

## KONSEP DAN STRATEGI KREATIF VIDEO MUSIK "MENIT TAMBAHAN" OLEH BAND LOMBA SIHIR BERBASIS ANIMASI

Farrellino Jason Lie<sup>1</sup>, Andreana Lingga Sekarsari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas science & technology, Universitas Pradita  
Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1 Tower 1, Curug Sangereng, Kec. Klip. Dua,  
Kabupaten Tangerang, Banten 15810

Email Korrespondensi: farrellino.jason@student.pradita.ac.id<sup>1</sup>

Email : andreana.lingga@pradita.ac.id<sup>2</sup>

Received: 13 November 2025

Revised: 17 Desember 2025

Accepted: 17 Desember 2025

**Abstract:** *The visual profile of a band is a way of communication that supports their listeners' listening experience. This study aims to make an animated music video for "Menit Tambahan" by Lomba Sihir to expand the song's idea through the animated music video visuals and as a promotional tool. This study uses the qualitative method through observing animation videos and animated music videos, also through interviews with the creative director for the song "Menit Tambahan" and a director of an animated music video. The result shows that the music video for "Menit Tambahan" by Lomba Sihir can be an example of visual exploration based on animation that enriches artistic values and promotion from a body of work. Visual approach employed takes into account illustration style, color selection, movement rhythm, and synchronization between animation and music in order to create a strong unity of message. Through this design, the animated music video is expected not only to function as an aesthetic complement, but also as a visual communication medium capable of expanding audience reach, strengthening the band's visual identity, and enhancing the appeal and interpretation of the song "Menit Tambahan".*

**Keywords:** *Animation, Music Video, Menit Tambahan, Lomba Sihir*

**Abstrak:** Profil visual suatu *band* merupakan suatu sarana komunikasi yang menjadi sebuah pendukung pengalaman mendengar pendengarnya. Perancangan ini bertujuan untuk merancang video musik animasi untuk lagu "Menit Tambahan" oleh *band* Lomba Sihir untuk memperluas ide lagu tersebut melalui visual video musik animasi dan sebagai media promosi massa. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif melalui observasi video animasi dan video musik animasi, serta wawancara dengan *Creative Director* lagu "Menit Tambahan" dan sutradara video musik animasi. Hasilnya, video musik "Menit Tambahan" oleh *band* Lomba Sihir menjadi contoh eksplorasi visual berbasis animasi dapat memperkaya nilai artistik dan promosi dari sebuah karya musik. Pendekatan visual yang digunakan mempertimbangkan gaya ilustrasi, warna, ritme gerak, serta sinkronisasi antara animasi dan musik agar tercipta kesatuan pesan yang kuat. Melalui perancangan ini, diharapkan video musik animasi tidak hanya berfungsi sebagai pendukung estetika, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang mampu memperluas jangkauan audiens, memperkuat identitas visual *band*, serta meningkatkan daya tarik dan pemaknaan terhadap lagu "Menit Tambahan".

**Kata kunci:** Animasi, Video Musik, Menit Tambahan, Lomba Sihir

## PENDAHULUAN

Lagu adalah sebuah media seni yang memadukan suara dan ritme untuk menghasilkan pengalaman auditori. Lagu yang dibawakan seorang penyanyi atau sebuah *band* musik seringkali memiliki nilai sentimental bagi pendengarnya. Sebuah lagu diciptakan dengan *genre-genre* yang berbeda. *Jazz*, *pop*, *rock*, *punk*, dan genre lainnya memiliki peminat yang beragam. Sebuah lagu dapat memiliki tempo yang lebih kencang untuk meningkatkan adrenalin pendengar, namun pada lagu lainnya dapat memiliki tempo yang rendah untuk peminat yang ingin bersantai. Keberagaman lagu tersebut mengerucutkan tipe-tipe penggemar lagu.

Sebuah *band* biasanya memiliki profil visual. Serangkaian visual-visual yang mengemas lagu ciptaannya sehingga mendukung pengalaman mendengar bagi pendengarnya. Visual tersebut diimplementasikan pada berbagai media: Sampul album, merchandise, video musik, dan lain-lain. Bhima Bagaskara, pemain bass dari *band* Coldiac mengucapkan pada sebuah talkshow bahwa fungsi visual bagi *band* adalah membantu, memperluas, dan menceritakan auditori yang telah ada dari musik mereka (Ajiz, 2024:234). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus tentang bagaimana memperluas ide sebuah lagu melalui sensori visual yang diciptakan dan mengenalkannya ke masyarakat yang lebih luas.

Video musik menjadi sebuah media visual pada profil visual *band*. Menurut Alinda Nofa (Alinda, 2024:45), video musik bermula sebagai sebuah sarana baru dalam menyampaikan pesan yang diinginkan oleh pelaku musik lewat lagu-lagu mereka. Video musik kemudian berkembang sebagai sarana komunikasi yang dibuat oleh artis kepada audiens dan sebagai penguat makna dalam lagu. Di luar fungsi sebagai media komunikasi, video musik juga dimanfaatkan sebagai sebuah media promosi kepada massa. Menurut Dean Indira, video musik dibuat untuk memasarkan atau sebagai bahan promosi suatu album (Indira et al., 2022:12). Video musik animasi menjadi salah satu cabang dari video musik sebagai media promosi massa sebuah lagu. Berbeda dengan video musik yang umumnya menggunakan teknik videografi untuk menangkap gambar dari pemain atau aktor secara nyata, video musik animasi menggunakan teknik yang dapat memberikan sebuah peluang untuk menampilkan hal-hal yang lebih imajinatif yang sulit untuk diaplikasikan dengan teknik videografi (Valensia et al., 2024:76).

Lomba Sihir adalah sebuah *band* yang dibentuk di tahun 2019 yang menyelami genre pop-elektrik. Lagu-lagu ciptaan Lomba Sihir menyelami topik manis-pahitnya kehidupan di Ibukota Jakarta. Seringkali *band* tersebut menyisipkan kejadian-kejadian di Jakarta di dalam lagu mereka. Lomba Sihir telah merilis satu album berjudul "Selamat Datang di Ujung Dunia" pada tahun 2021. Album ini berisi 12 lagu yang mencerminkan berbagai tema kehidupan urban,

terutama tentang cinta, kehidupan di Jakarta, dan hubungan manusia dengan lingkungan perkotaan. Meskipun Lomba Sihir dapat dibilang sebuah *band* yang belum tua usianya, namun *streams* (banyaknya suatu lagu diputar) lagu-lagu Lomba Sihir termasuk tinggi, salah satunya adalah lagu mereka yang berjudul "Semua Orang Pernah Sakit Hati" yang berhasil meraih 24.586.000 *streams* di platform Spotify. Lomba Sihir pada bulan Maret 2025 berhasil menarik sebanyak 1.730.171 pendengar bulanan di *Spotify*.

"Menit Tambahan" adalah lagu dari Lomba Sihir yang dirilis pada 2024. Lagu tersebut membahas persiapan terhadap bagian kehidupan yang selanjutnya, bagaimana mereka harus menghadapi permasalahan hidup yang lebih besar. Sebuah lagu yang memberikan semangat kepada anak muda, untuk melampaui permasalahan-permasalahan yang akan datang, dibalur dengan derapan yang cepat dan melodi yang membangun semangat. Lagu "Menit Tambahan" dirilis sebagai sebuah *single* tanpa video musik. Untuk memperluas konsep lagu "Menit Tambahan", sekaligus menjadi media promosi massa, lagu tersebut membutuhkan sebuah video musik animasi. Animasi menjadi pendekatan yang belum pernah tersentuh oleh *band* Lomba Sihir. Topik yang dibahas dalam lagu "Menit Tambahan" dapat dikembangkan melalui animasi untuk menggambarkan hal-hal yang lebih imajinatif.

Dengan demikian, perancangan ini diharapkan dapat mengekskansi ide lagu "Menit Tambahan" melalui visual video musik animasi dan sebagai media promosi massa. Perancangan ini berfokus pada konsep dan prinsip yang relevan, yaitu penggunaan animasi, ilustrasi *band*, serta video musik sebagai media promosi. Untuk mendukung perancangan video musik animasi ini, konsep dan prinsip tersebut akan dibahas dalam penelitian ini. Dalam pembuatan video musik animasi diperlukan penerapan prinsip-prinsip animasi. Thomas & Johnston (Thomas & Johnson, 1981:2) merumuskan 12 prinsip animasi Disney yang menjadi landasan dalam industri, yakni *Squash and Stretch*, untuk memberikan kesan suatu objek fleksibel, memiliki beban, atau tertarik oleh suatu gaya, maka objek itu dapat digambarkan meregang di tengah pergerakan dan tertindih ketika terjadi dampak tanpa merubah volume dari objek. *Anticipation*, untuk audiens dapat memahami gerakan yang akan dilakukan, maka diperlukan antisipasi sebelum sebuah gerakan yang direncanakan. Antisipasi dapat dibuat dengan menggambarkan gerakan kecil sebelumnya, misalnya sebelum orang melompat, dia berjongkok.

*Staging* merupakan sebuah prinsip yang menjelaskan bagaimana komposisi yang terbaik untuk menyampaikan sebuah pesan. Ini membuat skala

prioritas yang mengarahkan penonton ke hal-hal terpenting dalam satu adegan. *Straight Ahead and Pose-to-Pose* adalah dua teknik yang berbeda untuk menggambarkan pergerakan. *Straight ahead* menggambarkan pergerakan secara runtut. *Pose-to-pose* menggunakan pendekatan yang berbeda, di mana *pose-pose* kunci di gambarkan pertama, kemudian dilengkapi oleh *frame* di antaranya. *Follow Through and Overlapping Action*, ketika sebuah objek baru berhenti atau bergerak, elemen-elemen objek tersebut akan memiliki waktu berhenti atau mulai bergerak yang berbeda. *Overlapping* dikenal sebagai pergerakan di mana elemen-elemen objek bergerak dalam ritme yang berbeda-beda. *Slow In and Slow Out* diartikan sebagai percepatan dan perlambatan. Pada animasi pergerakan objek, penggambaran *frame* terbanyak ada di saat awal dan akhir pergerakan karena di saat itu lah objek lebih lambat bergerak.

*Arc* gerakan yang alami cenderung mengikuti sebuah garis berbentuk busur, bukan garis yang lurus. *Secondary Action*, pada suatu gerakan utama, ada gerakan-gerakan kecil yang digambar untuk memperkuat gerakan utama, misalnya seorang karakter yang berbicara juga menggerakkan tangannya. *Timing*, adalah prinsip pengaturan waktu, jarak sebuah aksi dengan reaksi, kecepatan suatu objek bergerak atau berekspresi. Prinsip ini membuat animasi yang dibuat logis dan dinamis. *Exaggeration* adalah gerakan atau ekspresi yang dilebih-lebihkan untuk membuat animasi lebih dinamis dan memberikan kesan dramatis atau humoris. *Solid Drawing* menjadi salah satu prinsip yang harus dimiliki dari awal memulai animasi, di mana untuk menciptakan suatu karya animasi diperlukan pemahaman dasar dalam menggambar, bagaimana bentuk dan peletakkan objek dalam ruang tiga dimensi, memahami volume, anatomi, pencahayaan, dan bayangan. *Appeal* menjelaskan bagaimana semua bagian animasi secara visual perlu menarik penonton. Prinsip-prinsip ini meningkatkan kualitas visual dan memaksimalkan efisiensi penyampaian pesan melalui gerak animasi yang dibuat.

Ilustrasi *band*, berdasarkan jurnal berjudul "Gaya Pencitraan Ilustrasi Pada Kaos Band *Indie* di Indonesia" oleh Citra Kemala Putri, ilustrasi banyak digunakan sebagai citra visual suatu *band*. Gaya ilustrasi juga memiliki asosiasi dengan genre tertentu. Gaya pencitraan ilustrasi yang digunakan dapat dibagi menjadi dua: harfiah dan konseptual. Harfiah berarti visual yang digambarkan merupakan objek-objek literal yang menggambarkan hal yang sebenarnya. Konseptual berarti menggambarkan objek-objek dengan visual yang menggunakan metafora dan majas lainnya (Citra, 2020:23). Peran video musik sebagai media promosi Sara Pinzón (Pinzón, 2024:34) menyebutkan video musik berawal dengan tujuan sebagai materi promosional sebuah lagu. Format video memiliki efektivitas yang tinggi dalam hal mempromosikan sebuah lagu atau *band* karena dapat

memberikan penceritaan visual sebuah *band* maupun musikalitas. Video musik dikatakan dapat menjadi salah satu hal yang mandatori sebagai media promosi suatu *band* karena sifat video musik yang mengangkat dua sensori, audio dan visual.

## **METODE**

Perancangan video musik berbasis animasi ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan memperoleh data melalui observasi dan wawancara. Tujuan dari perolehan data ini adalah menyelami profil visual Lomba Sihir dan direksi kreatif dari lagu "Menit Tambahan", memperluas wawasan teknik animasi dalam pembuatan video musik. Observasi dilakukan dengan mengamati beragam video musik animasi dan animasi lainnya guna memahami bagaimana gambar bergerak menjadi pendukung dari suara, mengetahui faktor-faktor pengaruh gaya animasi.

Di luar observasi, dilakukan juga wawancara ahli. Narasumber pertama adalah animator video musik, Tsalitsa Kamila. Tsalitsa Kamila adalah sutradara dari video musik animasi "*Bluebird*" oleh *Cory Wong*. Proyek video musik animasi tersebut digarap oleh Studio Kolam Susu pada tahun 2021. Wawancara dilakukan untuk memperluas wawasan mengenai video musik, bagaimana tahap perencanaan hingga akhir produksi. Narasumber kedua adalah Creative Director "Menit Tambahan" dan Lomba Sihir, Sahid Permana. Sahid Permana sebelumnya telah menggarap berbagai macam proyek desain dan direksi kreatif di industri musik di Indonesia, antara lain: EP "Bertumbuh" oleh Aruma, Album "Membangun dan Menghancurkan" oleh *Feast*. Wawancara ini dilakukan untuk memahami lebih *band* dalam gambaran dari lagu "Menit Tambahan" guna menyelaraskan video musik animasi "Menit Tambahan" terhadap direksi kreatif dari lagu tersebut.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Hasil Observasi**

Video musik animasi "binar wajah sebaya" oleh *morfem* "Binar Wajah Sebaya" adalah sebuah lagu oleh Morfem yang memiliki sebuah video musik animasi. Pembuat animasi video musik tersebut adalah Dwiky Kristio Aditama, lihat gambar 1 di bawah.



**Gambar 1.** "Binar Wajah Sebaya" oleh MORFEM  
Sumber: MORFEMoriginal, 2020

Video musik animasi menggambarkan mainan anak-anak, seperti mainan figur, boneka, mainan mobil, dan lainnya yang didistorsikan membentuk mainan dengan unsur horor atau menyeramkan, seperti sebuah mainan mobil yang memiliki kepala bayi. Konsep ini digunakan untuk menggambarkan ide dari lagu "Binar Wajah Sebaya" yang menurut penulisnya sendiri, Morfem, bercerita bagaimana dua anak kecil mengalami rasa jatuh cinta yang pertama. Rasa heran yang tumbuh di antara mereka tergambarkan dari distorsi fantasi anak-anak dan distorsi mainan-mainan anak tersebut.

Gaya animasi "Binar Wajah Sebaya" mengambil inspirasi dari ilustrasi dan animasi tahun 1980-an, yang menumbuhkan rasa nostalgia atau kerinduan atas masa yang lampau. Digabungkan dengan distorsi warna layaknya gambar tampil pada layar televisi tabung, menambahkan kesan "jadul" atau zaman dulu dan nostalgia yang ingin disampaikan dari animasi tersebut.

Animasi "Binar Wajah Sebaya" menggunakan penggabungan antara dua metode animasi, *frame-by-frame* dan *rigging*. *Frame-by-frame* adalah metode animasi di mana pergerakan pada animasi digambarkan setiap frame. *Rigging* adalah metode animasi di mana suatu objek digerakkan dengan mengubah posisi, rotasi, ukuran, dan/atau mendistorsi sebagian atau seluruh bagiannya dengan menggunakan satu aset gambar yang memiliki struktur kerangka untuk digerakkan (Adobe, 2025). *Staging* menjadi satu prinsip animasi yang penting dalam video musik animasi "Binar Wajah Sebaya". Diperlukan adanya keselarasan antar elemen pada video animasi ini, terutama dari objek dan tipografi lirik lagu yang menjadi poin fokus dari *audiens*.

Video animasi "*dead end*" oleh victoria vincent "*Dead End*" oleh Victoria Vincent adalah sebuah video animasi singkat orisinal, menceritakan seorang murid yang berandal dan seorang guru konseling yang kecanduan judi *online*. Animasi ini memiliki gaya yang dapat dibilang unik, karena menggunakan gaya penggambaran yang sederhana dan lebih berfokus pada pergerakan dibandingkan dengan keindahan bentuk, lihat gambar 2 di bawah.



**Gambar 2.** "Dead End" oleh Victoria Vincent  
Sumber: vewn, 2019

Gambar 2 menunjukkan tokoh guru konseling pada animasi "Dead End" yang digambar dengan gaya animasi yang sederhana, menunjukkan penggambaran fitur wajah yang disimplifikasi. *Line art* animasi tersebut tipis, diberikan tambahan *blur* untuk menambah estetika dan penegasan. Warna yang digunakan vibran, tidak menggunakan gradasi untuk menggambarkan bayangan.

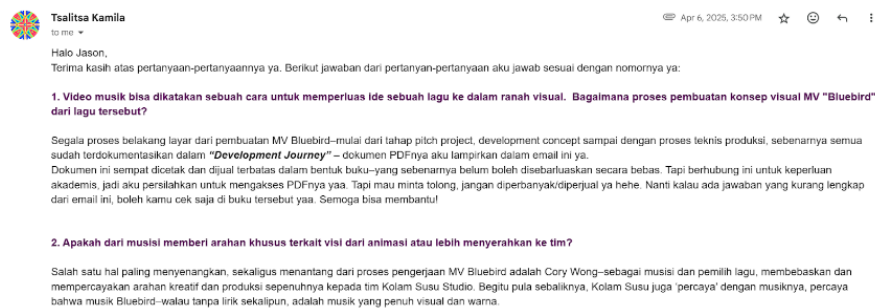
Gaya animasi "Dead End" menerapkan salah satu prinsip animasi *exaggeration* dengan menggunakan distorsi perspektif yang menjadi satu keunikan dari gaya animasinya. Victoria Vincent menggunakan metode animasi *frame-by-frame*. Victoria Vincent menyederhanakan penggambaran gaya ilustrasi pada animasi "Dead End" untuk meleluaskan pergerakan, mengarahkan fokus audiens terhadap subjek penting dalam animasi. Gaya ilustrasi yang sederhana juga memberikan ruang yang lebih leluasa untuk mendistorsi dan menerapkan *exaggeration* pada animasi untuk menyampaikan pesan emosional terhadap audiens.

## Analisis Lagu

Lagu "Menit Tambahan" adalah lagu yang memberikan semangat bagi pendengarnya berdasarkan liriknya, "sebelum peluit panjang jangan berhenti". Lagu ini diselingi dengan lirik-lirik yang memikat pendengarnya untuk memanfaatkan kesempatan yang mereka miliki untuk terus berjuang dan tidak terikat pada masa lalu, seperti "selalu ada kesempatan kedua", "melangkah melangkah merelakan waktu yang berlalu", dan "tegak hadapi kehidupan". Menurut anggota *band* Lomba Sihir melalui wawancara dengan Kumparan, Rayhan Noor mengatakan bahwa lagu "Menit Tambahan" memberi makna untuk terus menjalani kesempatan kedua dalam hidup dari titik awal, terutama pascapandemi COVID-19 (Andrian Gilang Khrisnanda, 2024:66). Judul "Menit Tambahan" terinspirasi dari tim sepakbola yang menggunakan kesempatan *extra-time* atau waktu tambahan untuk mencetak gol.

## Hasil Wawancara

Wawancara yang dilakukan bersama ahli animasi, Tsalitsa Kamila membahas mengenai gaya ilustrasi dalam pembuatan video musik animasi, proses visualisasi sebuah lagu, dan penerapan prinsip serta metode animasi dalam pembuatan video musik animasi. Melalui wawancara dengan sutradara video musik animasi "Bluebird" oleh Cory Wong, Tsalitsa Kamila, menggambarkan tahapan pengerjaan proyek "Bluebird" yang digarap bersama dengan tim Kolam Susu Studio. Pembuatan sebuah video musik animasi diawali dengan tahap pembuatan konsep dan cerita, kemudian pembuatan *storyboard*, dilanjut animatic storyboard, pembuatan animasi, dan diakhiri dengan *composing*. Untuk meraih hasil proyek yang kuat, maka seorang sutradara harus memiliki visi yang jelas dari awal mengenai animasi yang ingin dibuat. Gaya citra ilustrasi pada animasi video musik ditentukan dari hasil dari analisis lagu. Beliau menyebutkan pesan dan suasana lagu menjadi faktor dalam menentukan suatu gaya citra ilustrasi.



**Gambar 3.** Dokumentasi wawancara tertulis dengan Tsalitsa Kamila  
Sumber: Jason Lia, 2025

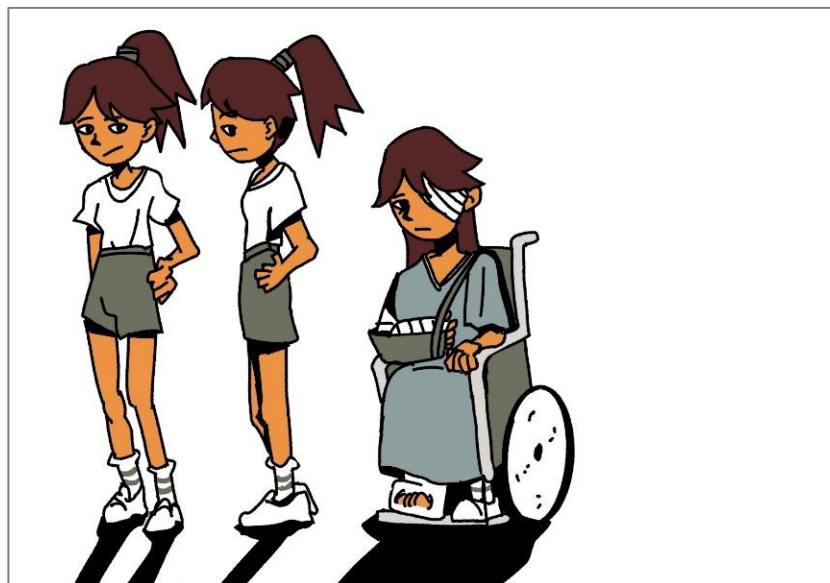
Wawancara kedua pada gambar 3 dilakukan bersama direktur kreatif dari "Menit Tambahan", Sahid Permana membahas objek-objek visual lagu "Menit Tambahan" dan proses pengembangan ide penerapan visual kepada lagu "Menit Tambahan". Lagu tersebut dikatakan sebuah metafora di dalam kehidupan ini selalu ada kesempatan kedua. Inspirasi utama dari lagu ini adalah pandemi COVID-19. Setelah masa pandemi, kehidupan tetap berjalan dan menjadi kesempatan kedua bagi semua orang. Visualisasi olahraga terpilih karena di dalam kehidupan, hal yang terdekat dengan konsep kesempatan kedua adalah olahraga, misalnya babak kedua dalam suatu kompetisi, atau pemberian menit tambahan di suatu pertandingan. Selain itu, olahraga merupakan suatu hal yang sangat umum dan dekat dengan semua orang, sehingga diharapkan semua orang bisa memiliki suatu koneksi dengan lagu tersebut. Visual pada sampul *single* "Menit Tambahan" mendukung konsep olahraga dengan fotografi dengan teknik *multiple exposure* yang menangkap pergerakan seorang pelari, lihat gambar 4 di bawah.



**Gambar 4.** Dokumentasi wawancara daring dengan Sahid Permana  
Sumber: Jason Lie, 2025

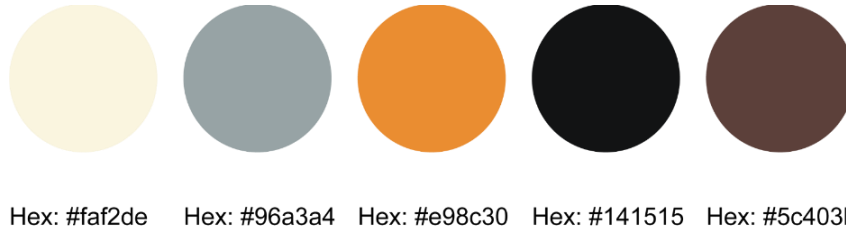
## Perancangan Animasi

Gaya Ilustrasi dari hasil analisis lagu, "Menit Tambahan" berfokus pada pergerakan melalui lirik lagu yang menggunakan kata-kata yang mendeskripsikan pergerakan, seperti "jangan berhenti", "melangkah", dan "cari celah", yang menjadikan pokok visualisasi lagu untuk berpusat pada pergerakan. Untuk memaksimalkan pergerakan animasi dan dapat dengan leluasa menerapkan prinsip animasi *exaggeration*, maka gaya ilustrasi dibuat sederhana. Gaya ilustrasi yang dimaksud adalah desain karakter dan penggambaran latar. Karakter yang sederhana memiliki suatu keunggulan di mana karakter tersebut dapat lebih mudah digerakkan dan diingat (Ekawardhani et al., 2020:5).



**Gambar 5.** Desain karakter video musik animasi "Menit Tambahan"  
Sumber: Jason Lia, 2025

Gambar 5 menunjukkan desain karakter video musik animasi "Menit Tambahan" dengan penerapan gaya ilustrasi yang sederhana. Dengan desain karakter sederhana, perancang dapat lebih leluasa menggerakkan karakter dengan *exaggeration*.



**Gambar 6.** Palet Warna video musik animasi "Menit Tambahan"  
Sumber: Jason Lie, 2025

Gambar 6 menunjukkan palet warna yang digunakan pada video musik animasi "Menit Tambahan". Warna yang dipilih memiliki suasana *grunge* yang terdiri dari warna-warna yang terdapat pada alam, cenderung hangat. Warna-warna ini sesuai dengan ide *Creative Director* "Menit Tambahan", Sahid Permana dalam pembuatan sampul lagu tersebut. Warna-warna tersebut dipilih sesuai dengan tema lagu, menggambarkan kesempatan kedua dalam kehidupan yang berangkat dari titik nol, dimetaforakan menjadi dekat dengan tanah dan bumi.

### Metode Animasi

Video musik animasi "Menit Tambahan" menggunakan metode animasi *frame-by-frame*. Metode *frame-by-frame* memiliki keunggulan di mana pergerakan suatu objek dapat dibuat lebih dinamis karena setiap *frame* pada animasi di gambar satu persatu, dibandingkan dengan metode *rigging* yang menggunakan satu aset gambar yang memiliki struktur kerangka untuk digerakkan, yang membuat pergerakan lebih terbatas dan kurang dinamis dibandingkan dengan metode *frame-by-frame*. "Menit Tambahan" yang berfokus pada pergerakan lebih sesuai untuk menggunakan metode *frame-by-frame* untuk memberikan penggambaran kedinamisan yang sempurna sebagai wujud dari ekspansi ide dari lagu tersebut.

### Pembuatan Animasi

#### 1. Penulisan Cerita

Video musik animasi "Menit Tambahan" memiliki alur cerita yang mengikuti seorang pelari. Setelah mengalami suatu kecelakaan, pelari tersebut terbangun dengan dirinya yang tidak bisa bergerak. Setelah diselamatkan oleh petugas damkar dan dilarikan ke rumah sakit, ia diberitakan tak akan bisa bergerak banyak dalam waktu yang lama dan memerlukan terapi. Dirinya yang

merupakan seorang atlet lari menjadi frustrasi.

Mantan juara olimpiade kini hanya dapat melihat saingannya menjuarai perlombaan yang tidak dapat ia ikuti. Pelari tersebut merindukan kesenangan di kehidupannya sebelum kecelakaan itu. Ia yang kini tidak dapat berlari, merasa putus asa. Selama proses pemulihannya, Ia mengingat kembali tentang dirinya. Bagaimana di balik kemenangannya, ada banyak problema yang ia jalani. Perkelahiannya dengan managernya lewat telepon mengakibatkan kecelakaan yang ia alami. Dia juga mengingat orang pertama yang menjenguknya adalah managernya, menangis memohon maaf kepadanya.

Ia yang sebelumnya putus asa menjalani "kesempatan kedua" mendapatkan penerangan. Proses pemulihan terasa seperti lomba paling berat yang pernah ia jalani. Tapi dalam menit tambahan yang ia rasakan dari hidupnya, dirinya menemukan sesuatu yang baru: bahwa hidup bukan soal kecepatan, tapi tentang tetap bergerak, walau pelan. Pemulihannya kini membawa dirinya kembali ke dalam perlombaan. Pada akhirnya, ia gagal mendapatkan kemenangan, namun ia tetap merasa puas dengan pencapaian dan dengan pola pikirnya yang baru.

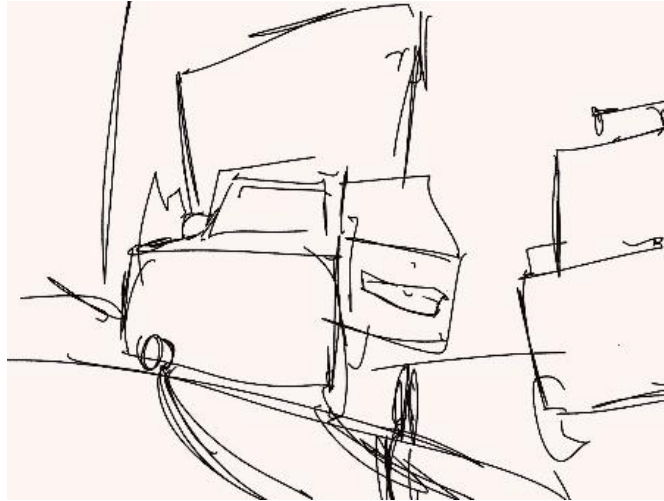
## 2. Storyboard



**Gambar 7.** Salah satu *storyboard* video musik animasi "Menit Tambahan"  
 Sumber: Jason Lie, 2025

Cerita yang sudah matang akan dibawa ke tahap pembuatan animasi selanjutnya, yakni pembuatan storyboard. Gambar 7 adalah *storyboard* yang merupakan rangkaian penggambaran *scene* animasi yang mengomposisikan subjek dan latar, tipe *shot* atau perspektif kamera yang digunakan, durasi, pergerakan, dan catatan lainnya sebagai awal dari visualisasi cerita. Durasi pada setiap *scene* disesuaikan dengan irama lagu "Menit Tambahan".

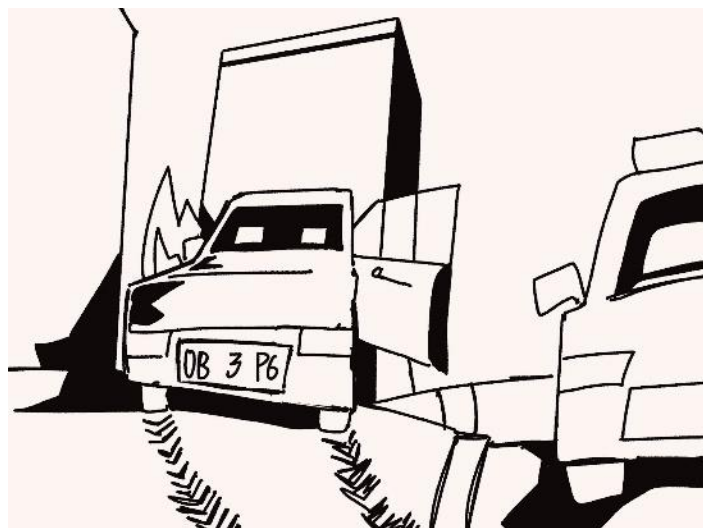
### 3. Sketsa



**Gambar 8.** Sketsa video musik animasi "Menit Tambahan"  
Sumber: Jason Lie, 2025

Gambar 8 merupakan tahap sketsa, perancang menggambar secara kasar komposisi yang sudah tergambar pada *storyboard*. Perancang menggambarkan pose kunci pada animasi, kemudian dilanjutkan dengan menggambarkan *frame* di antara pose-pose kunci tersebut untuk memberikan pergerakan yang dinamis.

### 4. Penggambaran *Outline*



**Gambar 9.** Penggambaran outline video musik animasi "Menit Tambahan"  
Sumber: Jason Lie, 2025

Pada gambar 9, sketsa kasar dirapikan kembali dengan menggambarkan *outline*. Tujuan dari merapikan sketsa kasar adalah untuk memperjelas bentuk objek-objek pada animasi.

## 5. Pewarnaan



**Gambar 10.** video musik animasi “Menit Tambahan”  
Sumber: Jason Lie, 2025

Gambar 10 menampilkan perancang mewarnai hasil dari *outline* menggunakan palet warna. Penggunaan warna dirancang untuk menunjang perasaan yang ingin dibawa di suatu *scene*.

## 6. Hasil Akhir



**Gambar 11.** Penambahan efek visual pada video musik animasi “Menit Tambahan”  
Sumber: Jason Lie, 2025

Gambar 11 menampilkan penambahan efek sebagai tambahan dari tahap pewarnaan sebelumnya. Digunakan efek *halftone* pada warna latar dan *blur* pada *outline* sebagai bagian dari gaya animasi.

## KESIMPULAN

Video musik dalam bentuk animasi tetap menjadi salah satu media yang relevan dan efektif dalam mendukung kegiatan promosi sebuah *band*. Format video dinilai memiliki daya tarik tinggi karena mampu menggabungkan elemen visual dan audio untuk menyampaikan narasi yang kuat, baik mengenai identitas *band* maupun musikalitas yang mereka usung. Proses pembuatan video musik animasi umumnya diawali dengan perumusan konsep dan penulisan cerita, dilanjutkan dengan penyusunan *storyboard*, pengembangan *animatic storyboard*, pembuatan animasi, hingga tahap akhir berupa proses *composing*.

Visual yang ditampilkan dalam sampul single "Menit Tambahan" mendukung konsep olahraga melalui penggunaan teknik fotografi *multiple exposure*, yang mampu menangkap dinamika gerakan seorang pelari. Pemilihan tema olahraga bukan tanpa alasan, mengingat dalam kehidupan sehari-hari, olahraga merupakan salah satu representasi paling dekat dengan makna 'kesempatan kedua'. Untuk mendukung prinsip animasi seperti *exaggeration* dan memberikan kebebasan dalam pergerakan animasi, gaya ilustrasi yang digunakan dirancang sesederhana mungkin agar tetap komunikatif dan ekspresif.

Video musik kini dapat dianggap sebagai elemen yang hampir bersifat mandatori dalam strategi promosi sebuah *band*, mengingat kemampuannya dalam menggabungkan dua aspek sensori utama—*audio* dan *visual*—yang memperkaya pengalaman penonton. Kendati demikian, masih terdapat keterbatasan dalam penyampaian pengalaman visual secara menyeluruh, yang disebabkan oleh beragamnya perangkat yang digunakan oleh audiens. Perbedaan dalam ukuran layar, resolusi, kemampuan grafis, serta sistem operasi berpotensi menghasilkan pengalaman menonton yang bervariasi bagi setiap individu.

Dengan demikian, video musik animasi tidak terbatas pada pendekatan videografi konvensional semata, tetapi membuka ruang eksplorasi kreatif yang lebih luas, baik bagi *band* sebagai kreator maupun audiens sebagai penikmat. Perancangan video musik "Menit Tambahan" oleh *band* Lomba Sihir menjadi contoh konkret bagaimana eksplorasi visual berbasis animasi dapat memperkaya nilai artistik dan promosi dari sebuah karya musik. Didukung oleh alur cerita yang relevan serta visual yang dirancang dengan baik, video ini mampu meningkatkan keterlibatan audiens secara emosional, memperkuat daya tarik visual, serta berkontribusi dalam membangun citra merek yang lebih kuat dan berkesan.

## DAFTAR PUSTAKA

Adobe. (2025). *What Is Rigging in Animation? Skeletal Animation Explained*.  
Adobe.

<https://www.adobe.com/uk/creativecloud/animation/discover/rigging.html>

- Agung, S. P., Patriansah, M., & Viatra, A. W. (2023). Video Sebagai Media Promosi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Umkh) Pempek Di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 8(2), 97-107.
- Ajiz, N. (2024). *Panel Idea: Pentingnya Visual sebagai Brand Identity sebuah Band*. KMJURNALISTIK. <https://kmjurnalistik.com/2024/12/panel-idea-pentingnya-visual-sebagai-brand-identity-sebuah-band/>
- Alinda, N. (2024). Representasi seksisme pada musik video g-idle "nxde" (analisis wacana kritis sara mills). *Universitas Muhammadiyah Malang*, 74. <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/5179>
- Andrian Gilang Khrisnanda. (2024). *Lomba Sihir Kisahkan Hidup Usai Pandemi di Lagu Menit Tambahan*. Kumparan. <https://kumparan.com/kumparanhits/lomba-sihir-kisahkan-hidup-usai-pandemi-di-lagu-menit-tambahan-232iyszgoRj%0A>
- Azizah, N., Viatra, A. W., & Patriansah, M. (2024). Packaging Sebagai Media Komunikasi Visual Branding Kerajinan Purun Pedamaran Kepada Generasi Z Di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 9(1), 73-90.
- Citra, K. P. (2020). Gaya Pencitraan Ilustrasi Pada Kaos Band Indie Di Indonesia. *Artcomm*, 179–193. <http://repository.unibi.ac.id/51/%0Ahttp://repository.unibi.ac.id/51/1/GAYA-PENCITRAAN-ILUSTRASI-PADA-KAOS-BAND-INDIE-DI-INDONESIA.pdf>
- Ekawardhani, Y. A., Santosa, I., Ahmad, H. A., & Irfansyah, I. (2020). Modification of visual characters in indonesia animation film. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 20(2), 167–175. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v20i2.22556>
- Febriansyah, T., Patriansah, M., & Viatra, A. W. (2024). Kampanye visual makanan khas Kota Palembang berbahan baku ikan. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Design*, 2(2), 416-435.
- Indira, D., Komsiah, S., & Syaifuddin, S. (2022). Analisis Semiotika Pada Musik Video BTS Permission To Dance di CD Album. *Ikon --Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 27(2), 178–186. <https://doi.org/10.37817/ikon.v27i2.1906>
- Pasya, A., Lubis, H. R. N., & Patriansah, M. (2025). Penerapan Media Promosi Visual Kue Srikaya Kepada Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Kuliner Tradisional Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 10(3), 718-738.

- Patriansah, M., & Dion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 5(2), 93-102.
- Patriansah, M., & Sapitri, R. (2022). Tanda Dalam Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat: Analisis Semiotika Peirce. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 7(1), 101-120.
- Pinzón, S. (2024). *Music Marketing 101: The Role of Music Videos in the Digital Age*. Catapult. <https://www.catapultmymusic.com/article/music-marketing-101-the-role-of-music-videos-in-the-digital-age>
- Rahmatilani, C., & Patriansah, M. (2024). Board Game Sebagai Media Komunikasi Visual Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua Dan Anak. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 9(1), 116-128.
- Saluza, I., Patriansah, M., Wulandari, T., & Heryati, A. (2025). Increasing the "Syahira" Tempe Chips UKM by Empowering Women to Be Competitive in Bukit Baru Village, Palembang: Peningkatan UKM Keripik Tempe "Syahira" dengan Pemberdayaan Ibu-Ibu Agar Berdaya Saing di Kelurahan Bukit Baru Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 151-160.
- Stiawan, M., Patriansah, M., & Mubarat, H. (2023). Buku Ensiklopedia Tentang Kidal sebagai Media Komunikasi Visual untuk Anak-Anak. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 8(2), 143-150.
- Thomas, F., & Johnson, O. (1981). *Disney Animation - The illusion of life*. Abbeville Press.
- Ubaidillah, M., & Patriansah, M. (2024). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Film "Agak Laen" Produser Studio Imajinari. *VisArt: Jurnal Seni Rupa Dan Design*, 2(1), 49-65.
- Valensia, Zulkarnain, A., & Putra, J. S. (2024). *Perancangan Klip Video Musik Animasi Lagu "Mimpi" oleh Putri Ariani*. 112-122.