

Video Lirik Berbasis Animasi Pada Lagu “Bad Habit From Habit” Band Wakas Kota Padang

Muhammad Khalif
Universitas Negeri Padang

Dini Faisal
Universitas Negeri Padang

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kota Padang, Indonesia
Korespondensi penulis: muhammadkhalif74@gmail.com

Abstract. *The objective of designing an animated music video for Wakas Kota Padang's "BadHabitfromHabit" song is to provide a medium of communication for the song's story, meaning, and message to its audience. The design process employs the 4-D Model, which consists of four stages: define, design, develop, and disseminate. Data analysis uses the SWOT method to gather necessary data according to the design requirements. The main medium for the video is animation, supported by additional media such as posters, Instagram reels, Instagram feed, zines, t-shirts, and stickers. The results of the video's usability test on "Bad Habit from Habit" by Wakas Kota Padang, conducted among 10 participants consisting of 2 animators, 3 students of visual communication, and 5 target audience members aged 17-30, received overwhelmingly positive responses, appreciation, and audience interest. Therefore, it can be concluded that the usability of the animated music video for "BadHabit from Habit" by Wakas Kota Padang is suitable and worthy of publication.*

Keywords: Music Video, Animation, "Bad Habit from Habit" Song

Abstrak. Perancangan video lirik berbasis animasi pada lagu “bad habit from habit” band Wakas Kota padang bertujuan agar lagu “bad habit from habit” dari band Wakas mempunyai media komunikasi berupa video lirik untuk menyampaikan cerita, maksud dan pesan dari lagu kepada pendengarnya. Metode perancangan menggunakan model 4-D (Four-D Model) yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Metode analisis data menggunakan metode SWOT untuk mendapatkan data-data yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan perancangan. Video lirik berbasis animasi menjadi media utama dan didukung oleh media pendukung diantaranya poster, Instagram reels, Instagram feed, zine, t-shirt, dan stiker. Dari hasil uji kelayakan video lirik berbasis animasi pada lagu “bad habit from habit” band Wakas Kota padang kepada 10 orang yang terdiri dari 2 animator, 3 mahasiswa DKV, dan 5 target audience berusia 17-30 tahun banyak mendapat respon positif, apresiasi dan ketertarikan audience. Maka, dapat disimpulkan bahwa kelayakan dari video lirik berbasis animasi pada lagu “bad habit from habit” band Wakas Kota padang ini tepat dan layak untuk di publikasikan.

Kata kunci: Video Lirik, Animasi, Lagu Bad Habit From Habit

LATAR BELAKANG

Genre atau aliran musik merupakan pengelompokan musik sesuai dengan kemiripannya. Sebuah genre dapat didefinisikan oleh teknik musik, konteks, dan tema musik. Genre musik ini mempunyai banyak jenis atau aliran salah satunya adalah Punk. Punk adalah subkultur yang berkembang pada tahun 1970-an dan muncul sebagai respon terhadap kejenuhan dengan musik Rock mainstream yang ada pada saat itu. Beberapa grup band yang berpengaruh dalam aliran musik ini diantaranya The Clash, Sex Pistols, Ramones, dan dead Kennedys. Di Indonesia musik Punk mengalami perkembangan yang signifikan pada tahun

1990-an. Band-band Punk seperti Marjinal, Superman Is Dead, The Sabotage, dan The Kuda berkontribusi dalam memperkenalkan musik punk ke khalayak yang lebih luas di Indonesia.

Di Sumatera Barat khususnya di kota Padang saat ini genre underground seperti Punk sedang gencar-gencarnya berkembang. Ini dikarenakan mulai tahun 2022 semenjak meredupnya kasus COVID 19 membuat kegiatan event-event musik mulai banyak diadakan di Sumatera Barat terutama di Kota Padang, hal ini memicu penggiat musik di Kota Padang menjadi gencar membuat acara musik baik populer (pop) maupun musik underground atau yang biasa disebut dengan gigs underground.

Wakas merupakan band Punk asal Kota Padang yang beranggotakan 5 (lima) orang personil yaitu, Restu (vokalis), Andro (gitaris), Habib (gitaris), Arif (bassis), dan Alif (drummer). Wakas dibentuk pada tahun 2022 tepatnya pada bulan November di kota Padang. Pada Desember 2022 band Wakas telah melahirkan debut mini album yang bertajuk "Hinggap-Hinggap di Kepala Ku". Mini album Hinggap-hinggap di Kepala Ku ini berisikan 5 (lima) lagu diantaranya, Iseng-iseng Pembuka, Bad Habbit From Habbit, Imajinasi Peninggi Birahi, Jiwa Imaji yang Terbebani, dan Masalahnya Masih di Otak. Kelima lagu yang ada pada mini album ini, nantinya akan menjadi landasan seperti apa karakter musik Punk dari band Wakas.

Dari kelima lagu yang ada pada mini album pertama band wakas ini terdapat satu lagu yang memiliki kendala dalam penyampaian maksud dan pesan pada lagunya yaitu lagu "Bad Habbit From Habbit". Pesan dan maksud dari lagu "Bad Habbit From Habbit" ini sangat penting untuk dipahami oleh pendengarnya. Hal ini disebabkan karena, lagu "Bad Habbit From Habbit" ini bersinergi dan berkaitan dengan lagu-lagu lain yang terdapat pada mini album pertama band Wakas ini, sehingga pendengar harus memahami apa makna yang terkandung dalam lirik lagu "Bad Habbit From Habbit" tersebut.

Berdasarkan wawancara dengan personil band Wakas pada April 2023 lalu di medan nan balinduang FBS UNP, Andro mengatakan bahwa lagu tersebut merupakan satu satunya lagu berbahasa asing yang terdapat di mini album band Wakas. karena lagu tersebut berbahasa asing, sehingga audience menjadi lebih sukar untuk memahami pesan yang terdapat didalam lagu tersebut.

Berdasarkan hal diatas, agar pesan dan emosi pada lagu Bad Habbit From Habbit ini dapat tersampaikan kependengarnya, dibutuhkan media komunikasi berupa audio visual atau video klip agar pesan dapat dirasakan langsung oleh audience. Dzyak (2010:11) mengemukakan bahwa video musik adalah gambaran visual dari sebuah lagu yang dinyanyikan oleh seorang musisi, baik secara solo maupun grup.

Video klip berupa video lirik menjadi pilihan yang tepat untuk lagu Bad Habbit From Habbit tersebut karena lagu ini memiliki permasalahan pada tidak tersampainya pesan dari lagu Bad Habbit From Habbit kepada pendengarnya. Video lirik yang akan penulis rancang nantinya akan berbentuk susunan kata perkata dalam bahasa Inggris dan ditambahkan animasi visual yang mendukung atau mengandung makna dari lirik tersebut.

Perancangan video lirik pada lagu Bad Habbit From Habbit bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap lirik lagu dan memungkinkan pesan dan emosi dari lagu Bad Habbit From Habbit tersampaikan dengan baik sehingga, audience tidak hanya suka musik yang dihadirkan oleh band Wakas tetapi juga paham cerita dan maksud dari lagunya.

Berdasarkan latar belakang masalah, karena belum adanya media penyampaian pesan yang baik dari lagu "Bad Habbit From Habbit". Maka, perancang membuat sebuah video klip berupa **Video Lirik Berbasis Animasi pada Lagu "Bad Habbit From Habbit" Band Wakas Kota Padang.**

KAJIAN TEORITIS

Band Wakas

Wakas adalah sebuah group band yang beraliran Punk, lahir di Kota Padang pada bulan November tahun 2022. Group band yang beranggotakan Restu (vokalis), Andro (gitaris), Habbit (gitaris), Arif (bassis), dan Alif (dramer) ini terbentuk karena Andro (gitaris) ingin memainkan lagu (karya musik) sendiri dan personil band yang lain memiliki ketertarikan yang sama terhadap genre punk. Nama Wakas memiliki arti wakil kepala sekolah yang diambil dari pengalaman Andro (gitaris) yang selalu membuat kenakalan diwaktu sekolah menengah dan selalu berurusan ke ruangan wakil kepala sekolah. Di dalam permainan musiknya Wakas lebih mengarah/dipengaruhi oleh band manca negara seperti Ramones, Buzzcocks, Sex Pistol, MILK dan band lokal seperti Hong!, Bequiet., Hass!, Dan Total Jersk.

Lagu "Bad Habbit From Habbit"

Lagu "Bad Habbit From Habbit" adalah salah satu lagu pada mini album pertama dari grup band Wakas yang bertajuk "Hinggap Hinggap di Kepala Ku". Mini album Hinggap-hinggap di Kepala Ku ini mengungkapkan kemarahan tentang keresahan melihat kondisi remaja yang rusak karena pergaulan dan maraknya sifat akut terhadap hal negatif yang menjadi pelarian bagi remaja.

Pengaruh Musik Punk

(Widya G : 2010). Punk adalah perilaku yang lahir dari sifat melawan, tidak puas hati, marah dan benci pada sesuatu yang tidak pada tempatnya (sosial, ekonomi, politik, budaya, bahkan agama) terutama terhadap tindakan yang menindas. Para punker mewujudkan rasa itu kedalam musik dan pakaian.

Video Lirik

Video lirik adalah jenis video musik yang liriknya ditampilkan di layar, seringkali disertai dengan visual yang melengkapi tema atau suasana lagu. Video lirik juga didefinisikan sebagai video musik yang secara visual menampilkan lirik lagu sebagai animasi atau teks bergerak. Video ini sering digunakan sebagai alternatif video musik resmi ketika anggaran tidak cukup untuk membuat video musik yang sesuai. Video lirik juga dapat digunakan sebagai alat promosi lagu baru atau sebagai cara untuk memperkenalkan lirik kepada audience. Lirik video dapat ditemukan di berbagai platform online (McLaren 2018).

Animasi

Animasi merupakan suatu disiplin ilmu yang memadukan dua unsur yaitu seni dan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni, animasi terikat dengan sebuah aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Teknologi sendiri untuk menunjang dari keilmuan itu sendiri yang merupakan perangkat yang dapat menangkap buah seni dari animasi tersebut.

Motion Graphic

Motion Graphics merupakan salah satu genre media digital yang memadukan unsur desain grafis dengan gerak. Motion Graphic ini adalah alat komunikasi visual yang menggunakan prinsip estetika untuk menyampaikan pesan secara efektif. Grafik gerak umumnya digunakan di berbagai media seperti Klip musik, televisi, telepon seluler, dan permainan. Komponen visual grafis gerak meliputi warna, tata letak, tipografi, grafik, dan gerak. Penggunaan motion grafis menjadi semakin populer karena meluasnya penggunaan media digital (Kim, K.-B 2020).

Style Punk

Menurut Lutyens, D., & Hislop, K. (2009), tahun 70an adalah masa ketika selera yang baik ditantang, dan ruang lingkup kreatif pada era ini terus memengaruhi mode, desain, musik, film, dan sastra hingga saat ini. Terdapat banyak tren yang ada pada era tersebut, mulai dari kebangkitan Art Deco yang dipimpin Biba hingga gerakan ekologi, punk hingga

postmodernisme, mengkaji perubahan gaya hidup dan subkultur yang membentuknya serta memetakan pengaruhnya terhadap mode, desain, arsitektur, interior, dan seni.

Warna

Warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya unsur cahaya, objek dan observer. Warna memiliki arti dan fungsi yang berpengaruh secara psikologis seseorang yang melihatnya. Secara psikologis warna memiliki efek terhadap manusia, selain menimbulkan sebuah sensasi tetapi juga menimbulkan rasa senang dan tidak senang sehingga penggunaan warna dalam penyajiannya bisa dipengaruhi oleh faktor faktor tersebut.

Tipografi

Tipografi sebagai salah satu elemen desain yang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh elemen desain yang lain, serta dapat mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan. Elemen-elemen tipografi yang dimaksud adalah Legibility dan Readability (Anggraini, 2014:64).

Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah gambar, diagram, atau peta yang digunakan untuk menjelaskan atau menghias sesuatu, terutama bagian tertulis dari sebuah karya cetak.

METODE PERANCANGAN

Perancangan video lirik berbasis animasi lagu "Bad Habbit From Habbit" ini menggunakan Metode 4D. Metode 4D adalah model pengembangan dengan empat tahap sesuai singkatan namanya yang terdiri dari Define (pendefinisian), Design (rancangan), Development (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran).

PROGRAM KREATIF

A. KONSEP DESAIN

1. SEGMENTASI

a. Geografis

Target *audience* yang akan dicapai dari aspek geografis adalah penikmat musik *Punk* yang berada di Sumatera Barat, khususnya yang berada di Kota Padang.

b. Demografis

Target *audience* yang akan dicapai dari aspek demografis adalah Pendengaran musik *Underground* yang mempunyai rentang usia yang berkisar antara 17-30 tahun.

c. Psikografis

target *audience* yang akan dicapai adalah remaja dan dewasa awal yang dekat dengan gaya hidup modren, ekspresif, memberontak, dan energik.

d. *Behavior*

target *audience* yang dicapai adalah masyarakat yang senang mendengarkan musik *Underground* dan musik *Punk* secara khusus, anak muda yang gemar menghadiri event-event musik underground dan tertarik budaya *Punk* seperti cara berpakaian maupun pemikiran yang memberontak atau melawan arus.

2. STRATEGI KREATIF

a. Pesan verbal

Penulis menekankan hal-hal yang terkait dengan lagu “*Bad Habit From Habit*” mulai dari pesan lagu dan alur cerita dari lagu tersebut. Dengan hal tersebut dapat memberikan informasi tentang lagu “*Bad Habit From Habit*” bukan hanya sekedar lirik lagu yang bergerak, melainkan adanya visual *background* yang sejalan dengan lagu “*Bad Habit From Habit*” tersebut agar video lirik ini dapat menjadi media informasi yang tepat untuk *audience* yang menontonnya.

b. Pesan visual

penulis akan membuat visual yang menekankan pada hal-hal yang berkaitan dengan budaya *punk*, mulai dari gaya garis yang cenderung kasar, dan warna yang mengambil referensi dari warna pada komik amerika di tahun 80-an atau biasa juga disebut dengan *Comic 80's*, mengingat musik *punk* memiliki puncak perkembangan di tahun 1980-an.

c. *Moodboard*



Gambar 5. *Moodboard*.

3. STRATEGI MEDIA

a. Media utama

video lirik berbentuk animasi dengan format mp4 atau mpeg-4 yang nantinya akan diupload ke *platform* Youtube sehingga dapat diakses dengan mudah. Durasi dari video lirik ini akan berdurasi 45 detik sesuai dengan durasi pada lagu ”*Bad Habit From Habit*” tersebut.

b. Media pendukung

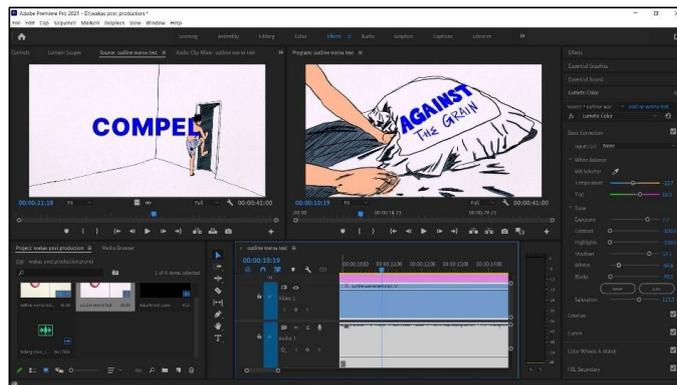
Poster, Instagram Reels, Instagram feed, Zine, T-shirt, Stiker

B. DESAIN FINAL

Proses setelah tahap produksi untuk memaksimalkan video yang telah dibuat. Pada tahapan ini perancang menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro untuk menambahkan efek visual, koreksi warna dan musik. Pada proses pasca produksi ini terdapat 2 tahapan yaitu *develop disseminate*.

a. *Develop* (pengembangan)

Pada tahap ini, tahapan perancangan akan dilanjutkan menuju tahapan pengembangan (*develop*) untuk mencapai hasil akhir video yang maksimal. Ada tiga tahapan yang dilakukan pada design yang telah dirancang yaitu *compositing*, *color correcting*, dan *music* atau *sound*.



Gambar 48. Proses *Composing* dan *Color Correcting*

1) *Music*

Pada tahap ini gambar yang telah diolah menjadi video selanjutnya akan ditambahkan suara sebagai latar belakang. Dalam perancangan video lirik pada lagu ”*bad habit from habit*” band Wakas ini menggunakan musik atau suara latar dari lagu ”*bad habit from habit*” dari band Wakas tersebut.

2) *Final* desain media utama

Hasil akhir dari media utama perancangan video lirik berbasis animasi pada lagu “*bad habit from habit*” band Wakas ini dipilih setelah melalui beberapa perbaikan, seperti warna, gaya visual, dan hasil akhir video yang akan disebarluaskan nantinya. *Final* desain dari media utama perancangan video lirik pada lagu “*bad habit from habit*” band Wakas berdurasi 40 detik. Durasi tersebut menyesuaikan durasi dari lagu “*bad habit from habit*”.

Oleh karena itu Youtube menjadi media yang tepat untuk mengunggah video lirik pada lagu “*bad habit from habit*” band Wakas Kota Padang.

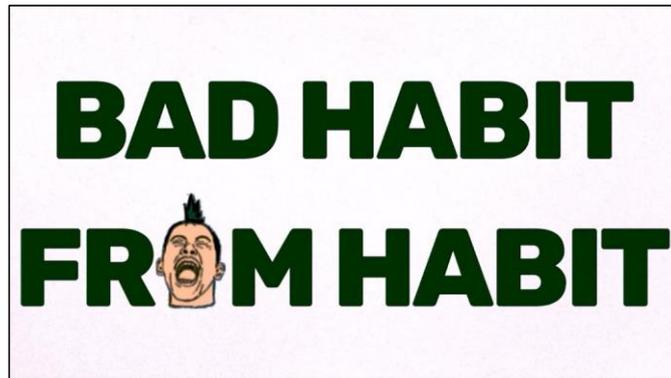


Gambar 49. *Final* Karya Media Utama (Scene 1)

Pada Scene awal menampilkan karakter yang ada pada cerita video lirik. Karakter tersebut merupakan yang urak-urakan dan bangun tidur kesiangan. Setelah itu baru muncul nama band dan title dari lagu tersebut.



Gambar 50. *Final* Karya Media Utama (scene 1)



Gambar 51. Final Karya Media Utama (Scene 1)

Kemudian masuk *scene 2* yaitu bait pertama pada lagu yang berbunyi “*Againts the grain, from habit*” yang memiliki arti “melawan nurani dari kebiasaan”. Pada *scene* adegan karakter yang bangun dari tidurnya dan dibantalnya muncul lirik pertama yaitu “*Againts the grain*”. Kemudian shot berpindah dengan diiringi lirik “*from habit*”.



Gambar 52. Final Karya Media Utama (scene 2)



Gambar 53. Final Karya Media Utama (scene 2)



Gambar 54. Final Karya Media Utama (Scene 2)

Pada scene ketiga yaitu lirik “*everyone, even away*” yang berarti “semua orang bahkan menjauh”. Karakter bersiap untuk berdiri dan font pada lirik muncul di tengah gambar dan menjauh menjadi bulir bulir kecil keluar frame untuk mengartikan lirik dari bait tersebut.

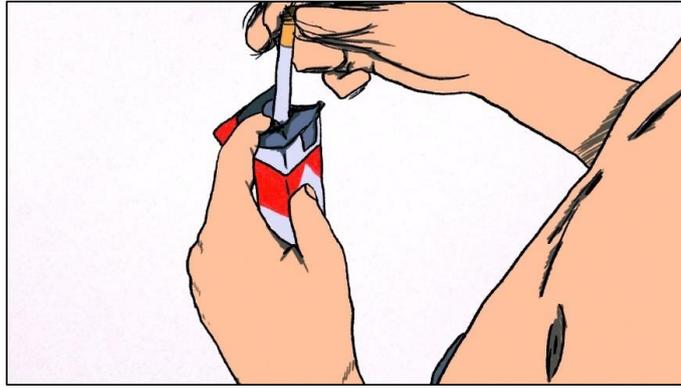


Gambar 55. Final Karya Media Utama (scene 3)



Gambar 56. Final Karya Media Utama (scene 3)

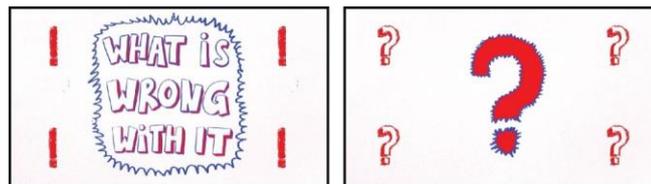
Lirik selanjutnya adalah “*be yourself, what is wrong with it*” yang memiliki arti “jadilah dirimu sendiri, apa yang salah dengan itu”. Dengan karakter yang merokok yang dapat dikonotasikan untuk menjadi diri sendiri.



Gambar 57. Final Karya Media Utama (scene 4)

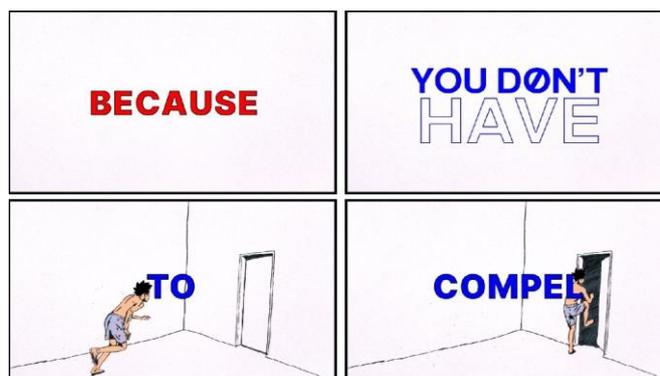


Gambar 58. Final Karya Media Utama (scene 4)



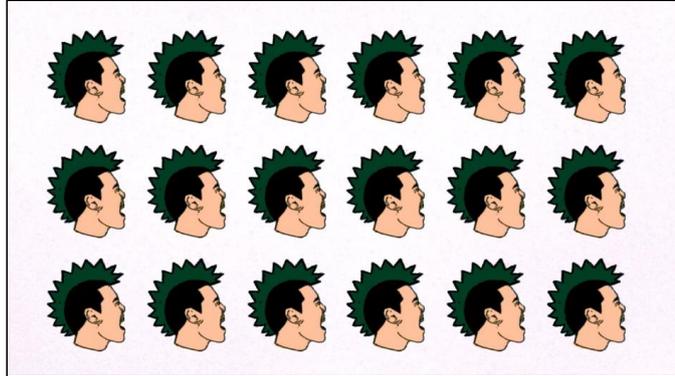
Gambar 59. Final Karya Media Utama (scene 5)

Dilanjutkan dengan scene 5 lirik "*what is wrong with it*" yang berubah menjadi simbol "?" untuk menekankan maksud dari lirik tersebut.



Gambar 60. Final Karya Media Utama (scene 6)

Scene berpindah dengan lirik “because, you don’t have to compel” yang berarti “karena, kamu tidak perlu memaksakannya”. Dengan tulisan lirik “you don’t have” memakai gestalt tanda larangan pada huruf “O”, dan visual orang mendobrak pintu yang menggambarkan perilaku yang memaksa atau sifat memaksa.



Gambar 61. Final Karya Media Utama (scene 7)

Pada scene 7 adalah bagian *interlude music* yaitu bagian jeda sebelum memasuki reff musik. Pada bagian ini kepala dari karakter dirancang banyak dan berputar-putar mengikuti tempo musik. Kemudian scene 8 masuk ke bagian reff yang memiliki lirik “to be the best” sebanyak 3 kali yang menyerukan untuk melakukan yang terbaik.



Gambar 62. Final Karya Media Utama (scene 8)



Gambar 63. Final Karya Media Utama (scene 8)



Gambar 64. Final Karya Media Utama (scene 9)

Pada bagian *outro* atau bagian *closing* dari video lirik ini menampilkan karakter yang telah berseragam rapi dan siap untuk beraktivitas. Hal ini menekankan maksud dari lagu yaitu walaupun penampilan atau kebiasaan kita di stereotipkan buruk oleh masyarakat asalkan kita bisa membuktikan bahwa menjadi diri sendiri itu penting tetapi kita harus bertanggung jawab atas apa yang kita lakukan dan juga harus mempunyai sisi yang positif dalam kehidupan.

C. UJI KELAYAKAN

Uji kelayakan video lirik berbasis animasi pada lagu “*bad habit from habit*” band Wakas bersifat untuk memperkenalkan video lirik yang akan *launching* pada platform Youtube yang akan menjadi media informasi tentang maksud dari lagu “*bad habit from habit*” kepada target *audience*. Uji kelayakan dilakukan kepada beberapa mahasiswa DKV, penikmat musik *Underground*, dan musisi. Berikut adalah hasil uji kelayakan keterkaitan target audience setelah menonton video lirik berbasis animasi pada lagu “*bad habit from habit*” band Wakas. berikut adalah pertanyaan yang ditanyakan setelah sampel menonton video lirik berbasis animasi pada “*bad habit from habit*” band Wakas Kota Padang.

Tabel 3. Tabel pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Apakah video lirik ini memiliki visual yang menarik?
2	Apakah visual pada video lirik ini sudah mencerminkan mood pada genre dan lagu “ <i>bad habit from habit</i> ”?
3	Apakah pesan dan maksud pada lagu telah tersampaikan dengan baik setelah menonton video lirik berbasis animasi pada lagu “ <i>bad habit from habit</i> ” band Wakas ini?

Tabel 4. Uji Kelayakan 1

No	Penilai	Jumlah	Skala			
			Kurang	Sedang	Baik	Sangat Baik
1	Animator	2	✓	✓		
2	Mahasiswa Desain	3	✓	✓✓		
3	Target Audience usia 17-30	5	✓	✓✓✓	✓	

Uji kelayakan pertama berupa prototype dari video lirik pada lagu “*bad habit from habit*” band Wakas yang diuji pada tahap *develop* dan memperoleh hasil yang kurang maksimal, dimana warna, garis, efek gambar dan mood dari video lirik belum efektif untuk diterapkan dan mendapat beberapa kritik dan saran. Sehingga, perancangan harus melakukan perbaikan terlebih dahulu untuk mencapai hasil yang maksimal.

Tabel 5. Uji Kelayakan 2

No	Penilai	Jumlah	Skala			
			Kurang	Sedang	Baik	Sangat Baik
1	Animator	2			✓	✓
2	Mahasiswa Desain	3			✓✓	✓
3	Target Audience usia 17-30	5			✓	✓✓✓✓

Berdasarkan hasil uji kelayakan ke-dua, enam sampel mengatakan video lirik berbasis animasi pada lagu “*Bad Habit from Habbit*” band Wakas Kota Padang dalam skala sangat baik, dan empat dalam skala baik dan layak untuk direalisasikan. Selain menjadi media informasi pada lagu “*bad habit from habit*”, target audience menyukai video klip musik dalam bentuk animasi dan dianggap lebih *fresh* karena jarang band lokal Padang yang memakai animasi dalam pembuatan klip musiknya. Jadi dapat disimpulkan bahwa video lirik berbasis animasi pada lagu “*bad habit from habit*” band Wakas Kota Padang ini sangat baik dan dapat direalisasikan untuk ditayangkan sebagai media informasi maupun klip musik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan video lirik berbasis animasi pada lagu “*bad habit from habi*” band Wakas Kota Padang menyimpulkan bahwa: Karya video klip lirik berbasis animasi ini dirancang karena ingin menyampaikan pesan dan emosi dari lagu “*bad habit from habit*” melalui media komunikasi yang menarik, komunikatif dan efektif agar maksud dan cerita dari

lagu dapat tersampaikan dengan baik kepada target audience. Selain sebagai media komunikasi, perancangan ini juga berperan dalam meningkatkan eksistensi dan promosi dari band Wakas untuk mendapatkan pendengar baru. Karya animasi 2D ini memperlihatkan dan menekankan karakter yang kasar, berani, dan apa adanya agar esensi punk dari band Wakas tidak hilang dengan tujuan sebagai bentuk dari problem solving dalam penyampaian mood dan cerita dari lagu “bad habit from habit”. Karya ini menjadi upaya dalam penyampaian cerita, maksud, dan emosi dari lagu “bad habit from habit” terhadap setiap pendengarnya. Video lirik berbasis animasi pada lagu “bad habit from habit” band Wakas Kota Padang ini dirancang dengan 3 tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Media utama dalam perancangan ini adalah video lirik berbasis animasi 2D sebagai media komunikasi dan informasi untuk menyampaikan pesan dari lagu “bad habit from habit”. Didukung beberapa media pendukung yaitu, poster, Instagram feed, Instagram reels, zine, t-shirt, dan stiker.

Saran

berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari Video Lirik Berbasis Animasi Pada Lagu “Bad Habit From Habit” Band Wakas Kota Padang, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Animasi yang menjadi media komunikasi harus memiliki gaya dan kecenderungan yang sama dengan target audience agar video lirik ini dapat menarik pendengar untuk menonton dan mengetahui maksud dari lagunya.
2. Dengan adanya video lirik berbasis animasi pada lagu “bad habit from habit” band Wakas sebagai media komunikasi, diharapkan dapat memberi informasi, maksud, dan cerita kepada pendengarnya dan dapat menjadi alternatif baru dalam klip musik sebuah lagu khususnya di Kota Padang.

Perancangan video lirik berbasis animasi pada lagu “bad habit from habit” band Wakas Kota Padang sebagai media komunikasi ini masih bisa dikembangkan lebih lagi diberbagai jenis media lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- Dzyak, B. (2010). *What I really want to do on set in Hollywood: A guide to real jobs in the film industry*. Clarkson Potter/Ten Speed.
- Kim, B., & Essa, I. (2005). Video-based nonphotorealistic and expressive illustration of motion. In *Proceedings of Computer Graphics International Conference (CGI)* (pp. 32–35).

- Kim, K.-B. (2020). A study on analysis of visual expression techniques of motion graphics from visual aesthetic perspective: Focusing on the terrestrial main news opening title. *Journal of Digital Art Engineering and Multimedia*, 7(3), 293–303.
- Korsgaard, M. B. (2019). SOPHIE's "Faceshopping" as (anti-)lyric video. *Music, Sound and the Moving Image*, 13(2), 209–230. Liverpool University Press.
- Lewis, B. (1987). *An introduction to illustration*. Quinted.
- Lia Anggraini, S. S., & Kirana Nathalia, S. S. (2014). *Desain komunikasi visual: Panduan untuk pemula*. Nuansa Cendekia.
- Lutyens, D., & Hislop, K. (2009). *70s style & design*.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- McLaren, L. (2018). The lyric video as genre: Definition, history, and Katy Perry's contribution.
- Milic, L., & McConville, Y. (2006). *The animation producer's handbook*. McGraw-Hill Education.
- Myers, D. G. (2004). *Psychology* (7th ed.). Worth Publishers.
- Pearce, J. A., II, & Robinson, R. B., Jr. (1997). *Strategic management: Formulation, implementation, and control* (6th ed.). Irwin.
- Pikkov, Ü., & Näripea, E. (2010). *Animasophy: Theoretical writings on the animated film*. Estonian Academy of Arts.
- Pintero, Z. R., & Kaulam, S. (2018). Pengaplikasian 12 prinsip animasi Disney dan motion capture dalam animasi "Gob and Friends". *Jurnal Seni Rupa*, 6(2).
- Ramdhani, A., Baharmoko, A., & Wijaya, H. (2021). Perancangan motion graphic profil prodi DIII DKV sebagai media pengenalan untuk siswa SMA-SMK. *Paravisual: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*, 1(2).
- Sakaguchi, S., Kato, J., Goto, M., & Uchida, S. (2020). Lyric video analysis using text detection and tracking.
- Strøm, G. (2007). The two golden ages of animated music video. In *Animation Studies* (Vol. 2).
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Widya, G., & Kusumaningratri, R. (2010). *Punk: Ideologi yang disalahpahami*. Garasi House of Book.