

Ilustrasi sebagai Medium Komunikasi Visual Album “Monokrom” oleh Tulus

Nivelle Aruana Kisela

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain.
Universitas Pelita Harapan
nivellekisela57@gmail.com

Ferdinand Indrajaya

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain.
Universitas Pelita Harapan
ferdinand.indrajaya@uph.edu

Brian Alvin Hananto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain.
Universitas Pelita Harapan
brian.hananto@uph.edu

ABSTRAK

Penulisan makalah ini akan menjabarkan cara lain untuk menyajikan album Tulus yang berjudul Monokrom dengan lebih menarik dan membantu penyampaian pesan setiap lagunya melalui visualisasi ilustrasi. Pemilihan album tersebut dikarenakan cerita yang berbeda dibalik tiap lagu dan variatifnya eksplorasi aransemen musik, sehingga memungkinkan potensi hasil medium ilustrasi yang beragam. Album Monokrom akan divisualisasikan menjadi buku ilustrasi yang akan dikemas beserta dengan CD nya menjadi bentuk album baru yang lebih terkesan premium dan atraktif. Keberadaan ilustrasi berperan menjadi bahasa visual sebagai media komunikasi yang memberikan kejelasan akan informasi, membangkitkan emosi dan menggugah ketertarikan. Visual yang dirancang dapat memperkuat identitas, pesan, dan suasana yang terasa dari setiap lagu pada album Monokrom. Keseluruhan proses perancangan dilakukan dalam 6 tahapan yang mencakup identifikasi masalah, riset data, *brainstorming*, *prototyping*, implementasi dan peninjauan ulang. Pembahasan perancangan ini akan meliputi ranah bidang desain grafis, ilustrasi dan desain komunikasi visual.

Kata Kunci: Visualisasi, Ilustrasi, Album musik, Tulus, Monokrom

PENDAHULUAN

Dari studi-studi linguistik, manusia memiliki kecenderungan lebih mengingat dan lebih mudah memproses gambar dibandingkan dengan teks atau kata-kata panjang sebagai makhluk visual. Berdasarkan data (Jensen, 2020), manusia adalah makhluk visual dimana otak kita menyerap dan menerima 90% informasi yang dipicu stimuli visual. Hal ini karena visualisasi dapat membantu menjernihkan konsep yang kita pikirkan, memperkuat pemahaman kita setelah kita mengidentifikasi dengan mata kita. Ilustrasi visual memiliki peran yang strategis dalam mengkomunikasikan pesan, cerita atau makna karena merupakan bentuk komunikasi visual yang sederhana, efektif dan efisien. Menurut Gao Ping

(2020) tulisan deskriptif dan informasi dengan bentuk teks murni dapat menjadi sangat abstrak dan membosankan sehingga pembaca cenderung tidak tertarik saat melihat isi tulisan panjang dalam paragraf. Ilustrasi diaplikasikan dalam desain komunikasi visual untuk menggambarkan teks informasi menjadi bentuk imaji visual/*display*. Meskipun informasi yang disampaikan tetap sama dan tidak berubah, dengan ilustrasi, informasi tersebut menjadi lebih jelas dan menarik, membuat gambaran menjadi lebih terkesan berbobot, melimpah dan kaya. Ilustrasi berhubungan dekat dengan perkembangan teknologi media, digunakan untuk berbagai fungsi seperti dalam *website*, koran, periklanan, *marketing*, promosi dan lainnya. Dengan adanya informasi dalam media yang memiliki banyak konten isi, ilustrasi dapat membantu memberikan citra visual yang unik, memberikan nilai estetika/artistik serta membantu audiens untuk memahami simbolisasi dan makna visualisasi yang terkandung.

Ilustrasi memiliki berbagai kelebihan dan fungsi fleksibel (*versatility*) seperti mengekspresikan pesan dengan kompleksitas dan arti mendalam, memudahkan asosiasi, mendemonstrasikan ide, membangun konsep, atau dengan efektif memvisualisasikan sesuatu. Dalam rangka proyek akhir ini, penulis akan bereksperimen untuk mencoba memvisualisasikan lagu dalam album Tulus melalui medium ilustrasi. Tulus merupakan salah satu penyanyi dan musisi Indonesia terpopuler yang dikenal dengan liriknya yang puitis dan penuh dengan kiasan. Tulus mendirikan label musiknya secara independen yang bernama TulusCompany sejak tahun 2010. Berdasarkan data, lagu-lagu Tulus memiliki jumlah pendengar bulanan rata-rata sebanyak 5.838.000 di layanan digital *streaming*, Spotify. Tulus juga merupakan musisi Indonesia pertama yang berhasil meraih 1 juta pelanggan di layanan digital *streaming* tersebut, serta 1.870.000 pelanggan di kanal Youtube. Monokrom merupakan album ketiga yang dikeluarkannya pada tanggal 3 Agustus 2016, berisi 10 lagu yang ditulis oleh Tulus sendiri dengan bantuan Ari Renaldi selaku produser untuk membangun aransemen musiknya.



Gambar 1 Cover album Monokrom karya Tulus (Sumber: Spotify)

Perancangan ini diharapkan dapat membuktikan fungsi ilustrasi dalam memperkuat *image* Tulus dan karyanya yang *relatable*, relevan dan cukup diminati oleh masyarakat Indonesia. Album Monokrom merupakan album yang memuat ekspresi rasa terima kasih dan wujud apresiasi kepada semua orang yang telah mendukung perjalanan musiknya. Meski secara harafiah judul Monokrom

diartikan hitam putih, album ini justru memiliki warna musik yang beragam dengan eksplorasi aransemen dan instrumen musik yang bervariasi. Warna hitam putih identik dengan kenangan, masa lalu dan serpihan cerita yang membekas di ingatan mewakili pandangan Tulus di lagu dan albumnya yang berjudul Monokrom. Melalui visualisasi, album Monokrom Tulus dapat memiliki identitas dan menggambarkan citra Tulus yang lebih kuat. Album Monokrom yang mengandung makna/cerita yang menarik dibaliknya sehingga menimbulkan ide untuk mempelajarinya lebih lanjut, menganalisa tafsirannya untuk diterjemahkan menjadi gambaran yang unik dengan potensi berbagai eksplorasi variatif. Dengan dibuatnya visualisasi ilustrasi, pendengar dapat menyambungkan imajinasinya dengan naratif dan emosi yang ingin disampaikan dari lagu-lagu pada albumnya dibandingkan hanya berdasarkan teks lirik saja.

KAJIAN TEORI

Peran dan kekuatan ilustrasi dalam desain komunikasi visual

Ilustrasi dikembangkan secara parallel seperti menulis, yaitu memberikan teks sebuah interpretasi yang lebih baik sehingga pengamat mendapatkan impresi dan kesan yang dalam tentang suatu tulisan atau informasi (Yueying Chu, 2018). Menurutnya, ilustrasi merupakan salah satu elemen komponen yang berperan penting dalam desain komunikasi visual, spesifiknya pada desain grafis. Dibandingkan dengan elemen desain grafis lain, ilustrasi memiliki kelebihan yaitu dapat menyampaikan informasi dengan lebih intuitif serta mengajak audiens untuk memahami informasi dengan cara yang lebih menarik. Beberapa kekuatan ilustrasi meliputi meningkatkan keterampilan seni, dapat menekankan konsep unik, memperkaya konotasi, meningkatkan efek visual (*visual impact*) yang kuat, memberikan kenikmatan visual, sarana komunikasi lugas, dan lainnya (Ibid., hal.540).

Peran ilustrasi dalam hubungannya dengan musik

Dalam buku *the Fundamentals of Illustration* (Crush, 2005), dijabarkan bahwa kunci dalam membuat ilustrasi untuk industri musik adalah kemampuan untuk memberikan *form visual* pada musik tersebut. Grafik dan visual dalam musik telah menjadi peran definitif dalam membentuk bagaimana audiens berhubungan (*relate*) dengan apa yang didengar, sehingga membentuk identitas dan persona dalam *form visual* untuk produk-produk musik tersebut. Dahulu perusahaan rekaman dengan mudah menggunakan fotografi sang penyanyi/musisi sendiri sebagai *cover sleeve* album, namun seiring berkembangnya waktu, ilustrasi dan grafis visual menjadi pilihan desain yang lebih modis dan unik menghasilkan peningkatan penjualan bagi album-album musik (Ibid., hal.107).

Fenomena sinestesia sebagai sarana hubungan visual dengan audio

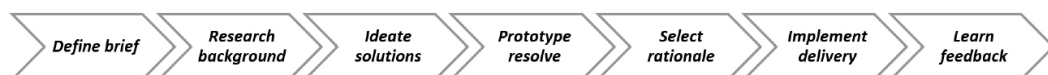
Antara seni visual dan audio terdapat terminologi dan instrumen yang paralel seperti aspek harmoni, intensitas, repetisi, tekstur, keseimbangan, *form*, dan lainnya. Contohnya dalam seni, tekstur mengacu pada konsistensi, ketebalan atau kekasaran medium yang dipakai. Sedangkan dalam musik, tekstur mengacu pada aktivitas suara yang dapat didengar, pergerakan vertikal dan jumlah dari not yang

muncul dalam garis staf. Studi akan hubungan antara *input visual* dan auditori telah ada sejak 1910 yang dilakukan oleh Wolfgang Köhler. Köhler melakukan eksperimen psikologi untuk melihat pemahaman manusia mengelompokkan suara dan menghubungkannya dengan objek visual. (Köhler, 1947; Ramachandran and Hubbard, 2001; Maurer et al, 2006), Korespondensi bentuk-suara ini kemudian dikenal dengan hasil studinya bernama “*Bouba/Kiki effect*”. Selanjutnya, hubungan antara visual dan audio ini kemudian terapkan dalam seni rupa dengan contoh salah satunya seniman abstrak bernama Wassily Kandinsky. Kandinsky memiliki ciri khas dalam lukisannya menggambarkan hubungan antara musik dan seni. Kelompok ilmuwan kognitif, ahli saraf dan sejarawan seni mengungkapkan bahwa Kandinsky memiliki kondisi sinestesia *chromesthesia* (Duthie, 2015).

Sinestesia merupakan kondisi neurologi yang menstimulasi lebih dari satu indra, yang secara bersamaan terjalin sehingga menghasilkan pengalaman perseptual gabungan antara beberapa indra (penglihatan, penciuman, pendengaran, pengecap, peraba) (healthline.com). Seseorang yang dapat melihat warna dalam nada lagu yang didengar merupakan salah satu tipe sinestesia bernama *chromesthesia*. Pada *chromesthesia*, auditori dapat diasosiasikan dengan warna sebagai visual. Visual dan auditori dapat berinteraksi antar sesama dalam skala individual melalui kondisi tersebut.

METODOLOGI

Keseluruhan penulisan dan perancangan dibagi menjadi 6 tahapan untuk mengorganisir proses desain secara teratur. Tahapan proses yang dilakukan penulis memiliki struktur metodologi yang serupa dengan 7 tahapan proses desain dari buku *Design Thinking* (Ambrose and Harris, 2010) sehingga dipilih untuk dijadikan referensi pendekatan metodologi studi. Berikut adalah perbandingan antara skema metodologi oleh Ambrose dan Harris dengan skema metodologi yang dilakukan penulis.



Gambar 2 Skema proses tahapan desain oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris
(Sumber: Ambrose and Harris, 2010)



Gambar 3 Skema proses tahapan desain (Sumber: data pribadi, 2022)

Penulis mengawali dengan menentukan topik atau subjek untuk dipahami dan diidentifikasi permasalahannya. Selanjutnya, penulis mengumpulkan riset data untuk dianalisa menggunakan metode studi pustaka dari berbagai buku, jurnal, literatur, *website*, hingga data sekunder seperti hasil *interview*. Tahapan ketiga, dilakukan *brainstorming* dengan mengumpulkan beberapa referensi serta ide

untuk awal eksekusi perancangan sebagai solusi dari permasalahan yang telah ditentukan. Tahapan keempat merupakan *prototyping* untuk menghasilkan eksplorasi alternatif dari proses terjemahan untuk visualisasi yang akan dilaksanakan kedepannya. Dari beberapa alternatif yang dihasilkan tersebut, dalam tahapan kelima akan dipilih dan diuji salah satu solusi yang terbaik untuk selanjutnya beralih ke proses produksi dan pengembangan. Tahapan terakhir merupakan evaluasi dan peninjauan ulang kembali dari ulasan akan umpan balik dan saran yang diterima.

PEMBAHASAN

Studi dan pembahasan akan dilakukan dalam 2 tahap besar: pertama, untuk menganalisis teori untuk visualisasi musik dan lagu, secara spesifik menggunakan eksperimen Kandinsky sebagai dasar pembahasan; kedua, untuk membuktikan dan mengaplikasikan teori yang telah dianalisis ke objek penelitian, yaitu penafsiran lagu-lagu Tulus dalam album Monokrom.

Sebelumnya pada kajian teori, sinestesia dijelaskan sebagai salah satu sarana yang dapat menyambungkan visual dengan auditori. Banyak sejarawan seni yang menulis tentang keterkaitan musik dan seni menggunakan sinestesia sebagai istilah untuk koneksi yang disebut dengan asosiasi metaforis (Berman, 1999). Perancangan visualisasi lagu akan didasarkan pada asosiasi metaforis oleh Kandinsky. Dalam buku “*Point and Line to Plane*”, Kandinsky menjelaskan bagaimana ia menggambarkan auditori menjadi elemen visual. Sebagai contoh dalam musik, instrumen digambarkan sebagai garis bersifat linier. Berbagai nada instrumen tersebut dihubungkan dengan ketebalan garis sesuai visualisasi Kandinsky: nada yang lembut seperti *violin*, seruling dan piccolo digambarkan dengan garis halus; nada dengan tonal medium seperti *viola* (rentang nada lebih rendah) dan *clarinet* memiliki garis lebih lebar dan tebal; nada yang berat dan dalam seperti tuba dan *bass-viol* digambarkan dengan garis tertebal (Kandinsky, 1947). Berdasarkan buku “*Kandinsky*” (Hahl-Koch, 1993), Kandinsky juga mendeskripsikan warna yang berkorespondensi dengan instrumen alat musik tertentu berdasarkan kondisi sinestesiannya. Sebagai contoh: kuning diasosiasikan dengan trombon; biru tua dengan selo, violet dengan *cor anglais*.

Dengan teori dan visualisasi *form* elemen seni oleh Kandinsky berdasarkan bukunya “*Point and Line to Plane*”, dapat dipahami bahwa antara visual dan auditori, cukup banyak aspek yang dapat dikaitkan hingga keduanya berhubungan. Berbagai instrument dan nada musik dapat diasosiasikan dengan elemen visual tertentu seperti garis, warna, bentuk, bidang dan lainnya. Elemen visual tersebut dapat diaplikasikan pada ilustrasi seperti pada penggunaan warna, tekstur, tebal tipis garis, dan lainnya yang sesuai dengan setiap lagu. Selain itu, elemen-elemen visual memiliki arti dan simbolisme terkait. Contohnya, penggunaan simbolisme warna (putih diasosiasikan sifat kesucian, biru diasosiasikan dengan ketenangan, dsb). Simbolisme pada ikon atau objek tertentu juga dapat menjadi penunjang arti dari sebuah lirik lagu. Lirik adalah puisi pendek yang mengekspresikan emosi. Lirik menggunakan bahasa sastra di dalamnya sehingga mempunyai keistimewaan

dalam pengungkapan bahasanya. Ia tidak terlalu terikat oleh aturan-aturan kebahasaan. Maka itu, lirik menjadi informasi fundamental dalam membentuk visualisasi yang mengkomunikasikan sesuatu.

Sebagai contoh, lagu “Ruang Sendiri” oleh Tulus memiliki lirik dengan cerita dibaliknya. Berdasarkan tafsiran dari jurnal sastra dan Bahasa (Ratunis, 2020), melalui lagu tersebut Tulus ingin menyampaikan bahwa kesendirian merupakan hal yang dibutuhkan sebagai penguat oleh setiap orang yang menjalin hubungan percintaan. Lirik menceritakan tentang rasa kesendirian yang sudah lama tak dirasakan dan ingin dapat dirasakan kembali. Dengan nada lagu yang lembut, ilustrasi dapat dibangun menyesuaikan dengan suasana lagunya melalui penggambaran simbolik dan juga elemen visual yang mendukung.

DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, G., & Harris, P. (2019). *Design thinking for visual communication*. London: Bloomsbury Visual Arts.

Berman, G. (1999). Synesthesia and the Arts. *Leonardo*, 32(1), 15-22. doi:10.1162/002409499552957

Biografi Tulus. TULUS. (2021, September 6). Retrieved September 19, 2022, from <https://www.situstulus.com/biografi/>

Chu, Y. (2018). Analysis of the application of Illustration art in graphic design. *Proceedings of the 2018 3rd International Conference on Politics, Economics and Law (ICPEL 2018)*, 246. doi:10.2991/icpel-18.2018.126

Duthie, A. C., & Duthie, A. B. (2015). Do music and art influence one another? measuring cross-modal similarities in music and art. doi:10.31274/etd-180810-547
Gao Ping. Explore the Advantages of Illustration Art in Visual Communication Design. *Frontiers in Art Research (2020) Vol. 2 Issue 6: 1-5*. <https://doi.org/10.25236/FAR.2020.020601>.

Hahl-Koch, J. (1993). *Kandinsky*. London, England: Thames and Hudson.

Jensen, E., & McConchie, L. (2020). *Brain-Based Learning: Teaching the way students really learn*. Corwin, a SAGE Company.

Kandinsky, W., & Rebay, H. (1926). *Point and line to plane*. New York: Dover Publications.

Kirkpatrick, N. (2022, July 22). The many types of synesthesia explained. Retrieved September 25, 2022, from <https://www.betterhelp.com/advice/synesthesia/the-many-types-of-synesthesia-explained/>

Köhler, Wolfgang. 1910. “Akustische Untersuchungen.” *Zeitschrift für Psychologie* 2: 59-140. ———. 1947. *Gestalt Psychology*. 2nd ed. New York: Liveright Publishing

Maurer, Daphne, Thanujeni Pathman, and Catherine J. Mondloch. 2006. “The Shape of Boubas: Sound-Shape Correspondences in Toddlers and Adults.” *Developmental Science* 9: 316-322.

Ramachandran, Vilayanur S., and Edward M. Hubbard. 2001. “Synaesthesia—A Window into Perception, Thought and Language.” *Journal of Consciousness Studies* 8: 3-34.

Ratunis, G. P. (2021). Representasi Makna Kesendirian Pada Lirik Lagu “ruang sendiri” Karya Tulus. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 25(2), 50-58. doi:10.21831/hum.v25i2.37830

Watson, K. (2018, October 24). Synesthesia: Definition, examples, causes, symptoms, and treatment. Retrieved September 24, 2022, from <https://www.healthline.com/health/synesthesia#outlook>

Zeegen, L. (2006). From Outcomes to Outlets: Music Industry Illustration. In *The fundamentals of illustration*. Worthing: AVA Publishing.