



Perancangan dan Gaya Visual pada Animasi *Music Video*: Lagu “Musiknya Asik” oleh Barakatak

Zheeba Dara Anjali¹, Kaisha Sabrina Najma Gumilar²

¹Desain Komunikasi Visual, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia.

²Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung, Bandung, Indonesia.

*Correspondence: E-mail: zheeba.daraanjali@upi.edu

ABSTRACT

Musik merupakan salah satu hal yang paling dekat dengan kita di zaman sekarang, berbagai *genre* musik sudah terlahir dan berkembang pesat sesuai dengan peminat serta perkembangan teknologi pada zaman. Di zaman yang serba canggih sekarang ponsel pintar telah menyediakan berbagai platform untuk menikmati musik, seperti *spotify*, *soundcloud*, *joox*, *youtube* dan *sebagainya*, juga dari beberapa akun pada media sosial dapat melakukan *live stream* dimana orang-orang tak sekedar hanya mendengarkan musik, namun mereka yang melihat juga dapat terhibur. Dari sebuah album lagu, tentu saja ada yang disebut *Music Video* atau dikenal juga sebagai video klip untuk meningkatkan jumlah *audiens* untuk mendengarkan lagu yang di promosikan. *Music Video* berfungsi sebagai visualisasi dari lagu, membantu penonton untuk memahami tema dan makna dari lirik lagu yang ingin disampaikan. Dengan metode kualitatif deskriptif, disini akan menjelaskan perancangan serta gaya visual yang digunakan pada animasi dari *music video* lagu Barakatak “Musiknya Asik”.

© 2021 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received: 11 Nov 2023

2023

First Revised: 8 Dec 2023

Accepted: 15 Dec 2023

Publication Date: 23 Dec 2023

Keyword:

Musik; Animasi; Music video

1. INTRODUCTION

Musik merupakan salah satu hal yang paling dekat dengan kita di zaman sekarang, berbagai *genre* musik sudah terlahir dan berkembang pesat sesuai dengan peminat serta perkembangan teknologi pada zaman. Dalam kehidupan sehari-hari, diri kita ini cukup sering bersinggungan langsung dengan musik, contohnya saja ketika kita menggunakan gawai kita untuk berkomunikasi atau membuka suatu platform aplikasi media sosial. Bila menyalakan nada dering ponsel, maka setiap pesan ataupun notifikasi akan otomatis mengeluarkan suara sebagai tanda. Musik juga menjadi salah satu teman dikala sedang dalam perjalanan, mengerjakan pekerjaan, mengerjakan tugas rumah, dan ada masih banyak lagi hal yang membuat kita secara tak langsung bersinggungan dengan musik.

Tentunya ada maksud dan tujuan diadakannya sebuah musik, selain sebagai penghibur untuk menemani kita, musik juga dapat mempengaruhi suasana hati kita. Menurut para ahli, perasaan yang baik ini muncul karena adanya kesinambungan antara musik dengan emosi. Membuat musik dapat memunculkan berbagai perasaan seseorang untuk menjadi senang, sedih, ataupun mampu memberikan rasa tenang dan nyaman (Sloboda & Justin, 2001; Sloboda & O'Neill, 2001). Itulah mengapa secara tak langsung musik memiliki pengaruh besar pada zaman sekarang, dan itu tak bisa dihindari.

Di zaman yang serba canggih sekarang ponsel pintar telah menyediakan berbagai platform untuk menikmati musik, seperti *spotify, soundcloud, joox, youtube dan sebagainya*, juga dari beberapa akun pada media sosial dapat melakukan *live stream* dimana orang-orang tak sekedar hanya mendengarkan musik, namun mereka yang melihat juga dapat terhibur. Diantaranya ada *Spotify, Soundcloud, Joox, Youtube, Apple Music*, dan lain-lain. Riset yang dilakukan Counterpoint, angka pengguna platform aplikasi musik mencapai 358 juta pengguna (Pertiwi, 2020). Berdasarkan data dari Tekno Kompas, aplikasi yang paling banyak diakses diduduki oleh aplikasi Spotify. Spotify adalah layanan streaming musik digital, podcast, dan video yang memberi akses ke jutaan lagu dan konten lain dari artis di seluruh dunia.

Perkembangan musik di Indonesia juga sudah sangat berkembang, dapat dilihat dari banyaknya musisi yang hadir melahirkan karya-karya lagu tak kalah dari musik-musik barat. Semakin banyaknya musisi yang meluapkan kekreatifitasannya melalui musisi, dan secara mudah di publikasikan lewat teknologi yang ada seperti aplikasi media sosial atau platform musik seperti *Spotify*. Banyaknya jumlah tersebut membuat industri musik di Indonesia semakin bermacam ragam *genre* yang digeluti. Salah satunya yang kembali naik adalah musik *funkot*.

Musik Funkot (*Funky Kota*) adalah genre musik dansa elektronik yang berasal dari Indonesia pada awal 1990-an. Genre ini memadukan elemen musik house dengan pengaruh dangdut, menghasilkan irama yang khas dengan tempo cepat, berkisar antara 160 hingga 220 bpm. Funkot sering kali dianggap sebagai representasi dari budaya urban di Indonesia, khususnya di kota-kota besar seperti Jakarta, tempat genre ini pertama kali berkembang di diskotik kawasan Kota.

Salah satu musik funkot yang mampu menarik orang-orang untuk turut menggoyangkan pinggulnya sesuai dengan irama dari musiknya adalah lagu-lagu karya grup Barakatak. Barakatak adalah grup musik asal Bandung yang menjadi pelopor genre musik Funkot (*Funky Kota*) di Indonesia. Grup ini dibentuk pada tahun 1990 oleh tiga personel utama, yaitu Aam Rama Kusumah (Aam Kecol), Didi Iphis (Die Iphis), dan Yayat English (Yayat Bogel). Nama Barakatak sendiri diberikan oleh Doel Sumbang, mentor mereka, yang terinspirasi dari karakter humoris para anggota grup. Istilah "Barakatak" berasal dari bahasa Sunda yang

berarti tertawa terbahak-bahak. Awalnya, Barakatak memulai karirnya dengan membawakan lagu-lagu Pop Sunda. Namun, mereka kemudian beralih ke genre *house music* setelah pindah ke Jakarta dan bekerja sama dengan produser musik sekaligus DJ, Rony Load. Perubahan ini membawa mereka ke dunia diskotik Jakarta, tempat mereka mulai bereksperimen dengan gaya musik baru yang akhirnya melahirkan genre Funkot.

Dari sebuah album lagu, tentu saja ada yang disebut *Music Video* atau dikenal juga sebagai video klip untuk meningkatkan jumlah *audiens* untuk mendengarkan lagu yang di promosikan. *Music Video* berfungsi sebagai visualisasi dari lagu, membantu penonton untuk memahami tema dan makna dari lirik lagu yang ingin disampaikan. *Music video* yang menarik juga akan mempermudah promosi dan pemasaran album yang dijual, memberikan interaksi dengan *audiens* sehingga menjangkau lebih banyak penonton.

Tetapi pembuatan *music video* butuh perencanaan agar mencapai target audiens yang direncanakan, di dalamnya tak hanya sebuah shoot video dari sebuah lagu saja, namun juga makna yang ingin disampaikan. Video klip merupakan salah satu bentuk audio visual yang terdiri dari 3 unsur utama yaitu musik, visual dan budaya yang juga melibatkan banyak elemen estetis seperti gestur, editing, dan lain sebagainya (Osborn, 2021; Vernallis, 2014).

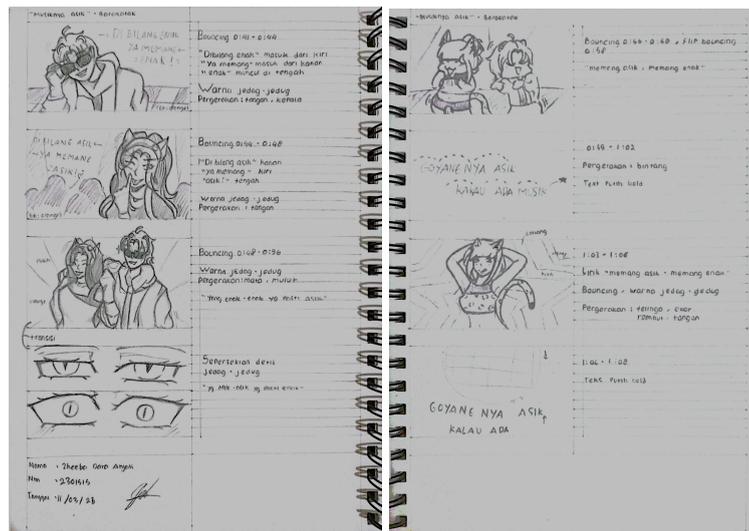
2. METHODS

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah penganalisisan data yang sudah dikumpulkan berupa hasil pengumpulan data atau peninjauan mengenai masalah yang diteliti. Metode kualitatif adalah langkah-langkah penelitian sosial untuk mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata dan gambar. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Lexy J. Moleong bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Pendekatan penelitian kualitatif adalah pendekatan yang tidak menggunakan dasar kerja statistik, tetapi berdasarkan bukti-bukti kualitatif. Dalam tulisan lain menyatakan pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang berdasarkan pada kenyataan lapangan dan apa yang dialami oleh responden akhirnya dicarikan rujukan teorinya (Sujdarwo, 2011).

Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, analisis data yang diperoleh (berupa kata-kata, gambar atau perilaku), dan tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik, melainkan dengan memberikan paparan atau penggambaran mengenai situasi atau kondisi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif. Pemaparannya harus dilakukan secara objektif agar subjektivitas peneliti dalam membuat interpretasi dapat dihindarkan (S. Margono, 2003).

3. RESULTS AND DISCUSSION

Perancangan sebelum membuat sesuatu merupakan hal penting agar semua tersusun rapi dan tidak keluar dari konsep awal yang sudah dipikirkan, sama seperti yang ada pada hasil pengerjaan animasi untuk musik video dari lagu “Musiknya Asik” oleh Barakatak. Sebelum pembuatan animasi tentu saja ada brainstorming awal dimana pembuatan storyboard dan penentuan gaya visual yang dipilih, majas yang ingin disampaikan untuk menambah bumbu menarik untuk menarik audiens juga perlu dipikirkan agar adanya keunikan pada *music video*.



Picture 1. Storyboard music video.

Storyboard adalah alat visual yang digunakan untuk merencanakan dan memvisualisasikan alur dari proyek yang akan dikerjakan, seperti film, animasi, video klip, atau media interaktif lainnya. Storyboard terdiri dari serangkaian gambar atau sketsa yang disusun untuk menjadi alur dari plot cerita. Perlunya penyusunan seperti ini agar sesuai dengan naskah yang ingin disampaikan, dalam animasi *music video* yang dikerjakan ini mengambil latar diskotik dengan menampilkan majas visual personifikasi agar memberikan pandangan yang tak masuk akal namun masih seru untuk dilihat.

Tentu saja ada alasan tertentu mengapa mengambil majas personifikasi macan tutul dan serigala dan mengapa hanya menyisahkan satu pria manusia. Tema yang ingin diambil dari *music video* ini adalah rasa tak masuk akal, disaat orang-orang bergoyang dengan alunan lagu yang berisik dan suasana diskotik yang ramai. Pada diskotik tentu saja tak hanya bergoyang dan bersenang-senang mendengarkan lagu, pasti akan ada saja orang yang melakukan sesuatu yang cukup gila untuk meramaikan suasana. Dalam storyboard yang dibuat, perempuan bertelinga serigala itu tengah menjulurkan lidah dengan obat tablet yang ada di lidahnya, seperti sinopsis dari lagu “Musiknya asik” itu sendiri, salah satu anggota dari Barakatak menceritakan bahwa awalnya lagu ini ingin mengisahkan orang yang tengah mabuk karena obat-obatan. Itulah mengapa nampaknya tak masuk akal jika manusia memiliki telinga serta ekor hewan, karena orang-orang yang ada di diskotik itu tengah mabuk, sehingga pikirannya liar.

Pada storyboard juga perlu dicantumkan detik dan penjelasan yang jelas agar tak salah saat pengerjaan animasi, dalam tugas pembuatan animasi *music video* dari lagu ini hanya mengambil kurang lebih 76 detik jika disatukan dengan bagian credit yang nanti akan tertera di akhir *music video* sebagai penanda karya asli pembuatnya. Untuk meminimalisir pencurian karya, akan lebih baik bila menambahkan credit sehingga nama kita dapat tertera. Lagu “Musiknya Asik” juga hanya berisi dengan instrumental dangdut funkot dan pengulangan lirik yang dilakukan beberapa kali, sehingga pemaknaannya justru berfokus pada sebagian lirik saja seperti “dibilang enak, ya memang enak” yang pemaknaannya sedikit ambigu, “dibilang asik, ya memang asik”. Namun dari dua lirik tersebut, ada juga lirik yang maknanya merupakan kesenangan bergoyang saat ada musik, seperti “memang asik, memang enak. Goyangnya asik, kalau ada musik”.



Picture 2. Dua karakter yang ada pada animasi.

Gaya visual yang digunakan pada animasi menggunakan *cartoon artstyle* dimana garis *lineart* terkesan lebih sedikit kaku, tebal dan sedikit tajam layaknya kartun-kartun. Warna yang dipilih merupakan warna-warna terang dan terkesan saling bertabrakan seperti gaya tahun 90an yang memiliki *style fashion* warna terang serta makeup yang berani dalam pemilihan warnanya, dua karakter di atas merupakan seorang pemuda yang tengah menikmati malamnya berpesta riang di diskotik dengan lagu funkot.

Meskipun pemilihan warna yang kontras, tetap diselaraskan dengan tone kulit yang dipilih agar tetap enak untuk dilihat dan dinikmati para audiens yang akan menonton animasinya nanti. Perempuan serigala lebih condong dengan warna dingin dan nyentrik, sedangkan pria di sampingnya lebih ke warna kulit tan yang hangat dan warna baju yang terinspirasi dari warna cover album Barakatak itu sendiri, pada album dari lagu “Musiknya Asik” itu memiliki cover yang di dominasi dengan warna jingga dan sedikit sentuhan kuning.

Animasi motion ini harus memperhatikan bagian tubuh yang nanti akan dipotong untuk bisa digerakkan satu-persatu, pada *music video* ini lebih condong dengan cara bouncing dan flipping karena memfokuskan ilustrasi dari karakter yang ada.

4. CONCLUSION

Animasi sederhana ini dipersembahkan untuk menyampaikan makna dari lagu ciptaan Barakatak yang cukup populer untuk dikenal atau digunakan di seluruh konten dari platform sosial media yang ada di Indonesia, diciptakan ide liar untuk menarik perhatian audiens agar lebih melirik musik dengan *genre* funkot, dan sebagai pembuka untuk memperkenalkan keseruan dari musik funkot itu sendiri. Media sosial sekarang ini juga menjadi tempat penampungan bagi para musisi untuk melebarkan sayapnya, banyaknya musisi baru membuat perkembangan musik di Indonesia semakin melebar.

5. AUTHORS' NOTE

The authors declare that there is no conflict of interest regarding the publication of this article. Authors confirmed that the paper was free of plagiarism.

6. REFERENCES

- Lexy, J., Moleong. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mega, Nur. (2018, 05 September). Barakatak Bercerita Tentang Promosi Musik Melalui Pembajakan Hingga Stigma Kelas Bawah untuk Funkot. Diakses pada 09 April 2025, dari <https://www.whiteboardjournal.com/ideas/barakatak-bercerita-tentang-promosi-musik-melalui-pembajakan-hingga-stigma-kelas-bawah-untuk-funkot/>
- Sudharwo. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial*. BANDUNG : MANDAR MAJU, 2001.
- Saputra, A., & Islam, M. (2021). PERANCANGAN VIDEO MUSIK "SORRY" SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAND BANNEDABSINTHXX. *Jurnal Barik*, Vol. 2 No. 3.
- Soeyoedi, Chrisanto. (2021). *PERSONAL BRANDING GEDEXXPOLL BERGENRE FUNKY KOTA DALAM MENGARUNGI INDUSTRI MUSIK DI SURAKARTA*. S1 thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.