

# Peran Ilustrasi Sebagai Media Bercerita dalam Album Musik Band Elfensjón

Syahtuta Rahul Pahlevi<sup>1</sup>, Handriyotopo<sup>2</sup>  
Institut Seni Indonesia Surakarta<sup>1,2</sup>

Artikel History

Dikirim: 26 Januari 2024

Revisi : 10 April 2024

Diterima: 5 Juni 2024

## Abstract

*In the era of technology, the development of illustration at the present time is very rapid. Illustrations have been widely used in various products, one of which is a music album cover. This research was conducted to examine the application of illustrations in the music album of the Japanese band Elfensjón. This band is a collaborative band composed by composer Keisuke Kurose and illustrator Kachiru Ishizue with the Animecore genre because they incorporate elements of anime illustrations into their music. Elfensjón uses a combination of illustration and music as a medium for fantasy storytelling. The illustration he uses is a typical Japanese anime illustration with a gothic style. This study uses a descriptive qualitative method approach. The goal is to become a reference for illustrators as well as the general public. The results of this study are to show that illustration in music can be a medium for telling interesting stories and is also in demand by the public.*

**Keyword:** illustration, design, music album, elfensjon



## Abstrak

Dalam era teknologi perkembangan ilustrasi pada saat ini sudah sangat pesat. Ilustrasi telah banyak digunakan dalam berbagai produk, salah satunya adalah sampul album musik. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penerapan ilustrasi dalam album musik dari band asal Jepang yang bernama Elfensjón. Band ini merupakan band hasil kerja sama antara komposer Keisuke Kurose dan ilustrator Kachiru Ishizue yang bergenre Animecore karena memasukan unsur ilustrasi anime dalam musik mereka. Elfensjón menggunakan penggabungan ilustrasi dan musik sebagai media untuk bercerita fantasi. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi anime khas Jepang dengan gaya gothic. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif. Tujuannya adalah sebagai referensi berkarya untuk para ilustrator dan juga masyarakat umum. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa ilustrasi dalam musik dapat menjadi media yang menarik untuk bercerita yang menarik dan juga diminati oleh masyarakat.

**Kata Kunci:** ilustrasi, desain, album musik, elfensjon

Corresponding author.

Alamat E-mail: [syahtuta8756@gmail.com](mailto:syahtuta8756@gmail.com)

*This is an open-access article under the CC-BY-SA license*



## PENDAHULUAN

Musik merupakan suatu bentuk karya seni bunyi yang menghasilkan lagu atau komposisi musik yang dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yang terdiri dari irama melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu serta ekspresi sebagai satu kesatuan (Jamalus, 1988). Dewasa ini, akibat teknologi yang berkembang sangat pesat memberikan kemudahan bagi pendengar musik dalam mendengarkan musik yang disukainya. Melalui smartphone maupun alat-alat elektronik lainnya musik dapat diakses dengan sangat mudah. Musik dapat berkaitan erat dengan kejiwaan seseorang, mendengarkan musik dapat membantu perasaan seseorang menjadi lebih nyaman juga dapat membantu menghilangkan kejenuhan pikiran (Rizki Aji & Cahyo Kusumandyoko, 2021).

Musik juga menjadi turut berkembang dalam perkembangan era 4.0 yang sedang beralih ke 5.0 ini, perkembangan teknologi sudah sangat pesat. Hal ini juga sejalan dengan perkembangan penggunaan ilustrasi dalam industri. Ilustrasi kini tidak hanya digunakan untuk poster, buku cerita, atau novel. Ilustrasi menjadi cara bagi manusia untuk mengungkapkan perasaan agar mudah dipahami oleh orang lain. Ilustrasi sudah ada sejak dahulu dengan berbagai bentuknya (Duto et al., 2001). Bahkan ilustrasi sudah dikenal oleh masyarakat sejak kecil melalui buku cerita bergambar anak-anak dan juga sampul buku serta sampul album musik. Dalam perkembangannya, ilustrasi bahkan telah menjadi suatu cara untuk merekam keberadaan manusia sebelum adanya fotografi. Pada masa prasejarah, ilustrasi digunakan untuk menggambarkan kehidupan pada masa tersebut, seperti lukisan di dinding gua. Hingga pada era digital, ilustrasi sudah digunakan dalam berbagai produk, salah satunya adalah sampul album music (Maharsi, 2016).

Menurut Michael Fleishman (2004), Seni Ilustrasi adalah proses produksi atau proses pembuatan suatu gambar, foto, atau diagram. Wujud ilustrasi dapat berbentuk naskah cetak, lisan, atau bentuk elektronik. Ilustrasi dikatakan mampu menyampaikan maksud tertentu. Tolak sunting (Budi Prasetyo, 2006). Bentuknya bisa berupa fotografi maupun atau gambar yang digoreskan dengan tangan. Bentuknya dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. Dengan kata lain, ilustrasi dapat menjelaskan suatu objek dari sisi emosional dan juga fisik. Terutama, ilustrasi dapat mempengaruhi dan memprovokasi emosi audiensnya (Salam, 2017).

Ilustrasi digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Dengan fungsi ini ilustrasi menjadi alat yang bagus untuk menyampaikan informasi dari

kreator ke audiensnya dalam konteks penelitian ini yaitu bercerita (Widyo Harsanto, 2019). Ilustrasi berfungsi untuk memperjelas atau menghidupkan suatu tulisan, naskah, maupun musik. Selain itu ilustrasi juga berfungsi sebagai cara untuk berkomunikasi, ilustrasi mempunyai karakter yang harus dipahami agar efek yang diinginkan dapat dicapai dengan menggunakan ilustrasi tersebut (Witabora, 2012). Pengetahuan, kreativitas dan penguasaan teknis adalah dasar untuk menciptakan ilustrasi. Hal ini menjadi dasar penulis untuk mengkaji peran ilustrasi dalam album musik Elfensjón, ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi anime dan digabungkan dengan gaya gothic yang menjadi ciri khas dari album musik Elfensjón.

Elfensjón adalah grup musik atau band kolaborasi antara komposer Keisuke Kurose dan ilustrator Kachiru Ishizue. Para pendengar menggambarkan genre yang digunakan oleh band ini sebagai *Animecore* yang memadukan unsur anime dengan musik. Namun pada dasarnya genre yang mereka gunakan adalah *Alternative Rock*, *Japanese Rock*, *Japanese Pop*, dan *Babymetal*. Band ini menggunakan seni gambar ilustrasi dan musik untuk menggambarkan cerita fantasi yang ingin mereka sampaikan kepada pendengarnya. Dengan gaya ilustrasi anime dan gothic yang mereka miliki membuat band ini unik. Ilustrasi yang disajikan adalah gambar dari karakter yang diceritakan dalam album mereka. Hal ini membuat pendengar selalu menantikan karya mereka karena ingin mengetahui kelanjutan cerita yang disajikan oleh Elfensjón.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran ilustrasi sebagai media bercerita dalam album musik Elfensjón. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk membahas bagaimana suatu ilustrasi dapat menggambarkan cerita yang dikemas dalam musik Elfensjón. Tujuan tersebut diharapkan dapat memberikan referensi baru kepada pembaca tulisan ini terutama bagi para ilustrator. Selain memberikan referensi baru tulisan ini juga diharapkan dapat menjadi sumber literatur penelitian mengenai peran ilustrasi.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang fokus pada pemahaman suatu fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang rinci dan didasarkan pada observasi. Penulis juga melakukan metode penelitian berbasis studi pustaka yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dapat memberikan gambaran tentang peran ilustrasi sebagai media bercerita dalam album musik band Elfensjón. Sumber literatur didapatkan dari pencarian daring, jurnal, dan juga buku yang berkaitan dengan topik yang diteliti.



## PEMBAHASAN

Elfensjón merupakan band atau grup musik yang dibentuk pada akhir 2018 yang menyajikan cerita fantasi melalui ilustrasi dan juga musik. Berbeda dengan kebanyakan penulis cerita yang menuangkan ceritanya dalam novel ataupun komik. Elfensjón memilih media yang cukup unik untuk menceritakan karakter-karakternya. Elfensjón sendiri berasal dari bahasa Islandia yang terstruktur dari kata *elf* yang berarti yang terakhir dan *sjón* yang berarti penglihatan jadi bisa diartikan sebagai penglihatan terakhir dan penglihatan lainnya. Sampai saat ini Elfensjón sudah merilis beberapa album yang berjudul *Einherjar*, *Ash of Rouge*, *Styx*, dan juga *Ephemera* yang menceritakan tentang berbagai karakter. Dalam *Einherjar* menceritakan kisah seorang penyihir putih bernama Lilith, dilanjutkan oleh *Ash of Rouge* yang menceritakan perjalanan dua kakak beradik menemui sang penyihir putih demi mengabulkan permintaannya. Grup band ini mengilustrasikan suatu cerita fantasi melalui karakter-karakter tersebut yang seolah-olah sedang bernyanyi menceritakan kisah mereka. Elfensjón memasarkan produk mereka pada platform musik seperti *iTunes*, *Spotify*, *YouTube*, dan juga pada website mereka *elfensjon.site*.

Sang ilustrator Kachiru Ishizue mendesain karakternya dengan gaya gothic, ditambah dengan tampang yang ganteng dan cantik membuat audiens tertarik ketika pertama melihat cover album musik ini. Dengan desain karakter yang ikonik membuat karakter dalam tiap album musiknya mudah dikenali (Suci et al., 2023). Selain sebagai ilustrator ia juga merancang lirik dari lagu-lagunya sehingga rasa yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik ke audiens.

Dalam Elfensjón ilustrasi digunakan sebagai media untuk menggambarkan karakter, latar, dan juga suasana dalam musiknya. Sehingga para pendengar bisa membayangkan kejadian dan emosi yang tengah terjadi dalam setiap lagunya. Dalam ilustrasinya Kachiru Ishizue menggunakan bahasa visual seperti bulan, bunga, dan juga warna yang membuat ilustrasinya lebih bermakna. Contohnya pada album *STYX* ia menceritakan siluman bicorn yang seharusnya mengantar jiwa orang mati justru ingin menyelamatkan jiwa seorang perempuan agar bisa hidup kembali. Dalam album ini sangat jelas digambarkan bunga *alstroemeria* yang menggambarkan pertemanan dan juga kesetiaan. Selain *alstroemeria* judul album ini berjudul *STYX* yang berarti sungai dan itu juga digambarkan dalam albumnya dimana dua karakter yang diceritakan sedang duduk di pinggir sungai. Dalam hal ini ilustrasi memegang peranan penting dalam album music dan berfungsi sebagai media promosi. Promosi adalah unsur dalam bauran pemasaran perusahaan yang didayagunakan untuk memberitahukan, membujuk, dan mengingatkan tentang produk perusahaan (Sunyoto &

Yanuar Saksono, 2022). Bauran promosi adalah kombinasi dari penjualan, publisitas, dan hubungan masyarakat yang membantu pencapaian tujuan perusahaan. Ratshit sebagai band yang baru dalam memulai peluncuran album pertamanya harus memiliki media promosi yang tepat agar dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas. Selain itu juga di sisi lain musik dan desain grafis merupakan elemen yang sangat erat kaitannya. Desain grafis menjadi salah satu elemen penting dalam mendukung visualisasi karya musik. Seperti sampul album (Gambar 1), CD label dan berbagai macam merchandise lainnya sebagai bentuk media promosi dari band tersebut. Di Indonesia, penjualan rekaman mengalami masa kejayaan pada era 90-an. Menurut data dari Asosiasi Industri Rekaman, rekaman fisik di Indonesia mencapai 77,55 juta unit. Pada masa itu, permintaan masyarakat terhadap rekaman album fisik sangat besar. Namun, angka penjualan album fisik makin memprihatinkan. Terlihat, pada tahun 2011-2013 angka penjualannya berada di kisaran 5 juta saja. Sampai sekarang, jumlahnya kian



mengerucut.

**Gambar 1.** Sampul Album STYX oleh Elfensjón

Berdasarkan hasil observasi dan studi literatur dari berbagai sumber, dapat dijelaskan bahwa peran ilustrasi dalam musik Elfensjón ada beberapa yaitu :

1. Ilustrasi yang ikonik dan bagus memberikan karakter dalam tiap album yang dibuatnya. Dengan menyajikan desain karakter yang bagus disetiap albumnya membuat audiens lebih tertarik untuk membeli album mereka.
2. Ilustrasi yang menggambarkan karakter yang sedang diceritakan memberikan kesan bahwa karakter tersebut sedang bercerita dengan audiensnya.
3. Ilustrasi yang sesuai dengan target audiens mereka. Karena musiknya berbasis bahasa Jepang dan juga menyajikan karakter yang tampan dan cantik disetiap albumnya, dimana sangat diminati oleh kalangan *otaku*.



4. Kekonsistenan desain ilustrasinya menyebabkan Elfensjón lebih dapat mudah dikenali dengan gaya khas dari ilustratornya yaitu Kachiru Ishizue.
5. Ilustrasi yang bagus ini menyebabkan banyak penggemar yang membeli album fisik mereka karena bagus menjadi barang koleksi.
6. Ilustrasi yang digunakan juga dapat digunakan untuk merchandise yang diminati oleh penggemar.



**Gambar 2.** Merchandise Album STYX oleh Elfensjón

Dari berbagai peran di atas menandakan bahwa ilustrasi yang bagus dan ikonik dalam album musik Elfensjón sangat berpengaruh dan sudah seperti bagian yang tidak dapat dipisahkan. Konsep menggunakan ilustrasi dan musik untuk bercerita ini menjadi keunikan dari Elfensjón itu sendiri. Ilustrasi karakter yang diceritakan dalam lagunya memberi kesan hidup pada karya seni ini. Cerita *dark fantasy* yang dibawakan juga cocok untuk audiens mereka yang kebanyakan adalah remaja. Penggunaan ilustrasi yang sesuai dengan target audiens mereka juga meningkatkan *image* dari band ini. Selain itu ilustrasinya juga dapat menjadi *merchandise* yang diminati penggemar dan dapat meningkatkan penghasilan mereka. Berbagai peran ilustrasi dalam album musik Elfensjón ini merupakan salah satu contoh bahwa ilustrasi juga dapat digunakan dalam industri musik sebagai media bercerita yang unik dan diminati masyarakat.

Dengan adanya kolaborasi ilustrator dan musisi seperti ini juga dapat membuka lapangan pekerjaan bagi para ilustrator. Apalagi di tengah isu yang sedang panas pada akhir tahun 2022 yaitu problematika AI yang mengambil pekerjaan ilustrator, hal yang Elfensjón lakukan ini dapat menjadi inspirasi masyarakat agar tetap berpikir positif. Justru dengan adanya tren ilustrasi menggunakan AI harusnya menjadikan para ilustrator lebih kreatif lagi dalam berkarya seperti yang dilakukan Elfensjón.

## KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian mengenai peran ilustrasi sebagai media bercerita dalam album musik Elfensjón, dapat ditarik kesimpulan bahwa ilustrasi memiliki banyak sekali peran dan fungsi dalam memvisualkan sebuah cerita. Dalam Album Elfensjón ilustrasi berfungsi sebagai visualisasi dari karakter yang diceritakan, latar karakter tersebut, dan juga rasa yang akan disampaikan dari lagunya. Ilustrasi di album Elfensjón memiliki gaya anime dan gothic yang dimana sesuai dengan target audiens mereka yaitu remaja Jepang. Ilustrasi dalam album Elfensjón ini juga berperan meningkatkan penjualan album fisik dan juga merchandise mereka.

Hasil kolaborasi ilustrator dan juga musisi ini dapat menjadi suatu referensi baru bagi masyarakat umum terutama ilustrator. Apalagi di tengah isu AI yang mengambil pekerjaan ilustrator, kolaborasi ini dapat dilihat sebagai suatu sudut pandang baru dimana ilustrator masih bisa eksis ditengah perkembangan AI. Hal ini dibuktikan dengan hasil karya dari Elfensjón yang diminati oleh banyak orang dan tidak hanya dari Jepang saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budi Prasetyo, E. (2006). Peran ilustrasi visual dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomor, 2*, 167-174.
- Duto, D., Dosen, H., Desain, J., & Visual, K. (2001). Penggunaan Ilustrasi sebagai daya tarik pada iklan media cetak. *Jurusan Desain Komunikasi Visual, 3*(1), 40-48. <http://puslit.petra.ac.id/journals/design/40>
- Jamalus, J. (1988). *Panduan Pengajaran buku Pengajaran musik melalui pengalaman musik*. Lembaga Pendidikan. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsm>
- Maharsi, I. (2016). *2016 - Ilustrasi*. Badan penerbit ISI.
- Rizki Aji, M., & Cahyo Kusumandyoko, T. (2021). Penerapan Ilustrasi Kartun Pada Perancangan Komunikasi Visual Album Friends Band Ratshit. *Jurnal Barik, 2*(1), 177-187. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi* (M. S. H. Tangsi, Ed.; 1st ed.). Badan Penerbit UNM.
- Suci, I., Program, P., Desain, S., Visual, K., Rupa, S., & Desain, D. (2023). Tinjauan Ilustrasi Pada Desain Kemasan Teh Tjap Gardoe Ditinjau dari Elemen Visual. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA), 6*(2), 1-18.
- Sunyoto, D., & Yanuar Saksono, C. (2022). *Perilaku Konsumen*. CV. Eureka Media Aksara.
- Widyo Harsanto, P. (2019). *Fotografi Desain* (L. Indarwati, Ed.). PT Kanisius.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Binus Journal Publishing, 3*(2), 659-667. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3410>



