FINDER: Journal of Visual Communication Design

Journal homepage: https://ejournal.upi.edu/index.php/FINDER

Benang Merah di Balik Nada: Visualisasi Lirik dalam Video Musik "Somebody" oleh Justin Beiber

Kania Weningtyas[1], *Maryam Zahidah*[2]

[1]Desain Komunikasi Visual, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia
[2]Desain Komukasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University
E-mail: Kaniaweningtyas@upi.edu, maryam.zahidah29@gmail.com

ABSTRACT

Musik pada masa kini tidak lagi berfungsi semata-mata sebagai sarana hiburan, melainkan telah berkembang menjadi medium ekspresi yang dapat dikolaborasikan dengan elemen visual, seperti ilustrasi dan animasi. Penelitian ini berfokus pada eksplorasi visual terhadap lagu "Somebody" milik Justin Bieber, yang diinterpretasikan melalui pendekatan metode 4D, yaitu Define, Design, Development, dan Disseminate. Proses perancangan diawali dengan analisis lirik, dilanjutkan dengan produksi ilustrasi dan animasi yang diselaraskan dengan elemen musik. Interpretasi visual menggunakan pendekatan majas metafora dengan mengangkat konsep "benang merah" dari mitologi Tiongkok, sebagai simbol magis yang merepresentasikan kepercayaan terhadap takdir cinta. Konsep ini membangun narasi emosional antara karakter dalam visualisasi.

Hasil dari proses perancangan menunjukkan bahwa ilustrasi memiliki kemampuan untuk memperkuat sekaligus memperluas makna emosional dari sebuah lagu. Temuan ini membuka ruang baru bagi pengembangan media pembelajaran berbasis seni visual, serta memperkaya pengalaman audiens dalam mengapresiasi musik secara multisensorik.

ARTICLE INFO

Article History:
Submitted/Received: 10 Dec 2024
First Revised: 15 Jan 2025
Accepted: 05 Feb 2025
Publication Date: 25 Feb 2025

Keyword:
Art; Visual interpretation; Music visualization; Illustration; Metaphor;

© 2021 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

1. INTRODUCTION

Musik merupakan salah satu alat komunikasi. Bahkan dapat dikatakan bahwa penggunaan musik pada zaman ini merupakan suatu hal yang digunakan setiap saatnya. Menurut Zulkarnain et al., (2024) Musik adalah bentuk komunikasi sosial yang membangun konsep realitas dan makna dalam Masyarakat. dengan beragamnya tipe musik yang ada saat ini, ada beberapa genre yang kerap didengar, diantaranya genre pop yang menciptakan banyak sekali penulis terkenal secara nasional hingga internasional yang berhasil menyentuh banyak pendengar dengan konsep realitas dan maknanya di seluruh dunia. Saat ini, fungsi dari musik tidak lagi hanya di ranah musik melainkan dapat dikolaborasikan dengan unsur visual seperti film, foto, dan bahkan ilustrasi.

Dimasa dunia yang terus berkembang ini, musik kerap kali dikolaborasikan dengan visual yang dapat mendukung narasi dari bait-bait kata yang telah dirangkai pada lagu. Peran visual disini merupakan elemen pendukung yang dapat mempermudah pemahaman seseorang disaat mendengarkan lagunya. Visual yang diantaranya seperti ilustrasi bisa menciptakan suatu narasi yang mungkin ingin disampaikan oleh pemilik lagu, atau sebaliknya melalui perspektif pendengarnya. Dengan terjadinya suatu multi tafsir dalam memahami suatu lirik merupakan hal yang lumrah, karena dari konteks budaya, sosial, hingga elemen dalam musik dapat mempengaruhi cara seseorang menginterpretasikan lirik pada suatu lagu (Gusriani et al., 2024). Maka tercipta suatu ruang eksploratif dan kreatif dalam penggunaan visual seperti ilustrasi untuk menciptakan narasi pada suatu lagu merupakan hal yang sangat mungkin untuk dilakukan.

Terlepas dari keuntungan utama yakni menjadi salah satu cara untuk berkomunikasi, dalam video musik, tidak dapat dilepaskan dari keterkaitannya dengan berbagai bentuk seni dan media lain, mengingat kedekatan dan hubungan yang saling mempengaruhi di antara keduanya (Margarete Schlue, 2016). Bahkan menurut Swallow (2003) video musik menawarkan ruang ekspresi estetika yang beragam dan luas. Maka, dengan potensi pengembangan suatu karya visual yang didasari dari lirik-lirik pada suatu lagu, akan dilakukan sebuah pendekatan secara eksploratif dan kreatif pada lagu "*somebody*" oleh *Justin Bieber*. Tujuan dalam pengerjaan proyek ini sebagai pembelajaran dan ekspresi kreatif dalam pengimplementasian ilustrasi sebagai elemen pendukung dalam menciptakan suatu narasi berbasis lirik yang sudah ada pada lagu. dengan harapan memberikan suatu inspirasi baru dalam media animasi. Serta menjadi referensi bagi perancangan lain yang serupa di masa depan.

2. METHODS

Dalam perancangannya, metode yang digunakan merupakan metode 4D *yaitu Define, Design, Development,* dan *Disseminate.* Metode ini dipilih karena sesuai untuk proses pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia, khususnya dalam konteks tugas mata kuliah beserta materi perkuliahan yang berkaitan dengan penerapan majas dalam bentuk visual. Pada tahap *define*, dilakukan analisis kebutuhannya yakni mengakomodasi materi perkuliahan. Kemudian dilakukannya analisis lirik untuk mengidentifikasi jenis-jenis majas yang dapat digunakan sebelum dijadikan dasar dalam merancang ilustrasi dan animasinya.

Pada tahapan *design*, difokuskan pada perancangan media visual yang dimulai dari penentuan gaya ilustrasi hingga penyusunan *storyboard*nya. Setiap elemen visual yang dirancang dibuat untuk memperkuat pesan dari lirik yang telah dianalisis. kemudian pada

DOI: https://doi.org/10.17509/irama.v5i1
p- ISSN 2686-0902 e- ISSN 2809-7386

tahapan *development*, media sudah mulai proses diproduksi, yang diawali dengan ilustrasi secara manual sebagai konsep awal lalu dikembangkan secara digital menggunakan software *adobe photoshop* untuk ilustrasinya dan *adobe after effect* untuk menciptakan siknronisasi dengan irama, emosi, serta lirik lagu. Terakhir pada tahap *disseminate*, hasil yang berupa video lirik dipublikasikan melalui platform digital untuk mendapatkan masukan dan evaluasi sebagai umpan balik untuk dasar refleksi dan pengembangan media pembelajaran yang serupa di masa yang mendatang.

3. RESULTS AND DISCUSSION

A. Analisis Lagu

Dalam tahapan awalnya, analisis lirik dilakukan untuk mengidentifikasi elemen puitis yang dapat diterjemahkan dalam bentuk visual. Namun sebelumnya, lirik dikurasi menjadi penggalan lagu dari detik 1 menit 25 detik hingga detik ke 2 menit 17 detik.dengan lirik yang diawali yaitu "*everytime I look at you, i'm lookin' at a star. It's the way you light up every room just being who you are*" menciptakan sebuah imaji visual seperti membandingan seseorang dengan pancaran cahaya yang berbeda dibanding orang-orang lain yang ada disekitarnya, sebab seseorang tersebut berbeda dan berasal dari keaslian dan bukan usaha yang dibuat-buat.

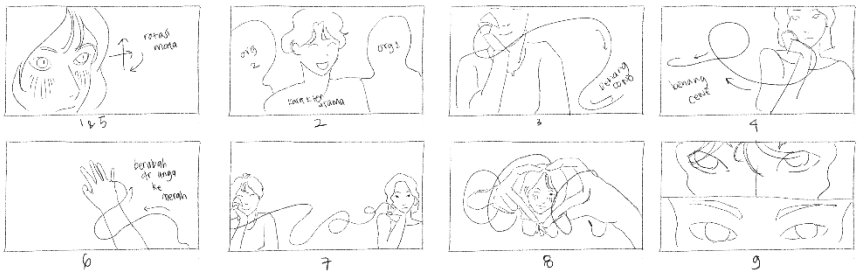
Kemudian, Ketika lirik bergeser ke "*But before I met you, I never believed in magic*" menciptakan pemahaman yang luas secara puitis dan imaginatif. Hal ini didukung dengan keyword "*magic*" yang memiliki arti "magis", sesuatu yang terkesan sesuatu yang berhubungan dengan sihir, namun bisa juga diartikan sebagai sesuatu yang memiliki daya Tarik yang kuat dan sulit dijelaskan menggunakan rasionalitas. Pendekatan yang akhirnya digunakan pada bait lagu ini adalah pengambilan sebuah teori sudah ada sejak dahulu kala, yakni teori benang merah yang memiliki makna takdir dan hubungan antara manusia yang berasal dari mitologi dan budaya Tiongkok sebagai pengaplikasian materi majas pada proyek video lirik animasi ini.

Kemudian, apabila melihat lirik bagian *reff* yakni "*everybody needs somebody*", pada lagu ini, dapat lebih diekspresikan dalam dua sosok yang saling menopang, saling memiliki, dan menurut Muazaroh & Subaidi (2019) manusia memiliki kecenderungan untuk mencari cinta orang lain agar dapat dimengerti dan dipahami oleh orang lain. Bahkan Maslow (1970) mengatakan bahwa manusia sendiri tidak bisa terlepas dari sesamanya. Maka, pernyataan pada lirik lagu tersebut merupakan pernyataan yang kuat.

B. Eksplorasi visual

Setelah menganalisis isi lirik dari lagu, eksplorasi secara visual mulai dilakukan. hal ini dapat dimasukan pada tahap Design, yang diawali dengan penentuan gaya visual pada ilustrasinya yaitu hitam-putih yang kerap kali digunakan pada komik jepang, namun penggambaran manusianya disesuaikan dengan artstyle milik pribadi. Kemudian, secara visual motionnya juga terinspirasi oleh music video animasi jepang yang kerap kali bermain dengan transisi seperti video music "*on this day the cherry blossoms fall and sway*" milik *mafumafu.* Setelah itu, dibuatlah sketsa kasar secara digital untuk merepresentasikan lirik lagu secara visual.

DOI: https://doi.org/10.17509/finder.v1i1.34056
p- ISSN 2797-0558 e- ISSN 2797-0582



gambar 1 sketsa storyboard digital

Lalu dibuatlah hasil digital dari sketsa-sketsa pada storyboard sebelumnya menjadi ilustrasi seutuhnya menggunakan *software adobe photoshop* yang pada prosesnya pewarnaannya menggunakan hitam putih untuk mengikuti referensi seperti di komik-komik jepang biasanya.



gambar 2 hasil ilustrasi per adegan

Ilustrasi diurutkan sesuai dengan lirik lagu yang telah dipilih. Diawali dengan "*everytime i look at you i lookin' at a star*" yang direpresentasikan pada adegan pertama close up seorang perempuan yang terpaku pada suatu hal didepannya, yang kemudian diikuti dengan adegan selanjutnya dengan penggalan lirik "*it's the way you light up* in every *room just being who you are*". Kemudian, perubahan benang kuning dan juga benang ungu yang merepresentasikan kepribadian dan keunikan masing-masing karakter utama seiring waktu berubah menjadi merah pada scene ke empat hingga scene kedelapan memperlihatkan adanya koneksi antara benang pemeran laki-laki dan perempuan yang menjadi berwarna merah pada adegan ke tujuh yang mengindikasikan koneksi yang sudah terjadi antara pemeran.

Setelah ilustrasi sudah selesai dikerjakan, ilustrasi diekspresikan lebih lanjut secara motion menggunakan *software Adobe After effect* untuk menciptakan suatu pergerakan pada masing-masing karakter agar lebih terlihat lebih hidup. Serta mensinkronisasi antara visual, tipografi yakni dalam aspek lirik, dan musik yang digunakan untuk menyelesaikan video lirik animasi ini.

DOI: https://doi.org/10.17509/irama.v5i1
p- ISSN 2686-0902 e- ISSN 2809-7386

C. Interpretasi narasi

Narasi yang diciptakan memang lebih bersifat memanfaatkan lirik yang sudah ada menjadi sebuah cerita baru. Yakni seorang pemeran perempuan yang tertarik pada seorang pemeran lelaki yang kemudian seiring waktu saling memiliki koneksi keterikatan dalam konteks perasaaan. Dengan penggunaan majas metafora dari teori *red strings* yang memaknai sebuah benang merah yang terikat pada jari orang orang yang ditakdirkan untuk bertemu dan bahkan jatuh cinta (Pokhrel, 2024). Kemudian dibuatlah visualisasi yang sedikit berbeda daripada biasanya. penggunaan warna selain merah pada masing-masing karakter disaat hubungan antara karakter masih belum dekat ataupun erat. Namun, perubahan benang masing-masing karakter seiring lagu berjalan akan berubah menjadi merah yang mengindikasikan bahwa hubungannya yang sebelumnya tidak terkoneksi sama sekali, berakhir saling menyambung pada satu benang merah panjang yang tidak terputus sama sekali. Mengindikasikan bahwa masing-masing karakter menemukan takdirnya.

4. CONCLUSION

Musik saat ini tidak hanya sebatas sarana hiburan atau komunikasi emosional semata, melainkan sebagai media yang dapat dikolaborasikan dengan unsur visual untuk memperkaya pengalaman pendengar. Musik sendiri dapat menciptakan suatu makna secara sosial dan realitas dalam lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, melalui lirik yang puitis dan emosional, eksplorasi visual dilakukan pada lagu "*somebody*" oleh *Justin bieber* untuk proyek kali ini. Melalui pendekatan analisis lirik sebagai dasar utama penciptaan narasi ilustrasi, ditemukan bahwa lagu tersebut memiliki kedalaman makna yang memungkinkan dibentuk secara visual yang kreatif terutama melalui majas metafora yang berkonsep magis dengan teori benang merah yang berasal dari budaya Tiongkok. Melalui penerapan proyek ini yang menggunakan metode 4D (*Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate*), perancangan video lirik animasi ini menjadi ruang pembelajaran untuk mengasah kemampuan teknis dan berpikir secara konseptual dan empiris dalam menerjemahkan kata menjadi sebuah visual. Proses ini membuktikan bahwa ilustrasi dapat membangun narasi baru yang mendalam dari lirik yang ada, dengan tetap mempertahankan nilai emosi lagu yang orisinil. Diharapkan proyek ini dapat menjadi referensi dan inspirasi untuk pengembangan media belajar maupun karya eksploratif lainnya di masa mendatang.

5. AUTHORS' NOTE

Seluruh yang saya kerjakan merupakan ide saya dan ide lainnya sesuai dengan apa yang saya kutip menggunakan referensi.

6. REFERENCES

Gusriani, A., Yanti, Z. P., & Tatalia, R. G. (2024). *Analisis Makna Asosiatif Lirik Lagu " Diri " Karya Tulus*. *13*, 29–38.

Margarete Schlue, L. (2016). *Music videos as meaningful entertainment? Psychological responses to audio-visual presentations of song narratives*.

DOI: https://doi.org/10.17509/finder.v1i1.34056
p- ISSN 2797-0558 e- ISSN 2797-0582

https://researchrepository.wvu.edu/etd/6584

Maslow, A. H. (1970). Motivation amd Personality. *Harper & Row*, 369.

Muazaroh, S., & Subaidi, S. (2019). Kebutuhan Manusia Dalam Pemikiran Abraham Maslow (Tinjauan Maqasid Syariah). *Al-Mazaahib: Jurnal Perbandingan Hukum*, *7*(1), 17. https://doi.org/10.14421/al-mazaahib.v7i1.1877

Pokhrel, S. (2024). red strings. *Αγαη*, *15*(1), 37–48.

Swallow. (2003). *Dark Eye: The Films of David Fincher*.

Zulkarnain, A., Suhindro, J., & Valensia. (2024). *Perancangan Klip Video Musik Animasi Lagu " Mimpi " oleh Putri Ariani*. 112–122.

DOI: https://doi.org/10.17509/irama.v5i1
p- ISSN 2686-0902 e- ISSN 2809-7386