



PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI 2D SEBAGAI VISUALISASI LAGU “WOULD YOU FALL IN LOVE WITH ME AGAIN”

¹Fitri Andriani, ²Lubnaa Elmayra

Desian Komunikasi Visual Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia
Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

E-mail : fitriiandr445@upi.edu

ABSTRACT

Lagu "Would You Fall in Love with Me Again" yang dibawakan oleh Jorge Rivera-Herrans bersama Anna Lea, serta ditulis oleh Jorge sendiri, menyuarakan tema cinta dan kesetiaan dalam konteks hubungan romantis. Meskipun telah banyak karya penggemar yang mencoba memvisualisasikan narasi dan karakter dalam lagu ini melalui animasi, hingga kini belum terdapat visualisasi resmi dari sang pencipta lagu. Oleh karena itu, proyek perancangan video musik animasi ini hadir sebagai interpretasi baru yang berbeda. Alih-alih menampilkan alur cerita secara gamblang, pendekatan visual yang diusung lebih simbolis dan berfokus pada esensi kesetiaan. Dalam perancangannya, digunakan gaya visual berbasis personifikasi dengan menghadirkan tokoh utama berupa manusia-berwujud-angsa. Pilihan karakter ini merepresentasikan kesetiaan, terinspirasi dari sifat angsa yang dikenal sebagai hewan monogami. Teknik animasi yang digunakan merupakan perpaduan antara ilustrasi statis dengan animasi 2D berbasis metode frame-by-frame. Proses kreatif meliputi tahap riset, analisis, pengembangan konsep, perancangan karakter dan lingkungan visual, hingga tahap produksi dan pascaproduksi.

Hasil akhir dari perancangan ini diharapkan mampu menyajikan interpretasi visual yang puitis dan mendalam atas pesan lagu, sekaligus memperkaya pengalaman audiens dalam menikmati karya musik secara sinematik.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received: 10 January 2024

First Revised: 20 February 2024

Accepted: 10 March 2024

Publication Date: 15 April 2024

Keyword:

Ilustrasi, Animasi, Majas Visual, Personifikasi, Lagu

1. PENDAHULUAN

Menurut Suharto (2006), lagu merupakan bentuk seni musik yang mempunyai unsur non-musikal dengan fungsi yang sangat penting yang dapat memberi kesan tertentu bagi musiknya, yaitu lirik lagu. Di dalam lirik lagu penulis dapat menuliskan pesan atau isi hatinya baik secara tersirat maupun tersurat. Sebuah lagu berjudul “*Would You Fall in Love with Me Again*” yang dinyanyikan oleh Jorge Riverra-Herrans dan Anna Lea dan ditulis sendiri oleh Jorge sempat populer di media sosial terutama TikTok, YouTube, dan Spotify sejak 2024 lalu. Lagu yang mengadaptasi salah satu kisah klasik Yunani kuno ini telah masuk ke dalam kategori *Lagi Viral* di platform Spotify per bulan April, 2025.

Would You Fall in Love with Me Again telah mempunyai banyak sekali pendengar dan penggemar. Terbukti dari total pendengar YouTube Music sebanyak 11 juta. Sebagai penggemar, tidak hanya bisa secara pasif menikmati konten yang ada namun penggemar juga bisa aktif membuat karya atau suatu aktivitas yang baru (Fuschillo, 2020). Terdapat banyak animasi karya penggemar yang diupload di berbagai platform seperti YouTube dan TikTok. Sebagian besar animasi karya penggemar ini memiliki pola, adegan, dan konsep yang hampir sama karena bertumpu pada isi cerita yang disajikan oleh lagu lewat liriknya, yaitu adaptasi dari kisah klasik Yunani kuno yang sudah lumayan populer di banyak kalangan.

Tidak adanya karya visualisasi resmi dari penulis lagunya sendiri membuat penggemar bisa bebas berkreasi membuat karya penggemar sesuai kreativitas masing-masing. Hal ini memunculkan ide baru untuk membuat karya terbarukan yang berbeda dari yang sudah pernah dibuat. Dalam perancangan ini, animasi yang dibuat bukan secara spesifik dan eksplisit memvisualisasikan cerita serta tokoh-tokoh yang ada dalam lagu, namun hanya mengambil ide utama yang lebih umum yaitu menceritakan pesan kesetiaan kepada pasangan romantis. Kemudian, dalam mengeksekusi unsur kesetiaan ke dalam visual adalah dengan menggunakan salah satu majas visual, yaitu personifikasi. Medium yang digunakan berupa penggabungan antara ilustrasi tidak bergerak dengan animasi 2D yang menggunakan teknik *frame by frame*.

KAJIAN TEORI

Majas Visual

Majas visual merupakan bagian dari bahasa rupa. Majas visual ini merupakan pengembangan penulis dari majas bahasa kata yang sudah sangat populer di dunia sastra. Sebagai bagian dari bahasa rupa, maka majas visual ini masih memungkinkan untuk ditambah perbendaharaannya (vocabulary) yang berasal dari kajian atau penelitian di bidang Seni Rupa atau Desain. Bahkan, vocabulary tersebut mungkin bisa berasal dari hasil penelitian di luar bidang Seni Rupa atau Desain, sehingga pengembangan keilmuan majas visual (dalam bahasa rupa) masih bisa terbuka lebar untuk sebuah inovasi keilmuan.

Majas Personifikasi

Majas adalah cara seorang pengarang yang memanfaatkan bahasa sebagai alat untuk mengekspresikan perasaannya. Majas dalam karya sastra berfungsi untuk menarik perhatian, menimbulkan kesegaran, lebih hidup, dan memperjelas gambaran angan (Pradopo, 2012:62).

Personifikasi menurut Nurgiyantoro (dalam Payuyasa 2019:75) dapat diartikan sebagai jenis majas yang melekatkan sifat-sifat insani kepada benda yang tidak bernyawa dan ide yang abstrak. Lebih lanjut, personifikasi menurut Reaske (dalam Nuroh, 2011:26) mengemukakan bahwa majas yang memberikan atribut manusia pada hewan, sebuah objek, dan benda. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa personifikasi merupakan majas yang menggambarkan benda mati memiliki sifat seperti manusia.

Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar (Witabora, 2012: 660-661). Dengan kata lain, ilustrasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan konsep atau pesan. Selain itu, ilustrasi juga berfungsi sebagai jembatan antara kata dan gambar, di mana interaksi antara teks dan gambar dapat menciptakan keseimbangan yang harmonis. Ilustrasi juga dapat membangkitkan perasaan emosional yang membuat audiens merasa terhubung dengan pesan yang disampaikan. Ilustrasi bisa diterapkan dalam berbagai media, baik itu media produksi, cetak, maupun digital. Berbeda dengan seni lukis, ilustrasi tidak dimaksudkan untuk dipamerkan.

Animasi 2D

Animasi merupakan perubahan visual. Menurut Munir (2013) “animasi berasal dari bahasa inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”. Animasi 2D merupakan animasi yang dikenal dengan nama *flat animation*. Perkembangan animasi ini cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Animasi terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi 2D membuat benda seolah hidup dengan menggunakan kertas atau komputer (Munir, 2013).

Animasi Frame by Frame

Frame by frame merupakan teknik animasi yang menggunakan susunan beberapa gambar berbeda dalam setiap *frame*. Animasi *frame by frame* adalah bentuk animasi yang sangat sederhana. Animasi *frame by frame* menampilkan susunan gambar yang diatur secara berurutan atau bergantian serta ditunjukkan secara cepat. Pergantian gambar diatur dalam satuan *fps (frame per second)*. Dalam sebuah animasi, serangkaian *frame* dapat bergerak dengan kecepatan sekitar 24 *frame* per detik. Kecepatan 24 *frame* per detik ini digunakan karena merupakan ambang batas, kalau kurang dari 24 *frame* maka gambar yang bergerak terlihat tidak halus. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerak atau bentuk sebuah objek diletakkan pada *frame* secara berurutan. Semakin banyak *frame* yang digunakan dalam proses pergerakan objek, maka animasi yang dihasilkan semakin halus (Munir, 2012).

Animasi Stillomatic

Menurut Alessia (2018) dari situs redape.com, *stillomatic* merupakan rangkaian suatu gambar diam yang ditunjukkan secara berurutan sehingga dapat memberikan garis besar suatu adegan dalam cerita. *Stillomatic* berasal dari tampilan storyboard lalu digerakkan menjadi bentuk pecahan layer gambar sehingga menghasilkan satu video dengan gerakan yang sangat sederhana.

2. METODOLOGI

Dalam proses perancangan animasi 2D untuk visualisasi lagu “Would You Fall in Love with Me Again” oleh Jorge Riverra-Herans dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu riset, analisis data, proses kreatif, perancangan, produksi dan pasca produksi. Pada tahapan riset, dilakukan pengumpulan data atau riset dapat dilakukan dengan metode studi pustaka melalui buku, video, artikel, dan media sosial. Pada tahapan analisis data melakukan analisis deskriptif kualitatif kepada data yang telah diperoleh dari studi pustaka. Selanjutnya pada tahapan proses kreatif meliputi pembuatan konsep rancangan yang dapat dilakukan dengan *brainstorming*. Pada tahapan perancangan, setelah *brainstorming* dari kata kunci dan membuat moodboard yang sudah melingkup referensi visual. Tahap perancangan berfokus pada mengeksplorasi gaya seni, desain karakter, dan desain *environment*. Kemudian dalam proses produksi menerapkan dan mengeksekusi seluruh ide dan rancangan ke dalam pembuatan ilustrasi lalu animasi yang dibuat di software digital. Terakhir, tahap pasca produksi meliputi *compositing* dan penambahan teks berupa lirik lagu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

Dilansir dari epicthemusical.fandom.com/wiki/Would_You_Fall_in_Love_with_Me_Again, lagu “Would You Fall in Love with Me Again” oleh Jorge Riverra-Herans dan Anna Lea mengisahkan momen pertemuan kembali dua insan pasangan yang saling mencintai setelah terpisah oleh jarak yang jauh dan waktu yang lama. Dalam konteks cerita asli dari lagunya mengisahkan pertemuan kembali Odysseus dan Penelope setelah perjalanan Odysseus pergi untuk perang dan pulang yang memakan waktu selama 20 tahun. Mereka adalah tokoh dalam kisah klasik Yunani Kuno, *The Odyssey* karya seorang penyair Yunani bernama Homer (<https://www.britannica.com/topic/Odyssey-epic-by-Homer>). Pesan utama dalam lagu ini adalah ketulusan cinta dan kesetiaan untuk pasangan. Meski salah satu atau kedua pasangan masing-masing telah mengalami perubahan, ditambah lamanya waktu yang dilalui tanpa kehadiran pasangan tetap tidak membuat cinta yang dimiliki untuk pasangan berkurang sedikit pun.

Berikut adalah salah satu potongan lirik lagu “Would You Fall in Love with Me Again”.

[ODYSSEUS]

I am not the man you fell in love with

I am not the man you once adored

I am not your kind and gentle husband

And I am not the love you knew before

Would you fall in love with me again

If you knew all I've done?

The things I cannot change

Would you love me all the same?

I know that you've been waiting, waiting for love

Dalam potongan lirik tersebut menunjukkan bahwa Odysseus yang telah pergi melakukan perjalanan lama dan penuh rintangan membuatnya mungkin berubah tidak seperti dirinya saat terakhir kali berpisah dengan Penelope, dirinya bukan lagi pria baik dan lembut yang dicintai istrinya seperti dulu. Pertanyaan Odysseus yang mempertanyakan perasaan dan kesetiaan Penelope dijawab di klimaks lagu. Berikut adalah potongan lirik yang menjadi klimaks lagu, juga merupakan potongan lirik yang akan diambil untuk perancangan ini.

[*ODYSSEUS*]

Penelope..

[*PENELOPE*]

I will fall in love with you over and over again

I don't care how, where, or when

No matter how long it's been, you're mine

Don't tell me you're not the same person

You're always my husband and I've been waiting, waiting

Penelope

Waiting, waiting (Penelope)

Waiting, waiting

Waiting, oh

For you

Potongan lirik ini menunjukkan momen ketika Penelope menegaskan kesetiaannya sebagai jawaban atas pertanyaan Odysseus yang merasa rendah diri pada bagian lagu sebelumnya. Meski begitu, terbukti bahwa apapun yang terjadi cinta Penelope masih tetap sama seperti dulu.

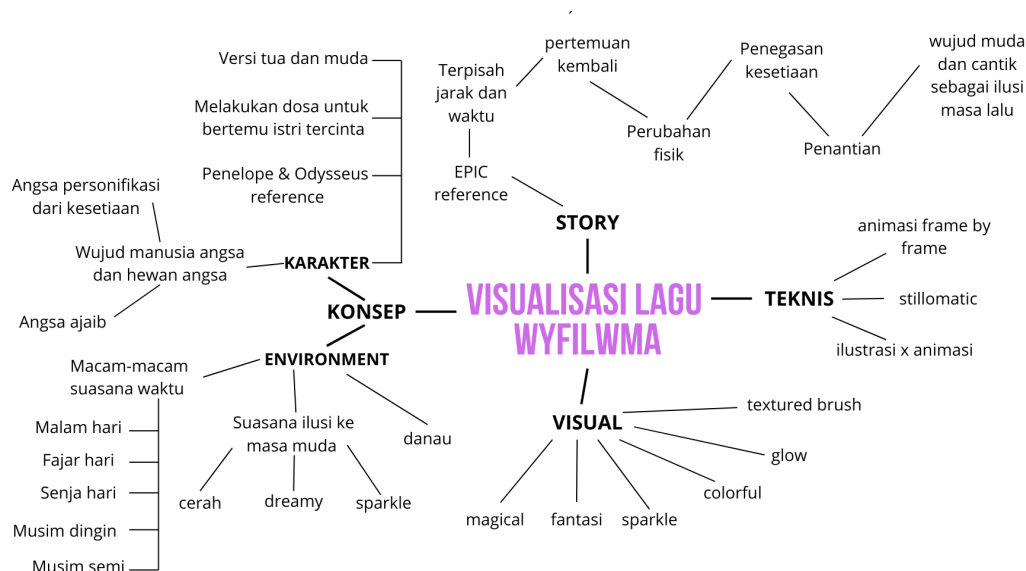
Proses Kreatif

1. Ide Utama

Dalam perancangan ini, jenis karya yang dibuat berupa video musik animasi 2D dengan penggabungan ilustrasi tidak bergerak dan animasi *frame by frame*. Cerita yang dibawakan diambil dari pesan utama dalam lagu “*Would You Fall in Love with Me Again*” oleh Jorge Riverra-Herans dan Anna Lea yaitu kesetiaan dan ketulusan cinta dari pasangan romantis. Setiap adegan merupakan visualisasi dari lirik lagu serta cerita dalam keseluruhan lagu. Untuk meromantisasi visualnya digunakan salah satu majas visual atau disebut juga dengan gaya bahasa visual, yaitu personifikasi. Dalam animasi ini akan dibuat karakter original sebagai personifikasi dari kata kunci ‘kesetiaan’, yaitu dalam bentuk manusia angsa serta bentuk hewan angsanya sendiri. Angsa adalah hewan monogami yaitu hanya mempunyai satu pasangan selama hidupnya, sering pula menjadi simbol cinta dan kesetiaan (Kelsey, 2009). Animasi ini mengambil tema fantasi yang dapat mendukung eksplorasi dalam pembuatan karakter dan *environment*, serta tema romantis yang tentunya menjadi tema utama dalam lagu.

2. Mind mapping

Dalam tahap ini penulis menggunakan metode *mind mapping* untuk mengorganisir ide yang didapat selama *brainstorming*. Proses mind mapping akan membantu dalam proses pikiran dari segala arah menjadi satu arah lurus, mind mapping berfungsi dalam memproses ide-ide baru dalam meningkatkan daya kerja dan daya ingat (Buzan, 2016).



Gambar 1. Mind Mapping Brainstorming. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Seluruh ide yang tersusun dalam mind map kemudian digunakan untuk menciptakan ide utama serta moodboard sebagai referensi utama untuk tahap perancangan dan produksi.

3. Moodboard

Setelah mengumpulkan dan menyusun berbagai ide serta kata kunci, dikumpulkan beberapa referensi visual yang memberikan gambaran visual dari ide-ide yang telah dikumpulkan.



Gambar 2. Moodboard. (Sumber: Dokumentasi Penulis & Pinterest, disusun 2025)

Artstyle pada ilustrasi menggunakan visual semi lineless, textured brush, dan palet warna yang cenderung cerah dan pastel untuk memberikan mood *magical*. Environment mengambil latar belakang suasana malam, senja, petang, dan suasana cerah dengan latar tempat perairan, tempat habitat angsa.

4. Medium

Video musik dibuat mulai dari tahap ilustrasi di software Medibang Paint, menggunakan sharp dan textured brush. Kemudian, animasi dibuat di software Clip Studio Paint menggunakan ukuran 1920x1080p dengan format landscape, 8 fps. Setelah tahap ilustrasi dan animasi selesai, kemudian melakukan tahap *compositing* menggunakan aplikasi capcut, termasuk menambahkan teks lirik pada video musik.

Perancangan

1. Storyline

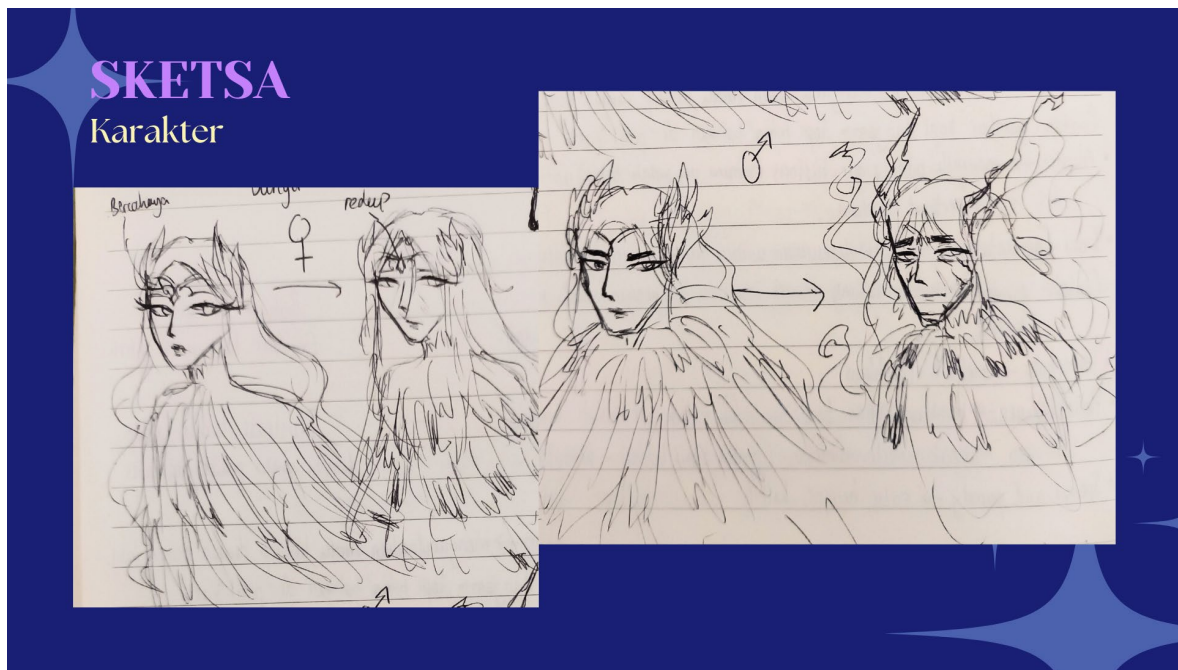
Musik video animasi diawali dari dua karakter yang menjadi personifikasi dari Odysseus dan Penelope dalam bentuk manusia angsa. Mereka saling berhadapan dalam keadaan tampilan fisik yang sudah terlihat tua, menunjukkan lamanya waktu yang memisahkan kedua karakter sebelum bertemu kembali. Terkhusus karakter laki-laki, mengambil referensi dari kisah Odysseus, penampilannya berubah tidak hanya menjadi tua tetapi juga mengalami perubahan fisik yang mengindikasikan bahwa selama perjalanannya demi bertemu kembali dengan istrinya ia telah melakukan perbuatan jahat, bersatu dengan kegelapan.

Di pertengahan menunjukkan penantian karakter perempuan yang sudah melewati waktu dimana anak-anak hasil hubungan cintanya dengan karakter laki-laki (sebelum terpisah) tumbuh dari telur hingga dewasa. Karakter perempuan bahkan melewatkan migrasi

yang seharusnya dilakukan bersama anak-anak dan kawan-an angsa lainnya, ia memilih tinggal di tempat yang sama hingga suaminya pulang. Melewati musim dingin dan musim semi hingga akhirnya waktu penantiannya itu terbayarkan oleh kedatangan suaminya yang sama-sama sudah berubah secara fisik.

Menuju akhir, keduanya berubah menjadi terlihat muda dan elok sebagai ilusi bahwa meskipun sosok yang ada dihadapan mereka secara penampilan telah berubah dimakan waktu, di mata mereka tetaplah pasangan yang sama yang dicintainya seperti dulu. Kemudian di akhir video, pasangan manusia angsa itu berubah kembali menjadi tua menunjukkan berakhirnya ilusi.

2. Karakter



Gambar 3. Sketsa awal karakter.

Terdapat dua karakter utama yaitu sepasang kekasih bergender perempuan dan laki-laki yang masing-masing memiliki dua wujud yaitu manusia dengan fitur anggota tubuh angsa (bulu) dan hewan angsa. Masing-masing karakter berwujud manusia angsa masing-masing terbagi menjadi dua versi berdasarkan latar waktu. Yaitu versi ketika mereka masih muda dan sudah tua.



Gambar 4. Concept art karakter perempuan

Karakter perempuan digambarkan dalam bentuk perempuan cantik yang memiliki fitur muka lembut dan feminim, berambut panjang bergelombang berwarna *yellow blonde*, berpakaian gaun panjang yang dipenuhi dengan bulu angsa berwarna putih dengan aksen merah muda untuk menekankan gaya feminim, serta aksesoris kepala berupa bulu angsa di kedua sisi kepala dekat telinga dan permata yang menggantung di dahinya. Perbedaan yang terlihat antara karakter perempuan ketika masih muda dan sudah tua hanya di penambahan garis-garis keriput di wajah, tone warna, bentuk rambut, dan bentuk bulu yang menunjukkan penuaan.



Gambar 5. Concept art karakter laki-laki

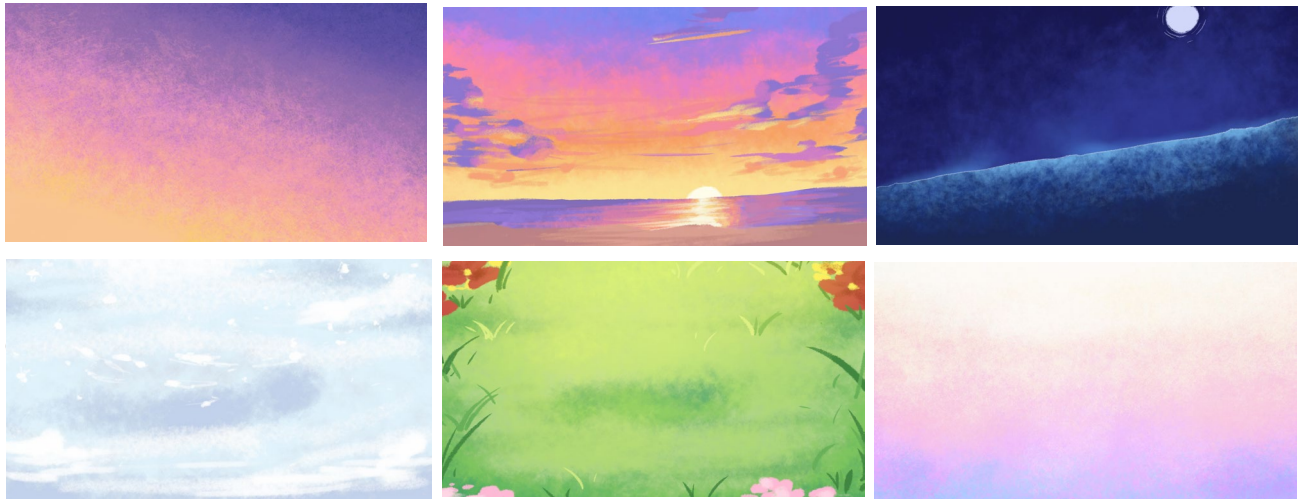
Sementara karakter laki-laki versi muda digambarkan berwajah maskulin dengan alis tebal, berambut panjang bergelombang berwarna coklat, berpakaian jubah panjang berhiaskan bulu angsa berwarna putih dengan aksen biru muda untuk menekankan gaya maskulin, serta aksesoris yang hampir sama dengan karakter perempuan dengan sedikit perbedaan yang ada pada bentuk bulu. Untuk karakter laki-laki versi tua tidak hanya penambahan garis keriput di wajah untuk menunjukkan penuaan, tetapi juga perubahan drastis pada warna serta penambahan bagian tubuh berupa tanduk. Untuk menunjukkan pengorbanan karakter laki-laki yang telah membuat dirinya sendiri 'kotor' dengan melakukan dosa kejahatan demi bertemu dengan istrinya, desain karakter dibuat seolah ia telah menjadi iblis yang bersatu dengan kegelapan.



Gambar 6. Concept art karakter dalam wujud hewan angsa

Dalam wujud hewan angsa, digambarkan dengan wujud angsa ajaib yang memiliki beberapa fitur anggota tubuh yang berbeda dari hewan angsa yang ada di dunia nyata, yaitu warna aksen tambahan selain warna putih, bulu tambahan di kepala, serta bulu pada ekor yang lebih panjang.

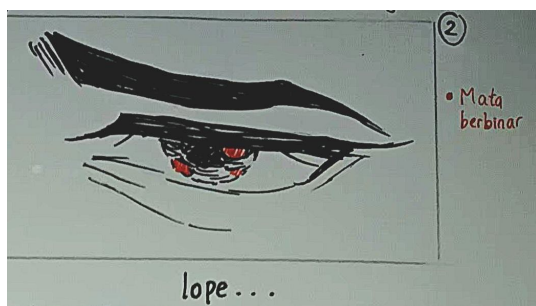
3. Environment



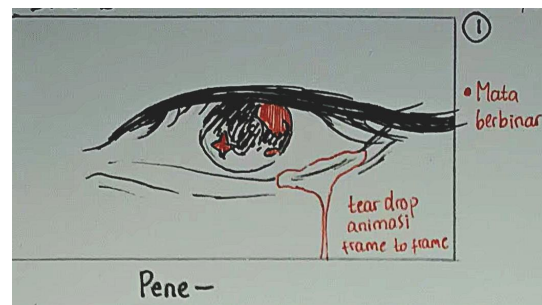
Gambar 7.Environment

Latar belakang tempat dibuat konsisten dari awal hingga akhir video yaitu di danau/perairan dan tepi danau/perairan. Sementara latar waktu dan suasana dibuat bermacam-macam. Yaitu, waktu malam, petang, fajar, serta siang hari di musim dingin dan musim semi.

4. Storyboard



1. Mata karakter laki-laki berbinar.



2. Mata karakter perempuan berbinar lalu mengeluarkan air mata.

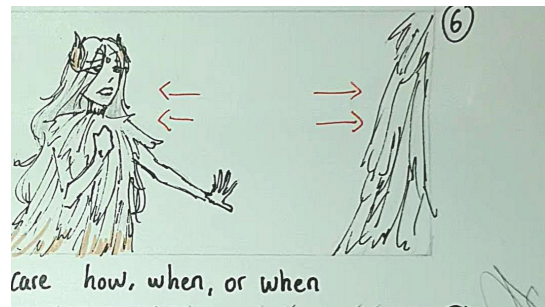


3. Memperlihatkan karakter perempuan yang sudah tua. Mulut karakter bergerak mengikuti pengucapan lirik.

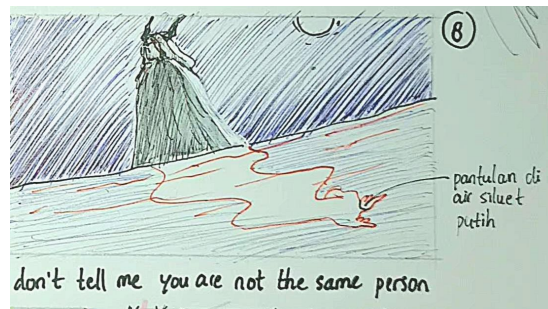
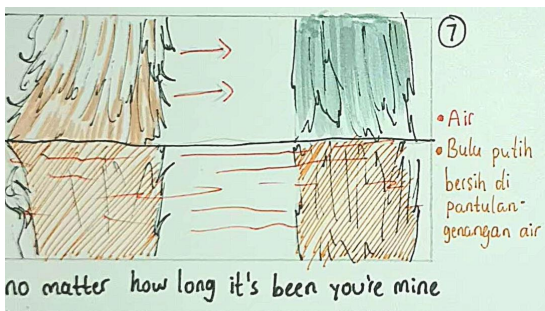


4. Memperlihatkan karakter laki-laki yang sudah tua. Camera zoom in sebagai POV dari karakter perempuan yang memfokuskan

pandangan ke wajah karakter laki-laki.

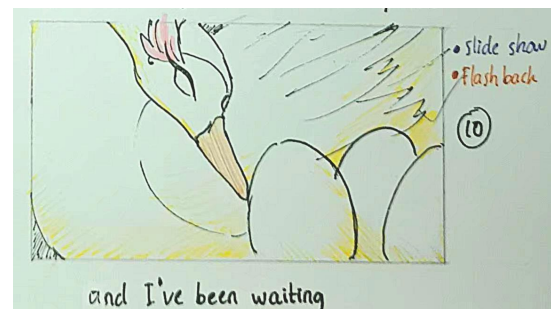


5. Karakter perempuan membuat gestur dan gerakan menentang untuk mendukung lirik "I don't care how, where, or when".



6. Camera shot pada tubuh bagian bawah karakter. Memperlihatkan bayangan di air. Bayangan yang tampil adalah karakter versi muda. Ditambahkan animasi pergerakan air. Dalam scene ini memvisualisasikan potongan lirik "...you're mine" yang dinyanyikan karakter perempuan. Ia bergerak mendekati karakter laki-laki. Namun karena rasa rendah dirinya, karakter laki-laki malah bergerak mundur menjauh.

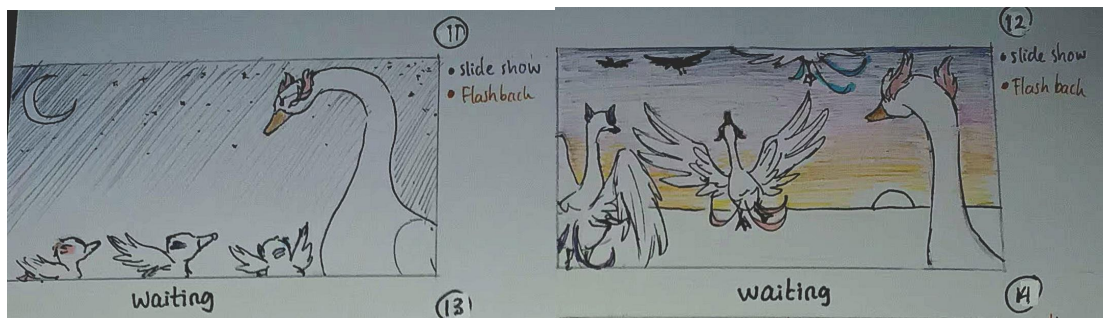
7. Memperlihatkan karakter laki-laki dengan pantulan bayangannya di air. Bayangan memperlihatkan siluet karakter laki-laki versi muda.



9. Memperlihatkan karakter perempuan dan tiga buah telur

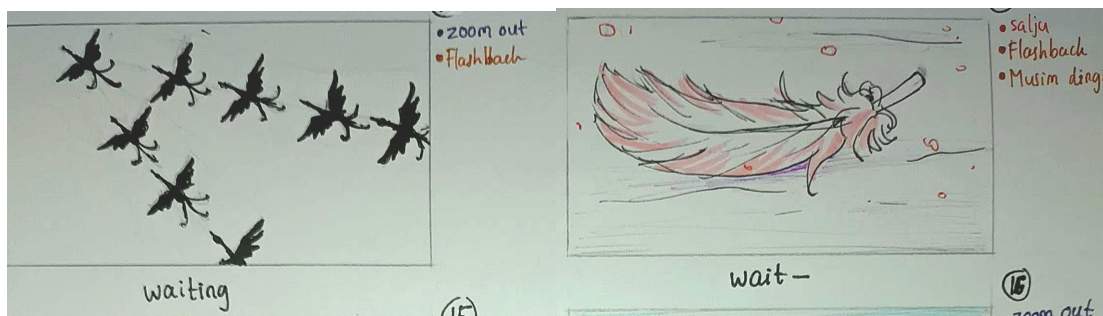
hewan angsa. Masuk ke flashback dimana kedua pasangan belum terpisah. Warna dari permata yang menjadi aksesoris kepala masih berwarna sesuai aksesoris warna masing-masing. Menandakan keduanya masih baru dalam menjalin hubungan, belum melakukan perkawinan/pernikahan. Menggunakan transisi slideshow.

angsa, serta permata pada aksesoris kepala berubah warna menjadi warna aksesoris dari pasangan. Mengindikasikan bahwa kedua pasangan telah melakukan perkawinan/pernikahan. Menggunakan transisi slideshow.



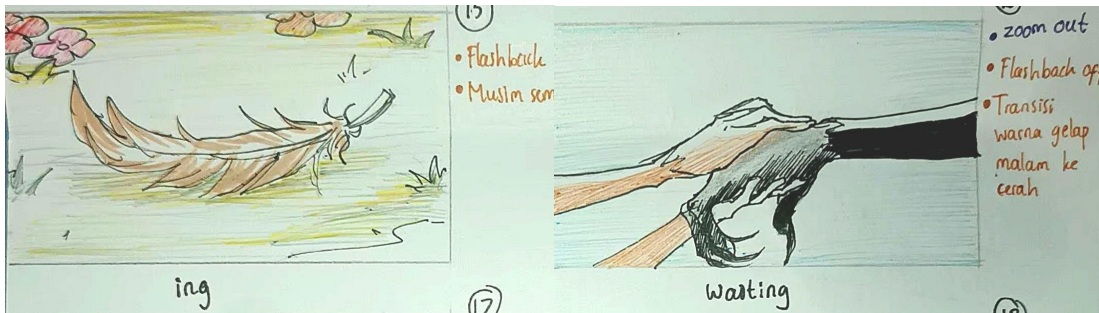
10. Menunjukkan karakter perempuan dengan anak-anaknya yang sudah tumbuh menjadi anak angsa. Disini tidak ada kehadiran karakter laki-laki menandakan ia sudah pergi. Menggunakan transisi slideshow.

11. Menunjukkan kawanan angsa yang akan terbang untuk bermigrasi. Dalam kawanan itu terdapat anak-anak dari pasangan tokoh utama yang sudah tumbuh dewasa. Karakter perempuan hanya menatap angsa-angsa yang akan bermigrasi itu dari belakang, tidak bergerak mengikuti mereka tanda bahwa ia tidak akan ikut bermigrasi. Animasi berupa *still o matic* yang terbagi menjadi dua frame yang memperlihatkan pergerakan angsa yang terbang.



12. Memperlihatkan formasi migrasi angsa yang sedang terbang di langit. Mengambil sudut pandang dari bawah. Camera movement zoom out.

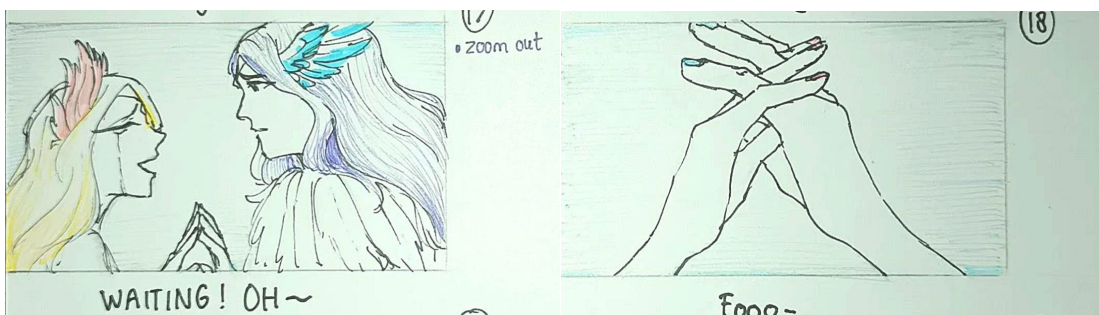
13. Memperlihatkan bulu angsa milik karakter perempuan yang terjatuh. Berlatarkan musim dingin menandakan bahwa karakter perempuan masih berada di tempat yang sama melewati musim dingin. Animasi berupa salju yang turun.



14. Memperlihatkan bulu angsa milik karakter perempuan yang terjatuh berubah menjadi rusak dan kusam. Berlatarkan musim semi menandakan bahwa karakter perempuan masih berada di tempat yang sama melewati musim dingin sampai musim semi. Menggunakan transisi faded sederhana dari scene sebelumnya.

15. Flashback telah selesai. Memperlihatkan tangan karakter perempuan yang meraih tangan karakter laki-laki.

Scene 9-14 merupakan flashback dari penggambaran proses penantian karakter perempuan selama suaminya pergi. Semua scene ini memvisualisasikan lirik “waiting...” yang dinyanyikan berulang-ulang. Serta pada scene 15, lirik “waiting...” masih terdengar meskipun bukan flashback karena karakter laki-laki belum bisa menerima dirinya. Menandakan bahwa mereka masih belum benar-benar ‘bertemu kembali’ sebagai pasangan seperti dulu.



16. Environment berubah dari suasana

17. Memperlihatkan tangan kedua

malam ke suasana *dreamy* karena telah masuk ke bagian ilusi. Kedua pasangan tampil dengan versi muda. Kali ini, karakter laki-laki tidak menjauh menandakan ia telah menerima dirinya yang ternyata masih dicintai istrinya. Memvisualisasikan lirik “*waiting...*” terakhir yang dinyanyikan dengan intonasi yang lebih tinggi. Menandakan dengan pertemuan kembali dengan suaminya telah mengakhiri penantiannya selama ini.

pasangan dalam versi muda berusaha menggenggam satu sama lain.

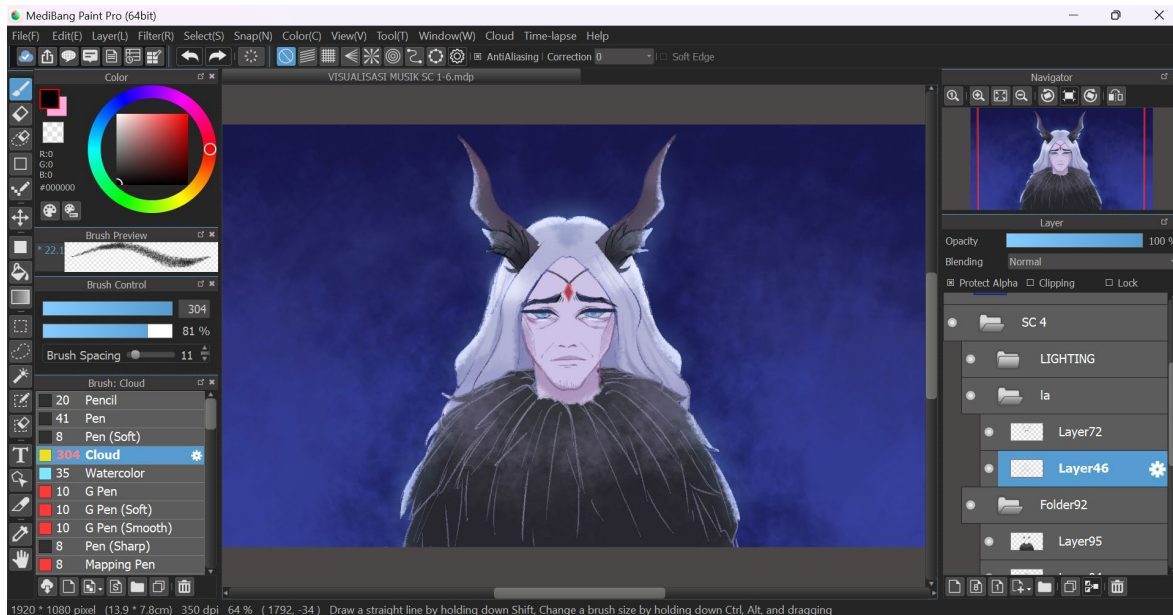


18. Memperlihatkan tangan kedua pasangan dalam versi tua sudah menggenggam satu sama lain. *Environment* berubah ke suasana fajar. Menandakan ilusi telah selesai.

19. Memperlihatkan bagian kepala kedua karakter versi tua saling menempelkan dahi masing-masing.

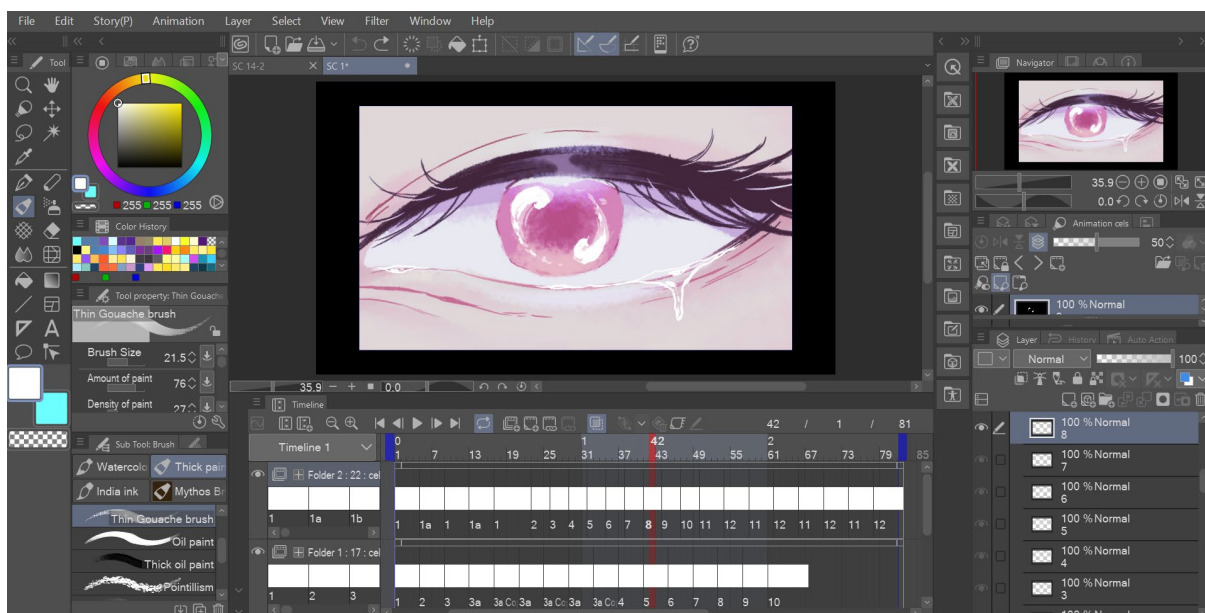
Produksi

1. Ilustrasi



Video musik animasi ini menggabungkan ilustrasi tidak bergerak dengan animasi 2D dengan tujuan untuk menonjolkan detail pada visual yang dibuat dalam ilustrasi kemudian dibuat menjadi lebih hidup dengan animasi.

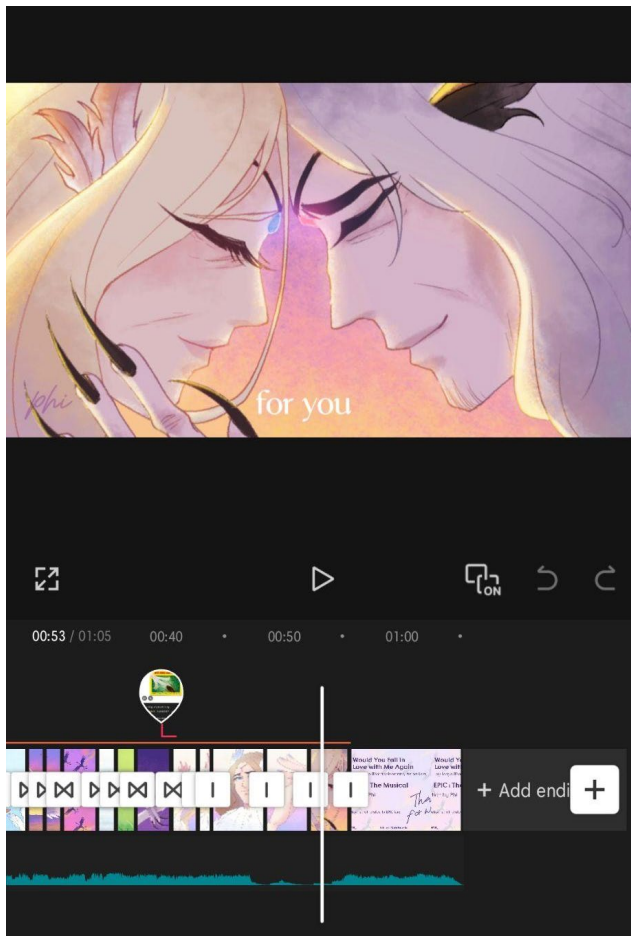
2. Animasi



Untuk membuat ilustrasi tidak bergerak menjadi hidup, ditambahkan animasi diatas layer ilustrasi. Objek yang dianimasikan adalah elemen-elemen pendukung suasana dan emosi pada setiap scene yaitu objek air mata, kilau pada mata, dan efek pergerakan air. Selain itu beberapa scene menggunakan animasi *stillomatic* yang tidak menggunakan software animasi karena hanya berupa gerakan sederhana yang pergerakannya dapat dibuat di software ilustrasi. Beberapa scene yang menggunakan *stillomatic* menggabungkan ilustrasi tidak bergerak langsung di tahap *compositing*.

Pasca produksi

1. Compositing



Tahap terakhir adalah *compositing*, yaitu menggabungkan semua klip animasi dan ilustrasi untuk *stillomatic* sehingga menciptakan animasi dengan cerita yang runtut sesuai storyboard. Dalam tahap ini ditambahkan pula efek seperti pergerakan dan transisi cahaya yang asetnya dibuat di software ilustrasi.

2. Teks lirik lagu

Setelah penggabungan klip dan penambahan efek selesai dilanjutkan dengan menambahkan teks lirik lagu. Penambahan lirik lagu ini bertujuan untuk kenyamanan dan hiburan penonton yang ingin ikut bernyanyi saat menonton video musik.





4. KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, perancangan video musik animasi untuk lagu "*Would You Fall in Love with Me Again*" ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat sesuatu yang baru dan berbeda. Sebagian besar animasi buatan penggemar yang sudah ada cenderung secara langsung memvisualisasikan alur cerita dan tokoh-tokoh yang ada dalam lagu. Dalam proyek ini, pendekatan yang diambil justru berbeda, yaitu dengan tidak menggambarkan cerita secara eksplisit, melainkan mengangkat inti pesannya saja—tentang kesetiaan dalam hubungan romantis. Untuk menyampaikan pesan tersebut, digunakan majas visual berupa personifikasi, yaitu memberikan sifat manusia pada sesuatu yang bukan manusia. Karakter utama yang digunakan dalam animasi ini adalah manusia angsa, karena angsa dikenal sebagai simbol cinta dan kesetiaan. Secara teknis, animasi dibuat dengan menggabungkan ilustrasi diam dan animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*. Hasil akhirnya adalah sebuah karya visual yang sederhana namun tetap menyampaikan pesan inti lagu dengan cara yang lebih simbolis dan bebas ditafsirkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

Kelsey, M. (2009). Swans and Human Culture: Love and Loyalty in Marriage.

Journal of Anthropological Studies, 13(1), 45-60

Munir. (2013). MULTIMEDIA: KONSEP & APLIKASI DALAM PENDIDIKAN. *Bandung: Penerbit Alfabeta.*

https://catalog.maranatha.edu/index.php?p=show_detail&id=48163&keywords=

Nuroh, E. Z. (2011). Analisis stilistika dalam cerpen. *PEDAGOGIA Jurnal Pendidikan*, 1(1), 21–34. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.30>

Pradopo, R. D. (2013). Pengkajian Puisi : Analisis Strata Norma dan Analisis Structural dan Semiotik / Rachmat Djoko Pradopo. *Gadjah Mada University Press, 1987(1987)*, 1–99. http://digitallib.pps.unj.ac.id/index.php?p=show_detail&id=21368&keywords=

Nurdiyantoro, B. (2014). *STILISTIKA*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Fuschillo, G. (2020). Fans, fandoms, or fanaticism? *Journal of Consumer Culture*, 20(3), 347–365. <https://doi.org/10.1177/1469540518773822>
- Lie, S. L., Indrajaya, F., & Alvin Hananto, B. (2024). Perancangan Visualisasi Album Musik “Manusia” oleh Tulus dengan Ilustrasi. *KOMA-DKV*, 3(2775–1015). <https://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/view/6841>
- Valensia, Zulkarnain, A., & Putra, J. S. (2024). Perancangan Klip Video Musik Animasi Lagu “Mimpi” oleh Putri Ariani. *Seminar Nasional Desain Sosial 2024*.
- Saputra, L. A., & Islam. (2021). PERANCANGAN VIDEO MUSIK “SORRY” SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAND BANNEDABSINTHXX. *Jurnal Batik*, 2(2747–1195).
- Tanuwijaya, N. P., & Wibowo, T. (2019). Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony. *Journal of Information System and Technology*, 1(2), 124–145. <https://doi.org/10.37253/joint.v1i2.4316>
- Santoso, R. T., & Yahya, S. (n.d.). Perancangan Film Pendek Animasi 2D ‘Broken’ Sebagai Media Penyampai Pesan. *MAVIS Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(02), 100–108. <https://doi.org/10.32664/mavis.v5i02.1132>
- Hadi, E. K. (2021). Perancangan Animasi 3D “Remember” dengan Metode Pose to Pose. *NUANSA INFORMATIKA*, 15(2), 14–20. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v15i2.4260>
- Yasa, N. P. D., & Netera, A. a. G. R. W. (2023). Perancangan Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat berjudul Terima Kasih Dewi Sri. *Deleted Journal*, 11(1), 53. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i1.15458>
- A musical for Greek Mythology enthusiasts has taken over the internet – The Snapper*. (2024, November 12). <https://www.britannica.com/topic/Odyssey-epic-by-Homer>
<https://www.epicthemusical.com/>

https://epicthemusical.fandom.com/wiki/Would_You_Fall_in_Love_with_Me_Again
https://blogs-millersville-edu.translate.goog/thesnapper/2024/11/12/a-musical-for-greek-mythology-enthusiasts-has-taken-over-the-internet/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge#:~:text=%E2%80%9CEpic:%20The%20Musical%E2%80%9D%20is,nine%20being%20released%20so%20fa
r.