

**PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI  
“DAYDREAM” GRUP MUSIK INFINITE SIENNAS**



**SKRIPSI**

Oleh:

**HENDRA SURYADINATA**

**2112758024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

**PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI  
“DAYDREAM” GRUP MUSIK INFINITE SIENNAS**

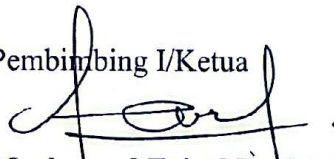


Skripsi ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual  
GENAP 2026

## LEMBAR PENGESAHAN

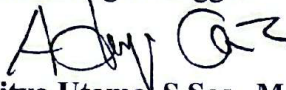
Tugas Akhir Perancangan berjudul: **PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI “DAYDREAM” GRUP MUSIK INFINITE SIENNAS** diajukan oleh Hendra Suryadinata, NIM 2112758024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 3 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



**Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.**  
NUPTK 2553756657130102

Pembimbing II/Anggota



**Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.**  
NUPTK 3241762663130283

Cognate/Anggota



**Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.**  
NUPTK 5457758659130193


Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Muhammad Sholanuddin, S.Sn., M.T.**  
NUPTK 0551748649130073

Koordinator Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



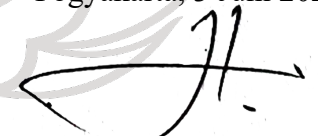
**Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.**  
NUPTK 9547768669230302

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir berjudul “**Perancangan Video Musik Animasi ‘Daydream’ Grup Musik Infinite Siennas**” ini dapat diselesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, dosen penguji, keluarga, pihak Infinite Siennas, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan masukan selama proses perancangan dan penyusunan laporan ini. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam bidang animasi dan video musik.



Yogyakarta, 3 Juni 2026

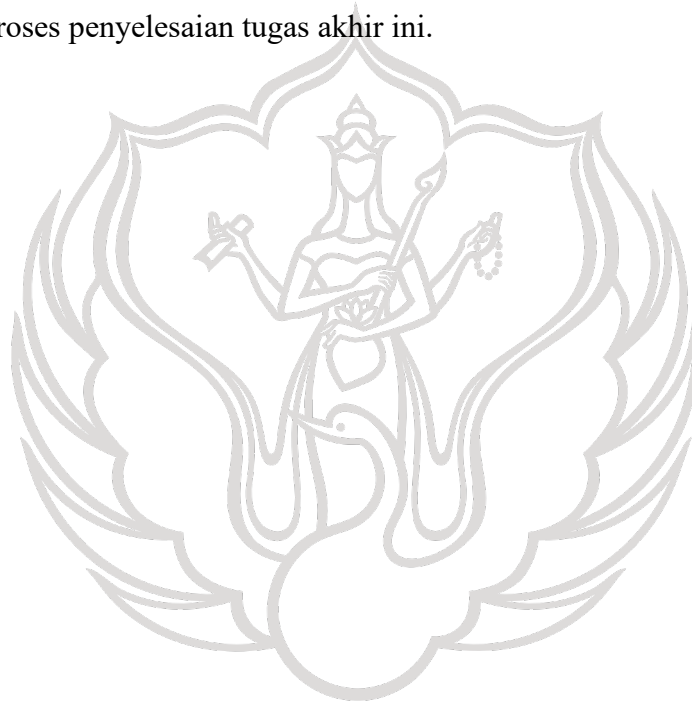
  
Hendra Suryadinata  
2112758024

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penyusunan laporan dan perancangan karya ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, doa, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kemudahan yang diberikan selama proses perancangan dan penyusunan Tugas Akhir.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, dan kasih sayang kepada penulis.
3. Bapak Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T. sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, dan bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
4. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
5. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran untuk penyempurnaan karya dan laporan Tugas Akhir ini.
6. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu, selama masa perkuliahan hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
7. Seluruh personel Infinite Siennas, yaitu Adam Katsutrio, Marina Mizoguchi, dan Mirzam Nopriandana, yang telah bersedia menjadi narasumber, memberikan izin penggunaan lagu *Daydream* sebagai subjek perancangan, serta memberikan dukungan selama proses perancangan berlangsung.
8. Adam Dafa selaku perancang visual identity Infinite Siennas yang telah bersedia menjadi narasumber serta memberikan berbagai masukan dan dukungan dalam proses perancangan video musik animasi ini.
9. Rekan-rekan Slabpixel Studio yang telah berbagi ilmu, pengalaman, serta wawasan selama proses pengerjaan karya, sehingga penulis memperoleh banyak pembelajaran dan kemudahan dalam menyelesaikan perancangan ini.

10. Teman-teman serta seluruh pihak yang telah menemani, membantu, dan memberikan dukungan maupun semangat selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, yaitu keluarga besar Kos Pandesman+ (Wasil, Farid, Tegar, Husein, Ulwan, Favian, Nopal dan Amirul), Jam Malam SlabPixel (Himawan, Mba Tiara, Mas Gilar, Anya, Izza, Mas Rofiq, dan Hoase), WeeklyMeet (Maul a.k.a. Henky dan Alfian a.k.a. Acil), Moonlight Graduation (Bang Adam, Bang Tias, dan Azka), Kopken (Kris, Timy, Gandhi), serta Ujon, Chintya, Lindi, Nadin, Adimas, Hilda, Ivan, Dzul, Atta, Novita, Caca, dan Mas Arga. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan dukungan dan kontribusi selama proses penyelesaian tugas akhir ini.



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hendra Suryadinata  
NIM : 2112758024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI “DAYDREAM” GRUP MUSIK INFINITE SIENNAS** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi mana pun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 3 Juni 2026



Hendra Suryadinata  
2112758024

# LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN

## PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hendra Suryadinata  
NIM : 2112758024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI “DAYDREAM” GRUP MUSIK INFINITE SIENNAS**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasinya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis.

Yogyakarta, 3 Juni 2024



Hendra S.  
2112758024

## ABSTRAK

### PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI “DAYDREAM” GRUP MUSIK INFINITE SIENNAS

Hendra Suryadinata

NIM 2112758024

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media audio-visual grup musik *alt-rock/shoegaze/dream-pop/math-rock* asal Yogyakarta, Infinite Siennas. Lagu “Daydream” memiliki karakteristik dominan instrumental dengan lirik yang minim. Guna mengatasi keterbatasan media komunikasi tersebut, perancangan ini bertujuan merancang video musik animasi yang mampu mengamplifikasi narasi lagu agar pesannya lebih mudah tersampaikan kepada audiens. Di saat yang sama, perancangan ini juga memperkuat identitas visual band melalui aktivasi karakter maskot Sienna dan Bunny. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui wawancara, observasi, dan analisis SWOT. Konsep penceritaan menerapkan struktur *Positive Change Arc* dengan pendekatan visual *retro-futuristik* yang memadukan estetika *Shibuyapunk* dan *Frutiger Metro*. Hasil perancangan berupa video musik animasi mengenai perjalanan emosional karakter maskot band dalam merayakan momen yang tengah berlangsung. Karya ini didistribusikan melalui YouTube dan dioptimalkan lewat potongan video pendek di media sosial. Perancangan ini menunjukkan bahwa integrasi animasi, *world-building*, dan karakter visual efektif menjadi strategi untuk meningkatkan keterhubungan emosional audiens terhadap karya musik.

*Kata kunci: video musik, animasi, character-development*

## ***ABSTRACT***

### ***THE DESIGN OF “DAYDREAM” ANIMATED MUSIC VIDEO INFINITE SIENNAS MUSIC GROUP***

Hendra Suryadinata

NIM 2112758024

*This design project is driven by the limited audio-visual media of Infinite Siennas, an alt-rock/shoegaze/dream-pop/math-rock band from Yogyakarta. The song “Daydream” is predominantly instrumental with minimal lyrics. To address these communication media limitations, this project aims to design an animated music video capable of amplifying the song's narrative, ensuring its message is more effectively conveyed to the audience. Concurrently, this project strengthens the band's visual identity through the activation of their mascot characters, Sienna and Bunny. The methodology employed is descriptive qualitative, utilizing interviews, observations, and SWOT analysis. The storytelling concept applies a Positive Change Arc structure with a retro-futuristic visual approach that blends Shibuyapunk and Frutiger Metro aesthetics. The final design output is an animated music video depicting the emotional journey of the band's mascot characters as they celebrate the present moment. This work is distributed via YouTube and optimized through short-form video clips on social media. This project demonstrates that the integration of animation, world-building, and visual characters serves as an effective strategy to enhance the audience's emotional connection to musical works.*

*Keywords: music video, animation, character-development*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	vii
ABSTRAK .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	6
<b>C. Batasan Perancangan</b> .....	6
<b>D. Tujuan Perancangan</b> .....	6
<b>E. Manfaat Perancangan</b> .....	6
<b>F. Definisi Operasional</b> .....	8
<b>G. Metode Perancangan</b> .....	8
<b>H. Metode Analisis Data</b> .....	9
<b>I. Skematika Perancangan</b> .....	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	12
<b>A. Tinjauan Tentang Profil Band</b> .....	12
<b>B. Data Visual</b> .....	20
<b>C. Tinjauan Band Pemandangan</b> .....	24
<b>D. Landasan Teori</b> .....	42
<b>E. Analisis Data</b> .....	60
<b>F. Kesimpulan Analisis Data</b> .....	62
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	64

<b>A. Konsep Kreatif</b> .....	64
<b>B. Konsep Media</b> .....	88
<b>BAB IV PERANCANGAN</b> .....	93
<b>A. Pra Produksi</b> .....	93
<b>B. Produksi</b> .....	113
<b>C. Pasca Produksi</b> .....	115
<b>D. Kerabat Kerja Produksi</b> .....	117
<b>E. Karya Jadi</b> .....	118
<b>F. Karya Pendukung</b> .....	128
<b>G. Evaluasi Karya Melalui FGD (<i>Focus Group Discussion</i>)</b> .....	131
<b>BAB V Kesimpulan</b> .....	133
<b>A. Kesimpulan</b> .....	133
<b>B. Saran</b> .....	134
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	136
<b>LAMPIRAN</b> .....	139
<b>A. Lembar Konsultasi</b> .....	139
<b>B. Lembar Persetujuan BN</b> .....	143
<b>C. Wawancara Penulis Lagu</b> .....	143
<b>D. Dokumentasi FGD Evaluasi Karya</b> .....	143
<b>E. Dokumentasi Sidang</b> .....	144
<b>F. Turnitin</b> .....	146

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Profil dan statistik pendengar Infinite Siennas.....	2
Gambar 1. 2 Instagram Infinite Siennas.....	3
Gambar 1. 3 Youtube Infinite Siennas.....	3
Gambar 1. 4 Cover EP compilation Infinite Siennas.....	4
Gambar 1. 5 Dokumentasi Infinite Siennas pada sesi “CCTV” di HOOK Space ..	5
Gambar 1. 6 Dokumentasi Infinite Siennas pada acara CherryPop Fest .....	5
Gambar 1. 7 bagan alur skematika Perancangan .....	11
Gambar 2. 1 Profil dan statistik pendengar Infinite Siennas.....	14
Gambar 2. 3 Akun Instagram Infinite Siennas.....	15
Gambar 2. 4 Akun Youtube Infinite Siennas.....	17
Gambar 2. 5 Cover EP Infinite Siennas .....	21
Gambar 2. 7 potongan <i>gameplay</i> Bomb Rush CyberFunk .....	23
Gambar 2. 8 potongan Trailer Jet Set Radio.....	23
Gambar 2. 9 Potongan iklan Cox Internet 2004.....	24
Gambar 2. 10 Potongan Iklan iPod shuffle.....	24
Gambar 2. 11 Potongan Musik Video Gorillaz - The Mountain, The Moon Cave and The Sad God.....	26
Gambar 2. 12 Potongan Musik Video Animasi Binar Wajah Sebaya .....	30
Gambar 2. 13 potongan musik video animasi Area Lepas Pantai.....	34
Gambar 2. 14 potongan video musik Menuju Palung Terdalam .....	34
Gambar 2. 15 potongan video musik Intana .....	35
Gambar 2. 16 potongan musik video Ombak Banyu Asmara.....	35
Gambar 2. 17 Potongan Musik Video Animasi Merusak Kesenangan.....	39
Gambar 2. 18 video musik “YOASOBI – Idol”.....	43
Gambar 2. 19 potongan video musik Porter Robinson & Madeon – "Shelter" ....	44
Gambar 2. 20 Positive Change Arc.....	54
Gambar 2. 21 Flat Arc.....	57
Gambar 3. 1 bagan alur skematika Produksi.....	68
Gambar 3. 2 Cover EP Infinite Siennas .....	85
Gambar 3. 3 potongan Trailer Jet Set Radio.....	86
Gambar 3. 4 potongan <i>gameplay</i> Bomb Rush CyberFunk .....	87
Gambar 3. 5 Potongan iklan Cox Internet 2004.....	88
Gambar 3. 6 Potongan Iklan iPod shuffle .....	88
Gambar 4. 1 Sketsa Character sheet Sienna.....	94
Gambar 4. 2 Character sheet Sienna Terpilih .....	94
Gambar 4. 3 Character sheet Sienna preserved Details .....	95
Gambar 4. 4 Sketsa Character sheet Bunny .....	95
Gambar 4. 5 Character sheet Bunny terpilih.....	95
Gambar 4. 6 Background Design.....	96

Gambar 4. 7 <i>Property Design</i> .....	96
Gambar 4. 8 Elemen Dekoratif Video Musik <i>Daydream</i> .....	97
Gambar 4. 9 Potongan Animatic Video Musik Animasi <i>Daydream</i> .....	113
Gambar 4. 10 Proses produksi tahap animasi <i>frame-by-frame</i> .....	114
Gambar 4. 11 Proses produksi tahap Graphic element looping aset.....	114
Gambar 4. 12 Proses produksi tahap beat-matching Motion Graphic .....	115
Gambar 4. 13 Proses produksi tahap <i>beat-matching Motion Graphic</i> .....	116
Gambar 4. 14 Proses dan teknis <i>rendering</i> .....	116
Gambar 4. 15 Potongan <i>Clipper</i> Musik Animasi <i>Daydream</i> .....	128
Gambar 4. 16 maket <i>Motion Graphic Backdrop</i> .....	129
Gambar 4. 17 Desain karya pendukung Plektrum .....	129
Gambar 4. 18 Desain karya pendukung Stiker .....	129
Gambar 4. 19 Desain Poster <i>Daydream Animated Music Video</i> .....	130
Gambar 4. 20 Maket Desain Katalog <i>Daydream Animated Music Video</i> .....	130
Gambar 5. 1 Lembar konsultasi Dospem 1 .....	139
Gambar 5. 2 Lembar konsultasi Dospem 1 .....	140
Gambar 5. 3 Lembar konsultasi Dospem 2 .....	141
Gambar 5. 4 Lembar konsultasi Dospem 1 .....	142
Gambar 5. 5 Lembar Persetujuan BN .....	143
Gambar 5. 6 Wawancara Penulis Lagu.....	143
Gambar 5. 7 Dokumentasi FGD Evaluasi Karya.....	144
Gambar 5. 8 Dokumentasi Sidang .....	144
Gambar 5. 9 Display pameran.....	145
Gambar 5. 10 Turnitin.....	146

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Definisi Operasional .....	8
Tabel 3. 1 <i>Want &amp; Need</i> Sienna .....	72
Tabel 3. 2 <i>Character Arc</i> Sienna.....	73
Tabel 3. 3 <i>Want &amp; Need</i> Bunny .....	76
Tabel 3. 4 Skenario Adegan .....	77
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> .....	98
Tabel 5.1 Karya Jadi .....	118



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

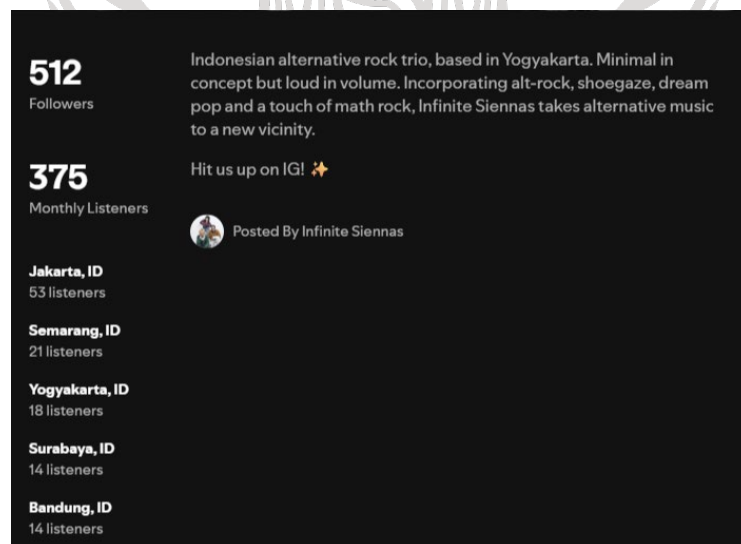
Video musik telah menjadi komponen penting dan transformatif dalam industri musik global. Sejak era penyiaran musik 24 jam seperti MTV (Music Television) yang diluncurkan pada tahun 1981, video musik berfungsi sebagai alat promosi sekaligus instrumen pemasaran utama untuk memperkenalkan dan mempopulerkan artis pop dan rock baru di pasar internasional (Strøm, 2007). Fenomena ini terus berkembang pesat, terutama di era digital, di mana video musik menjadi bagian dari budaya global yang mengalami berbagai transformasi berkelanjutan (Vernallis, 2010).

Video musik animasi memberikan keistimewaan dibandingkan format audiovisual lainnya. Media ini merepresentasikan perpaduan antara sinema animasi pendek dengan komposisi musik populer yang mengedepankan efektivitas narasi visual untuk mengomunikasikan pesan secara atraktif bagi audiens (Wardani et al., 2023). Melalui pendekatan tersebut, artikulasi pesan diwujudkan lewat bahasa visual yang mencakup pengorganisasian tanda-tanda semiotik dalam membentuk karakter, latar belakang ruang, struktur alur cerita, hingga aspek sinematografis.

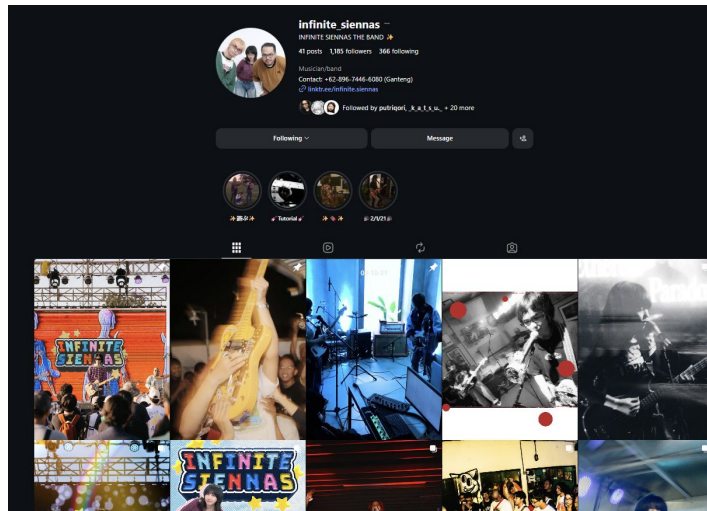
Infinite Siennas merupakan entitas musik berupa grup band asal Yogyakarta yang mengawali perjalanannya pada November 2020. Kolektif ini diinisiasi oleh vokalis sekaligus gitaris Adam Katsutrio bersama pemain drum Mirzam Nopriandana, yang kemudian diperkuat oleh kehadiran Marina Mizoguchi pada posisi bas sekaligus vokal. Dalam diskografinya, mereka mengolaborasikan estetika alt-rock, shoegaze, dan dream-pop dengan sentuhan math-rock dimana musik mereka menghasilkan karakter suara yang mengambang, tebal, dan berlapis-lapis.

Hingga periode saat ini, portofolio karya Infinite Siennas mencakup tiga lagu dalam platform Spotify, yakni "*Shiny Shiny*", "*Chocolate Bar*", serta "*Petrichor*". Kelompok musik ini mampu mempertahankan basis

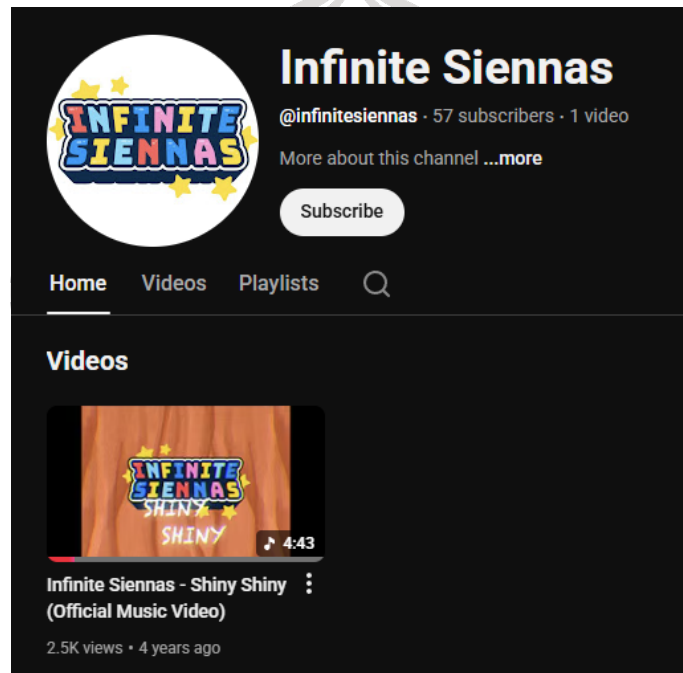
pendengar aktif yang konsisten, dengan angka melampaui 375 pendengar bulanan dan 521 pengikut pada platform musik Spotify (seperti ditunjukkan pada Gambar 1.1). Pencapaian ini menandakan adanya loyalitas audiens inti di tengah fragmentasi pasar serta persaingan algoritma global yang ketat. Dalam upaya memperluas keterlibatan komunitas dan membangun citra merek, mereka mengoptimalkan Instagram sebagai kanal interaksi utama dengan jumlah pengikut melebihi 1.100 akun (seperti tertera pada Gambar 1.2). Akun tersebut aktif memuat konten dokumentasi performa, publikasi acara, promosi merchandise, hingga kolaborasi lintas label lokal. Keberadaan digital ini krusial dalam memperkuat jejaring komunitas di tingkat lokal. Kendati demikian, performa di lini audio-visual masih terbatas pada satu video klip resmi "*Shiny Shiny*" di YouTube dengan raihan sekitar 2.500 penayangan (seperti ditunjukkan pada Gambar 1.3). Fenomena ini mengindikasikan bahwa meski penetrasi pada platform audio telah stabil, akselerasi melalui platform YouTube dan Instagram memerlukan diversifikasi konten yang lebih intensif guna memaksimalkan resonansi karya-karya mereka.



Gambar 1. 1 Profil dan statistik pendengar Infinite Siennas (Sumber: Profil Spotify Infinite Siennas)



Gambar 1. 2 Instagram Infinite Siennas  
(Sumber: akun Instagram @infinite\_siennas)



Gambar 1. 3 Youtube Infinite Siennas  
(Sumber: Youtube Infinite Siennas)

Dalam proyeksi artistik mendatang, Infinite Siennas berencana meluncurkan sebuah EP (*Extended Play*) berisi lima trek yang mengintegrasikan maskot band pada sampul albumnya. Secara konseptual, maskot musik dipahami sebagai personifikasi dari benda mati, fauna, atau entitas fiktif yang berdiri sebagai identitas visual mandiri di luar personel band, meski tetap berpartisipasi dalam ekosistem karya tersebut. (Bonassi, 2024 Di et al., n.d.). Rancangan maskot dan visual sampul oleh Adam Dafa

ini (Gambar 1.4) merupakan pilar identitas Infinite Siennas, namun adaptasi ke dalam format animasi dipandang krusial untuk mereplikasi kesuksesan band global seperti Gorillaz. Keberhasilan Gorillaz dalam membangun semesta virtual melalui karakter 2-D, Murdoc, Noodle, dan Russel yang terbukti lewat penjualan album debut yang menembus 7 juta kopi berkat ikonografi video musiknya. Dengan mentransformasi maskot menjadi entitas yang bergerak, Infinite Siennas berpeluang membangun narasi yang lebih komprehensif dibandingkan sekadar citra statis yang terbatas pada satu fragmen momen. Melalui medium video musik animasi, audiens dapat terhubung secara emosional dengan perkembangan petualangan serta interaksi sang maskot, yang selaras dengan premis bahwa video musik berfungsi menciptakan realitas alternatif yang mendalam bagi penonton melalui penataan dunia imajiner (Aufderheide, n.d.)



Gambar 1. 4 Cover EP compilation Infinite Siennas  
(Sumber: Draft Cover EP Infinite Siennas oleh Adam Dafa)

Di dalam daftar putar *EP* tersebut, terdapat sebuah komposisi berjudul "Daydream" yang memegang peranan krusial bagi diskografi mereka. Meskipun distribusi resminya belum terlaksana secara formal, materi "Daydream" telah dipresentasikan melalui berbagai panggung pertunjukan dan festival, di antaranya CherryPop Fest 2024, sesi "CCTV" di HOOK Space, serta Chamber Pop Live. Tingginya tingkat penerimaan dan familiaritas lagu ini di kalangan pendengar berfungsi sebagai mediator transisional yang efektif untuk menjangkau audiens baru, dengan demikian, "Daydream" bertindak sebagai instrumen penetrasi strategis dalam memperluas cakupan basis massa musisi tersebut secara lebih masif.



Gambar 1. 5 Dokumentasi Infinite Siennas pada sesi “CCTV” di HOOK Space  
(Sumber: Instagram @infinite\_siennas)



Gambar 1. 6 Dokumentasi Infinite Siennas pada acara CherryPop Fest  
(Sumber: Instagram @infinite\_siennas)

Orientasi dari perancangan ini adalah untuk mengonstruksi pengalaman audiovisual untuk lagu Daydream, sekaligus memroyeksikan Infinite Siennas ke segmen pasar yang lebih luas dengan memperkokoh identitas visual grup melalui aktivasi entitas karakter sebagai elemen distingtif. Selain itu, proyek ini merupakan manifestasi dari sumbangsih nyata terhadap perkembangan karya musik lokal sekaligus upaya sistematis untuk memperkaya serta memperkuat ekosistem desain komunikasi visual dalam industri musik kontemporer.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang video musik animasi “Daydream” karya Infinite Siennas sebagai media visual yang mampu merepresentasikan pesan lagu?

## **C. Batasan Perancangan**

1. Target audiens penelitian ini adalah penggemar musik lokal berusia 18-30 tahun yang aktif mengakses media digital audio-visual seperti YouTube, Instagram, Tiktok.
2. Fokus Perancangan ini hanya mengacu pada satu karya musik, yaitu Daydream, dan tidak mencakup lagu-lagu lain dari grup musik Infinite Siennas.

## **D. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah Merancang video musik animasi “Daydream” karya Infinite Siennas yang merepresentasikan konsep mindfulness.

## **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Implementasi Teori ke dalam Praktik  
Memberikan kesempatan nyata untuk mengimplementasikan dan menguji secara praktis seluruh teori yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, terutama dalam bidang produksi audio-visual, dan teknik animasi.
  - b. Pengembangan Keahlian Spesifik  
Mengembangkan keahlian spesifik dalam sinkronisasi audio-visual dan *world-building* visual untuk musik bergenre *shoegaze* dan *dream-pop*, yang membutuhkan pendekatan visual yang unik dan imajinatif.

c. Menambah kualitas dan nilai portofolio profesional

Karya musik video animasi menunjukkan kemampuan perancang dalam proyek multidisipliner, yang bernilai dalam dunia industri kreatif.

2. Bagi Institusi

a. Peningkatan Kualitas Lulusan

Menjadi bukti konkret bahwa kurikulum pendidikan telah berhasil membekali mahasiswa dengan kemampuan untuk menyelesaikan studi melalui karya perancangan yang relevan dengan kebutuhan industri musik independen.

b. Relevansi Program Studi

Menegaskan relevansi program studi (Desain Komunikasi Visual/Multimedia/Seni) dengan perkembangan teknologi dan tren musik kontemporer, terutama dalam pemanfaatan animasi sebagai media promosi yang efektif.

c. Kolaborasi Industri

Membuka peluang untuk menjalin kolaborasi berkelanjutan antara institusi dan pelaku industri kreatif, khususnya komunitas musik independen di Yogyakarta, yang dapat digunakan sebagai sumber studi kasus dan proyek di masa mendatang.

3. Bagi Musisi

a. Peningkatan Nilai Jual Produk

Video musik animasi lagu "Daydream" berfungsi sebagai alat promosi dan pemasaran yang efektif untuk meningkatkan daya tarik.

b. Penguatan *Branding*

Memperkuat identitas visual Infinite Siennas, membantu mereka memvalidasi *positioning* sebagai band dan membantu membedakan mereka dari kompetitor.

c. Perluasan Jangkauan Pasar

Membantu Infinite Siennas memperluas basis pendengar, terutama *audiens* yang terbiasa mengkonsumsi konten video musik melalui platform seperti YouTube.

**F. Definisi Operasional**

Tabel 1. 1 Definisi Operasional

No.	Variable	Definisi Operasional
1	Musik Video	Video musik adalah sebuah karya audiovisual pendek yang menggabungkan musik (biasanya sebuah lagu) dengan gambar bergerak, yang dibuat untuk tujuan promosi, artistik, atau dokumenter dari sebuah lagu atau album musik (Goodwin, 1998).
2	Animasi	animasi adalah interpretasi artistik yang mengubah gambar statis menjadi sebuah kisah yang dinamis dan hidup (Wells, 1998).
3	Infinite Siennas	Grup band asal Yogyakarta yang memadukan unsur alt-rock, shoegaze, dream-pop, dan math-rock dalam musiknya.
4	Daydream	Musik karya Infinite Siennas yang merepresentasikan <i>mindfulness</i>

**G. Metode Perancangan**

Metode yang digunakan dalam perancangan video musik animasi “*Daydream*” karya Infinite Siennas mengacu pada pendekatan perancangan komunikasi visual yang bersifat kualitatif. pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dari narasumber terkait, yaitu Adam Katsu, selaku Ketua

Band Infinite Siennas sekaligus individu yang telah lama berkecimpung dalam lanskap musik *alt-rock, shoegaze, dream-pop*.

## 2. Referensi Visual

Referensi media kultur pop, video musik terdahulu, merchandise, dan media pendukung musik lainnya. Studi referensi visual dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder yang berfungsi sebagai landasan estetika, gaya visual (*art style*), dan penyusunan papan cerita (*storyboard*). Proses ini melibatkan pencarian, pengarsipan, dan analisis terhadap berbagai aset visual yang relevan, yang meliputi:

### a. Media Kultur Pop dan Estetika Visual:

Mengkaji tren visual kontemporer yang relevan dengan karakteristik audiens, seperti pendekatan estetika *Shibuyapunk, Animemo*, hingga elemen *Frutiger Metro*.

### b. Video Musik Terdahulu

Melakukan analisis komparatif terhadap video musik dari musisi lain, baik lokal maupun internasional, untuk mempelajari dinamika *pacing*, sinematografi, dan teknik transisi animasi yang efektif dalam membangun atmosfer.

### c. Artifak Visual Band

Mengidentifikasi bentuk arsitektur visual yang sudah dimiliki oleh Infinite Siennas sebelumnya, seperti desain *merchandise*, sampul rilis digital (*artwork album*), serta media pendukung komunikasi visual lainnya. Poin ini penting diteliti guna menjaga konsistensi identitas visual dan *branding* dari *band* itu sendiri ke dalam karya animasi yang dirancang.

## H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah Analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats). Analisis SWOT membagi tinjauan data menjadi empat kategori utama:

1. *Strengths* (Kekuatan atau kelebihan internal)

*Strengths* adalah kapabilitas atau sumber daya unggul yang dimiliki Infinite Siennas yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan perancangan.

2. *Weaknesses* (Kelemahan atau kekurangan internal)

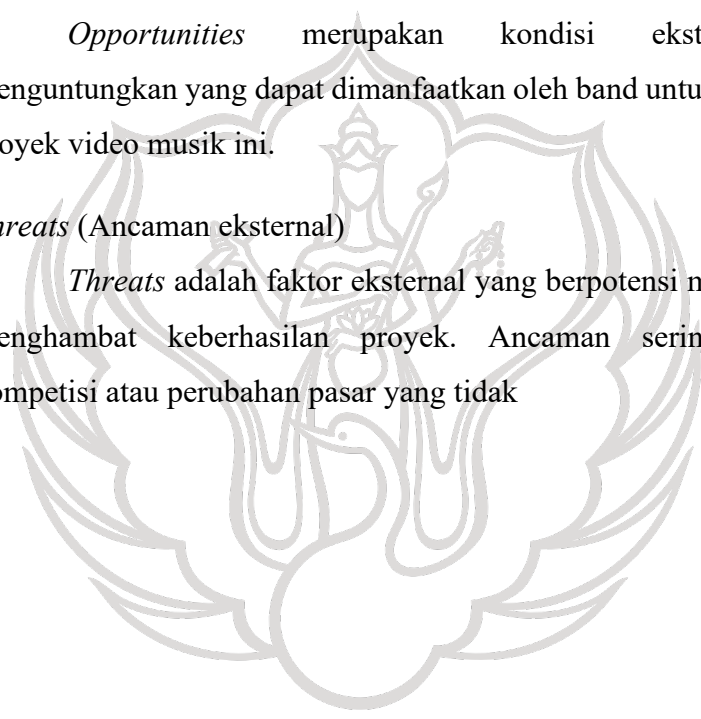
*Weaknesses* merupakan keterbatasan atau kekurangan sumber daya internal yang menghambat kinerja band dan menjadi kendala dalam proses perancangan visual.

3. *Opportunities* (Peluang eksternal)

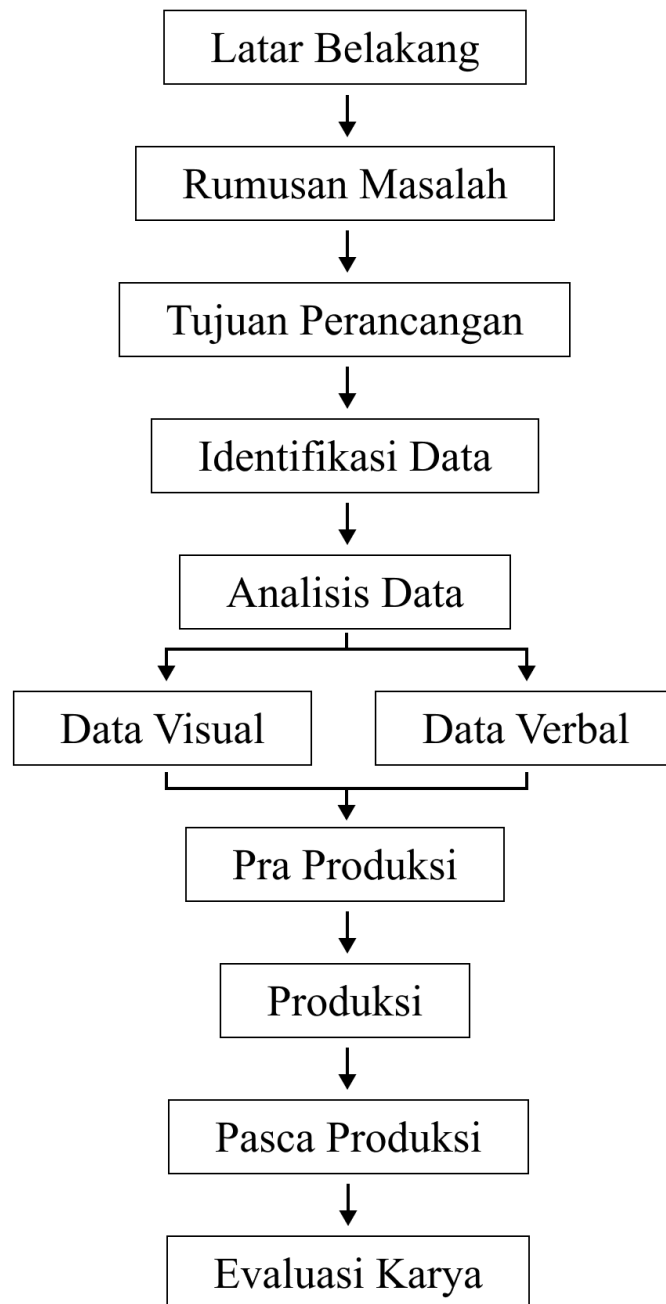
*Opportunities* merupakan kondisi eksternal yang menguntungkan yang dapat dimanfaatkan oleh band untuk memperkuat proyek video musik ini.

4. *Threats* (Ancaman eksternal)

*Threats* adalah faktor eksternal yang berpotensi merugikan atau menghambat keberhasilan proyek. Ancaman seringkali berupa kompetisi atau perubahan pasar yang tidak



## I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 7 bagan alur skematika Perancangan  
(Sumber: Hendra Suryadinata, 2025)