

---

## PERANCANGAN MOTION COMIC PADA VIDEO KLIP LAGU PEMUJA RAHASIA DIALBUM BAND GRISNESS CULTURE

**Rachmad Nur Setyadi<sup>1</sup>, Daniar Wikan Setyanto<sup>2</sup>**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
Jl. Nakula I, No. 5-11, Semarang, Kode Pos 50131, Telp (024) 3515261  
Email : <sup>1</sup>rachmadsetyadi01@gmail.com , <sup>2</sup>daniarwikan@dsn.dinus.ac.id

---

### INFO ARTIKEL

---

**Riwayat Artikel :**

Diterima : 23 November 2023  
Disetujui : 28 Desember 2023

---

**Kata Kunci :**

Motion Comic, Grisness culture, pemuja rahasia

### ABSTRAK

---

Lagu adalah media ekspresi yang bersifat universal, melalui lagu itu musisi menyampaikan pesannya. Agar pesan dalam lagu tersebut dapat diterima dengan baik oleh audiens, maka dibutuhkan visualisasi. Melalui visualisasi lagu terjadi komunikasi antara audies dengan musisi yang berdampak pada eksistensi band tersebut. Tujuan dari perancangan ini untuk mengembalikan eksistensi band Grisness Culture melalui video klip. Metode analisis data menggunakan kualitatif 5W + 1H dan metode perancangan ATM (Amati, Tiru, Modifikasi). Hasil akhir dari perancangan ini berupa motion comic yang akan dijadikan media utama sedangkan media pendukung berupa popup iklan dan konten video reels Instagram untuk mempermudah penyebaran.

---

---

### ARTICLE INFO

---

**Article History :**

Received : 23 Nopember 2023  
Accepted : 28 December 2023

---

**Keywords:**

Motion Comic, Grisness culture, pemuja rahasia

---

### ABSTRACT

---

*The song is a universal medium of expression, and through the song, the musician conveys his message. The message in the song requires visualization to be well received by the audience. Through song visualization, there is communication between the audience and the musicians which has an impact on the band's existence. The purpose of this design is to restore the presence of the Grisness Culture band through a video clip design. The data analysis method uses qualitative 5W + 1H and the ATM design method (Observe, Imitate, Modify). The design result is a motion comic which will be used as the primary media supported by media such as popup advertisements and Instagram video reel content to facilitate dissemination.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Lagu merupakan sebuah media ekspresi yang bersifat universal. Musisi mengantarkan pesan lagu melalui pengekspresian dirinya dengan mengangkat fenomena yang sedang terjadi. Lagu pada umumnya diciptakan untuk menyalurkan perasaan dan emosional melalui nada-nada yang dilantunkan beserta liriknya. Umumnya lagu dikemas dengan ringan agar mudah untuk diingat sehingga bisa mempengaruhi pendengar baik dari segi emosional maupun tindakan, Setiap lagu memiliki makna dan arti sendiri bagi pendengarnya. Lirik dalam sebuah lagu merupakan contoh media komunikasi secara verbal yang memiliki sesuatu arti yang tersirat. Maka dari itu untuk mengkomunikasikan lirik dengan baik, penulis lagu membutuhkan alat komunikasi agar mereka dapat saling memahami. Untuk memahaminya secara benar diperlukan konsep yang sama agar tidak terjadi kesalahpahaman antara musisi dengan pendengar. Hal ini disebabkan karena setiap orang memiliki interpretasi yang berbeda-beda dari pemahaman seseorang yang berasal dari pengalamannya. Maka dari itu dibutuhkan sebuah

visualisasi untuk menyampain pesan dari musisi kepada audiens. Selain itu tujuan dari visualisasi adalah untuk menciptakan komunikasi antara musisi dan audies sehingga dapat mempengaruhi eksistensi dan popularitas band tersebut dengan terus menciptakan karya terbarunya.

Seperti halnya band SKA asal Semarang yaitu Grisness Culture yang mengeluarkan karya albumnya ditahun 2018 dan mengalami puncak eksistensinya ditahun 2019, karena ditahun tersebut Grisness Culture disibukkan dengan aktif berkarya dengan mengeluarkan melalui video klip. Terbukti dengan keaktifan mereka dalam berkarya, Grisness Culture mendapatkan kesempatan untuk bermain di beberapa event besar seperti diacara Inagurasi UNNES sebagai guest star ke-3 bermain bersama Nadin Amizah sebagai guest star ke-2 dan Fourtwnty sebagai guest star utama. Di event POLTEKES Semarang sebagai guest star ke-2 bermain bersama Didi Kempot yang dimana menjadi guest star utama dan mendapatkan undangan untuk bermain distasiun TV swasta yakni GTV di acara DCDC Musik Kita Djarum coklat sebagai band shoutout. Namun sayangnya puncak karir tersebut tak berlangsung lama karena adanya pandemi ditahun 2020 terjadi pembatasan aktivitas membuat semua lini berdampak yang menyebabkan banyak job panggung Grisness Culture yang dibatalkan. Diperparah lagi dengan pemberlakuan aturan tersebut Grisness Culture tidak dapat produksi apapun.

Pada akhirnya ditahun 2021 untuk mengatasi masalah tersebut Grisness Culture mencoba membuat sebuah konten jamming session dan membuat video rekap untuk menyapa para audiensnya. Namun sayangnya konten tersebut tak sesuai dengan yang diharapkan selain itu tidak konsistensinya dalam membuat konten berpengaruh besar pada masalah yang muncul. Dan pada akhirnya Grisness Culture memutuskan untuk fokus melakukan rekaman album kedua mereka untuk yang baru jadi pada tahun 2023 ini. Hal tersebut memperburuk keadaan Grisness Culture dimana membuat eksistensi mereka semakin meredup. Dengan selesainya rekaman album kedua mereka. Grisness Culture berencana untuk merilis karya terbarunya. Karya pertama yang akan dikeluarkan yaitu lagu yang berjudul Pemuja Rahasia, Karya tersebut dipilih karena memiliki aransemen musik SKA Jepang yang kuat dari pada lagu lainnya yang berada di album kedua mereka.

Lagu “Pemuja Rahasia” berkisah mengenai bagaimana sulitnya mengungkapkan perasaan kepada seseorang yang ia sukai dan memilih untuk memendam rasa itu. Untuk memudahkan audien menangkap pesan yang ingin disampaikan oleh musisi maka diperlukan sebuah visualisasi dalam sebuah lagu tersebut selain itu perancangan ini dapat menjadi keunikan atau ciri khas bagi Grisness Culture dan yang menjadi titik berat atau urgensi dari perancangan ini yaitu untuk mengembalikan popularitas dan eksistensi dari band tersebut dengan cara membuat konten video klip. Nantinya video klip tersebut akan dijadikan sebuah trailer untuk menghantarkannya menuju sebuah short movie Pemuja Rahasia yang dikemas dalam bentuk motion comic, pemilihan konsep tersebut didasarkan pada lagu yang diangkat karena memiliki unsur SKA Jepang yang kuat maka untuk mempertegas hal tersebut dipilihlah komik manga yang menjadi identik dari negara tersebut

## **2. METODE**

### **2.1 Metode Penelitian Kualitatif**

Pada perancangan yang digunakan untuk single lagu Pemuja Rahasia pada Album Grisness Culture menggunakan metode kualitatif, yaitu dengan cara mengumpulkan data primer serta data sekunder berupa deskriptif.

### **2.2 Metode Perancangan Data**

- a) Wawancara : Pada tahap ini, penulis akan melakukan wawancara dengan saudara Andi Kristanto selaku Manager Grisness Culture terkait single lagu Pemuja Rahasia untuk memperdalam informasi yang akan dibutuhkan.
- b) Observasi : Observasi yang dilakukan adalah memahami lebih lanjut terkait single lagu pemuja rahasia, yang terdiri dari lirik, visualisasi, dan gambaran umum baik mengenai lagu ini maupun Grisness Culture.
- c) Dokumentasi :Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi melalui objek tertulis maupun gambar/foto, seperti rekaman dokumen dari pihak yang terkait. Pada tahapan ini penulis mengumpulkan dokumentasi berupa Video Short Movie dari single Pemuja Rahasia, dll.

## 2.3 Metode Analisis

Metode analisis yang akan digunakan penulis untuk menganalisis permasalahan terkait perancangan single lagu Pemuda Rahasia ini adalah menggunakan Teknik 5W + 1H. Pada metode ini nantinya akan digunakan untuk mengasilkan kesimpulan yang akan digunakan sebagai landasan pada perancangan single Pemuda Rahasia.

- a) *What?* (apa?) : Permasalahannya berada pada kurang aktifnya Grisness Culture dalam berkarya serta mengelola konten selama masa pandemi dulu serta kurangnya bank konten pada Grisness Culture membuat inkonsisten dalam mempublikasi karya dan kurangnya juga pada konten gimmic atau issue sebelum perilis karya.
- b) *Where?* (dimana?) : Video klip pemuda rahasia akan dipublikasi pada platform digital Youtube milik Grisness Culture
- c) *When?* (kapan?) : Lagu “Pemuda Rahasia” akan dipublikasikan pada sekitar bulan Desember 2023
- d) *Who?* (siapa?) : Masyarakat yang berusia 18 – 34 tahun.
- e) *Why?* (mengapa?) : Karena melalui lagu tersebut digunakan untuk menaikkan kembali popularitas Grisness Culture melalui karya terbarunya dan menjadi langkah awal untuk melahirkan karya-karya berikutnya yang akan dikemas kedalam album.
- f) *How?* (bagaimana) : Konsep yang akan dipilih pada perancangan ini yakni animasi komik strip yang dimana konsep tersebut belum banyak yang mengadopsi.

## 2.4 Metode Perancangan

Pada perancangan "Pemuda Rahasia" ini akan menggunakan metode perancangan Amati, Tiru, dan Modifikasi (ATM). Amati, Tiru, Modifikasi merupakan metode perancangan yang meliputi pengamatan, peniruan, dan pengayaan dari desain yang telah ada untuk menciptakan sebuah desain baru, desain inovatif, dan karya baru yang lebih berkembang.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Analisis Data

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa perlu adanya upaya untuk memperkenalkan single lagu Grisness Culture yaitu Pemuda rahasia dengan konsep perancangan yang unik serta memberikan ciri khas bagi band tersebut serta menjaga eksistensi dan juga popularitas dengan mengusung tema konsep motion comic dan rencananya pemublikasian video klip ini akan dilakukan pada bulan Desember 2023 di kanal youtube Grisness Culture. Dipilihnya lagu “Pemuda Rahasia” sebagai ujung tombak didalam album kedua Grisness Culture karena lagu tersebut memiliki aransemen musik yang berbeda dan unik dari pada lagu di album ke 2 lainnya, yakni lagu “Pemuda Rahasia” memiliki warna musik seperti genre SKA Jepang yang kuat. Yang menjadi target audies dari perancangan ini yakni masyarakat dengan rentan usia 18 – 34 tahun. Nantinya perancangan ini akan dibuat untuk menjadi bank konten Grisness Culture.

### 3.2 Amati

Pada tahapan ini penulis mengamati dan menganalisa short movie Pemuda Rahasia dimana nantinya hasil dari pengamatan tersebut akan dijadikan bahan untuk perancangan dengan melewati tahapan menentukan beberapa poin perancangan sebagai berikut :

- a) Tujuan Kreatif : Tujuan dari perancangan ini memiliki maksud untuk mengembalikan eksistensi dan popularitas Grisness Culture yang sempat meredup. Selain itu perancangan ini nantinya akan dijadikan bank konten, cara tersebut dipilih untuk mengatasi agar tidak terjadi inkonsisten dalam membuat konten.
- b) Strategi kreatif : dari perancangan ini yaitu dengan membuat sebuah perancangan video klip dengan menggunakan konsep motion comic yang memiliki gambaran cuplikan cerita dari shortmovie Pemuda Rahasia milik Grisness Culture yang dikemas kedalam komik manga.

- c) Format Bentuk dan Ukuran Karya : Adapun dalam perancangan ini pada komik manga menggunakan media ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm). sedangkan untuk proses editing motion nya menggunakan ukuran resolusi HD 1080 pixel (1920p x 1080p)
- d) Teknik Gaya dan Visualisasi : Dalam perancangan ini, penulis memvisualisasikan perancangan dengan menerapkan teknik simplifikasi pada ilustrasi, sedangkan untuk pengayaan menggunakan gaya semi realis. Adapun ilustrasi tersebut dibuat menggunakan software Photoshop dan untuk editing motionnya menggunakan software After Effect.
- e) Tujuan Media : Tujuan media dari perancangan video klip ini yaitu sebagai sarana hiburan bagi
- f) masyarakat dan mengembalikan eksistensi dan popularitas Grisness Culture melalui single lagu terbarunya.
- g) Media Utama : Pada perancangan ini penulis akan menggunakan media Youtube sebagai media utamanya untuk merilis video klip Pemuja Rahasia. Nantinya dari perancangan video klip ini akan dijadikan sebagai pengenalan single terbarunya dan sebuah short movie.
- h) Media Pendukung : Selain menggunakan media utama yang berupa video klip, pada perancangan ini juga terdapat media pendukung yaitu berupa konten video reels Instagram dan popup iklan.
- i) Strategi kreatif : Pada studi visual tema yang digunakan untuk perancangan adalah video klip motion comic, dengan mengadopsi dan mengeksplorasi lirik lagu Pemuja Rahasia dan short movie Pemuja Rahasia. Visualisasi digambarkan dengan adanya cerita yang dikemas kedalam sebuah manga komik cuplikan adegan dari shortmovie Pemuja Rahasia.
- j) Refrensi Ilustrasi : Refrensi ilustrasi yang digunakan dalam perancangan video klip ini memiliki pengayaan gambar semi realis dengan objek utama menggunakan pengayaan sederhana seperti refrensi manga streetcub dan untuk background menggunakan pengayaan yang realistis seperti refrensi manga slam dunk .
- k) Layout : Layout yang digunakan untuk penempatan panel dan balon kata pada perancangan video klip Pemuja Rahasia ini menyesuaikan dengan bagian struktur pada lagu.
- l) Refrensi Perancangan : Pada perancangan ini menggunakan bahan dari penggalan adegan short movie Pemuja Rahasia yang dijadikan sebagai acuan untuk membuat manga komik yang disesuaikan dengan penggalan lirik dari lagu Pemuja Rahasia. Berikut merupakan beberapa potongan video short movie Pemuja Rahasia



Gambar 1. Referensi Visual Video Klip Versi *Live Action*  
[Sumber: Rachmad Nur Setyadi]

### 3.3 TIRU

Usai melakukan pengamatan dan menganalisa short movie Pemuja Rahasia. Penulis melanjutkan tahapan berikutnya yaitu tahapan Tiru yang merupakan proses visualisasi. Pada tahapan ini penulis mencoba menganalisis dan mengeksplorasi lirik Pemuja Rahasia untuk dicari kesamaan inti dari adegan short movie Pemuja Rahasia dengan penggalan lirik.

### 3.3.1 Sinopsis :

“Pemuja Rahasia” merupakan sebuah kisah yang menggambarkan perjalanan emosional penuh kegembiraan dan penderitaan dari seorang individu yang sedang jatuh cinta dan tak berani untuk mengungkapkan. Kisah ini bercerita tentang seorang pria bernama Rafi, yang jatuh cinta dengan sahabat baiknya, Bela. Mereka telah bersahabat sedari masa SMA dan berbagi banyak kenangan indah bersama. Namun, Rafi tidak pernah menyampaikan perasaannya pada dan memilih untuk memendamnya, karena Rafi takut menghancurkan persahabatan mereka yang sudah terjalin cukup lama. Sementara itu, persahabatan Rafi dan Bela semakin kuat dan dekat, menciptakan pertanyaan dan kebingungan dalam hati Bela. Kisah "Pemuja Rahasia" menggambarkan konflik batin dan pertempuran emosional Rafi dan Bela saat mereka berusaha memahami perasaannya sendiri, menemukan keberanian untuk saling mengungkapkan cintanya. Selain itu cerita ini juga menggambarkan bagaimana memendam rasa bisa menjadi penderitaan yang tak terkendali, tetapi pada saat yang sama mereka harus menerima kenyataan bahwa cinta tak selalu berakhir dengan bahagia, tetapi bisa menjadi bagian dari perjalanan hidup.

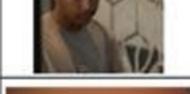
### 3.3.2 Perwatakan/Karakter

Tabel 1. Deskripsi Karakter Vidio Klip Versi *Live Action*  
[Sumber: Rachmad Nur Setyadi]

Karakter	Referensi Visual
<p>Nama : Rafi Usia : 20 Tahun Jenis Kelamin : Laki-laki Status : Pelajar / Mahasiswa Perwatakan : Santai, Pemalas, Malu Penampilan : Rambut bergelombang tebal keatas dan bagian samping tipis, alis tebal, suka memakai pakaian over size, badan</p>	
<p>Nama : Bela Usia : 20 Jenis Kelamin : Perempuan Status : Pelajar / Mahasiswa Perwatakan : Rajin, Pendiam, Baik Hati, Moody Penampilan : Rambut lurus dengan panjang sebahu, rambut berwarna kecoklatan, suka memakai aksesoris gelang, badan pendek berisi</p>	

### 3.3.3 Pengembangan Ide Visual

Tabel 2. Referensi Visual dan Deskripsi Tiap Scene Video Klip Versi *Live Action*  
[Sumber: Rachmad Nur Setyadi]

Narasi VO shortmovie Pemuda Rahasia	Rafi merupakan siswa yang sedikit pemalas ia kerap mencontek Bela pada saat ujian	<b>Opening</b>		Suasana kafe	
Narasi VO shortmovie Pemuda Rahasia	Karena jawaban yang diberikan Bela bukan jawaban yang benar maka Rafi selalu mendapatkan nilai jelek			Rafi meminta membantu Bela untuk mengerjakan tugasnya, Rafi juga tersipu malu	Yess Telah Lama Aku Mengagumi
Narasi VO shortmovie Pemuda Rahasia	Bela menawarkan belajar kelompok namun Rafi menolaknya			Rafi mengagumi senyum indah Bela	Oh Senyumanmu
Narasi VO shortmovie Pemuda Rahasia	Karena waktu ujian semakin dekat akhirnya Rafi menerima ajakan Bela untuk belajar bersama, walaupun sebenarnya Rafi merasa malu			Rafi memilih untuk tidak membicarakan soal rasanya, ia membicarakan mengenai tugas kuliahnya	Namun Ku Hanya Bisa Terdiam
Narasi VO shortmovie Pemuda Rahasia	Perlahan-lahan karena kebaikan dari Bela, akhirnya Rafi pun mulai ada rasa, namun ia tak berani mengungkapkannya			Bela bergegas pergi untuk mengurus keperluannya dan membuat jadwal akan bertemu lagi nanti malam untuk membantunya. Rafi hanya menyimpan perasaan itu dan masih tersipu malu	Tak Ku Ungkapkan
Narasi VO shortmovie Pemuda Rahasia	Pada akhirnya sampai hari kelulusan Rafi tak sempat mengutarakan rasanya, karena ia merasa belum cukup baik			Senja diartikan sebagai hal yang indah selain itu juga sebagai transisi waktu menjelang malam	Meski Engaku Indah
Disuatu hari yang cerah		<b>Intro</b>		Rafi dan Bela pun berjumpa kembali untuk menyelesaikan tugas Rafi, namun tiba-tiba Bela asik dengan Hpnya, yang membuat Rafi merasa overthinking	Namun Mendapatkanmu Tak Akan Mudah
Disebuah kafe di Semarang, Rafi dan Bela berjumpa kembali				Rafi merasa sedikit kecewa akan hal itu	Biar Ku Simpan Rasa Ini Dalam Hatiku
Suasana kafe				Kemudian mereka melanjutkan mengerjakan lagi diselingi dengan gurauan yang membuat jantung Rafi berdebar	Kan Ku Simpan Dalam

	Secangkir kopi memiliki arti sebagai teman untuk memberikan ketenangan karena terdapat senyawa adenosine yang memiliki efek rileks / antidepresi	Dan Tak Akan Pernah Aku Ungkapkan Selamanya		ia menunggu seseorang namun tak kunjung mengabarinya	
	Bela meninggalkan Rafi karena sudah dicari ibunya untuk pulang dan lagi-lagi Rafi harus pasrah mengakhiri waktu indahya bersama Bela	Selama-lamanya		Bela melihat cermin memastikan apakah dirinya baik-baik saja	
	Bela bercermin dirumahnya ia merasa penat dengan kegelisahan hatinya	Rafi Biarkan Lah Rasa Ku Ini		Bela masih menunggu ketidak pastian dari seseorang dan tiba-tiba ia teringat Rafi atau Flashback	
	Tiba-tiba Rafi melepon seolah-olah ia mengerti apa yang sedang ia rasakan	Hanya Tuhan Yang Mengerti		Teringat Saat Bela dan Rafi sedang berboncengan kemudian Rafi menasehati Bela, walaupun didalam hati Rafi beresit rasa suka namun ia bisa menepatkan diri	Kan Ku Simpan Dalam
	Rafi menunggu Bela mengangkat telponnya ia merasa bahwa Bela tak akan mengangkat telponnya	Dan Akan Ku Simpan Dihati		Mendengar hal itu Bela merasa tersentuh hatinya akan nasehat dari Rafi	Dan Tak Akan Pernah
	Bela kemudia bercerita kepada Rafi	Biarkan		Rafi masih belum berani mengungkapkan isi hatinya, ia memilih untuk menjalani apa adanya terlebih dahulu	Aku Ungkapkan Selamanya
	Rafi merasa gembira dapat bertukar cerita dengan Bela sampai ia melakukan hal yang konyol	Ku Menderita		Lampu sebagai transisi untuk pindah ke scene berikutnya	Selama-lamanya
	Namun tiba-tiba Bela menutup telponnya, Bela beralasan bahwa sudah larut malam dan Rafi pun hanya mengela nafas panjang	Tapi Tak Kan Mengapa		Rafi memberi nasehat lagi kepada Bela, Bela pun mulai merasa bahwa apa yang dikatakan Rafi Benar	Rafi Biarkan Lah Rasa Ku Ini
	Bela merasa senang bisa berbagi cerita kepada Rafi, walaupun ia sebenarnya masih merasa bimbang	Asalkan Kau Bahagia		Bela terkesima akan nasehat dari Rafi karena ia bisa mengetahui apa yang sedang ia rasakan	Hanya Tuhan Yang Mengerti
	Bela mencoba untuk tidur dan melepaskan semua rasa bimbang yang ada didalam hatinya dan sebagai transisi untuk berganti hati	Meski Bersamanya		Kemudia Rafi pun berjanji akan menjadi teman nya dikala Bela membutuhkannya, walaupun sebenarnya ia memiliki rasa dengan Bela	Dan Akan Ku Simpan Dihati
	Bela terbangun dan melamun	Interlude		Bela hanya terdiam dan terkagum dengan Rafi	Biarkan Ku Menderita
	Bela Merasa Sedih			Senja diartikan sebagai hal yang indah walaupun hanya sebentar selain itu juga sebagai transisi waktu menjelang malam	Tapi Tak Kan Mengapa

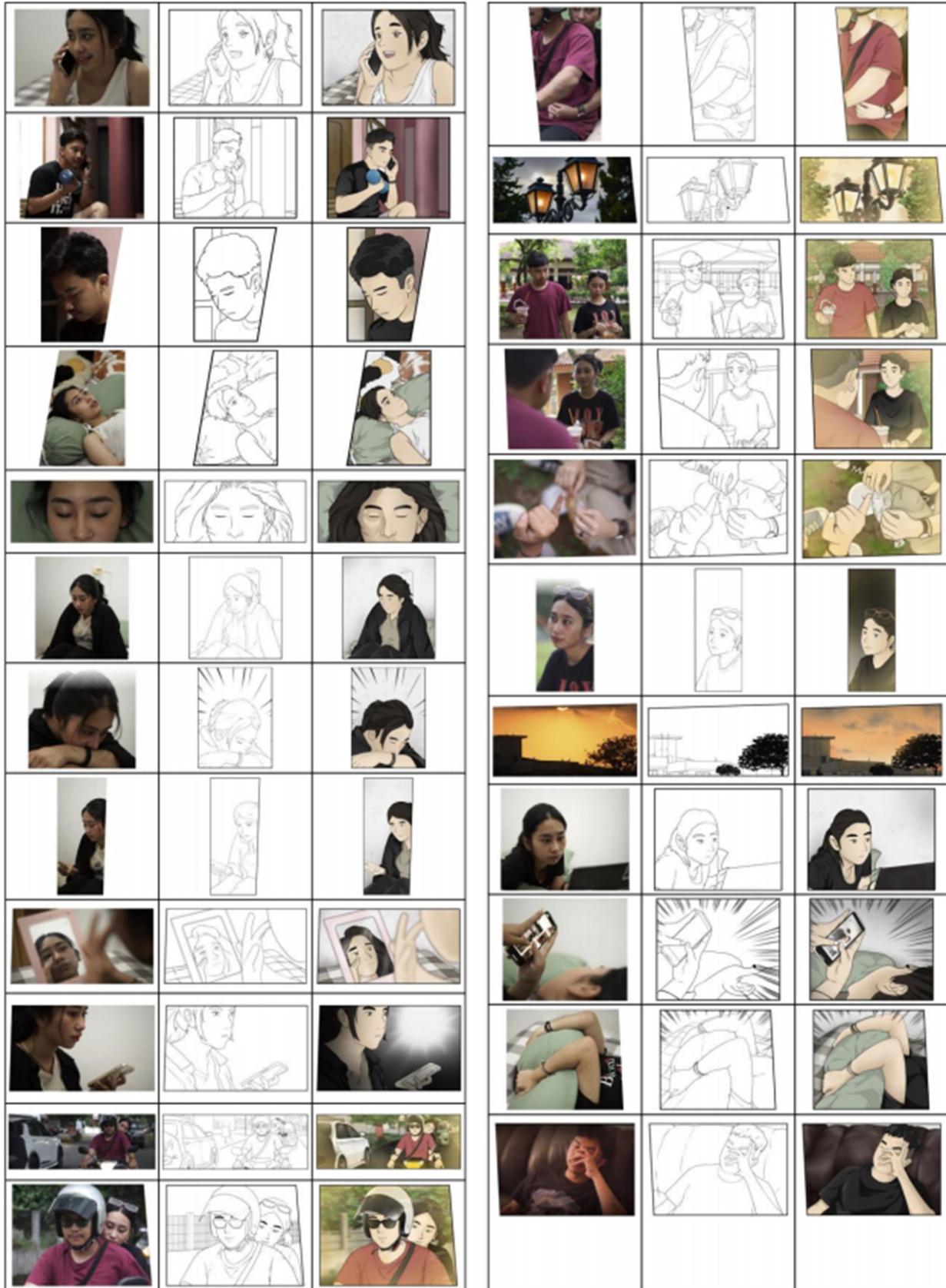
	Bela sedang bermain laptop dengan muka murungnya	<b>Asalkan Kan Kau Bahagia</b>
	Kemudian ia beristirahat sejenak dan bermain HP, tiba-tiba ia melihat story Instagram Rafi yang sedang berduaan dengan seseorang	<b>Meski Bersamanya</b>
	Bela merasa terpukul akan hal itu, ia berpikiran bahwa apabila Rafi sudah memiliki kekasih ia tidak bisa lagi berkeluh kesah	<b>Outro</b>
	Rafi merasa bersalah sebetulnya hal itu tidak perlu dilakukan	
	Kemudian Rafi teringat hal indah yang pernah dilalui bersama Bela atau Flashback	
	Kemudian Rafi teringat hal indah yang pernah dilalui bersama Bela atau Flashback	
	Kemudian Rafi teringat hal indah yang pernah dilalui bersama Bela atau Flashback	
	Rafi sebenarnya ingin menjelaskan semua kesalahpahaman kepada Bela bahwa itu sebenarnya saudaranya, namun ia mengurungkan niat ia berpikir bahwa semuanya akan sia-sia dan beranggapan bahwa bela tidak akan percaya kepada hal itu	

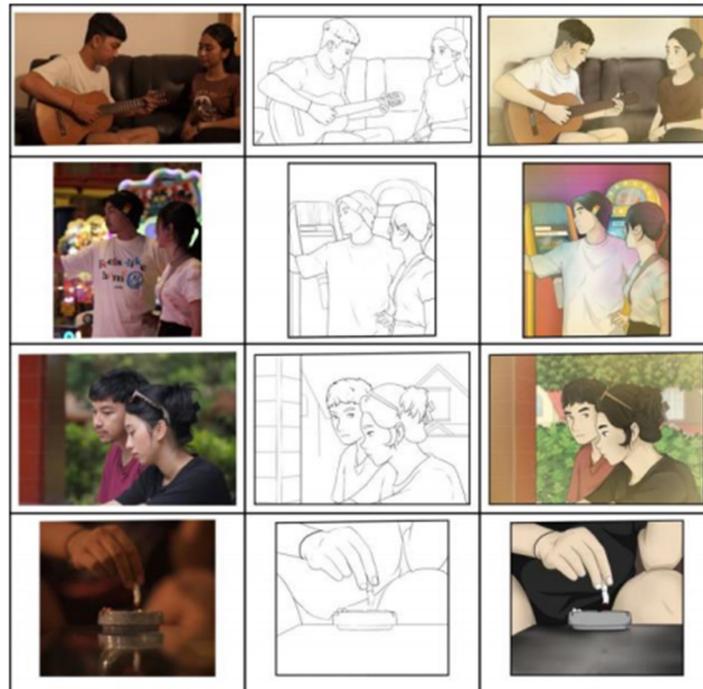
### 3.4 Modifikasi

Pada tahapan ini penulis melakukan langkah modifikasi sesuai dengan referensi ilustrasi yang sudah menjadi acuan dari perancangan. Dengan melakukan modifikasi pada beberapa objek untuk disimplifikasi serta mendetailkan penekanan pada pewarnaan di *background* agar dapat menghasilkan gambar yang semi realis seperti pada referensi ilustrasi manga Slam Dunk. Sedangkan untuk objek utamanya menggunakan pengayaan yang sederhana seperti referensi pada manga Supercup. Berikut dibawah ini merupakan hasil dari modifikasi perancangan yang diambil dari tahap-tahapan sebelumnya

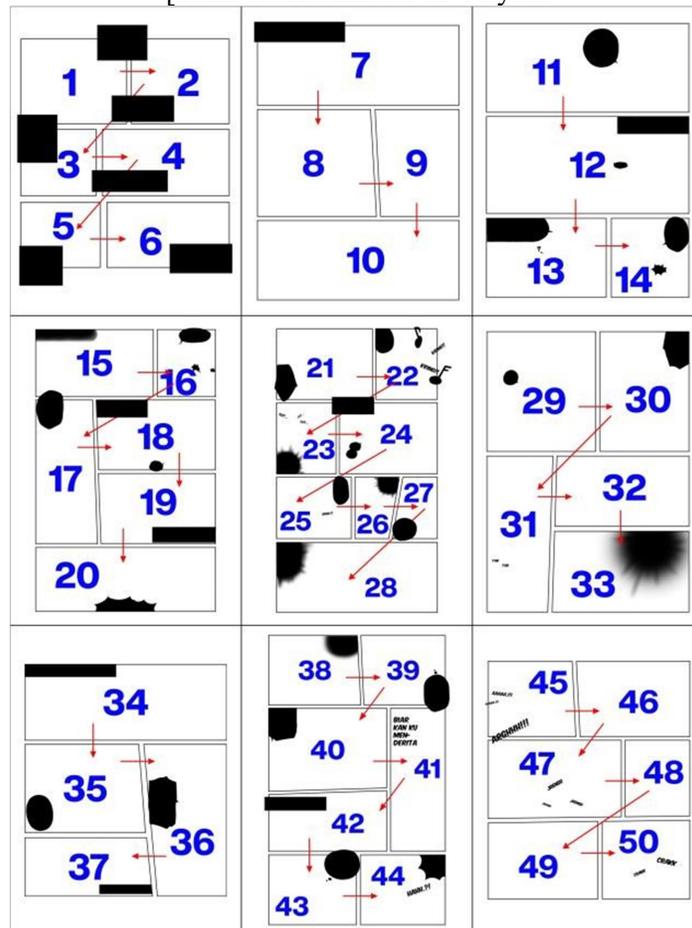
Tabel 3. Proses Modifikasi Dari Referensi Visual Menjadi Ilustrasi Manga  
 [Sumber: Rachmad Nur Setyadi]

Narasi VO shortmovie Pemuda Rahasia						
Narasi VO shortmovie Pemuda Rahasia						
Narasi VO shortmovie Pemuda Rahasia						
Narasi VO shortmovie Pemuda Rahasia						
Narasi VO shortmovie Pemuda Rahasia						
Narasi VO shortmovie Pemuda Rahasia						



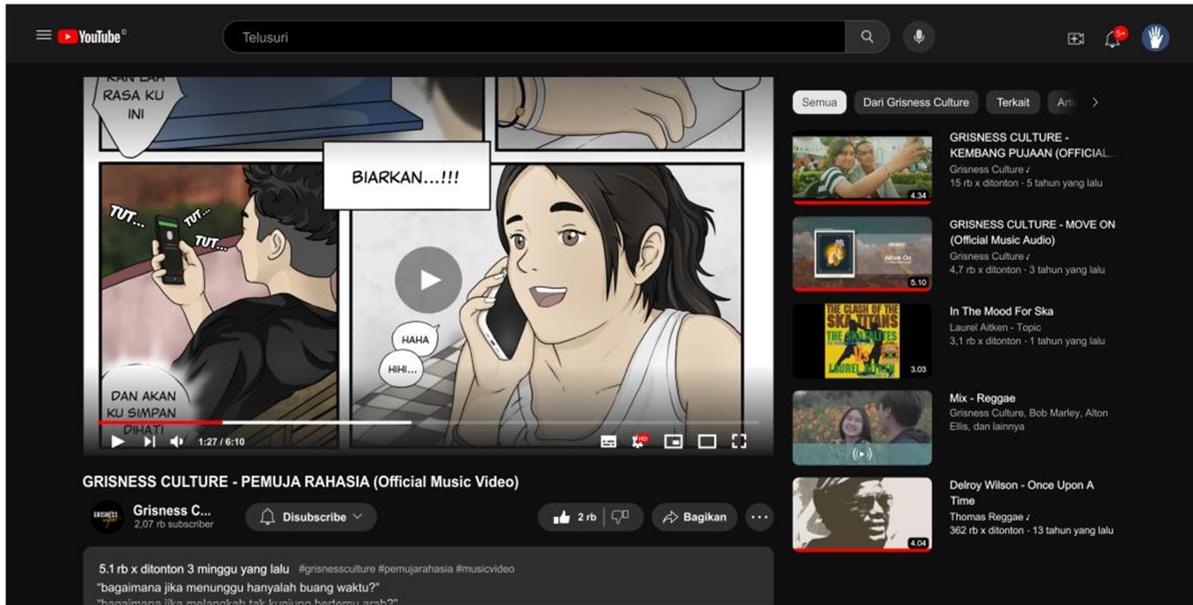


Tabel 4. Pergerakan Panel Komik dan Peletakan Balon Kata  
 [Sumber: Rachmad Nur Setyadi]

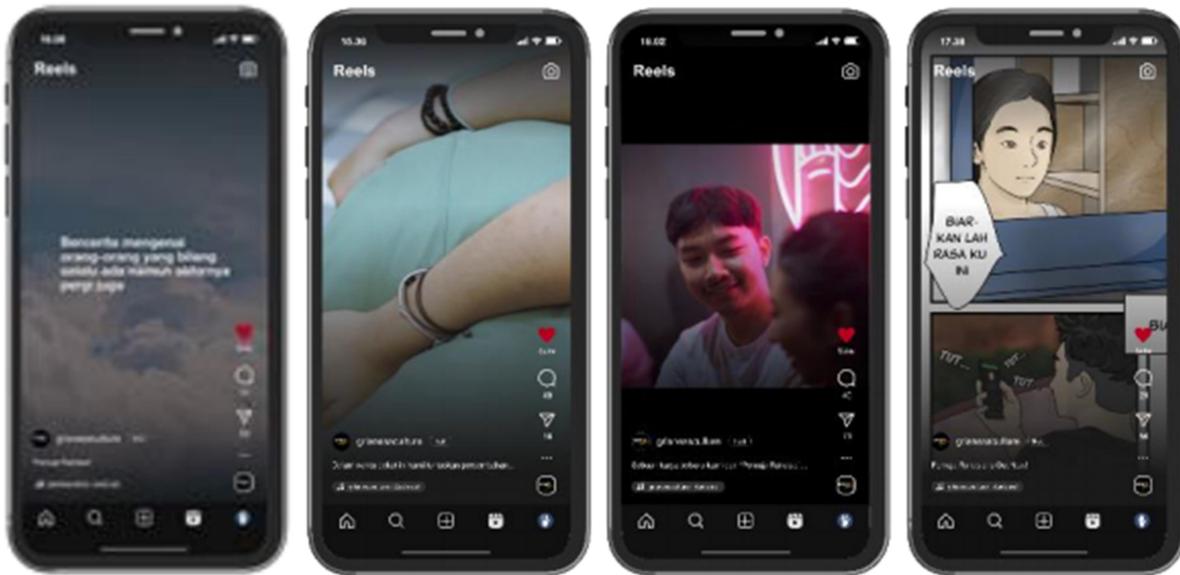




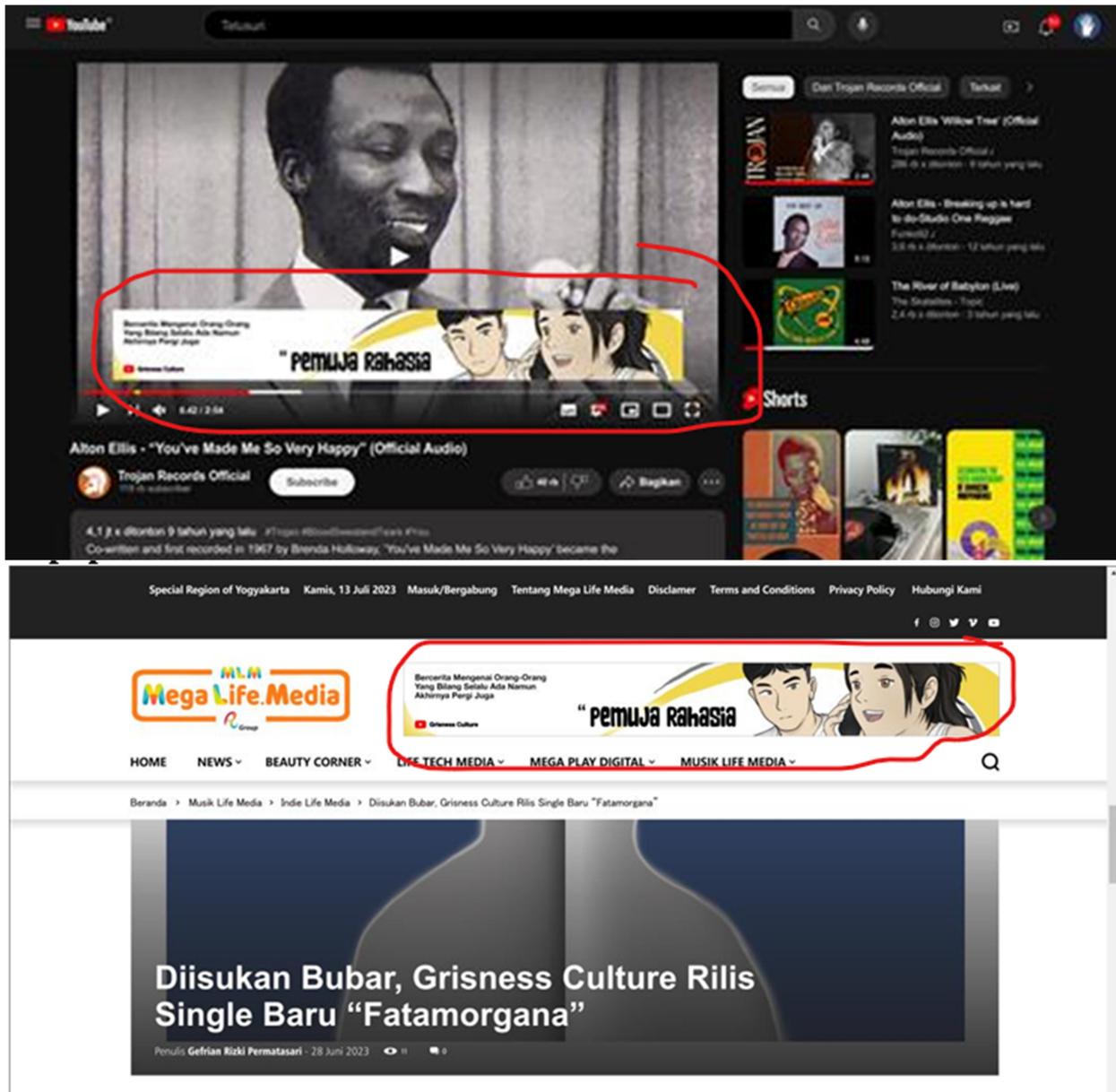
### 3.6 Aplikasi Media



Gambar 3. Aplikasi Media di Youtube  
[Sumber: Rachmad Nur Setyadi]



Gambar 4. Aplikasi Media di Instagram  
[Sumber: Rachmad Nur Setyadi]



Gambar 5. Aplikasi Media Iklan Youtube dan Pop Ad Website  
[Sumber: Rachmad Nur Setyadi]

## 4. PENUTUP

### 4.1. Kesimpulan

Dengan dirancangnya video klip single lagu “Pemuja Rahasia” yang dikemas dalam bentuk motion comic diharapkan dapat mengembalikan popularitas dan eksistensi Grisness Culture yang sempat pudar serta dapat membantu band tersebut dikenal lebih luas oleh masyarakat, hasil dari perancangan ini nantinya akan dijadikan bank konten oleh Grisness Culture, dimana single tersebut akan dirilis pada bulan Desember 2023 mendatang di Youtube. Dipilihnya motion comic sebagai visualisasi video klip karena didalam lagu tersebut memiliki aransemen musik bergenre SKA Jepang, dimana negara tersebut terkenal akan komik dan animenya sehingga hal itu menjadi pematik untuk diadopsi kedalam perancangan ini. Selain itu hasil dari perancangan ini akan diaplikasikan ke media digital sehingga memudahkan untuk disebar luaskan.

#### 4.2. Saran

Dari perancangan diatas penulis memberi saran bawasanya semoga kedepan Grisness Culture dalam mengemas konten sebaiknya lebih diperhitungkan dan dipertimbangkan lagi seperti strategi kreatif agar mendapatkan target sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu planning campaign juga perlu dipersiapkan dengan matang sebelum dan sesudah rilis dengan cara menciptakan issue atau gimmic sesuai dengan karya yang akan dipublikasi.

#### Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan karena atas kehadiran Allah SWT atas rahmat-Nya yang melimpah sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelas S.Ds. Dalam penulisan dan penyusunan laporan ini tak lepas dari dukungan beberapa pihak, terutama kepada Dr. Daniar Wikan Setyanto, M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi masukan dan nasehat kepada penulis. Tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada Grisness Culture Management selaku klien dan juga para teman-teman yang sudah bersedia membantu memberi dukungan untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir. Semoga dengan selesainya penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan berguna bagi pihak yang terkait, lingkungan akademis Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro maupun para pembaca pihak umum. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z., & SIK, M. S. (2021). Metode penelitian kualitatif. CV. Syakir Media Press.
- Algiffari, M. (2015). Perancangan motion graphic (bumper in) dan video dokumenter permainan tradisional Jawa Barat (analisis deskriptif permainan tradisional pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka). *Jurnal sketsa*, 2(1).
- Amelia, C., & Aryaneta, Y. (2022). PENGARUH MUSIK TERHADAP EMOSI. *Jurnal Ilmiah Zona Psikologi*, 4(3).
- Armisha, V. D., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan komik webtoon sebagai pengenalan wisata kuliner khas tulungagung. *Barik*, 3(1), 30-43.
- Avgerinou, M.D. (2009). Re-viewing visual literacy in the ‘Bain d’images’ era. *TechTrends*, 53, 28–34. doi:10.1007/s11528-009-0264-z
- B-Sing (2020). SKA! GENRE MUSIK ASIK ANAK MUDA BANGET. Diakses pada 05 Agustus 2023, dari <http://b-sing.trunojoyo.ac.id/2020/03/ska-genre-musik-asik-anak-muda-banget.html>
- Bonnet, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia.
- Caputo, T. C. (2003). *Visual Storytelling: the art and technique*. Watson-Guption Publications.
- Dhanti, N. S., Pramono, A., & Novica, D. R. (2020). WEBCOMIC DESIGN “THE IMPORTANCE OF ENVIRONMENTAL AWARENESS” FOR TEENAGER. In *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)*
- Dyzak, B. (2010) *What I Really Want to Do on Set in Hollywood*. LA: Random House LLC Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Unj Press
- Galura, R. (2014). Layout majalah sebagai sebuah cerminan identitas pembaca studi kasus layout majalah cosmopolitan dan aneka yes. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(3).
- George, D. (2002). From analysis to design: Visual communication in the teaching of writing. *College Composition and Communication*, 54(1), 11–39. doi:10.2307/1512100
- Hakim, A. A., & Rahman, Y. (2017). Perancangan Media Promosi Perusahaan Arnis Wigati (AW). *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan* 37-48.
- Hraes B. J (2012). *A creative Industry in Transition: The Rise of Digitally Driven Independent Music Production*
- Huda, M., Hidayat, S., & Resmadi, I. (2020). Perancangan Komik Pengenalan Sistem Kekerabatan Matrilineal Di Minangkabau. *eProceedings of Art & Design*, 7(2)
- Guchy, B. Z. P. (2014). Perancangan Video Promosi Pencak Silat Setia Hati Organisasi. *Jurnal Integrasi*, 6(1), 36-40.

- Karina, C. (2010). Pengaruh budaya populer Jepang, terutama manga dan anime, terhadap budaya populer masyarakat Indonesia tahun 2007 hingga 2010 (Doctoral dissertation, FISIP UAI).
- Kartika, H. (2013). Analisis pengendalian kualitas produk CPE film dengan metode statistical process control pada PT. MSI. *Jurnal ilmiah teknik industri*, 1(1), 50-58.
- Kompas.com. (2022, 28 Maret). Mengapa Lagu Galau Banyak Disukai Banyak Orang Ini Kata Psikolog UNS?. Diakses pada 7 Januari 2023, dari <https://edukasi.kompas.com/read/2022/03/28/075700971/mengapa-lagu-galau-disukai-banyak-orang-ini-kata-psikolog-uns?page=all>
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design* (2nd ed.). New York: Routledge. doi:10.4324/9780203619728
- Kurnianto, A. (2013). Analisis Layout Surat Kabar berdasarkan Prinsip-Prinsip Desain melalui Metode Estetika Birkhoff. *Humaniora*, 4(2), 986-994
- Lajmudin, A. B. (2005). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Masluchi, M. I., & Aryanto, H. (2020). Perancangan Komik Bisu Kota Surabaya. *BARIK*, 1(2), 26-39.
- McCloud, S. (2001). *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Moller, D. (2011). *Redifine Music Video*. California: Major Written Assessment
- Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik sebagai sarana komunikasi promosi dalam media sosial. *Jurnal nawala visual*, 1(1), 1-8.
- (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Ritme dalam Pembelajaran Musik Melalui Penerapan Metode Takadimi-Off pada Siswa kelas IV SD Negeri Kintelan I Yogyakarta.
- Ramadhania, K. P., & Soewito, B. M. (2023). Perancangan Motion Comic dengan Tema Tokoh Pewayangan Jawa 'Punakawan' sebagai Media Pengenalan Warisan Budaya Indonesia. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 11(3), F90-F96.
- Riandri, D. (2013). Strategi Komunikasi Pemasaran demajors sebagai Indie Label dalam Industri Musik Mainstream. Surabaya: Jurnal.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Pancar*, 2 (1), 14-18.
- Setiawan, A. (2016). Pencapaian Sense of Design dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(02), 207-217.
- Soedarso, N. (2015). Komik: karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-506.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2013. *Metodologi Penelitian dari Seminar ke Tugas Akhir*. Dinamika Komunika, Bandung.
- Stavros, J.M & Hinrichs, G. (2009). *The Thin Book of Soar: Building Strength-based Strategy*. Unspecified
- Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2014). Perancangan motion graphic ilustratif mengenai majapahit untuk pemuda-pemudi. *Visual Communication Design*, 3(1), 180396
- Wijaya, P. Y. (1999). Tipografi dalam desain komunikasi visual. *Nirmana*, 1(1).
- Yonkie, A., & Ujianto, A. N. (2017). Unsur-unsur grafis dalam komik web. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 2(2), 123-134.
- Zulkarnaen, K. A. (2010). Perancangan komik superhero "Arlang: the Spirit of Malang" sebagai media promosi dan pengenalan Kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).