memperlihatkan tokoh utama memeluk sisa bongkahan emas	Akhir emosional: mereka tidak bersatu secara fisik, namun cinta tetap abadi dalam bentuk yang abstrak dan penuh harapan

Penjabaran Gaya Visual

Gaya Ilustrasi: Fantastik, Lembut, dan Emotif

Video ini menampilkan gaya ilustrasi dua dimensi (2D hand-drawn look) dengan pendekatan visual yang halus dan tekstural. Latar berupa langit malam bertabur bintang konsisten digunakan sepanjang visual, memberikan atmosfer kontemplatif dan melankolis. Pemilihan latar ini juga menciptakan kesan dunia transendental, seakan para karakter tidak berada di dunia nyata, melainkan dalam ruang liminal antara dunia dan surga. “Images are more than decoration; they are central to the meaning-making process in visual communication.” Kress & van Leeuwen (2006)

Menurut Ramadhania (2020), pemilihan warna dalam animasi bukan hanya aspek estetis, melainkan strategi komunikasi visual yang mampu menyampaikan emosi karakter secara tidak langsung. Warna latar gelap dikontraskan dengan tokoh utama yang digambarkan dalam warna hangat seperti coklat tanah, emas, dan merah muda. Warna-warna ini membawa kesan kelembutan, kehidupan, dan kehangatan—sebuah kontras emosional terhadap dingin dan tak terjamahnya dunia di sekitarnya.

Karakter dan Ekspresi Visual

- Tokoh Utama: Digambarkan sebagai perempuan manusia-kupu-kupu dengan sayap emas. Elemen ini melambangkan harapan, keindahan, dan kerentanan. Rambut panjang, bunga kamboja di kepala, dan ekspresi wajah yang berganti dari harapan menjadi kesedihan memperkuat transformasi emosionalnya sepanjang lagu.
- Kekasih: Muncul sebagai sosok samar dalam lingkaran cahaya keemasan—tidak sepenuhnya realistis atau konkret. Ini menunjukkan bahwa ia adalah figur yang jauh, tidak dapat disentuh secara nyata, dan hanya dapat dilihat dari kejauhan—menguatkan nuansa keterpisahan.
- Ekspresi Emosional: Setiap frame menampilkan perubahan emosi yang halus namun kuat—melambaikan tangan, terkejut, putus asa, menangis, hingga memeluk sisa kenangan. Visual ini tidak sekadar menggambarkan cerita, tetapi menciptakan emosional naratif yang menyatu dengan lirik.

Komposisi Visual dan Tata Letak Lirik

- Lirik dalam video ditempatkan dengan rapi dalam ruang kosong (negatif space), mengalir bersama dengan irama ilustrasi. Font yang digunakan menyerupai tulisan tangan (handwritten script font), menciptakan nuansa personal dan intim.
- Kata-kata seperti “Heaven”, “So long”, dan “I just might” diperlihatkan dengan penekanan tipografis dan ditempatkan dekat dengan elemen visual penting, seperti tangan yang menjangkau atau karakter yang menangis—memperkuat makna

emosional dalam konteks visual.

Symbolisme Visual

- Sayap Kupu-Kupu: Melambangkan transendensi, metamorfosis, dan kerentanan. Kupu-kupu sering kali digunakan dalam karya seni untuk menandakan jiwa atau perjalanan spiritual.
- Portal dan Cahaya Emas: Mewakili koneksi dengan dunia lain, surga, atau alam kenangan. Warna emas dalam simbol visual sering dikaitkan dengan sesuatu yang sakral dan mulia—namun dalam konteks ini juga melambangkan sesuatu yang tidak dapat dimiliki.
- Bongkahan Emas yang Retak: Menjadi simbol puncak dari ketidakberdayaan. Ia adalah jembatan antara dua dunia yang hancur, dan dalam visual, peristiwa ini sinkron dengan lirik “for keepin’ me away from you... so long.”
- Air Mata: Tetesan air mata digambarkan besar dan jelas, menegaskan emosi kehilangan, tanpa perlu kata-kata tambahan.

Gerak dan Framing

- Perpindahan antar adegan dilakukan secara halus (smooth transitions), seperti efek zoom, fade, dan pan yang lambat, menyelaraskan dengan tempo lagu yang pelan dan reflektif.
- Setiap frame dirancang dengan central framing, di mana karakter utama selalu berada di tengah—menegaskan bahwa cerita ini adalah tentang perasaan dan perjuangannya secara personal.

4. CONCLUSION

Video animasi fanmade *War With Heaven* yang dianalisis dalam artikel ini merupakan ekspresi visual yang puitis dan emosional, memadukan elemen lirik lagu dengan pendekatan ilustrasi 2D yang simbolik. Melalui penggunaan metafora visual seperti sayap kupu-kupu, portal emas, dan bongkahan cahaya yang pecah, animasi ini berhasil membentuk narasi tentang kehilangan, cinta yang tidak terjangkau, serta perjuangan emosional dalam hubungan jarak jauh.

Dengan menyelaraskan lirik dan ilustrasi secara sinematik, video ini tidak hanya menjadi bentuk visualisasi musik, tetapi juga memperluas pengalaman afektif dari lagu *Keshi*. Analisis menggunakan pendekatan teori majas seperti metafora, hiperbola, dan

personifikasi menunjukkan bahwa animasi ini sarat dengan muatan artistik dan emosional yang dalam.

Penggunaan gaya ilustrasi fantasi dan gestur karakter yang ekspresif menunjukkan bagaimana karya-karya visual non-komersial yang bersifat fanmade dapat menjadi bentuk komunikasi estetis dan representasi pengalaman emosional yang kompleks. Proyek ini menegaskan bahwa fan art dan animasi independen memiliki potensi besar dalam menyampaikan narasi personal dan universal yang menyentuh.

5. AUTHORS' NOTE

The authors declare that there is no conflict of interest regarding the publication of this article. Authors confirmed that the paper was free of plagiarism.

6. REFERENCES

- Block, B. (2020). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media* (3rd ed.). Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- Keshi. (2022). *War With Heaven* [Lagu]. Album: Gabriel. Island Records.
- Winny, G., Syahid, & Grapickology, T.A. (2022). Pembingkai Ruang Visual dalam Desain Video Musik Animasi. *Jurnal Gorga*, 11(1), 45–56.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design* (2nd ed.). Routledge.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperCollins.
- Ramadhania, A.M. (2020). Efek Warna terhadap Emosi dalam Penciptaan Film Animasi "Taring". Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, B. (2002). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.