

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kata “depresi” tidak jarang kita temukan di generasi sekarang. Menurut Emily (Seymour 2019) generasi Z atau generasi terbaru yang lahir pada tahun 1994-2015 (Kasasa 2020) merupakan generasi yang paling sedikit dalam melaporkan kesehatan mental yang baik dan kesulitan dalam menangani rasa stres. Dalam wawancaranya dengan Margo Joel, dikatakan yang menyebabkan generasi baru ini sering sekali mengalami stres adalah dikarenakan mudahnya mereka terhubung dengan media sosial dan internet. Lalu apa hubungan antara stres dan depresi? Hubungan antara stres dan depresi sangatlah kompleks dan repetitif. Masyarakat yang stres cenderung mengabaikan pola-pola hidup sehat. Mereka mulai merokok, minum minuman keras lebih dari standar dan menghindari olahraga rutin. Dalam buku *The End of Stress as We Know It* karya Bruce McEwen, dijelaskan bahwa bila sudah merasakan stres, setelahnya akan mengarah ke tindakan dan pola yang akan mengarah kepada rasa stres yang kronis dan meningkatkan resiko gejala depresi (Bruno 2011).

Dikutip dari *National Geographic Indonesia* tentang bagaimana cara membedakan depresi dan stress, makna depresi dijelaskan oleh dr. Dimitrios Pachos adalah kondisi klinis yang memiliki beberapa gejala yang jelas. Ini merupakan penyakit umum yang cukup banyak menyerang populasi dunia. Sama seperti gangguan kardiovaskuler, depresi dikategorikan sebagai sebuah penyakit. Sementara itu, stres merupakan sebuah reaksi tubuh pada situasi yang berbahaya, atau sesuatu yang nyata dan dirasakan. (Ikhsania 2019).

Stres sudah menjadi bagian dari kehidupan kaum pelajar dikarenakan adanya ekspektasi internal dan eksternal yang diberikan kepada mereka. Satu kewajiban yang diberikan kepada pelajar untuk ditangani adalah hanya belajar, namun usaha dalam belajar yang tidak dianggap bukanlah penyebab utama dari rasa stres itu muncul. Tetapi ekspektasi dari orang tua terhadap anak-anaknya, lah, yang terbukti menyebabkan rasa stres, dan ekspektasi tersebut semakin lama semakin tinggi dan menjadi beban yang susah diatasi oleh anak-anak (Reddy et al., 2018). Lalu, apa yang harus dilakukan untuk mengatasi rasa stres?

Mendengarkan musik sangatlah efektif dalam mengurangi stres yang dirasakan. (Thoma et al., 2013). Musik adalah sebuah bunyi yang didengar oleh pendengar dan memberikan sebuah makna ataupun pesan, tergantung dari sang pemusik ingin memberikan sebuah pesan atau tidak. Dengan musik, kita dapat mengekspresikan sebuah emosi atau perasaan yang tidak dapat dirangkai dengan kata-kata. Musik juga dapat menyeimbangkan fungsi otak kanan dan otak kiri, yang berarti menyeimbangkan perkembangan aspek intelektual dan emosional (Halimah 2016, 2).

Setelah musik dibuat, sang musisi akan menambahkan lirik. Lirik tersebut biasanya berisi tentang isi hati sang musisi atau sang penyanyi, yang tidak dapat diungkapkan secara langsung. Musik dengan kata-kata atau lirik dan dapat dinyanyikan disebut dengan lagu. Setelah sebuah lagu selesai dibuat dan diproduksi, tahap selanjutnya adalah dengan mempromosikan lagu tersebut. Sebuah lagu tidak akan dikenal bila tidak ada sebuah medium atau *platform* yang mempromosikannya. Cara mempromosikan sebuah lagu adalah dengan menciptakan sebuah videoklip.

Di Indonesia sudah ada banyak sekali penyanyi muda yang membagikan pesan di dalam lagunya seperti Raisa, Tulus, Isyana Sarasvati, Nadin Amizah, dan lain sebagainya. Salah satu penyanyi asal Indonesia yang sudah dikenal namanya adalah Kunto Aji Wibisono. Beliau sering dipanggil Kunto Aji atau maskun oleh penggemarnya. Penyanyi asal Yogyakarta ini mulai memasuki dunia musik dengan mengikuti *Indonesian Idol* musim ke-5 dan menjadi finalis ke-4. Pada tahun 2010, Kunto Aji merambah ke dunia layar kaca dengan membintangi film “Senggol Bacok” (Palupi, 2019).

Empat tahun kemudian, Kunto Aji mengeluarkan debut *single* yang berjudul “Terlalu Lama Sendiri”. Berdasarkan data dari agensi Kunto Aji, JUNI Records, lagu tersebut langsung menjadi sebuah populer sekali dikarenakan lirik yang berhubungan dengan situasi para pendengar, khususnya mereka yang belum memiliki pasangan hidup. Lagu ini merupakan lagu utama dari album pertamanya “*Generation Y*”. Berdasarkan interview dengan Kunto Aji melalui Tribunnews, lagu-lagu di dalamnya menceritakan tentang kehidupan sehari, tetapi dilihat dari sudut pandang generasi Kunto, yaitu generasi Y. Ia menulis seluruh lirik dan harmoninya. Tidak seluruhnya lagu di dalam album ini tergolong *galau*, ada juga yang menyemangati, yaitu lagu “Peningat”.



Gambar 1.1 Cover album “Generation Y” dari genius.com

“Peningat” dirilis pada tanggal 6 April 2015. Kunto Aji menciptakan lagu ini, dengan kolaborasi aransemen bersama salah satu musisi terbaik di Indonesia, Barry Likumahuwa. Lirik dari lagu ini memiliki pesan yang menggerakkan semangat, khususnya kepada kaum-kaum muda seperti pelajar. Banyak sekali *feedback* positif mengenai lagu ini dari penggemar lama sampai dengan penggemar baru, tertera di kolom komentar video lirik lagu “Peningat” yang dirilis 5 tahun lalu.



Febrian Rizky Ananda 9 months ago

Yaampun br ngeh ada lagu ya pas banget sm keadaan skrg. Kadang tuntutan org tua , tuntutan sosial dll melupakan mimpi yg pernah kita punya dr kecil. Ya Tuhan , untuk kesekian kalinya saya ucapkan terimakasih mas kun, lagu lagu kas kun betul2 ngerasa saat sy jatuh dibawah saya ga sendirian, bahkan ketika saya mau coba bangkit dapet aja original soundtrack yg pas mas, terimakasih maskun .

Show less



Gambar 1.2 Komentar-komentar fans pada lagu “Pengingat” dari youtube Kunto Aji dalam kolom komentar video lirik “Pengingat” dan diakses pada tanggal 10 September 2020.

“Pengingat” terinspirasi dari pemikiran nyata sang penyanyi tentang kaum-kaum muda yang memiliki akademis tinggi dan yang tidak mengambil akademis (Kunto Aji, 2020). Namun bagaimana cara mengangkat kembali pesan dari lagu “Pengingat” dan memberikan representasi visualnya? Diperlukanlah sebuah videoklip untuk dapat tidak hanya mempromosikan kembali lagu Kunto Aji, tetapi juga menyampaikan pesan di dalamnya. Pesan yang terkandung adalah agar pendengar untuk tidak terbebani oleh ekspektasi dan tekanan-tekanan yang didapatkan oleh sosial, untuk tetap menjadi diri sendiri dan tidak mudah patah semangat, khususnya untuk yang masih bekerja dan yang tidak memiliki pekerjaan, yang tidak bersekolah dan yang menjalankan akademis tinggi (Kunto Aji, 2020).

Seperti yang telah dijelaskan, salah satu cara untuk mempromosikan sebuah lagu adalah melalui videoklip. Secara umum, alur pengolahan video adalah dengan mengambil atau meng-*capture* gambar suatu kegiatan menggunakan sebuah kamera video pembuatan videoklip (Gilang SN 2013).

Videoklip merupakan lebih dari sekedar iseng-iseng saja. Videoklip adalah pelopor dalam video ekspresif (Auufderheide, 1986). Justin Jones, seorang sinematografer video musik mengatakan ada 3 tipe videoklip, yaitu *Performance Music Video*, *Storyline Music Video*, dan *Experimental Music Video*. Ketiganya dapat dibedakan dengan mudah. *Performance Music Video* merupakan videoklip dimana sang penyanyi ada dalam videoklip di lokasi yang berbeda-beda dan selalu *lipsync*. *Storyline Music Video* merupakan videoklip yang memiliki cerita di dalamnya. Biasanya berhubungan dengan lirik lagu yang dinyanyikan, beberapa didramatisir untuk menarik perhatian audiens. Dan yang terakhir adalah *experimental music video*, yaitu sebuah videoklip yang tidak ada korelasi dengan lagu dan makna lagu yang disampaikan. Ketiga tipe videoklip juga dapat digabungkan (Jones 2017).

Videoklip animasi baru muncul pada pertengahan tahun 1980 seperti *Sledgehammer* karya Peter Gabriel dan *Take on Me* karya A-ha. Menurut Matt Hanson, tipe gambar visual memiliki “kualitas” modern adalah videoklip yang dianimasikan. Selain itu, beliau juga mengatakan bahwa videoklip musik berkonsep juga dapat menunjukkan kesederhanaan, memunculkan esensi-esensi suatu hal, dan meniru sebuah bentuk murni dengan baik (Linsenmaier 2008).

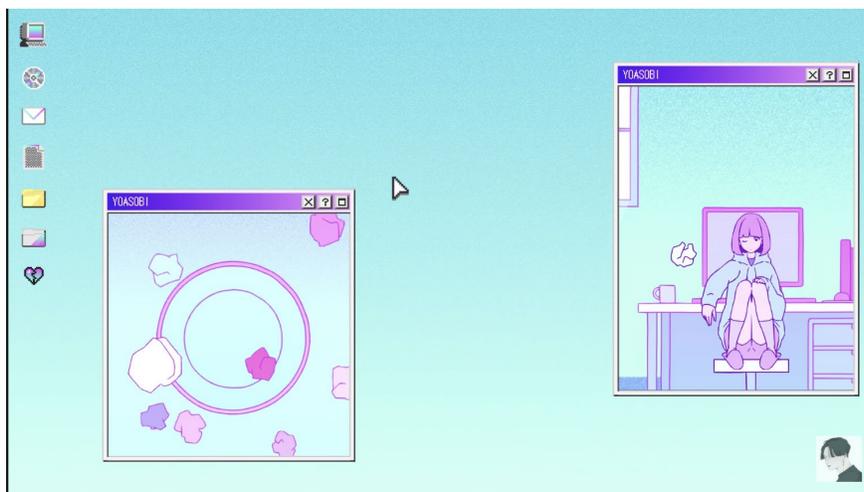
Sudah banyak sekali videoklip dalam bentuk animasi diproduksi oleh luar negeri, khususnya di negara Jepang. Jepang memang terkenal dengan animasinya dan ternyata, tidak hanya film saja, tetapi videoklip Jepang juga banyak menggunakan animasi. Beberapa memiliki sebuah cerita yang berhubungan dengan lirik, beberapa penggunaan simbol dan metafora. Videoklip animasi Jepang cenderung menggunakan animasi 2D dibandingkan 3D. Perbedaan yang cukup jelas antara keduanya adalah dari cara

menganimasikannya. Pada animasi 2D, dalam menggambarkan sebuah karakter, bagian yang tidak terlihat tidak perlu digambar. Contohnya, karakter yang menutup matanya tidak perlu digambarkan bola matanya sampai karakter membuka mata. Sedangkan pada 3D, seluruh elemen dari karakter tersebut akan selalu ada sehingga harus tetap. Selain itu, yang membedakan 2D dan 3D adalah *frame rate*. Biasanya, animasi 2D menggunakan *frame rate* 24 *frames per second*. Bila ada suatu adegan yang tidak membutuhkan pergerakan terlalu banyak, animator dapat membiarkan satu gambar selama dua *frames*. Hal ini banyak diterapkan pada animasi-animasi Jepang. Sedangkan di 3D, animasi tidak bekerja seperti itu. Bila karakter 3D tidak bergerak sama sekali, hal itu terlihat tidak natural. Oleh karena itu, dalam 3D dibutuhkan *moving hold*, yang diterapkan pada sebuah karakter ketika meskipun tidak melakukan apa-apa, harus tetap kelihatan hidup (Bloop Animation, n.d).

Videoklip animasi Jepang juga tidak seluruhnya sama, ada yang bermain dengan *motion graphic*, gabungan beberapa foto atau kolase, dan ada pula yang seperti *anime*.



Gambar 1.3 Videoklip animasi 2D “raison d’etre” oleh Eve



Gambar 1.4 Videoklip animasi 2D “Halzion” oleh YOASOBI



Gambar 1.5 Videoklip animasi “Garand” oleh Airhead ft. Hatsune Miku

Mayoritas masyarakat Indonesia masih menganggap bahwa film animasi hanya untuk anak-anak saja dikarenakan visualnya yang sederhana (dibandingkan dengan film *live action*), kebanyakan animasi lebih disukai oleh anak-anak daripada orang dewasa. Kelebihan dari animasi ialah sang animator dapat bereksperimen dengan *angle* kamera yang digunakan dan dapat menciptakan tata cahaya yang sulit diaplikasikan dalam *live action*. Selain itu, sang animator juga dapat dengan bebas menggerakkan sebuah gambar

sesuai dengan *style* mereka. Bahkan dapat melebih-lebihkan sebuah gerakan untuk memberi kesan menjadi lebih hidup (Limanta 2018).

Videoklip animasi jarang sekali ditemukan di Indonesia. Videoklip musik animasi yang pernah dirilis adalah lagu karya JULIETTE yang berjudul Baik, Seksi pada 25 Januari 2019. Animasi yang digunakan adalah 2D beserta dengan tipografi untuk lirik lagunya dengan karakter desain yang sederhana serta latar belakang polos berwarna.



Gambar 1.6 Videoklip animasi 2d “Baik, Seksi” oleh JULIETTE

Selain itu, salah satu penyanyi terkenal Indonesia, RAN, juga merilis sebuah video lirik dalam bentuk animasi 2D untuk lagunya “Dekat Di Hati” yang diterjemahkan dalam bahasa Jepang. “Dekat Di Hati” versi bahasa Jepang menerapkan banyak *motion* dan menggunakan warna-warna analogus, disertai dengan lirik menggunakan huruf hiragana dan alfabet.



Gambar 1.7 Videoklip “Dekat Di Hati” oleh RAN

Videoklip animasi khususnya 2D memiliki keunggulan yaitu dapat bermain-main dengan elemen-elemen desain dan *morph*. Maka dari itu, untuk mengingatkan kembali pesan dan mempromosikan lagu “Peningat”, akan diciptakan sebuah Videoklip animasi 2D dengan menggabungkan sebuah *experimental music video* dengan *storyline music video*.

Pada tahun 2020, belum ada videoklip lagu “Peningat” yang berbentuk animasi. Untuk mengingatkan kembali pesan yang terkandung dalam lagu “Peningat”, tentunya lagu ini perlu dipromosikan kembali. Oleh karena itu, diperlukan videoklip musik animasi 2D untuk lagu “Peningat”.

1.2 Identifikasi Masalah

Latar belakang diatas dapat disimpulkan identifikasi masalah dalam proyek tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Visualisasi lagu “Peningat” ke dalam bentuk animasi 2D memerlukan beberapa pertimbangan. Hal ini dikarenakan pendekatan antara audio, lirik, dan visual berbeda.

2. Mengekspresikan pesan yang terkandung dalam lirik lagu “Peningat” ke dalam rupa visual videoklip animasi 2D. Lirik lagu “Peningat” mengandung unsur metafora, sehingga memerlukan pembedahan struktur lagu dan visual yang proporsional.
3. Implementasi warna hitam dan putih serta tema kehidupan urban ke dalam konteks videoklip.

1.3 Batasan Masalah

Dalam karya proyek akhir ini akan dibatasi dalam bentuk animasi 2D dengan durasi 3:27 menit.

1.4 Tujuan

Karya tugas akhir ini bertujuan untuk menciptakan videoklip animasi 2D lewat adaptasi lagu “Peningat” oleh Kunto Aji.

1.5 Manfaat

1. Merepresentasikan lagu Kunto Aji dengan visual yang lebih modern dan cocok untuk generasi sekarang.
2. Pesan-pesan dalam lagu "Peningat" tersampaikan kembali.
3. Karya tugas akhir ini dapat menjadi sebuah referensi untuk menciptakan videoklip yang dikhususkan dalam bidang animasi 2D.