

## VIDEO MUSIK ANIMASI "SABDA ALAM" SEBAGAI PRODUK EKONOMI KREATIF KARYA SMK RUS

Syahid<sup>1)</sup>, Winny Gunarti Widya Wardani<sup>2)</sup>, dan Taufiq Akbar<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI  
E-mail: [syahid@unindra.ac.id](mailto:syahid@unindra.ac.id), [winny.gunartiww@unindra.ac.id](mailto:winny.gunartiww@unindra.ac.id),  
[grapickology.ta@gmail.com](mailto:grapickology.ta@gmail.com),

### Abstract

The work produced by Vocational High Schools (SMK) is related to the academic achievements of educational institutions. One example is the animated music video "Sabda Alam" from final year students at Raden Umar Said Vocational School, Kudus. This animated music video in 2021 has won appreciation at international festivals, and can be used as an academic reference in the field of visual communication design. The study of animated music videos is important because it examines the creative economy products of vocational high school students whose quality is able to compete in the global industry. The visualization of this animated music video is designed through a combination of visual and musical elements to convey a message about wildlife protection as an environmental issue. The research method used is a combination method. Quantitatively, the data results show that 96% of the viewer's views agree on the effectiveness of delivering messages through animated music videos. Meanwhile, 98% of the audience's views agree that the visual characters of the Yellow-Crested Cockatoo, Bali Starling, Hornbill Ivory, and Ekek Geling are visualized in detail. Qualitatively, this discussion about animated music videos uses an aesthetic approach to see the formalistic aspects of creating visual characters. The results of the qualitative discussion show that aesthetic values are formed through the eye element as the point aspect, the body element and other body parts as the form and line aspect, the background element as the plane aspect, and all elements that cannot be separated from the color aspect. This research is expected to be a reference for producing other creative economy products, by raising issues that are developing in society, and packaged in ways that are entertaining and aesthetically appealing.

**Keywords:** Vocational high schools, animated music video, creative economy

### PENDAHULUAN

Pendidikan melalui jalur vokasi atau Sekolah Menengah Kejuruan kini semakin mendapat tempat di masyarakat. Hal ini tidak terlepas dari strategi pemerintah dalam memfokuskan komponen sumber daya manusia yang siap kerja di dunia usaha dan industri. Para lulusan sekolah vokasi diharapkan dapat menjadi tenaga kerja yang terampil dan mampu mendukung pertumbuhan ekonomi. Terhitung sejak tahun 2001 hingga 2010, terjadi peningkatan jumlah peserta didik baru di sekolah menengah kejuruan sebesar 158% (ADB, 2010 dalam Hartanto, dkk, 2015).

Sekolah menengah kejuruan dianggap menjadi lembaga pendidikan yang mampu mengembangkan keterampilan peserta didik, khususnya keterampilan teknis. Studi ini

menyoroti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Raden Umar Said (RUS) yang mengkhususkan keterampilan peserta didiknya di bidang ilmu desain komunikasi visual, animasi, dan rekayasa perangkat lunak. SMK RUS yang berlokasi di J. Sukun Raya No. 09, Besito Kulon, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah ini berdiri sejak tahun 2005 dengan nama SMK Grafika di bawah Yayasan Pendidikan Islam Raden Umar Said. Sejalan dengan perkembangannya, SMK ini terus melebarkan keunggulannya di bidang animasi, sehingga pada tahun 2016 memiliki studio RUS Animation. Hingga saat ini, jumlah peserta didik yang terdaftar mencapai kurang lebih 1000 orang.

Studi ini membahas salah satu karya kreativitas dari SMK RUS yaitu video musik animasi berjudul “Sabda Alam” yang diikutsertakan pada Balinale International Film Festival 2021, dan mampu memperoleh apresiasi dari sineas mancanegara. Prestasi ini menjadi bukti bahwa karya peserta didik dari sekolah menengah kejuruan tersebut mampu bersaing di tingkat global. Sejak ditayangkan melalui saluran *youtube*, video musik animasi ini mampu menarik perhatian penonton hingga 3 juta lebih, dan dikomentari oleh lebih dari 2000 penonton. Para penonton di media tersebut juga sebagian besar memberikan pujian terhadap tampilan animasinya yang menghibur, dengan membawa pesan tentang lingkungan hidup.

Dalam konteks desain komunikasi visual, video musik animasi adalah sebuah karya seni yang memadukan unsur-unsur visual dengan dukungan musik populer. Visualisasi dari animasi mengemas pesan melalui narasi visual. Sebagaimana dikatakan Wells (Wardani, 2011), animasi adalah media yang memvisualisasikan keragaman gaya dan pendekatan dalam menyajikan sebuah cerita atau ekspresi dari pikiran dan emosi tertentu. Sehingga, ketika sebuah tayangan animasi mampu membangun daya tarik dan persepsi visual, maka tontonan tersebut dianggap memiliki kekuatan visual.

Keunggulan yang terdapat di dalam video musik animasi ini termasuk dalam produk ekonomi kreatif di bidang industri kreatif, sesuai dengan definisi dari UNCTAD (United Nations Conference on Trade and Development) pada tahun 2010, di mana industri kreatif adalah istilah umum yang mencakup berbagai aktivitas, produk, dan jasa, yang keseluruhannya dapat dihubungkan pada tiga kriteria, meliputi: Adanya masukan dari kreativitas manusia; Adanya sarana untuk pesan-pesan simbolik; Adanya muatan

potensi, kekayaan intelektual, milik individu atau kelompok, meliputi hak cipta, merek dagang, dan desain (Purnomo, 2016).

Hasil produk atau karya yang memiliki ketiga kriteria tersebut dengan sendirinya dapat memberi pengaruh pada ekonomi kreatif, karena berperan penting dalam menghasilkan karya cipta yang inovatif dan kompetitif, serta memberi dampak pada pembangunan. Terutama karena mengangkat isu tentang lingkungan hidup, yang juga menjadi urgencitas di dalam program pemerintah.

Kementrian Perdagangan Republik Indonesia pada dasarnya telah mengidentifikasi lingkup industri kreatif yang mencakup 15 sub-sektor, di mana desain, video dan film termuat di sub sektor kelima dan ketujuh. Dalam kontes video musik animasi “Sabda Alam” sebagai produk ekonomi kreatif, maka ini termasuk dalam kegiatan kreatif yang mengandalkan kegiatan sumber daya manusia yang kreatif di bidang desain grafis, serta kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video

Sebagai produk ekonomi kreatif, video musik animasi “Sabda Alam” menarasikan tentang kehidupan burung-burung endemik liar yang terdiri dari Burung Kakatua Jambul Kuning, Jalak Bali, Rangkong Gading, dan Ekek Geling. Kehidupan burung-burung tersebut terganggu oleh adanya perburuan liar sehingga habitatnya terganggu, keberadaan burung-burung endemik itu sendiri terancam punah. Data panduan identifikasi jenis satwa liar dilindungi berdasarkan AVES (jenis burung kicau) dari Kementrian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (2019) menjelaskan ada 557 jenis burung yang dilindungi dalam Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Nomor P.106/MENLHK/SETJEN/KUM.1/8/2018, di mana 140 jenis burung di antaranya merupakan burung kicau. Indonesia juga diposisikan sebagai negeri dengan keanekaragaman burung liar tertinggi di dunia, namun sepuluh persen dari keberadaan burung-burung tersebut terus menurun populasinya. (Prawiradilaga, 2019).

Kajian tentang video musik animasi ini diperlukan karena sesuai dengan perkembangan industri desain animasi produksi lokal yang masih menghadapi banyak kendala, karena sering kali tidak dapat bersaing dengan produk dari luar negeri. Dalam video musik animasi ini, karakter visual burung Kakaktua Jambul Kuning, Jalak Bali,

Rangkong Gading dan Ekek Geling ditampilkan dengan aspek-aspek formalistik secara estetis melalui unsur visual garis, bidang, bentuk, dan warna.

Dari segi latar habitat kehidupan burung-burung endemik tersebut, penonton diberikan gambaran tentang area hutan yang asri, tempat para satwa liar dapat memenuhi kebutuhan makan dan berkembang biak, hingga adanya rasa aman. Adapun habitat alami dari burung Kakatua Jambul Kuning hanya dapat ditemukan di Pulau Masakambing, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. Sedangkan burung Jalak Bali ada di wilayah bagian barat Pulau Bali. Kemudian burung Rangkong Gading bisa ditemukan di Sumatra dan Kalimantan. Selanjutnya burung Ekek Geling tercatat berada di Taman Nasional Halimun Salak, Taman Nasional Merapi, dan Taman Nasional Gunung Gede.

Berdasarkan uraian pendahuluan di atas, maka studi ini merumuskan pertanyaan penelitian, yaitu bagaimana karakter visual di dalam video musik animasi “Sabda Alam” dapat dibentuk secara estetis melalui aspek-aspek formalistik? Pemahaman tentang penerapan desain melalui pendekatan estetis diperlukan untuk mengetahui penerapan komposisi unsur visual di dalam desain yang mampu membawa pesan. Studi ini pun dapat menjadi rujukan lembaga-lembaga pendidikan vokasi dalam upaya menghasilkan karya-karya ekonomi kreatif, khususnya di bidang desain komunikasi visual. Kajian visual video musik animasi “Sabda Alam” diharapkan juga dapat menginspirasi para kreator untuk mendesain karakter visual yang ikonik dan mampu mendorong pengembangan model saluran media kampanye yang variatif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kombinasi dengan menggabungkan hasil data kuantitatif yang diperkuat dengan analisis kualitatif. Data kuantitatif diperlukan untuk melihat pandangan penonton terhadap video musik animasi, khususnya perihal efektivitas dalam penyampaian pesan melalui media audio visual tersebut. Selain itu, data kuantitatif bisa menjadi acuan untuk analisis kualitatifnya, untuk mengetahui pandangan penonton tentang desain karakter visual.

Secara kuantitatif, metode survei digunakan untuk mengumpulkan data kepada 150 responden berusia antara 20 hingga 60 tahun, yang berprofesi mulai dari pelajar hingga pekerja, dan mereka yang memiliki kecenderungan untuk mengakses video melalui

*youtube*. Penyebaran kuesioner disebarakan melalui aplikasi *WhatsApp* dengan menggunakan link *google form* berdasarkan kelompok grup-grup pelajar dan pekerja yang dipilih secara random. Adapun skala jawaban kuesionernya menggunakan skala likert, yaitu: Sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju, Dengan skala jawaban ini, maka dapat diperoleh data tentang pandangan penonton tentang efektivitas pesan dan persepsi visual karakter burung yang ada di dalam tontonan.

Sedangkan secara kualitatif, analisis karakter visual pada video musik animasi “Sabda Alam” ini, mengacu pada pendekatan estetik. Dikatakan oleh Smith (2005 dalam Pranata, 2013), bahwa estetika menjadi bagian yang penting di dalam penerapan media presentasi visual. Oleh karena itu, visualisasi tentang karakter visual maupun latar di dalam video musik animasi juga tidak dapat dilepaskan dari nilai-nilai keindahan yang membentuknya, karena bertujuan untuk menyampaikan pesan secara menarik kepada penontonnya.

Dalam kajian Pra-Ikonografis Erwin Panofsky (Holly, 1985) ada lima aspek estetik atau unsur-unsur visual sebuah produk desain yang dapat diamati, sebagai suatu kajian awal untuk mendeskripsikan pengalaman praktis, yaitu:

1. Aspek titik

Aspek titik sebagai unsur visual yang cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu

2. Aspek garis

Aspek garis sebagai unsur visual yang membatasi suatu bidang dan memberi pengaruh pada pembentukan objek. Aspek garis dapat dihadirkan secara bervariasi, seperti lurus, melengkung, atau bergelombang

3. Aspek bentuk

Aspek bentuk sebagai wujud bentuk dari objek yang dikonstruksi dalam berbagai model, seperti lingkaran, lonjong, atau membulat memanjang.

4. Aspek bidang

Aspek bidang sebagai unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar yang menjadi latar ruang visual.

5. Aspek warna

Aspek warna sebagai unsur visual yang mampu mendominasi melalui pilihan warna, kelompok warna, komposisi warna, maupun nilai warna, dan menjadi daya tarik penglihatan di awal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

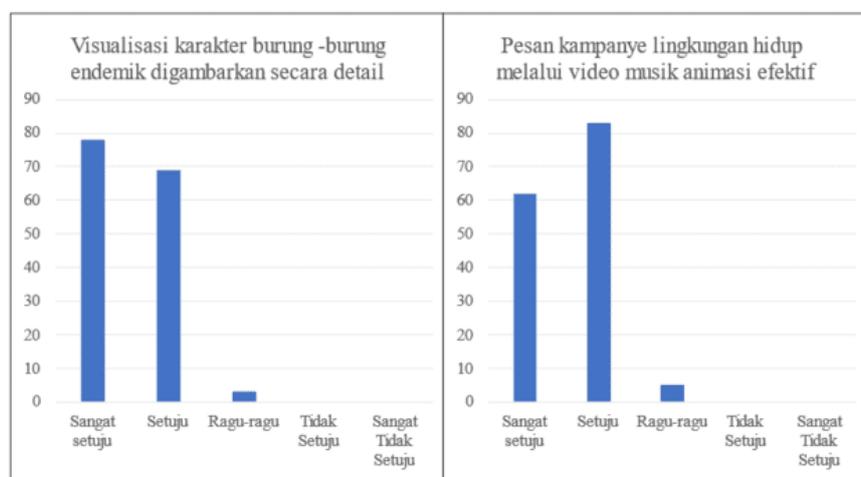
Secara garis besar, narasi dari video musik animasi “Sabda Alam” menampilkan kehidupan dari empat karakter visual utama, yaitu burung Kakaktua Jambul Kuning bersama kelompok keluarga burung, pasangan burung Jalak Bali, induk burung Rangkong Gading beserta anaknya, dan burung Ekek Geling yang senang berkicau. Narasi diawali dengan kehidupan tentram dan aman dari keempat karakter visual tersebut di habitat alaminya. Namun kemudian datang seorang pemburu yang menangkap mereka semua untuk dijual ke pasar burung ilegal. Para burung tersebut ditangkap dan dikurung secara kejam, seperti dimasukkan ke dalam botol plastik dan kardus, sehingga tokoh utama burung Kakaktua Jambul Kuning harus kehilangan keluarganya. Demikian pula dengan keadaan dari pasangan burung Jalak Bali yang dipisahkan dan dimasukkan masing-masing ke dalam sangkar. Perlakuan yang sama juga dialami oleh burung Ekek Geling. Sedangkan yang paling mengenaskan adalah induk burung Rangkong Gading yang tidak bisa lagi memberi makan anaknya, karena ia harus dibunuh untuk diambil paruhnya yang berharga.

Keseluruhan tayangan disajikan dengan iringan musik dan lagu lama berjudul “Sabda Alam” yang pernah dipopulerkan penyanyi Chrisye pada tahun 1978 sebagai pendukung jalan cerita. Rangkaian adegan didesain untuk membawa pesan himbauan kepada masyarakat agar ikut melindungi burung-burung endemik yang kian terancam punah. Selain itu, penonton juga diajak untuk merasa dekat dan tergugah emosinya terhadap keseluruhan karakter visual melalui ekspresi-ekspresi kegembiraan, ketakutan, dan kesedihan.

Berdasarkan pengumpulan data kuantitatif dengan skala likert, hasil data tentang efektivitas pesan tentang lingkungan hidup dalam video musik animasi tersebut menunjukkan: 62 (41 %) responden menyatakan sangat setuju, sebanyak 83 (55 %) responden menyatakan setuju, sebanyak 5 (4 %) responden menyatakan ragu-ragu, sedangkan yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju hasilnya 0%. Persentase

total responden yang sangat setuju dan setuju adalah 96 %, sehingga dapat dikatakan video musik animasi tersebut menyampaikan pesan secara efektif..

Selain itu, hasil data kuantitatif juga menunjukkan pandangan penonton tentang gambaran karakter visual burung-burung endemik yang detail, dengan persentasi data kuantitatif sebagai berikut: 78 (52 %) responden menyatakan sangat setuju, sebanyak 69 (46 %) responden menyatakan setuju, sebanyak 3 (2 %) responden menyatakan ragu-ragu, sedangkan yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju hasilnya 0%. Persentase total responden yang sangat setuju dan setuju adalah 98 %, sehingga dapat dikatakan video musik animasi tersebut mampu membangun persepsi visual tentang burung-burung endemik melalui tampilan karakter visual. Berikut daftar tabel dari hasil data kuantitatif.



Gambar 1. Hasil data tentang efektivitas pesan dan detail visualisasi karakter pada video musik animasi

Kedua hasil data di atas membuktikan adanya keunggulan visual dalam penyajian video musik animasi “Sabda Alam”, terutama dalam memadukan unsur-unsur visual yang mampu menyampaikan pesan dengan cara yang menghibur, menarik, dan memiliki keindahan. Ketika sebuah tayangan visual dapat membuat penontonnya merasa nyaman dan bertahan untuk tetap menyaksikan hingga selesai, maka pesan yang disampaikan melalui tontonan tersebut secara tidak langsung dapat dicerna serta dipahami secara baik pula. Dikatakan oleh Lamb (2010 dalam Hatta dan Ardhita, 2016), salah satu faktor yang mendorong masyarakat untuk menonton sebuah tayangan adalah karakteristik observability, yaitu tontonan yang mampu menyajikan fungsi hiburan,

fungsi informasi, dan fungsi inspirasi, serta didesain untuk memberikan manfaat dan kemudahan dalam menyampaikan manfaat (pesan)nya. Adapun, salah satu unsur yang memengaruhi karakteristik observability ini adalah visualisasi dari karakter visual di dalam tontonan sebagai pembawa pesan.

Secara estetik, pembentukan karakter visual menggunakan gaya visual animasi dua dimensi yang memungkinkan dapat menghasilkan seni gambar yang lebih ekspresif dan tegas. Menurut White (2009), dua unsur yang dapat membangun penokohan di dalam animasi adalah gaya visual dan proporsi. Gaya visual meliputi pilihan gaya dalam menggambarkannya, apakah menggunakan pendekatan kartun atau ilustrasi. Gaya visual juga bukan semata mampu memberikan kesan karakter melalui elemen garis atau bentuk, melainkan juga menghadirkan proporsi dalam memvisualisasikan kepala dan anggota tubuh.

Untuk menangkap ekspresi dan sensasi dari penggambaran burung-burung endemik ini, maka kajian pra-ikonografis dapat dijadikan acuan untuk mendeskripsikan sejumlah aspek rupa yang mengarah pada tekstual, yaitu pembacaan elemen visual sebagai teks. Berikut kajian lima aspek formalistik dalam menggambarkan karakter visual dari burung Kakaktua Jambul Kuning, Jalak Bali, Rangkong Gading, dan Ekek Geling.

#### 1. Aspek titik

Sebagai unsur visual yang ditampilkan dalam bentuk kelompok, maka aspek titik bisa diterapkan di mana saja. Dalam hal ini, aspek titik diterapkan secara dominan pada bentuk mata dari burung. Ekspresi mata dari burung Kakaktua Jambul Kuning, Jalak Bali, Rangkong Gading, dan Ekek Geling, dikembangkan menjadi ekspresi kegembiraan, ketakutan, dan kesedihan. Ekspresi mata sekaligus menjadi ekspresi wajah dari burung, karena burung tidak memiliki raut.

Dalam penelitian Astuti (2018), disebutkan bahwa pergerakan animasi untuk menghasilkan ekspresi di antaranya melalui visualisasi gerak mata, mulut, dan alis. Itu sebabnya, aspek titik yang membentuk mata pada karakter visual burung digerakkan dengan pendekatan realis humanis, yang menyerupai mata manusia. Berdasarkan hasil wawancara dengan Sigit Hermawan, sinematografer dari video

musik animasi “Sabda Alam”, ekspresi mata humanis dianggap mampu merepresentasikan emosi-emosi yang dirasakan oleh penonton,

## 2. Aspek garis

Sebagai unsur visual yang membentuk objek tertentu, maka penerapan unsur garis dapat disesuaikan dengan kebutuhan tampilan karakter. Untuk menggambarkan karakter yang kuat dan tegas, maka unsur garis lurus menjadi lebih dominan. Sedangkan untuk menggambarkan karakter yang lebih lembut dan tidak kaku, maka unsur garis melengkung lebih digunakan. Adapun penggambaran karakter visual dari burung-burung endemik tersebut menggunakan kombinasi dari aspek garis lengkung dan gelombang, untuk menandai bentuk dari masing-masing burung. Keseluruhan garis lengkung dapat dirasakan oleh penonton pada bentuk mata, kepala, tubuh, sayap, dan kaki burung.

Penggunaan aspek garis ini juga memerlukan keterampilan dari kreator dalam menarik garis, sehingga membangun kesamaan atau ketepatan persepsi terhadap memahami jenis karakter burung. Menurut Darisman (2012), aspek garis tidak hanya hadir sebagai tepi gambar, tetapi melalui tarikannya dapat menghadirkan sensitivitas, baik itu untuk menghasilkan kerapatan, kerenggangan, atau bayangan dari objek visual. Melalui aspek garis, penonton dapat mengenai karakteristik dari jenis burung. Selain itu, aspek garis lengkung dan bergelombang ini juga dapat membangun persepsi visual tontonan yang lebih intim atau membuat penonton merasa dekat (kenal).

## 3. Aspek bentuk

Dalam aspek bentuk, burung-burung endemik digambarkan berbentuk oval pada bagian kepalanya, sedangkan bentuk tubuhnya bulat memanjang. Aspek bentuk sebagai wujud dari burung-burung tersebut, yang menjadi ikon. Ikon merupakan tanda-tanda visual dari objek yang tidak dapat dihadirkan, sehingga penonton dapat membayangkan karakter visual sesuai dengan realitas yang sebenarnya. Menurut Mahardika, dkk. (2010), ikon berfungsi untuk memberikan efek dinamis, karena setiap karya animasi, apalagi yang dikemas menggunakan video musik, memiliki gaya dan cara berkomunikasi. Konstruksi bentuk kepala dan tubuh ini dapat

mengomunikasikan pergerakan karakter visual sebagai representasi dari keadaan yang ditampilkan melalui adegan.

#### 4. Aspek bidang

Pada aspek bidang, visualisasi latar cenderung menghadirkan bidang berbentuk persegi panjang untuk menggambarkan lingkungan alam atau suasana habitat alami dari burung-burung tersebut. Latar diperlukan sebagai penempatan ruang, waktu, dan objek, untuk menggambarkan tentang di mana dan kapan peristiwa yang menimpa burung-burung endemik itu terjadi. Latar ruang dalam video musik animasi ini berupa penggambaran area hutan secara *landscape* yang memberi kesan luas dan lebat. Sedangkan latar waktu divisualisasikan dalam bentuk peristiwa pada adegan-adegan pembuka bagian awal, bagian tengah, dan bagian akhir atau penutup.

#### 5. Aspek warna

Aspek warna dapat mendukung karakteristik dari karakter visual dan latar. Komposisi warna kontras, yaitu warna-warna yang berseberangan, dan warna harmonis, yaitu warna-warna yang berdekatan dalam lingkaran warna, menjadi aspek warna yang mendominasi keseluruhan tontonan.

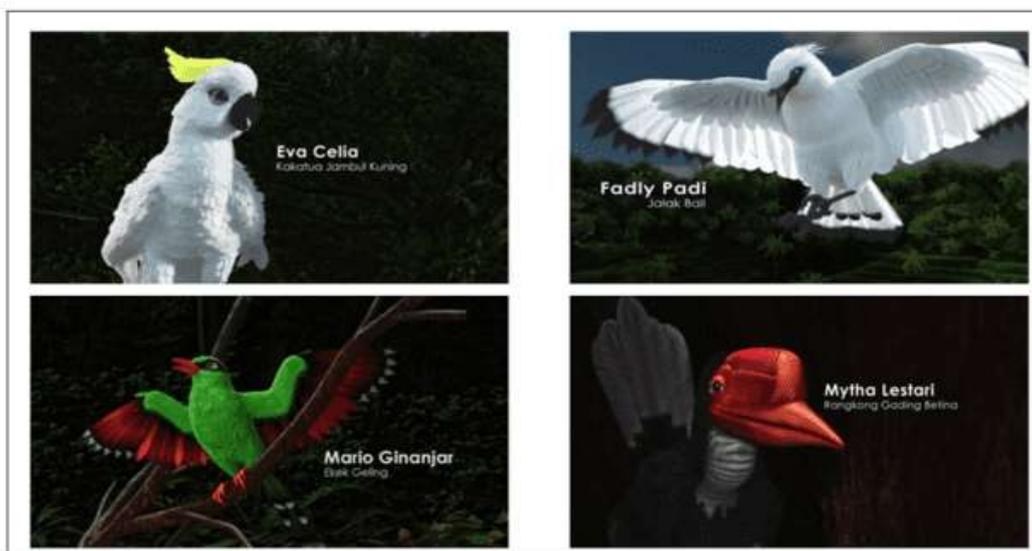
Penggunaan warna dalam tontonan dapat mengarahkan pusat perhatian, sekaligus membangun harmoni dan tegangan. Apabila penerapan komposisi warna yang digunakan baik, maka tontonan tersebut dapat menimbulkan reaksi psikologis, dalam arti menggugah emosi penonton (Heryanto, 2019).

Pada karakter visual, penggunaan warna kontras lebih menonjol. Ini untuk memberi fokus dan penekanan pada objek tontonan, sehingga apabila objek ditampilkan dalam jarak jauh, kontras nilai warna terang yang dimilikinya membuatnya tetap dapat menarik pandangan. Kombinasi warna kontras pada karakter visual terdiri dari:

- a. Putih dan kuning (burung Kakatua Jambul Kuning)
- b. Putih dan hitam (burung Jalak Bali)
- c. Hijau dan merah (burung Ekek Geling)
- d. Merah dan hitam (burung Rangkong Gading).

Selain itu, untuk penggambaran warna latar disesuaikan dengan adegannya. Pada adegan awal, pilihan warna didominasi komposisi warna harmonis dengan nilai warna terang, sehingga mampu membangun suasana kegembiraan. Sedangkan untuk

adegan-adegan di bagian tengah dan penutup yang mencekam, digunakan komposisi warna harmonis dengan nilai warna lebih gelap untuk memberi kesan suram. Namun, karakter visual tetap dihadirkan lebih menonjol karena nilai warnanya lebih terang.



Gambar 2. Visualisasi burung-burung endemik sebagai karakter visual dalam video musik animasi

Tabel 1

Aspek formalistik karakter visual burung endemik dalam video musik animasi

Aspek Formalistik	
Aspek Titik	Visualisasi bentuk mata yang menyerupai mata manusia
Aspek Garis	Visualisasi garis lengkung pada bentuk mata, kepala, tubuh, sayap, dan kaki burung
Aspek Bentuk	Visualisasi bentuk kepala dan tubuh yang membulat memanjang
Aspek Bidang	Visualisasi latar dengan kecenerungn berbentuk persegi panjang untuk menggambarkan ruang dan waktu dari berbagai adegan peristiwa
Aspek Warna	Visualisasi warna sebagai karakteristik dari karakter visual burung dan karakteristik suasana latar

Demikian pembahasan karakter visual dari video musik animasi sebagai salah satu unsur yang memiliki kekuatan visual di dalam produk ekonomi kreatif, sehingga menjadi tontonan menarik dan memberi manfaat.

## SIMPULAN

Studi ini berhasil menunjukkan bahwa persepsi visual penonton dapat dibangun melalui karakter visual. Karakter burung-burung endemik dalam video musik animasi “Sabda Alam” didesain melalui aspek estetika formalistik, yang meliputi aspek titik

dalam menggambarkan mata burung yang bersifat realis dan humanis, aspek garis untuk menggambarkan bentuk mata, kepala, tubuh, sayap, dan kaki burung, aspek bentuk untuk menggambarkan wujud burung yang berbeda-beda sebagai ikon, kemudian aspek bidang untuk memberi nuansa pada latar tontonan berupa pemandangan alam dan habitat burung, dan aspek warna untuk membangun daya tarik keseluruhan unsur visual, khususnya memberi kontras nilai warna pada tampilan karakter visual agar tetap menjadi pusat perhatian, serta pada latar untuk menggugah emosi penonton. Studi ini dapat menjadi referensi karya ekonomi kreatif dari para siswa sekolah menengah kejuruan, khususnya SMK Raden Umar Said Kudus, yang mampu dipublikasikan ke tingkat internasional dan berhasil hadir secara kompetitif dengan karya-karya film lainnya dari mancanegara. Video musik animasi ini sekaligus menjadi referensi bentuk media kampanye yang mendukung program pemerintah dalam menyampaikan pesan tentang permasalahan lingkungan hidup. Dengan demikian, sekolah menengah kejuruan dapat menjadi salah satu penggerak di bidang industri kreatif, dengan terus meningkatkan kualitas dan kreativitas peserta didiknya melalui pengalaman-pengalaman di tingkat internasional.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Apresiasi dan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi atas pendanaan Riset Dasar Unggulan Perguruan Tinggi Tahun 2022 dengan judul “Model Tata Bahasa Visual dalam Video Musik Animasi untuk Kampanye Lingkungan: Studi Kasus “Sabda Alam” oleh SMK Raden Umar Said Kudus Sebagai Produk Ekonomi Kreatif”.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, A. Y. (2018) Analisis ekspresi wajah karakter kartun guna pengembangan pembuatan film animasi, *Journal Speed, Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 10(4), 24-27.
- Darisman, A. (2012) Tinjauan elemen desain pada dunia seni. *Humaniora*, 3(2), 622-631.
- Davies, R. and Sigthorsson, G. (2013) *Introducing the creative industries from theory to practice*, Sage Publication Ltd.

- Hatta, H. dan Ardhita, F. (2016) Faktor yang memengaruhi keputusan konsumen menonton program acara Djarum Indonesia Super League di ANTV di provinsi Lampung, *Prosiding Seminar Nasional Indocompac*, Universitas Bakrie.
- Heryanto, N. Y. (2019) Analisis warna pada film animasi “The garden of words” karya Makoto Shinkai. *Gestalt*, 1(1), 191-200.
- Holly, M. A. (1985) *Panofsky and the foundations of art history*, Ithaca and London: Cornell University Press.
- Kementrian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (2019) *Panduan identifikasi jenis satwa liar dilindungi AVES Seri Passeriformes (Burung Kicau)*, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia.
- Mahardika, S., Adriyan dan Adriyansah (2010). Animasi dengan efek ilustrasi pensil (2D) pada video klip musik. *Humaniora*, 1(2), 713-720
- Pranata, M. (2013) Pendekatan estetika pada desain pesan multimedia pembelajaran, *Bahasa dan Seni*, 41(2), 1-12.
- Prawiradilaga, D. M. (2019). Keanekaragaman dan strategi konservasi burung endemik Indonesia. *Orasi Pengukuhan Profesor Riset Bidang Zoologi*. Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, 4 Desember 2019.
- Purnomo, S. E., M. Si., R. A. (2016). *Ekonomi Kreatif: Pilar Pembangunan Indonesia*, Ziya Visi Media dan Nulisbuku.com.
- Hartanto, C. F. B., Rusdiarti, Abdurrahman (2019) Tantangan pendidikan vokasi di era revolusi industri 4.0 dalam menyiapkan sumber daya manusia yang unggul. *Seminar Nasional Pascasarjana*, UNNES.
- Wardani, W. G. W. (2011). Representasi manusia sebagai makhluk budaya dalam film animasi Jepang nonverbal La Maison En Petits Cubes. *Tesis*. Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti.
- White, T. (2009). *How to make animated films, Tony White’s complete masterclass on the traditional principles of animation*, Elsevier, Inc.