

Metode Ehrenzweig: Perancangan Video Klip Animasi berpesan Sosial bagi Gen-Z “Rokuchou Nen To Ichiya Monogatari”

Felicia Karen Rawung

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
felicia.rawung@uph.edu

Naldo Yanuar Heryanto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
naldo.heryanto@uph.edu

ABSTRAK

Penelitian ini menyelidiki penerapan Metode Ehrenzweig dalam perancangan video klip animasi yang bertujuan menyampaikan pesan sosial kepada Generasi Z. Animasi “ROKUCHOU NEN TO ICHIYA MONOGATARI” menyoroti isu-isu sosial yang relevan bagi generasi ini, seperti isolasi sosial, tertekan, depresi, kecemasan, tidak merasa dipahami oleh masyarakat sekitarnya dan kesulitan mental lainnya. Dengan latar belakang situasi yang kompleks, tujuan animasi ini adalah menyampaikan pesan positif tentang kekuatan dalam kebersamaan dan perjuangan melawan ketidakadilan sosial melalui konsep transisi komposisi asimetris dan simetris dalam keterkaitannya secara sosial psikologis pada desain animasi. Penerapan Metode Ehrenzweig menciptakan keseimbangan dinamis antara elemen simetri dan asimetri, mencerminkan kompleksitas pengalaman hidup Generasi Z. Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi ini berhasil mempengaruhi pemirsa secara positif, menekankan pentingnya keseimbangan dalam perancangan karya seni yang bertujuan menyampaikan pesan sosial kepada generasi muda.

Kata Kunci: Video Animasi, Komposisi Ehrenzweig, Simetri Asimetri, Pesan Sosial, Rokuchou Nen To Ichiya Monogatari

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Generasi Z merupakan kelompok individu yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an (Katz, 2022). Secara demografis merupakan generasi yang besar dalam jumlahnya, karena mereka merupakan kelompok yang lahir setelah Generasi Y atau Millennials. Mereka tumbuh dalam era teknologi digital yang semakin berkembang pesat, yang mempengaruhi cara mereka berkomunikasi, belajar, dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Secara psikografis memiliki ciri-ciri yang unik karena mereka tumbuh dalam era yang ditandai dengan perubahan sosial, teknologi, dan budaya yang cepat. Beberapa karakteristik khas

termasuk generasi digital yang lahir dan dibesarkan dalam era teknologi digital. Mereka memiliki akses mudah ke internet, media sosial, dan teknologi lainnya sejak usia dini. Mereka cenderung terampil dalam melakukan multitasking dan berpindah antara berbagai platform dan aktivitas digital dengan cepat, cenderung skeptis terhadap otoritas dan institusi tradisional, cenderung mencari informasi sendiri dan membuat keputusan berdasarkan pengalaman pribadi mereka. Namun mereka juga menghadapi berbagai keprihatinan dalam hal kesehatan mental, kesendirian, dan rasa tidak diterima. Beberapa dari keprihatinan utama ini meliputi tekanan yang tinggi dari lingkungan rumah, pendidikan, dan pekerjaan (Elmore, 2019).

Tekanan untuk mencapai kesuksesan dan karir dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan depresi. Penggunaan media sosial yang berlebihan dan interaksi online yang intens dapat meningkatkan risiko gangguan mental seperti depresi, kecemasan, dan gangguan makan. Perbandingan sosial yang tidak sehat dan bullying online juga dapat menyebabkan masalah kesehatan mental (Englander, 2023). Meskipun terhubung secara digital, mereka juga cenderung mengalami kesendirian dan isolasi sosial. Teknologi yang semakin canggih dapat menyebabkan kurangnya interaksi langsung dan kedalaman hubungan interpersonal. Mereka sering merasa tidak diterima atau tidak dipahami oleh orang-orang di sekitar mereka, termasuk teman sebaya, keluarga, dan masyarakat secara umum. Hal ini dapat menyebabkan perasaan terisolasi dan rendah diri. Generasi Z seringkali merasa tertekan oleh ketidakpastian tentang masa depan mereka, termasuk dalam hal pendidikan, karir, dan kehidupan pribadi. Hal ini dapat menyebabkan kekhawatiran yang berlebihan dan ketidakpastian tentang arah hidup mereka.

Studi Kasus

“Lagu Vocaloid” yang disebut “ROKUCHOU NEN TO ICHIYA MONOGATARI” (judul dalam bahasa Jepang yang diterjemahkan secara kasar menjadi “Kisah Enam Triliun Tahun dan Satu Malam”) dibuat oleh Kemu dan IA yang berasal dari komunitas pengguna Vocaloid atau pencipta musik independen di platform seperti YouTube atau situs web lainnya (Sekaipedia,2023). Musik ini berasal dari perkembangan musik elektronik yang telah ada cukup lama semenjak 1960an dan terus mengalami perkembangan (Puckette, 2007).

Di lingkungan ini, pengguna menggunakan perangkat lunak sintesis suara seperti Vocaloid untuk membuat lagu-lagu dengan suara sintetis yang dinyanyikan oleh karakter-karakter yang disebut sebagai “vocaloids”. Saat ini, lagu-lagu Vocaloid seperti “ROKUCHOU NEN TO ICHIYA MONOGATARI” hanya tersedia di platform online seperti YouTube atau situs web komunitas Vocaloid lainnya. Lagu-lagu ini seringkali diterbitkan secara independen oleh penciptanya secara anonim dan dibagikan secara bebas di internet untuk dinikmati oleh penggemar musik Vocaloid di seluruh dunia. Meskipun demikian, lagu-lagu ini tetap menjadi bagian integral dari budaya musik online dan memiliki daya tarik yang kuat bagi penggemar musik Vocaloid di seluruh dunia. Lagu ini belum memiliki video klip yang menarik, visualisasi dalam bentuk animasi dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan popularitas dan menambah dimensi baru pada pengalaman

mendengarkan lagu tersebut. Animasi dapat membantu menghidupkan pesan yang terkandung dalam lagu dan menciptakan koneksi emosional dengan pendengar (Scoggin, 2023), khususnya Gen-Z, yang cenderung merespons dengan baik terhadap media visual dan konten yang menarik.

Pesan positif yang terkandung dalam lagu ini, yang menjadi alasan pentingnya bagi lebih banyak orang untuk mengetahuinya sehingga memotivasi perancangan video animasi atau klip musiknya, yaitu pesan tentang ketahanan dalam menghadapi tantangan dan kesulitan dalam hidup. Animasi dapat membantu memvisualisasikan perjuangan karakter-karakter dalam lagu dan bagaimana mereka mengatasi rintangan. Pesan tentang penerimaan diri dan pengertian terhadap orang lain menjadi tema yang terkandung dalam lagu seperti ini (Lampart 2021). Dengan menambahkan visualisasi melalui animasi, lagu ini dapat menjadi lebih menarik dan memiliki daya tarik yang lebih luas bagi Gen-Z dan khalayak lainnya. Animasi dapat menjadikannya lebih mudah dipahami dan diidentifikasi oleh audiens yang beragam.

KAJIAN TEORI

Simetri dan Asimetri

Anton Ehrenzweig (1908–1966) adalah seorang ahli psikoanalisis, penulis, dan seniman Austria. Karya terkenal Ehrenzweig, “The Hidden Order of Art”, menjadi landasan bagi pemahaman tentang proses kreatif dalam seni rupa. Dalam buku ini, dia mengajukan teori bahwa kreativitas seniman sering kali muncul dari ketegangan antara berbagai elemen yang bertentangan, seperti keseimbangan antara kesadaran dan ketidaksadaran, atau antara aspek simetri dan asimetri dalam karya seni. Ehrenzweig menyatakan bahwa seni yang paling kuat sering kali menggabungkan elemen-elemen simetri dan asimetri secara dinamis.

Dia melihat simetri sebagai representasi dari struktur yang stabil dan teratur, sedangkan asimetri mencerminkan kekacauan dan kebebasan. Menurutnya, ketika kedua elemen ini disatukan dalam karya seni, mereka menciptakan harmoni yang dinamis yang menarik perhatian penonton dan memicu respon emosional yang kuat. Ehrenzweig percaya bahwa konflik antara simetri dan asimetri adalah bagian alami dari proses kreatif dan memberikan kedalaman yang lebih besar pada karya seni. Dalam pandangannya, seniman tidak hanya menciptakan karya yang indah secara visual, tetapi juga mengungkapkan makna yang lebih dalam melalui kontras antara berbagai elemen dalam karya mereka (Read, 2017). Teorinya tetap menjadi subjek penelitian dan perdebatan di bidang seni rupa dan psikologi seni.

Komposisi dalam Animasi

Komposisi dalam seni rupa dan animasi mengacu pada cara elemen-elemen visual seperti garis, warna, bentuk, tekstur, ruang, dan gerakan transisi diatur atau disusun dalam karya seni. Ini mencakup pengaturan elemen-elemen tersebut dalam sebuah video atau ruang untuk menciptakan kesan visual yang menyatu dan memperkuat pesan atau gagasan yang ingin disampaikan oleh seniman. Keseimbangan dapat mencakup simetri, di mana elemen-elemen yang sepadan

ditempatkan secara berlawanan tetapi seimbang, atau asimetri, di mana berat visual diseimbangkan dengan cara yang lebih dinamis (Agerer, 2020). Sedangkan gerakan transisi mengarahkan mata penonton melalui karya dengan cara yang alami atau menghasilkan efek pergerakan visual yang dinamis. Ritme dalam pengulangan elemen visual secara teratur untuk menciptakan aliran. Proporsi juga diperlukan untuk memastikan elemen-elemen visual memiliki ukuran dan skala yang sesuai satu sama lain dan dengan keseluruhan karya. Kemudian kontras dapat menggunakan perbedaan dalam elemen-elemen visual seperti warna, nilai, atau tekstur untuk menarik perhatian dan menekankan perbedaan antara bagian-bagian karya sehingga menciptakan kedalaman visual atau ruang dalam karya melalui penggunaan perspektif, overlapping, atau perbedaan ukuran dan detail. Komposisi yang kuat dan efektif dapat membuat karya seni lebih menarik, mudah dipahami, dan mempengaruhi penonton dengan lebih efektif. Ini adalah alat penting bagi seniman untuk menyampaikan gagasan, emosi, atau pesan mereka dengan kuat dan berdampak.

METODOLOGI

Metode penelitian terdiri dari Identifikasi permasalahan atau pertanyaan penelitian yang ingin dijawab. Kemudian adanya rencana pengumpulan data yang mencakup pemilihan metode dan instrumen yang sesuai. Setelah itu dapat dilakukan pengumpulan data sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Analisis data yang terkumpul untuk mengidentifikasi pola atau temuan yang relevan menjadi tahapan berikutnya. Berdasarkan temuan dari analisis data, perancangan solusi atau strategi yang sesuai dapat tercipta sehingga kesimpulan dapat ditarik berdasarkan hasil analisis data dan perancangan solusi yang diusulkan.



Gambar 1 Strategi Penelitian. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

PEMBAHASAN

Sesuai dari metode Ehrenzweig dalam perancangan komposisi pada video animasi yang dibuat adalah menerapkan adanya keseimbangan dan ketidakseimbangan secara dinamis seperti simetri dan asimetri. Metode ini menekankan bahwa ketegangan antara elemen-elemen ini memicu proses kreatif yang menghasilkan karya seni yang unik. Lalu adanya Efek psikologis dimana simetri cenderung menciptakan perasaan keseimbangan dan ketenangan, sementara asimetri dapat menciptakan perasaan kegembiraan, kekacauan, atau ketidaknyamanan.

Ehrenzweig menekankan pentingnya ketidakpastian dan ketegangan dalam proses kreatif. Karya seni yang paling menarik sering kali muncul dari eksplorasi dan eksperimen dengan simetri dan asimetri, bukan dari penggunaan yang terbatas atau berlebihan dari salah satu elemen. Untuk menganalisis komposisi dalam rancangan animasi yang menggambarkan peralihan dari komposisi asimetris ke simetris, pertama-tama kita akan melihat penggunaan elemen-elemen visual yang mengkomunikasikan ketidakseimbangan dan ketidakpastian dalam komposisi asimetris. Dalam komposisi asimetris, objek-objek ditempatkan secara tidak simetris di layar, menciptakan ketidakseimbangan visual sehingga lebih banyak ruang kosong di satu sisi daripada yang lain bertujuan menekankan perasaan ketidakpastian atau ketidakseimbangan.

Objek-objek dalam komposisi asimetris memiliki proporsi yang berbeda atau ditempatkan pada skala yang tidak proporsional, menambahkan pada kesan ketidakseimbangan visual. Proporsi dan skala objek-objek dalam komposisi simetris menunjukkan adanya keseimbangan dan stabilitas. Garis pandang atau arah gerakan objek-objek asimetris dalam komposisi dapat menunjukkan ketidakpastian atau ketidakseimbangan. Misalnya, garis-garis diagonal atau arah gerakan yang tidak teratur dapat menimbulkan perasaan tidak stabil, sedangkan Garis pandang atau arah gerakan objek-objek dalam komposisi simetris dapat menjadi penekanan perasaan pada keseimbangan dan harmoni. Penggunaan warna yang kontras atau nilai yang berbeda antara elemen-elemen dalam komposisi dapat menekankan perasaan ketidakpastian atau ketidakseimbangan ke dalam warna yang lebih seragam yang menjurus kepada keseimbangan visual. Transisi ke komposisi simetris kemudian dapat ditampilkan dengan cara objek-objek ditempatkan secara simetris di layar, menciptakan kesan keseimbangan dan kepastian visual. Melalui sinkronisasi lirik lagu dengan perubahan dalam komposisi visual, animasi dapat dengan kuat mengekspresikan perasaan ketidakpastian yang kemudian berubah menjadi harapan dan keseimbangan. Ini memberikan dimensi emosional yang mendalam pada pengalaman visual penonton dan meningkatkan naratif secara keseluruhan.

Selain permainan komposisi, hal yang tidak kalah penting dalam suatu video klip adalah bagaimana video klip tersebut dapat menarik bagi target audiens yang telah ditentukan. Karena video klip animasi ini dibuat menggunakan lagu Vocaloid, maka target audiens akan diambil berdasarkan target audiens penggemar Vocaloid yang didominasi oleh Gen Z. Seperti yang kita ketahui, Gen Z merupakan generasi pertama yang tumbuh dalam dunia yang serba digital, dimana hal tersebut juga sangat berpengaruh terhadap minat dan hobi mereka (Francis, 2024). Vocaloid, yang merupakan perangkat lunak pembuat lagu dan nyanyian dengan menggunakan suara virtual dari virtual idol seperti Hatsune Miku tentu sangat cocok dengan Gen Z dengan dunia mereka yang serba digital (BuddyKu, 2022).

Terlahir dalam dunia yang serba digital, platform sosial seperti TikTok, YouTube, dan Instagram tentu sangat dekat dengan keseharian Gen Z, Dimana platform-platform sosial tersebut banyak dinikmati sebagai hiburan maupun sumber berita

utama oleh mereka (Brito, 2023). Adapun konten Vocaloid, seperti Hatsune Miku pertama kali menjadi populer pada suatu platform sosial Jepang bernama Nico Nico Douga, yang kemudian diikuti oleh Youtube dan platform sosial lainnya (BuddyKu, 2022).

Meskipun begitu, Vocaloid sebagai wadah akulturasi kebudayaan Jepang dengan seni modern dapat menarik perhatian Gen Z yang menyukai warisan budaya dan inovasi. Ketertarikan Gen Z terhadap Vocaloid sebagai media akulturasi kebudayaan dapat dilihat dari kolaborasi antara Luo Tianyi yang merupakan idola virtual Vocaloid Cina dengan seorang artis Opera Peking terkenal, Wang Peiyu, dalam membawakan lagu tradisional dimana kolaborasi ini sukses memicu diskusi hangat, terutama di kalangan netizen Gen Z (Zhuang, 2020).

Secara keseluruhan, penelitian ini dapat memiliki implikasi untuk memahami hubungan antara komposisi visual dan efek psikologis dalam video klip animasi “ROKUCHOU NEN TO ICHIYA MONOGATARI” yang menargetkan Gen Z. Dengan menggunakan teknik seperti asimetri, simetri, kontras warna, dan elemen transisi, animator dapat secara efektif mengomunikasikan perasaan tidak seimbang dan teratur kepada audiensnya. Hal ini berpotensi memberikan dampak yang signifikan terhadap respons emosional pemirsa Gen Z, yang dikenal karena preferensi mereka terhadap pengalaman visual yang unik dan menarik.



Gambar 2 Rancangan Komposisi Simetri dan Asimetri Lagu.
(Sumber: Dokumentasi Animator: Felicia Rawung, 2024)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Penggunaan komposisi asimetris dan simetris menurut Ehrenzweig dalam rancangan animasi dapat efektif mengkomunikasikan perasaan ketidakpastian yang kemudian berubah menjadi harapan dan keseimbangan. Transisi visual yang disinkronkan dengan lirik lagu mampu meningkatkan pengalaman emosional penonton dan memperkuat naratif keseluruhan sehingga memperkuat pesan positif yang ingin disosialisasikan kepada masyarakat terutama dari kalangan generasi z. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya termasuk Melakukan penelitian lebih lanjut untuk memahami secara lebih mendalam bagaimana komposisi visual dalam animasi memengaruhi persepsi dan emosi

penonton, meneliti lebih lanjut penggunaan sinkronisasi antara elemen-elemen audio dan visual dalam karya seni untuk meningkatkan pengalaman penonton. Mengembangkan metode desain yang lebih kompleks untuk menggabungkan komposisi visual dengan elemen-elemen naratif lainnya, seperti karakter dan plot, untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan meyakinkan. Terakhir, Melakukan studi kasus tambahan dan pengujian empiris untuk memvalidasi temuan dari penelitian ini dan mengidentifikasi variabel-variabel lain yang dapat memengaruhi respons penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Agerer, M.S. (2020). *Composition in Drawing: The Design and Composition of Drawings*. Independently Published.
- Brito, M. (2023). 2023 Gen Z Trends, Facts & Statistics & Media Consumption. Michael Brito. Retrieved July 15, 2024, from <https://www.britopian.com/data/gen-z-trends-2023/>
- BuddyKu. (2022). *Mengenal Apa Itu Vocaloid, Sejarah, hingga Karakter Populernya*. RCTI+. Retrieved July 15, 2024, from <https://www.rctiplus.com/news/detail/travel/3061249/mengenal-apa-itu-vocaloid-sejarah-hingga-karakter-populernya>
- Ehrenzweig, A. (1971). *The Hidden Order of Art: A Study in the Psychology of Artistic Imagination*. United States: University of California Press.
- Elmore, T. (2019). *Generation Z Unfiltered: Facing Nine Hidden Challenges of the Most Anxious Population*. USA: Growing Leaders Inc.
- Englander, E.Z. (2023). *Bullying and Cyberbullying, Second Edition: What Every Educator and Parent Needs to Know*. London: Harvard Education Press.
- Francis. (2023, May 10). *A Comprehensive Guide to Gen Z Hobbies and Interests*. Greatsenioryears. Retrieved from <https://greatsenioryears.com/a-comprehensive-guide-to-gen-z-hobbies-and-interests/>
- Katz, R. (2022). *Gen Z, Explained: The Art of Living in a Digital Age*. United States: University of Chicago Press.
- Lampart, J. (2021). *Music Sheet - Dream Believe Achieve Believe In Yourself Positive Message*. Independently Published.
- Puckette, M. (2007). *THEORY AND TECHNIQUES OF ELECTRONIC MUSIC, THE First Edition*. Singapore: World Scientific Publishing Company.
- Read, H. (2017). *The Meaning of Art*. London: Faber & Faber.
- Scoggin, L. (2023). *The Intersection of Animation, Video Games, and Music: Making Movement Sing*. United Kingdom: Routledge.
- Sekaipedia. (2023). *Roku-chou Nen to Ichiya Monogatari*. Retrieved from https://www.sekaipedia.org/wiki/Roku-chou_Nen_to_Ichiya_Monogatari
- Zhuang, J. (2020). *Will Virtual Livestreamers Replace Humans In China?* Jing Daily. Retrieved July 15, 2024, from <https://jingdaily.com/posts/will-virtual-livestreamers-replace-humans-in-china>