

Andharupa

Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia



TERAKREDITASI NASIONAL SINTA 2

ISSN PRINT : 2477 - 2852

ISSN ONLINE : 2477 - 3913

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

Vol No JUNI
10 02 2024

Aspek *Competency Circle-P* Selebgram dalam Mengkontruksi *Personal Branding* untuk Meningkatkan Keterlibatan Daring *Audience* pada *Endorsement*

Desain *Antropomorfisme* Karakter Fitohormon dalam Komik Digital Fantasi "Life of *Phytohormones*"

Peningkatan *Value* Unit Bisnis dan *Training Center* PNJ melalui Katalog Program Pelatihan Berbentuk Buku Interaktif

Proses Kreatif Batik Disabilitas Komunitas Sriekandi Patra di Tawang Sari Boyolali

Implementasi Vernakular pada *Custom Typeface* sebagai Media Pendukung *City Branding* Kota Malang

"*Parenting Ibu Bisa!*": Penyutradaraan *Magazine Show TV*

Problematika dan Strategi Representasi Tari dalam Iklan di Indonesia

Perancangan Redesain *User Interface Website* Kampung Wisata Kreatif Cigadung Bandung Menggunakan Metode *User Centered Design*

Daya Tarik Visual Band Virtual Gorillaz: Membangun Identitas dan Fantasi

Perancangan Kartu Permainan "Mitkit" Tentang Mitigasi Bencana Alam untuk Anak Usia 9-12 Tahun



Vol. 10 | No. 02 | 2024

ISSN PRINT : 2477-2852

ISSN ONLINE : 2477-3913

Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia merupakan jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh Universitas Dian Nuswantoro. Andharupa berisi artikel konseptual, *resume* penelitian, dan tinjauan buku. Bertujuan untuk mengembangkan dan mengkomunikasikan secara luas perkembangan desain komunikasi visual dan multimedia baik yang bersifat teoritis maupun pragmatis.

Berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 148/M/KPT/2020, Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia mempertahankan akreditasi nasional peringkat 2 atau Sinta 2.

Redaksi menerima tulisan dan/atau hasil penelitian dan berhak mengedit serta mengubahnya sesuai dengan visi dan misi jurnal. Jurnal terbit empat kali dalam setahun yaitu pada bulan Maret, Juni, September, dan Desember.

@ Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



Penanggung Jawab

Prof. Dr. Ir. Edi Noersasongko, M.Kom (Rektor UDINUS)
Dr. Abdul Syukur, M.M (Dekan Fasilkom UDINUS)

Editor in Chief

Ir. Siti Hadiati Nugraini, M.Kom, Ph.D.

Associate Editor

Abi Senoprabowo, S.Sn., M.Ds.
Khamadi, S.Sn., M.Ds.
Auria Farantika Yogananti, S.Sn, MTDdesign.
Puri Sulistiyawati, S.Sn, M.Kom.
Dzuha Hening Yanuarsari, S.Sn, M.Ds.
Bernardus Andang P. A., S.T., M.Si.

Editorial Board

Dr. Pujiyanto, M.Sn. (UM, Malang)
Dr. Margana, M.Sn. (UNS, Surakarta)
Dr. Alvanov Zpalanzani Mansoor, ST, MM (ITB, Bandung)
Pandu Purwandaru, M.Ds, Ph.D (UNS, Surakarta)
Dr. Elda Franzia Jasjfi, M.Ds (Univ. Trisakti, Jakarta)
Muh Ariffudin Islam, S.Sn, M.Sn. (UNESA, Surabaya)
Ercilia Rini Octavia, M.Sn. (UNS, Surakarta)
M. Yudhi Rezaldi M.Ds., Ph.D. (LIPI)
Aulia Akhrian Syahidi, M.Kom (Politeknik Negeri Banjarmasin)
Hanny Haryanto, S.Kom, M.T (UDINUS, Semarang)
Eko Hari Rachmawanto, M.Kom (UDINUS, Semarang)

Reviewer

Prof. Dr. Tjetjep Rohendi Rohidi, MA. (UDINUS, Semarang)
Dr. M. Isa Pramana K., M.Sn. (Universitas Telkom, Bandung)
Dr. Deny Tri Ardianto, Dipl. Art. (UNS, Surakarta)
Dr. Intan Rizky Mutiaz, M.Ds. (ITB, Bandung)
Dianing Ratri, M.Des, Ph.D. (ITB, Bandung)
Erik Armayuda, M.Ds., Ph.D. (Universitas Trilogi, Jakarta)
Dr. Daniar Wikan Setyanto, M.Sn (UDINUS, Semarang)
Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. (ISI Jogjakarta)
Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn, M.Ds, (UNESA, Surabaya)
Taufik Murtono, S.Sn, M.Sn. (ISI Surakarta)
Wirania Swasty, S.Ds, M.AB (Universitas Telkom, Bandung)
Godham Eko Saputro, S.Sn, M.Ds. (UNNES, Semarang)
Toto Haryadi, S.Sn, M.Ds (UDINUS, Semarang)
Agus Setiawan, M.Sn. (UDINUS, Semarang)
Dwi Puji Prabowo, S.Sn, M.Kom (UDINUS, Semarang)
Noor Hasyim, S.Sn, M.Ds. (UDINUS, Semarang)
Dimas Irawan Ihya' U., S.Sn, M.Kom (UDINUS, Semarang)
Muslih, M.Kom (UDINUS, Semarang)

Secretariat

Puri Sulistiyawati, S.Sn., M.Kom.

Layout & Cover

Dzuha Hening Yanuarsari, S.Sn., M.Ds.

Alamat Redaksi

Universitas Dian Nuswantoro
Gedung H Lantai 1
Jl. Imam Bonjol, No. 207, Semarang
Telp. (024) 3575916 | Faks. (024) 3569684
Email: jurnal.andharupa@dinus.id

DAFTAR ISI

	ii	Susunan Redaksi
	iii	Daftar Isi
Siti Sa'adah Intan Rizky Mutiaz	160-172	Aspek <i>Competency Circle-P</i> Selebgram dalam Mengkontruksi <i>Personal Branding</i> untuk Meningkatkan Keterlibatan Daring <i>Audience</i> pada <i>Endorsement</i>
Amalia Alfi Abida S.M.I Nugrahardi Ramadhani	173-185	Desain <i>Antropomorfisme</i> Karakter <i>Fitohormon</i> dalam Komik Digital Fantasi " <i>Life of Phytohormones</i> "
Resti Dyah Kusumaasri Muhammad Baits Salam Maryam Halimah Audrey Salsa Safiera Nindya Putri	186-203	Peningkatan <i>Value Unit</i> Bisnis dan <i>Training Center</i> PNJ Melalui Katalog Program Pelatihan Berbentuk Buku Interaktif
Adinda Asri Ramadhanti Nooryan Bahari Agus Purwantoro	204-217	Proses Kreatif Batik Disabilitas Komunitas Srikandi Patra di Tawang Sari Boyolali
Dimas Fakhruddin Al-Hazmi Indrapasca Yoga	218-229	Implementasi Vernakular pada <i>Custom Typeface</i> sebagai Media Pendukung <i>City Branding</i> Kota Malang
Apriani Dwi Resmiyati Ranang Agung Sugihartono	230-244	"Parenting Ibu Bisa!": Penyutradaraan <i>Magazine Show TV</i>
Dwiyasmono Taufik Murtono Karyono Budi Setiyastuti Hartanto	245-255	Problematika dan Strategi Representasi Tari dalam Iklan di Indonesia
Zuhreini Amanda Moh. Isa Pramana Koesoemadinata Joko Rurianto Bimahadi Ilmawan Ronggowarsito Fatwa Amin Rais	256-271	Perancangan Redesain <i>User Interface Website</i> Kampung Wisata Kreatif Cigadung Bandung Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i>

Athiyya Apsarini Rasendriya Ishak Ramli Drajatno Widi Utomo Yosua Reydo Respati Wegig Murwonugroho (CA)	272-285	Daya Tarik Visual Band Virtual Gorillaz: Membangun Identitas dan Fantasi
Vania Nasya Seputro Aprilia Kartini Streit	286-306	Perancangan Kartu Permainan “Mitkit” Tentang Mitigasi Bencana Alam untuk Anak Usia 9-12 Tahun

DAYA TARIK VISUAL BAND VIRTUAL GORILLAZ: MEMBANGUN IDENTITAS DAN FANTASI

**Athiyya Apsarini Rasendriya^{1*}, Ishak Ramli², Drajatno Widi Utomo³,
Yosua Reydo Respati⁴, Wegig Murwonugroho⁵**

^{1,3,4}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti,

²Syariah Art - UiTM Cawangan Perak, Serawak, Malaysia

⁵ Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti

*corresponding author email: athiyya2012@gmail.com¹

Abstrak

Gorillaz adalah band virtual yang dibentuk musisi Damon Albarn dan seniman Jamie Hewlett (1998). Band ini mencampurkan genre musik seperti rock, hip-hop, dub, reggae, electronic, dan pop. Gorillaz terdiri dari empat anggota virtual yaitu Stuart Pot sebagai vokalis dan pemain *keyboard*, Murdoc Niccals sebagai pemain bass dengan gaya kontroversial, Noodle sebagai gitaris digambarkan sebagai gadis Jepang muda yang kini telah dewasa, dan Russel Hobbs sebagai *drummer* yang memiliki latar belakang cerita dirasuki oleh roh teman-temannya yang telah meninggal. Anggota band direpresentasikan sebagai karakter kartun dengan alur cerita. Band animasi virtual yang bermain fiksi, bukan manusia sesungguhnya. Band virtual yang menggabungkan teknologi untuk merangsang indera manusia untuk memberikan pengalaman yang berbeda. Sebagai band yang menjajakan visual tokoh animasi yang fiktif, memunculkan keingintahuan penulis atas kekuatan daya tarik virtual, persepsi, dan apresiasi pendengar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui metode Semiotika Charles Sanders Peirce. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa inovasi band Gorillaz memadukan seni visual dan musik dengan cara pemanfaatan teknologi animasi holografik tampil *live* dengan musisi sesungguhnya. Kekuatan narasi fantasi menjadi aksentuasi dimunculkan dalam animasi tiap tokoh virtual.

Kata Kunci: animasi hologram, band virtual, daya tarik, fantasi visual, Gorillaz

Abstract

Gorillaz is a virtual band formed by musician Damon Albarn and artist Jamie Hewlett in 1998. The band blends music genres such as rock, hip-hop, dub, reggae, electronic, and pop. Gorillaz consists of four virtual members namely Stuart Pot as vocalist and keyboard player, Murdoc Niccals as controversial bassist, Noodle as guitarist portrayed as a young Japanese girl who has matured; and Russel Hobbs as drummer with a backstory of being haunted by the spirits of deceased friends. Band members are represented as cartoon characters with narrative arcs. Gorillaz is an animated virtual band playing fictional characters rather than real humans, integrating technology to stimulate human senses for a unique experience. As a band showcasing fictional animated characters, it piques curiosity about the virtual appeal, perception, and listener appreciation. This qualitative descriptive research employs Charles Sanders Peirce's Semiotics method. The study concludes that Gorillaz's innovation combines visual art and music through holographic animation technology in live performances with real musicians, accentuating the narrative power of fantasy in each virtual character's animation.

Keywords: appeal, Gorillaz, holographic animation, virtual band, visual fantasy

1. PENDAHULUAN

Band Virtual mulai sukses sekitar tahun 1958, diawali dengan adanya Alvin and the Chipmunk. Pencipta Alvin and the Chipmunk, Ross Bagdasarian, mengubah kecepatan dan *pitch* dari suaranya sendiri untuk membuat efek suara “tupai” yang kita dengar sebagai suara Alvin and the Chipmunk itu sendiri. Pada tahun 1980-an, istilah *idol virtual* mulai populer di Jepang yang berakar dari *anime* dan konsep idol Jepang. Istilah Band Virtual sendiri mulai populer pada tahun 2000 oleh Gorillaz, Band Virtual yang memiliki empat karakter animasi sebagai anggotanya. Album Gorillaz, *Tomorrow Comes Today*, adalah kali pertama anggota 2-D, Murdoc Niccals, Noodle dan Russle Hobbs membawa naik istilah Band Virtual. Gorillaz sendiri adalah Band Virtual buatan Damon Albarn dan Jamie Hewlett. Damon Albarn adalah seorang vokalis dari sebuah band bernama Blur, sedangkan Jamie Hewlett adalah sahabatnya yang merupakan *co-creator* dari komik *Tank Girl*.

Tiap desainer punya ciri khas masing-masing pada karyanya. Tidak menutup kemungkinan, karya atau desain yang dihasilkan mendapat pengaruh dari apa yang sedang menjadi tren saat itu (Anindita & Riyanti Teguh, 2016). Terpengaruhnya Hewlett dan Albarn menjadi asal pembuatan Gorillaz yang dikarenakan Albarn melihat betapa palsunya konsep sebuah band saat *Boy Band* mulai *booming*. Albarn dan Hewlett memiliki ide setelah melihat konsep “palsu” *Boy Band* ini, untuk membuat Band yang “sangat palsu” jika memang konsep palsu ini sudah ada dan diterima dengan baik. Terakhir, adalah *Vocaloid*. Band Virtual ini awalnya diperkenalkan sebagai produk *software voice synthesizer* yang memiliki visualisasi perempuan berumur sekitar 14-16 tahun. Umur dari anggota *Vocaloid* tidak dapat ditentukan secara jelas, banyak penggemar hanya menerka-nerka dari bagaimana visualisasi mereka dibentuk. Dari sekian banyak Band Virtual, *Vocaloid* termasuk yang paling modern. Ketika Band Virtual lain memiliki aksi yang terbatas, *Vocaloid* yang asalnya berupa *software* dapat diatur sesuka hati untuk menyanyi bahkan berbicara. Berbagai kosa kata dan suara dirilis dalam *software* untuk profesional ini yang dipromosikan sebagai “*singer in a box*”. *Singer in a box* dibentuk untuk menggantikan penyanyi yang sesungguhnya.

Gorillaz tidak hanya dikenal melalui musik mereka, tetapi juga melalui elemen visual yang kuat, termasuk video musik, konser holografik, dan cerita naratif yang mendalam. Penelitian tentang bagaimana penggabungan seni visual dan musik mempengaruhi persepsi audiens dan kesuksesan komersial adalah topik yang relatif baru dan belum banyak diteliti. Gorillaz memanfaatkan media sosial, cerita naratif, dan visual yang kuat untuk membangun brand mereka. Lirik lagu Gorillaz sering kali mencerminkan kritik sosial dan politik (Eckstein, 2009). Penelitian ini memberikan perspektif baru tentang bagaimana musik populer dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan penting dan mempengaruhi opini publik.

Daya tarik yang ditawarkan oleh Band Virtual Gorillaz sendiri bisa berasal dari visualnya yang sangat berbeda dari band pada umumnya. Menjadi pertanyaan, bagian visual apa yang berhasil membuat penggemar dari Band Virtual ini tertarik pada band yang anggotanya terkesan “tidak ada”. Sebab sejauh ini, wajah asli dari pemain band tidak

pernah dimunculkan kepada publik melalui video klip. Apa yang paling diandalkan oleh band tersebut adalah visualisasi yang khas dalam video klip, dan lirik yang terkadang mengandung kritik sosial dan kritik politik. Hal ini bisa dicermati dalam lirik-liriknya (Bamle, 2024). Selain mempertanyakan daya tarik visualnya, sebagai sebuah band, banyak konsep visual yang harus digarap sebagai band virtual, yang mana konsep-konsep itu turut dibahas dalam penelitian ini.

Gorillaz sebagai band virtual pun sudah pernah menggelar konser langsung. Gorillaz seringkali tampil di atas panggung menggunakan layar sebagai alternatif visual untuk membuat anggota band seakan-akan hadir di panggung. Sebagaimana layaknya konser, anggota band diatur sekian rupa agar dapat memberikan respon kepada penonton. Diatur sedemikian rupa pra konser agar visual yang ada di layar dapat seolah-olah berinteraksi dengan penonton secara langsung. Reaksi-reaksi yang sudah menjadi skrip dengan suara yang sudah disusun membantu visual untuk menghidupkan momen konser. Kesenjangan antara manusia dan anggota yang merupakan karakter animasi sangat kental terasa. Beberapa contohnya bisa dicermati dalam pengalaman penyelenggaraan konser di Inggris, New York, atau lainnya.

Adanya penyanyi dimana penyanyi tersebut tidak “terlihat”, dengan karakter buatan yang memiliki cerita latar tak kalah menarik. Yang tidak banyak diketahui orang-orang adalah suara-suara dibalik animasi tersebut. Sebut saja Damon Albarn dan Saki Fujita. Damon Albarn sebagai pengisi suara dari 2-D, vokalis dari Gorillaz, kerap berada di panggung walaupun dibalik layar. Saki Fujita sendiri adalah pengisi suara di balik anggota *Vocaloid*, Hatsune Miku, ia menyediakan berbagai kosa kata untuk bisa diatur ulang dan menjadi suara “Hatsune Miku”. Untuk beberapa kasus, Band Virtual dapat menutupi kesenjangan yang dirasakan penonton dengan mengajak artis sungguhan dalam bentuk kolaborasi. Contohnya, Gorillaz yang berkolaborasi dengan penyanyi Madonna untuk tampil pada MTV Awards tahun 2005 silam. Gorillaz menampilkan lagu mereka, *Feel Good Inc.*, dimana anggota band muncul pada layar. Disusul Madonna yang muncul pada pertengahan lagu. Kesenjangan antara karakter animasi dan penyanyi sungguhan pun dapat dikikis. Dengan menyocokkan koreografi dan *timing* animasi, dapat terlihat bassist Gorillaz, Murdoc, tampak berinteraksi dengan Madonna. Walaupun dapat dengan jelas dikatakan bahwa ini adalah sesuatu yang diatur sebelum penampilan, aksi karakter animasi dengan penyanyi sungguhan seperti ini dapat mengikis kesenjangan ataupun memperkuat esensi dari konser langsung itu sendiri.

Gorillaz sebagai band virtual memperkenalkan format baru dalam industri musik, di mana anggota band merupakan animasi yang punya cerita dan latar belakang fiktif (Kelly, 2007). Inovasi ini belum banyak dieksplorasi dalam penelitian akademis, sehingga memberikan peluang untuk memahami dampaknya terhadap industri musik dan budaya populer. Gorillaz sering berkolaborasi dengan artis dari berbagai genre dan budaya, menciptakan karya yang unik dan beragam. Penelitian ini mengeksplorasi dampak dari kolaborasi lintas disiplin dan lintas budaya terhadap inovasi musik dan bagaimana hal ini mempengaruhi tren global dalam industri musik (Jeffery, 2017). Penggunaan teknologi canggih seperti animasi holografik dalam konser Gorillaz membuka diskusi baru tentang

masa depan pertunjukan musik langsung. Studi tentang bagaimana teknologi ini mempengaruhi pengalaman penonton dan potensinya untuk masa depan industri pertunjukan musik adalah topik yang sangat relevan dan inovatif.

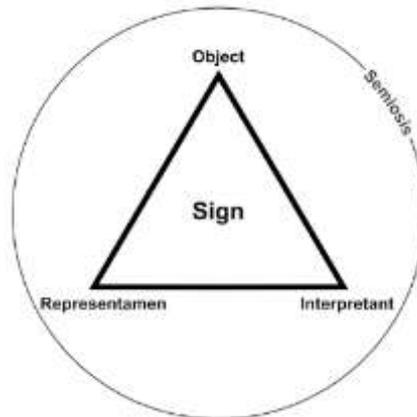
Secara keseluruhan, penelitian tentang Gorillaz menawarkan banyak aspek kebaruan yang mencakup inovasi teknologi, kolaborasi lintas budaya, strategi pemasaran, dan dampak sosial, yang semuanya relevan dalam konteks perkembangan industri musik dan budaya populer saat ini. Dengan banyaknya penggemar yang menyukai Band Virtual Gorillaz, banyak aspek yang bisa menjadi ketertarikan masing-masing penggemar. Karena itu, penelitian ini pada akhirnya bertujuan untuk mengungkap dan menganalisis daya tarik visual dari band virtual Gorillaz.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dan eksploratif. Menurut Saryono, penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menggambarkan, menjelaskan, menemukan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. (Saryono, 2010). Metode penelitian kualitatif cenderung menggunakan analisis dimana proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menekankan pada dalamnya data yang didapatkan oleh peneliti.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mencari tahu efek dan sebab dari daya tarik visual Band Virtual. Data primer pada penelitian ini adalah Band Virtual bernama Gorillaz. Gorillaz adalah Band Virtual asal Inggris yang dibentuk pada tahun 1998. Beranggotakan 4 anggota buatan bernama 2-D, Murdoc Niccals, Noodle dan Russel Hobbs. Data sekunder ini dalam bentuk artikel, buku, jurnal masih sangat minim sekali. Hal tersebut terlihat pada daftar referensi. Data sekunder adalah data-data yang dikumpulkan dari artikel, buku, jurnal dan lain sebagainya sebagai data pendukung.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan dua cara, yaitu 1) Observasi terhadap visual Band Virtual Gorillaz melalui video-video yang ada di *social media* resmi mereka dan menggali informasi dari situs yang bersangkutan. 2) Studi pemahaman yang didapatkan berdasarkan jurnal, artikel, atau sumber tertulis lainnya yang bersangkutan dengan topik penelitian. Teknik analisis penelitian menggunakan metode semiotika Charles Sanders Peirce, dengan fokus berdasarkan *ground Sinsign*. *Sinsign* adalah eksistensi dan aktualitas atas suatu benda atau peristiwa terhadap suatu tanda. Misalkan kata banjir dalam kalimat "terjadi bencana banjir" adalah suatu peristiwa yang menerangkan bahwa banjir diakibatkan oleh adanya hujan. Dalam penelitian ini, fokus adalah mencari penyebab atau daya tarik visual dari Band Virtual Gorillaz yang membuat penggemar tertarik untuk menyukai mereka. Berdasarkan teori semiotika tersebut, diharapkan kita bisa menemukan hasil yang merupakan hal apa yang merupakan daya tarik visual dari Band Virtual Gorillaz.



Gambar 1. Teori Semiotika Charles Sanders Peirce
[Sumber: www.mkbergman.com]

Tahapan analisis yang akan dilakukan adalah sebagai berikut: identifikasi dan klasifikasi tanda, analisis objek dan *interpretant*, dan interaksi triadik dan interpretasi makna. Dalam identifikasi dan klasifikasi tanda, analisis awal dilakukan kepada representamen, yaitu bentuk fisik dari tanda, seperti kata, gambar, atau suara yang digunakan untuk mewakili sesuatu. Dalam tahap ini, peneliti mengidentifikasi tanda-tanda yang ada dalam teks atau objek studi dan mengklasifikasikannya berdasarkan hubungan mereka dengan objek. Peirce membagi tanda menjadi tiga kategori utama: ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang memiliki kemiripan langsung dengan objeknya, seperti foto atau peta. Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat atau koneksi fisik dengan objeknya, seperti asap yang menunjukkan adanya api. Simbol adalah tanda yang hubungannya dengan objeknya bersifat konvensional atau *arbitrer*, seperti kata-kata dalam bahasa.

Setelah mengidentifikasi dan mengklasifikasikan tanda, langkah berikutnya adalah menganalisis objek dan *interpretant*. Objek adalah entitas yang diacu oleh tanda dan dapat dibedakan menjadi *immediate object* (objek langsung yang ditunjukkan oleh tanda) dan *dynamical object* (objek yang memerlukan konteks untuk dipahami sepenuhnya). Pada tahap ini, peneliti mengeksplorasi hubungan antara representamen dan objek, serta bagaimana konteks mempengaruhi pemahaman terhadap objek tersebut. Selain itu, peneliti juga mengidentifikasi *interpretant*, yaitu makna yang dipahami oleh penerima tanda. *Interpretant* dapat dibagi menjadi *immediate interpretant* (pemahaman awal), *dynamical interpretant* (pemahaman yang berkembang), dan final *interpretant* (pemahaman akhir yang stabil).

Tahap akhir dalam analisis semiotika Peirce adalah memahami interaksi triadik antara representamen, objek, dan *interpretant* untuk menghasilkan makna. Peneliti menelaah bagaimana representamen mempresentasikan objek dan bagaimana *interpretant* terbentuk dari interaksi tersebut. Proses ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana tanda bekerja dalam budaya atau sistem komunikasi tertentu, serta bagaimana konteks dan latar belakang mempengaruhi interpretasi tanda. Dengan menganalisis ketiga komponen ini secara holistik, peneliti dapat mengungkap makna yang lebih mendalam

dan bervariasi dari tanda, serta memahami dinamika komunikasi yang kompleks. Hasil dari analisis ini memberikan wawasan tentang cara tanda-tanda menyampaikan informasi dan membentuk pemahaman dalam berbagai konteks sosial dan budaya. Hasil yang sekiranya di dapat dari metode diatas adalah apa yang menjadi daya tarik visual dari Band Virtual Gorillaz yang menyebabkan ketertarikan publik terhadap Band Virtual Gorillaz itu sendiri.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Daya tarik merupakan suatu kualitas yang mampu menyebabkan minat, keinginan atau ketertarikan pada seseorang atau sesuatu. Dimana dalam konteks daya tarik yang disebabkan oleh visual, adalah adanya suatu kualitas yang ada pada visual tersebut menyebabkan rangsangan visual. Rangsangan visual bisa juga dijelaskan sebagai apa yang membuat seseorang tertarik, namun tidak terbatas hanya pada fitur wajah, melainkan secara keseluruhan. Peran daya tarik visual dalam pembuatan sebuah band virtual pun sangat besar, dikarenakan visual dari karakter adalah sesuatu yang pertama kali kita lihat sebagai visualisasi dari band virtual tersebut. Terlebih lagi desain karakter anggota band yang akan selalu terlihat sebagai figur dari band itu sendiri.

Band Virtual Gorillaz yang terdiri dari 4 anggota buatan bernama 2-D, Murdoc Niccals, Noodle dan Russel Hobbs mulai meluncurkan keluaran pertamanya, *EP Tomorrow Comes Today*, pada 27 November 2000. *Tomorrow Comes Today* pun turut masuk kedalam album debut Gorillaz yang berjudul Gorillaz yang rilis pada 26 Maret 2001 bersama lagu-lagu pra rilis sebelumnya, seperti *Clint Eastwood*, 19-2000, dan *Rock the House*. Album tersebut berhasil debut #3 di chart album UK dan #14 pada US Billboard 200, serta terjual 7 juta kopi di seluruh dunia. Album Gorillaz sukses membuat Gorillaz masuk dalam daftar *Guinness Book of World Records* sebagai Band Virtual tersukses.

Saat ini, Gorillaz masih aktif dengan proyek terbarunya yang dimulai sejak 2020, *Song Machine*. Keluar dari kebiasaan sebuah band yang merilis album sebagai ranah bermusiknya, proyek *Song Machine* merupakan sebuah web series yang dirilis oleh Gorillaz setiap bulannya sebagai episode pada seri tersebut. Memperjelas ide dibalik proyek *Song Machine*, Albarn mengatakan bahwa ia tidak melihat Gorillaz hanya sebatas mampu mengeluarkan album, namun beralih memanfaatkan visual mereka untuk membuat seri dengan banyak *episode* dan *seasons*. Proyek ini dibuka dengan kolaborasi Gorillaz Bersama *rapper* Slowthai dan punk rock duo Slaves pada 31 Januari 2020.

Gorillaz adalah band virtual yang dibentuk oleh musisi Damon Albarn dan seniman Jamie Hewlett, terkenal dengan visualisasi unik yang menggabungkan musik dan animasi dalam bentuk karakter fiksi. Menganalisis visualisasi Gorillaz menggunakan metode semiotika Charles Sanders Peirce dapat memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana tanda-tanda visual dan simbol-simbol dalam karya mereka berfungsi untuk menyampaikan makna. Analisis ini memanfaatkan teori semiotika Peirce yang telah diterapkan dalam berbagai penelitian akademis untuk mengkaji representasi visual dalam media (Chandler, 2007; Copley & Jansz, 1997).

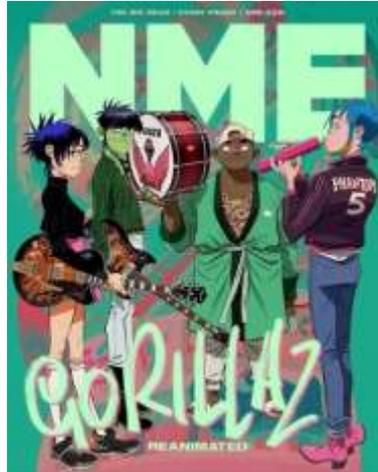
Temuan dalam langkah pertama di penelitian ini, yaitu mengidentifikasi dan mengklasifikasikan tanda-tanda dalam visualisasi Gorillaz, adalah representamen dalam konteks ini mencakup berbagai elemen visual seperti karakter animasi, latar belakang, dan simbol-simbol yang muncul dalam video musik dan materi promosi. Misalnya, karakter utama Gorillaz seperti 2-D, Murdoc, Noodle, dan Russel dapat dianggap sebagai ikon karena mereka memiliki tampilan visual yang unik dan mudah dikenali (Eco, 1976). Latar belakang yang digunakan dalam video musik sering kali mencerminkan tema-tema tertentu dan dapat berfungsi sebagai indeks, memberikan petunjuk tentang narasi atau pesan yang disampaikan (Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis, 1992). Simbol-simbol seperti logo Gorillaz atau elemen desain tertentu bisa diklasifikasikan sebagai simbol karena mereka memiliki hubungan konvensional dengan identitas band (Danesi, 2002).

Setelah mengidentifikasi tanda-tanda, langkah berikutnya adalah menganalisis objek dan *interpretant*. Objek dalam visualisasi Gorillaz adalah konsep, tema, atau cerita yang diwakili oleh elemen visual tersebut. Misalnya, karakter 2-D sering kali melambangkan kebingungan dan kerapuhan, sementara Murdoc mewakili karakter yang lebih gelap dan memberontak (Peirce, 1991). Dalam analisis ini, peneliti juga mempertimbangkan *immediate object* dan *dynamical object* untuk memahami konteks yang lebih dalam (Peirce, 1931-1958). *Interpretant* adalah makna yang ditangkap oleh penonton dari visualisasi ini. Misalnya, penggemar mungkin memahami karakter 2-D sebagai simbol perjuangan mental dan emosional, sementara Murdoc mungkin diinterpretasikan sebagai kritik terhadap industri musik (Eco, 1976).

Tahap akhir adalah memahami interaksi triadik antara representamen, objek, dan *interpretant* untuk menghasilkan makna. Peneliti menelaah bagaimana elemen visual (representamen) mempresentasikan karakter dan tema (objek), serta bagaimana penonton memahami dan menginterpretasikan makna ini (*interpretant*) (Chandler, 2007). Visualisasi Gorillaz sering kali berfungsi untuk menyampaikan kritik sosial, narasi fiksi, dan tema-tema kompleks melalui kombinasi musik dan animasi. Dengan menganalisis hubungan ini, kita dapat memahami bagaimana Gorillaz menggunakan visualisasi untuk menciptakan dunia yang mendalam dan interaktif, serta bagaimana interpretasi penonton dapat bervariasi berdasarkan latar belakang budaya dan pengalaman pribadi mereka (Cobley & Jansz, 1997; Danesi, 2002). Analisis semiotika ini memberikan wawasan tentang cara tanda-tanda visual Gorillaz menyampaikan pesan dan membentuk pengalaman estetis bagi penonton.

Desain karakter dalam karya animatif Gorillaz seperti pada gambar 2 merupakan salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep "manusia" dengan segala atributnya dalam bentuk yang beraneka rupa. Dalam pembuatannya, ada yang disebut dengan desain karakter holistik. Menurut Mounsey (2010), membuat karakter bisa bergantung pada apa tipe baju yang mereka kenakan, makanan apa yang mereka suka, dan ciri-ciri kepribadian mereka. Dengan memberikan kedalaman tokoh membuat penonton dapat merasakan emosi tokoh. Tokoh yang menarik harus memiliki latar belakang yang mendukung tokoh itu sendiri dalam sebuah film. Penyusunan latar belakang inilah yang dikenal dengan sebutan *three dimensional character*, yang terdiri dari fisiologis,

psikologis, sosiologis. Aspek fisiologis membahas dari segi tampilan fisik tokoh, psikologis berdasarkan latar belakang dari diri tokoh, dan sosiologis berdasarkan kondisi sosial atau lingkungan yang ada di sekitar tokoh (Florence, 2018). Hal-hal tersebut harus terlihat dari desain, karena audiens tidak memiliki skrip mengenai karakter tersebut. Biasanya, akan digunakan stereotip dan karakteristik tertentu yang melekat sebagai alat.



Gambar 2. Desain Karakter Band Gorillaz
[Sumber: <https://www.instagram.com/p/CHiYOMIHcgK>]

Yongky Safanayong menyebutkan bahwa desain grafis, bersumber pada studi antropologi kebudayaan, komunikasi, sejarah, psikologi, sosiologi, bahkan ilmu pendidikan. (Anindita & Riyanti Teguh, 2016). Terbukti dari lengkapnya konsep setiap karakter anggota Gorillaz yang dibuat oleh Hewlett. Berikut pembahasan visual dari karakter anggota Gorillaz yang menjadi representatif dari band Gorillaz, yang dikenal sebagai 2-D, Murdoc Niccals, Noodle, dan Russel Hobbs.



Gambar 3. Stuart Harold "2-D" Pot
[Sumber: <https://www.instagram.com/p/CNDVmpFHNwk>]

Stuart Harold "2-D" Pot adalah musisi berkebangsaan Inggris yang menjadi vokal utama dan pemain *keyboard* di Gorillaz. 2-D adalah desain pertama yang dibuat Hewlett, menjadikannya anggota pertama dari Gorillaz. Suara menyanyi 2-D untuk rekaman dan penampilan diisi oleh Damon Albarn sendiri, vokalis band Blur sekaligus pencipta Gorillaz. Suara berbicara dari 2-D diisi oleh berbagai aktor suara, seperti Nelson De

Freitas dan Kevin Bishop. Karakter 2-D terinspirasi dari Chris Gentry, anggota band Menswear dan Stuart Lowbridge yang merupakan teman Albarn dan Hewlett. 2-D dibuat sebagai representasi dari standar klasik “penyanyi pria bodoh yang cantik” yang pada saat itu dirasa Hewlett banyak ditemukan pada band masa itu.



Gambar 4. Murdoc Faust Niccals
[Sumber: <https://www.instagram.com/p/CL4qLdeHvSK>]

Murdoc Faust Niccals atau pemilik nama lahir Murdoc Alphonse Niccals adalah pemain bass dari Gorillaz. Suara Murdoc diisi oleh Phil Cornwell. Di dunia Gorillaz, Murdoc bertanggung jawab atas konsep dan formasi band. Di dunia yang sama, Murdoc tidak menyukai vokalis Gorillaz, 2-D. Karakter Murdoc dibuat berdasarkan gitaris Keith Richards dari The Rolling Stones, Victor Frankenstein, dan Creeper dari *Scooby Doo*. Secara detail, cara berpakaian dan gaya Murdoc dibuat terinspirasi oleh Ozzy Osbourne dari band rock Black Sabbath. Hewlett memasangkan Murdoc dengan konsep “penjahat yang tidak menyenangkan” di dalam band.



Gambar 5. Noodle
[Sumber: <https://www.instagram.com/p/CLKLnSAHIHP>]

Noodle adalah anggota Gorillaz yang lahir di Jepang. Berperan sebagai gitaris utama dan sering kali mengisi vokal latar untuk lagu Gorillaz. Noodle beberapa kali menjadi vokal utama untuk lagu Gorillaz, contohnya pada lagu *DARE*. Suara Noodle diisi oleh beberapa orang seperti aktris Jepang-Inggris Haruka Kuroda dan Haruka Abe, juga penyanyi dan penulis lagu Miho Hatori. Dalam pengonsepan oleh Hewlett, Noodle adalah remaja Kaukasia Bernama Paula Cracker, namun Albarn merasa karakter tersebut terlalu mirip

dengan karakter yang biasa dibuat Hewlett. Dengan usul Albarn untuk membuat karakter yang berbeda, Hewlett membuat karakter Noodle sebagai anak berkebangsaan Jepang yang berumur 10 tahun.



Gambar 6. Russel Hobbs
[Sumber: <https://www.instagram.com/p/CM0N0svnn1J>]

Russel Hobbs adalah musisi Amerika yang memegang drum dan perkusi di Gorillaz. Russel di suarai oleh Remi Kabaka Jr. yang bergabung sebagai produser sungguhan Gorillaz pada 2016. Russel sedikit banyak terinspirasi dari *rapper* dan actor Ice Cube. Russel di konsepkan sebagai bentuk metafiksi yang merepresentasikan aspek hip-hop yang ada pada Gorillaz, mewujudkan kolaborasi band-nya dengan berbagai *rapper*.

Universe

Universe atau disebut juga dunia yang ditinggali anggota fiksi Gorillaz bisa dikatakan sebagai *parallel universe*. Dunia yang dibuat untuk Gorillaz ini juga memiliki visual yang dicocokkan dengan konsep Gorillaz itu sendiri. Salah satu contohnya adalah dengan adanya tur rumah Gorillaz yang ditayangkan di MTV Cribs.



Gambar 7. Visual tempat tinggal Gorillaz di MTV Cribs
[Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=2mL19xFGkIo>]

Pada musik video untuk lagu Gorillaz pun, sering terlihat dunia yang mana mereka tinggali. Berbagai visual yang digambarkan sebagai tempat mereka memiliki eksistensi yang juga menyesuaikan visual yang ingin ditampilkan dalam musik video. Berkonsep sebagai band virtual dapat menjadi nilai lebih dikarenakan visual yang dapat diatur sedemikian rupa dan seimajinatif mungkin. Memungkinkan untuk membuat suatu visual yang tidak ada di dunia realita.



Gambar 8. Visual buatan untuk Musik Video Gorillaz 'On Melancholy Hill'
[Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=04mfKJWDSzI>]

Contohnya adalah musik video untuk lagu Gorillaz berjudul On Melancholy Hill. Di musik video ini banyak visual serta jalan cerita yang unik. Di ceritakan, anggota Gorillaz, Noodle berusaha dibunuh oleh helikopter Boeing-Sikorsky RAH-66 Comanche dan AH-64 Apache. Menurut teori universe Gorillaz, helikopter ini adalah helikopter yang sama pada musik video *Feel Good Inc.*, yang menandakan Noodle sudah diincar sejak lama. Pernyataan bahwa *El Mañana* dan *Feel Good Inc.*, ada pada *universe* yang sama terlihat dari kincir angin yang ada pada kedua musik video. Banyak visual yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata dapat direalisasikan dalam *universe* Gorillaz.



Gambar 9. Kincir angin pada musik video 'El Mañana' juga tampak di *Feel Good Inc.*
[Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=hji4gBuOvIQ>]

Visualisasi unik ini juga bisa dilihat dari sampul album atau sering dikenal juga sebagai *album art*. Tak jarang sampul album Gorillaz menunjukkan formasi lengkap anggotanya, namun beberapa memilih untuk memvisualisasikan apa yang berusaha digambarkan dalam lagu ataupun musik video yang terkait seperti pada gambar 11.

Kelebihan dari band virtual yang beranggotakan anggota fiksi juga dunia yang didasarkan atas imajinasi adalah pemanfaatan visual yang bisa dimaksimalkan. Unsur visual bisa dimaksimalkan dalam penggunaannya untuk latar tempat, visual video musik, dan latar cerita dari karakter. Didasarkan pada fiksi, karakter bisa memiliki latar belakang yang aneh dan unik, namun tetap dapat dengan mudah di realisasikan visualnya.



Gambar 11. Album art Gorillaz 'Plastic Beach'
(Sumber: <https://www.amazon.com/Plastic-Beach-Gorillaz/dp/B0035G9ABQ>)

Daya tarik visual Gorillaz sendiri bisa muncul dari latar belakang karakter yang bisa di realisasikan melalui ilustrasi. Di dunia animasi, perancangan desain karakter protagonis dan antagonis harus berbeda agar penonton dapat membedakan peran mereka. Desain karakter bisa dibongkar dalam bentuk elemen-elemennya, seperti palet warna, bentuk, ciri-ciri visual, bahkan gestur tubuh. (Datau & Murwonugroho, 2020). Hal ini di terapkan pada desain karakter anggota Gorillaz yang memiliki latar belakang tidak baik, baik dengan masa lalunya ataupun satu sama lain. Contohnya adalah latar belakang vokalis utama Gorillaz, 2-D yang memiliki nama asli Stuart. Rambut Stuart yang berwarna biru tua disebabkan oleh kecelakaan saat dia berumur 11 tahun. Ia jatuh dari pohon yang menyebabkan rambut aslinya yang berwarna coklat rontok, dan tumbuh menjadi rambut biru tua yang sekarang ia miliki.

Di umur 19 tahun, Stuart menabrakkan mobil milik Murdoc ke *Uncle Norm's Organ Emporium* untuk mencuri peralatan music yang dijual disana. Kejadian ini mengakibatkan Murdoc marah besar dan memukul wajah Stuart. Stuart mengalami hyphema di mata kirinya yang disusul dengan koma. Tidak lama setelah kejadian ini, Murdoc melukai Stuart dalam percobaannya untuk melakukan 360 *donuts* menggunakan mobilnya untuk mengesankan perempuan-perempuan. Stuart terlempar ke kaca depan mobil dan melukai mata kanannya. Setelah kejadian itu, Stuart diberi nama panggilan 2-D yang mengartikan *two dents*, atau dua penyokan yang ada di wajahnya. Setelah rangkaian kejadian ini, 2-D direkrut oleh Murdoc dan dipilih menjadi vokalis utama untuk Gorillaz. Gorillaz menyebutkan hari dimana 2-D dan Murdoc bertemu sebagai "*D-Day*". Rangkaian kejadian ini tampak tidak mungkin terjadi ataupun direalisasikan secara nyata, Dengan penggunaan visual buatan dan animasi, cerita tersebut dapat dengan mudah dibuat. Cara penggambaran ini juga menjadi daya tarik yang menunjukkan bahwa konsep band virtual sangatlah unik.

Penelitian ini pada akhirnya menegaskan bahwa melalui identifikasi dan klasifikasi tanda, kita memahami bahwa karakter animasi Gorillaz seperti 2-D, Murdoc, Noodle, dan Russel berfungsi sebagai ikon yang membawa ciri khas visual yang kuat. Elemen-elemen ini tidak hanya menarik secara estetis tetapi juga memuat makna yang lebih dalam melalui bentuk dan desain mereka. Latar belakang dan simbol-simbol lain yang digunakan juga memainkan peran penting dalam memberikan konteks dan memperkuat

narasi yang disampaikan oleh band. Ini menunjukkan bagaimana visualisasi dalam media musik dapat memperkaya pengalaman audiens melalui penggunaan tanda-tanda visual yang efektif.

Analisis objek dan *interpretant* menunjukkan bahwa setiap karakter dan elemen visual dalam karya Gorillaz membawa tema dan cerita tertentu yang dapat diinterpretasikan secara berbeda oleh penonton. Misalnya, karakter 2-D dapat dilihat sebagai representasi dari perjuangan mental dan emosional, sedangkan Murdoc mungkin dianggap sebagai kritik terhadap industri musik. Pemahaman ini membantu mengungkap lapisan makna yang lebih kompleks di balik visualisasi dan bagaimana mereka berfungsi dalam menyampaikan pesan sosial dan budaya Erlyana, et. al (2023). Konteks dalam interpretasi sangat penting, karena makna tanda bisa berubah sesuai dengan latar belakang dan pengalaman individu.

Tahap terakhir dalam analisis menunjukkan pentingnya interaksi triadik antara representamen, objek, dan *interpretant* dalam membentuk makna. Visualisasi Gorillaz tidak hanya sekadar hiburan tetapi juga sarana untuk menyampaikan kritik sosial, narasi fiksi, dan tema-tema kompleks. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman makna dari tanda-tanda visual sangat dipengaruhi oleh interaksi dinamis ini. Penonton membawa latar belakang dan pengalaman pribadi mereka dalam menginterpretasikan tanda, yang menghasilkan berbagai makna yang bisa dipahami dari visualisasi yang sama.

4. KESIMPULAN

Pengaplikasian ciri khas untuk tiap-tiap karakter anggota Gorillaz terbukti sebagai salah satu daya tarik visual band virtual Gorillaz. Tokoh yang menarik harus memiliki latar belakang yang mendukung tokoh itu sendiri dalam sebuah film. Penyusunan latar belakang inilah yang dikenal dengan sebutan *three dimensional character*, yang terdiri dari fisiologis, psikologis, sosiologis.

Dilihat dari aspek atraktif Menurut Kano pada jurnal yang ditulis oleh Martin Lofgren, Lars Witell dan Anders Gustafsson menulis bahwa kualitas atraktif menerapkan berbagai macam atribut yang dapat memberikan kejutan, kepuasan, bahkan hubungan psikologi antara pengguna dengan produk yang digunakan. (Kalbuadi et al., 2018). Namun demikian, perlu ditegaskan bahwa analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang diterapkan pada visualisasi band Gorillaz melalui tiga tahapan utama memberikan beberapa kesimpulan penting tentang cara tanda-tanda visual menyampaikan makna.

Maksudnya, analisis semiotika Peirce terhadap visualisasi Gorillaz mengungkap bagaimana elemen-elemen visual digunakan secara efektif untuk menyampaikan pesan yang kompleks dan berlapis. Ini menekankan pentingnya pemahaman konteks dan interpretasi individual dalam analisis tanda-tanda visual dan bagaimana interaksi antara representamen, objek, dan *interpretant* membentuk pemahaman kita tentang media.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, M., & Riyanti Teguh, M. (2016). Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 1(1), 1–14.
- Bamle, H. H. (2024). The Force of Environmental Lyrics in Pop Songs: The Case of Gorillaz's Plastic Beach. *Popular Music and Society*. 47(1).
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: The Basics*. Routledge.
- Cobley, P., & Jansz, L. (1997). *Introducing Semiotics*. Icon Books.
- Danesi, M. (2002). *Understanding Media Semiotics*. Arnold.
- Datau, A. S., & Murwonugroho, W. (2020). Analisis Desain Karakter Elsa Dalam Film Frozen. *January*, 153–158.
- Eckstein, L. (2009). Torpedoing the authorship of popular music: a reading of Gorillaz' 'Feel Good Inc.' *Popular Music*. 28(2).
- Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics*. Indiana University Press.
- Erlyana, Y., Everlin, S., & Yuwono, I F. (2023). Analisis Color Palette Berdasarkan Rasa Warna sebagai Penguat Daya Tarik Emosional dalam Video Anak. *Andharupa: Desain komunikasi visual & multimedia*. 9(3).
- Jeffery, A. (2017). Marketing and materiality in the popular music transmedia of Gorillaz' Plastic Beach. *Revista Mediterránea de Comunicación: Mediterranean Journal of Communication*. 8(2).
- Kalbuadi, G. A., Sunarya, Y. Y., & Murwonugroho, W. (2018). Kajian Attractiveness Promosi Budaya dalam Unsur Visual Atraktif Website Pariwisata BandungNG. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 19.
- Kelly, J. (2007). *Pop Music, Multimedia and Live Performance* (book chapter), in Music, Sound and Multimedia. Edinburgh University Press.
- Mounsey, Ben. (2010). *Holistic Character Design*. Diakses pada 17 Juni 2021, dari <https://design.tutsplus.com/articles/holistic-character-design--vector-3538>
- Peirce, C. S. (1931-1958). *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press.
- Peirce, C. S. (1991). *Peirce on Signs: Writings on Semiotic by Charles Sanders Peirce*. University of North Carolina Press.
- Stam, R., Burgoyne, R., & Flitterman-Lewis, S. (1992). *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism, and Beyond*. Routledge.

DAYA TARIK VISUAL BAND VIRTUAL GORILLAZ: MEMBANGUN IDENTITAS DAN FANTASI

by Athiyya Apsarini R, Ishak Ramli, Drajatno Widi Utomo,
Yosua Reydo Respati, Wegig Murwonugroho

Submission date: 30-Oct-2025 04:14PM (UTC+0700)

Submission ID: 2732203440

File name: VISUAL_BAND_VIRTUAL_GORILLAZ_MEMBANGUN_IDENTITAS_DAN_FANTASI.pdf (429.82K)

Word count: 5074

Character count: 31776

1 DAYA TARIK VISUAL BAND VIRTUAL GORILLAZ: MEMBANGUN IDENTITAS DAN FANTASI

Athiyya Apsarini Rasendriya^{1*}, Ishak Raml², Drajatno Widi Utomo³,

2 Yosua Reydo Respati⁴, Wegig Murwonugroho⁵

^{1,3,4}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti,

²Syariah Art - UiTM Cawangan Perak, Serawak, Malaysia

⁵Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti

*corresponding author email: athiyya2012@gmail.com¹

1 Abstrak

Gorillaz adalah band virtual yang dibentuk musisi Damon Albarn dan seniman Jamie Hewlett (1998). Band ini mencampurkan genre musik seperti rock, hip-hop, dub, reggae, electronic, dan pop. Gorillaz terdiri dari empat anggota virtual yaitu Stuart Pot sebagai vokalis dan pemain keyboard, Murdoc Niccals sebagai pemain bass dengan gaya kontroversial, Noodle sebagai gitaris digambarkan sebagai gadis Jepang muda yang kini telah dewasa, dan Russel Hobbs sebagai drummer yang memiliki latar belakang cerita dirasuki oleh roh teman-temannya yang telah meninggal. Anggota band direpresentasikan sebagai karakter kartun dengan alur cerita. Band animasi virtual yang bermain fiksi, bukan manusia sesungguhnya. Band virtual yang menggabungkan teknologi untuk merangsang indera manusia untuk memberikan pengalaman yang berbeda. Sebagai band yang menajakan visual tokoh animasi yang fiktif, memunculkan keingintahuan penulis atas kekuatan daya tarik virtual, persepsi, dan apresiasi pendengar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui metode Semiotika Charles Sanders Peirce. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa inovasi band Gorillaz memadukan seni visual dan musik dengan cara pemanfaatan teknologi animasi holografik tampil *live* dengan musisi sesungguhnya. Kekuatan narasi fantasi menjadi aksentuasi dimunculkan dalam animasi tiap tokoh virtual.

Kata Kunci: animasi hologram, band virtual, daya tarik, fantasi visual, Gorillaz

Abstract

Gorillaz is a virtual band formed by musician Damon Albarn and artist Jamie Hewlett in 1998. The band blends music genres such as rock, hip-hop, dub, reggae, electronic, and pop. Gorillaz consists of four virtual members namely Stuart Pot as vocalist and keyboard player, Murdoc Niccals as controversial bassist, Noodle as guitarist portrayed as a young Japanese girl who has matured; and Russel Hobbs as drummer with a backstory of being haunted by the spirits of deceased friends. Band members are represented as cartoon characters with narrative arcs. Gorillaz is an animated virtual band playing fictional characters rather than real humans, integrating technology to stimulate human senses for a unique experience. As a band showcasing fictional animated characters, it piques curiosity about the virtual appeal, perception, and listener appreciation. This qualitative descriptive research employs Charles Sanders Peirce's Semiotics method. The study concludes that Gorillaz's innovation combines visual art and music through holographic animation technology in live performances with real musicians, accentuating the narrative power of fantasy in each virtual character's animation.

Keywords: appeal, Gorillaz, holographic animation, virtual band, visual fantasy

1. PENDAHULUAN

Band Virtual mulai sukses sekitar tahun 1958, diawali dengan adanya Alvin and the Chipmunk. Pencipta Alvin and the Chipmunk, Ross Bagdasarian, mengubah kecepatan dan *pitch* dari suaranya sendiri untuk membuat efek suara “tupai” yang kita dengar sebagai suara Alvin and the Chipmunk itu sendiri. Pada tahun 1980-an, istilah *idol virtual* mulai populer di Jepang yang berakar dari *anime* dan konsep idol Jepang. Istilah Band Virtual sendiri mulai populer pada tahun 2000 oleh Gorillaz, Band Virtual yang memiliki empat karakter animasi sebagai anggotanya. Album Gorillaz, *Tomorrow Comes Today*, adalah kali pertama anggota 2-D, Murdoc Niccals, Noodle dan Russle Hobbs membawa naik istilah Band Virtual. Gorillaz sendiri adalah Band Virtual buatan Damon Albarn dan Jamie Hewlett. Damon Albarn adalah seorang vokalis dari sebuah band bernama Blur, sedangkan Jamie Hewlett adalah sahabatnya yang merupakan *co-creator* dari komik *Tank Girl*.

3
Tiap desainer punya ciri khas masing-masing pada karyanya. Tidak menutup kemungkinan, karya atau desain yang dihasilkan mendapat pengaruh dari apa yang sedang menjadi tren saat itu (Anindita & Riyanti Teguh, 2016). Terpengaruhnya Hewlett dan Albarn menjadi asal pembuatan Gorillaz yang dikarenakan Albarn melihat betapa palsunya konsep sebuah band saat *Boy Band* mulai *booming*. Albarn dan Hewlett memiliki ide setelah melihat konsep “palsu” *Boy Band* ini, untuk membuat Band yang “sangat palsu” jika memang konsep palsu ini sudah ada dan diterima dengan baik. Terakhir, adalah *Vocaloid*. Band Virtual ini awalnya diperkenalkan sebagai produk *software voice synthesizer* yang memiliki visualisasi perempuan berumur sekitar 14-16 tahun. Umur dari anggota *Vocaloid* tidak dapat ditentukan secara jelas, banyak penggemar hanya menerka-nerka dari bagaimana visualisasi mereka dibentuk. Dari sekian banyak Band Virtual, *Vocaloid* termasuk yang paling modern. Ketika Band Virtual lain memiliki aksi yang terbatas, *Vocaloid* yang asalnya berupa *software* dapat diatur sesuka hati untuk menyanyi bahkan berbicara. Berbagai kosa kata dan suara dirilis dalam *software* untuk profesional ini yang dipromosikan sebagai “*singer in a box*”. *Singer in a box* dibentuk untuk menggantikan penyanyi yang sesungguhnya.

Gorillaz tidak hanya dikenal melalui musik mereka, tetapi juga melalui elemen visual yang kuat, termasuk video musik, konser holografik, dan cerita naratif yang mendalam. Penelitian tentang bagaimana penggabungan seni visual dan musik mempengaruhi persepsi audiens dan kesuksesan komersial adalah topik yang relatif baru dan belum banyak diteliti. Gorillaz memanfaatkan media sosial, cerita naratif, dan visual yang kuat untuk membangun brand mereka. Lirik lagu Gorillaz sering kali mencerminkan kritik sosial dan politik (Eckstein, 2009). Penelitian ini memberikan perspektif baru tentang bagaimana musik populer dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan penting dan mempengaruhi opini publik.

Daya tarik yang ditawarkan oleh Band Virtual Gorillaz sendiri bisa berasal dari visualnya yang sangat berbeda dari band pada umumnya. Menjadi pertanyaan, bagian visual apa yang berhasil membuat penggemar dari Band Virtual ini tertarik pada band yang anggotanya terkesan “tidak ada”. Sebab sejauh ini, wajah asli dari pemain band tidak

pernah dimunculkan kepada publik melalui video klip. Apa yang paling diandalkan oleh band tersebut adalah visualisasi yang khas dalam video klip, dan lirik yang terkadang mengandung kritik sosial dan kritik politik. Hal ini bisa dicermati dalam lirik-liriknya (Bamle, 2024). Selain mempertanyakan daya tarik visualnya, sebagai sebuah band, banyak konsep visual yang harus digarap sebagai band virtual, yang mana konsep-konsep itu turut dibahas dalam penelitian ini.

Gorillaz sebagai band virtual pun sudah pernah menggelar konser langsung. Gorillaz seringkali tampil diatas panggung menggunakan layar sebagai alternatif visual untuk membuat anggota band seakan-akan hadir di panggung. Sebagaimana layaknya konser, anggota band diatur sekian rupa agar dapat memberikan respon kepada kepada penonton. Diatur sedemikian rupa pra konser agar visual yang ada dilayar dapat seolah-olah berinteraksi dengan penonton secara langsung. Reaksi-reaksi yang sudah menjadi skrip dengan suara yang sudah disusun membantu visual untuk menghidupkan momen konser. Kesenjangan antara manusia dan anggota yang merupakan karakter animasi sangat kental terasa. Beberapa contohnya bisa dicermati dalam pengalaman penyelenggaraan konser di Inggris, New York, atau lainnya.

Adanya penyanyi dimana penyanyi tersebut tidak “terlihat”, dengan karakter buatan yang memiliki cerita latar tak kalah menarik. Yang tidak banyak diketahui orang-orang adalah suara-suara dibalik animasi tersebut. Sebut saja Damon Albarn dan Saki Fujita. Damon Albarn sebagai pengisi suara dari 2-D, vokalis dari Gorillaz, kerap berada di panggung walaupun dibalik layar. Saki Fujita sendiri adalah pengisi suara di balik anggota *Vocaloid*, Hatsune Miku, ia menyediakan berbagai kosa kata untuk bisa diatur ulang dan menjadi suara “Hatsune Miku”. Untuk beberapa kasus, Band Virtual dapat menutupi kesenjangan yang dirasakan penonton dengan mengajak artis sungguhan dalam bentuk kolaborasi. Contohnya, Gorillaz yang berkolaborasi dengan penyanyi Madonna untuk tampil pada MTV Awards tahun 2005 silam. Gorillaz menampilkan lagu mereka, *Feel Good Inc.*, dimana anggota band muncul pada layar. Disusul Madonna yang muncul pada pertengahan lagu. Kesenjangan antara karakter animasi dan penyanyi sungguhan pun dapat dikikis. Dengan menyocokkan koreografi dan *timing* animasi, dapat terlihat bassist Gorillaz, Murdoc, tampak berinteraksi dengan Madonna. Walaupun dapat dengan jelas dikatakan bahwa ini adalah sesuatu yang diatur sebelum penampilan, aksi karakter animasi dengan penyanyi sungguhan seperti ini dapat mengikis kesenjangan ataupun memperkuat esensi dari konser langsung itu sendiri.

Gorillaz sebagai band virtual memperkenalkan format baru dalam industri musik, di mana anggota band merupakan animasi yang punya cerita dan latar belakang fiktif (Kelly, 2007). Inovasi ini belum banyak dieksplorasi dalam penelitian akademis, sehingga memberikan peluang untuk memahami dampaknya terhadap industri musik dan budaya populer. Gorillaz sering berkolaborasi dengan artis dari berbagai genre dan budaya, menciptakan karya yang unik dan beragam. Penelitian ini mengeksplorasi dampak dari kolaborasi lintas disiplin dan lintas budaya terhadap inovasi musik dan bagaimana hal ini mempengaruhi tren global dalam industri musik (Jeffery, 2017). Penggunaan teknologi canggih seperti animasi holografik dalam konser Gorillaz membuka diskusi baru tentang

masa depan pertunjukan musik langsung. Studi tentang bagaimana teknologi ini mempengaruhi pengalaman penonton dan potensinya untuk masa depan industri pertunjukan musik adalah topik yang sangat relevan dan inovatif.

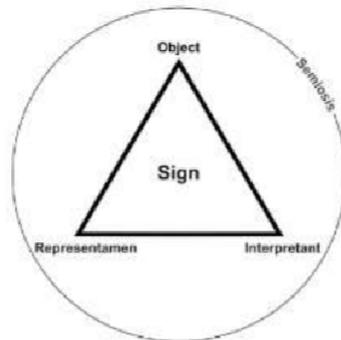
Secara keseluruhan, penelitian tentang Gorillaz menawarkan banyak aspek kebaruan yang mencakup inovasi teknologi, kolaborasi lintas budaya, strategi pemasaran, dan dampak sosial, yang semuanya relevan dalam konteks perkembangan industri musik dan budaya populer saat ini. Dengan banyaknya penggemar yang menyukai Band Virtual Gorillaz, banyak aspek yang bisa menjadi ketertarikan masing-masing penggemar. Karena itu, penelitian ini pada akhirnya bertujuan untuk mengungkap dan menganalisis daya tarik visual dari band virtual Gorillaz.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dan eksploratif. Menurut Saryono, penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menggambarkan, menjelaskan, menemukan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. (Saryono, 2010). Metode penelitian kualitatif cenderung menggunakan analisis dimana proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menekankan pada dalamnya data yang didapatkan oleh peneliti.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mencari tahu efek dan sebab dari daya tarik visual Band Virtual. Data primer pada penelitian ini adalah Band Virtual bernama Gorillaz. Gorillaz adalah Band Virtual asal Inggris yang dibentuk pada tahun 1998. Beranggotakan 4 anggota buatan bernama 2-D, Murdoc Niccals, Noodle dan Russel Hobbs. Data sekunder ini dalam bentuk artikel, buku, jurnal masih sangat minim sekali. Hal tersebut terlihat pada daftar referensi. Data sekunder adalah data-data yang dikumpulkan dari artikel, buku, jurnal dan lain sebagainya sebagai data pendukung.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan dua cara, yaitu 1) Observasi terhadap visual Band Virtual Gorillaz melalui video-video yang ada di *social media* resmi mereka dan menggali informasi dari situs yang bersangkutan. 2) Studi pemahaman yang didapatkan berdasarkan jurnal, artikel, atau sumber tertulis lainnya yang bersangkutan dengan topik penelitian. Teknik analisis penelitian menggunakan metode semiotika Charles Sanders Peirce, dengan fokus berdasarkan *ground Sinsign*. *Sinsign* adalah eksistensi dan aktualitas atas suatu benda atau peristiwa terhadap suatu tanda. Misalkan kata banjir dalam kalimat "terjadi bencana banjir" adalah suatu peristiwa yang menerangkan bahwa banjir diakibatkan oleh adanya hujan. Dalam penelitian ini, fokus adalah mencari penyebab atau daya tarik visual dari Band Virtual Gorillaz yang membuat penggemar tertarik untuk menyukai mereka. Berdasarkan teori semiotika tersebut, diharapkan kita bisa menemukan hasil yang merupakan hal apa yang merupakan daya tarik visual dari Band Virtual Gorillaz.



Gambar 1. Teori Semiotika Charles Sanders Peirce
[Sumber: www.mkbergman.com]

Tahapan analisis yang akan dilakukan adalah sebagai berikut: identifikasi dan klasifikasi tanda, analisis objek dan *interpretant*, dan interaksi triadik dan interpretasi makna. Dalam identifikasi dan klasifikasi tanda, analisis awal dilakukan kepada representamen, yaitu bentuk fisik dari tanda, seperti kata, gambar, atau suara yang digunakan untuk mewakili sesuatu. Dalam tahap ini, peneliti mengidentifikasi tanda-tanda yang ada dalam teks atau objek studi dan mengklasifikasikannya berdasarkan hubungan mereka dengan objek. Peirce membagi tanda menjadi tiga kategori utama: ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang memiliki kemiripan langsung dengan objeknya, seperti foto atau peta. Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat atau koneksi fisik dengan objeknya, seperti asap yang menunjukkan adanya api. Simbol adalah tanda yang hubungannya dengan objeknya bersifat konvensional atau *arbitrer*, seperti kata-kata dalam bahasa.

Setelah mengidentifikasi dan mengklasifikasikan tanda, langkah berikutnya adalah menganalisis objek dan *interpretant*. Objek adalah entitas yang diacu oleh tanda dan dapat dibedakan menjadi *immediate object* (objek langsung yang ditunjukkan oleh tanda) dan *dynamical object* (objek yang memerlukan konteks untuk dipahami sepenuhnya). Pada tahap ini, peneliti mengeksplorasi hubungan antara representamen dan objek, serta bagaimana konteks mempengaruhi pemahaman terhadap objek tersebut. Selain itu, peneliti juga mengidentifikasi *interpretant*, yaitu makna yang dipahami oleh penerima tanda. *Interpretant* dapat dibagi menjadi *immediate interpretant* (pemahaman awal), *dynamical interpretant* (pemahaman yang berkembang), dan *final interpretant* (pemahaman akhir yang stabil).

Tahap akhir dalam analisis semiotika Peirce adalah memahami interaksi triadik antara representamen, objek, dan *interpretant* untuk menghasilkan makna. Peneliti menelaah bagaimana representamen mempresentasikan objek dan bagaimana *interpretant* terbentuk dari interaksi tersebut. Proses ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana tanda bekerja dalam budaya atau sistem komunikasi tertentu, serta bagaimana konteks dan latar belakang mempengaruhi interpretasi tanda. Dengan menganalisis ketiga komponen ini secara holistik, peneliti dapat mengungkap makna yang lebih mendalam

dan bervariasi dari tanda, serta memahami dinamika komunikasi yang kompleks. Hasil dari analisis ini memberikan wawasan tentang cara tanda-tanda menyampaikan informasi dan membentuk pemahaman dalam berbagai konteks sosial dan budaya. Hasil yang sekiranya di dapat dari metode diatas adalah apa yang menjadi daya tarik visual dari Band Virtual Gorillaz yang menyebabkan ketertarikan publik terhadap Band Virtual Gorillaz itu sendiri.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Daya tarik merupakan suatu kualitas yang mampu menyebabkan minat, keinginan atau ketertarikan pada seseorang atau sesuatu. Dimana dalam konteks daya tarik yang disebabkan oleh visual, adalah adanya suatu kualitas yang ada pada visual tersebut menyebabkan rangsangan visual. Rangsangan visual bisa juga dijelaskan sebagai apa yang membuat seseorang tertarik, namun tidak terbatas hanya pada fitur wajah, melainkan secara keseluruhan. Peran daya tarik visual dalam pembuatan sebuah band virtual pun sangat besar, dikarenakan visual dari karakter adalah sesuatu yang pertama kali kita lihat sebagai visualisasi dari band virtual tersebut. Terlebih lagi desain karakter anggota band yang akan selalu terlihat sebagai figur dari band itu sendiri.

Band Virtual Gorillaz yang terdiri dari 4 anggota buatan bernama 2-D, Murdoc Niccals, Noodle dan Russel Hobbs mulai meluncurkan keluaran pertamanya, *EP Tomorrow Comes Today*, pada 27 November 2000. *Tomorrow Comes Today* pun turut masuk kedalam album debut Gorillaz yang berjudul Gorillaz yang rilis pada 26 Maret 2001 bersama lagu-lagu pra rilis sebelumnya, seperti *Clint Eastwood*, 19-2000, dan *Rock the House*. Album tersebut berhasil debut #3 di chart album UK dan #14 pada US Billboard 200, serta terjual 7 juta kopi di seluruh dunia. Album Gorillaz sukses membuat Gorillaz masuk dalam daftar *Guinness Book of World Records* sebagai Band Virtual tersukses.

Saat ini, Gorillaz masih aktif dengan projek terbarunya yang dimulai sejak 2020, *Song Machine*. Keluar dari kebiasaan sebuah band yang merilis album sebagai ranah bermusiknya, projek *Song Machine* merupakan sebuah web series yang dirilis oleh Gorillaz setiap bulannya sebagai episode pada seri tersebut. Memperjelas ide dibalik projek *Song Machine*, Albarn mengatakan bahwa ia tidak melihat Gorillaz hanya sebatas mampu mengeluarkan album, namun beralih memanfaatkan visual mereka untuk membuat seri dengan banyak *episode* dan *seasons*. Projek ini dibuka dengan kolaborasi Gorillaz Bersama *rapper* Slowthai dan punk rock duo Slaves pada 31 Januari 2020.

Gorillaz adalah band virtual yang dibentuk oleh musisi Damon Albarn dan seniman Jamie Hewlett, terkenal dengan visualisasi unik yang menggabungkan musik dan animasi dalam bentuk karakter fiksi. Menganalisis visualisasi Gorillaz menggunakan metode semiotika Charles Sanders Peirce dapat memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana tanda-tanda visual dan simbol-simbol dalam karya mereka berfungsi untuk menyampaikan makna. Analisis ini memanfaatkan teori semiotika Peirce yang telah diterapkan dalam berbagai penelitian akademis untuk mengkaji representasi visual dalam media (Chandler, 2007; Copley & Jansz, 1997).

Temuan dalam langkah pertama di penelitian ini, yaitu mengidentifikasi dan mengklasifikasikan tanda-tanda dalam visualisasi Gorillaz, adalah representamen dalam konteks ini mencakup berbagai elemen visual seperti karakter animasi, latar belakang, dan simbol-simbol yang muncul dalam video musik dan materi promosi. Misalnya, karakter utama Gorillaz seperti 2-D, Murdoc, Noodle, dan Russel dapat dianggap sebagai ikon karena mereka memiliki tampilan visual yang unik dan mudah dikenali (Eco, 1976). Latar belakang yang digunakan dalam video musik sering kali mencerminkan tema-tema tertentu dan dapat berfungsi sebagai indeks, memberikan petunjuk tentang narasi atau pesan yang disampaikan (Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis, 1992). Simbol-simbol seperti logo Gorillaz atau elemen desain tertentu bisa diklasifikasikan sebagai simbol karena mereka memiliki hubungan konvensional dengan identitas band (Danesi, 2002).

Setelah mengidentifikasi tanda-tanda, langkah berikutnya adalah menganalisis objek dan *interpretant*. Objek dalam visualisasi Gorillaz adalah konsep, tema, atau cerita yang diwakili oleh elemen visual tersebut. Misalnya, karakter 2-D sering kali melambungkan kebingungan dan kerapuhan, sementara Murdoc mewakili karakter yang lebih gelap dan memberontak (Peirce, 1991). Dalam analisis ini, peneliti juga mempertimbangkan *immediate object* dan *dynamical object* untuk memahami konteks yang lebih dalam (Peirce, 1931-1958). *Interpretant* adalah makna yang ditangkap oleh penonton dari visualisasi ini. Misalnya, penggemar mungkin memahami karakter 2-D sebagai simbol perjuangan mental dan emosional, sementara Murdoc mungkin diinterpretasikan sebagai kritik terhadap industri musik (Eco, 1976).

Tahap akhir adalah memahami interaksi triadik antara representamen, objek, dan *interpretant* untuk menghasilkan makna. Peneliti menelaah bagaimana elemen visual (representamen) mempresentasikan karakter dan tema (objek), serta bagaimana penonton memahami dan menginterpretasikan makna ini (*interpretant*) (Chandler, 2007). Visualisasi Gorillaz sering kali berfungsi untuk menyampaikan kritik sosial, narasi fiksi, dan tema-tema kompleks melalui kombinasi musik dan animasi. Dengan menganalisis hubungan ini, kita dapat memahami bagaimana Gorillaz menggunakan visualisasi untuk menciptakan dunia yang mendalam dan interaktif, serta bagaimana interpretasi penonton dapat bervariasi berdasarkan latar belakang budaya dan pengalaman pribadi mereka (Cobley & Jansz, 1997; Danesi, 2002). Analisis semiotika ini memberikan wawasan tentang cara tanda-tanda visual Gorillaz menyampaikan pesan dan membentuk pengalaman estetis bagi penonton.

Desain karakter dalam karya animatif Gorillaz seperti pada gambar 2 merupakan salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep "manusia" dengan segala atributnya dalam bentuk yang beraneka rupa. Dalam pembuatannya, ada yang disebut dengan desain karakter holistik. Menurut Mounsey (2010), membuat karakter bisa bergantung pada apa tipe baju yang mereka kenakan, makanan apa yang mereka suka, dan ciri-ciri kepribadian mereka. Dengan memberikan kedalaman tokoh membuat penonton dapat merasakan emosi tokoh. Tokoh yang menarik harus memiliki latar belakang yang mendukung tokoh itu sendiri dalam sebuah film. Penyusunan latar belakang inilah yang dikenal dengan sebutan *three dimensional character*, yang terdiri dari fisiologis,

psikologis, sosiologis. Aspek fisiologis membahas dari segi tampilan fisik tokoh, psikologis berdasarkan latar belakang dari diri tokoh, dan sosiologis berdasarkan kondisi sosial atau lingkungan yang ada di sekitar tokoh (Florence, 2018). Hal-hal tersebut harus terlihat dari desain, karena audiens tidak memiliki skrip mengenai karakter tersebut. Biasanya, akan digunakan stereotip dan karakteristik tertentu yang melekat sebagai alat.



Gambar 2. Desain Karakter Band Gorillaz

[Sumber: <https://www.instagram.com/p/CHIYOMIHcgK>]

Yongky Safanayong menyebutkan bahwa desain grafis, bersumber pada studi antropologi kebudayaan, komunikasi, sejarah, psikologi, sosiologi, bahkan ilmu pendidikan. (Anindita & Riyanti Teguh, 2016). Terbukti dari lengkapnya konsep setiap karakter anggota Gorillaz yang dibuat oleh Hewlett. Berikut pembahasan visual dari karakter anggota Gorillaz yang menjadi representatif dari band Gorillaz, yang dikenal sebagai 2-D, Murdoc Niccals, Noodle, dan Russel Hobbs.



Gambar 3. Stuart Harold "2-D" Pot

[Sumber: <https://www.instagram.com/p/CNDVmpFHNwk>]

Stuart Harold "2-D" Pot adalah musisi berkebangsaan Inggris yang menjadi vokal utama dan pemain *keyboard* di Gorillaz. 2-D adalah desain pertama yang dibuat Hewlett, menjadikannya anggota pertama dari Gorillaz. Suara menyanyi 2-D untuk rekaman dan penampilan diisi oleh Damon Albarn sendiri, vokalis band Blur sekaligus pencipta Gorillaz. Suara berbicara dari 2-D diisi oleh berbagai aktor suara, seperti Nelson De

Freitas dan Kevin Bishop. Karakter 2-D terinspirasi dari Chris Gentry, anggota band Menswear dan Stuart Lowbridge yang merupakan teman Albarn dan Hewlett. 2-D dibuat sebagai representasi dari standar klasik “penyanyi pria bodoh yang cantik” yang pada saat itu dirasa Hewlett banyak ditemukan pada band masa itu.



Gambar 4. Murdoc Faust Niccals
[Sumber: <https://www.instagram.com/p/CL4qLdeHvSK>]

Murdoc Faust Niccals atau pemilik nama lahir Murdoc Alphonse Niccals adalah pemain bass dari Gorillaz. Suara Murdoc diisi oleh Phil Cornwell. Di dunia Gorillaz, Murdoc bertanggung jawab atas konsep dan formasi band. Di dunia yang sama, Murdoc tidak menyukai vokalis Gorillaz, 2-D. Karakter Murdoc dibuat berdasarkan gitaris Keith Richards dari The Rolling Stones, Victor Frankenstein, dan Creeper dari *Scooby Doo*. Secara detail, cara berpakaian dan gaya Murdoc dibuat terinspirasi oleh Ozzy Osbourne dari band rock Black Sabbath. Hewlett memasang Murdoc dengan konsep “penjahat yang tidak menyenangkan” di dalam band.



Gambar 5. Noodle
[Sumber: <https://www.instagram.com/p/CLKLnSAHIHP>]

Noodle adalah anggota Gorillaz yang lahir di Jepang. Berperan sebagai gitaris utama dan sering kali mengisi vokal latar untuk lagu Gorillaz. Noodle beberapa kali menjadi vokal utama untuk lagu Gorillaz, contohnya pada lagu *DARE*. Suara Noodle diisi oleh beberapa orang seperti aktris Jepang-Inggris Haruka Kuroda dan Haruka Abe, juga penyanyi dan penulis lagu Miho Hatori. Dalam pengkonsepan oleh Hewlett, Noodle adalah remaja Kaukasia bernama Paula Cracker, namun Albarn merasa karakter tersebut terlalu mirip

dengan karakter yang biasa dibuat Hewlett. Dengan usul Albarn untuk membuat karakter yang berbeda, Hewlett membuat karakter Noodle sebagai anak berkebangsaan Jepang yang berumur 10 tahun.



Gambar 6. Russel Hobbs

[Sumber: <https://www.instagram.com/p/CMON0svnn1J>]

Russel Hobbs adalah musisi Amerika yang memegang drum dan perkusi di Gorillaz. Russel di suarai oleh Remi Kabaka Jr. yang bergabung sebagai produser sungguhan Gorillaz pada 2016. Russel sedikit banyak terinspirasi dari *rapper* dan actor Ice Cube. Russel di konsepkan sebagai bentuk metafiksi yang merepresentasikan aspek hip-hop yang ada pada Gorillaz, mewujudkan kolaborasi band-nya dengan berbagai *rapper*.

Universe

Universe atau disebut juga dunia yang ditinggali anggota fiksi Gorillaz bisa dikatakan sebagai *parallel universe*. Dunia yang dibuat untuk Gorillaz ini juga memiliki visual yang dicocokkan dengan konsep Gorillaz itu sendiri. Salah satu contohnya adalah dengan adanya tur rumah Gorillaz yang ditayangkan di MTV Cribs.



Gambar 7. Visual tempat tinggal Gorillaz di MTV Cribs

[Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=2mL19xFGkIo>]

Pada musik video untuk lagu Gorillaz pun, sering terlihat dunia yang mana mereka tinggali. Berbagai visual yang digambarkan sebagai tempat mereka memiliki eksistensi yang juga menyesuaikan visual yang ingin ditampilkan dalam musik video. Berkonsep sebagai band virtual dapat menjadi nilai lebih dikarenakan visual yang dapat diatur sedemikian rupa dan seimajinatif mungkin. Memungkinkan untuk membuat suatu visual yang tidak ada di dunia realita.



Gambar 8. Visual buatan untuk Musik Video Gorillaz 'On Melancholy Hill'
[Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=04mfKJWDSzI>]

Contohnya adalah musik video untuk lagu Gorillaz berjudul On Melancholy Hill. Di musik video ini banyak visual serta jalan cerita yang unik. Di ceritakan, anggota Gorillaz, Noodle berusaha dibunuh oleh helikopter Boeing-Sikorsky RAH-66 Comanche dan AH-64 Apache. Menurut teori universe Gorillaz, helikopter ini adalah helikopter yang sama pada musik video *Feel Good Inc.*, yang menandakan Noodle sudah diincar sejak lama. Pernyataan bahwa *El Mañana* dan *Feel Good Inc.*, ada pada *universe* yang sama terlihat dari kincir angin yang ada pada kedua musik video. Banyak visual yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata dapat direalisasikan dalam *universe* Gorillaz.



Gambar 9. Kincir angin pada musik video 'El Mañana' juga tampak di *Feel Good Inc.*
[Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=hji4gBuOvIQ>]

Visualisasi unik ini juga bisa dilihat dari sampul album atau sering dikenal juga sebagai *album art*. Tak jarang sampul album Gorillaz menunjukkan formasi lengkap anggotanya, namun beberapa memilih untuk memvisualisasikan apa yang berusaha digambarkan dalam lagu ataupun musik video yang terkait seperti pada gambar 11.

Kelebihan dari band virtual yang beranggotakan anggota fiksi juga dunia yang didasarkan atas imajinasi adalah pemanfaatan visual yang bisa dimaksimalkan. Unsur visual bisa dimaksimalkan dalam penggunaannya untuk latar tempat, visual video musik, dan latar cerita dari karakter. Didasarkan pada fiksi, karakter bisa memiliki latar belakang yang aneh dan unik, namun tetap dapat dengan mudah di realisasikan visualnya.



Gambar 11. Album art Gorillaz 'Plastic Beach'
(Sumber: <https://www.amazon.com/Plastic-Beach-Gorillaz/dp/B0035G9ABQ>)

Daya tarik visual Gorillaz sendiri bisa muncul dari latar belakang karakter yang bisa di realisasikan melalui ilustrasi. Di dunia animasi, perancangan desain karakter protagonis dan antagonis harus berbeda agar penonton dapat membedakan peran mereka. Desain karakter bisa dibongkar dalam bentuk elemen-elemennya, seperti palet warna, bentuk, ciri-ciri visual, bahkan gestur tubuh. (Datau & Murwonugroho, 2020). Hal ini di terapkan pada desain karakter anggota Gorillaz yang memiliki latar belakang tidak baik, baik dengan masa lalunya ataupun satu sama lain. Contohnya adalah latar belakang vokalis utama Gorillaz, 2-D yang memiliki nama asli Stuart. Rambut Stuart yang berwarna biru tua disebabkan oleh kecelakaan saat dia berumur 11 tahun. Ia jatuh dari pohon yang menyebabkan rambut aslinya yang berwarna coklat rontok, dan tumbuh menjadi rambut biru tua yang sekarang ia miliki.

Di umur 19 tahun, Stuart menabrakkan mobil milik Murdoc ke *Uncle Norm's Organ Emporium* untuk mencuri peralatan music yang dijual disana. Kejadian ini mengakibatkan Murdoc marah besar dan memukul wajah Stuart. Stuart mengalami hyphema di mata kirinya yang disusul dengan koma. Tidak lama setelah kejadian ini, Murdoc melukai Stuart dalam percobaannya untuk melakukan 360 *donuts* menggunakan mobilnya untuk mengesankan perempuan-perempuan. Stuart terlempar ke kaca depan mobil dan melukai mata kanannya. Setelah kejadian itu, Stuart diberi nama panggilan 2-D yang mengartikan *two dents*, atau dua penyokan yang ada di wajahnya. Setelah rangkaian kejadian ini, 2-D direkrut oleh Murdoc dan dipilih menjadi vokalis utama untuk Gorillaz. Gorillaz menyebutkan hari dimana 2-D dan Murdoc bertemu sebagai "*D-Day*". Rangkaian kejadian ini tampak tidak mungkin terjadi ataupun direalisasikan secara nyata, Dengan penggunaan visual buatan dan animasi, cerita tersebut dapat dengan mudah dibuat. Cara penggambaran ini juga menjadi daya tarik yang menunjukkan bahwa konsep band virtual sangatlah unik.

Penelitian ini pada akhirnya menegaskan bahwa melalui identifikasi dan klasifikasi tanda, kita memahami bahwa karakter animasi Gorillaz seperti 2-D, Murdoc, Noodle, dan Russel berfungsi sebagai ikon yang membawa ciri khas visual yang kuat. Elemen-elemen ini tidak hanya menarik secara estetis tetapi juga memuat makna yang lebih dalam melalui bentuk dan desain mereka. Latar belakang dan simbol-simbol lain yang digunakan juga memainkan peran penting dalam memberikan konteks dan memperkuat

narasi yang disampaikan oleh band. Ini menunjukkan bagaimana visualisasi dalam media musik dapat memperkaya pengalaman audiens melalui penggunaan tanda-tanda visual yang efektif.

Analisis objek dan *interpretant* menunjukkan bahwa setiap karakter dan elemen visual dalam karya Gorillaz membawa tema dan cerita tertentu yang dapat diinterpretasikan secara berbeda oleh penonton. Misalnya, karakter 2-D dapat dilihat sebagai representasi dari perjuangan mental dan emosional, sedangkan Murdoc mungkin dianggap sebagai kritik terhadap industri musik. Pemahaman ini membantu mengungkap lapisan makna yang lebih kompleks di balik visualisasi dan bagaimana mereka berfungsi dalam menyampaikan pesan sosial dan budaya Erlyana, et. al (2023). Konteks dalam interpretasi sangat penting, karena makna tanda bisa berubah sesuai dengan latar belakang dan pengalaman individu.

Tahap terakhir dalam analisis menunjukkan pentingnya interaksi triadik antara representamen, objek, dan *interpretant* dalam membentuk makna. Visualisasi Gorillaz tidak hanya sekadar hiburan tetapi juga sarana untuk menyampaikan kritik sosial, narasi fiksi, dan tema-tema kompleks. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman makna dari tanda-tanda visual sangat dipengaruhi oleh interaksi dinamis ini. Penonton membawa latar belakang dan pengalaman pribadi mereka dalam menginterpretasikan tanda, yang menghasilkan berbagai makna yang bisa dipahami dari visualisasi yang sama.

4. KESIMPULAN

Pengaplikasian ciri khas untuk tiap-tiap karakter anggota Gorillaz terbukti sebagai salah satu daya tarik visual band virtual Gorillaz. Tokoh yang menarik harus memiliki latar belakang yang mendukung tokoh itu sendiri dalam sebuah film. Penyusunan latar belakang inilah yang dikenal dengan sebutan *three dimensional character*, yang terdiri dari fisiologis, psikologis, sosiologis.

Dilihat dari aspek atraktif Menurut Kano pada jurnal yang ditulis oleh Martin Lofgren, Lars Witell dan Anders Gustafsson menulis bahwa kualitas atraktif menerapkan berbagai macam atribut yang dapat memberikan kejutan, kepuasan, bahkan hubungan psikologi antara pengguna dengan produk yang digunakan. (Kalbuadi et al., 2018). Namun demikian, perlu ditegaskan bahwa analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang diterapkan pada visualisasi band Gorillaz melalui tiga tahapan utama memberikan beberapa kesimpulan penting tentang cara tanda-tanda visual menyampaikan makna.

Maksudnya, analisis semiotika Peirce terhadap visualisasi Gorillaz mengungkapkan bagaimana elemen-elemen visual digunakan secara efektif untuk menyampaikan pesan yang kompleks dan berlapis. Ini menekankan pentingnya pemahaman konteks dan interpretasi individual dalam analisis tanda-tanda visual dan bagaimana interaksi antara representamen, objek, dan *interpretant* membentuk pemahaman kita tentang media.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, M., & Riyanti Teguh, M. (2016). Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 1(1), 1–14.
- Bamle, H. H. (2024). The Force of Environmental Lyrics in Pop Songs: The Case of Gorillaz's Plastic Beach. *Popular Music and Society*. 47(1).
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: The Basics*. Routledge.
- Cobley, P., & Jansz, L. (1997). *Introducing Semiotics*. Icon Books.
- Danesi, M. (2002). *Understanding Media Semiotics*. Arnold.
- Datau, A. S., & Murwonugroho, W. (2020). Analisis Desain Karakter Elsa Dalam Film Frozen. *January*, 153–158.
- Eckstein, L. (2009). Torpedoing the authorship of popular music: a reading of Gorillaz' 'Feel Good Inc.' *Popular Music*. 28(2).
- Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics*. Indiana University Press.
- Erlyana, Y., Everlin, S., & Yuwono, I F. (2023). Analisis Color Palette Berdasarkan Rasa Warna sebagai Penguat Daya Tarik Emosional dalam Video Anak. *Andharupa: Desain komunikasi visual & multimedia*. 9(3).
- Jeffery, A. (2017). Marketing and materiality in the popular music transmedia of Gorillaz' Plastic Beach. *Revista Mediterránea de Comunicación: Mediterranean Journal of Communication*. 8(2).
- Kalbuadi, G. A., Sunarya, Y. Y., & Murwonugroho, W. (2018). Kajian Attractiveness Promosi Budaya dalam Unsur Visual Atraktif Website Pariwisata Bandung. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 19.
- Kelly, J. (2007). *Pop Music, Multimedia and Live Performance* (book chapter), in Music, Sound and Multimedia. Edinburgh University Press.
- Mounsey, Ben. (2010). *Holistic Character Design*. Diakses pada 17 Juni 2021, dari <https://design.tutsplus.com/articles/holistic-character-design--vector-3538>
- Peirce, C. S. (1931-1958). *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press.
- Peirce, C. S. (1991). *Peirce on Signs: Writings on Semiotic by Charles Sanders Peirce*. University of North Carolina Press.
- Stam, R., Burgoyne, R., & Flitterman-Lewis, S. (1992). *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism, and Beyond*. Routledge.

DAYA TARIK VISUAL BAND VIRTUAL GORILLAZ: MEMBANGUN IDENTITAS DAN FANTASI

ORIGINALITY REPORT

15%	15%	2%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	doaj.org Internet Source	9%
2	ojs.uph.edu Internet Source	3%
3	Submitted to Trisakti University Student Paper	1%
4	Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta I 2023 Student Paper	1%
5	roboguru.ruangguru.com Internet Source	1%
6	jurnal.instiki.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches

< 25 words