

REPRESENTASI MUSIK DALAM BENTUK GERAK TUBUH MELALUI MEDIA VIDEO STOP MOTION

Bagindo Ath-Thariq Koto¹, Teddy Ageng Maulana², Ranti Rachmawati³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

bagindo@student.telkomuniversity.ac.id, teddy@telkomuniversity.ac.id, rantirach@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Suatu musik yang didengarkan seseorang dapat mempengaruhi kepribadian pada orang tersebut berdasarkan genre musik yang didengarkannya. Ekspresi manusia sangat beragam terhadap musik yang didengar dan tidak mudah ditebak, tetapi dapat diasumsikan dari penampilan, pakaian, gerak tubuh, gerak tubuh, namun ada beberapa stereotipe yang tersebar di masyarakat salah satunya music dan pakaian seseorang. dan sebagainya. Seseorang yang sedang mendengarkan musik terdapat ekspresi dengan gerak tubuh kemudian akan di representasikan menggunakan media *stop motion* yang akan dijadikan sebuah karya.

Kata Kunci: musik, ekspresi, gerak tubuh, *stop motion*, karya.

Abstract: *The music that a person listens to can affect that person's personality based on the genre of music he listens to. Human expressions are very diverse to the music heard and are not easy to guess, but it can be assumed from appearance, clothing, gestures, gestures, but there are several stereotypes that are spread in society, one of which is music and one's clothes. etc. Someone who is listening to music has an expression with gestures which will then be represented using stop motion media which will be made into a masterpiece.*

Keywords: music, expression, body movement, *stop motion*, works.

PENDAHULUAN

Musik adalah sesuatu yang penting bagi beberapa manusia, bahkan ada manusia yang mengagap musik adalah element yang penting dalam kehidupan, tanpa kita sadari personality seseorang bisa di pengaruhi salah satunya dari musik, meskipun lingkungan dan cara didik orang tua juga mempengaruhi, tapi penulis ingin melihat dari sudut pandang lain yaitu music.

Hasil dari penelitian ini mendapatkan fakta bahwa, tipe orang yang penurut cenderung menyukai seluruh jenis Musik yang lebih santai , lalu orang-orang yang memiliki emosional tinggi umumnya mereka banyak mendengarkan music yang menghentak. Sedangkan seorang ekstrovert yang gemar berbsara dan mempunya rasa sosial yang tinggi lebih tertarik pada music sederhana dan santai. Sebuah penelitian terbaru membeberkan apabila seseorang suka mendengar music dari penyanyi jazz norah jones yaitu genre musik yang mellow , maka bisa jadi mereka adalah empathizer yaitu orang yang memiliki rasa empati untuk merespon emosi dari orang lain.(friyandita,2020)

Fotografi merupakan salah satu bidang komunikasi visual yang sangat populer di jaman sekarang, memiliki sangat banyak peminat di Indonesia bahkan di duania sekalipun fotografi memiliki banyak peminat dari mulai professional bahkan sampai amatir. Cara kerja fotografi sendiri adalah menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan cara merekam pantulan cahaya media visual dengan kongkrit dan realistik karena foto merupakan penggambaran nyata dari suatu objek atau peristiwa takterbatas oleh ruang dan waktu.

Media foto pertama kali ditemukan oleh Joseph Nicéphore Niépce, ia mengawali karir sebagai fotografer pada tahun 1813. Penerapan foto dalam dunia jurnalistik berawal dari pemakaian gambar dan lukisan dalam media tersebut. Penggunaan foto jurnalistik pada surat kabar atau pada majalah seiringnya waktu sudah mulai berkembang sekitaran tahun 1930-an. Bahkan sampai saat sekarang pun fotografi sudah mulai menjalar ke semua media, bukan hanya media besar pada masa itu, sekarang pun seperti yang kita tahu di masa yang serba digital ini kita bisa melihat di setiap Perusahaan besar sampai kelas UKM pasti ada divisi yang bergerak di bidang foto grafi dan konten, karena untuk mendongkrang statistik finansial perusahaan atau bahkan menaikkan Branding perusahaan. Bahkan

untuk saat ini sudah banyak sekali genre dari fotografi sendiri diantaranya: *Human interest photography, portrait photography, journalism photography*, dll.

Seperti yang kita lihat Fotografi pada saat ini sangat berkembang pesat, karena *smartphone* sekarang sudah sangat canggih bahkan bisa di bilang hampir setara dengan kamera *DSLR* atau *MIRRORLES* maka dari itu orang-orang bisa memiliki aktifitas yang baru dengan canggihnya kamera *Smartphone* jaman sekarang. Bisa dilihat dari sosial Media yang ada bahwa banyak anak muda bahkan sampai ke orang dewa gemar memotret momen, dari mulai memotret kebiasaan senggang sampai aktivitas produktif. Bahkan tak jarang orang sudah mulai menggunakan kamera *smartphone* mereka untuk mencari *adsense* di media sosial. Bahkan pada saat ini ada teknik yang menggabungkan antara foto dan *video*, di dunia seni itu di kenal dengan nama *Animasi Stop Motion*.

Animasi Stop Motion adalah suatu Teknik dalam pembuatan film atau *video* yang obyeknya di pindahkan sedemikian rupa secara fisik. Lalu direkam pada satu waktu dan di simpan menjadi sebuah *frame*. Apabila *frame* ini digabungkan maka akan tercipta seolah-olah bergerak dan terlihat lebih hidup. Dalam pembuatannya jika di kira-kira untuk membuat 1 detik *video stop motion* di butuhkan sekitar 12 *frame* berdurasi sekitar 1 detik *video*. Adapun beberapa tipe dari *stop motion* diantaranya: *object-motion, claymotion, pixilation, puppet animation* dll. Bahkan ada beberapa film layar lebar yang menggunakan *Animasi Stop Motion* salah satunya adalah film serial "*Wallace and Gromit*", "*Fantastic Mr.Fox*", dan lainnya.

Proses pembuatan animasi *Stop Motion* bisa di bilang tidak terlalu rumit jika sudah memiliki alat dan perlengkapan yang dibutuhkan lalu latar tempat yang di inginkan maka akan sangat simple, tapi yang paling di butuhkan dalam proses pembuatan adalah rasa sabar yang sangat tinggi, karena 1 pembuatan *video* dalam

durasi kurang lebih 2-3 menit bisa menghabiskan waktu berjam – jam , maka dari itu di butuhkan komitmen dan kesabaran yang cukup gigih.

Teori Umum

Musik mempengaruhi kepribadian

Musik adalah sesuatu yang penting bagi beberapa manusia, bahkan ada manusia yang mengagap musik adalah element yang penting dalam kehidupan, tanpa kita sadari *personality* seseorang bisa di pengaruhi salah satunya dari musik, meskipun lingkungan dan cara didik orang tua juga mempengaruhi, tapi penulis ingin melihat dari sudut pandang lain yaitu musik

Fakta ini semakin diperkuat dengan adanya penelitian dalam jurnal *psychologic*, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengamati kepribadia seseorang. Hasil dari penelitian ini mendapatkan fakta bahwa, tipe orang yang penurut cenderung menyukai seluruh jenis musik , lalu orang-orang yang memiliki emosional tinggi (*neurotissime*) umumnya mereka banyak mendengarkan music yang menghentak.

Lalu untuk orang yang penuh imajinasi dan berwawasan luas mereka lebih terhanyut dalam aliran music yang di lantutnkan opera. Sedangkan seorang ekstrovert yang gemar bergurau dan mempunya rasa sosial yang tinggi lebih tertarik pada music sederhana dan santai.

Sebuah penelitian terbaru membeberkan apabila seseorang suka mendengar music dari penyanyi jazz norah jones yaitu genre musik yang mellow , maka bisa jadi mereka adalah "*empathizer*" yaitu orang yang memiliki rasa empati untuk merespon emosi dari orang lain.

Begitupula dengan orang yang suka mendengarkan musik dari band punk rock *Sex Pistol*, kemungkinan besar mereka adalah 'systemizer' dimana mereka senang menganalisa struktur dan praturan pola dunia (Friyandita,2020).

Teori Seni

Stop Motion

Stop motion adalah animasi yang diambil dalam satu *frame* individual, dengan objek fisik pada *shot* yang dipindahkan antar-*frame*. Saat hasil rekaman diputar ulang dengan cepat, gambar yang tertangkap menciptakan sebuah ilusi bahwa ia seakan sedang bergerak. Jika kamu memahami gambar 2D, *stop motion* diambil dengan cara yang sama. Bedanya, ia menggunakan objek fisik dan bukan sebuah gambar.

Proses dasar *Motion Graphic* ini melibatkan pengambilan gambar objek, menggerakkannya sedikit, lalu mengambil gambar dalam *frame* lain. Saat kamu memutar ulang gambar secara berurutan, objek yang ditangkap harus tampak bergerak. Bila tidak, kamu harus mengambil gambar dari ulang. Oleh karena itu, *stop motion* sering dianggap sebagai bentuk animasi yang paling "melelahkan". Sebab, proses pembuatannya membutuhkan tenaga yang besar. Akan tetapi, hasil yang tertangkap selalu memiliki pesona unik, di mana *stop motion* dianggap memiliki ciri khas dan nilai estetikanya sendiri.(Oliver,2021)

Teori Warna

Warna

Dari banyaknya unsur visual yang ada, warna termasuk dalam unsur keindahan dan estetika yang unggul dalam porsinya sendiri (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 4). Lebih lanjut, Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005: 9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan,

sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Ali Nugraha (2008: 34) mengatakan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda–benda yang dikenai cahaya tersebut. Selanjutnya, Endang Widjajanti Laksono (1998: 42) dapat diartikan bahwa warna merupakan bagian dari cahaya yang diteruskan atau dipantulkan. Ada tiga faktor yang penting dari pengertian warna, yaitu benda, mata dan unsur cahaya. Secara umum, warna didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda lalu diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut.

Warna dapat ditinjau dari dua sudut pandang, dari ilmu fisika dan ilmu bahan (Ali Nugraha, 2008: 34). Lebih lanjut, warna dibagi menjadi dua menurut asal kejadian warna, yaitu warna additive dan subtractive (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2005: 17–19). Warna additive adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut spektrum. Sedangkan warna subtractive adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen. Kejadian warna ini diperkuat dengan hasil temuan Newton (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 26) yang mengungkapkan bahwa warna adalah fenomena alam berupa cahaya yang mengandung warna spektrum atau 7 pelangi dan pigmen. Menurut Prawira (1989: 31), pigmen adalah pewarna yang larut dalam cairan pelarut.

Warna Merah

Menurut arti psikologi, warna merah mewakili beberapa sifat seperti gairah, hangat, bersemangat, tidak hanya itu warna merah bisa diartikan sumber energi, seksualitas, romansa, dan nafsu. Warna merah juga dapat memanipulasi emosi seseorang dibandingkan warna lainnya. Penggunaan warna merah bisa mempengaruhi psikologi atau pandangan seseorang. Warna merah membuat orang

merasa dominan dan kuat, dan dapat meningkatkan harga diri mereka. Selain itu, arti warna merah dianggap sebagai warna berani. Sehingga bisa membuat seseorang menonjol dari keramaian dan mempengaruhi seseorang dalam memandang atau melihatnya (saputro,2022).

Warna Ungu

Dibandingkan dengan warna lain membuat warna ungu dianggap unik sekaligus eksotis. Ini pula yang membuat tidak semua orang bisa menerimanya. Ada polarisasi dari mereka yang sangat suka ungu dan di sisi lain ada yang sama sekali tidak menyukainya. (pawitri,2021). Karena penulis disini Di sini mengangkat tentang isu stereotipe maka penulis mengambil dari sisi buruk yang ada di kalangan masyarakat Indonesia, stereotipe warna buruk menjadikan warna ungu dianggap sebagai warna untuk wanita yang sudah bercerai atau janda.

Referensi Seniman

Nicholas Wulstan Park



Gambar 1. Nicholas Wulstan Park
(Sumber: www.googleimage.com)

Seorang Animator sekaligus sutradara yang familiar di film anak-anak terutama salah satu karyanya yang paling terkenal adalah *“Shaun the Sheep”*, *“Wallace and Gromit”*.

Guldies (Alexander Unger)



Gambar 2. Alexander Unger
Sumber: Instagram

Adalah seorang animator yang sering mengunggah karya *Stop Motion* nya di platform media sosial. Karyanya yang berupa *stop motion* banyak menggunakan karakter tanah liat sebagai objek, di tambah dengan set art yang memiliki tone warna palet agar terlihat lebih kontras dan hidup.

PROSES PENGKARYAAN

Proses penciptaan karya ini akan menempuh beberapa fase yang harus di lalui oleh si penulis untuk menjadikan karya ini.

Berikut beberapa fase yang harus di lalui penulis:


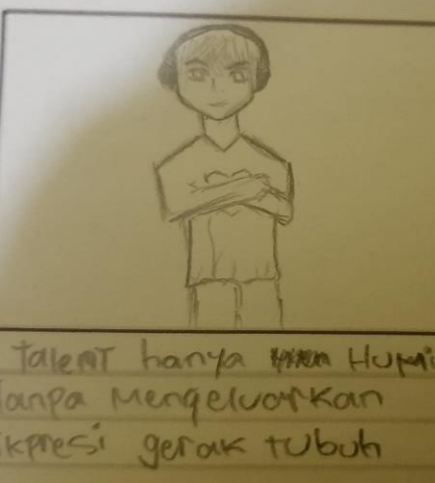
Fase Sinopsis

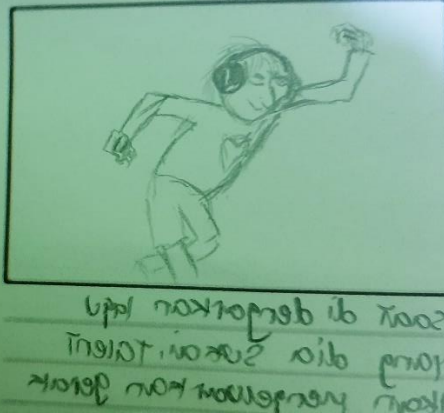
Menceritakan seorang anak muda jaman sekarang yang gemar menggunakan pakaian yang terlihat cukup feminis tetapi 8ary yang ia dengarkan sehari-hari bisa di bilang cukup terbalik denga apa yang dia kenakan setiap harinya, karna penampilannya yang cukup nyentrik timbulah stereotip di lingkungannya, ada yang mengira dia penyimpangan seksual dan lain sebagainya, menurut dia stereotipe itu tidak penting untuk di dengar karena dia sendiri hanya mengenakan pakaian yang

menurutnya nyaman untuk di pakai, tapi bagi penulis ide ini cukup menarik untuk diangkat.

Fase Storyboard


Table 1. Fase Storyboard

No.	Judul	Gambar	Keterangan
1.	Storyboard 1		Talent akan di berikan <i>earphone</i> dan akan diputarkan lagu yang di stereotipkan oleh orang dilingkup kehidupannya.
2.	Storyboard 2		Memperlihatkan bahwa talent memperlihatkan ekspresi tapi tidak dengan gerstur tubuh yang signifikan.

3.	Storyboard 3		<p>Di fase ini talent mendengarkan Musik yang sering didengarkan olehnya sehari-hari, dan bebas untuk melakukan Gerakan apapun.</p>
----	---------------------	--	---

Fase Mencari Talent

Table 2. Fase Mencari Talent

NO	JUDUL	GAMBAR	DESKRIPSI
1	FASE 1		<p>Penulis mencari talent <i>video</i> via chatting, untuk menanyakan apakah dia mau menjadi bagian dari pembuatan karya TA ini.</p>
2	FASE 2	<p>Bertemu dengan talent sekaligus mempresentasikan Konsep pada Karya Tugas Akhir ini.</p>	
3	FASE 3	<p>Mempertemukan talent dengan teman penulis yang mengalami kejadian serupa dengan konsep yang akan diangkat.</p>	

Fase pembuatan shotlist

Table 3. Fase Pembuatan Shotlist

SCENE	SHOT	TYPE OF SHOT	ANGLE	MOVEMENT	KETERANGAN
	1	MS	Eye Level	Still	<p>Memperlihatkan talent yang sedang menggunakan headphone</p>

1	2	MS	Eye Level	Still	Memperlihatkna talent yang sedang mendengarkan lagu yang di pilihkan
	3	MS	Eye Level	Still	Memperlihatkan ekspresi talent terhadap music yang di dengarkan
2	1	MLS	Eye Level	Still	Memperlihatkan talent yang sedang mengganti lagu
	2	MS	Eye Level	Still	Memerlihatkan Ekspresi talent yang sedang headbang
	3	MCU	High Angel	Still	Memperlihatkan talent yang sedang merobek pakaiannya
3	1	CU	Eye Level	Still	Memperlihatkan Talent sedang menggambil sebuah botol
	2	MS	Eye Level	Still	Memperlihatkan talent sedang headbang sambil memegang bottol di tangannya
	3	CU	High Angel	Still	Memperlihatkan Talent sedang memecahkan botol di kepalanya

Equipment yang digunakan


Table 4. Equipment yang digunakan

NO	NAMA	GAMBAR	KETERANGAN
----	------	--------	------------

1	Apurtur 60X		Alat ini di sewa untuk melancarkan proses prduksi shoting, juga untuk pencahayaan dan memper halus tekstur kulit talent.
2	GODOX RGB TL60		Alat ini di sewa untuk memper cantik footage <i>video</i> ataupun foto dengan tone warna yang berbeda tiap batangnya akan mendukung proses pembuatan karya si penulis.
3	TRIPOD		Untuk penyangah kamera dan lighting agar tetap kokoh selama proses shooting.
4	Sony a6400		Kamera yang akan di gunakan selama proses shooting.

Fase Pembelian alat

Table 5. Fase Pembelian Alat

NO	NAMA	GAMBAR	DESKRIPSI
1	RTV-48		Bahan kimia yang nanti akan di oleh sebagai bahan cetak untuk pembuatan <i>sugar glass/bottle</i>
2	CHATALYS		Bahan kimia yang di gunakan sebagai alat pengeras untuk mendukung pembuatan silicon yg di padukan dengan RTV-48, dengan perbandingan 500gr-1%.



3	RESIN BENING		Untuk cetakan dalam botol, untuk membuat replika si botol terkesan lebih menyerupai, tapi tingkat ketebalannya tidak sama.
4	MOULDING		lalu merobek bagian luar silicon untuk melihat hasil cetakan dalam yang telah dibuat sebelumnya.
5	BOTTLE SUGAR		Menunggu proses mengerasnya adonan luar dan membuka cetakan dengan perlahan agar botol replika tidak pecah karena tekanan dari luar.

Proses Shooting video dan foto

Pada proses pembuatan karya *society psychology stereotyp* setlighting di atur dengan 2 warna dan di letakan kanan kiri untuk mempercantik *footage* gambar yang akan diambil, penulis pun juga membantu dalam proses *direct video*, untuk membantu talent mendapatkan intruksi yang terarah, kendala yang terjadi pada proses pembuatan karya ialah setempat yang di gunakan ternyata mengalami sedikit gangguan eksternal. Tapi itu dapat di selesaikan dengan cukup ter-arah.

Table 6. Proses Shooting Video dan Foto

NO	NAMA	GAMBAR	DESKRIPSI
----	------	--------	-----------

1	Fase praproduksi 1		Talent dengan sikapnya yang kemayu diberikan earphone oleh director, yang nantinya akan didengarkan lagu yang di stereotipe oleh ruang likup sekitarnya
2	Fase Praproduksi 2		Talent mengekspresikan gerak tubuh yang lebih signifikan agar dapat menyampaikan pesan ekspresi yang lebih emosional.
3	Fase Praproduksi 3		Talent mencoba mengeluarkan sifat agresifnya agar dapat menyampaikan emosinya kepada <i>audience</i> .





Proses Editing Karya

Dalam proses editing karya penulis memulai mengedit foto untuk di buat kan motion *video* terlebih dahulu, selain untuk memper mudah untuk di padukan dengan *video*, lagkah ini akan memper mudah si penulis dalam mengedit *video* keseluruhan.

Dalam proses *color grading* penulis tidak terlalu banyak menghabiskan waktu pada proses editing dikarena kan footage sudah cukup menghasilkan warna dari lighting yang di gunakan. Berikut merupakan hasi *editing video* oleh penulis:

Table 7. Proses *Editing*

NO	NAMA	GAMBAR	DESKRIPSI
----	------	--------	-----------

<p>1</p>	<p>Proses <i>Editing 1</i></p>		<p>Karya ini memasuki proses seleksi untuk memudahkan dalam proses editing</p>
<p>2</p>	<p>Proses <i>Editing 2</i></p>		<p>Kali ini karya memasuki proses penyatuan <i>frame by frame</i> untuk menjadikan foto sebagai <i>stop motion</i>.</p>
<p>3</p>	<p>Proses <i>Editing 3</i></p>		<p>Karya ini memasuki proses <i>color grading</i> untuk menyamakan tone warna.</p>
<p>4</p>	<p>Proses <i>Editing 3</i></p>		<p>Karya memasuki proses finishing.</p>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya ini dibuat dengan dengan menampilkan visualisasi *video* tentang seorang yang di stereotipekan oleh ruang lingkup di sekitarnya, pemilihan tema

karya ini bertujuan untuk menyadarkan masyarakat bahwa mengasumsikan hal buruk terhadap seseorang dari pakaian atau cara dia bermasyarakat adalah hal yang salah.

Dalam pembuatan karya ini ada unsur musik sebagai jembatan untuk merubah ekspresi emosi seseorang, yang awalnya dia mendengarkan lagu yang di stereotipekan orang kepadanya lalu bertransisi ke lagu yang biasa didengarkan oleh nya. Pada saat dia mendengarkan musik yang didengarkannya talent akan mengeluarkan sifat dan ekspersinya yang jujur terhadap menikmati sebuah music.

Pada proses penciptaan karya ini menggunakan *video stop motion* untuk menangkap setiap ekspresi yang di keluarkan oleh talent agar dapat diamati dengan lebih detail. Karya ini menghasilkan kurang lebih sekitar 200 foto lalu di rangkai *frame by frame* agar menjadi *video stop motion*. juga didukung oleh *tone* warna *lighting* yang masing-masing mempunyai arti yang memiliki korelasi dengan karya.

Genre musik yang digunakan berbeda dalam pembuatan karya ini, *RnB* dan juga *Metal Core*, dua *genre* musik ini sangat berjauhan dimana yang satu memiliki *instrument* yang lebih tenang dan cocok di dengarkan saat berkendara maupun bersantai, dan yang satunya lagi bernuansa lebih gahar dan lebih ekspresif.

Adapun properti tambahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini yaitu *Sugar Glass Break* adalah sebuah replika botol yang dibuat dengan gula yang di cetak sedemikian rupa agar terlihat lebih menyerupai botol asli, tapi dengan tingkat ketebalan yang lebih sedikit.

Pada Karya ini ada Gerakan atau ekspresi gerak tubuh yang dikeluarkan oleh talent, salah satunya pada *scane* 1 menit awal, talent lebih mengeluarkan ekspresi yang lebih kemayu, dimana ekspresi itu adalah gambaran dari dirinya yang di stereotipekan oleh lingkungan sosialnya. Lalu pada *scane* pertengahan dari menit 1:50, talent bertaransisi ekspresi yang cukup signifikan, dia mengeluarkan Gerakan

tubuh yang lebih keras hentakan, seperti kehilangan sisi kemayuannya yang tadi, salah satunya dengan merobek baju pink yang ia kenakan di awal scene, sampai memecahkan botol ke kepalanya, dimana Gerakan ini bertujuan untuk memutus tali stereotipe yang sering menerjangnya di kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Musik merupakan sarana hiburan yang familiar di kalangan masyarakat tidak mengenal tua atau muda, mereka bisa menikmati dan mengaksesnya dengan mudah di zaman sekarang. Tidak terbayangkan jika musik tidak pernah ada di peradaban umat manusia, kejenuhan akan melanda, kesedihan akan terasa sangat sedih.

Zaman sekarang musik mejadi wadah perkumpulan masyarakat. Dengan pagelaran musik, masyarakat akan berkumpul dan saling berkomunikasi satu sama lain. Secara tidak langsung musik dapat memperkuat tali silaturahmi. Tapi tak jarang ada beberapa kelompok masyarakat yang mempermasalahkan cara orang berpakaian di sangkut-pautkan dengan musik yang di dengarnya, padahal sejatinya ada manusia yang hanya bisa mendengarkan tapi tidak bisa mengikuti lifestyle pakaian yang di kenakan suatu band idolanya, entah itu dari factor ekonomi atau kenyamanan dalam berpakaian.

Pembuatan karya ini bertujuan untuk menebalkan kata-kata yang familiar di kalangan masyarakat yaitu *"don't judge book by its cover"*. Karya ini mempresentasikan dimana ada seorang pria dengan pakaian yang feminis, sering dikaitkan bahwa ia mendengarkan lagu yang ternyata tidak seperti yang kelihatan dari penampilannya, alasan dia tetap menggunakan pakaian yang terkesan feminis adalah karena dia sendiri nyaman menggunakan pakaian itu, terlepas dari music yang dia dengarkan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA**BUKU:**

Ali, N. (2008). *Pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini*. Bandung.

Ebdi Sanyoto, D. S. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta.

Prawira, S. D. (1989). *Warna sebagai salah satu unsur seni & desain / oleh Sulasmi Darma Prawira*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

JURNAL:

Sidharta, M. F., Endriawan, D., & Maulana, T. A. (2021). Visualisasi Imajinatif Awan Cumulus Dalam Fine Art Photography.

WEBSITE:

Friyandita, W. (2020). *Quora*. Retrieved from <https://id.quora.com/>

Oliver, A. (2021, 05 05). *Sedang Kembali Menjadi Tren, Apa Itu Animasi Stop Motion?* Retrieved from Glints: <https://glints.com/>

Risetya, D. (2022, 04 07). *Menjadi Animator dengan Stop Motion: Pengertian, Tipe, dan Cara Pembuatannya*. Retrieved from Ekirut Media: <https://www.ekirut.com/>

Saputro, P. (2022, 2 13). *Arti Warna Merah Menurut Psikologi, Ketahui Juga Pengaruh Penggunaannya dalam Bisnis*. Retrieved from <https://plus.kapanlagi.com/>

Trifiana, A. (2021, 07 21). *Arti Warna Ungu dalam Psikologi dan Kebudayaan*. Retrieved from <https://www.sehatq.com/>