

Visualisasi Lagu Reikko - Problems

Marcelline Wijaya¹⁾, Sabeth Uttara²⁾

Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

¹⁾ Email: marcellinewijaya@gmail.com

²⁾ Email: sabeth.uttara@kalbis.ac.id

Abstract: *Music videos can be a promotional medium to sell a song. Research from Pexeco, music is the only category that consistently attracts hundreds of millions of users to watch the same video over and over again, even music videos which became the first record-breaking as 1 billion views and most videos with more than 1 million views were music videos in YouTube platform. The song Problems sung by Reikko only has a lyric video which has the possibility of not conveying the message visually. Therefore, the design of the visualization of the song Reikko – Problems aims to interpret the message that Reikko wants to convey. The author uses a qualitative methodology by collecting data through interviews and observations. The results of the data obtained are then analyzed to obtain STP from Reikko fans. The author collects references from several music video sources that use animation according to segmenting from Reikko fans. The author does production using data that has been collected and produces a music video Problems using 2D animation techniques.*

Keywords: *2d animation, music video, problems, reikko, song*

Abstrak: *Video musik bisa menjadi media promosi untuk menjual sebuah lagu. Penelitian dari Pexeco, musik menjadi satu-satunya kategori yang konsisten menarik ratusan juta pengguna untuk menonton video yang sama berulang kali, bahkan video musik yang menjadi pemecah rekor pertama sebagai 1 miliar penayangan dan sebagian besar video dengan lebih dari 1 juta penayangan adalah musik video pada platform YouTube. Lagu Problems yang dibawakan oleh Reikko hanya memiliki video lirik yang memiliki kemungkinan tidak tersampainya pesan secara visual. Oleh karena itu, perancangan visualisasi lagu Reikko – Problems bertujuan untuk menafsirkan pesan yang ingin disampaikan oleh Reikko. Penulis menggunakan metodologi kualitatif dengan mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi. Hasil data yang didapatkan kemudian dianalisa untuk mendapatkan STP dari penggemar Reikko. Penulis mengumpulkan referensi dari beberapa sumber video musik yang menggunakan animasi sesuai dengan segmenting dari penggemar Reikko. Penulis melakukan produksi menggunakan data yang sudah terkumpul dan menghasilkan video musik Problems menggunakan teknik animasi 2D.*

Kata kunci: *animasi 2d, lagu, problems, reikko, video musik*

I. PENDAHULUAN

Sebelum adanya YouTube, musik video disiarkan pada jaringan kabel MTV (*Music Television*). Untuk mengakses musik video 24 jam dan menambah iklan ke demografis tertentu, MTV membuat acara yang dikelola khusus untuk fokus pada satu jenis kategori seperti *120 Minutes* (1986–2000) dan *Alternative Nation* (1992–1997) berfokus pada musik *rock* dan *grunge alternatif* yang dibuat oleh sebagian besar musisi kulit putih yang ditujukan pada sebagian besar penonton kulit putih. *Yo! MTV Raps* (1988–1995) mempromosikan video oleh seniman kulit hitam dan Latin. MTV terus memutar video musik

hampir secara eksklusif sampai sekitar tahun 1994, ketika reality show mereka sendiri *The Real World* terbukti lebih menguntungkan yang akhirnya MTV memindahkan hampir semua program musik video mereka ke jaringan kabel terpisah. Musik video telah relatif menurun pada pertengahan 2000-an karena jaringan yang memutar musik video di stasiun televisi sedikit dan tidak dapat diakses. Beberapa tahun setelah YouTube diluncurkan, musik video menjadi populer di internet [1].

Pentingnya musik video dalam *marketing* adalah sebagai media promosi untuk menjual sebuah lagu. Penelitian dari Pexeco, Musik menjadi satu-satunya kategori yang konsisten

menarik ratusan juta pengguna untuk menonton video yang sama berulang kali, bahkan video musik yang menjadi pemecah rekor pertama sebagai 1 miliar penayangan dan sebagian besar video dengan lebih dari 1 juta penayangan adalah musik video pada platform YouTube [2]. Hal tersebut dapat menjadikan strategi pemasaran lagu melalui musik video menjadi efisien untuk meningkatkan penjualan. Terlebih, 48 dari 50 video YouTube adalah musik video. Video musik animasi sedang mengalami momen di tahun 2020. Perubahan terjadi pada industri musik semenjak pandemi Covid-19 termasuk cara seniman mempromosikan karya mereka. Produksi video musik menjadi terganggu dengan adanya karantina yang menyulitkan para artis dan kru syuting dengan aman sehingga dimulailah era baru untuk video musik animasi. Seperti, Dua Lipa, Billie Eilish, dan The Weeknd serta para agensi lain berbondong-bondong membuat video musik dalam bentuk animasi karena keterbatasan tersebut [3].

Para artis Indonesia memilih untuk membuat video musik secara indie untuk meminimalisir *budget* dan karantina. Tidak ada hal baru yang terjadi seperti memberikan kesempatan untuk para seniman/artis dalam artian ilustrator dan animator Indonesia berkarya dan hal tersebut memberikan aspirasi kepada penulis untuk membuat visualisasi lagu dari penyanyi Indonesia yang beraliran *hyperpop* yaitu Reikko. Reikko adalah penyanyi sekaligus penulis lagu asal Indonesia dengan aliran musik *hyperpop*. Salah satu lagu Reikko berjudul Problems hanya memiliki lirik video yang diambil dari salah satu anime berjudul Kanojo, Okarishimasu dengan menambahkan elemen tulisan di dalamnya dan tidak memiliki video musik sehingga pesan pada lagu tersebut belum tersampaikan.

II. METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan cara mendatangi *performance* Reikko di Caspar dan Bengkel Space untuk mendapatkan data dari apa yang dilihat, didengar, atau dirasakan yang berisi deskripsi bersifat fakta tanpa adanya opini.

Sementara itu, wawancara dilakukan dengan langsung berkomunikasi dengan narasumber yaitu Reikko untuk mendapatkan data yang lebih valid. Data yang sudah terkumpul akan dikelola untuk memberikan jawaban atas permasalahan yang ada.

A. Who is Reikko?

Reikko merupakan penyanyi sekaligus penulis lagu asal Indonesia beraliran hyperpop yang telah berkolaborasi dengan berbagai musisi. Lagu “Hush” yang dibawakan bersama Weird Genius dan Yellow Claw mengangkat nama Reikko sehingga memiliki 180.000 pendengar setiap bulannya pada platform Spotify. Reikko muncul dalam berbagai playlist di Spotify, seperti New Music Friday, Top Hits, It’s A Hit, serta Top Hits Indonesia [4].

B. Problems

Problems menceritakan tentang masalah pada hubungan asmara dikalangan remaja yang tidak sehat atau bisa disebut dengan *toxic relationship* yang berasal dari pengalaman Reikko dan menjadikannya inspirasi untuk menulis lagu tersebut. Lagu Problems dirilis pada 7 Mei 2021 melalui akun YouTube Plus Records. Reikko hanya mengunggah lirik video untuk lagu Problems dengan menggunakan animasi dari anime berjudul Kanojo, Okarishimasu dengan menambahkan elemen tulisan di dalamnya. *Tracked records* yang didapatkan pada tanggal 19 Agustus 2022 bisa dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Tracked records lagu Problems

Platform	Pengunggah	Total streaming
YouTube	Reikko	42,879
YouTube	Plus Record	4,782
Music		
Spotify	Reikko	71,184

C. Animasi 2D Digital

Prinsip dasar pembuatan animasi 2d secara digital memiliki beberapa kesamaan dengan

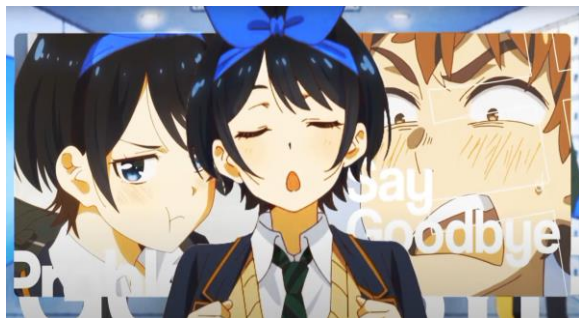
animasi 2d tradisional namun tidak secara teknis. Animasi 2d digital menggunakan *software* dengan fitur seperti *onion skin* yang memudahkan dalam kecepatan dan keakuratan serta memperbaiki dalam satu *sequence* maupun lebih.

Walt Disney Feature Animation mengadaptasi novel Robert Louis Stevensons' Adventure dan memproduksikannya menjadi film berjudul Treasure Planet pada tahun 2002. Pada film animasi tersebut menggunakan kombinasi antara animasi 2d dan 3d pada karakter dan objek pendukung, sedangkan *background* pada film tersebut menggunakan animasi 2d. Ketika kedua jenis animasi tersebut digabungkan akan berada dalam animasi *hybrid* [5]. Menggunakan pendekatan campuran tersebut bertujuan untuk menampilkan animasi yang lebih halus dan presisi serta menghemat waktu.

Pada video musik yang menerapkan animasi 2d banyak menggunakan oriental animasi 2d atau animasi *hybrid*. Menyesuaikan 3d *background* dengan pergerakan dari karakter atau objek yang digambar secara digital.

D. Visualisasi Lagu Reikko – Problems

Pada penelitian ini, lagu Problems hanya memiliki lirik video saya yang diambil dari salah satu anime berjudul Kanojo, Okarishimasu dengan menambahkan elemen tulisan di dalamnya dan tidak memiliki video musik sehingga pesan pada lagu tersebut belum tersampaikan. Seperti pada Gambar 1.



Gambar 1 Lirik Video Reikko – Problems

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

Data yang sudah terkumpul melalui observasi dan wawancara terkait rumusan

masalah yang ada, penulis menyimpulkan pembuatan karya yang baik tergantung dengan target *audience*. Penggemar Reikko memiliki *segmenting* demografi berdasarkan kesimpulan dari metode yang dipakai adalah usia 18-30 tahun dengan presentase 55% wanita dan 45% pria. Dalam kategori ini merupakan *gamer*, pelajar, dan penggemar budaya Jepang. Target *audience* Reikko merupakan remaja-dewasa akhir yang berstatus ekonomi menengah ke atas. Sehingga mendapatkan kesimpulan untuk *positioning* video musik ini akan diunggah melalui *platform* YouTube melalui promosi dari media Instagram dan Twitter.

B. Key Visual

Key visual digunakan sebagai referensi bagi penulis untuk mendapatkan gaya menggambar pada perancangan ini dari referensi video musik ZUTOMAYO – STUDY ME, ZUTOMAYO – Stay Foolish, DAOKO × Kenshi Yonezu – Fireworks, Eve – YOKU, YOASOBI – Loveletter, dan anime berjudul Komi Can't Communicate pada Gambar 3. Warna ungu menjadi kunci untuk memberitahu keadaan situasi pada cerita serta dapat menunjukkan sifat pada karakter. Sesuai dengan *artwork* pada *cover* lagu Problems, warna ungu bersifat intuisi yang terlihat pada Gambar 2. Sedangkan warna biru mencerminkan sifat yang dingin, sendiri, dan sedih.



Gambar 2 Artwork Cover lagu Problems



Gambar 3 Referensi video musik dan anime

C. Struktur Cerita

Penulis membuat struktur cerita dengan menggunakan *Three-Act Structure* terlebih dahulu agar mendapatkan plot dan *ending* yang sesuai. Sebuah cerita yang bagus bersifat abu-abu. Akan ada dua persepsi bagi yang setuju maupun tidak setuju dengan cerita yang penulis buat. Hal tersebut menunjukkan akan ada pandangan lebih dari satu sesuai dengan opini setiap audiens. Pada struktur cerita ini, penulis menyimpulkan struktur cerita pada lagu Problems pada Tabel 2.

Tabel 2 Struktur cerita

Goals	Konflik	Konklusi
Karakter perempuan berani mengambil keputusan untuk meninggalkan <i>toxic relationship</i> dengan pasangannya.	Karakter perempuan dikunjungi oleh pasangannya yang membuatnya cemas dan menghindarinya.	Dirinya lah (perempuan) yang menentukan bagaimana Ia bisa bahagia dengan mengutamakan perasaannya.

D. HASIL PERANCANGAN

Perancangan ini menghasilkan visualisasi lagu Reikko berjudul Problems dalam bentuk video musik dengan menggunakan teknik animasi 2D. Detail video musik ini menggunakan resolusi 1920 x 1080, *frame rate 15 fps* yang diunggah melalui *platform* YouTube dengan kata kunci Reikko – Problems (Animated MV).



Gambar 4 Reikko – Problems (Animated MV).



Gambar 5 Reikko – Problems (Animated MV).

IV. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan suatu konsep dengan membuat video musik yang bertujuan untuk merancang visual untuk lagu Reikko – Problems agar dapat menafsirkan pesan pada lagu tersebut. Berlandaskan dengan analisis data yang didapatkan, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut: 1). Pembuatan video musik lagu Problems membantu audiens untuk menangkap visual dari pesan yang terdapat pada lagu tersebut. 2). Perancangan ini disesuaikan dengan *positioning* berdasarkan penonton Reikko.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] “Hush (feat. Reikko) Charts History,” *Top Charts*, 2020. <https://www.top-charts.com/s/hush-feat-reikko-yellow-claw-weird-genius> (accessed Mar. 04, 2022).
- [2] P. Writer, “Daftar Lengkap Pemenang AMI Awards 2021,” *Prambors*, 2021. <https://www.pramborsfm.com/music/daftar-lengkap-pemenang-ami-awards-2021/all> (accessed Mar. 06, 2022).
- [3] E. Russell, “Inside The Unexpected Rise of Animated Music Videos,” 2020. <https://theface.com/music/dua-lipa-billie-eilish-animated-music-videos-rise> (accessed Aug. 19, 2022).

- [4] M. Magz, "Rerikko Rilis Single 'Problems,'" *Mave Magz*, 2021. <https://mavemagz.com/reikko-rilis-single-problems.html> (accessed Mar. 06, 2022).
- [5] S. M. H. Asraf and S. Z. S. Idrus, "Hybrid Animation: Implementation of Two-Dimensional (2D) Animation," *J. Phys. Conf. Ser.*, 2020.