



## PEMBINGKAIAN RUANG VISUAL DALAM DESAIN VIDEO MUSIK ANIMASI SABDA ALAM SEBAGAI SENI MENYAMPAIKAN PESAN KAMPANYE

Winnie Gunarti Widya Wardani<sup>1\*</sup>, Syahid<sup>2\*</sup>, Taufiq Akbar<sup>3\*</sup>

*Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Indraprasta PGRI*

*Jl. Nangka No. 58C, Tanjung Barat, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Kode Pos 12530  
DKI Jakarta, Indonesia*

*Email: winnygw@gmail.com, syahid@unindra.ac.id, grapickology.ta@gmail.com*

### Abstrak

Video musik animasi merupakan bentuk desain media audio visual yang mempresentasikan materi informasi melalui narasi ilustratif dengan iringan lagu. Tontonan ini dapat menjadi model desain media kampanye yang memiliki daya tarik, sebagaimana video musik animasi berjudul “Sabda Alam” karya para siswa SMK Raden Umar Said Kudus, yang telah berhasil memperoleh apresiasi di Balinale International Film Festival 2021. Sabda Alam berkisah tentang kehidupan burung-burung endemik khas Indonesia yang semakin langka. Video musik animasi ini secara tidak langsung ikut mendukung program Kementerian Lingkungan Hidup untuk mensosialisasikan pentingnya perlindungan terhadap keragaman burung liar sebagai kekayaan fauna di Indonesia. Tontonan ini menarik untuk dikaji karena menyampaikan pesan dengan mengandalkan kekuatan gambar pada ruang visual. Penelitian ini bertujuan menunjukkan relasi unsur-unsur visual di dalam ruang visual sebagai entitas bermakna. Metode penelitian secara kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa studi literatur, observasi, dan wawancara. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis komposisi gambar ke dalam aturan per tiga grid imajiner, baik secara vertikal maupun horizontal. Hasil penelitian menunjukkan, video musik animasi “Sabda Alam” mengutamakan pembingkaiannya ruang visual pada *framing* tengah dan *framing* penuh untuk menyampaikan pesan tentang ancaman terhadap burung-burung liar yang dilindungi. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi pengetahuan tentang fungsi gambar di dalam pembingkaiannya ruang visual yang mampu memberikan informasi dan edukasi, sebagai seni menyampaikan pesan kampanye dengan cara-cara menghibur dan menarik perhatian.

**Kata Kunci:** ruang visual, video musik, animasi.

### Abstract

*Animated music video is an audio-visual media design that is presented in an illustrative narrative with song accompaniment. This spectacle has become a model for campaign media design that has appeal, like the animated music video “Sabda Alam” by students of SMK Raden Umar Said Kudus, which won appreciation at the 2021 Balinale International Film Festival. “Sabda Alam” tells the story of the lives of birds endemic typical of Indonesia which is increasingly rare. This media campaign indirectly supports the Ministry of Environment's program to socialize the importance of protecting the rich diversity of wild birds in Indonesia. This spectacle is interesting to study because it conveys a message by relying on the power of images in visual space. This research aims to show the relationship of visual elements in visual space as meaningful entities. The research method is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of literature studies, observations, and interviews. While the data analysis technique uses image composition analysis into the rule of three imaginary grids, both vertically and horizontally. The results show that “Sabda Alam” prioritizes visual spatial framing, middle framing and full framing to convey messages about threats to protected wild birds. This research is expected to be a reference for knowledge about the function of images in the framing of visual space that is able to provide information and education, as an art of conveying campaign messages in entertaining and attention-grabbing ways.*

**Keywords:** visual space, music video, animation.





## PENDAHULUAN

Media kampanye didesain untuk menyampaikan pesan secara informatif, komunikatif dan menarik, agar pesan kampanye dapat diterima dan dipahami oleh target sasaran, sehingga menghasilkan respon sesuai dengan yang diharapkan. Venus (2019) mengatakan ada tujuh aspek penting dalam mendesain pesan kampanye, yaitu verbalisasi pesan, visualisasi, ilustrasi, himbauan, repetisi, humor, dan pendekatan kelompok rujukan. Berdasarkan ketujuh aspek tersebut, maka pengolahan pesan kampanye juga sangat dipengaruhi oleh bentuk visual media kampanyenya. Bentuk visual menjadi pilihan karena umumnya, informasi lebih cepat diterima dan ditangkap oleh masyarakat (Rizali, dkk., 2019).

Salah satu bentuk visual media kampanye yaitu video musik animasi berjudul “Sabda Alam”, hasil karya pada siswa SMK Raden Umar Said (RUS) Kudus, yang mensosialisasikan tentang pentingnya perlindungan satwa burung liar di Indonesia. Video musik animasi yang diproduksi tahun 2021 ini telah ditayangkan melalui saluran *youtube* dan mendapat apresiasi para kritisi film di *Balinale International Film Festival* di tahun yang sama.

Secara visual, ada tiga elemen desain yang berperan di dalam penyampaian pesan kampanye melalui video musik animasi, yaitu narasi, ilustrasi, dan musik. Pengolahan pesan kampanye melalui ketiga elemen tersebut dikomposisikan dalam ruang visual sebagai pembingkai ruang tampilan pada layar yang dilihat oleh mata penonton. Menurut Schirato dan Webb (2004), pemahaman melihat melalui ruang visual diartikan juga sebagai membaca teks visual, karena saat melihat sesuatu, pada dasarnya manusia secara aktif terlibat dengan lingkungan di dalam tontonan yang menjadi konteksnya.

“Sabda Alam” menarasikan tentang kehidupan empat jenis burung endemik khas Indonesia, yaitu burung Kakatua Jambul Kuning, Jalak Bali, Ekek Geling, dan Rangkong Gading Betina. Berdasarkan hasil wawancara dengan Hermawan (2022), sinematografer, pembuatan video musik animasi ini memakan waktu hingga hampir satu tahun lebih, dan melalui proses penyelesaian bertahap untuk pembuatan karakter, yang menjadi kekuatan visual dalam karya ini.

Adapun pesan kampanye disampaikan melalui narasi yang dibagi menjadi tiga bagian, berupa pembukaan, klimaks, dan penutup. Ketiga bagian narasi tersebut, masing-masing divisualisasikan sebagai rangkaian adegan pada ruang visual, yang bukan saja menjadi

seni dalam menyampaikan pesan, tetapi juga menjadi kekuatan visual yang dapat membangun entitas secara keseluruhan. Entitas dalam konteks tayangan pada layar merupakan kesatuan yang lahir dengan ciri khas sebagai tontonan. Menyajikan entitas dalam sebuah tontonan juga merupakan bagian dari strategi visual yang dapat bermanifestasi sebagai suatu peristiwa, kegiatan, atau sikap terhadap kebutuhan manusia dalam mencari hubungan dalam lingkungan sosialnya. (Pratama, dkk., 2018).

Oleh karena itu, tema lingkungan hidup yang diangkat dalam video musik animasi “Sabda Alam” menjadi pesan kampanye yang penting untuk disampaikan dengan cara-cara yang menarik perhatian. Pentingnya perlindungan satwa liar ini juga menjadi salah satu urgenitas program pemerintah, karena tidak dapat dipisahkan pula dari keberlangsungan ekosistem tempat manusia hidup, sehingga upaya untuk membangun masyarakat tentang permasalahan ini harus terus disosialisasikan.

Video musik animasi umumnya didesain untuk mempromosikan sebuah lagu dan sebagai media pembelajaran. Di antaranya penelitian dari Saputro (2019) yang membuat video klip animasi untuk lagu Negeri Syam berjudul “5 dalam 1”. Kemudian penelitian oleh Aminah (2019) tentang pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata pada anak usia 4-5 tahun. Namun penelitian tentang video musik animasi sebagai media kampanye masih jarang ditemukan.

Sebagai media kampanye, pembingkai ruang visual dalam video musik animasi “Sabda Alam” menarik untuk dikaji, karena tidak terlepas dari unsur-unsur visual yang membentuk komposisinya, terutama elemen-elemen ilustrasi. Relasi dari elemen-elemen tersebut dikomposisikan agar berpotensi membangun persepsi visual penonton tentang keadaan keempat jenis burung endemik khas Indonesia yang harus mendapat perhatian khusus.

Di samping itu, hal ini bertujuan untuk menunjukkan relasi unsur-unsur visual di dalam ruang visual sebagai entitas yang membawa pesan. Kajian tentang video musik animasi ini juga dapat menjadi referensi pengetahuan tentang ragam bentuk media kampanye, dan diharapkan dapat mendorong pemahaman para akademisi, khususnya praktisi di bidang desain komunikasi visual tentang fungsi gambar atau ilustrasi di dalam komposisi pembingkai ruang visual sebagai seni menyampaikan pesan dengan cara-cara yang menghibur dan menarik perhatian.





## 1. Video Musik Animasi

Video didefinisikan sebagai media yang dapat menggambarkan suatu objek bergerak secara bersamaan dengan menggunakan audio yang sesuai (Fitria, dkk., : 2019). Sedangkan video musik animasi merupakan karya kreatif yang menggabungkan antara teknologi mentransmisikan animasi sebagai gambar bergerak dengan musik.

Di dalam video musik animasi, karakter visual memegang peran penting, terlebih untuk menghadirkan karakter dari jenis burung endemik khas Indonesia, seperti burung Kakatua Jambul Kuning, Jalak Bali, Ekek Geling, dan Rangkong Gading Betina. Tidak saja unsur-unsur garis, bentuk, warna, dan teksturnya yang harus detail, tetapi tampilannya juga harus mampu memberi identitas dan komunikatif dengan penontonnya. Disebutkan Tillman (dalam Homan, 2014) bahwa dalam penciptaan sebuah karakter, bagian terpenting yang harus dipertimbangkan tak lain cerita dibalik karakter itu sendiri. Dengan kata lain, karakter visual dari keempat jenis burung endemik di atas harus mampu merepresentasikan “kehidupannya”.

Selain itu, kekuatan pendukung dalam video musik animasi adalah musiknya. Musik merupakan elemen bunyi ketiga yang penting dalam video musik animasi ini, karena membantu memberi makna dan penekanan emosi pada rangkaian adegan. Musik dapat membangun perasaan sedih, gembira, takut, dan marah di dalam diri penonton. Musik juga dapat membangun suasana ruang dari latar yang ditampilkan, sehingga penonton dapat menangkap suasana latar yang sunyi, mencekam, atau suka cita. Bila mengacu pada studi etnomusikologi, setidaknya ada tiga fungsi yang digunakan dalam video musik animasi ini, yaitu fungsi pengungkapan emosional, pengungkapan estetika, dan hiburan (Wirandi & Murni B.P., 2021).

Video musik animasi ini menggunakan iringan lagu berjudul Sabda Alam. Lagu ini pernah dipopulerkan oleh penyanyi legendaris Chrisye, sebagai hasil kolaborasinya dengan seniman Guruh Soekarnoputra pada tahun 1978 dan menjadi album pertama dari Musica Studios yang sukses. Lagu Sabda Alam berkisah tentang keindahan alam dan bumi yang harus disyukuri kepada Sang Pencipta. Lagu Sabda Alam ini kemudian diaransemen ulang oleh musikus Tohpati, dan dinyanyikan kembali secara kelompok, dengan irama yang menyesuaikan kebutuhan adegan,

seperti lagu untuk pembuka, lagu untuk transisi, lagu untuk penekanan, dan lagu untuk penutup.

## 2. Narasi

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, narasi diartikan sebagai pengisahan suatu cerita atau kejadian. Secara visual, narasi dibagi menurut tiga bagian (Block, 2013) yaitu :

### 1). Narasi Awal (Eksposisi)

Eksposisi dapat didefinisikan sebagai fakta yang diperlukan untuk memulai cerita. Fakta-fakta ini termasuk tetapi tidak terbatas pada identitas karakter utama, situasi plot, lokasi, dan periode waktu.

### 2). Narasi Tengah (Konflik)

Konflik dapat bersifat internal atau eksternal. Konflik internal melibatkan perjuangan emosional. Konflik eksternal melibatkan situasi fisik.

### 3). Narasi Akhir (Resolusi)

Resolusi menyediakan tempat untuk penyelesaian cerita. Penonton membutuhkan waktu untuk pulih dari intensitas klimaks dan merenungkan konflik cerita.

Narasi dalam video musik animasi “Sabda Alam” ini juga terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian pembuka yang menceritakan tentang kehidupan burung-burung endemik di habitatnya. Kemudian bagian tengah, menceritakan tentang penangkapan dan perdagangan burung-burung endemik tersebut, di mana proses penangkapan dan perdagangannya menghadirkan konflik dan klimaks. Setelah itu bagian penutup, yang menceritakan tentang akhir dari perjalanan burung endemik tersebut yang berdampak pada keberlangsungan ekosistem secara keseluruhan.

## 3. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan elemen penting kedua dalam video musik animasi, karena ia memvisualisasikan narasi yang ingin disampaikan. Ilustrasi menjadi seni dalam menyampaikan pesan. Sebagaimana dikatakan Kusrianto (dalam Halawa, dkk., 2020) bahwa ilustrasi adalah seni gambar yang digunakan untuk memberikan penjelasan atau maksud tertentu secara visual. Ilustrasi juga dapat dihadirkan untuk mengisi ruang kosong, bahkan untuk tontonan yang sifatnya nonverbal. Oleh karena itu, visualisasi ilustrasi di dalam pembingkai ruang visual dapat menjadi seni tersendiri dalam menyampaikan pesan.

Video musik animasi ini menggunakan gaya ilustrasi dua dimensi (2D) dengan kategori jenis film pendek



berdurasi sekitar 4 menit. Fungsi ilustrasi dalam hal ini lebih untuk memberi informasi dan mempersuasi penonton, karena narasinya dihadirkan sebagai media kampanye untuk lingkungan hidup. Menurut Witabora (2012), fungsi ilustrasi untuk kepentingan kampanye memerlukan perencanaan konsep yang detail agar pesan kampanye dapat diterima dan dipahami. Demografi *audience* juga akan menentukan gaya ilustrasi yang tepat. Secara keseluruhan, video musik animasi “Sabda Alam” ini menggunakan gaya ilustrasi semi realis. Gaya semirealis merupakan penggabungan gaya kartun dengan gaya realis. Gaya ilustrasi ini dapat membantu memperluas eksplorasi dari desain karakter yang diinginkan, sehingga memungkinkan untuk divisualisasikan secara lebih menarik (Pradesta dan Aryanto, 2020)

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi literatur, observasi dan wawancara. Observasi yang dilakukan meliputi pengamatan terhadap video musik animasi “Sabda Alam” untuk memperoleh data ruang visual melalui rangkaian adegan yang ditampilkan. Sedangkan wawancara dilakukan terhadap Hermawan (2022), selaku sinematografer video musik animasi tersebut.

Teknik analisis data menggunakan pendekatan *Rule of Thirds*, yaitu prinsip komposisi berdasarkan aturan per tiga yang membagi bidang gambar dalam ruang visual menjadi tiga bagian sama besar dan proporsional. Kemudian, melalui pembuatan garis vertikal dan horizontal, terbentuk empat titik perpotongan sebagai fokus perhatian dari objek visual. Dengan demikian, secara sinematografis, video musik animasi ini adalah karya berbentuk *shot-shot* ilustrasi atau gambar yang didesain menggunakan komposisi agar dapat dilihat pada layar sebagai ruang tontonan.



Gambar 1. Aturan Per Tiga (*Rule of Thirds*)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Berdasarkan hasil observasi terhadap komposisi pembingkaiannya ruang visual, maka ada empat pembahasan *framing* yang ditampilkan pada rangkaian adegan video musik animasi “Sabda Alam”, yaitu:

*Framing* kiri, menempatkan objek visual pada bagian kiri.



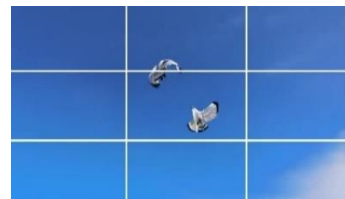
Gambar 2. *Framing* Kiri

*Framing* kanan, menempatkan objek visual pada bagian kanan.



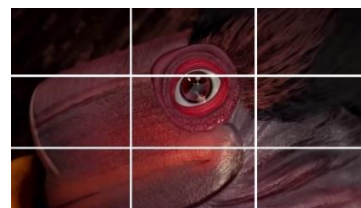
Gambar 3. *Framing* Kanan

*Framing* tengah, menempatkan objek visual pada bagian tengah.



Gambar 4. *Framing* Tengah

*Framing* penuh (*full frame*), menempatkan objek visual secara penuh di dalam ruang visual.



Gambar 4. *Framing* Penuh

Pembingkaiannya ruang visual bertujuan untuk membuat penonton dapat lebih fokus pada objek visual yang didesain untuk membawa pesan. Adapun pembingkaiannya (*framing*) ruang visual dibagi menurut narasi awal, narasi tengah, dan narasi akhir. Pada narasi tengah, pembingkaiannya ruang visual dibagi lagi menjadi narasi tengah konflik dan narasi tengah klimaks.

Hasil pembingkaiannya ruang visual pada narasi awal sebagai eksposisi, ada sepuluh rangkaian adegan yang





divisualisasikan. Keseluruhan adegan untuk menggambarkan identitas karakter utama dari keempat jenis burung endemik, kemudian situasi alur yang menggambarkan kehidupan tentram dan nyaman, selanjutnya lokasi habitatnya yang berada di hutam asri, serta periode waktu yang cerah di pagi hingga siang hari. Adapun *framing* tengah mendominasi rangkaian adegan pada narasi awal.

**Tabel 1.** Pembingkai Ruang Visual Pada Narasi Awal

No.	Visualisasi	Framing
1	Semut berjalan di batang pohon	Kiri
2	Burung Ekek Geling bertengger di dahan pohon	Tengah
3	Burung Ekek Geling terbang	Kanan
4	Tiga Burung Kakatua Jambul Kuning bertengger di dahan	Tengah
5	Pasangan Burung Jalak Bali bercengkrama	Tengah
6	Induk Burung Rangkong Gading menuju sarang	Tengah
7	Induk Burung Rangkong Gading memberi makan anaknya	Tengah
8	Induk Burung Rangkong Gading mengintip lubang sarang	Penuh
9	Lubang pohon sarang Burung Rangkong Gading	Tengah
10	Pemandangan hutan menjelang senja	Penuh

Hasil pembingkai ruang visual pada narasi tengah sebagai konflik, ada tiga belas rangkaian adegan yang divisualisasikan. Adegan-adegan tersebut untuk menggambarkan perjuangan para burung endemik menghadapi pemburu liar yang akan memerangkap dan menembak mereka. Periode waktu yang digambarkan pada narasi tengah bagian konflik ini adalah senja hari. Adapun *framing* tengah dan *framing* penuh mendominasi rangkaian adegan pada narasi tengah bagian konflik.

**Tabel 2.** Pembingkai Ruang Visual Pada Narasi Tengah Konflik

No.	Visualisasi	Framing
1	Sepatu pemburu menginjak biji makanan yang jatuh di tanah	Kanan
2	Pemburu mengincar pohon tempat Burung Rangkong Gading mencari makan	Penuh
3	Pemburu mengincar Burung Ekek Geling	Tengah
4	Pemburu mengincar Burung Kakatua Jambul Kuning	Tengah
5	Pemburu mengincar Burung Jalak Bali	Tengah
6	Pemburu sedang membidik Burung Rangkong Gading	Penuh
7	Penangkapan Burung Kakatua Jambul Kuning dengan jarring	Penuh
8	Penangkapan Burung Jalak Bali dengan perekat di dahan	Tengah
9	Penangkapan Burung Ekek Geling dengan perangkap kendang	Tengah

10	Induk Burung Rangkong Gading mengamati di dahan pohon	Tengah
11	Pemburu membidik induk Burung Rangkong Gading	Tengah
12	Lensa senapan pemburu membidik Induk Burung Rangkong Gading yang sedang terbang	Penuh
13	Induk Burung Rangkong Gading tertembak dan jatuh ke tanah	Tengah

Hasil pembingkai ruang visual pada narasi tengah sebagai klimaks, ada delapan belas rangkaian adegan yang divisualisasikan, yaitu untuk menggambarkan penderitaan para burung endemik saat berada di pasar satwa ilegal. Para burung digambarkan dalam kondisi dimasukkan ke dalam botol, di dalam sangkar, bahkan siap untuk dipotong untuk diambil bagian tubuhnya. Periode waktu yang digambarkan pada narasi tengah bagian klimaks ini adalah malam hari.

Pembingkai ruang visual pada narasi tengah bagian klimaks ditekankan untuk menggugah emosi penonton, sehingga penonton dapat ikut merasakan penderitaan dan merasa sedih terhadap keadaan mereka. Dominasi *framing* penuh juga membantu penonton untuk lebih fokus mencerna pesan tentang pentingnya perlindungan terhadap satwa-satwa liar tersebut. Adapun *framing* penuh mendominasi rangkaian adegan pada narasi tengah bagian klimaks.

**Tabel 3.** Pembingkai Ruang Visual Pada Narasi Tengah Klimaks

No.	Visualisasi	Framing
1	Papan informasi pasar burung ilegal	Penuh
2	Suasana pasar burung ilegal	Penuh
3	Burung Jalak Bali di dalam sangkar	Kanan
4	Dua orang bertransaksi di dekat sangkar Burung Jalak Bali	Penuh
5	Pasangan Burung Jalak Bali di dalam sangkar yang lain dibawa pergi	Penuh
6	Pasangan Burung Jalak Bali yang ditinggalkan bersedih	Penuh
7	Burung Kakatua Jambul Kuning di dalam botol transparan	Kiri
8	Dua ekor Kakatua Jambul Kuning dikeluarkan dari botol dan mati	Penuh
9	Burung Kakatua Jambul Kuning di dalam botol dimasukkan ke dalam mobil kargo	Penuh
10	Burung Ekek Geling terkurung di dalam sangkar	Tengah
11	Burung Jalak Bali terkurung di dalam sangkar	Kiri
12	Induk Burung Rangkong Gading diletakkan di meja dan diikat	Tengah
13	Tukang jagal bersiap	Tengah
14	Tukang jagal menyiapkan alat pemotong	Penuh



15	Tukang jagal memegang paruh induk Burung Rangkong Gading untuk dipotong	Penuh
16	Mata induk Burung Rangkong Gading yang ketakutan	Penuh
17	Tukang jagal mengangkat alat pemotong dan siap menebas	Penuh
18	Bola mata induk Burung Rangkong Gading yang berkaca-kaca	Penuh

Hasil pembingkaiannya ruang visual pada narasi akhir sebagai resolusi, ada empat rangkaian adegan yang divisualisasikan, yaitu mengajak penonton menurunkan emosinya yang sempat tergugah karena melihat penderitaan dari para burung endemik, termasuk merenungkan konflik-konflik yang digambarkan sebelumnya. Periode waktu pada narasi akhir ini digambarkan siang hari. Adapun *framing* penuh mendominasi rangkaian adegan di narasi akhir.

Tabel 4. Pembingkaiannya Ruang Visual Pada Narasi Akhir

No.	Visualisasi	Framing
1	Anak Burung Rangkong Gading di dalam sarang	Tengah
2	Lubang di batang pohon tempat sarang burung	Full
3	Batang pohon tempat sarang dan hutan tandus	Full
4	Pemandangan hutan tandus	Full

## 2. Pembahasan

Pada sebuah tontonan, umumnya penonton tidak terlalu memperhatikan secara detail keseluruhan elemen visual di narasi awal. Namun pada video musik animasi “Sabda Awal” ini, penonton bahkan sudah didorong untuk fokus memperhatikan semua elemen yang terlihat pada ruang visual. Upaya memperkenalkan karakter burung-burung endemik yang ditempatkan pada *framing* tengah secara dominan, pada dasarnya tidak dapat berdiri sendiri sebagai objek tontonan, karena ia harus menyampaikan pesan tentang pentingnya habitat dari burung-burung liar tersebut. Kress dan van Leeuwen (dalam WW, 2013) menyebutnya sebagai ilustrasi yang mampu membangun interaksi antara sosok karakter yang terlihat pada layar dengan penontonnya. Selain itu, eksposisi juga harus mampu menampilkan latar suasana yang menyenangkan, sehingga di awal-awal tayangan, penonton akan merasa matanya dimanjakan oleh keindahan.

Suasana “kegembiraan” inilah yang dihadirkan pada narasi awal video musik animasi, sehingga penonton tidak merasa dipaksa atau terpaksa, melainkan secara sadar larut ke dalam tontonan sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya. Dalam seni menyampaikan pesan,

suasana “kegembiraan” ini diperlukan untuk tahap awal penerimaan informasi.

Jika pada *framing* tengah, mata terpusat pada fokus objek yang menjadi pusat perhatian, maka pada *framing* penuh, penonton diajak untuk mencerna permasalahan-permasalahan yang menyebabkan konflik. Digambarkan pada narasi tengah ini, burung-burung endemik terjebak oleh perangkap para pemburu. Meskipun mereka berjuang untuk bisa melepaskan diri dari jeratan, namun upaya mereka hanya membuat kondisinya semakin memburuk. Visualisasi melalui pembingkaiannya ruang visual secara perlahan menggiring penonton untuk memasuki konflik yang bersifat eksternal, yaitu konflik manusia dengan alam, di mana burung-burung menjadi tokoh utamanya. Tokoh utama dalam tontonan adalah objek visual yang sering terlihat pada adegan, paling banyak berhubungan dengan tokoh lain, dan sering muncul dalam penceritaan (Ali, 2018).

Seni menyampaikan pesan melalui konflik manusia dengan alam ini digambarkan melalui perilaku manusia, sebagai tokoh luar yang mengancam keberlangsungan hidup burung-burung endemik tersebut. Visualisasi pemburu yang menggunakan senapan laras panjang, jaring, dan perangkap lem, dalam *framing* tengah serta *framing* penuh, memberikan penekanan pada penonton tentang isu penting yang masih terus terjadi, sehingga perlu diwaspadai. Oleh karena itu, Deva (2022) menyebutkan bahwa di dalam produk tontonan, konflik eksternal digambarkan bukan hanya menyangkut masalah manusia dengan alam, melainkan juga konflik sosial, di mana keduanya dapat terjadi secara bersamaan karena berhubungan dengan manusia lain. Manusia lain di sini dapat saja direnungkan sebagai pihak-pihak yang mewakili kewenangan dalam peraturan perlindungan satwa liar, maupun para pelakunya.

Dalam video musik animasi ini, karakterisasi burung Rangkong Gading menjadi tokoh sentral, sedangkan karakterisasi burung Kakatua Jambul Kuning, Jalak Bali, dan Ekek Geling menjadi tokoh pendukung. Untuk menyampaikan pesan melalui karakter visual, maka fokus perhatian penonton diarahkan pada visualisasi klimaks pembunuhan terhadap induk burung Rangkong Gading, sehingga sang induk tak dapat lagi memberi makan anaknya. Dominasi *framing* penuh yang menggambarkan kematian induk Rangkong Gading ditutup dengan satu bidikan yang utuh dalam ilustrasi mata yang berkaca-kaca.





Dikatakan oleh Natadjaja (2005) penting untuk mengetahui arti dari sebuah bidikan, agar gambar yang ditampilkan tidak membingungkan penonton, dan pesan dapat dipahami secara jelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan Hermawan (2022), sinematografer, ilustrasi mata-mata burung tersebut memang dibuat semirealis dan humanis, seperti mata manusia, agar lebih menggugah perasaan penonton.

Pada narasi akhir ini, digambarkan potensi kematian anak burung Rangkong Gading yang masih bergantung kepada induknya, sehingga berdampak secara signifikan pada penurunan jumlah populasi burung sejenis. Penggambaran habitat yang rusak adalah efek lain yang mungkin terjadi, karena keberadaan satwa liar adalah sebuah mata rantai kehidupan dalam ekosistem. Pesan kampanye ini disampaikan secara ikonis melalui ilustrasi hutan dalam *framing* penuh yang telah tandus. Ilustrasi ini tentunya diharapkan dapat mengubah pola pikir penonton untuk menjadi lebih peduli dengan permasalahan satwa liar. Sebagaimana dikatakan Yasa (2022), penyampaian pesan tidak hanya dapat dilihat di akhir film, namun harus terbangun melalui rangkaian adegan animasinya. Pembingkai visual ini pun menjadi salah satu strategi yang diperlukan untuk mengemas pesan dengan cara-cara yang menarik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa video musik animasi “Sabda Alam” dapat membangun entitas pesan kampanye tentang lingkungan hidup, khususnya membangun kesadaran masyarakat terhadap perlindungan burung-burung endemik khas Indonesia. Pesan kampanye dapat didesain melalui pembingkai visual dengan menggunakan pendekatan *Rule of Thirds*, yaitu penerapan komposisi gambar ke dalam aturan per tiga *grid* imajiner, baik secara vertikal maupun horizontal di dalam teknik sinematografi. Seni menyampaikan pesan kampanye melalui dominasi *framing* tengah dan *framing* penuh menunjukkan penekanan pada fungsi ilustrasi sebagai pembawa pesan yang mampu menggugah pikiran dan perasaan penontonnya. Hal ini dapat dilihat melalui dominasi *framing* di tiga bagian narasi, yaitu narasi awal sebagai eksposisi, narasi tengah sebagai konflik dan klimaks, dan narasi akhir sebagai resolusi. Video musik animasi ini sekaligus membawa pesan tentang nilai-nilai sosial yang mudah dicerna dan diingat karena menggunakan iringan lagu populer yang sudah dikenal masyarakat.

### **2. Saran**

Adapun saran berdasarkan hasil penelitian ini yaitu: 1) Sebaiknya para akademisi, desainer, maupun kreator video musik animasi dapat menghasilkan karya-karya yang juga memperhatikan kepentingan sosial, budaya, dan lingkungan, sehingga tema yang diangkat tidak hanya mampu menginspirasi dan memperkaya wawasan masyarakat, sekaligus mendukung program-program pemerintah. 2) Sebaiknya pengetahuan tentang genre video musik animasi juga dapat terus ditingkatkan dan fungsinya dikembangkan agar untuk menghasilkan karya-karya yang kompetitif dan berskala global.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami memberikan apresiasi dan mengucapkan 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 RUJUKAN**

- Ali, M. M., & Ali, M. A. (2018). Karakterisasi Tokoh Dalam Film Salah Bodi. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 7(1), 15-30.
- Aminah, S. (2019). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Skripsi*. Universitas Negeri Islam Raden Intan, Lampung.
- Block, B. (2013). *The Visual Story, Creating The Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*. Massachusetts: Focal Press.
- Deva, S. (2022). Analisis Konflik Tokoh Dalam Film Kukira Kau Rumah Karya Sutradara Umay Shahab. *Diploma Thesis*. IKIP PGRI: Pontianak.
- Fitria, R., Nazar, E., Nelmira, W., & Sahara, N. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Menjahit Busana pada Mata Kuliah Busana Dasar di IKK FPP UNP. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 19-29.
- WW, W. G., Piliang, Y. A., & Syarief, A. (2013). Wacana Visual Talk Show "Mata Najwa": Melihat Bahasa Tubuh Partisipan sebagai Kekuatan Visual. *Panggung*, 23(4).
- Halawa, W. E., Triyanto, R., Budiwiwaramulja, D., & Azis, A. C. K. (2020). Analisis Gambar Ilustrasi Hombu Batu Nias Gunungsitoli. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 193-203.
- Hermawan, S. (2022). "Gaya Ilustrasi Dalam Karakter Visual Video Musik Animasi Sabda Alam". *Hasil Wawancara Pribadi: 5 Agustus 2022*, SMK RUS, Kudus.
- Homan, D. K. (2014). Eksplorasi Visual Diri Dalam Desain Karakter. *Humaniora*, 5(2), 729-736. <https://media.neliti.com/media/publications/167255-ID-eksplorasi-visual-diri-dalam-desain-kara.pdf>.
- Natadjaja, L. (2006). ANALISIS SUDUT PANDANG KAMERA (Studi kasus: Film Jelangkung dan Film The Ring 1). *Nirmana*, 7(2).
- Pradesta, E., & Aryanto, H. (2020). Gaya Semirealis Sebagai Inspirasi Perancangan Character Concept Art Game Fantasi Berbasis Legenda Nusantara. *BARIK*, 1(3), 167-177.
- Pratama, D., Wardani, W. G. W., Sidhartani, S. (2018). Building Natural and Cultural Tourism Entities Through Visual Space of Television Shows: Analysis of "My Trip My Adventure", *WESTECH 2018*. <https://doi.org/10.4108/eai.8-12-2018.2283861>.
- Rizali, M., Warhat, Z., & Zebua, E. (2019). Pengaruh Elemen-Elemen Desain Komunikasi VISUAL (DKV) Box Art Game terhadap Story Line Berdasarkan Persepsi Gamers pada Video Game Populer di Indonesia. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(2), 295-302. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i2.14700>.
- Saputro, M. R. D. (2019). Perancangan Video Musik Animasi 2D Pada Lagu Negeri Syam yang Berjudul 5 Dalam 1. *Skripsi*. Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- Schirato, T. dan Webb, J. (2004). *Reading the Visual*. Crows-Nest: Alen & Unwin.
- Venus, A. (2019). *Manajemen kampanye, panduan teoretis dan praktis dalam mengefektifkan kampanye komunikasi publik*. Edisi Revisi, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Wirandi, R., & BP, M. M. (2019). Fungsi Musik Dalam Upacara Perayaan Ritual Thaipusam Etnis Hindu Tamil di Banda Aceh. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 415-422. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.28379>.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659-667. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>.
- Yasa, G. P. P. A. (2022). Estetika Animasi: Konsep dan Gaya Animasi Bul. *Viswa Design*, 2(1), 60-67. <https://media.neliti.com/media/publications/546982-none-695d1ef3.pdf>.

