



Perancangan Animasi Musik Video “Day By Day” Karya Grentperez

Aqmarina Nurhasna Hidayat¹, Salsa Agnia²

¹Desain Komunikasi Visual, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

²Ilmu Komunikasi, Universitas Sanggabuana, Bandung, Indonesia

*Correspondence: E-mail: aqmarinanh@upi.edu

ABSTRACT

Penelitian ini membahas perancangan animasi video musik berbasis lagu “Day By Day” karya Grentperez sebagai ekspresi visual *fan art*. Lagu ini divisualisasikan dengan gaya *children’s book illustration* menggunakan warna pastel dan bentuk sederhana. Proses animasi dilakukan *frame-by-frame* dengan Ibis Paint X pada 10–15 fps dan resolusi 640×480 piksel. Metode deskriptif kualitatif dengan studi kasus digunakan untuk menganalisis integrasi antara ilustrasi dan emosi lagu. Perubahan musim menjadi metafora perjalanan emosional dua karakter bebek. Hasilnya menunjukkan bahwa animasi ini memperkaya interpretasi lagu dan menjadi media komunikasi sosial yang personal dan menyentuh.

© 2021 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received xx Dec 2024

First Revised xx Jan 2025

Accepted xx Feb 2025

Publication Date xx Feb 2025

Keyword:

Proses Kreatif, Ilustrasi, Animasi, Musik Video, Gaya Visual

1. INTRODUCTION

Musik merupakan bentuk komunikasi sosial yang memiliki kekuatan untuk membangun konsep realitas, membentuk makna, dan merepresentasikan emosi dalam masyarakat. Musik sendiri memiliki bentuk tertentu, baik secara struktural maupun kultural. Melalui musik, musisi ingin menjelaskan, menghibur, dan mengekspresikan pengalamannya kepada orang lain melalui kata-kata atau yang disebut juga dengan lirik. (Fahriza & Rahmawati, 2024). Dalam konteks budaya populer, musik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media reflektif terhadap kondisi sosial, emosional, dan psikologis yang tengah berlangsung dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, “bermusik” merupakan sebuah keterlibatan dalam segala kapasitas di sebuah kegiatan musikal. Bukan hanya karya seni yang ditampilkan, namun juga tentang interaksi sosial dan komunikasi antar individu (Fahriza & Rahmawati, 2024).

Dalam era digital yang serba cepat dan instan, lagu “*Day by Day*” karya Grentperez hadir sebagai narasi yang mengajak pendengarnya untuk merasakan emosi, dan menjalani hubungan dengan penuh makna. Lagu ini membahas tentang proses mencintai seseorang secara bertahap, tanpa tekanan dan ekspektasi berlebihan. Grentperez, musisi muda berdarah Filipina-Australia yang dikenal lewat platform *YouTube* dan media sosial, kerap menyajikan lagu-lagu dengan lirik puitis dan aransemen minimalis yang menyentuh aspek personal dan emosional pendengarnya.

Sebagai musisi independen, Grentperez merepresentasikan generasi seniman baru yang tidak hanya menyampaikan pesan melalui suara, tetapi juga melalui gaya estetika yang dekat, intim, dan penuh ketulusan. Lagu-lagunya mengangkat tema cinta, perasaan ragu, penerimaan diri, dan hubungan antarmanusia dalam format yang sederhana namun dalam. Dalam “*Day by Day*”, terdapat semangat untuk merayakan proses, sesuatu yang kian jarang dirayakan di tengah budaya instan dan relasi yang tergesa-gesa.

Semakin tingginya apresiasi publik terhadap lagu “*Day by Day*” karya Grentperez mendorong terbentuknya komunitas daring yang diisi oleh para penggemar untuk saling berbagi pandangan, pengalaman, dan interpretasi terhadap lagu tersebut. Dalam komunitas ini, banyak di antara penggemar yang memiliki ketertarikan pada bidang seni visual, sehingga mereka menyalurkan rasa kagum dan keterhubungan emosional terhadap lagu melalui karya visual yang mereka buat sendiri.

Karya-karya seperti ini dikenal sebagai *fan art*, yaitu hasil ciptaan yang lahir dari interpretasi pribadi penggemar terhadap suatu karya, seperti lagu, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk ilustrasi maupun visual naratif lainnya. Individu yang menciptakan karya ini disebut sebagai *fan artist* (Cahyanti, 2024). Dalam praktiknya, *fan art* sering kali melibatkan proses kreatif yang kompleks, di mana karakter atau elemen dari karya asli diposisikan ulang dalam konteks yang baru. Proses ini dikenal sebagai *reterritorialization*, yaitu ketika penggemar melepaskan karakter dari narasi aslinya dan menyusun cerita baru yang merefleksikan pandangan, pengalaman, atau harapan personal mereka (Hetrick, 2019).

Dalam konteks ini, pendekatan ilustratif aplikatif untuk menginterpretasikan lagu secara visual naratif menjadi respons kreatif yang tidak hanya relevan tetapi juga signifikan. Ilustrasi berfungsi lebih dari sekadar pelengkap estetis namun bertindak sebagai medium transformatif yang mampu menerjemahkan emosi, suasana, dan cerita dalam lagu ke dalam bentuk visual yang komunikatif dan mendalam.

Penelitian ini akan mengkaji proses kreatif dalam perancangan *fan animation music video* untuk lagu “*Day by Day*” karya Grentperez, dengan fokus pada teknik ilustrasi yang digunakan serta analisis terhadap majas visual yang membangun narasi. Melalui pendekatan

ini, diharapkan dapat dipahami bagaimana visualisasi kreatif mampu memperkaya makna lagu dan memperluas jangkauan emosionalnya, menjadikan musik sebagai bentuk komunikasi sosial yang lebih personal dan menyentuh.

2. METHODS

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mengkaji proses kreatif dalam perancangan *fan animation music video* lagu "*Day by Day*" karya Grentperez. Metode deskriptif kualitatif dipilih karena mampu mengungkap dan mendeskripsikan secara mendalam proses visualisasi lagu dalam bentuk ilustrasi naratif yang terkandung di dalamnya karena metode deskriptif kualitatif merupakan suatu metode yang melukiskan, mendeskripsikan, serta memaparkan apa adanya kejadian objek yang diteliti berdasarkan situasi dan kondisi ketika penelitian itu dilakukan (Sugiyono, 2017).

Sementara itu, pendekatan studi kasus digunakan karena penelitian difokuskan pada satu objek karya secara spesifik, sehingga memungkinkan penelusuran yang menyeluruh terhadap konteks penciptaan, teknik ilustrasi, serta penggunaan majas visual yang membentuk narasi. Studi kasus dimaksudkan dengan tujuan menyelidiki kegiatan atau proses kompleks yang tidak mudah dipisahkan dari konteks sosial di mana hal itu terjadi. Kategori ini mempertahankan penggunaan metodologi dalam penelitiannya untuk menyajikan temuan yang akurat dan dapat diandalkan untuk mewakili data (Prihatsanti et al., 2018).

Data diperoleh melalui observasi visual terhadap karya, dokumentasi proses kreatif, serta studi literatur yang mendukung analisis visual dan konseptual. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat menggambarkan bagaimana karya visual *fan art* tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi artistik semata, tetapi juga sebagai medium komunikasi sosial yang memperkaya pengalaman audiens terhadap sebuah lagu.

3. RESULTS AND DISCUSSION

Proses perancangan klip video musik animasi untuk lagu "*Day by Day*" karya Grentperez melibatkan beberapa tahapan penting, mulai dari riset, analisis data, proses kreatif, perancangan, hingga menghasilkan video musik animasi yang siap disajikan kepada audiens.

3.1 RISET DAN ANALISIS DATA

Dalam perancangan animasi ini, penulis terlebih dahulu melakukan kajian mendalam terhadap lirik lagu "*Day by Day*" karya Grentperez. Lagu tersebut menggambarkan hubungan dua individu yang berkembang secara perlahan dari waktu ke waktu, dengan nuansa emosional yang berubah seiring perjalanan mereka bersama. Melalui analisis lirik, penulis berupaya memahami pesan serta emosi yang ingin disampaikan, yang kemudian menjadi dasar dalam menentukan pendekatan visual animasi. Salah satu temuan utama dari kajian ini adalah penggunaan perubahan musim sebagai metafora konseptual untuk merepresentasikan tahapan emosional dalam hubungan dua karakter. Penggunaan perubahan musim ini termasuk dalam metafora konseptual, yaitu ketika kondisi alam atau siklus waktu digunakan untuk merefleksikan perjalanan emosional atau relasi antar karakter. Metafora konseptual memungkinkan individu untuk memahami konsep abstrak (seperti emosi atau hubungan) melalui pengalaman konkret yang lebih mudah dikenali, seperti perubahan musim, waktu, atau cuaca (Lakoff & Johnson, 2008). Dalam konteks ini,

perubahan musim berperan sebagai domain sumber (source domain) yang digunakan untuk memahami dan merepresentasikan dinamika hubungan emosional sebagai domain target (target domain). Pendekatan ini memungkinkan penyampaian makna yang lebih dalam secara visual, tanpa perlu banyak dialog, dan memberikan kedalaman naratif dalam cerita yang dibangun melalui animasi.

3.2 PROSES KREATIF

Pada tahap ini, penulis melakukan *brainstorming* untuk mengumpulkan ide-ide terkait visualisasi dari tema lagu "*Day by Day*", yang berhubungan dengan perjalanan dua karakter yang diibaratkan sebagai pergantian musim. Kata kunci yang relevan, seperti musim, perubahan, hubungan, dan waktu, menjadi fokus utama dalam pencarian inspirasi visual. Penulis kemudian membuat *moodboard*, yang berisi referensi visual yang mencakup warna, elemen alam, dan desain karakter yang dapat menggambarkan perjalanan emosional dalam lagu. Papan imajinasi atau istilah moodboard merupakan sebuah papan yang berisi kumpulan ide dalam bentuk potongan gambar, teks atau contoh dari suatu objek. Moodboard digunakan sebagai media yang mempermudah dalam menemukan dan mengembangkan kreativitas sebuah ide (Jannata et al., 2023). *Moodboard* ini akan menjadi panduan visual untuk seluruh proses pembuatan animasi, membantu penulis untuk tetap terarah dalam menciptakan karya yang konsisten dengan tema lagu.



Gambar 1 Mood Board. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

3.3 PERANCANGAN

3.3.1 ANALISIS GAYA ILUSTRASI

Pada produksi animasi untuk musik video "*Day By Day*", proses penyusunan alur cerita dilakukan secara bersamaan dengan pemilihan bagian lagu yang akan divisualisasikan. Lagu "*Day By Day*" karya Greentperez dipilih karena memiliki tempo yang tenang, lirik yang bersifat reflektif, serta suasana keseluruhan yang mendukung pendekatan visual yang hangat dan menyentuh secara emosional. Untuk menjaga efisiensi produksi dan tetap fokus pada inti cerita, segmen lagu yang dianimasikan dibatasi pada menit 00.00 hingga 01.05. Bagian ini mencakup pembukaan hingga pengembangan awal lagu, yang dinilai sudah cukup untuk menyampaikan tema utama yakni menjalani hidup secara perlahan dengan penuh makna.

Secara visual, animasi ini dirancang untuk menampilkan perubahan musim sebagai metafora dari dinamika emosi dua karakter utama. Penentuan karakter dalam karya ini didasari oleh prinsip antropomorfisme, yaitu pemberian sifat atau karakteristik manusia pada makhluk non-manusia, seperti hewan. Antropomorfisme umumnya merujuk pada penggunaan karakteristik manusia pada objek, peristiwa, dan makhluk hidup yang bukan manusia, termasuk hewan, tumbuhan, alam, dan bahkan Tuhan (Aroisi & Kurniawan,2023). Pendekatan ini digunakan untuk membangun keterhubungan emosional antara penonton dan tokoh, serta mempermudah penyampaian pesan melalui visualisasi yang lebih akrab dan komunikatif. Manusia cenderung lebih mudah memahami benda-benda tersebut dengan membandingkan penampilan atau sifatnya dengan sifat manusia. Pendekatan antropomorfisme memberikan atribut karakter fisik hingga emosi, intensi, dan motivasi yang mirip manusia kepada objek bukan manusia sehingga seakan akan mirip manusia (Aroisi & Kurniawan,2023).

Tokoh-tokoh dalam karya ini digambarkan sebagai sepasang bebek yang merepresentasikan pasangan dalam suatu hubungan. Pemilihan karakter bebek didasarkan pada bentuknya yang sederhana dan ekspresif, yang memungkinkan penyampaian emosi secara jelas dan langsung. Dalam komunikasi visual, kesederhanaan merupakan prinsip penting yang digunakan untuk mengurangi gangguan visual dan membantu penonton memusatkan perhatian pada pesan inti atau emosi yang ingin disampaikan (Villegas et al., 2023). Karakter bebek yang minimalis namun komunikatif memudahkan penggambaran pergeseran emosi seiring berjalannya waktu sehingga menciptakan kedekatan emosional antara tokoh dan penonton melalui pendekatan visual yang sederhana namun bermakna.

Latar visual akan mengikuti suasana khas dari setiap musim seperti bunga yang bermekaran di musim semi, cuaca terik saat musim panas, daun-daun gugur di musim kemarau, hingga suasana bersalju di musim dingin. Unsur-unsur pendukung seperti warna dan pencahayaan juga akan disesuaikan untuk memperkuat kesan emosional dan transisi suasana hati yang terjadi sepanjang cerita.

3.3.2 STORY BOARD

Storyboard adalah kumpulan sketsa gambar yang disusun berdasarkan naskah cerita, yang berfungsi untuk mempermudah pengguna dalam menyampaikan ide atau alur cerita (Arnomo,2022). Setiap sketsa dalam *storyboard* menggambarkan langkah demi langkah dari proyek yang akan dibuat, seperti film, *game*, web, atau animasi (Arnomo,2022). Dengan penyusunan yang terkoordinasi, *storyboard* membantu memvisualisasikan jalannya cerita secara runtut. Jika terjadi kesalahan dalam alur atau tampilan, pengguna dapat dengan mudah mengidentifikasi dan memperbaikinya sejak awal. Secara umum, *storyboard* menjadi bentuk awal dari representasi visual sebuah ide cerita yang dituangkan dalam urutan adegan secara sistematis.

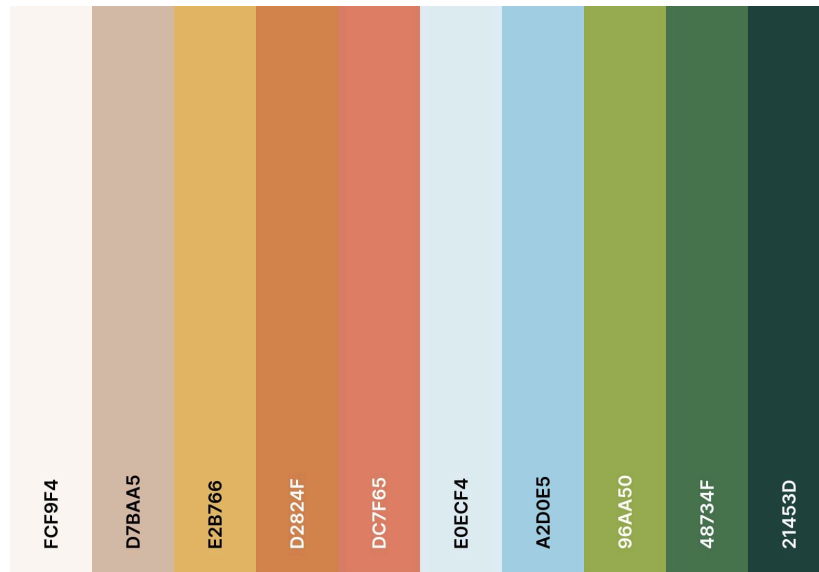
Storyboard perancangan animasi “*Day By Day*” dirancang berdasarkan analisis data lirik dan narasi cerita. *Storyboard* akan dipaparkan menjadi 12 scene yang menampilkan awal pertemuan dari kedua bebek ini hingga perjalanan mereka dari musim yang berbeda-beda.



Gambar 2 Story Board. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

3.3.3 SKEMA WARNA

Skema warna yang digunakan dalam animasi ini didominasi oleh kombinasi warna-warna natural dan pastel yang menciptakan suasana visual yang tenang, hangat, dan bersahabat. warna memiliki hubungan yang erat dengan emosi manusia. Warna-warna natural seperti hijau dan biru sering diasosiasikan dengan ketenangan, harmoni, dan keseimbangan, sedangkan warna pastel dinilai mampu menciptakan suasana yang lembut dan menenangkan (Abbasi et al., 2014). Warna-warna seperti hijau daun, biru langit, putih, serta orange dan coklat lembut tampil secara konsisten dalam setiap adegan, mencerminkan nuansa alam dan kehidupan yang damai. Penggunaan warna putih pada karakter bebek berperan sebagai titik fokus yang kontras dengan latar belakang berwarna lembut, sehingga meningkatkan visibilitas dan keterbacaan visual. Secara keseluruhan, skema warna ini dapat dikategorikan sebagai gabungan antara skema *analogous* (warna-warna yang berdekatan dalam roda warna, seperti hijau-kuning-oranye) dan skema *complementary* (kontras antara putih dan latar berwarna gelap atau hijau), yang secara harmonis memperkuat daya tarik ilustrasi. Selain itu, perubahan intensitas warna pada beberapa panel dari warna pastel lembut hingga warna yang lebih gelap atau lebih cerah juga menggambarkan dinamika emosi dan perkembangan alur cerita.



Gambar 3 Color Scheme Animasi Musik Video Day By Day (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

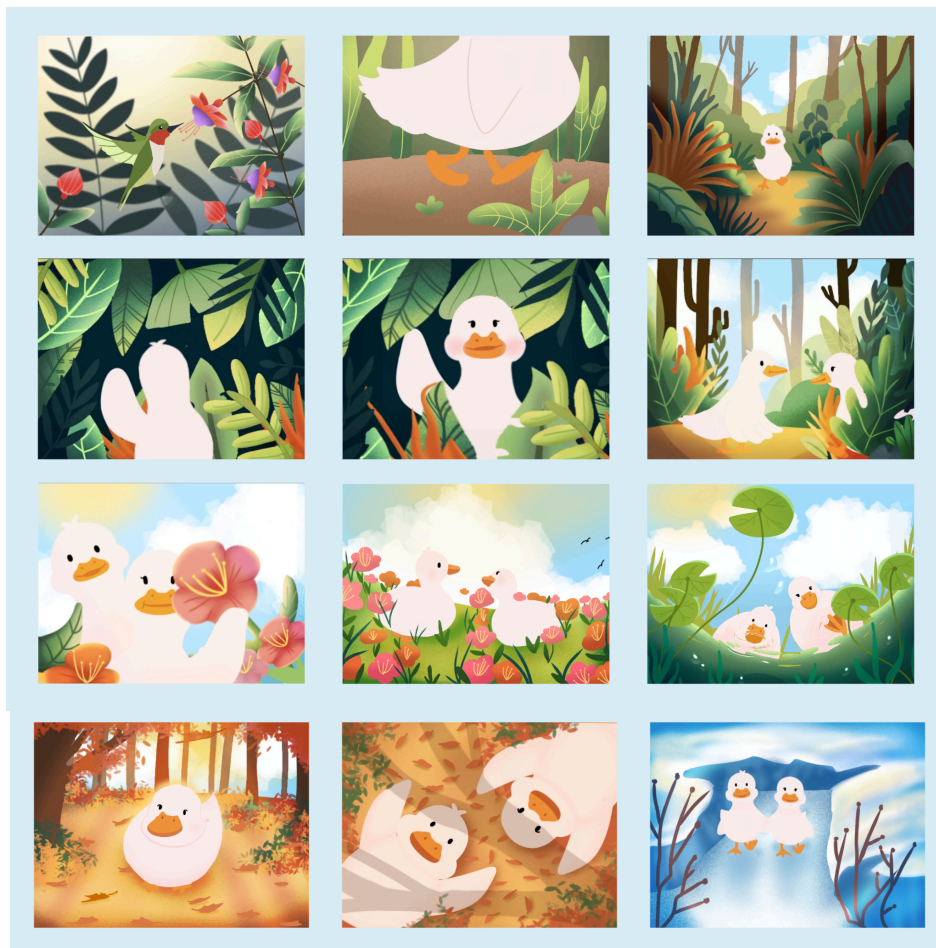
3.4 HASIL ANIMASI

Animasi musik video “*Day By Day*” diproduksi dengan pendekatan visual yang mengusung gaya *children’s book illustration*, yaitu gaya ilustrasi yang identik dengan bentuk-bentuk sederhana, warna-warna pastel yang lembut, serta suasana visual yang imajinatif dan bersahabat. Setiap adegan dalam animasi dirancang berdasarkan tahapan storyboarding, di mana setiap scene telah direncanakan secara detail untuk mendukung alur cerita secara visual dan emosional.

Dalam proses produksinya, animasi ini dianimasikan dengan kecepatan 10 hingga 15 frame per detik (fps). Kecepatan ini dipilih untuk memberikan kesan gerakan yang halus namun tetap mempertahankan nuansa estetika yang tenang dan cocok dengan irama musik serta tema cerita. *Output* akhir dari video animasi memiliki resolusi 640 x 480 piksel, yang merupakan ukuran standar untuk keperluan distribusi digital tanpa mengorbankan kualitas visual dari ilustrasi yang digunakan.

Seluruh elemen ilustrasi, termasuk karakter, latar belakang, dan transisi scene, dibuat dan dianimasikan menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Aplikasi ini memungkinkan proses ilustrasi manual dengan sentuhan artistik yang halus, serta mendukung pengolahan *frame-frame* animasi secara fleksibel. Teknik animasi yang digunakan cenderung *frame-by-frame*, dimana setiap perubahan gerakan digambar secara manual untuk mempertahankan konsistensi visual dan ekspresi karakter.

Visual dalam animasi ini menggunakan skema warna yang dominan dengan warna-warna natural dan pastel, seperti hijau daun, biru langit, putih, serta orange dan coklat lembut. Skema warna tersebut membantu menciptakan suasana cerita yang damai, hangat, dan emosional. Beberapa scene juga mengalami transisi warna dari lembut menjadi lebih gelap atau cerah, menyesuaikan dengan perubahan emosi dalam cerita, seperti konflik, transformasi, hingga klimaks dan penyelesaian.



Gambar 4 Hasil Animasi Musik Video *Day By Day* (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

4. CONCLUSION

Proyek animasi video musik "*Day By Day*" berhasil merepresentasikan pendekatan visual naratif dengan menggabungkan gaya *children's book illustration*, skema warna natural dan pastel, serta pengolahan musik yang disesuaikan secara ritmis dan emosional. Pemilihan segmen lagu dari durasi 00.00 hingga 01.05 terbukti efektif dalam menyampaikan inti pesan lagu secara singkat namun menyentuh, dengan tetap mempertahankan efisiensi dalam proses produksi animasi. Penggunaan frame rate 10–15 fps dan resolusi 640 x 480 piksel dipilih sebagai langkah teknis yang proporsional terhadap kapasitas produksi, tanpa mengurangi kualitas estetika visual.

Proses animasi dilakukan melalui pendekatan *frame-by-frame* yang dikomposisikan menggunakan aplikasi Ibis Paint X, memungkinkan detail artistik dan konsistensi visual tetap terjaga. Skema warna yang digunakan turut memperkuat narasi emosional, dari suasana tenang, menuju konflik, hingga klimaks penuh harapan. Integrasi antara musik dan visual dalam proyek ini menunjukkan bahwa perencanaan alur cerita yang selaras dengan struktur lagu mampu menghasilkan karya animasi yang tidak hanya estetis, tetapi juga komunikatif secara emosional. Dengan demikian, animasi ini mampu menyampaikan pesan tentang harapan dan ketenangan secara efektif kepada audiens.

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

- Ajilian Abbasi, M., Talaei, A., Talaei, A., & Rezaei, A. (2014). The use of appropriate colors in the design of children's rooms: A Short Review. *Journal of Pediatric Perspectives*, 2(4.1), 305-312.
- Arnomo, S. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Storyboard Berbasis Android. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 7(4), 122-133.
- Aroisi, N. S., & Kurniawan, R. A. (2023). Metode Desain Karakter Aaron Blaise dengan Penerapan Antropomorfisme dalam Animasi Lakontara sebagai Upaya Pelestarian Ketoprak. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 4(1), 63-78.
- Cahyanti, L. (2024). Perlindungan Hak Ekonomi Fan-Artist Atas Fan-Art dan Fan Merchandise Genshin Impact Sebagai Karya Derivatif dalam Hukum Hak Cipta. *Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora dan Politik (JIHHP)*, 4(5).
- Fahriza, A. A., & Rahmawati, A. A. (2024). Makna Lirik Lagu " Satu-satu " Karya IDGITAF dalam Kajian Semiotika Ferdinand de Saussure. *DIGICOM: Jurnal Komunikasi dan Media*, 4(3), 295-312.
- Hetrick, L. J. (2019). Fan Art/Fiction Production as Creative Processes. *Research in Arts and Education*, 2019(2), 1284-1298.
- Jannata, N. F., Fadhilah, F., & Mukhirah, M. (2023). Pengembangan Desain Busana Modifikasi Adat Gayo Melalui Media Pembelajaran Moodboard. *Jurnal Busana & Budaya*, 3(1), 296-306.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (2008). *Metaphors We Live By*. University of Chicago press.
- Nodelman, P. (2000). Pleasure and genre: Speculations on the characteristics of children's fiction. *Children's Literature*, 28(1), 1-14.
- Prihatsanti, U., Suryanto, S., & Hendriani, W. (2018). Menggunakan studi kasus sebagai metode ilmiah dalam Psikologi. *Buletin Psikologi*, 26(2), 126-136.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R%D*.
- Villegas, E., Fonts, E., Fernández, M., & Fernández-Guinea, S. (2023). Visual Attention and Emotion Analysis Based on Qualitative Assessment and Eyetracking Metrics—The Perception of a Video Game Trailer. *Sensors*, 23(23), 9573.
- Wang, J. Z., Zhao, S., Wu, C., Adams, R. B., Newman, M. G., Shafir, T., & Tsachor, R. (2023). Unlocking the emotional world of visual media: An overview of the science, research, and impact of understanding emotion. *Proceedings of the IEEE*, 111(10), 1236-1286.