

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Temuan perancangan ini menunjukkan bahwa karakter musikal lagu “Daydream” karya Infinite Siennas yang didominasi nuansa *shoegaze*, *dream-pop*, dan *alt-rock* memiliki artikulasi lirik yang minim, sehingga membutuhkan medium visual yang dapat membantu mengamplifikasi narasi lagu kepada audiens. Perancangan video musik animasi “Daydream” karya Infinite Siennas menjawab rumusan perancangan mengenai bagaimana video musik animasi dapat dirancang sebagai media visual yang mampu merepresentasikan pesan lagu. Melalui pendekatan animasi, penceritaan, serta penggabungan estetika *Shibuyapunk* dan *Frutiger-Metro*, perancangan ini membangun *worldbuilding* yang selaras dengan identitas musikal dan visual band.

Validasi melalui Focus Group Discussion menunjukkan bahwa video musik animasi berhasil meningkatkan pemahaman audiens terhadap pesan lagu dibandingkan audio saja, serta efektif menyampaikan pesan lagu terkait *mindfulness*. Dengan demikian, perancangan ini membuktikan bahwa integrasi animasi, pengembangan karakter, dan world-building merupakan strategi yang efektif untuk memperkuat komunikasi musikal band.

Di sisi lain, proses perancangan juga menghadapi sejumlah tantangan. Struktur lagu Daydream yang tidak mengikuti struktur musik populer yang konvensional dan lebih berfokus pada eksplorasi atmosfer instrumental menyebabkan proses penyusunan storytelling linear berbasis *Positive Change Arc* menjadi cukup kompleks. Perancang perlu menyesuaikan perkembangan cerita dan kurva dramatik dengan dinamika musik yang berubah secara organik sehingga *pacing* narasi, ritme visual, dan transisi emosional karakter tetap selaras dengan lagu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan struktur cerita linear pada lagu dengan

struktur seperti lagu “Daydream” memiliki keterbatasan tertentu dan memerlukan proses sinkronisasi yang lebih intensif.

Secara teoritis, perancangan ini memperlihatkan bahwa video musik animasi berperan sebagai ilustrasi visual lagu, medium pembangunan identitas, narasi, dan keterhubungan emosional antara musisi dengan audiens. Secara Praktis Perancangan ini memberikan kontribusi pada pengembangan kajian Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam relasi antara animasi, branding musik, dan budaya visual digital kontemporer.

## **B. Saran**

Dalam perancangan ini, pengujian dan validasi karya memiliki keterbatasan karena baru dilakukan melalui metode *Focus Group Discussion* (FGD) pada fase pascaproduksi setelah keseluruhan video musik selesai dibangun. Oleh sebab itu, peneliti dan perancang selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan evaluasi efektivitas ini ke dalam dua tahap kritis. Pertama, pengujian dilakukan pada tahap praproduksi dengan menerapkan FGD sejak penyusunan fase animatik sebelum memasuki proses produksi animasi penuh (*production*). Tahap awal ini sangat penting agar perancang dapat memvalidasi struktur naratif, ritme adegan, serta kesesuaian sinkronisasi visual dengan audio, sekaligus meminimalkan risiko revisi besar yang menguras waktu dan tenaga di akhir proses. Kedua, pengujian perlu diperluas hingga ke tahap pascadistribusi setelah media disebarluaskan secara luas ke publik, guna mengukur metrik performa digital, tingkat ketercapaian target audiens, serta dampak jangka panjang dari video musik tersebut secara nyata.

Selain itu, berdasarkan pengalaman selama proses perancangan, struktur lagu Daydream yang tidak mengikuti pola lagu populer konvensional menghadirkan tantangan dalam penerapan *storytelling* linear berbasis *Positive Change Arc*. Oleh karena itu, perancangan video musik untuk lagu dengan karakter serupa dapat mempertimbangkan pendekatan *storytelling* non-linear, seperti *associative narrative* atau *psychological narrative*, yang lebih fleksibel dalam merespons perubahan suasana musik.

Pendekatan tersebut berpotensi menghasilkan hubungan yang lebih organik antara unsur visual dan musikal tanpa harus terikat pada struktur sebab-akibat yang ketat.

Penelitian maupun perancangan mendatang juga dapat memperluas kajian visual dengan membandingkan efektivitas berbagai pendekatan estetika, seperti *Y2K*, *cybercore*, *retro anime*, atau *hyperpop* visual dalam konteks promosi musik independen Indonesia. Dengan demikian, pengembangan penelitian berkontribusi pada ranah Desain Komunikasi Visual dalam industri musik digital kontemporer.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

Di, T., Magistrale, L., & Bonassi, G.-M. (2024). *Music mascots: Le mascotte per il progetto musicale*.

Truby, J. (2007). *The anatomy of story*.

Weiland, K. M. (2016). *Creating character arcs*.

### Jurnal:

*AP3\_8\_1\_art\_Perrott\_with\_corrections\_from\_the\_author*. (n.d.-b).

Aufderheide, P. (n.d.). *Music Videos: The Look of the Sound*.

Betzer, B. M. (2012a). *Crafting characters: How to write characters from a beginning* *Crafting characters: How to write characters from a beginning writer's perspective* *writer's perspective*. <https://scholarworks.uni.edu/hpt>

*Dan\_Moller\_-\_Redefining\_Music\_Video*. (n.d.-b).

Di, T., Magistrale, L., & Bonassi, G.-M. (n.d.-b). *MUSIC MASCOTS Le Mascotte per il Progetto Musicale*.

Field, Syd. (2005b). *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Delta Trade Paperbacks.

Gao, R. (2023b). AIGC Technology: Reshaping the Future of the Animation Industry. In *Highlights in Science, Engineering and Technology AICT* (Vol. 2023).

Larson, M. (2012b). Welcome to the World of the Plastic Beach: Gorillaz and the Future. *TRANS-*, 14. <https://doi.org/10.4000/trans.577>

Lesmana, G., Author Gusman Lesmana, C., dan Konseling, B., & Utara Jl Muchtar Basri No, S. (2024). *Pelatihan Pengelolaan Stres Melalui Teknik Grounding Berbasis Alat Indera* *History Artikel*.

Lynch, S., Gander, M. L., Nahar, A., Kohls, N., & Walach, H. (2018). *Mindfulness-Based Coping With University Life: A Randomized Wait-List*

Controlled Study. *SAGE Open*, 8(1).  
<https://doi.org/10.1177/2158244018758379>

*Music Video In education and promotion \_dodig.* (n.d.-b).

Raya Rezki Yuniar, Q. (n.d.). *Nuansa Journal of Arts and Design FRUTIGER AERO: ESTETIKA DESAIN LOGO SEBAGAI CERMINAN HARAPAN PADA TRANSISI DIGITAL DI ERA AWAL GENERASI Z.*

Strøm, G. (2007b). Gunnar Strøm - The Two Golden Ages of Animated Music Video. In *Animation Studies* (Vol. 2).

Suhadi, A. P., Nihlah, K., Miarsyah, M., Rizhal, D., Ristanto, H., & Pendidikan, J. P. (n.d.-a). SONG AND VIDEO ANIMATION ON VIRUS: MULTIMEDIA TO INCREASE STUDENT'S LEARNING ACHIEVEMENT. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 9(4), 193–202. Retrieved  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/index>

Suhadi, A. P., Nihlah, K., Miarsyah, M., Rizhal, D., Ristanto, H., & Pendidikan, J. P. (n.d.-b). SONG AND VIDEO ANIMATION ON VIRUS: MULTIMEDIA TO INCREASE STUDENT'S LEARNING ACHIEVEMENT. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 9(4), 193–202. Retrieved  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/index>

*The Fundamental Principles of Animation.* (n.d.-b).

Wardani, W. G. W., Syahid, S., & Akbar, T. (2023). Visual Grammar Models in Animated Music Videos as a Media Environmental Campaign: A Case Study of “Sabda Alam” By Smk Raden Umar Said Kudus. *E-Journal of Humanities, Arts and Social Sciences*, 140–154.  
<https://doi.org/10.38159/ejass.2023424>

Yusainy, C., Hasan Ramli, A., Pusaka Semedi, B., Octavianus Anggono, C., Ulfatul Mahmudah, M., & Rizki Ramadhan, A. (2018). *BETWEEN HERE-AND-NOW AND HEREAFTER: MINDFULNESS SEBAGAI PENGAWAL ORIENTASI TERHADAP KEHIDUPAN DAN KETAKUTAN TERHADAP KEMATIAN* (Vol. 17, Number 1).

**Tautan:**

Aesthetics Wiki. (n.d.). *Shibuya Punk*. Fandom. Diakses pada 18 Mei 2026,  
[https://aesthetics.fandom.com/wiki/Shibuya\\_Punk](https://aesthetics.fandom.com/wiki/Shibuya_Punk)

Petridis, A. (2026, February 26). *Gorillaz: The Mountain review – human artistry in the age of AI entertainment*. The Guardian. Diakses pada 18 Mei 2026,  
*The Guardian* [https://www.theguardian.com/music/2026/feb/26/gorillaz-the-mountain-album-review?utm\\_source,](https://www.theguardian.com/music/2026/feb/26/gorillaz-the-mountain-album-review?utm_source=)

Kupferschmid, I. (2015). *Between Frutigerization and tradition: diversity, standardization, and readability in contemporary typographic landscapes*. *Social Semiotics*, 25(2), 151–164. Diakses pada 18 Mei 2026,

