

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Merancang video lirik lagu “Pengharapanku” oleh Keluarga Allah Worship ini merupakan perjalanan yang cukup panjang. Perancangan ini dimulai dengan riset dan pengumpulan data dari berbagai sumber, mulai dari wawancara dengan penulis lagu, GBI Keluarga Allah dan jemaat-jemaat dari berbagai kota, meneliti video lirik-video lirik lagu rohani kristen, dan juga sumber dari berbagai buku. Setelah data terkumpul, dilanjutkan dengan mencari referensi visual dan meneliti ilustrasi-ilustrasi terkait spiritualitas yang bersifat abstrak. Setelah mendapat poin utama dari ilustrasi-ilustrasi tersebut, dilanjutkan dengan *storyboard* dan kemudian visualisasi; yaitu pembuatan aset-aset visual yang akan dianimasikan.

Menjangkau audiens secara universal diartikan secara harfiah bahwa video lirik ini untuk semua orang tanpa terkecuali; tidak hanya ditujukan kepada jemaat yang beribadah di GBI Keluarga Allah dan tidak pula hanya kepada orang Kristen saja. Untuk bisa mewujudkan hal itu, dalam karya ini Tuhan digambarkan cukup sebagai sosok, bukan seperti gambar Tuhan Yesus yang umumnya kita bisa temui di ilustrasi cerita-cerita Alkitab. Selain itu, simbol-simbol yang umum digunakan dalam kekristenan juga dihindari seperti salib, lilin, Alkitab, dan berbagai simbol lainnya.

Sebaliknya, yang ditonjolkan dalam video ini adalah hubungan. Di sinilah fungsi utama ilustrasi dalam video lirik ini, yakni untuk bisa memvisualisasikan adanya hubungan antara manusia dan Tuhan; bahwa Tuhan selalu beserta dengan kita, Tuhan berjalan bersama kita setiap hari,

Tuhan senantiasa menolong. Singkatnya bahwa hubungan yang dekat layaknya sahabat, sangat bisa dan sangat mungkin kita miliki dengan Tuhan. Tangan Tuhan terbuka bagi semua orang. Tuhan bukan Tuhan yang jauh, dan bahwa Tuhan senantiasa rindu untuk kita sebagai manusia untuk kembali kepada-Nya dan senantiasa bergantung kepada-Nya. Maka sangat disayangkan bila lagu yang bisa menjembatani hubungan ini dibatasi dengan visualisasi yang hanya bisa dipahami sekelompok orang atau agama tertentu.

Kemudian, ada banyak hal yang terjadi selama proses perancangan ini yang di luar dari yang direncanakan. Contohnya, pada bagian *storyboard*, menemukan ide dari jalan cerita setelah penulis memainkan sendiri lagu tersebut dengan piano secara berulang-ulang. Awalnya penulis yakin akan mendapat mayoritas ide setelah mewawancarai jemaat, mendengarkan lagu tersebut dari youtube ataupun langsung saat ibadah di gereja. Namun ternyata ide ditemukan saat sendiri di dalam idekos.

Hal lainnya, penulis menyangka video lirik di layar untuk ibadah akan dibuat dari awal dan berbeda dari video lirik di youtube. Ternyata yang dibutuhkan hanyalah simplifikasi dari video lirik youtube; mengubah *hand-lettering* menjadi tipografi. Terkait palet warna dari video ini di bagian modulasi; semula penulis mengira warna di bagian tersebut akan menjadi cerah dan colorful, ternyata hanya membutuhkan warna hangat dan hanya beberapa warna saja, dikarenakan lagu *worship* yang memiliki kesan melankolis dan melodi yang tetap minor.

Dan masih banyak lagi hal lainnya, tapi dari perancangan ini, penulis banyak belajar untuk keluar dari zona nyaman dan untuk menghargai proses serta menikmatinya. Setiap proses yang telah dilalui dalam pengerjaan tugas akhir ini mulai dari penulisan proposal, riset, wawancara, pencarian ide, sketsa, dan sampai karya akhirnya pun— setiap detailnya sangatlah penting. Demikianlah proses itu menghantarkan kepada video ini dengan jalan cerita yang sudah disesuaikan dengan lirik lagu dan ayat yang menjadi dasarnya,

sehingga bisa merepresentasikan makna dari lagu “Pengharapanku”, serta menjadi jembatan bagi setiap audiens untuk dapat mengalami perjumpaan pribadi dengan Tuhan melalui visualisasi yang telah dirancang.

B. Saran

Berdasarkan proses perancangan tugas akhir yang sudah dilewati, maka ada beberapa saran bagi gereja dan juga saran yang sekiranya bisa dipertimbangkan oleh para perancang yang kelak ingin merancang karya sejenis ini.

Pertama, saran bagi gereja. Ruedi Hofmann dalam artikelnya yang berjudul “Media Audio Visual dan Tugas Kenabian” menyebutkan bahwa gerakan Kerajaan Allah mempunyai peluang kalau gerakan itu dijadikan bagian dari budaya televisi. Artikel yang ditulis pada tahun 1998 itu meresponi kemunculan televisi dan mengaitkannya dengan penggunaan televisi untuk melaksanakan misi gereja sebagai garam dan terang. Bila saya dapat mengadaptasikannya ke zaman sekarang dimana perkembangan teknologi sangat pesat; maka, “memberitakan kabar baik” mempunyai peluang yang amat besar bila dijadikan bagian dari media online/internet. Di GBI Keluarga Allah, hal ini sudah dimulai sejak KA merintis gereja internet (sebelum pandemi) dan sesudah pandemi menyuarakan gerakan “serbu online”; yakni memaksimalkan media internet dalam menjangkau jiwa-jiwa. Dalam mendukung gerakan tersebut, desain grafis turut berperan besar.

Di artikel yang sama pula, Ruedi Hofmann menyebutkan bahwa dunia sekarang ini tidak memerlukan senjata atau tentara. Sebaliknya, dunia sekarang ini memerlukan pembawa damai yang kreatif. Pembawa damai yang kreatif adalah pembawa damai tanpa senjata. Dalam melaksanakan misi gereja Tuhan sebagai garam dan terang melalui media internet, kita perlu memaksimalkan area kreatif khususnya desain grafis untuk dapat menyampaikan kabar baik itu secara kreatif pula. Alangkah baiknya bila gereja pun memaksimalkan dan mendukung area tersebut. Sebagai contoh,

banyak gereja di Amerika Serikat dan Australia seperti Elevation Church dan Hillsong Church sudah menjadikan divisi desain grafis sebagai bagian yang penting sehingga penyampaian firman melalui media internet menjadi maksimal. Contoh konkret yang bisa dimaksimalkan oleh desain grafis adalah *website* gereja, video renungan harian,

Yang kedua, saran bagi yang akan meredesain karya serupa adalah untuk teliti dalam memilih unsur mana yang akan dirancang ulang dan unsur mana yang akan tetap dipertahankan. Contohnya dalam perancangan ini, video lirik yang awalnya bersifat eksklusif menjadi lebih universal setelah diredesain. Hal ini terjadi atas seizin penulis lagu. Karya-karya serupa yang mungkin membutuhkan redesain kelak bisa jadi memang diciptakan hanya untuk jemaat dari gereja yang merilis lagu tersebut, dan hal tersebut tidak dapat diubah oleh perancang.

Yang ketiga, saran bagi yang akan merancang video lirik lagu rohani, khususnya untuk lagu *worship* mungkin dapat dirancang dalam bentuk tipografi kinetik dengan pergerakan yang tidak terlalu cepat, agar jemaat juga tetap bisa membaca lirik dengan mudah. Pergerakan dari lirik mungkin bisa disesuaikan dengan tempo dari lagu. Apabila yang dirancang adalah lagu *praise*, maka visualisasi bisa dinuansakan lebih ceria dengan tetap berakar pada makna dari lirik lagu.

DAFTAR PUSTAKA

Alkitab. (2002). Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia

Djajasudarma, T. F. (1999). *Semantik 2, Pemahaman Ilmu Makna*. Bandung: PT Refika Aditama.

Effendy, O. (2008). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Fleishmen, M. (2004). *Exploring Illustration*. Canada: Thomson Delmar Learning.

GBI Keluarga Allah. (2020). Diakses pada tanggal 15 Januari 2022 dari <https://gbika.org/profil/>

Heller, S. a. (2012). *Stop, Think, Go, Do: How Typography and Graphic Design Influence Behavior*. . Rockport Publishers.

Hizkia Ayabel, Hari Martopo, Alfiah Akbar. (2020). *Musik Kristen Kontemporer pada Peribadatan Revival City Church Yogyakarta, 2*.

Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual hal.140*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Selvaraj, S. S. (1996). *Seni Menyembah*. Jakarta: Nafiri Gabriel.

Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.

Soedarso, N. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada. Humaniora. Vol. 5, No. 2, Oktober 2014, 561-570*. Jakarta Barat.

Stan, Andrea. (2019) "Hand Lettering Basics: a tutorial for beginners" 99Designs.

Diakses pada tanggal 4 Februari 2022 dari

<https://99designs.com/blog/design-tutorials/basics-of-hand-lettering-tutorial/>

Suwandi, S. (2008). *Semantik Pengantar Kajian Makna*. Yogyakarta: Media Perkasa.

Widjaja, Fransiskus dkk. (2021). *Menuju Evolusi Ibadah Kristen di Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Teologi Berita Hidup, Vol 3, No 2, hlm. 5

Widjaya, H. A. (1997). *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wijayanto, B. (2012). Musik “Pop Rohani” Sebagai Ekspresi Spiritual Jemaat Gereja Kristen Kharismatik. *Jurnal LPM DIPA ISI*, 1-21.

Wyatt, Andy. (2010). *The Complete Digital Animation Course*. London: Quarto Publishing plc

(n.d.).

