

# PENCARIAN KONSEP VISUAL DARI LIRIK LAGU MENGUNAKAN METODE *CONCEPT MAPPING* (STUDI KASUS: “PENGINGAT” OLEH KUNTO AJI)

Yuventia Kalonica Larissa Sanchia<sup>1</sup>, Alfiansyah Zukarnain<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan

e-mail: kalonicajuventia@yahoo.co.id<sup>1</sup>, alfiansyah.zulkarnain@uph.edu<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Tulisan ini berisikan pembahasan tentang proses pencarian *keywords* atau kata kunci untuk visualisasi dari lagu “Peningat” oleh Kunto Aji. Pencarian *keywords* digunakan dengan metode *concept mapping* oleh Joseph D. Novak yang dapat digunakan untuk banyak medium. Strategi perancangan menggunakan proses desain oleh Robin Landa untuk menganalisis hasil riset dari studi pustaka dan studi wawancara dengan Kunto Aji. Setelah itu, dilanjutkan dengan metode *concept mapping* yang dapat membantu untuk mencari kata kunci perihal membantu visualisasi videoklip yang akan diproduksi.

Kata Kunci: Peningat, Videoklip, *Design Process*, *Concept Mapping*, Kata Kunci

## PENDAHULUAN

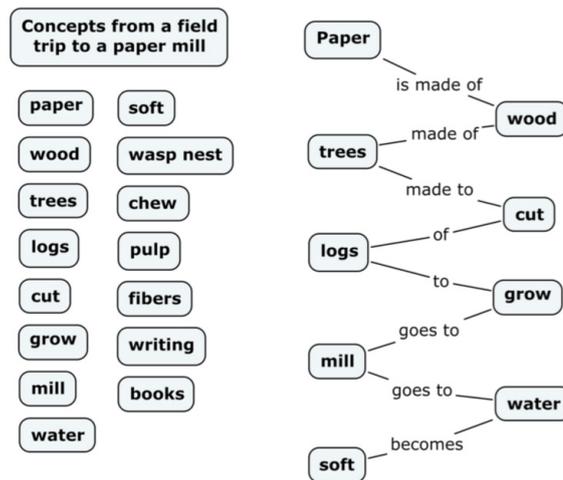
Lagu “Peningat” dirilis pada tanggal 6 April 2015. Kunto Aji menciptakan lagu ini, dengan kolaborasi aransemen bersama salah satu musisi terbaik di Indonesia, Barry Likumahuwa. “Peningat” merupakan sebuah lagu yang diciptakan oleh Kunto Aji, seorang penyanyi asal Yogyakarta. Lirik dari lagu ini memiliki pesan yang menggerakkan semangat, khususnya kepada kaum-kaum muda seperti pelajar. Namun bagaimana cara mengangkat kembali pesan dari lagu “Peningat” dan memberikan representasi visualnya? Diperlukanlah sebuah videoklip untuk dapat tidak hanya mempromosikan kembali lagu Kunto Aji, tetapi juga menyampaikan pesan di dalamnya.

Dalam merancang videoklip “Peningat”, tidak akan mudah tanpa adanya kata kunci untuk menjadi sebuah panduan bagaimana hasil akhir sebuah proyek nantinya. Salah satu cara dalam mencari kata kunci adalah dengan menggunakan metode *concept mapping*. *Concept mapping* adalah ilustrasi visual dari konsep-konsep dan ide-ide yang disusun secara terstruktur dan digambarkan dalam kotak atau lingkaran yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya menggunakan kalimat penjelas dan disusun secara hierarki (Novak and Cañas 2006, 3).

Salah satu kegunaan dari peta konsep adalah tidak hanya digunakan sebagai sarana belajar tetapi juga sebagai sarana untuk evaluasi yang akan mendorong murid-murid untuk menggunakan metode belajar yang bermakna (Mintzes *et al.*, 2000; Novak, 1990; Novak & Gowin, 1984; Novak and Cañas, 2006). Peta konsep juga efektif untuk mengidentifikasi ide benar dan tidak benar, dan ide-ide tersebut akan didiskusikan (Novak and Cañas 2006, 5).



struktur hierarki dari peta konsep. Cara terbaik untuk menentukan sebuah konteks adalah dengan mengkonstruksi sebuah *focus question*. Setelah itu, saatnya mengidentifikasi konsep utama. Biasanya akan ada lima belas sampai dua puluh lima konsep didapatkan. Konsep-konsep tersebut harus disusun. Setelah seluruh konsep tersusun, ditambahkan dengan *cross-links* untuk membantu melustrasikan bagaimana seluruhnya berhubungan. Sangat penting sekali untuk diketahui terlebih dahulu bahwa peta konsep tidak akan berakhir karena akan selalu dapat direvisi.



Gambar 2 Contoh cara mengkonstruksi peta konsep. (Sumber: Novak dan Cañas, 2006)

### **Robin Landa's The Design Process**

Sebelum membuat sebuah desain yang baik, tentunya dilakukan sebuah proses. Landa memperkenalkan ada lima tahap proses desain, yaitu *Orientation*, *Analysis*, *Conception*, *Design*, dan *Implementation*. *Orientation* merupakan proses di mana kita lebih mengenal lebih dalam tentang desain yang akan dikerjakan, yaitu dengan melakukan studi pustaka dan studi wawancara. *Analysis* merupakan proses untuk memeriksa kembali, menafsirkan, menggali informasi yang didapat dari studi pustaka dan studi wawancara untuk tahap perancangan. *Conception* merupakan tahap untuk menciptakan konsep dasar dari sebuah desain. Sebuah konsep desain merupakan pedoman yang menentukan bagaimana sebuah desain itu dibuat. Sebuah konsep desain biasanya ditunjukkan secara visual dari sebuah seleksi, kombinasi dan susunan dari elemen-elemen visual. Tahap selanjutnya adalah *design*. Konsep yang sudah dicari akan dipindahkan ke dalam *form* visual. Pada *design*, terdapat tiga langkah untuk memvisualisasikan konsep, yaitu sketsa *thumbnail*, menggambarkan sketsa-sketsa kasar, dan sketsa kasar tersebut akan digambarkan lebih detail lagi agar visual yang ingin direpresentasikan lebih terlihat. Dan yang terakhir adalah *implementation*, di mana seluruh tahap yang telah dilakukan dieksekusi menjadi hasil akhir (Landa 1996, 73-87).

### **METODOLOGI**

Metodologi yang digunakan dalam kajian ini adalah metode kualitatif, dengan melakukan riset data pustaka dan data wawancara. Dalam pembuatan videoklip animasi 2D Pengingat, strategi perencanaan yang disusun berdasarkan proses desain oleh Landa dari bukunya *Graphic Design Solutions*

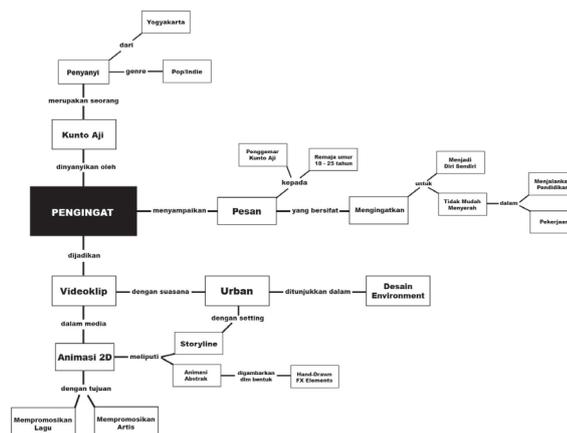
yang menampilkan proses berpikir dalam pembuatan desain. Tahapan Landa disesuaikan dengan tahapan proses pembuatan *motion design* oleh Austin Shaw yang memaparkan *concept development*. Pembahasan yang akan dituliskan hanya sampai pada tahap penentuan kata kunci tersebut.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Kunto Aji, beliau mengatakan lagu “Peningat” memberikan pesan yang mengingatkan kaum muda untuk tetap menjadi diri mereka sendiri, tidak terbebani dengan ekspektasi dan tidak patah semangat dalam menjalankan hidupnya. Setelah melakukan studi pustaka dan studi wawancara, dapat disimpulkan bahwa lagu “Peningat” terinspirasi dari lingkup sosial yang dimaksud adalah anak-anak muda yang sedang mengambil studi di perguruan tinggi dan mengalami tekanan sosial dari rekan sejawat (*peer pressure*) dan orang tua. Menurut penulis lagu, banyak anak muda yang lupa tentang perjuangan mereka sendiri dan terpuruk di tengah jalan, cenderung memutuskan untuk menyerah sebelum menyelesaikan studinya.

Untuk membuat lagu ini kembali populer, maka solusi yang dapat diberikan salah satunya adalah dengan memperbaharui videoklip dengan menggunakan animasi 2D. Sebelum produksi, tentunya diperlukan proses mencari konsep dan pencarian kata kunci.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam mencari konsep visual adalah *concept mapping*. Metode *concept mapping* bertujuan untuk dapat mengerti sebuah konsep dari proyek yang akan diproduksi, yaitu dengan menemukan kata kunci agar mempermudah produksi. Dengan ini, kata kunci yang didapatkan adalah “urban”. Berdasarkan kamus Pencarian kata kunci tidak dilakukan secara acak, melainkan berdasarkan dari studi pustaka dan studi wawancara.



**Gambar 3 Concept Mapping untuk mencari keywords. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)**

Setelah melakukan analisa *concept mapping*, ditemukan kata kunci yang sangat relevan dengan konten dan konteks dari lagu “Peningat”, yaitu kata urban. *Focus question* yang diambil adalah judul lagunya, yaitu “Peningat”. Terpilihnya kata kunci urban dikarenakan karena latar belakang dari lagu “Peningat” tersebut terinspirasi dari situasi nyata tentang tujuan hidup manusia bukan hanya diukur

dari ilmu yang didapat dari tingkatan akademis yang diambil. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia atau KBBI, kata urban berarti sebuah situasi yang berhubungan dengan perkotaan. Akademis tinggi cenderung terdapat di daerah urban. Kehidupan urban di Indonesia meningkat dengan pesat. Populasi masyarakat Indonesia kira-kira 263 juta orang, 55% darinya yang hidup di area perkotaan. Urbanisasi meningkatkan perekonomian Indonesia dan juga meningkatkan kualitas infrastruktur, serta meningkatkan kualitas hidup masyarakat karena layanan kesehatan dan pendidikan telah berkembang. Ada pula dampak negatif dari kehidupan urban. Polusi udara semakin meningkat, banyaknya gas beracun yang dihasilkan oleh kendaraan umum dan kendaraan pribadi merusak kualitas udara di Indonesia (Paul Hype Page & Co 2019).

Hal-hal tersebut akan merepresentasikan visual yang diterapkan dalam penggambaran *environment* dan suasana pada videoklip nanti.

## **SIMPULAN & REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan, tulisan ini membahas tentang metode pencarian *keywords* atau kata kunci. Setelah melakukan studi pustaka dan studi wawancara lirik dan lagu “Peningat” oleh Kunto Aji, proses analisis menggunakan teori *design process* oleh Robert Landa. Selanjutnya, pencarian kata kunci menggunakan metode *Concept Mapping* oleh Joseph D. Novak dan Alberto J. Cañas. *Keywords* yang ditemukan adalah “urban”, dengan *focus question* yaitu judul dari lagu “Peningat”. Penggunaan kata “urban” nantinya akan diaplikasikan ke dalam visualisasi lagu tersebut sebagai suasana videoklip yang akan ditunjukkan dari desain *environmentnya*.

Berdasarkan penemuan kata kunci dari “urban” dengan metode *concept mapping*, dapat disimpulkan bahwa metode ini yang didahului oleh analisis konten dan konteks yang baik, terbukti mampu menghasilkan kata kunci visual serta dapat menjadi model pencarian kata kunci untuk proyek visualisasi lirik dan lagu “Peningat”.

### **Rekomendasi**

Untuk proyek yang akan dikerjakan kedepan, metode *concept mapping* dapat digunakan untuk mencari *keywords* dalam banyak medium selain visualisasi lirik dan lagu seperti visualisasi puisi, dan visualisasi novel.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Landa, R.(1996). *Graphic Design Solution (fifth Edition ed.)*. Boston: Clark Baxter  
Novak, Joseph & Cañas, Alberto. (2006). *The Theory Underlying Concept Maps and How to Construct Them*.

Syafik, Y. (2015, April 07). Kunto Aji Hadirkan Single Kedua, ‘Peningat’. Retrieved September, 2020, from <https://gigsplay.com/kunto-aji-hadirkan-single-kedua-peningat/>

Paul Hype Page & Co. (2020, October 12). *Urban Life in Indonesia: Indonesia Urban Lifestyle*. Retrieved October 6, 2020, from <https://www.paulhypepage.co.id/urban-life-in-indonesia/>