

Integrasi Pesan Sosial Positif bagi Generasi Muda melalui Analisis Formalisme Desain Virtual Idol 'PLAVE'

Tabita Eleora Widiasih

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
tabita.widiasih@uph.edu

Naldo Yanuar Heryanto

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana pesan sosial dan nilai-nilai positif bagi generasi muda dapat diintegrasikan melalui analisis formalisme pada desain Virtual Idol 'PLAVE'. Dengan menggunakan pendekatan formalisme dalam seni dan desain, penelitian ini mengidentifikasi elemen-elemen visual yang dipertimbangkan untuk menciptakan karakter PLAVE yang dapat menyampaikan pesan positif kepada penontonnya. Dalam analisis ini, elemen-elemen seperti garis, warna, komposisi, ekspresi karakter, dan penggunaan simbolisme dieksplorasi untuk memahami bagaimana mereka berkontribusi terhadap pesan sosial yang diinginkan. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan bagaimana desain karakter PLAVE dapat mempengaruhi persepsi dan emosi penonton muda, serta dampaknya terhadap pemahaman mereka tentang nilai-nilai positif seperti persahabatan, keberanian, kerjasama, dan penerimaan terhadap keberagaman. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana desain karakter PLAVE dapat menjadi sarana untuk menyebarkan pesan sosial yang relevan dan mempromosikan nilai-nilai positif kepada generasi muda melalui estetika visual dan representasi karakter.

Kata Kunci: Integrasi Desain Sosial, Formalisme, Virtual Idol, Desain Karakter

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Generasi muda saat ini, yang disebut sebagai "*digital natives*," tumbuh di era digital dengan akses mudah ke internet, smartphone, dan media sosial. Meskipun ini memberikan akses luas ke informasi dan hiburan, mereka juga menghadapi tekanan akademis, sosial, dan mental yang tinggi (Roberts, 2020). Tekanan meraih kesuksesan akademis dan tekanan sosial dari teman sebaya menyebabkan stres, kecemasan, kesepian, dan depresi. Selain itu, kecanduan game, konsumsi konten negatif, dan *cyberbullying* menambah tantangan mereka. Nilai-nilai positif seperti keberanian, keteguhan, kepercayaan diri, empati, dan keterampilan interpersonal

menjadi sangat penting untuk membantu mereka mengatasinya. Pendekatan Virtual idol seperti PLAVE dapat menjadi sumber inspirasi yang kuat, menawarkan hal yang sehat dan mempromosikan nilai-nilai positif melalui pesan-pesan inspiratif melalui lagu. Karena peran media visual dalam praktik sosial dapat ditujukan untuk perubahan positif dalam masyarakat sekaligus menjadi alat advokasi, pemberdayaan masyarakat, dan penciptaan kesadaran sosial (Burrough, 2022).

PLAVE, dengan desain karakter yang mengusung keberanian, persahabatan, kesetiaan, dan keberagaman, dapat memberikan motivasi dan dukungan kepada generasi muda. Media virtual idol dan gaya seni manhwa sangat menarik bagi mereka, menawarkan pengalaman interaktif dan visual yang memikat. Kombinasi ini memungkinkan karakter PLAVE untuk terhubung lebih mendalam dengan generasi muda, mengajarkan mereka lebih percaya diri, mengatasi ketakutan, dan menerima diri mereka sendiri dan orang lain. Topik ini dipilih karena pentingnya memberikan dampak positif pada generasi muda yang menghadapi berbagai masalah. Melalui analisis formalisme desain karakter PLAVE, kita dapat memahami bagaimana elemen visual seperti garis, warna, komposisi, dan ekspresi karakter digunakan untuk menyampaikan pesan positif secara efektif. Dengan demikian, desain karakter PLAVE dapat menjadi alat yang kuat dalam mempromosikan nilai-nilai positif kepada generasi muda secara visual dan emosional.

Studi Kasus

PLAVE adalah grup virtual idol yang berasal dari VLAST, perusahaan teknologi virtual di Korea, yang menarik beragam penggemar terutama kalangan generasi muda yang tertarik dengan budaya pop Korea dan animasi digital. Sebagai virtual idols, karakter-karakter PLAVE diciptakan menggunakan teknologi digital untuk tampil sebagai penyanyi dan penampil virtual yang mampu berinteraksi dengan penggemar mereka melalui berbagai media, termasuk konser virtual, media sosial, dan platform streaming. Lagu-lagu PLAVE mencakup berbagai genre, namun sering kali berfokus pada genre pop dan K-pop, yang populer di kalangan generasi muda saat ini. Beberapa tema umum yang diangkat dalam lagu-lagu mereka, yaitu tentang Keberanian dan Semangat, Persahabatan dan Solidaritas, Penerimaan dan Keberagaman, Kepercayaan Diri dan Keteguhan, Kesejahteraan Emosional dan Mental. Media Virtual sendiri dapat memberikan pengalaman subjektif kepada pengguna dalam lingkungan virtual, termasuk tingkat imersi, kehadiran, dan ketergantungan pada realitas virtual itu sendiri (Bender, 2021).

Virtual idol adalah karakter digital yang tampil sebagai penyanyi atau artis dalam berbagai media. Mereka dirancang menggunakan teknologi animasi, CGI (*Computer-Generated Imagery*), dan kecerdasan buatan untuk menciptakan penampilan yang realistis dan interaktif. Media seperti ini berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas dalam menciptakan konten yang menarik dan relevan bagi audiens global (Jin, 2019). Virtual idol seperti PLAVE menawarkan cara baru dan menarik bagi generasi muda untuk terhubung dengan musik dan hiburan, memberikan pengalaman yang imersif dan interaktif yang berbeda dari artis tradisional. Nama PLAVE merupakan gabungan dari kata Play dan Rêve yang

berarti mimpi, mengisyaratkan sudut pandang mereka dalam mengejar mimpi dalam sebuah semesta baru. PLAVE merilis album single pertama mereka berjudul Asterum pada 12 Maret 2023 dan sukses terjual hingga 128 ribu kopi di Korea Selatan serta album kedua 269 ribu kopi. Mereka juga mendapatkan sertifikasi Platinum dari Korean Music Content Association. Mereka juga mencatatkan berbagai prestasi di ajang penghargaan musik mainstream.

Mereka menjadi satu-satunya grup virtual yang dinominasikan di Melon Music Awards 2023 dan Seoul Music Awards 2023 untuk kategori Rookie of the Year. Selain itu, PLAVE juga masuk nominasi di Golden Disc Awards 2024. Sepanjang 2023, mereka tampil di berbagai acara, termasuk Idol Radio Broadcast (MBC), KCON LA 2023, dan sebagai MC tamu di MBC FM4U bersama Youngjae GOT7. Lagu-lagu PLAVE diproduksi oleh EL CAPITXN, alias Jang Yi Jeong, mantan anggota boyband HISTORY, yang juga dikenal sebagai produser untuk BTS dan pernah berduet dengan IU. Identitas pengisi suara anggota PLAVE masih menjadi misteri, dengan spekulasi bahwa mereka adalah mantan anggota grup K-pop yang sudah bubar (Yusron, 2023).



Gambar 1 Virtual-5 Member of PLAVE. (Sumber: Vlast, TheKoreaTimes, 2024)

KAJIAN TEORI

Formalisme

Teori formalisme dalam seni adalah pendekatan analitis yang menekankan pada elemen-elemen formal suatu karya seni, seperti garis, warna, bentuk, tekstur, dan komposisi, serta bagaimana elemen-elemen ini disusun dan berinteraksi dalam karya tersebut seperti dengan pemahaman Rosalind Krauss (Carrier, 2002). Teori

ini memfokuskan perhatian pada karakteristik formal karya seni dan bagaimana pengaturan elemen-elemen ini dapat mempengaruhi pengalaman visual penonton. Pendekatan formalisme memandang karya seni sebagai entitas independen dengan bahasa visualnya sendiri, dan mencoba untuk mengisolasi unsur-unsur visual tersebut dari konteks historis, budaya, atau psikologisnya. Dalam analisis formalisme, peneliti berusaha untuk menggambarkan dan memahami cara di mana elemen-elemen visual bekerja bersama-sama untuk menciptakan desain yang koheren dan estetis. Dengan demikian, teori formalisme dalam seni menyoroti pentingnya unsur-unsur formal dalam karya seni, serta peran mereka dalam menciptakan pengalaman estetis yang bermakna bagi penonton. Ini merupakan pendekatan yang kuat dalam analisis seni visual yang terus berpengaruh dalam pemahaman dan penghargaan terhadap karya seni.

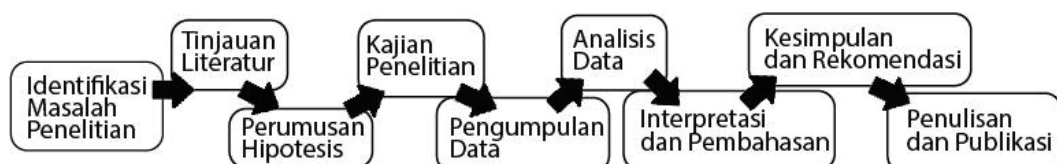
Elemen Seni dan Desain

Dalam Formalisme terdapat berbagai elemen seni dan desain yang relevan dapat digunakan untuk mengkaji studi kasus khususnya pada konsep penggunaan garis, gaya seni, warna, desain ekspresi serta bentuk tubuh terutama wajah, dan tekstur pada karakter, dan hampir secara keseluruhan dapat dikaitkan dengan fungsi fundamentalnya (Conic, 2024).

METODOLOGI

Metode penelitian yang dilakukan terdiri dari beberapa tahapan yang sistematis untuk memastikan penelitian dilakukan secara menyeluruh dan menghasilkan data yang valid dan dapat diandalkan. Dalam Identifikasi Masalah Penelitian, Langkah pertama dalam penelitian adalah mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang ingin diteliti. Ini termasuk menentukan topik dan mengajukan pertanyaan penelitian. Dilanjutkan dengan Tinjauan Literatur yaitu Melakukan kajian literatur untuk memahami konteks penelitian dan menemukan gap yang ada dalam penelitian sebelumnya.

Kemudian Hipotesis berdasarkan tinjauan literatur, yakni merumuskan hipotesis atau pertanyaan penelitian yang akan diuji. Kajian penelitian dapat dilakukan dengan memilih metode yang sesuai, dengan mengumpulkan data sesuai dengan desain penelitian yang telah ditentukan. Setelah itu analisis data yang diperoleh dapat dilakukan untuk menemukan pola atau hubungan yang signifikan. Tahap berikutnya adalah Menginterpretasikan hasil analisis data dan mendiskusikan implikasinya hingga tahapan Menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan rekomendasi berdasarkan temuan yang diakhiri dengan publikasi penulisan.



Gambar 2 Strategi Penelitian. (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024)

PEMBAHASAN

Analisis elemen desain formalisme pada karakter PLAVE dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana elemen-elemen visual digunakan untuk menciptakan estetika yang unik dan menyampaikan pesan-pesan positif. Garis merupakan elemen dasar dalam desain karakter yang digunakan untuk mendefinisikan bentuk, kontur, dan detail. Dalam gaya seni yang digunakan yaitu *manhwa*, garis sering kali jelas dan tegas, memberikan tampilan yang bersih dan ekspresif. *Manhwa* sendiri memiliki sub-gaya seni lainnya yang terus berkembang dan evolusi yang ber-eksperimental menurut sejarahnya (Staff, 2004).

Garis tebal ditegaskan digunakan untuk menekankan bentuk tubuh dan fitur wajah yang berani menghadapi tantangan dengan semangat pantang menyerah sesuai dengan karakteristik lagu dengan pesan positifnya, sementara garis tipis digunakan untuk detail halus dan tekstur. Gaya seni ini cenderung kuat dengan representasi komik *Webtoon* yang populer di kalangan generasi muda saat ini terutama gen-z. Karakter dalam *manhwa* memiliki proporsi tubuh yang idealis, dengan wajah yang menonjolkan mata besar dan ekspresif untuk menunjukkan keluguan, keramahan dan bersahabat. Rambut dan pakaian digambarkan dengan detail yang kaya dan dinamis, memberikan kesan gerakan dan kehidupan. Penggunaan warna dalam desain karakter PLAVE sangat penting untuk menciptakan identitas visual yang kuat. Palet warna yang digunakan sangat cerah dan kontras, mencerminkan kepribadian dan peran masing-masing karakter.

Warna rambut mencerminkan keunikan setiap karakter, dengan variasi yang menekankan kekompakan dalam keberagaman. Pencahayaan dan bayangan digunakan untuk menambah kedalaman dan volume pada karakter, membuat mereka tampak lebih realistis dan tiga dimensi serta perlambangan bahwa kesatuan dalam keberagaman itu nyata. Ekspresi wajah dan bentuk tubuh adalah kunci dalam menyampaikan emosi dan kepribadian karakter dimana mata digambarkan besar dan ekspresif, memungkinkan berbagai emosi untuk disampaikan dengan jelas. Perubahan kecil pada bentuk mulut dan alis mengubah ekspresi wajah secara signifikan, menunjukkan emosi seperti kebahagiaan untuk memperkuat representasi positif. Selain itu Postur dan gerakan tubuh yang digunakan untuk mengekspresikan kepribadian dan perasaan karakter seperti postur yang tegak dapat menunjukkan kepercayaan diri, sementara postur yang melengkung menunjukkan dinamisasi.

Tekstur *cell shading* adalah teknik rendering yang sering digunakan dalam animasi dan desain karakter digital untuk memberikan tampilan yang bersih dan gaya kartun, hal ini berlaku pada desain PLAVE yang terlihat sederhana dan tidak terlalu rumit dengan fokus pada warna blok (menyeluruh) dan kontras bayangan tegas yang tajam. Bayangan digunakan untuk memberikan kedalaman, sementara *highlight* menambahkan kilau dan dinamika pada karakter. Konsistensi dalam penggunaan tekstur dan shading memastikan bahwa semua elemen karakter tetap kohesif dalam penampilan keseluruhan. Melalui analisis formalisme ini, dapat dilihat bagaimana elemen-elemen desain digunakan secara efektif untuk menciptakan

integrasi karakter PLAVE yang menarik secara visual dan mampu menyampaikan konten positif kepada lingkungan sosial audiensnya.



Gambar 3 PLAVE Character Line Up. (Sumber: PLAVE 'ASTERUM' Concept Photo, 2023)

SIMPULAN & REKOMENDASI

PLAVE mengintegrasikan pesan-pesan sosial yang positif melalui desain karakter virtual mereka dan konten multimedia yang disajikan. Desain karakter PLAVE yang didasarkan pada elemen formalisme seni, seperti garis, bentuk, warna, tekstur, pose dan ekspresi, efektif dalam menyampaikan pesan-pesan positif. Garis-garis tegas dan dinamis menggambarkan keberanian dan keteguhan, sementara warna-warna cerah dan harmonis menciptakan suasana yang menyenangkan dan optimis. PLAVE secara konsisten mengusung tema-tema inspiratif dalam lagu-lagu dan video mereka, seperti keberanian, persahabatan, penerimaan, dan ketahanan. PLAVE memanfaatkan tren ini dengan menciptakan pengalaman interaktif dan visual yang menarik, menjadikan pesan-pesan positif mereka lebih mudah diterima dan dipahami oleh audiens muda. PLAVE dapat terus mengembangkan karakter mereka dengan menambahkan elemen-elemen visual yang lebih beragam dan kompleks untuk memperkuat narasi dan pesan positif. Misalnya, penggunaan simbol-simbol visual tambahan yang menggambarkan kekuatan dan ketahanan dapat memperdalam pesan yang ingin disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Roberts, B. (2020). *Digital Natives: Raising an Online Generation*. Oregon: Pure Desire Ministries International.
- Bender, S.L. (2021). *Virtual Realities: Case Studies in Immersion and Phenomenology*. London: Palgrave Macmillan.
- Burrough, X. (2022). *Art as Social Practice: Technologies*

- for Change 1st Edition. United Kingdom: Routledge.
- Staff. (2004). *Manhwa (The World of Korea Comics - 2004 Sampler) Paperback*. South Korea: et al Korea Content & Culture Agency.
- Conic, B.N. (2024). *FROM ART THEORY TO CREATIVE MASTERY: Understanding Composition in Visual Art: Elements of Art, Principles of Design and Color Theory*. Independent.
- Jin, D.Y. (2019). *Globalization and Media in the Digital Platform Age 1st Edition*. United Kingdom: Routledge.
- Carrier, D. (2002). *Rosalind Krauss and American Philosophical Art Criticism: From Formalism to Beyond Postmodernism*. Westport: Praeger.
- Yusron, A.A. (2023). *K-Spotlight: Rookie Awards GDA 2024 PLAVE Cetak Sejarah Baru Idola K-Pop Virtual di GDA 2024*. Retrieved from <https://hot.detik.com/mainstage/d-7071224/plave-cetak-sejarah-baru-idola-k-pop-virtual-di-gda-2024>
- Ktimes. (2024). *PLAVE leads charge as virtual idols rise as new sensation in K-pop industry*. Retrieved from https://www.koreatimes.co.kr/www/art/2024/06/398_371224.html
- Dietlovemk. (2024). PLAVE (플레이브) Official on X: "PLAVE 1st Single Album 'ASTERUM' Concept Photo YEJUN SUN 12PM (KST) #ASTERUM". Retrieved from https://dietlovemk.best/product_details/17606805.html