



Visualisasi Lirik: Perancangan Animasi Lagu 'Undress Me' Cö Shu Nie

¹Trisha Meutya Fairuza*, ²Riska Aulia Rahma

¹Desain Komunikasi Visual, Faculty of Art and Design Education,
Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

²Desain Grafis, Universitas Brawijaya, Indonesia

*Correspondence: E-mail: trishameutya@upi.edu

ABSTRACT

Fenomena *fear of intimacy* pada pasangan menyebabkan ketidakterbukaan satu sama lain. Menurut data BPS, angka perceraian di Indonesia tahun 2023 mencapai 467 ribu kasus. Perancangan animasi visualisasi lirik lagu *Undress Me* dari Cö shu Nie sebagai representasi konflik batin dalam hubungan romantis. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan tiga tahap produksi animasi: praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Visualisasi diwujudkan melalui ekspresi, simbolisme, dan warna menyampaikan emosi secara puitis dan komunikatif. Hasilnya adalah animasi berdurasi 30 detik dengan gaya ilustrasi bergaya anime bernuansa gelap, yang dirancang menggunakan *Medibang Paint Pro* dan *Adobe After Effects*. Karya ini diharapkan dapat menjadi media reflektif atas dinamika relasi manusia dalam konteks psikologis dan sosial melalui pendekatan visual yang artistik dan bermakna.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received xx Dec 2024

First Revised xx Jan 2025

Accepted xx Feb 2025

Publication Date xx Feb 2025

Keyword:

animasi, visualisasi lirik, fear of intimacy, metafora

1. INTRODUCTION

1.1 Latar Belakang

Di tengah arus modernisasi dan budaya visual yang berkembang pesat, kualitas hubungan antarmanusia mengalami pergeseran yang signifikan. Berdasarkan survei yang dilakukan *Thriveworks* (2023), menunjukkan bahwa 34% kecemasan dalam hubungan romantis, termasuk ketakutan akan penolakan dan ditinggalkan, menjadi salah satu faktor signifikan yang memengaruhi keterbukaan individu terhadap pasangan. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan jumlah kasus perceraian tercatat sekitar 467 ribu kasus pada 2023, meskipun sedikit menurun dibandingkan 2022 yang mencapai 516 ribu kasus. Hal ini mengindikasikan bahwa permasalahan dalam rumah tangga masih menjadi isu signifikan di masyarakat.

Individu dengan tingkat *fear of intimacy* yang tinggi umumnya cenderung menjaga jarak dalam hubungan dengan orang lain dan enggan menjalin kedekatan emosional. Sikap ini menjadi bentuk perlindungan diri terhadap kemungkinan penolakan dari orang lain (Manbeck, 2020). *Fear of intimacy* dapat termanifestasi dalam berbagai bentuk pada individu, dengan salah satu bentuk yang paling dominan adalah kesulitan dalam membuka diri kepada pasangannya (Situmorang & Kusumiati, 2024).

Musik berkaitan erat dengan aspek psikologis manusia karena melibatkan proses berpikir, pandangan pribadi, kemampuan dalam menangkap hal-hal abstrak, serta emosi. Oleh karena itu, musik memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan manusia dan sulit untuk dipisahkan dari pengaruhnya (Suci, 2019). Ekspresi emosi dan pencarian jati diri merupakan tema universal yang sering kali hadir dalam karya musik. Salah satu band yang terkenal emosional dan atmosfer eksperimentalnya ialah Cö shu Nie, band rock asal Jepang yang terdiri dari Miku Nakamura dan Shunsuke Matsumoto. Mereka memadukan elemen elektronik, rock alternatif, pop progresif, dan manipulasi suara yang intens. Lagu-lagu mereka sering menampilkan perubahan tempo yang dramatis, melodi melankolis, serta vokal ekspresif yang kadang terkesan teatrikal. Musik mereka juga sangat sinematik dan sering dipilih sebagai lagu tema anime karena daya atmosferiknya yang kuat.

Melalui *posting* instagram resmi Cö shu Nie (Cö shu Nie, 2021), lagu mereka yang berjudul "Undress me" diumumkan sebagai lagu tema untuk drama televisi Jepang berjudul "Women's War: Bachelor Murder Case" yang mulai tayang pada 3 Juli 2021. Lagu tersebut menggambarkan kerentanan seseorang saat berusaha membuka diri sepenuhnya kepada pasangan. Melalui liriknya, lagu ini menyampaikan perasaan takut, cemas, dan harapan untuk bisa diterima apa adanya—termasuk sisi gelap dan kekurangan diri yang paling tersembunyi. Keinginan untuk "telanjang secara emosional" tanpa topeng atau pencitraan menjadi inti dari pesan lagu ini, namun bersamaan dengan itu muncul pula rasa takut akan penolakan dan ketidakpastian, karena tak ada lagi jalan untuk kembali setelah menunjukkan siapa diri kita sebenarnya.

Dalam konteks ini, visualisasi emosi melalui media animasi menjadi penting. Tidak hanya sebagai bentuk ekspresi artistik, tetapi juga sebagai medium reflektif atas realitas sosial. Majas Visual.

Animasi memiliki kemampuan untuk menerjemahkan pengalaman batin menjadi simbol visual yang menggugah, menghubungkan emosi personal dengan isu kolektif. Melalui pendekatan visual, animasi dapat menarasikan konflik batin yang sering kali sulit diungkapkan secara verbal, seperti rasa takut, keinginan untuk dimengerti, dan pencarian jati diri. Menurut

Soenyoto (2017), animasi merupakan disiplin ilmu yang menggabungkan aspek seni dan teknologi. Sebagai bagian dari ilmu seni, animasi mengikuti prinsip-prinsip tertentu yang menjadi dasar dalam praktik dan pengembangannya, yaitu prinsip animasi. Sementara itu, Sebelum ke bagian animasi, dilakukan tahap storyboard terlebih dahulu.

Proyek perancangan animasi *Undress Me* ini bertujuan untuk merepresentasikan konflik batin untuk mengekspresikan diri dan keterbukaan dengan pasangan untuk saling menerima satu sama lain. Visualisasi lirik diolah melalui eksplorasi warna, ekspresi karakter, serta simbolisme ruang dan gerak untuk menyampaikan emosi mendalam secara puitis dan komunikatif. Penulis sebagai perancang dan penyusun storyboard menginterpretasikan suasana lagu ke dalam bentuk majas visual serta narasi visual dengan harapan dapat mengajak penonton untuk merenungi pentingnya keberanian dalam mengekspresikan diri dan menerima ketidaksempurnaan diri, bukan hanya pada saat terbaiknya, tapi juga saat ia rapuh, cemas, dan wujud yang paling apa adanya.

1.2 Landasan Teori

1.2.1 *Fear of Intimacy*

Fear of intimacy berkaitan erat terhadap hubungan interpersonal. *Fear of intimacy* adalah kondisi dimana ketidakmampuan seseorang dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, dan emosinya kepada individu yang dianggap penting dan memiliki pengaruh besar dalam kehidupannya (Thelen et al., 2000). Kondisi ini dapat menghambat terbentuknya kedekatan emosional yang sehat dan memicu ketegangan dalam hubungan interpersonal. Ketakutan untuk menjadi rentan dan terbuka sering kali membuat individu memilih untuk memendam perasaannya atau menghindari hubungan yang terlalu dalam. Akibatnya, hubungan menjadi dangkal dan tidak memuaskan, baik bagi individu itu sendiri maupun pasangannya.

1.2.2 Majas Visual

Majas adalah gaya bahasa yang digunakan untuk menyampaikan makna secara kiasan, indah, dan tidak langsung, sering dipakai dalam karya sastra dan komunikasi. Majas visual adalah gaya kiasan yang disampaikan melalui gambar atau elemen visual, bukan kata-kata, untuk menyampaikan makna simbolis atau imajinatif. Majas metafora adalah gaya bahasa yang membandingkan dua hal secara langsung dengan menyamakan satu hal dengan hal lainnya, tanpa menggunakan kata pembanding seperti seperti atau bagai. Metafora digunakan untuk memberikan makna kiasan yang lebih kuat dan imajinatif.

1.2.3 Visualisasi Musik

Menurut KBBI, Visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan melalui bentuk-bentuk representasi visual seperti gambar, tulisan, angka, peta, atau grafik yang bertujuan untuk memperjelas atau mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif. Selain itu, visualisasi juga merujuk pada proses pengubahan konsep menjadi bentuk gambar atau tampilan visual. Visualisasi lirik adalah proses penerjemahan dan penginterpretasian lirik menjadi bentuk visual.

1.2.4 *Storyboard*

Storyboard merupakan alat bantu visual yang menyusun ilustrasi secara berurutan untuk merepresentasikan rancangan awal sebuah animasi, video, atau media interaktif (Binanto, 2010). Storyboard berfungsi sebagai media visual untuk menggambarkan alur cerita, menyampaikan ide, dan merencanakan produksi.

1.2.5 Animasi

Vaughan (2004) menjelaskan bahwa animasi bertujuan menghidupkan elemen statis melalui perubahan visual yang berlangsung seiring waktu. Hal ini memberikan daya tarik dan kekuatan ekspresif yang signifikan dalam proyek multimedia maupun halaman web, didukung oleh berbagai aplikasi yang menyediakan fitur animasi.

2. METHODS

Perancangan dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode yang mementingkan kondisi dari objek penelitian dan dilakukan secara alami, sesuai dengan konteks yang sebenarnya (Akbar & Sumarlin, 2020). Penelitian ini menggunakan metode perancangan animasi yang terbagi ke dalam tiga tahap utama, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap praproduksi animasi adalah penyusunan tema dan konsep, perancangan karakter, pembuatan sketsa kasar cerita, dan *storyboard*. Tahap produksi adalah pembuatan aset visual dan *layout*. Kemudian pada pascaproduksi adalah *compositing* dan *final output*.

3. RESULTS AND DISCUSSION

3.1 Tahap Pra-produksi

3.1.1 Konsep Ide

Perancangan storyboard ini didasari oleh observasi terhadap dinamika emosional dalam hubungan antarmanusia yang rentan terhadap rasa takut membuka diri. Berdasarkan studi referensi visual, naratif, dan fenomena sosial yang muncul dalam berbagai media, ditemukan bahwa ketakutan terhadap keintiman (*fear of intimacy*) merupakan bentuk pertahanan diri terhadap kemungkinan luka emosional yang sering tidak disadari. Hal ini diwujudkan dalam cerita melalui simbol-simbol visual seperti gelas berisi ramuan dan transformasi menjadi skeleton sebagai metafora keterbukaan yang ekstrem dan tidak dapat dibatalkan.

Proses pendalaman isu ini juga memperlihatkan bahwa banyak individu menyimpan keinginan untuk dimengerti, namun tidak sanggup mengungkapkannya karena rasa takut akan kehilangan identitas atau mengalami penolakan. Tokoh dalam cerita tidak serta-merta mengalami konflik eksternal, melainkan lebih pada konflik batin yang perlahan mendorong mereka menuju keterbukaan.

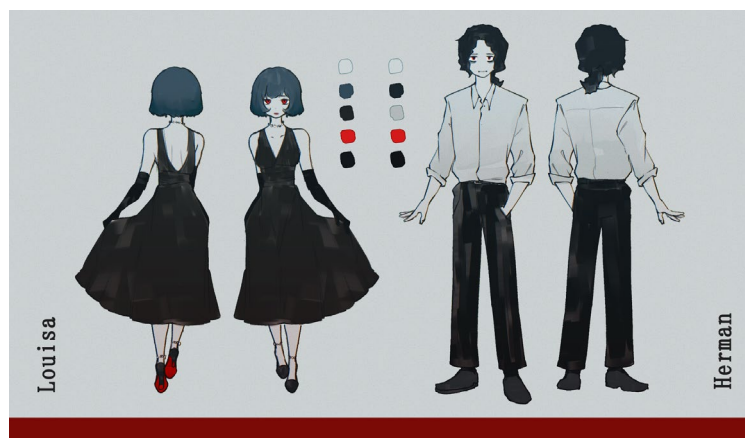
Melalui visualisasi yang dramatis dan simbolik, storyboard ini dirancang untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya keberanian dalam membangun koneksi emosional yang tulus. Kisah dua tokoh yang memilih untuk saling membuka diri meski harus kehilangan bentuk lamanya menggambarkan bahwa cinta dan penerimaan sejati lahir dari keberanian menghadapi luka dan merangkul sisi terdalam diri sendiri. Pesan ini diharapkan dapat membangun empati dan kesadaran emosional terhadap dinamika hubungan manusia yang penuh ketidakpastian namun juga keindahan.

3.1.2 Konsep Media

Media utama yang digunakan dalam perancangan adalah animasi pendek berdurasi 30 detik yang disesuaikan dengan penggalan musik 'Undress Me' pada menit ke- 2:41-3:11.

3.1.3 Konsep Karakter dan Visual

Dalam perancangan karya ini, pendekatan visual bergaya anime dengan *tone* gelap-dingin dipilih untuk mendukung suasana cerita secara keseluruhan. Elemen-elemen visual yang disusun dalam storyboard dirancang agar mampu menyampaikan emosi dan alur narasi secara jelas meski tanpa dialog verbal. Penyampaian pesan dalam animasi sepenuhnya mengandalkan ekspresi visual, gerak tubuh, dan komposisi adegan. Gaya visual yang digunakan juga mengacu pada hasil rancangan karakter dari tim desain karakter, yang berperan penting sebagai acuan dalam pembuatan *storyboard*.



Gambar 1. *Character Sheet* Louisa dan Herman

3.1.4 Cerita

Narasi dalam cerita terbagi menjadi introduksi, konflik, dan penutup. Cerita dimulai dengan visual sebuah gelas martini yang tampak utuh, berdiri sebagai simbol kesempatan dan keberanian yang belum diambil. Karakter pria perlahan meneguk isinya—tindakan yang sederhana namun sarat makna, menandakan awal dari keterbukaan dan keberaniannya untuk menghadapi perasaan yang selama ini ia simpan. Saat ia meneguk ramuan itu, keutuhan dirinya mulai terkikis. Dalam pelukan sang wanita, sosok pria itu sekelebat berubah menjadi tengkorak—sebuah representasi rapuh namun jujur dari dirinya yang sebenarnya.

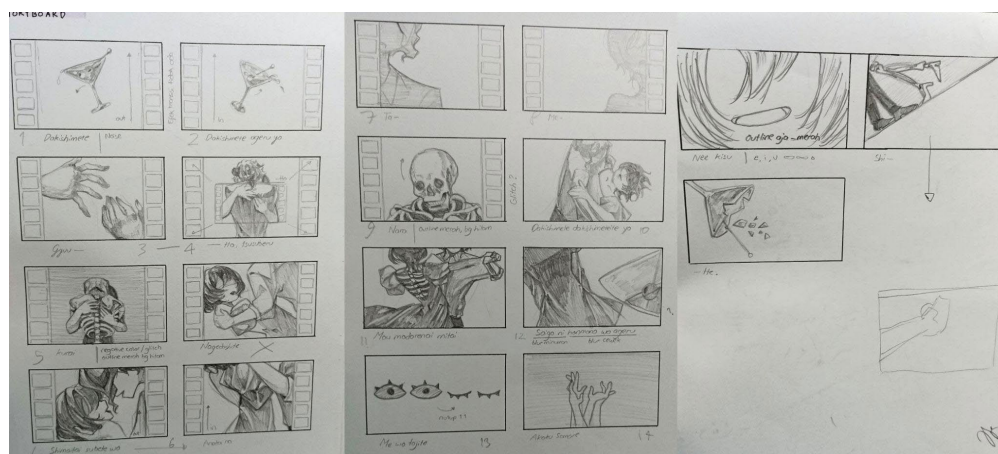
Ketika pria itu mencoba mencium sang wanita, transformasi semakin terlihat jelas—tangannya mulai menjadi tulang belulang. Mereka lalu berciuman, dan transisi membawa kita ke adegan dansa yang menjadi inti cerita—tari penuh intensitas, konflik batin, dan saling menyerah satu sama lain. Di dalam tarian itu, sang wanita menari dengan sosok pria yang kini sepenuhnya telah menjadi skeleton, namun ia tetap menggenggam erat sosok tersebut sambil menutup mata—menandakan penerimaan yang tulus walau penuh ketakutan.

Dalam momen hening yang simbolik, gelas martini yang sama kini digenggam oleh sang wanita. Sebagai bentuk kesungguhan dan keberaniannya sendiri, ia menenggaknya. Empat mata—milik mereka berdua—terlihat terbuka, lalu perlahan tertutup, menunjukkan penyerahan penuh pada rasa yang mereka alami. Empat tangan mereka kemudian berubah menjadi tulang belulang.

Dalam momen akhir yang intim, sang wanita membuka matanya. Mereka saling menggenggam tangan dalam bentuk baru mereka. Gelas martini yang sebelumnya menjadi simbol keberanian kini telah kosong dan pecah di lantai, menandai bahwa tidak ada jalan untuk kembali seperti semula. Keduanya kini telah berubah total, namun dalam kehancuran itu mereka menemukan keutuhan—sebagai dua jiwa yang memilih untuk saling memeluk kerapuhan satu sama lain.

3.1.5 Rough Pass

Rough pass merujuk pada penyusunan gambar-gambar sketsa kasar yang berfungsi sebagai representasi awal dari narasi visual animasi.



Gambar 2. Sketsa kasar *storyboard*

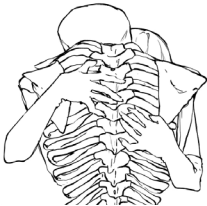
Tahapan ini dilakukan dengan gaya gambar yang cepat dan sederhana tanpa memerhatikan detail, guna memfokuskan perhatian pada aspek utama seperti komposisi gambar, penempatan karakter, arah gerakan, serta kontinuitas cerita.

3.1.6 Clean up storyboard

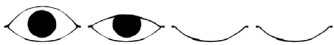
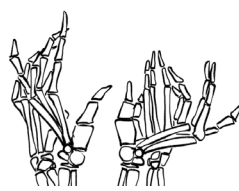
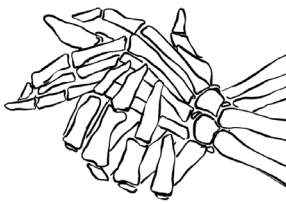
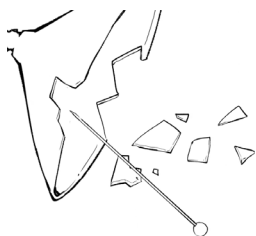
Clean-up storyboard merupakan tahap lanjutan setelah *rough pass* yang berfokus pada penyempurnaan visual dan naratif dari rangkaian gambar storyboard. Pada tahap ini, gambar-gambar kasar yang sebelumnya hanya berupa sketsa cepat mulai diperjelas dengan garis yang lebih rapi, proporsi yang lebih akurat, serta

elemen visual yang lebih detail seperti ekspresi wajah, latar belakang, dan penentuan tempo animasi.

Tabel 1. *Clean up storyboard animasi 'Undress Me'*

Scene	Sequence	Board	Durasi	Naskah
1	1		00:00-00:01	Gelas martini penuh dengan dua olive.
	2		00:01-00:03	Gelas martini yang sudah diminum setengah dan olive nya sudah dimakan 1.
2	1		00:03-00:05	Louisa memeluk Herman dari <i>close up</i> dan perlahan <i>zoom out</i> .
	2		00:05-00:06	Louisa memeluk Herman yang berwujud tengkorak.
3	1		00:06-00:10	<i>Close up</i> Herman dan Louisa yang begitu dekat dan kamera dari atas ke bawah.

	2		00:10-00:11	<i>Medium close up</i> Herman.
	3		00:11-00:12	<i>Medium close up</i> Louisa.
	4		00:12-00:13	<i>Medium close up</i> tengkorak.
3	1		00:13-00:16	Adegan dansa Louisa dan Herman yang di- <i>panning</i> cepat dari kaki sampai kepala.
	2		00:16-00:19	<i>Close up</i> dari adegan dansa Louisa dan Herman versi tengkorak dan Louisa memejamkan mata.
4	1		00:19-00:22	Scene <i>close up</i> Louisa meraih gelas martini yang sama.

5	1		00:22-00:23	Empat mata yang terbuka kemudian tertutup satu-persatu.
	2		00:23-00:24	Dua pasang tangan tengkorak yang tumpang tindih.
	3		00:24-00:26	<i>Close up</i> Louisa sambil berbicara menyesuaikan lirik.
	4		00:26-00:27	Tangan tengkorak yang berpegangan.
	5		00:27-00:28	Gelas martini yang sudah kosong dan pecah.
6	1		00:28-00:30	Penutup animasi.

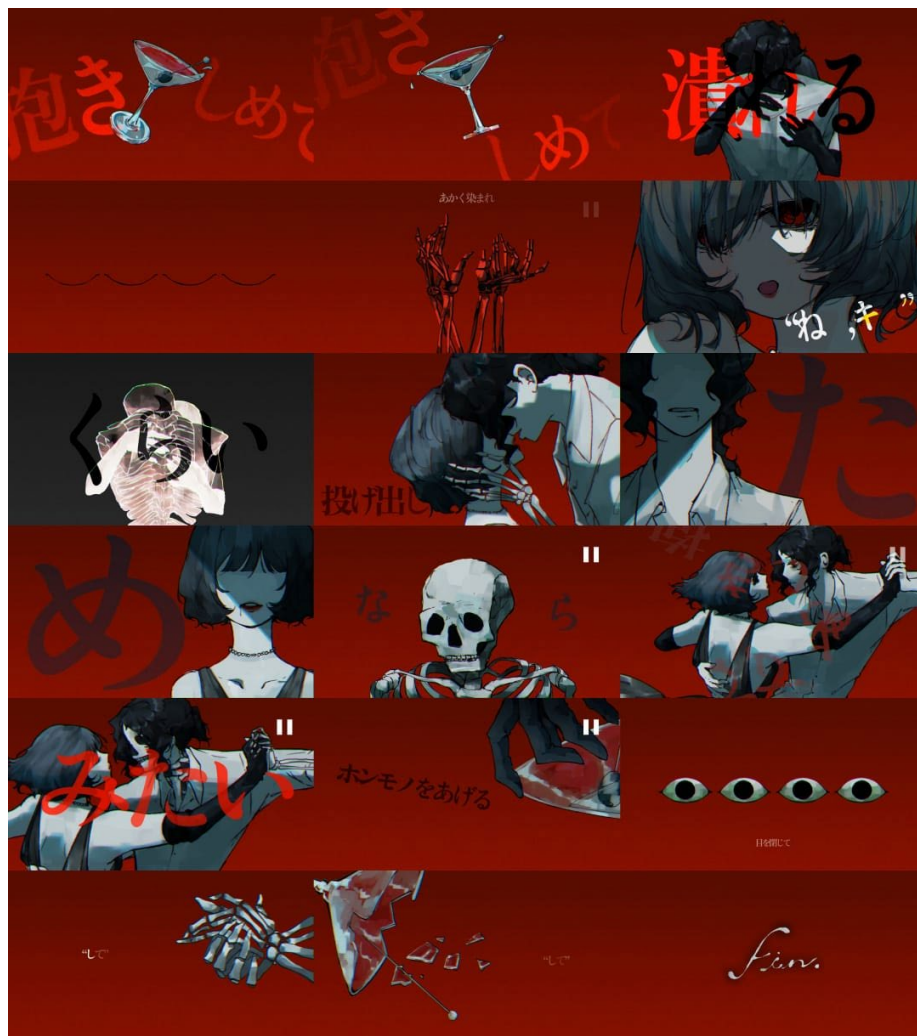
Pembuatan *clean up storyboard* hasil digitalisasi dengan *tracing* dari sketsa kasar sebelumnya menggunakan *software* Medibang Paint Pro.

3.2 Tahap Produksi

Proses ini mencakup pembuatan aset digital berdasarkan desain karakter dan storyboard yang telah disusun sebelumnya. Setiap elemen ilustrasi dibuat menggunakan Medibang Paint Pro, yang kemudian digerakkan dengan Adobe After Effects.

3.3 Tahap Pasca-produksi

Pada pasca-produksi memasuki tahap *compositing*. Dilakukan penambahan mmusik, efek visual, dan teks untuk memperkuat atmosfer dan keterlibatan emosional penonton terhadap cerita. Secara teknis, animasi dirender dalam format 1080p 30fps menggunakan *software* Medibang Paint Pro untuk pembuatan aset ilustrasi dan Adobe After Effect untuk menggerakkannya. Hasil akhir dari proses perancangan animasi diunggah ke YouTube dalam bentuk animasi berdurasi 30 detik, yang merepresentasikan narasi visual sesuai dengan konsep dan tujuan awal perancangan.



Gambar 3. Scene Animasi ‘Undress Me’

Secara visual, animasi menampilkan gaya ilustrasi yang konsisten dengan arah *art style* anime dengan suasana suram yang didominasi warna abu-abu dan merah padam, dengan penggunaan, gerakan, dan ekspresi yang mendukung suasana serta pesan cerita.

4. CONCLUSION

Perancangan animasi Undress Me sebagai visualisasi lirik lagu karya Cö shu Nie merepresentasikan konflik batin dalam hubungan romantis, khususnya terkait ketakutan akan keterbukaan emosional (*fear of intimacy*). Melalui pendekatan visual yang mengutamakan pada eksplorasi simbol visual, warna, dan suasana, animasi ini menginterpretasikan emosi abstrak menjadi narasi visual yang komunikatif. Proses produksi yang melibatkan tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi menghasilkan karya animasi berdurasi 30 detik yang menyampaikan pesan tentang keberanian untuk menerima dan membuka diri dalam hubungan. Hasil akhir menunjukkan bahwa animasi sebagai media visual memiliki potensi besar dalam menyampaikan isu-isu psikologis dan sosial secara estetis dan reflektif. Karya ini juga menunjukkan bagaimana visualisasi lirik dapat menjadi medium penceritaan alternatif yang kuat dan menyentuh secara emosional bagi audiens.

5. AUTHORS' NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait dengan publikasi artikel ini. Seluruh penulis telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam proses penelitian dan penulisan, serta menyetujui naskah akhir yang dikirimkan. Penulis juga memastikan bahwa isi dari artikel ini adalah karya orisinal dan bebas dari segala bentuk plagiarisme.

6. REFERENCES

- Aibonotika, A., & Rahayu, N. (2023). Metafora konseptual pada lirik lagu soundtrack anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*. *J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jepang*, 5(1), 28–34.
- Akbar, M. M. G., & Sumarlin, R. (2020). Perancangan visual art game Limbah Greenzone sebagai media pembelajaran sadar lingkungan. *Jurnal Art & Design*, 7(2), 14.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (n.d.). *Visualisasi*. KBBI Daring. Diakses pada 10 April 2025, dari <https://kbbi.web.id/visualisasi>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital: Dasar teori + pengembangannya*. Penerbit Andi.
- CNA Indonesia. (2025). Ghosting, KDRT, hingga mabuk-mabukan penyebab perceraian tinggi di RI, tembus 400 ribu di 2024. <https://www.cna.id/lifestyle/ghosting-kdrt-mabuk-penyebab-perceraian-400-ribu-2024-28761>
- Cö shu Nie. (2021). New song "undress me" announced as the theme song for the upcoming Japanese TV drama "Women's War - Bachelor Murder Case-" starting on July 3rd! [Gambar]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CQcf4yepVyh/>
- Cö shu Nie Official. (n.d.). About. <https://coshunie.com/about/>
- Damayanti, E. S., & Pratita, I. I. (2024). Majas perbandingan dan citraan dalam album *Hajimete no (?????)* EP Yoasobi oleh Ayase: Kajian stilistika. *HIKARI*, 8(2), 246–256.

- Kamar, R. R., Lionardi, A., & Sumarlin, R. (2023). Perancangan storyboard untuk animasi music video *8DICE9* dari band *Flavour Fiction* untuk remaja. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Manbeck, K. E., Kanter, J. W., Kuczynski, A. M., Maitland, D. W. M., & Corey, M. (2020). Fear-of-intimacy in the interpersonal process model: An investigation in two parts. *Journal of Social and Personal Relationships*, 37(4), 1317–1339. <https://doi.org/10.1177/0265407519898267>
- Muhamad, F. I., & Rachman, A. (2024). Perancangan video klip animasi band *Nightfall* dengan pesan anti pembajakan musik digital. *Jurnal Desain*, 11(2), 319–334.
- Moersid, R. A., Hadiwijoyo, R. S., Ds, M., Septian, V., Rachman, M., Arif, A. N., & Naufal, D. D. (n.d.). Desain stillomatic konten *1001 Indonesia* bagi perluasan daya jangkau penyampaian pesan keindonesiaan.
- Situmorang, K. H., & Kusumiati, R. Y. E. (2024). Gambaran fear of intimacy pada dewasa awal yang berasal dari keluarga bercerai. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 247–262.
- Suci, D. W. (2019). Manfaat seni musik dalam perkembangan belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 177–184.
- Thelen, M. H., Vander Wal, J. S., Thomas, A. M., & Harmon, R. (2000). Fear of intimacy among dating couples. *Behavior Modification*, 24(2), 223–240. <https://doi.org/10.1177/0145445500242004>
- Thriveworks. (2023). Research: Widespread Relationship Anxiety. Retrieved from <https://thriveworks.com/blog/research-widespread-relationship-anxiety/>
- Web Media Belajar. (2020). Storyboard dan storyline. <https://webmediabelajar.com/2020/08/09/storyboard-dan-storyline/>
- Winder, C., & Dowlatabadi, Z. (2011). *Producing animation* (2nd ed.). Focal Press.