



## Ilustrasi Digital Bergaya Semi-Realis sebagai Interpretasi Simbolis Lagu-Lagu Blink-182

Galuh Prasasti<sup>1\*</sup>, Bangkit Sanjaya<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup> Program Studi Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: [galuhprasastii@gmail.com](mailto:galuhprasastii@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [bangkitsanjaya@mail.unnes.ac.id](mailto:bangkitsanjaya@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>

\*Penulis Korespondensi: [galuhprasastii@gmail.com](mailto:galuhprasastii@gmail.com)<sup>1\*</sup>

**Abstract.** Music functions not only as an auditory medium but also as a source of visual interpretation through the process of intersemiotic translation, which enables meanings expressed through lyrics and musical atmosphere to be translated into visual forms. This creative research aimed to produce semi-realistic digital illustrations as symbolic interpretations of three Blink-182 songs, namely "What's My Age Again?", "She's Out of Her Mind", and "One More Time", selected to represent different themes and phases in the band's musical career. The study employed a qualitative creation-based approach using thematic analysis to identify dominant themes, emotional atmospheres, and symbolic elements embedded in the song lyrics. The analytical findings were then transformed into visual metaphors through a creative process consisting of pre-production, production, and post-production stages using Adobe Illustrator with the gradient mesh technique to achieve a semi-realistic visual style. The creative outcomes comprise three digital illustrations entitled "Merry-Go-Nowhere", "B-Side Brain", and "Ghosted (By The Couch)", representing themes of adulthood crisis, irrational obsession in personal relationships, and regret over loss and the fleetingness of time without depicting the physical appearance or iconic attributes of the band members. The creation demonstrates that semi-realistic digital illustration effectively communicates the emotional meanings of song lyrics through symbolic visual representation while offering an alternative approach to music visualization that emphasizes personal interpretation, metaphorical expression, and visual storytelling. Furthermore, this study provides a practical reference for illustrators and visual communication designers in developing music-inspired visual works through symbolic interpretation.

**Keywords:** Blink-182; Digital Illustration; Semi-Realistic; Song; Symbolic Interpretation.

**Abstrak.** Musik tidak hanya berfungsi sebagai media audio, tetapi juga dapat menjadi sumber interpretasi visual melalui proses *intersemiotic translation*, yaitu penerjemahan makna yang terkandung dalam lirik dan suasana musikal ke dalam bentuk visual. Penelitian penciptaan ini bertujuan menghasilkan ilustrasi digital bergaya semi-realis sebagai interpretasi simbolis terhadap tiga lagu Blink-182, yaitu "What's My Age Again?", "She's Out of Her Mind", dan "One More Time", yang dipilih karena merepresentasikan tema serta fase perjalanan karier band yang berbeda. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif berbasis penciptaan dengan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema dominan, suasana emosional, dan unsur simbolis yang terkandung dalam lirik lagu. Hasil analisis kemudian diterjemahkan menjadi metafora visual melalui proses penciptaan yang meliputi tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi menggunakan Adobe Illustrator dengan teknik *gradient mesh* untuk menghasilkan karakter visual semi-realis. Hasil penciptaan berupa tiga karya ilustrasi digital berjudul "Merry-Go-Nowhere", "B-Side Brain", dan "Ghosted (By The Couch)" yang merepresentasikan tema krisis kedewasaan, obsesi irasional dalam relasi personal, serta penyesalan atas kehilangan dan kefanaan waktu tanpa menampilkan representasi fisik maupun atribut ikonik personel band. Penciptaan ini menunjukkan bahwa ilustrasi digital bergaya semi-realis mampu menjadi media komunikasi visual yang efektif dalam menerjemahkan makna emosional lirik lagu melalui representasi simbolis sekaligus menawarkan alternatif pendekatan visualisasi karya musik yang menekankan interpretasi personal, penggunaan metafora visual, dan kekuatan narasi visual. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi ilustrator dan desainer komunikasi visual dalam mengembangkan karya visual yang terinspirasi dari musik.

**Kata kunci:** Blink-182; Ilustrasi Digital; Interpretasi Simbolis; Lagu; Semi-Realis.

## 1. LATAR BELAKANG

Musik merupakan salah satu cabang seni yang berfungsi sebagai media komunikasi sekaligus media ekspresi yang mampu menyampaikan ide, pengalaman, emosi, serta nilai-nilai kehidupan kepada pendengarnya melalui unsur-unsur seperti irama, melodi, harmoni, bentuk, dan ekspresi (Jamalus, 1988). Salah satu unsur penting dalam sebuah karya musik adalah lirik lagu, yang menurut Semi (1988) memiliki kedudukan dekat dengan puisi karena sama-sama menggunakan bahasa ekspresif dan penuh makna, sehingga setiap pendengar dapat memberikan interpretasi yang berbeda sesuai pengalaman, latar belakang, dan sudut pandangnya masing-masing.

Interpretasi terhadap sebuah lagu tidak hanya dapat diwujudkan melalui media audio, tetapi juga dapat diterjemahkan ke dalam bentuk visual melalui *intersemiotic translation*, yaitu proses pengalihan makna dari bahasa verbal maupun audio ke dalam bentuk visual melalui simbol, metafora, warna, komposisi, maupun elemen visual lainnya (Jakobson, 1959). Pendekatan ini didukung oleh Parung dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa musik dapat ditransformasikan menjadi karya visual baik melalui pendekatan yang merefleksikan kualitas formal musik maupun pendekatan naratif personal dan kultural senimannya. Relevansi pendekatan ini terhadap teks puisi turut ditegaskan oleh Pratama & Zahar (2025), yang dalam perancangan ilustrasi semi-realis sebagai interpretasi visual puisi menunjukkan bahwa gaya semi-realis mampu menjembatani kedalaman makna teks puisi dengan representasi visual yang naturalistik dan menjadi pijakan bahwa gaya semi-realis bukan sekadar preferensi estetis, melainkan pilihan gaya yang secara konseptual selaras dengan proses penerjemahan makna teks ke dalam bentuk visual.

Salah satu media yang mampu memudahkan proses interpretasi tersebut adalah ilustrasi digital. Kedudukan ilustrasi digital sebagai objek kajian yang sarat lapisan makna denotatif maupun konotatif turut diperkuat melalui kajian semiotika Roland Barthes oleh Risi & Zulkifli (2022). Preseden serupa ditunjukkan Putra dkk. (2020) melalui kajian semiotika post-strukturalis terhadap ilustrasi lagu "Timur" karya The Adams, yang menegaskan bahwa pemilihan simbol, warna, dan komposisi visual pada ilustrasi bertema musik dapat merepresentasikan kompleksitas naratif lagu yang diinterpretasikannya.

Salah satu band yang memiliki karakter musikal dan lirik yang menarik untuk divisualisasikan adalah Blink-182, band *pop punk* asal Amerika Serikat yang dikenal melalui lagu-lagu bertema pencarian jati diri, persahabatan, percintaan, kehilangan, nostalgia, hingga proses pendewasaan, dengan lirik sederhana namun sarat makna sehingga memberi ruang interpretasi luas. Penciptaan ini mengangkat tiga lagu yang mewakili tiga fase karier sekaligus

tiga corak tema berbeda yaitu "What's My Age Again?" (1999) tentang kegelisahan masa muda menghadapi tuntutan kedewasaan, "She's Out of Her Mind" (2016) tentang kompleksitas hubungan personal, serta "One More Time" (2023) yang merefleksikan persahabatan dan kefanaan waktu di usia dewasa. Ketiganya divisualisasikan melalui ilustrasi digital bergaya semi-realis dengan pendekatan *shading* dan gradasi warna berlapis. Pilihan gaya yang berbeda dari kecenderungan umum ilustrasi *pop punk* yang biasanya identik dengan gaya kartunis, *sketchy*, atau estetika *DIY/zine*.

Penciptaan maupun kajian yang mengangkat hubungan musik dan media visual telah dilakukan melalui berbagai pendekatan, gaya kartunis pada identitas visual album Ratshit (Aji & Kusumandyoko, 2021), interpretasi personal band punk ke seni lukis (Sadewo, 2018), seni grafis hardboardcut Slipknot yang tetap mempertahankan elemen ikonik personel (Demas, 2019), hingga seni lukis realis Blink-182 yang berpusat pada representasi rupa personel band (Wijaya, 2016). Belum ditemukan penciptaan yang secara khusus menerjemahkan makna dan narasi lirik lagu-lagu Blink-182 menjadi simbol dan metafora visual mandiri dalam bentuk ilustrasi digital bergaya semi-realis, tanpa menampilkan wujud maupun atribut fisik personel band sama sekali.

Kebaruan penciptaan ini terletak pada representasi visual naratif lagu-lagu Blink-182 melalui ilustrasi digital bergaya semi-realis, dengan objek penciptaan berupa karakter dan simbol visual hasil interpretasi makna serta suasana emosional di dalam lirik lagu, bukan potret realistis maupun atribut fisik personel band. Penciptaan ini menempatkan gaya semi-realis yang justru menyimpang dari konvensi visual umum tema *pop punk* sebagai pilihan gaya yang lebih mampu menampung kedalaman emosi narasi lirik, sejalan dengan preseden Pratama & Zahar (2025) dalam interpretasi teks puitis. Tujuan penciptaan ini adalah menghasilkan serangkaian karya ilustrasi digital bergaya semi-realis yang memvisualisasikan lagu-lagu Blink-182 melalui pendekatan interpretatif, di mana setiap karya dikembangkan berdasarkan analisis terhadap makna lirik, suasana musikal, serta pengalaman emosional yang terkandung dalam lagu, sehingga mampu menjadi media komunikasi visual yang memiliki nilai estetis sekaligus menghadirkan pengalaman apresiasi baru terhadap karya musik Blink-182.

Secara akademik, penciptaan ini memberikan kontribusi pada bidang Desain Komunikasi Visual dalam dua aspek. Pertama, secara konseptual, penciptaan ini memperluas penerapan *intersemiotic translation* yang sebelumnya banyak diterapkan pada teks puitis (Pratama & Zahar, 2025) maupun video musik dengan metafora tunggal (Weningtyas & Zahidah, 2024), ke dalam bentuk ilustrasi digital statis bergaya semi-realis dengan variasi metafora antar karya dalam satu rangkaian. Kedua, secara metodologis, penciptaan ini menawarkan alur kerja yang

dapat direplikasi, dari analisis tematik lirik, perumusan simbol berdasarkan prinsip semiotika Peircean, hingga eksekusi visual melalui gradasi warna berlapis, sebagai referensi bagi ilustrator maupun desainer komunikasi visual lain yang hendak mengembangkan karya visual berbasis interpretasi musik.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Musik dan Lirik Lagu sebagai Sumber Ide Penciptaan**

Musik merupakan hasil karya seni bunyi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok seperti irama, melodi, dan harmoni, sebagaimana ditegaskan dalam *Kamus Musik* oleh Soeharto (1992). Sihabuddin dkk. (2023) menambahkan bahwa musik dan komunikasi memiliki keterkaitan erat sebagai bentuk penyampaian pesan yang membangun hubungan emosional antara pencipta dan penikmatnya. Sebagai teks yang mengandung makna, lirik lagu dapat dipahami melalui proses pembacaan dan penafsiran, bukan sekadar rangkaian kata yang menyertai melodi. Proses inilah yang menjadi titik tolak penciptaan karya ini, yaitu membaca dan menafsirkan lirik lagu-lagu Blink-182 untuk kemudian dituangkan ke dalam bentuk visual. Kedudukan lirik yang dekat dengan puisi (Semi, 1988) menjadikan proses pembacaan ini setara dengan pembacaan teks sastra, di mana makna tidak selalu hadir secara harfiah.

### ***Intersemiotic Translation* sebagai Pendekatan Visualisasi**

Jakobson (1959) mengklasifikasikan proses penerjemahan makna ke dalam tiga jenis, salah satunya *intersemiotic translation*, yaitu penerjemahan makna dari satu sistem tanda ke sistem tanda lain yang berbeda, misalnya dari bahasa verbal ke bentuk visual. Penciptaan ini menempatkan *intersemiotic translation* sebagai landasan metodologis utama, karena proses yang dilakukan adalah mengalihkan makna dari sistem tanda audio (musik dan lirik) ke sistem tanda visual (ilustrasi digital). Parung dkk. (2024) menemukan dua pendekatan utama dalam *intersemiotic translation* yaitu merefleksikan kualitas formal musik ke dalam elemen visual, atau menafsirkan musik melalui sudut pandang naratif personal dan kultural senimannya. Penciptaan karya ini condong pada pendekatan kedua, yaitu menafsirkan makna dan narasi lirik Blink-182 melalui sudut pandang personal penulis sebagai penikmat karya. Preseden penerapan pendekatan ini pada lirik lagu populer secara spesifik turut ditunjukkan oleh Firmansyah & Malaikha (2024), Anjali & Gumilar (2023), serta Weningtyas & Zahidah (2024), yang masing-masing menunjukkan bagaimana narasi dan suasana sebuah lagu dapat dialihbahasakan menjadi elemen visual konkret melalui simbol dan metafora yang tidak merepresentasikan objek secara harfiah.

Sebagai proses penerjemahan makna, *intersemiotic translation* tidak bekerja secara literal atau satu-ke-satu, melainkan melalui pembentukan metafora visual yang menjembatani sistem tanda audio dan visual yang secara inheren berbeda. Metafora visual dalam konteks ini berfungsi sebagai wahana penyampai muatan emosional lirik yang sulit dihadirkan melalui representasi harfiah, sejalan dengan gagasan bahwa makna emosional sebuah teks puitis lebih efektif disampaikan melalui asosiasi simbolis dibanding penggambaran objek secara langsung (Pratama & Zahar, 2025). Kedudukan gaya semi-realis di antara representasi literal dan abstraksi penuh, memungkinkan metafora visual tersebut dihadirkan dalam bentuk yang cukup dekat dengan pengalaman visual nyata untuk memicu resonansi emosional, sekaligus cukup disederhanakan untuk membuka ruang pembacaan simbolis. Kedudukan gaya ini di antara representasi literal dan abstraksi penuh menjadikannya relevan sebagai medium penerjemahan makna emosional lirik ke dalam bentuk visual pada penciptaan ini.

### **Simbol dalam Kajian Semiotika**

Proses penerjemahan makna audio ke visual pada penciptaan ini tidak lepas dari kajian semiotika, khususnya konsep simbol. Peirce (dalam Parung dkk., 2024) mengklasifikasikan tanda ke dalam tiga kategori berdasarkan hubungan antara tanda dan objeknya yaitu ikon (kemiripan rupa), indeks (hubungan sebab-akibat atau kedekatan), dan simbol (kesepakatan atau konvensi sosial-budaya, bukan kemiripan bentuk secara langsung). Penciptaan ini berfokus pada penggunaan simbol dalam pengertian tersebut, di mana elemen visual seperti objek, warna, maupun figur yang dihadirkan tidak menyerupai secara langsung apa yang direpresentasikannya, melainkan dimaknai melalui konvensi dan konteks naratif lirik yang diterjemahkan. Penerapan kajian semiotika pada ilustrasi maupun lirik lagu ditunjukkan oleh Risi & Zulkifli (2022) melalui pendekatan Roland Barthes, yang menunjukkan bahwa sebuah karya ilustrasi dapat dibedah melalui lapisan makna denotatif dan konotatif, serta Wahyudiansyah dkk. (2022) pada lirik lagu "One More Light" karya Linkin Park, yang menunjukkan bahwa kata maupun frasa dalam lirik dapat dimaknai melampaui arti harfiahnya.

### **Ilustrasi Digital sebagai Medium Interpretasi Karya Musik**

#### ***Ilustrasi Digital***

Ilustrasi merupakan representasi visual yang berfungsi memperjelas, menjelaskan, maupun menyampaikan gagasan atau cerita kepada audiens, sekaligus bersifat komunikatif dan orisinal (Maharsi, 2016; Supriyono, 2010; Witabora, 2012). Ilustrasi sebagai medium interpretasi karya musik telah diterapkan pada beberapa penciptaan terdahulu, seperti perancangan ilustrasi untuk album Monokrom dan Manusia karya Tulus (Kisela dkk., 2022; Lie dkk., 2022), serta buku ilustrasi lirik lagu Nostalgia, Cinta dan Chrisye (Puspaningrum

dkk., 2022), yang menegaskan bahwa ilustrasi merupakan medium relevan untuk menerjemahkan pengalaman musikal, baik dalam konteks album maupun lirik lagu secara spesifik, sebagai dasar bagi penciptaan ini.

### ***Gaya Semi-Realis***

Berdasarkan gaya dan bentuknya, ilustrasi dapat dikategorikan ke dalam gaya representatif (menyerupai keadaan nyata), dekoratif (disederhanakan/dilebih-lebihkan untuk fungsi menghias), dan karikatural (mendistorsi proporsi tubuh untuk penekanan karakter). Penciptaan karya ini berada pada gaya semi-realis, yang mempertahankan proporsi tubuh dan detail wajah secara naturalistik layaknya sosok nyata, namun tetap menyederhanakan elemen rupa tertentu sehingga tidak sepenuhnya menyerupai fotografi atau realitas visual secara utuh. Karakteristik ini turut ditunjukkan Sakti dkk. (2022) pada seni lukis semi-realis digital bertema kebudayaan tradisional, serta Pradesta & Aryanto (2020) pada character concept art game fantasi berbasis legenda Nusantara, memperkuat posisi gaya ini sebagai pilihan yang tidak terikat pada satu genre visual tertentu.

### **Blink-182 sebagai Objek Penciptaan**

Blink-182 adalah grup band pop punk asal Amerika Serikat yang dibentuk di Poway, California, pada tahun 1992, dengan formasi paling dikenal terdiri atas Mark Hoppus (vokal/bass), Tom DeLonge (vokal/gitar), dan Travis Barker (drum). Gaya musik Blink-182 dikenal sebagai pop punk, yaitu perpaduan antara melodi pop yang catchy dengan tempo cepat khas punk rock. Septiyan (2024) menjelaskan bahwa genre punk secara umum lahir sebagai bentuk perlawanan dan ekspresi kegelisahan terhadap norma sosial, karakter yang turut tercermin dalam tema-tema lirik Blink-182 seputar kegelisahan masa remaja dan penolakan terhadap ekspektasi kedewasaan. Karakteristik lirik Blink-182 yang sarat muatan emosional dan naratif turut menjadi objek kajian pada beberapa penelitian linguistik. Laksono dkk. (2024) dan Thorley dkk. (2024) sama-sama menganalisis penggunaan *slang*/bahasa gaul pada lirik album *Enema of the State* dan *Take Off Your Pants and Jacket*, sementara Husaini & Fahas (2021) menganalisis penggunaan *imagery* pada lirik album *Take Off Your Pants and Jacket*. Ketiganya menunjukkan bahwa Blink-182 secara konsisten membangun gambaran emosional yang kuat lewat bahasa informal dan citraan, memperkuat landasan bahwa liriknya layak diterjemahkan ke dalam bentuk visual, sebagaimana dilakukan pada penciptaan ini terhadap tiga lagu "What's My Age Again?" (1999), "She's Out of Her Mind" (2016), dan "One More Time" (2023).

## Warna dan Komposisi sebagai Penyampai Suasana

Sanyoto (2009) menjelaskan bahwa warna merupakan salah satu unsur rupa yang paling kuat pengaruhnya terhadap suasana dan psikologi penikmat karya. Warna dingin seperti biru dan hijau diasosiasikan dengan ketenangan atau kesedihan, sementara warna hangat seperti merah, oranye, dan kuning diasosiasikan dengan semangat atau kehangatan emosional, sejalan dengan temuan Lawe (2025) mengenai pengaruh elemen visual, termasuk warna, terhadap respons emosional audiens pada desain poster. Selain warna, Sanyoto (2009) juga menjabarkan prinsip dasar tata rupa yang menjadi acuan komposisi visual, di antaranya kesatuan, keseimbangan, irama, dominasi, dan proporsi. Keduanya menjadi alat utama dalam penciptaan karya untuk menerjemahkan suasana emosional tiap lagu Blink-182 ke dalam bentuk visual yang koheren dan komunikatif.

## 3. METODE PENELITIAN

Penciptaan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model penciptaan berbasis interpretasi teks, yaitu proses mengalihkan makna dan suasana emosional yang terkandung dalam lirik lagu ke dalam sistem tanda visual berupa ilustrasi digital. Objek penciptaan berupa tiga lagu Blink-182 yang dipilih secara purposif, yaitu "What's My Age Again?" (1999), "She's Out of Her Mind" (2016), dan "One More Time" (2023). Data penciptaan diperoleh melalui studi literatur, yang mencakup seluruh topik pada Kajian Teoritis, dan pengamatan karya referensi bergaya semi-realis untuk memahami karakteristik gaya tersebut.

Ketiga lirik lagu terlebih dahulu dibaca dan ditafsirkan sebagai teks bermakna, mengacu pada pandangan Semi (1988) mengenai kedekatan lirik dengan puisi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik berdasarkan tahapan (Braun & Clarke, 2022), meliputi pembacaan berulang terhadap lirik, penandaan kata atau frasa kunci bermuatan emosional maupun naratif, pengelompokan temuan ke dalam tema-tema besar, hingga penetapan tema akhir yang merepresentasikan suasana dominan tiap lagu. Pendekatan yang juga terbukti efektif pada lirik *pop punk* lain yang secara permukaan terkesan ringan atau humoristis (Chanafi dkk., 2026), karakteristik yang juga ditemukan pada lirik-lirik Blink-182. Teknik ini diterapkan secara terpisah pada tiap lirik, menghasilkan pemetaan kata kunci emosional, simbol potensial, serta kecenderungan warna pada tiap lagu, mengacu pada asosiasi warna yang dijelaskan Sanyoto (2009). Hasil penafsiran tersebut kemudian dialihbahasakan menjadi simbol dan metafora visual mandiri berupa figur manusia, objek sehari-hari, maupun elemen flora dan fauna, tanpa menampilkan wujud maupun atribut fisik personel band. Instrumen penciptaan

yang digunakan adalah laptop Lenovo dengan Adobe Illustrator, tanpa tablet grafis atau *stylus*, sehingga proses vektor sepenuhnya memanfaatkan *trackpad*.

Proses penerjemahan makna lirik menjadi elemen visual pada penciptaan ini mengikuti alur yang sistematis. Tema dominan dan suasana emosional hasil analisis tematik pada tiap lirik terlebih dahulu diuraikan menjadi kata kunci emosional dan naratif utama, sebagaimana ditunjukkan pada bagian Hasil Analisis Tematik tiap karya. Kata kunci tersebut kemudian diterjemahkan menjadi objek, figur, atau adegan yang berfungsi sebagai metafora visual mandiri, proses yang mengacu pada prinsip simbol Peircean di mana hubungan antara penanda visual dan makna yang diwakilinya dibangun melalui konvensi kontekstual, bukan kemiripan bentuk. Pemilihan simbol pada tiap karya didasarkan pada kedekatan makna konotatif objek tersebut dengan tema dominan lagu, misalnya komidi putar sebagai penanda ruang bermain masa kanak-kanak pada karya 1 yang dipilih karena kedekatannya dengan gagasan mempertahankan sikap kekanak-kekanakan dalam lirik "What's My Age Again?".

Setelah simbol dan komposisi dasar dirumuskan, pemilihan warna mengacu pada asosiasi psikologis warna menurut Sanyoto (2009) yang disesuaikan dengan suasana emosional dominan tiap lagu. Warna hangat untuk suasana ambivalen riang-tegang pada karya 1, gradasi biru-hitam untuk suasana intens dan gelap pada karya 2, serta merah tua untuk suasana murung dan bergejolak pada karya 3. Karakter visual, meliputi ekspresi wajah, pose tubuh, dan proporsi, dirancang melalui gaya semi-realis untuk mempertahankan kedalaman emosi naratif tanpa merepresentasikan wujud maupun atribut fisik personel band, sejalan dengan posisi kebaruan yang telah diuraikan pada Latar Belakang.

Pemilihan gaya semi-realis pada tahap produksi didasarkan pada pertimbangan bahwa gaya ini mampu menghadirkan metafora visual dalam bentuk yang cukup dekat dengan pengalaman visual nyata untuk memicu resonansi emosional, sekaligus cukup disederhanakan untuk membuka ruang pembacaan simbolis. Tahapan penciptaan terdiri atas praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap praproduksi meliputi studi literatur, analisis tematik pada tiap lirik lagu, pengumpulan referensi visual gaya semi-realis, perumusan simbol dan metafora awal berdasarkan hasil analisis tematik, serta penyusunan sketsa manual di atas kertas sebagai rancangan komposisi awal tiap karya. Tahap produksi diawali dengan tracing sketsa manual menggunakan *pen tool* pada Adobe Illustrator untuk membentuk bidang dasar (*base shape*), dilanjutkan penerapan warna dasar (*base color*) secara menyeluruh. *Shading* dan *highlight* kemudian dibentuk menggunakan *gradient mesh* untuk menghasilkan gradasi warna berlapis bervolume khas gaya semi-realis, sebelum garis outline final diterapkan di akhir produksi untuk mempertegas bentuk yang telah terbentuk melalui gradasi warna, alih-alih

menjadi kerangka awal gambar. Tahap ini turut mencakup penyempurnaan detail wajah, proporsi tubuh, dan elemen simbolik pendukung pada tiap karya. Pada tahap pascaproduksi, tiap karya ditinjau kembali dari segi komposisi visual, kesesuaian warna dengan suasana emosional lagu, ketepatan simbol terhadap makna lirik, serta konsistensi gaya semi-realis, dan hasil peninjauan tersebut menjadi acuan untuk perbaikan kecil sebelum karya dinyatakan final dan disimpan dalam format digital untuk keperluan pembahasan pada bagian selanjutnya.

Validasi terhadap karya yang dihasilkan dilakukan melalui dua tahap. Pertama, refleksi penciptaan (*self-critique*) yang dilakukan penulis pertama pada tahap pascaproduksi berdasarkan empat kriteria, yaitu kesesuaian komposisi visual, ketepatan warna terhadap suasana emosional lagu, ketepatan simbol terhadap makna lirik, serta konsistensi gaya semi-realis pada tiap karya, sebagaimana diuraikan pada bagian Tahapan Penciptaan. Kedua, karya yang telah melalui tahap refleksi mandiri tersebut dikonsultasikan kepada dosen pembimbing selaku penulis kedua, dalam kapasitasnya sebagai pembimbing penciptaan yang memberikan tinjauan kritis atas kesesuaian simbol, komposisi, dan gaya visual terhadap interpretasi lirik yang telah dirumuskan. Masukan dari konsultasi ini menjadi acuan perbaikan sebelum karya dinyatakan final, sehingga keputusan visual telah melalui validasi bertingkat dari evaluasi personal hingga tinjauan pembimbing.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penciptaan berupa tiga karya ilustrasi digital bergaya semi-realis yang mengangkat dinamika emosional dewasa muda berdasarkan interpretasi lirik tiga lagu Blink-182, mencakup krisis kedewasaan, obsesi dalam relasi personal, hingga penyesalan atas kehilangan dan kefanaan waktu. Ketiga tema dipilih karena secara kolektif merepresentasikan rentang pengalaman emosional dalam fase kedewasaan, mulai dari kebingungan menghadapi ekspektasi sosial, ketidakstabilan relasi personal, hingga kesadaran reflektif atas kefanaan waktu. Ketiga karya menunjukkan konsistensi pada gaya visual semi-realis, namun dengan pendekatan warna, komposisi, dan simbol yang berbeda menyesuaikan suasana emosional masing-masing lagu. Pembahasan tiap karya disajikan melalui hasil analisis tematik, pemetaan simbol dan konsep visual, deskripsi karya, serta interpretasi makna.

## Karya 1 “Merry-Go-Nowhere”



**Gambar 1.** Ilustrasi "Merry-Go-Nowhere".

Judul : Merry-Go-Nowhere

Tahun : 2026

Media : Ilustrasi Digital

Ukuran : 38 x 38 cm

### Hasil Analisis Tematik

Lirik lagu "What's My Age Again?" secara dominan mengangkat tema kebingungan identitas orang dewasa muda yang terjebak antara tuntutan untuk bersikap sesuai usia dan kecenderungan pribadi yang belum sepenuhnya beranjak dari sikap kekanak-kanakan. Larik "My friends say I should act my age, what's my age again? What's my age again?" menjadi kata kunci emosional utama yang menegaskan kebingungan tersebut, sementara larik "Nobody likes you when you're 23" memperkuat tekanan sosial yang menyertai proses menjadi dewasa. Tema dominan yang ditetapkan untuk lagu ini adalah krisis kedewasaan (*adulthood crisis*), dengan suasana emosional yang cenderung ironis dan jenaka namun menyimpan kegelisahan personal. Pengulangan pertanyaan "what's my age again?" dalam lirik turut menegaskan bahwa kebingungan ini bersifat berulang dan belum terselesaikan, bukan sekadar keluhan sesaat.

### Deskripsi Karya

Karya ini menampilkan figur perempuan dewasa mengenakan blazer, kemeja putih, celana panjang, dan sepatu hak tinggi berwarna hitam, duduk di atas kuda komidi putar berwarna krem dengan aksen merah muda dan emas. Ia membaca koran berukuran besar yang menutupi seluruh area wajahnya, dengan kedua tangan memegang tepi koran. Rambutnya diikat ke atas menjadi dua bagian, masing-masing terhubung dengan tiga balon berwarna kuning, merah muda, dan biru muda (bertuliskan angka 18, 19, 20) di sisi kiri, serta hijau, oranye, dan ungu (bertuliskan angka 21, 22, 23) di sisi kanan. Latar belakang berupa langit

dengan gradasi warna kuning cerah di bagian atas menuju jingga dan merah bata di bagian bawah, dipenuhi awan putih lembut, sementara alas komidi putar berwarna merah marun gelap dengan tiang berwarna emas.

### **Interpretasi Makna**

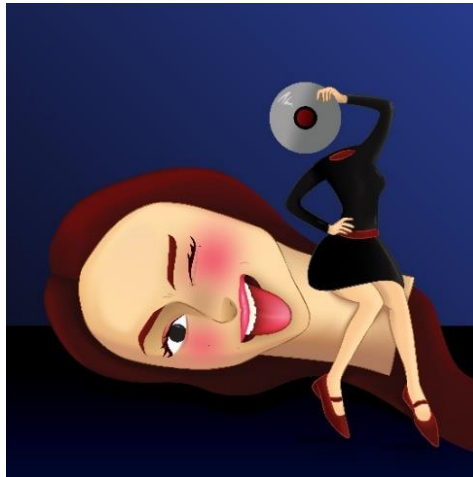
Tema krisis kedewasaan diterjemahkan melalui figur dewasa berpakaian kerja formal sebagai representasi tuntutan sosial untuk bersikap sesuai usia, komidi putar sebagai simbol ruang bermain masa kanak-kanak yang sengaja dipertahankan, koran yang menutupi wajah sebagai representasi sikap berpura-pura dewasa, serta balon bertuliskan angka 18 hingga 23 sebagai metafora rentang usia yang disebutkan dalam lirik sekaligus penanda masa kanak-kanak.

Karya ini beroperasi pada dua tingkat makna sekaligus, sejalan dengan konsep denotasi-konotasi Barthes. Secara denotatif, karya menggambarkan seorang dewasa yang duduk di komidi putar sambil membaca koran. Secara konotatif, kombinasi tersebut memuat ketegangan antara identitas personal dan ekspektasi sosial terhadap usia. Pakaian kerja dan koran sebagai penanda dunia dewasa yang formal dan berjarak, berhadapan dengan komidi putar dan balon sebagai penanda dunia kanak-kanak yang riang dan tanpa beban. Pertemuan dua sistem tanda yang secara sosial tidak lazim berdampingan inilah yang menghasilkan makna ironis pada karya ini.

Ketiadaan wajah figur, yang tertutup sepenuhnya oleh koran, merupakan keputusan simbolik yang paling menentukan pemaknaan karya. Merujuk pada prinsip simbol Peircean, koran di sini berfungsi ganda yaitu sebagai ikon (secara visual memang berbentuk koran), sekaligus sebagai simbol yang hubungannya dengan makna menyembunyikan diri terbentuk lewat konvensi, bukan kemiripan rupa. Ketiadaan wajah membuka dua kemungkinan pembacaan yang sengaja dibiarkan berdampingan yaitu representasi generik siapa saja yang mengalami krisis serupa, atau penegasan bahwa identitas personal sengaja disembunyikan di balik citra kedewasaan yang ditampilkan ke publik.

Pemilihan gradasi warna hangat (kuning, jingga, merah bata) pada latar belakang merepresentasikan suasana yang ambivalen. Kuning dan jingga yang cerah membangun kesan riang dan playful sejalan dengan elemen komidi putar dan balon, sementara gradasi menuju merah bata pada bagian bawah menghadirkan nuansa yang lebih intens dan sedikit tegang, sejalan dengan tekanan sosial yang tersirat dalam lirik. Penempatan balon yang terikat langsung ke rambut figur menegaskan bahwa usia bukan sekadar atribut eksternal, melainkan sesuatu yang melekat dan tidak dapat dilepaskan dari dirinya, sejalan dengan gagasan bahwa waktu terus berjalan terlepas dari kesiapan psikologis seseorang untuk menerimanya.

## Karya 2 “B-Side Brain”



**Gambar 2.** Ilustrasi "B-Side Brain".

Judul : B-Side Brain  
Tahun : 2026  
Media : Ilustrasi Digital  
Ukuran : 38 x 38 cm

### Hasil Analisis Tematik

Lirik lagu "She's Out of Her Mind" mengangkat tema obsesi dan kegilaan dalam relasi personal, digambarkan melalui sosok perempuan yang tidak stabil secara emosional namun tetap memikat bagi narator lagu. Larik "I lost my head on the door" dan "I'm in deep with this girl, but she's out of her mind. She said, 'Babe, I'm sorry, but I'm crazy tonight'" menjadi kata kunci emosional utama. Larik "she got a black shirt, black skirt" dan "Bauhaus stuck in her head" memberi detail naratif tambahan. Kombinasi detail ini menunjukkan bahwa obsesi tokoh tidak digambarkan secara abstrak, melainkan melalui citra konkret yang berulang di sepanjang lirik. Tema dominan yang ditetapkan adalah obsesi yang irasional (*irrational infatuation*), dengan suasana emosional yang intens dan sedikit gelap. Obsesi pada lagu ini digambarkan lebih spontan dan tak terkendali, ditegaskan lewat penggunaan kata "crazy" dan "out of her mind" yang berulang di sepanjang lirik. Kegilaan tersebut tidak diposisikan sebagai sesuatu yang mengancam, melainkan sebagai daya tarik yang justru membuat narator semakin terlibat.

### Deskripsi Karya

Karya ini menampilkan wajah perempuan berukuran besar dengan rambut merah panjang terurai lepas, direbahkan miring memenuhi hampir separuh bidang gambar, dengan satu mata tertutup dan lidah menjulur keluar dari mulut. Proporsi wajah yang jauh lebih besar dibanding tubuh menciptakan ketimpangan visual yang mencolok antara dua elemen tersebut. Pada bagian leher, digambarkan tubuh perempuan berukuran jauh lebih kecil duduk di area

tersebut, mengenakan atasan lengan panjang dan rok berwarna hitam dengan aksesoris merah pada sabuk dan sepatu, satu tangan bertumpu di pinggang dan tangan lainnya memegang piringan hitam yang menggantikan posisi kepala tubuh kecil tersebut. Latar belakang berupa gradasi warna biru pada bagian atas menuju hitam pekat pada bagian bawah, tanpa elemen latar lain, sehingga memusatkan seluruh perhatian pada figur dan objek utamanya.

### **Simbol dan Interpretasi Makna**

Larik "I lost my head" diterjemahkan melalui pemisahan kepala berukuran besar dari tubuh berukuran kecil yang duduk di area lehernya, merepresentasikan hilangnya kendali/akal secara harfiah sekaligus simbolis. Kepala pada tubuh kecil digantikan piringan hitam sebagai metafora dari "Bauhaus stuck in her head", warna rambut merah dipilih sebagai penanda konotatif yang merujuk stereotip populer perempuan berambut merah = gila/tak terkendali, sementara atasan dan rok hitam adalah penerjemahan langsung dari larik "black shirt, black skirt".

Distorsi proporsi tubuh ini merupakan bentuk penerjemahan metaforis yang tidak merepresentasikan lirik secara harfiah, melainkan melalui manipulasi bentuk untuk menyampaikan kondisi psikologis. Secara semiotik, karya ini beroperasi pada dua tingkat makna. Secara denotatif menggambarkan seorang perempuan dengan kepala terpisah dari tubuh dan piringan hitam menggantikan kepalanya, sementara secara konotatif komposisi ini menyampaikan gagasan bahwa musik telah sepenuhnya mengambil alih ruang berpikir rasional tokoh tersebut, sebuah hubungan makna yang tidak bersifat alamiah, melainkan terbentuk lewat konvensi yang dibangun khusus dalam konteks penciptaan ini, sejalan dengan prinsip simbol Peircean pada Kajian Teoritis.

Eksresi lidah menjulur dan mata tertutup sebelah memperkuat pembacaan konotatif tersebut secara lebih eksplisit, menampilkan langsung kondisi kegilaan lewat ekspresi wajah alih-alih sekadar tersirat lewat simbol objek, menciptakan kesan spontan dan tak terkendali yang sejalan dengan sifat impulsif tokoh dalam lirik. Sementara itu, tubuh kecil yang tetap mempertahankan pose santai (tangan bertumpu di pinggang, kaki berbentuk menyilang) menciptakan kontras dengan ekspresi wajah yang justru menunjukkan kekacauan total. Memperkuat kesan bahwa tokoh tidak menyadari dirinya sendiri sedang kehilangan kendali, sejalan dengan makna gila yang dilihat sebagai sesuatu yang menggoda alih-alih mengkhawatirkan, sebagaimana tersirat dalam lirik lagu ini.

Latar belakang bergradasi biru menuju hitam, tanpa elemen pendukung lain, membangun kesan ruang kosong yang tak terbatas, bukan merujuk pada waktu atau tempat tertentu, melainkan memvisualkan kondisi psikologis kedalaman yang justru tidak stabil,

selaras dengan lirik "I'm in deep with this girl". Warna biru pada asosiasi warna Sanyoto (2009) lazim dikaitkan dengan ketenangan atau melankoli, sementara hitam diasosiasikan dengan misteri dan ketidakjelasan. Kombinasi keduanya menghadirkan ironi visual, karena suasana yang tampak tenang justru menaungi tokoh dalam kondisi kehilangan kendali diri sepenuhnya.

### **Karya 3 "Ghosted (By The Couch)"**



**Gambar 3.** Ilustrasi "Ghosted (By The Couch)".

Judul : Ghosted (By The Couch)

Tahun : 2026

Media : Ilustrasi Digital

Ukuran : 38 x 38 cm

### **Hasil Analisis Tematik**

Lirik lagu "One More Time" mengangkat tema penyesalan atas hubungan yang telah berakhir dan kesadaran akan keterbatasan waktu. Larik "I don't wanna act like there's tomorrow. I don't wanna wait to do this one more time" menegaskan urgensi untuk tidak menunda ungkapan perasaan. Larik "Strangers, from strangers into brothers. From brothers into strangers once again" dan "I miss you, took time but I admit it. It still hurts even after all these years" menggambarkan siklus kedekatan yang berujung renggang, sementara larik "Do I have to die to hear you miss me? Do I have to die to hear you say goodbye?" menyiratkan penyesalan mendalam yang bercampur rasa pahit. Tema dominan yang ditetapkan untuk lagu ini adalah penyesalan dan kefanaan waktu (regret and the fleetingness of time), dengan suasana emosional yang murung, reflektif, dan sarat kerinduan.

### **Deskripsi Karya**

Karya ini menampilkan seorang perempuan mengenakan piyama berwarna biru tua, berbaring terbalik di atas sofa berwarna hijau pucat, dengan kepala menggantung ke bawah hingga rambutnya menyentuh genangan air di lantai dan satu kaki terangkat melewati sandaran

sofa. Wajahnya menunjukkan ekspresi murung dengan alis menekuk dan pandangan menunduk. Pada jari tangan kirinya terikat benang berwarna oranye keemasan yang membentang menuju gagang pintu bercokelat tua yang tampak sedikit terbuka di sisi kiri gambar, kemudian berlanjut ke arah jam dinding berbentuk bulat di sisi kanan atas gambar. Pada genangan air di lantai, tampak bayangan siluet seorang laki-laki duduk, tanpa disertai wujud fisiknya di dalam ruangan. Latar belakang berupa dinding berwarna merah tua bergradasi menuju cokelat gelap, dengan pintu yang tampak transparan menampilkan warna biru tua di baliknya sebagai representasi ruang di luar, serta aksan garis cokelat keemasan pada bingkai pintu di sisi kiri gambar. Lantai ruangan berwarna gelap dan reflektif.

### **Simbol dan Interpretasi Makna**

Larik "I don't wanna wait to do this one more time" diterjemahkan melalui benang yang menghubungkan jari tokoh, gagang pintu yang sedikit terbuka, hingga berujung di jarum jam dinding. Posisi tubuh tokoh yang tiduran terbalik di sofa merepresentasikan disorientasi emosional akibat penyesalan, sementara bayangan sosok laki-laki pada genangan air tanpa kehadiran wujud fisiknya menjadi simbol seseorang yang telah pergi dan kini hanya tersisa sebagai jejak ingatan.

Benang yang menghubungkan jari tokoh, gagang pintu, dan jam dinding merupakan perangkat visual yang menyatukan dua gagasan lirik berbeda, yaitu kepergian seseorang dan kefanaan waktu menjadi satu garis makna yang tidak dapat dipisahkan. Urutan alur benang, dari gagang pintu menuju jarum jam, menegaskan bahwa penyesalan tokoh justru bermula dari momen kepergian itu sendiri. Begitu sosok lain pergi, tokoh baru sepenuhnya menyadari waktu yang telah berlalu dan tidak dapat diulang, sejalan dengan larik "I don't wanna wait to do this one more time". Posisi benang yang membentang miring dari sudut ke sudut komposisi, alih-alih lurus atau simetris, turut menciptakan kesan ketidakstabilan dan kegelisahan yang sejalan dengan suasana emosional tokoh.

Pintu yang digambarkan transparan, memperlihatkan warna biru tua di baliknya sebagai representasi ruang di luar, memperkuat lapisan makna pada karya ini. Menurut prinsip asosiasi warna Sanyoto (2009), warna biru lazim dikaitkan dengan ketenangan dan melankoli, kontras secara visual dengan warna merah tua yang mendominasi ruang interior tempat tokoh berbaring. Kontras ini menghasilkan pembacaan simbolik ruang di luar pintu yang tenang dan tak terjangkau, merepresentasikan momen atau kesempatan yang telah berlalu dan tak lagi dapat diraih tokoh, sementara ruang interior yang penuh gejolak merepresentasikan kondisi emosionalnya saat ini.

Genangan air yang menampilkan bayangan tanpa wujud fisik dapat dibaca melalui dua tingkat makna, sejalan dengan konsep denotasi-konotasi Barthes. Secara denotatif, genangan tersebut hanyalah pantulan di lantai, sedangkan secara konotatif, sifatnya yang diam dan reflektif menyimbolkan momen kehilangan yang membeku dalam ingatan, di mana yang tersisa dari hubungan tersebut hanyalah jejak, bukan kehadiran. Posisi genangan tepat di bawah kepala tokoh yang menggantung ke arah lantai menegaskan kedekatan tokoh dengan ingatan tersebut, ia tidak menjauh darinya, melainkan justru berada paling dekat dengannya.

Pemilihan warna merah tua pada latar belakang ruang interior, menurut prinsip asosiasi warna Sanyoto (2009), lazim dikaitkan dengan intensitas emosi dan ketegangan batin, memperkuat suasana murung sekaligus bergejolak yang dialami tokoh. Warna hijau pucat pada sofa sebagai satu-satunya elemen ruang bernuansa hidup atau domestik dalam komposisi justru menghadirkan ironi visual, kenyamanan rumah yang biasanya diasosiasikan dengan warna tersebut kini menjadi tempat tokoh mengalami penyesalan yang paling mendalam.

### **Kesesuaian dengan Penelitian Terdahulu dan Implikasi Penciptaan**

Ketiga karya menegaskan kebaruan yang dibangun pada Latar Belakang, terutama pada ketiadaan representasi fisik personel band. Berbeda dari Wijaya (2016) yang menempatkan potret realistis personel Blink-182 sebagai pusat karya, Demas (2019) yang tetap mempertahankan elemen ikonik personel band pada visualisasi Slipknot, Aji & Kusumandyoko (2021) yang memakai gaya kartunis, maupun Sadewo (2018) yang memvisualisasikan band punk secara umum, ketiga karya ini sepenuhnya menerjemahkan makna lirik ke dalam figur dan simbol yang berdiri sendiri, figur perempuan dewasa pada karya 1, distorsi wajah dan tubuh pada karya 2, serta figur dan bayangan siluet pada karya 3.

Secara metodologis, ketiganya konsisten menerapkan *intersemiotic translation* melalui simbol dan metafora hasil interpretasi personal, mulai dari komidi putar dan balon (karya 1), kepala tergantikan piringan hitam (karya 2), hingga benang penghubung jari-pintu-jam (karya 3), sejalan dengan pendekatan Weningtyas & Zahidah (2024) pada video musik "Somebody" dan distorsi visual Firmansyah & Malaikha (2024) pada animasi "Human Behaviour". Berbeda dari Weningtyas & Zahidah (2024) yang memakai satu metafora sentral untuk keseluruhan karya, penciptaan ini memvariasikan jenis metafora pada tiap karya, menunjukkan bahwa *intersemiotic translation* tidak harus konsisten pada satu bentuk metafora untuk menghasilkan koherensi konseptual dalam satu rangkaian karya. Secara formal, ketiganya konsisten mempertahankan gaya semi-realis pada proporsi tubuh dan wajah, dengan variasi palet warna yang sengaja dibedakan menyesuaikan suasana emosional tiap lagu.

Prinsip simbolisasi berlapis (denotasi-konotasi), khususnya pada oposisi visual dewasa-anak di karya 1 dan objek non-figuratif pada karya 3, sejalan dengan temuan Risi & Zulkifli (2022) dan Arif (2025) bahwa simbol visual membuka ruang pembacaan makna berlapis, serta dengan pendekatan Lie dkk. (2022) dan Kisela dkk. (2022) pada visualisasi album Tulus yang menghindari penampilan sosok yang hilang secara langsung. Karakteristik lirik Blink-182 yang kaya detail deskriptif, sebagaimana ditemukan Husaini & Fahas (2021), turut terlihat konsisten pada detail busana, ekspresi, dan properti di ketiga karya.

Secara teoretis, penciptaan ini memperkuat posisi *intersemiotic translation* sebagai pendekatan yang relevan untuk menerjemahkan muatan emosional lirik pop punk ke dalam ilustrasi digital semi-realis. Secara terapan, tahapan kerja penciptaan ini dapat menjadi acuan metodologis bagi ilustrator lain yang hendak memvisualisasikan karya musik ke dalam ilustrasi naratif.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penciptaan ini menjawab tujuan yang dikemukakan pada bagian Latar Belakang, yaitu menghasilkan tiga karya ilustrasi digital bergaya semi-realis yang menerjemahkan makna dan suasana emosional lirik Blink-182 ke dalam bentuk visual melalui pendekatan *intersemiotic translation*. Ketiga karya yang dihasilkan yaitu "Merry-Go-Nowhere", "B-Side Brain", dan "Ghosted (By the Couch)" menunjukkan bahwa pendekatan tersebut dapat diwujudkan melalui bentuk metafora visual yang berbeda pada tiap karya, sehingga menunjukkan potensi fleksibilitas pendekatan tersebut dalam merepresentasikan corak tema yang beragam, sekalipun cakupan penciptaan ini masih terbatas pada tiga lagu dari satu band yang sama.

Secara konseptual, penciptaan ini menegaskan bahwa ilustrasi digital dapat berfungsi sebagai bentuk *intersemiotic translation* yang mengubah makna verbal dan suasana emosional musik menjadi narasi serta metafora visual, tanpa bergantung pada representasi harfiah objek yang diterjemahkannya. Kontribusi spesifik ketiga karya terletak pada penggunaan bentuk metafora yang berbeda-beda pada tiap karya, yaitu penyandingan dua sistem tanda yang kontradiktif pada "Merry-Go-Nowhere", distorsi proporsi tubuh pada "B-Side Brain", serta garis penghubung naratif pada "Ghosted (By The Couch)", yang secara konseptual membuktikan bahwa satu pendekatan *intersemiotic translation* dapat diwujudkan melalui ragam bentuk metafora tanpa kehilangan koherensi antar karya dalam satu rangkaian. Secara praktik, tahapan kerja penciptaan ini turut menawarkan alur metodologis, dari analisis tematik lirik hingga validasi karya bertingkat, yang dapat direplikasi oleh ilustrator maupun desainer komunikasi visual lain dalam mengembangkan karya visual berbasis interpretasi musik.

Keterbatasan yang perlu diakui adalah sifat subjektif pemetaan simbol dan interpretasi makna yang dihasilkan, karena keduanya berangkat dari pembacaan personal penulis terhadap lirik, sehingga belum diuji kesesuaiannya dengan pemaknaan yang mungkin muncul dari apresiator lain. Pemilihan tiga lagu dari rentang karier Blink-182 yang berbeda juga belum tentu mewakili keseluruhan spektrum tema yang diusung band tersebut. Karena itu, kajian atau karya berikutnya disarankan menguji persepsi dan keterbacaan simbol visual semacam ini lewat studi respons apresiator, untuk melihat sejauh mana makna yang dimaksudkan penulis benar-benar tertangkap oleh pembaca visual yang lebih luas. Perluasan objek ke lagu-lagu dari band atau genre lain, serta eksplorasi medium dan teknik ilustrasi yang berbeda, juga terbuka sebagai arah pengembangan untuk memperkaya variasi pendekatan *intersemiotic translation*.

## DAFTAR REFERENSI

- Aji, M. R., & Kusumandyoko, T. C. (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/article/view/42319>
- Anjali, Z. D., & Gumilar, K. S. N. (2023). Perancangan dan Gaya Visual pada Animasi Music Video: Lagu ‘Musiknya Asik’ oleh Barakatak. *Finder: Journal of Visual Communication Design*, 3(2), 42–47. <https://ejournal.upi.edu/index.php/FINDER/article/view/82303>
- Arif, M. (2025). Analisis Simbolisme dan Makna Dalam Lukisan Seni Rupa Kontemporer Indonesia. *Journal of Art Communication and Culture Global (JACCG)*, 1(1), 1–5. <https://e-journal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/jaccg/article/view/31>
- Braun, V., & Clarke, V. (2022). *Thematic Analysis: A Practical Guide*. London: SAGE Publications. <https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/thematic-analysis/book248481>
- Chanafi, A., Prastiwi, C. H. W., & Matin, Moh. F. (2026). A Thematic Comparative and Analysis of Figurative Language to Simple Plan’s Album “No Pads, No Helmets...Just Balls”. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 1349–1359. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Smpipp/article/view/5286>
- Demas, B. (2019). *Visualisasi Lagu-Lagu Band Slipknot*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta. <https://digilib.isi.ac.id/5116/>
- Firmansyah, A. N., & Malaikha, A. (2024). Interpretasi Lirik Lagu ‘Human Behaviour’ oleh Björk Melalui Penciptaan Animasi 2 Dimensi. *Finder: Journal of Visual Communication Design*, 4(1), 1–7. <https://ejournal.upi.edu/index.php/FINDER/article/view/82282>
- Husaini, R., & Fahas, R. (2021). Analysis of Imagery Used in Songs Lyrics of Album Take Off Your Pants and Jacket by Blink-182. *English Teaching Journal: A Journal of English Literature, Linguistics, and Education*, 9(2), 137–145. <https://ejournal.unipma.ac.id/index.php/ETJ/article/view/10907>
- Jakobson, R. (1959). On Linguistic Aspects of Translation. In R. A. Brower (Ed.), *On Translation* (pp. 232–239). Cambridge, MA: Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/harvard.9780674731615.c18>

- Jamalus. (1988). *Pengajaran Musik melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=143329>
- Kisela, N. A., Indrajaya, F., & Hananto, B. A. (2022). *Ilustrasi sebagai Medium Komunikasi Visual Album 'Monokrom' oleh Tulus*. In *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (Koma Dkv)* (pp. 453–459). <https://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/view/6840>
- Laksono, R. G., Tirtanawati, M. R., & Prastiwi, C. H. W. (2024). Analysis of Slang Language Found in The Song Lyrics 'Enema of The State' Album by Blink-182. *Jurnal Cakrawala Akademika (JCA)*, 1(1), 63–71. <https://www.neliti.com/publications/617168/analysis-of-slang-language-found-in-the-song-lyrics-enema-of-the-state-album-by>
- Lawe, I. G. A. R. (2025). Pengaruh Elemen Visual terhadap Respon dan Keterlibatan Emosional dalam Desain Poster Kampanye Sosial. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 4(2), 114–132. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v4i2.6291>
- Lie, S., Indrajaya, F., & Hananto, B. A. (2022). *Perancangan Visualisasi Album Musik "Manusia" oleh Tulus dengan Ilustrasi*. In *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (Koma Dkv)* (pp. 460–467). <https://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/view/6841>
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta. <http://digilib.isi.ac.id/1167/>
- Nugraha, A., Puspasari, C., Muchlis, & Ali, M. (2026). Analisis Semiotika Pesan Kebahagiaan Pada Lagu; Apa Yang Tak Bisa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)*, 7(2), 396–412. <https://ojs.unimal.ac.id/jspm/article/view/26809>
- Parung, C., Saidi, A. I., Sunarya, Y. Y., & Sihombing, R. M. (2024). Exploring music and visual art relationship through inquiry graphic: A semiotic analysis of visual art students' work. *Arts and Humanities in Higher Education*, 24(1), 88–117. <https://doi.org/10.1177/14740222241292804>
- Pradesta, E., & Aryanto, H. (2020). Gaya Semirealis Sebagai Inspirasi Perancangan Character Concept Art Game Fantasi Berbasis Legenda Nusantara. *Jurnal Barik*, 1(3), 167–177. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/36147>
- Pratama, R. N., & Zahar, I. (2025). Perancangan Ilustrasi Semi Realisme Sebagai Interpretasi Visual Puisi. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 3(2), 171–176. <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms>
- Puspaningrum, A. A., Sidhartani, S., & Saptodewo, F. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Lirik Lagu Berjudul Nostalgia, Cinta Dan Chrisye. *Jurnal Cipta*, 1(1), 9–17. <https://doi.org/10.30998/cpt.v1i1.1158>
- Putra, Y. R., Nugraha, W. A., & Rizky, M. F. (2020). Semiotika Post-Strukturalis Dalam Desain Ilustrasi Lagu Timur The Addams Karya Ferdi Dermawan. *Jurnal Citra Dimensi*, 1, 1–6. <https://ojs.itb-ad.ac.id/index.php/JCD/article/view/2956/663>
- Risi, A., & Zulkifli. (2022). Kajian Semiotika Ilustrasi Digital Karya Agung Budi Santoso (Pendekatan Semiotika Roland Barthes). *Mavis: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(02), 47–55. <https://doi.org/10.32664/mavis.v4i02.739>
- Sadewo, A. (2018). *Visualisasi Band Punk Dalam Penciptaan Seni Lukis*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta. <https://digilib.isi.ac.id/4268/>

- Sakti, F. A., Widodo, T., & Prasetyo, A. R. (2022). Penciptaan Seni Lukis Semi-Realis Digital sebagai Apresiasi Terhadap Pemuda Penggiat Kebudayaan Tradisional Masa Kini. *Invensi: Jurnal Penciptaan Dan Pengkajian Seni*, 7(2), 87–103. <https://doi.org/10.24821/invensi.v7i2.6344>
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra. [https://elib.idbbali.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=200](https://elib.idbbali.ac.id/index.php?p=show_detail&id=200)
- Semi, M. A. (1988). *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya. [https://library.isi-padangpanjang.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=19271](https://library.isi-padangpanjang.ac.id/index.php?p=show_detail&id=19271)
- Septiyan, D. (2024). Ideologi Anarkisme dalam Musik Punk. *Matra: Jurnal Musik Tari Teater & Rupa*, 3(2), 100–110. <https://doi.org/10.30870/m.v3i2.30059>
- Sihabuddin, Itasari, A. A., Herawati, D. M., & Aji, H. K. (2023). Komunikasi Musik: Hubungan Erat Antara Komunikasi dengan Musik. *Translitera: Jurnal Kajian Komunikasi Dan Studi Media*, 12(1), 55–62. <https://doi.org/10.35457/translitera.v12i1.2679>
- Soeharto, M. (1992). *Kamus Musik*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=400858>
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset. <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/220734/desain-komunikasi-visual-teori-dan-aplikasi>
- Thorley, G. T. W., Aryani, G. A. I., & Aryawibawa, N. (2024). Analysis Of Slang Words In Blink 182 Song Lyrics On ‘Take Off Your Pants And Jacket’ Album. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 13163–13174. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/issue/view/15>
- Wahyudiansyah, Awaludin, A., & Sulistina, J. (2022). Makna Denotasi Konotasi Pada Lirik Lagu One More Light Karya Linkin Park (Studi Analisis Semiotika Model Roland Barthes Pada Lirik Lagu One More Light). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2), 1–13. <https://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FIKOM/article/view/1480>
- Weningtyas, K., & Zahidah, M. (2024). Benang Merah di Balik Nada: Visualisasi Lirik dalam Video Musik ‘Somebody’ oleh Justin Bieber. *Finder: Journal of Visual Communication Design*, 4(2), 70–76. <https://doi.org/10.17509/finder.v4i2.82274>
- Wijaya, B. A. (2016). *Visualisasi Blink-182 dalam Penciptaan Seni Lukis*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta. <https://digilib.isi.ac.id/1559/>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659–667. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>