

PERANCANGAN MUSIC VIDEO TENTANG PENTINGNYA KESADARAN ORANG TUA AKAN DAMPAK KEKERASAN TERHADAP ANAK MELALUI LAGU “A FORTIORI” BERBASIS ANIMASI 3D

Raphael Budi Pradipta¹, Bintang Pramudya Putra Prasetya², Sultan Arif Rahmadian³

^{1,2,3}Universitas Ma Chung

332110023@student.machung.ac.id

Received: 30 Sept 2025 – Revised: 30 Sept 2025 - Accepted: 14 Feb 2026 - Published: 25 March 2026

Abstrak

Kekerasan dalam pola asuh orang tua merupakan salah satu tanda dari toxic parenting yang berpotensi mengganggu proses tumbuh kembang anak secara sehat. Di samping seorang anak tumbuh menjadi seorang anak yang tertutup, toxic parenting mampu menimbulkan Borderline Personality Disorder (BPD) yang mampu menimbulkan kepribadian impulsif dalam seorang anak. Lagu “A Fortiori” menangkap peristiwa ini ke dalam satu rangkaian musik orkestra dengan musiknya yang intens. Penelitian ini bertujuan agar lagu “A Fortiori” memiliki suatu media yang mampu merepresentasikan makna yang tersirat secara visual kepada audiens akan pentingnya kesadaran orang tua terhadap dampak kekerasan kepada anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan pendekatan perancangan branching strategy. Hasil penelitian membuahkan 1 media utama yang berupa music video berbasis animasi 3D dengan gaya semi-realis serta media pendukung berupa keychain, LED Akrilik, desain poster, leaflet, sticker, desain voucher dan foto keluarga sebagai objek ikonik yang termuat di dalam MV. Distribusi MV ini diharap mampu memberikan pesan tentang pentingnya kesadaran orang tua akan dampak kekerasan terhadap anak melalui lagu “A Fortiori” terhadap khalayak umum.

Kata Kunci : *Music video, Animasi 3D, Toxic parent, Borderline personality disorder*

Abstract

Parental violence in parenting patterns is one of the indicators of toxic parenting, which has the potential to disrupt a child's healthy development. In addition to causing children to become withdrawn, toxic parenting may also lead to Borderline Personality Disorder (BPD), which can result in impulsive behavior in children. The song “A Fortiori” captures this phenomenon through a sequence of intense orchestral music. This study aims to provide “A Fortiori” with a medium that visually represents its implicit meaning to raise parental awareness of the impact of violence on children. The method used in this research is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) with a branching strategy design approach. The result of this study is a main medium in the form of a 3D animated music video with a semi-realistic style, accompanied by supporting media such as keychains, acrylic LED displays, poster designs, leaflets, stickers, vouchers, and a family photo as an iconic object featured in the music video. The distribution of this music video is expected to deliver a message to the public about the importance of parental awareness regarding the impact of violence on children through the song “A Fortiori.”

Keywords: *Music video, 3D Animation, Toxic parent, Borderline personality disorder*

PENDAHULUAN

Tingkat kekerasan terhadap anak di negara Indonesia tergolong cukup tinggi. Tercatat ada lebih dari 14 ribu kasus, dengan hampir 16 ribu anak menjadi korban (Winurini et al., 2024). Di Kota Malang sendiri, jumlah laporan kasus kekerasan terhadap anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan. , jumlah kasus pada bulan Mei 2025 telah melebihi setengah dari total keseluruhan kasus pada tahun 2024 (Kusumawati, 2025). Hal ini memicu potensi meningkatnya kasus kekerasan terhadap anak setiap tahunnya.

Menurut Pemerintah Kota Malang melalui Dinsos P3AP2KB (Dinas Sosial, Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana) Kota Malang, memang terjadi peningkatan jumlah laporan, namun di sisi lain, penanganan dari Pemerintah Kota Malang kini jauh lebih cepat dan akurat (Hidayat, 2024). Akan tetapi, pernyataan ini tidak mematahkan pernyataan bahwa laporan kekerasan terhadap anak di Kota Malang makin bertambah. Walaupun kasus terselesaikan, diperlukan sebuah *campaign* atau pun sosialisasi sebagai respons terhadap peningkatan kasus kekerasan ini; yang dapat membangun kesadaran orang tua agar tidak berujung kepada kasus yang sama.

Suatu *campaign* memerlukan medium yang dapat dijadikan penggerak dan berpengaruh terhadap siapapun yang menyaksikannya. Lagu "A Fortiori" mencoba menangkap pengalaman ini dari sudut pandang seorang anak sebagai korban pola asuh *toxic parents*. Lagu ini diperuntukkan bagi khalayak umum agar mendapatkan kesadaran yang sama seperti korban kekerasan rumah tangga secara langsung. Salah satu kendala sebagai media *campaign* yakni lagu ini berupa instrumen orkestra tanpa vokal sehingga pesan yang ingin disampaikan berupa tersirat pada tiap *part* lagu.

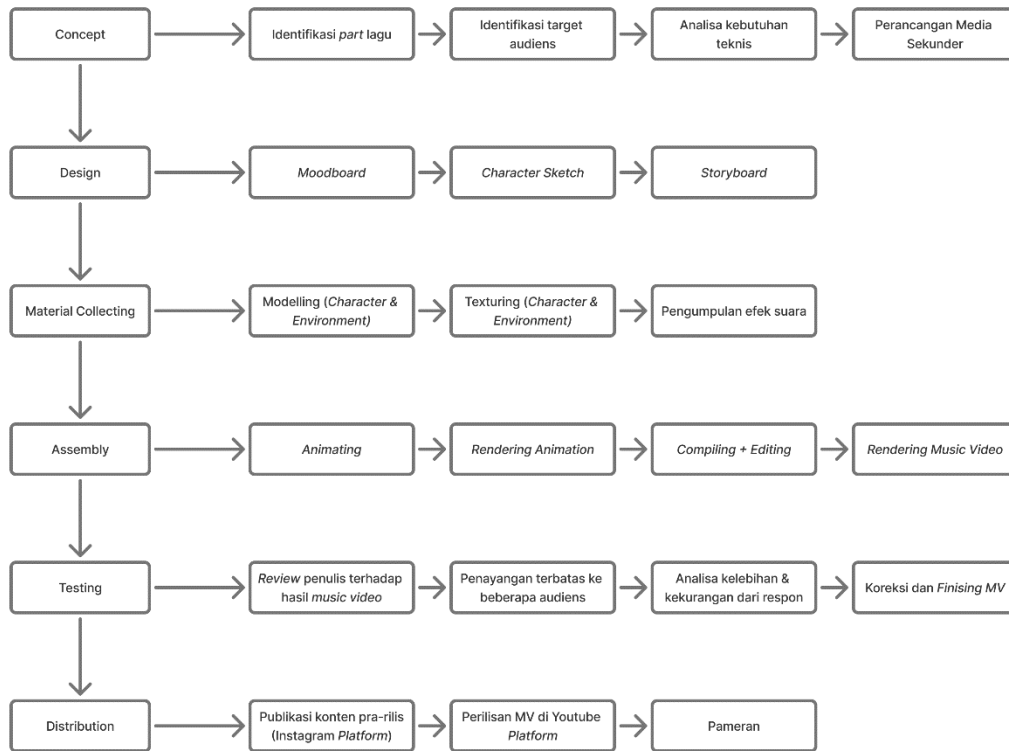
Penggunaan MV(*Music Video*) berbasis animasi 3D sangat cocok untuk mendukung presentasi lagu "A Fortiori". Tanpa visualisasi representatif, audiens hanya akan merasakan intensitas dan ketegangan lagu tanpa menyadari maksud konkrit dari komposer. MV dirasa cocok karena MV merupakan film pendek yang mengintegrasikan lagu dan visualisasi untuk kebutuhan artistik maupun kebutuhan promosional (Young et al., 2022). Dengan adanya MV ini, diharapkan sebuah *campaign* akan dampak kekerasan dalam pola asuh orang tua terhadap anak dapat tersampaikan kepada setiap audiens.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian observasional dengan metode kualitatif yang berfokus pada proses dan pemaknaan hasil. Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan yang berakar pada filsafat postpositivisme, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena sosial yang kompleks dan terus berubah.

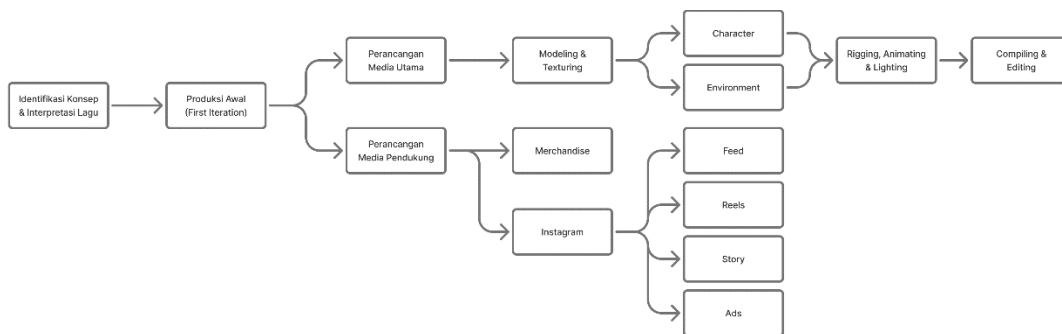
Pengambilan data dilakukan secara runtut dengan meninjau studi literasi, survey dan juga wawancara. Data diperoleh dari survey terhadap individu berusia 17-35 tahun yang meliputi orang yang awam akan kekerasan rumah tangga, saksi kekerasan dalam rumah tangga, kepala keluarga muda, hingga individu yang sebagai korban. Data diperoleh dari kuisioner berupa formulir yang nantinya dilanjutkan dengan wawancara pada beberapa sampel. Visualisasi karakter dan juga perilaku *toxic parenting* dilihat melalui hasil kuisioner tersebut. Data dianalisis dengan metode 5W + 1H. Penelitian ini dilakukan untuk membentuk *character development* dan juga sebagai referensi dalam perancangan konsep serta jalan cerita yang digunakan di dalam MV. Kuisioner membuahkan jawaban yang variatif dari 29 responden berbeda, 5 sampel diantaranya diambil secara acak untuk lanjut ke tahap wawancara.

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). MDLC merupakan pendekatan yang sering digunakan dalam merancang dan mengembangkan berbagai bentuk media.



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan dengan metode MDLC

Strategi yang digunakan dalam perancangan ini adalah *branching strategy*, dimana memungkinkan proses pengerjaan tahap perancangan sesuai dengan urgensi dan kebutuhan produksi di dalam *project* ini.



Gambar 2. *Branching Strategy*

Setelah seluruh data didapatkan dan dianalisis, penelitian dilanjutkan ke tahap perancangan konsep dan produksi MV. Data yang telah dikaji dan dianalisa akan digunakan sebagai pedoman dalam penentuan konsep Pra-Produksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Produksi

Data yang diperoleh dan dianalisis sebelumnya membuahkan hasil yang digunakan sebagai acuan dalam perencanaan tata desain dan konsep MV. Dari data yang dikaji menggunakan metode 5W + 1H, terdapat 4 elemen utama yang dapat

diterapkan dan menjadi dasar dalam perancangan konsep *Music Video A Fortiori* yakni gaya visual, karakter desain, latar tempat, dan juga teknik produksi. Hasil daripada analisis data ini berupa detail sebagai berikut.

What

1. Apakah penyebab utama kekerasan dalam rumah tangga terhadap pola asuh anak?
 - Mayoritas orang tua menganggap bahwa kekerasan merupakan pendisiplinan kepada anak mereka, yang mana hal ini ditimbulkan oleh pendidikan orang tua mereka dulu. Beberapa lainnya disebabkan karena orang tua hanya dapat melampiaskan amarah/emosinya terhadap anaknya.
2. Apakah dampak kekerasan terhadap anak yang paling berkesan dan memiliki potensi besar untuk divisualisasikan?
 - Sikap anak yang berontak dan melawan rasa takut mereka dari orang tuanya menjadi salah satu dampak yang cocok untuk divisualisasikan karena beririsan dengan pemaknaan “A Fortiori” dalam lagu ini.
3. Apakah kasus/cerita serupa yang dapat dijadikan referensi sebagai jalan cerita music video “A Fortiori”?
 - Terdapat salah satu kasus terkenal yakni Gypsy Rose Blanchard di Amerika Serikat (Simamora, 2024). Konteksnya sedikit lebih kompleks dengan syndrome yang berbeda, akan tetapi dalam kasus ini, seorang anak mengalami paksaan daripada orang tuanya dan mengalami siksaan fisik serta sosial karena ia ditipu oleh ibunya sendiri yang meyakinkan bahwa Gypsy menderita salah satu penyakit serius. Ketika Gypsy beranjak remaja, ia menjalin hubungan dengan seorang pria secara online dan bekerja sama untuk membunuh ibu Gypsy pada tahun 2015.
4. Apakah kesan yang perlu dikembangkan setelah audiens mendengarkan lagu “A Fortiori”?
 - Kesan mencekam perlu dikembangkan dalam visualisasi MV ini agar mampu menggambarkan intensitas lagu dan juga jalan cerita yang sesuai.

Why

1. Mengapa suatu karakterisasi sosok (baik orang tua maupun anak) muncul dan menjadi stereotype publik dalam pola asuh anak yang buruk?
 - Banyak orang memandang bahwa jika seorang anak bersikap terlalu emosional—mudah marah, menangis berlebihan, atau sulit menenangkan diri—itu adalah tanda bahwa ia dibesarkan dengan cara yang salah. Sebab, orang tua dianggap sebagai tokoh utama yang seharusnya membimbing anak mengenal dan mengelola emosinya. Ketika anak terlihat tidak mampu mengendalikan perasaannya, masyarakat sering langsung menyimpulkan bahwa di rumah mungkin ia kurang diperhatikan, terlalu sering dimarahi, atau justru tidak pernah diajarkan cara mengelola emosi dengan sehat. Dalam pandangan umum, anak yang tenang adalah hasil dari rumah yang penuh kasih, sementara anak yang emosional dianggap berasal dari keluarga yang bermasalah. Pandangan ini juga muncul karena masyarakat cenderung menilai hasil pengasuhan hanya dari apa yang terlihat di permukaan. Anak yang mudah tersulut emosi di tempat umum sering kali mengundang komentar negatif, bukan hanya pada dirinya, tapi juga pada orang tuanya. “Pasti dididik dengan kasar” atau “kurang perhatian dari orang tuanya” adalah anggapan yang mudah muncul. Padahal, setiap anak punya latar belakang dan kepekaan emosional yang berbeda. Tapi karena peran orang tua begitu besar dalam membentuk respons emosi anak sejak dini, wajar jika banyak orang menjadikan pola asuh sebagai cermin pertama dari perilaku emosional seorang anak.
2. Mengapa suatu kesan/respon audience muncul setelah mendengarkan lagu “A Fortiori”?
 - Beberapa responden merasakan kesan mencekam atau pun emosi yang menggebu karena tempo lagu dan ketukannya yang intens. Kesan ini dapat dikembangkan lebih jauh di dalam perancangan music video ini.

Who

1. Siapa tokoh yang harus diutamakan dalam music video?
 - Tokoh anak harus menjadi subjek utama dalam MV ini karena menjadi suatu media penyampaian pesan yang tersirat dari lagu yang kemudian dapat divisualisasikan sepanjang berjalannya character development.
2. Siapa sajakah yang dapat dicantumkan sebagai tokoh dalam music video?
 - Dalam MV ini, penulis memutuskan untuk menyantumkan sosok anak sebagai tokoh utama, sosok ayah sebagai pelaku kekerasan dan juga sosok ibu yang menjadi penyebab perilaku ayah yang keras.

Where

1. Di mana titik/batas anak dapat memberontak kepada orang tua?
 - Seorang anak dapat dianggap memiliki alasan untuk memberontak terhadap orang tuanya ketika pola asuh yang seharusnya memberikan rasa aman justru menjadi sumber luka. Anak bukanlah sosok yang sejak awal ingin melawan; mereka belajar bersikap demikian karena merasa suaranya diabaikan, keberadaannya tidak dihargai, atau terus-menerus mengalami perlakuan yang menyakitkan dari orang terdekatnya (Oktariani, 2021).
2. Di mana part paling krusial dan paling lemah dalam lagu “A Fortiori”?
 - Chorus memiliki peran sentral dalam struktur lagu, baik dari segi komposisi maupun aransemen. Sejumlah studi menunjukkan bahwa bagian ini menjadi elemen utama dalam membentuk kerangka keseluruhan lagu, di samping bagian lainnya seperti intro, verse, bridge, variasi, dan coda (Qurroti A’yunin & Senyum Sadhana, 2024). Maka dari itu, chorus dalam lagu “A Fortiori” (terutama chorus terakhir) perlu dihighlight. Secara keseluruhan, struktur lagu yang cukup lemah berada di part verse, maka dari itu bagian ini dapat dimanfaatkan untuk penjelasan atas penyebab suatu kekerasan terjadi.

When

1. Kapan waktu paling tepat untuk menyadari bahwa pola asuh terhadap anak dinilai buruk?
 - Waktu paling tepat adalah secepatnya. Yang menjadi poin krusial adalah orang tua harus tahu apa saja dampak yang timbul akibat pola asuh mereka agar kesadaran tersebut dapat dicapai.
2. Kapan waktu paling tepat untuk mendengar lagu “A Fortiori”?
 - Lagu ini paling tepat didengarkan ketika sedang mencari katarsis emosional. Dalam momen lain, lagu ini juga dapat didengarkan ketika menjelang ataupun setelah momen reflektif yang menyangkutpautkan permasalahan anak dengan orang tuanya.

How

1. Bagaimana menciptakan karakter yang berkesan dan mampu menyampaikan isi dari lagu “A Fortiori”?
 - Karakter yang berkesan dibangun melalui pemahaman menyeluruh terhadap tiga dimensi utama: fisik, sosiologis, dan psikologis (Sheldon, 2022). Menurut Sheldon, penting untuk menciptakan karakter yang tidak hanya memiliki latar belakang dan ciri khas yang kuat, tetapi juga mampu berkembang (growth) dan mengalami perubahan signifikan (development) sepanjang cerita.
2. Seberapa tinggi ketertarikan individu dalam menonton music video?
 - Suatu riset menunjukkan minat yang meningkat pada format video musik di kalangan generasi milenial untuk konsumsi musik (Irsyad, 2020). Di masa ini, penggunaan musik video masih menjadi media yang relatable.
3. Bagaimana stereotype visual sosok korban kekerasan dalam rumah tangga?
 - Berdasarkan hasil survey, anak akan cenderung bersifat tertutup baik dalam segi penampilan maupun perilaku. Seorang anak akan lebih menunjukkan rasa takutnya ataupun justru memberontak setelah periode tertentu.

Dalam tahap inilah juga penulis dapat menentukan bagaimana garis besar cerita MV dan juga *workflow* ke depannya.

Tabel 1. Elemen dan Keterangan

No.	Elemen	Keterangan
1.	Gaya Visual	Menggunakan pendekatan semi-realistis dengan teknik stylized 3D, menggabungkan proporsi anak-anak dengan elemen desain konseptual. Warna dominan adalah biru gelap, hitam, dan kuning daffodil (untuk menggambarkan emosi trauma), bertransisi ke warna oranye hangat dan putih keemasan saat terjadi perubahan emosional (flashback).
2.	Karakter Desain	• Anak: mata besar, ekspresi minimalis tapi emosional, tubuh mungil dan simbolis rapuh. • Ayah: badan besar dan tegap, suara kasar serta visualisasi intimidatif. • Ibu: mata besar, cenderung identik dalam segi bentuk muka dengan sang anak, tubuh mungil dan simbolis rapuh.

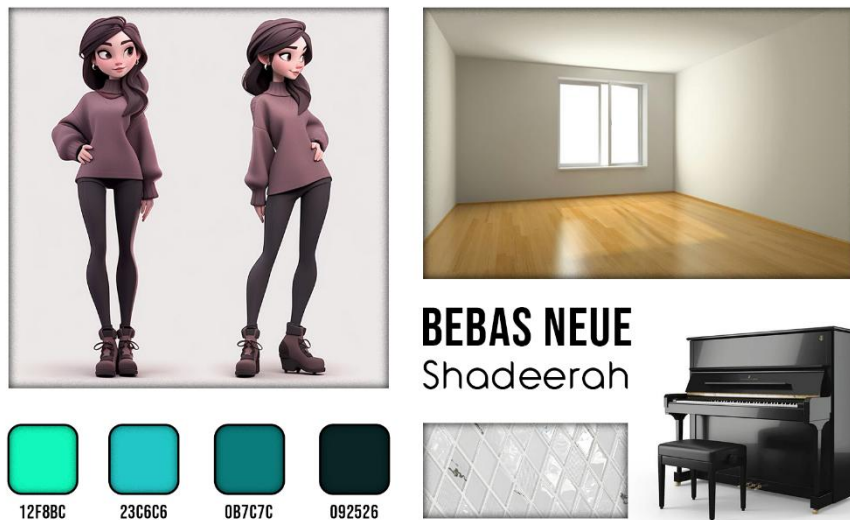
No.	Elemen	Keterangan
3.	Latar Tempat	• Objek simbolik: Foto keluarga, piano, dan juga darah di lantai. Unit apartemen studio yang minimalis dengan 1 kamar mandi yang digunakan sebagai transformasi karakter anak dalam mencerna peristiwa yang ia alami di keluarganya.
4.	Teknik Produksi	• <i>Modeling, shading, rigging, lighting, rendering</i> dan <i>image sequence</i> menggunakan software Blender dengan <i>engine Cycle</i>. • <i>Compiling, trimming, speed ramp</i> dan <i>adjustment footage</i> serta penambahan <i>sample audio</i> menggunakan <i>software Audacity</i>.

Produksi

a. Moodboard

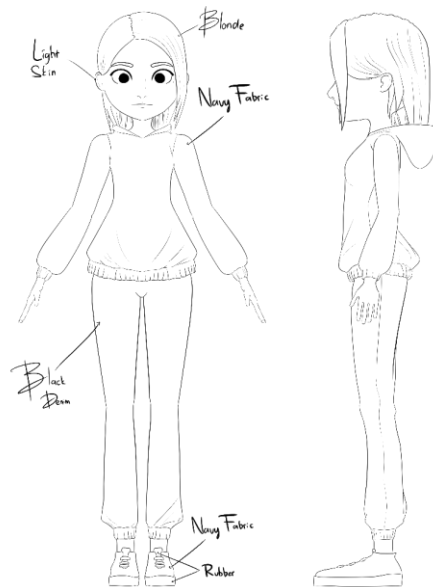
Proses produksi diawali dengan penampungan referensi yang dirasa cocok dengan konsep yang telah dirancang di tahap sebelumnya. Referensi berupa gambar yang kemudian disatukan ke dalam sebuah lembar kerja (*moodboard*) yang nantinya dapat dijadikan panduan penulis dalam merancang *asset* dan cerita MV dengan lebih konkrit. Referensi yang dikumpulkan oleh penulis meliputi gaya visual karakter yang berupa *stylized 3D*, *color palette*, tekstur dinding, *font* (media pendukung), model piano (*upright*) sebagai objek ikonik, serta latar tempat berupa apartemen tipe studio dengan lantai *vinyl* kayu dan jendela sebagai pencahayaan utama.

Bebas Neue dipilih sebagai *font* utama karena memiliki kesan yang tegas dan cocok untuk digunakan sebagai media pengingat. Sedangkan Shadeerah dipilih sebagai *font* pendukung karena memiliki kesan minimalis dan modern yang dapat disandingkan dengan media pendukung MV.



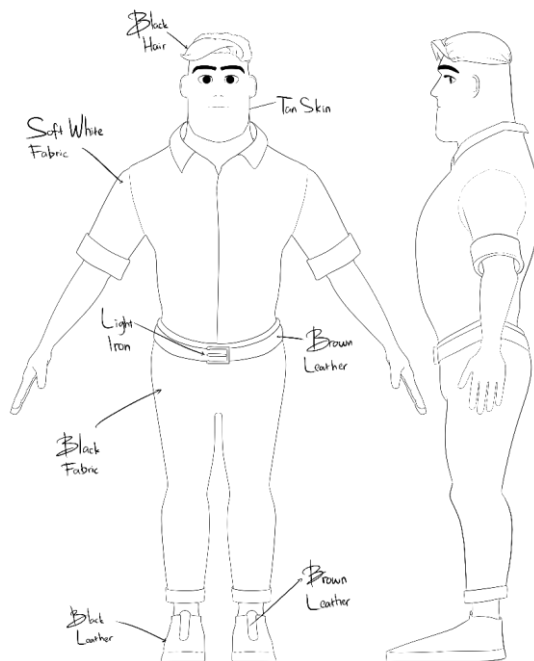
Gambar 3. *Moodboard*

MV ini memiliki 3 karakter, yakni 1 *main character*, 1 antagonis dan 1 pemeran pendukung. Karakter utama bernama Vindicta, merupakan sosok yang penakut, berekspresi datar dengan pakaian tertutup; penampilan remaja dengan rambut pirang dan kulit terang.



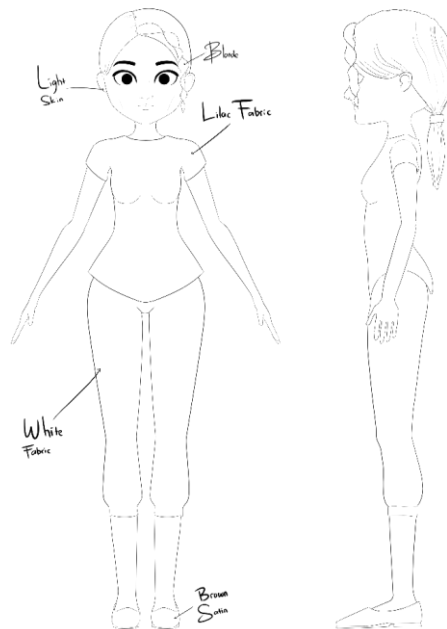
Gambar 4. *Sketch Karakter Vindicta*

Tokoh kedua yang diperlukan penulis adalah karakter antagonis utama berupa seorang ayah yang menjadi sumber kekerasan lewat pola asuhnya kepada Dicta. Tokoh ayah bernama Saddam yang digambarkan dengan karakteristik kasar, tegap, suara lantang dan bertubuh besar. Saddam digambarkan sebagai sosok yang mengintimidasi Dicta di setiap kehadirannya.



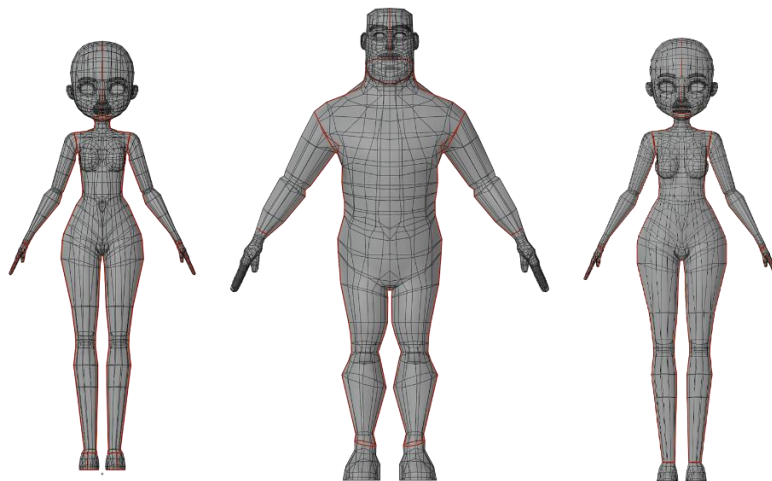
Gambar 5. *Sketch Karakter Saddam*

Tokoh terakhir yang dirancang oleh penulis adalah karakter ibu, yang menjadi salah satu faktor penyebab pola asuh keras dari Saddam kepada Dicta. Tokoh ibu bernama Bethram Yslandia dengan panggilan “Beth”. Beth digambarkan dengan karakteristik anggun, lemah; penampilan young-adult -dengan rambut pirang dan kulit terang. Karakter Beth digambarkan sebagai seseorang yang kerap mengalami kekerasan dari Saddam, dan kepergiannya menjadi titik balik yang menyebabkan Saddam mengalihkan perilaku kasarnya kepada Dicta.

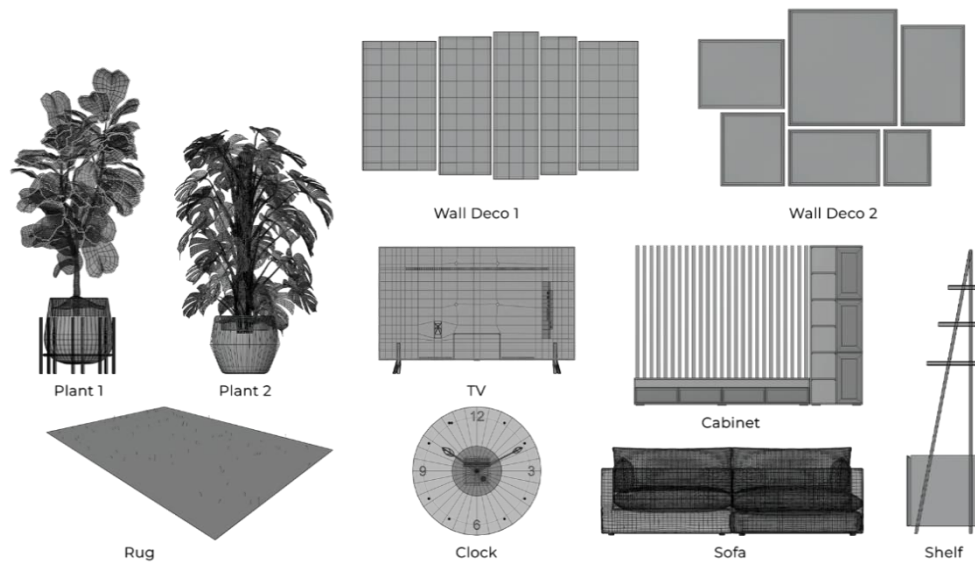


Gambar 6. *Sketch Karakter Beth*

Setelah karakter terkonsep, penulis melanjutkan proses produksi yakni pembuatan *storyboard*. Total *shot* yang dirancang di dalam *storyboard* berjumlah 38 *shot*. Setelah *storyboard* terbentuk, penulis melanjutkan proses ke tahap *modeling* yakni membentuk semua objek 3D yang meliputi karakter, asset lingkungan, latar tempat, dan lain sebagainya.

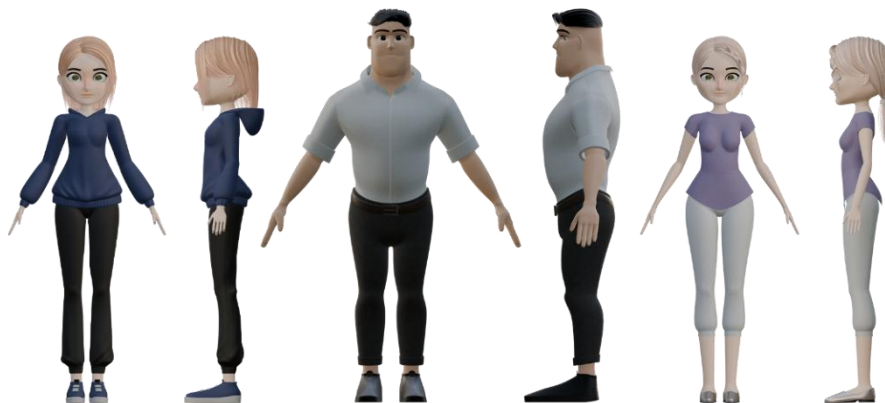


Gambar 7. *3D Model Karakter*



Gambar 8. *3D Model Properti*

Setelah tahap *modeling* selesai, penulis melanjutkan perancangan ke tahap *shading*, yakni memberi warna dan tekstur kepada setiap objek 3D.



Gambar 9. *Shading Karakter*



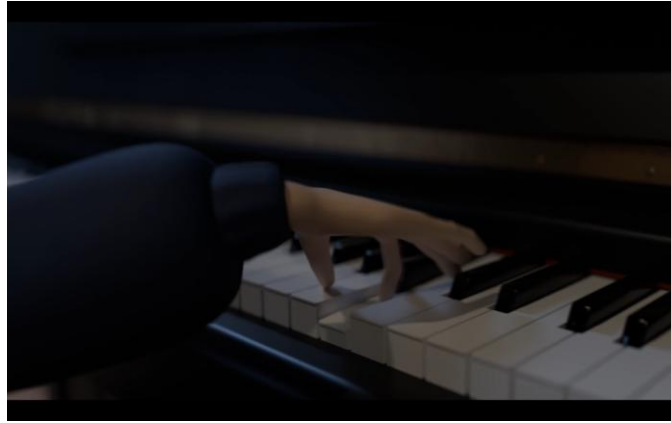
Gambar 10. *Shading Environment*

Selanjutnya, penulis merekam *voiceline* dari karakter Vindicta dan juga Sadam menggunakan *software* Audacity. Setelah seluruh *voiceline* terkumpul, penulis melanjutkan proses perancangan ke tahap *rigging* dan *animating*. *Rigging* adalah tahap dimana penulis membentuk tulang untuk setiap karakter maupun objek yang bergerak berdasarkan poros dan sendi.



Gambar 11. *Rigging Character*

Setelah seluruh karakter melewati proses rig, penulis lanjut menganimasikan setiap karakter dan objek yang bergerak di dalam *software* Blender. Setiap *footage* terdiri dari *file* Blender yang berbeda untuk memudahkan proses produksi. Selanjutnya, semua *footage* disatukan ke dalam *software* CapCut untuk memasuki tahap *compiling* dan *editing*. Tahap ini merupakan tahap terakhir yang nantinya berbuah 1 video musik animasi 3D yang utuh.



Gambar 12. Hasil Music Video “A Fortiori”

KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *Music Video* “A Fortiori” berhasil merepresentasikan pentingnya kesadaran orang tua akan dampak kekerasan terhadap anak dalam sebuah media berupa video animasi. Metode MDLC dengan *branching strategy* efektif untuk merancang media yang kompleks dan bercabang seperti pada perancangan MV ini. Perancangan ini menghasilkan 1 buah *music video*, desain karakter dan juga media pendukung berupa *merchandise* yang meliputi poster, *keychain*, LED akrilik, pigura foto, *leaflet* dan *sticker* yang mampu menjadi *reminder* audiens terhadap pesan yang tersirat pada lagu “A Fortiori”.

Audiens diharapkan mampu meresapi pesan yang tersirat pada lagu dan mampu memahami betapa pentingnya seorang anak diasuh dengan cara yang baik tanpa adanya kekerasan. Bagi peneliti selanjutnya, dari perancangan ini dapat disimpulkan bahwa minimnya perangkat dan sumber daya bukan menjadi suatu hambatan; akan tetapi kejelian peneliti sangat dibutuhkan dari perancangan konsep hingga terbentuknya video final yang akan didistribusikan agar peneliti mampu meminimalisir kekurangan dalam proses produksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, W. (2024). *Laporan Kekerasan Terhadap Anak di Kota Malang Meningkat*.
<https://lenteratoday.com/post/item/190210/Laporan-Kekerasan-Terhadap-Anak-di-Kota-Malang-Meningkat>
- Kusumawati, F. D. (2025). *Data Kasus Kekerasan Perempuan dan Anak UPT Perlindungan Perempuan dan Anak Kota Malang Tahun 2023-2025*.
- Winurini, S., Shekinah, J., Ri, D. P. R., & Kependudukan, K. (2024). *Kekerasan Anak Dalam Keluarga : Catatan Serius Pembangunan Keluarga Indonesia. XVI(22)*.
- Young, G. W., O'Dwyer, N., & Smolic, A. (2022). A Virtual Reality Volumetric Music Video: Featuring New Pagans. *MMSys 2022 - Proceedings of the 13th ACM Multimedia Systems Conference*, 331–333.
<https://doi.org/10.1145/3524273.3532907>



© 2026 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).