

ANALISIS VISUAL VIDEO MUSIK EAJ "I JUST WANT MY 20'S BACK"

Ajeng Trisnawati¹, Meirina Lani Anggapuspa²

¹Universitas Negeri Surabaya

²Universitas Negeri Surabaya

email: ¹ajeng.19045@mhs.unesa.ac.id

Received:

29-06-2026

Reviewed:

02-07-2026

Accepted:

06-07-2026

ABSTRAK: Penelitian ini menganalisis pesan visual dalam video musik oleh eaJ berjudul "*I Just Want My 20s Back*" dengan menggunakan pendekatan teori Tinjauan Visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi makna yang terkandung dalam elemen-elemen visual seperti warna, komposisi gambar, ekspresi tokoh, pencahayaan, dan simbol-simbol yang ditampilkan dalam video musik tersebut. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini menguraikan aspek visual di dalamnya. Hasil analisis menunjukkan bahwa video musik tersebut menyampaikan pesan tentang perjalanan emosi dan trauma dari pengalaman pribadi eaJ dalam berkarir di usia 20 tahunan yang menjadi tema utama video musik tersebut. Dengan demikian, video musik *I Just Want My 20s Back* dapat dipahami sebagai representasi visual dari perjalanan emosional dalam bermusik seorang eaJ di usia muda.

Kata Kunci: Video musik, Tinjauan Visual, eaJ, Perjalanan Karir, Usia 20 Tahunan.

ABSTRACT: This study analyzes the visual messages in eaJ's music video titled "*I Just Want My 20s Back*" using a visual review theory approach. The objective of this research is to identify the meanings embedded within visual elements such as color, image composition, character expressions, lighting, and symbols presented in the music video. Utilizing a qualitative descriptive approach, this study outlines the visual aspects contained within the video. The results of the analysis indicate that the music video conveys a message about the emotional journey and trauma from eaJ's personal experience during his career in his 20s, which serves as the main theme of the music video. Consequently, the music video "*I Just Want My 20s Back*" can be understood as a visual representation of eaJ's emotional musical journey during his youth.

Keywords: Music Video, Visual Review, eaJ, Career Journey, 20s.

PENDAHULUAN

Musik merupakan salah satu media komunikasi audio yang tersusun atas unsur ritme, melodi, dan harmoni yang mampu menjadi sarana ekspresi sekaligus penyampaian pesan kepada masyarakat (Halimah, 2010). Selain berfungsi sebagai hiburan, musik juga memiliki kemampuan untuk merepresentasikan pengalaman, emosi, serta realitas sosial yang dialami oleh penciptanya. Perkembangan industri musik global dalam beberapa dekade terakhir menunjukkan pertumbuhan yang sangat pesat, ditandai dengan munculnya beragam musisi, inovasi musikal, serta variasi genre yang semakin beragam (M. D. Saputra, 2020). Transformasi tersebut turut dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital yang memungkinkan distribusi musik dilakukan secara luas melalui berbagai platform multimedia, termasuk video musik sebagai media pendukung utama.

Fenomena globalisasi budaya melalui *Hallyu* atau *Korean Wave* menjadi salah satu faktor yang mendorong perkembangan industri musik Korea Selatan di tingkat internasional. Budaya populer Korea tidak hanya mencakup K-Drama dan K-Film, tetapi juga K-Pop yang berhasil memperoleh basis penggemar dalam skala global, termasuk di Indonesia. Kepopuleran K-Pop semakin meningkat melalui konsep boyband dan girlband yang memadukan kualitas musikal dengan koreografi, estetika visual, serta identitas artistik yang kuat (Valenciana & Pudjibudojo, 2022). Dalam industri K-Pop, video musik tidak lagi dipandang sekadar sebagai media promosi lagu, melainkan menjadi medium naratif yang menyampaikan cerita, membangun identitas artis, serta menciptakan hubungan emosional dengan audiens. Smith dalam Wicaksana et al., (2024) menjelaskan bahwa video musik berfungsi sebagai media penyampaian cerita sekaligus pembentuk koneksi emosional dengan penonton. Penyampaian pesan tersebut diperkuat melalui berbagai elemen visual, seperti sinematografi, komposisi, warna, simbol, dan pengaturan gambar yang mampu membangun makna serta membangkitkan respons emosional audiens (Felia & Medyasepti, 2022).

Salah satu musisi yang memanfaatkan video musik sebagai medium representasi pengalaman personal adalah Park Jaehyung atau eaJ. Kariernya dimulai sebagai gitaris dan vokalis grup band K-Pop Day6 sejak debut pada tahun 2015, kemudian mengembangkan proyek solo bertajuk *eaJ Project* pada tahun 2020 sebelum akhirnya mengakhiri kontrak dengan Day6 pada tahun 2021 dan memulai karier solo di Amerika Serikat dengan nama panggung eaJ pada tahun 2022. Lagu debut solonya, *Car Crash*, memperoleh lebih dari 30 juta kali pemutaran di Spotify dan menjadi karya solo dengan jumlah pendengar terbanyak hingga saat ini. Perjalanan karier tersebut menunjukkan perubahan identitas musikal eaJ yang tidak hanya tercermin melalui karya-karyanya, tetapi juga melalui narasi visual yang dibangun dalam setiap video musiknya.

Pada tahun 2024 eaJ merilis album *When the Rain Stop Following Me*, yang salah satu lagunya berjudul *I Just Want My 20s Back*. Dalam wawancaranya pada kanal YouTube *Makna Talks* dan *Zach Sang Show*, eaJ menjelaskan bahwa lagu tersebut merupakan refleksi atas tekanan mental yang dialaminya selama berkarier di industri K-Pop ketika berada pada usia dua puluhan. Lagu tersebut juga merepresentasikan perasaan kehilangan, penyesalan, serta pengalaman ketika dirinya merasa seolah dihapus dari perjalanan sejarah kariernya setelah keluar dari Day6. Video musik *I Just Want My 20s Back* tidak hanya menjadi pelengkap lagu, tetapi juga berfungsi sebagai representasi visual dari pengalaman emosional yang bersifat autobiografis.

Representasi pengalaman tersebut memunculkan berbagai interpretasi di kalangan penggemar. Diskusi mengenai makna lirik maupun visual video musik berkembang secara

luas melalui media sosial X, salah satunya melalui analisis yang diunggah akun @jarsofserene yang mengaitkan berbagai adegan dengan fenomena psikologis, seperti penyesalan, kehilangan masa muda, serta tekanan emosional. Akan tetapi, interpretasi tersebut masih bersifat subjektif dan belum didasarkan pada pendekatan ilmiah yang sistematis. Di sisi lain, kajian akademik mengenai video musik K-Pop selama ini lebih banyak menggunakan pendekatan semiotika untuk mengidentifikasi tanda dan simbol yang muncul dalam visual. Pendekatan tersebut memang mampu mengungkap makna simbolik, namun belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antarunsur visual melalui perspektif tinjauan desain sehingga mampu menjelaskan bagaimana komposisi visual secara keseluruhan membangun representasi pengalaman emosional seorang musisi.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan kecenderungan tersebut. Ashari & Anggapuspa, (2023) menggunakan pendekatan tinjauan visual untuk mengidentifikasi unsur visual pada *Special Performance Video* JKT48, sedangkan Wijayanti & Anggapuspa, (2020) mengkaji makna simbolik video musik melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian Wahyuni & Pudrianisa, (2024) juga berfokus pada representasi gangguan mental dalam video musik menggunakan pendekatan semiotika, sementara Wicaksana et al., (2024) menerapkan analisis formal visual berdasarkan tahapan deskripsi, analisis, interpretasi, dan evaluasi untuk menjelaskan bagaimana video musik mampu menyampaikan emosi kepada audiens. Meskipun memberikan kontribusi penting terhadap kajian video musik, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik membahas representasi pengalaman emosional autobiografis musisi K-Pop melalui pendekatan tinjauan desain dengan objek video musik *I Just Want My 20s Back* karya eaJ.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan penelitian dengan menganalisis elemen-elemen visual yang terdapat dalam video musik *I Just Want My 20s Back* menggunakan pendekatan Tinjauan Desain. Analisis dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana unsur-unsur visual merepresentasikan pengalaman pribadi eaJ pada masa usia dua puluhan sekaligus menjelaskan keterkaitan antara elemen visual dengan makna emosional yang dibangun dalam keseluruhan narasi video musik. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian Desain Komunikasi Visual, khususnya mengenai analisis video musik sebagai media komunikasi visual, serta memberikan kontribusi terhadap pemahaman mengenai representasi pengalaman emosional dalam budaya populer kontemporer.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengkaji representasi pengalaman autobiografis dalam video musik *I Just Want My 20s Back* karya eaJ melalui perspektif tinjauan desain. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena secara mendalam dalam konteks alamiahnya dengan menempatkan peneliti sebagai instrumen utama penelitian (Sugiyono, 2022). Objek penelitian berupa video musik resmi *I Just Want My 20s Back* yang dipublikasikan melalui kanal YouTube eaJ. Unit analisis difokuskan pada tiga rangkaian adegan yang dipilih secara purposive karena merepresentasikan perkembangan narasi pada awal, konflik, dan penyelesaian cerita. Setiap adegan dianalisis bersama penggalan lirik yang menyertainya untuk memperoleh pemahaman mengenai hubungan antara elemen visual dan pesan emosional yang dibangun.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi terhadap video musik dengan melakukan penayangan berulang, pencatatan unsur-

unsur visual, serta dokumentasi berupa tangkapan layar pada adegan-adegan yang relevan. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur terhadap buku, artikel ilmiah, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan analisis visual, video musik, budaya populer, serta representasi emosi. Wawancara eaj pada kanal *Makna Talks* dan *Zach Sang Show* juga digunakan sebagai sumber pendukung untuk memahami konteks penciptaan lagu dan video musik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipan dan studi dokumentasi sebagaimana lazim digunakan dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2022).

Analisis data menggunakan pendekatan Tinjauan Desain yang dikemukakan oleh (Sosrojudho, 2010), yang meliputi empat tahapan, yaitu deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Tahap deskripsi dilakukan dengan mengidentifikasi secara objektif unsur-unsur visual yang muncul pada setiap adegan, meliputi tokoh, latar, warna, pencahayaan, ekspresi, komposisi, dan properti visual. Tahap analisis formal berfokus pada hubungan antareleman visual melalui kajian komposisi, framing, sudut pengambilan gambar, pergerakan kamera, ritme penyuntingan, warna, dan prinsip-prinsip desain yang membentuk kesatuan visual. Selanjutnya, tahap interpretasi digunakan untuk menjelaskan makna yang dihasilkan dari hubungan antara elemen visual dengan lirik lagu sebagai representasi pengalaman emosional eaj. Untuk memperjelas perkembangan narasi, proses deskripsi, analisis formal, dan interpretasi disusun berdasarkan struktur naratif *Three-Act Structure* yang dikemukakan oleh (Field, 2005), yaitu *Act One (Setup)*, *Act Two (Confrontation)*, dan *Act Three (Resolution)*. Tahap terakhir, yaitu evaluasi, dilakukan dengan menyintesis keseluruhan hasil analisis untuk menilai efektivitas elemen visual dalam merepresentasikan tema kehilangan, penyesalan, nostalgia, dan refleksi terhadap perjalanan hidup pada usia dua puluhan.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi visual, lirik lagu, wawancara eaj, serta temuan penelitian terdahulu. Proses triangulasi ini dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas interpretasi sehingga makna yang dihasilkan tidak hanya didasarkan pada pengamatan peneliti, tetapi juga didukung oleh konteks empiris dan kajian ilmiah yang relevan.

KERANGKA TEORETIK

Tinjauan Desain

Penelitian ini menggunakan Tinjauan Desain sebagai kerangka analisis utama untuk mengkaji representasi pengalaman autobiografis dalam video musik *I Just Want My 20s Back*. Tinjauan desain dipahami sebagai proses mengamati, menelaah, dan menganalisis suatu karya desain, baik dalam aspek visual maupun konseptual, untuk memahami fungsi, struktur, dan makna yang dikandungnya (Sacaria & Sunarya, 2000). Sosrojudho, (2010) menambahkan bahwa tinjauan desain merupakan proses analisis kritis terhadap suatu karya melalui pengamatan terhadap unsur-unsur visual serta keterkaitannya dengan pesan yang ingin disampaikan.

Menurut Sosrojudho, (2010), analisis dilakukan melalui empat tahapan, yaitu deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Tahap deskripsi bertujuan mengidentifikasi unsur-unsur visual yang tampak secara objektif tanpa memberikan penilaian. Tahap analisis formal menelaah hubungan antareleman visual, seperti komposisi, tata letak, proporsi, dan keseimbangan visual yang membentuk kesatuan desain. Tahap interpretasi digunakan untuk menjelaskan makna yang dibangun melalui elemen-elemen visual tersebut, sedangkan tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas karya dalam mengomunikasikan pesan serta

relevansinya terhadap konteks sosial dan budaya. Keempat tahapan tersebut menjadi dasar dalam menganalisis bagaimana video musik merepresentasikan pengalaman emosional eaj.

Videografi sebagai Bahasa Visual

Video musik merupakan media audiovisual yang mengandalkan bahasa visual untuk menyampaikan pesan secara efektif. Brown dalam Sudirman, (2020) menjelaskan bahwa videografi merupakan proses penciptaan, perekaman, dan penyuntingan gambar bergerak yang memadukan aspek teknis dan artistik. Dalam konteks video musik, setiap keputusan visual memiliki fungsi komunikatif sehingga mampu membangun persepsi dan emosi penonton.

Penelitian ini memfokuskan analisis videografi pada tiga unsur utama, yaitu camera angle, frame size, dan camera movement. Camera angle berfungsi membentuk sudut pandang penonton terhadap karakter dan situasi sehingga memengaruhi persepsi mengenai kekuatan, kelemahan, maupun kondisi psikologis tokoh (Bonafix, 2011). Frame size menentukan kedekatan emosional antara karakter dengan audiens melalui variasi ukuran pengambilan gambar, sedangkan camera movement membangun dinamika visual sekaligus mengarahkan perhatian penonton terhadap objek tertentu (Oktaviani, 2023). Ketiga aspek tersebut menjadi indikator penting dalam mengidentifikasi bagaimana pengalaman emosional direpresentasikan melalui bahasa visual.

Video Musik sebagai Media Naratif

Menurut Cambridge Dictionary, (2026), video musik merupakan film pendek yang diproduksi untuk mendukung penyebaran sebuah lagu melalui kombinasi gambar bergerak dan suara. Perkembangan video musik menunjukkan bahwa media ini tidak lagi berfungsi sebagai alat promosi semata, tetapi telah berkembang menjadi media komunikasi visual yang membangun identitas, menyampaikan cerita, dan merepresentasikan pengalaman personal seorang musisi.

Saputra & Islam, (2021) mengelompokkan video musik ke dalam empat bentuk utama, yaitu cinematic video, photographic video, performance clip, dan progressive video. Penelitian ini menempatkan *I Just Want My 20s Back* sebagai cinematic video karena keseluruhan visual dibangun berdasarkan alur cerita yang terintegrasi dengan lirik lagu. Oleh sebab itu, makna video tidak hanya diproduksi melalui simbol visual, tetapi juga melalui hubungan antara narasi, sinematografi, dan ekspresi tokoh.

Struktur Naratif Three-Act Structure

Untuk memahami perkembangan cerita dalam video musik, penelitian ini menggunakan teori *Three-Act Structure* yang dikemukakan oleh Field, (2005). Teori ini menjelaskan bahwa narasi berkembang melalui tiga tahapan utama, yaitu *Act One (Setup)*, *Act Two (Confrontation)*, dan *Act Three (Resolution)*.

Tahap Setup memperkenalkan karakter, situasi awal, dan konflik yang menjadi dasar cerita. Tahap Confrontation merupakan bagian utama yang menunjukkan perkembangan konflik sekaligus perubahan kondisi psikologis tokoh. Selanjutnya, tahap Resolution menjadi bagian penutup yang memperlihatkan penyelesaian konflik dan transformasi karakter. Dalam penelitian ini, struktur tersebut digunakan untuk mengelompokkan adegan-adegan video musik sehingga perkembangan representasi pengalaman autobiografis eaj dapat dianalisis secara sistematis.

Psikologi Warna dalam Representasi Emosi

Warna merupakan salah satu elemen visual yang memiliki fungsi penting dalam membangun suasana dan memperkuat makna emosional. Wong dalam Nugroho, (2021) menjelaskan bahwa warna tidak hanya dipahami sebagai fenomena fisik yang berasal dari

cahaya, tetapi juga sebagai hasil persepsi psikologis manusia. Dalam desain komunikasi visual, warna menjadi perangkat yang mampu membentuk identitas visual sekaligus memengaruhi respons emosional audiens.

Anggraini & Nathalia, (2014) menjelaskan bahwa setiap warna memiliki asosiasi psikologis yang berbeda. Warna merah merepresentasikan keberanian, gairah, dan energi, sedangkan biru berkaitan dengan ketenangan, kepercayaan, dan refleksi. Kuning melambangkan optimisme dan harapan, hijau berkaitan dengan kehidupan dan pemulihan, sementara hitam sering diasosiasikan dengan misteri, kehilangan, kesedihan, dan refleksi diri. Dalam penelitian ini, psikologi warna digunakan untuk menjelaskan bagaimana pemilihan warna dalam setiap adegan memperkuat representasi nostalgia, tekanan psikologis, penyesalan, dan proses rekonstruksi identitas yang dialami eaJ sepanjang narasi video musik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Video musik yang berjudul *I Just Want My 20s Back*

Video musik *I Just Want My 20s Back* yang dibawakan oleh penyanyi indie Asian-American Park Jaehyung atau eaJ dirilis di YouTube pada 20 September 2024 setelah lagunya terlebih dahulu diluncurkan dalam album *When The Rain Stopped Following Me* pada 19 September 2024 di berbagai platform digital. Karya visual berdurasi 2 menit 21 detik bergenre Pop Alternative dan Indie ini didominasi oleh instrumen bass serta suasana ruang tertutup yang gelap, sunyi, dan sempit guna memperkuat kesan keterasingan. Melalui video musik resmi yang diunggah oleh eaJ, (2025), tokoh utama digambarkan sendirian dengan ekspresi datar dan lelah dalam balutan warna sepia, monokrom, serta pencahayaan redup. Penggunaan variasi ukuran gambar dari close-up hingga wide shot secara visual menegaskan tekanan psikologis dan kesendirian mendalam yang dirasakan oleh tokoh utama.



Gambar 1. Tangkapan Layar *I Just Want My 20s Back* (Official Visualizer)

Bagian Act One (Set Up)

Tabel 1. Tahap Deskriptif Bagian Act One (Set Up))

Deskripsi Visual	Lirik Pengantar
Bagian <i>Act One (Set Up)</i> : Menit : 00.49  Adegan eaJ sedang menatap televisi tabung yang menampilkan klip Patung Liberty, suasana kota, sebuah menara, Jembatan dan remaja laki laki	<i>"I know that it's all in the past"</i>

Melalui analisis formal, adegan pada bagian *Act One* ini didominasi warna gelap kehitaman serta monokrom untuk menimbulkan kesan kesedihan dan depresi. Teknik pembingkai yang diaplikasikan adalah *Medium Close Up* (MCU) guna memfokuskan visual pada objek dari kepala hingga punggung, dipadukan dengan gerakan kamera *Crabbing Left* untuk memperlihatkan detail klip televisi dan karakter secara horizontal. Tahap interpretasi menunjukkan bahwa klip Patung Liberty dan Jembatan Golden Gate yang merujuk pada catatan Britannica, (2026) dan dokumen Bridging the Golden Gate, (1933) merepresentasikan masa lalu eaJ di Amerika Serikat. Kehadiran klip anak laki-laki berbaju merah yang bersumber dari arsip DAY6RP - underconstruction, (2015) serta visual Nseoul Tower, (2017) dan Distrik Gangnam melambangkan refleksi masa muda serta kilas balik perjalanan karirnya saat menjalani usia 20-an di industri musik Korea Selatan.



Gambar 2. Patung Liberty



Gambar 3. Jembatan Golden Gate



Gambar 4. Jae Predebut

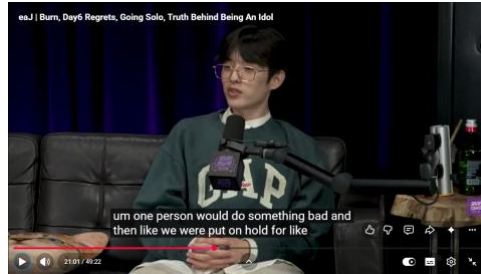
Bagian Act Two (Confrontation)

Tabel 2. Tahap Deskriptif Bagian Act Two (Confrontation)

Deskripsi Visual	Lirik Pengantar
Bagian Act Two (Confrontation) : Menit : 00.49 & 01.35  Adean eaJ sedang duduk termenung dalam sebuah ruangan sempit mirip bunker dan minim cahaya sehingga tampak hanya siluetnya. Pada menit 01.35 cahaya tampak bergerak ke kiri	“ I’m not blaming you for that I Just Want My 20s Back”

Analisis formal adegan ini memperlihatkan dominasi warna hitam dan sepia kecoklatan untuk mengekspresikan intensitas depresi yang semakin kuat bagi penonton. Pengambilan gambar menggunakan ukuran *Medium Close Up* (MCU) dengan sudut pandang kamera eye level serta pergerakan zoom out secara perlahan untuk menciptakan komposisi yang terpusat pada karakter di tengah latar belakang yang sunyi. Secara interpretatif, suasana arsitektural yang tertutup dan lamban ini selaras dengan studi Siahaan & Ratnasari, (2025) mengenai penciptaan ruang melankolis untuk mengekspresikan emosi pribadi yang intim.

Kondisi terjebak ini merepresentasikan tekanan batin yang dialami eaJ selama berkarir bersama grup Day6 pada usia 20-an, sebuah masa lalu yang dalam wawancaranya di Zach Sang Show, (2024) dan (Makna Talk, 2025) digambarkan penuh batasan agensi serta aturan industri K-Pop yang sangat ketat.



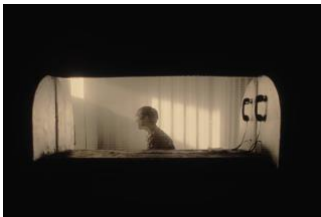
Gambar 6. Wawancara eaJ di youtube “Zach Sang Show”
Sumber: Zach Sang Show, (2024)



Gambar 7. Wawancara eaJ di youtube “Makna Talks”
Sumber: Makna Talk, (2025)

Bagian Act Three (Resolution)

Tabel 3. Tahap Deskriptif Bagian Act Three (Resolution)

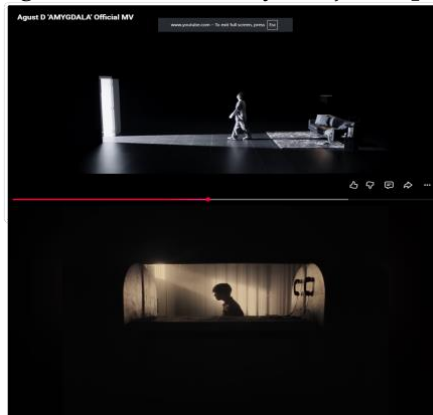
Deskripsi Visual	Lirik Pengantar
Bagian Act Three (Resolution): Menit: 2.14-2.15  Adegan eaJ dalam bunker muncul efek <i>glitching</i> diiringi dengan instrumen lagu yang semakin intens.	“I left so much of it unsaid I should leave it that way, chalk it up as a couple bad days or a decade I left so much of it silent Like hmm”

Analisis formal menunjukkan bahwa aspek latar dan ukuran bingkai tetap konsisten dengan babak sebelumnya, namun transisi adegan dipercepat melalui gerakan kamera zoom

in dan efek glitching yang dominan hingga visual memudar ke layar hitam sepenuhnya. Berdasarkan tahap interpretasi, penerapan efek distorsi ini merepresentasikan proses emosional yang mendalam. Merujuk pada pemikiran Sulistiawati (2024), penggunaan efek glitch dalam karya videografi pascamodern merupakan cara bagi seorang seniman untuk menyuarakan luka, kehilangan, serta penataan kembali identitas diri. Efek visual tersebut mengisyaratkan trauma masa lalu yang sulit disampaikan oleh eaJ, sehingga adegan akhir yang menjadi serba hitam mengukuhkan keputusan karakter untuk memendam serta meninggalkan emosi tersebut dalam keheningan.

Interpretasi Keseluruhan & Evaluasi

Secara keseluruhan, struktur narasi video musik ini menggambarkan hilangnya kebebasan masa muda dan ruang eksplorasi diri akibat tekanan eksternal industri musik yang diselesaikan dengan memilih diam. Pada tahap evaluasi aspek warna dan pencahayaan, dominasi warna gelap dan ruang sempit ini memiliki kemiripan dengan hasil kajian terdahulu oleh Sri Wahyuni mengenai representasi gejala gangguan mental dalam video musik Amygdala oleh AgustD yang mengondisikan tokohnya terjebak pada masa lalu yang suram.



Gambar 4.7 Perbandingan tampilan adegan pada video Musik Agust D dan EaJ

Sementara pada aspek visualisasi, penggunaan properti tumpukan televisi juga ditemukan dalam video musik *Be the Light* karya One Ok Rock, (2013) yang sama-sama berangkat dari tema keterpurukan emosional meskipun mengusung pesan akhir yang berbeda.



Gambar 4.8 Perbandingan tampilan adegan pada video musik One Ok Rock dan EaJ

Sumber: One Ok Rock, (2013)

Terakhir pada aspek alur narasi, konsep melihat masa lalu melalui media layar memiliki kemiripan dengan kajian Wicaksana et al., (2024) terhadap video musik Saat Kau Telah Mengerti karya Virgoun (2023) yang meratapi dokumentasi masa kecil, walaupun video pembandingan tersebut dikemas dalam pendekatan latar serta pencahayaan yang lebih kontemporer.



Gambar 4.8 Tampilan Adegan pada Video Musik Virgoun
Sumber: Virgoun, (2023)

SIMPULAN DAN SARAN

Perjalanan karir eaJ sebagai penyanyi yang kini aktif di Amerika Serikat berawal dari keikutsertaannya dalam audisi K-Pop Star hingga menduduki posisi vokalis dan gitaris band Day6, sebelum akhirnya memutuskan hengkang pada tahun 2021 dan memulai debut solonya di tahun 2022. Melalui mini album bertajuk *When the Rain Stop Following Me* yang dirilis pada tahun 2024, eaJ meluncurkan video musik bertajuk *I Just Want My 20s Back* yang dalam sebuah kesempatan wawancara diakui sebagai representasi tekanan emosional selama berkarir di industri K-Pop pada usia 20-an serta bentuk respons terhadap sentimen publik pasca keluar dari grup tersebut. Melalui pendekatan analisis tinjauan visual oleh Adityawan yang dikelompokkan ke dalam kerangka narasi Three Act Structure, ditemukan tiga adegan kunci yang merepresentasikan tekanan emosional tersebut, yaitu adegan menatap televisi tabung pada babak pertama, adegan duduk termenung di dalam ruangan sempit menyerupai bunker pada babak kedua, serta kehadiran efek glitching dalam bunker pada babak ketiga. Secara visual, rangkaian adegan ini berhasil menggambarkan hilangnya kebebasan masa muda dan ruang eksplorasi akibat kungkungan industri musik, di mana tokoh utama pada akhirnya memilih untuk diam dan mengubur memori tersebut alih-alih meluapkannya. Hasil analisis menunjukkan bahwa video musik ini dikemas secara halus tanpa merepresentasikan identitas pihak yang pernah bekerja sama dengannya secara terang-terangan, melainkan murni berfokus pada penyampaian gejolak emosi personal sang seniman.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis serta praktis bagi pengembangan studi komunikasi visual dan media. Bagi akademisi dan peneliti selanjutnya yang tertarik untuk membedah keterkaitan antara lirik lagu, konsep video musik, dan pengalaman personal dari seorang musisi, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi sekunder. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas sudut pandang analitis dengan menerapkan metodologi atau pisau bedah

teori yang berbeda seperti pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce atau Roland Barthes guna mengupas lapisan makna tanda yang lebih mendalam.

Di samping itu, bagi para praktis dan kreator di industri kreatif seperti penulis naskah, pengarah artistik, maupun videografer, luaran penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber inspirasi serta wawasan dalam mengembangkan ide visual bertema serupa yang berbasis pada interpretasi emosi dan narasi psikologis ke dalam karya audio-visual kontemporer.

REFERENSI

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia. <https://books.google.co.id/books?id=GauIEAAQBAJ>
- Ashari, T. W., & Anggapuspa, M. L. (2023). “BENANG SARI, PUTIK, DAN KUPU-KUPU MALAM.” *Jurnal Barik*, 5(2), 87–101.
- Bonafix, D. N. (2011). *VIDEOGRAFI: KAMERA DAN TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR*.
- Bridging the Golden Gate. (1933). *Golden Gate Bridge Construction - 1934-1936*. <https://web.archive.org/web/20120205093743/http://www.sfmuseum.net/hist10/ggbridging.html>
- Britannica. (2026). *Statue of Liberty | History, Information, Height, Poem, & Facts* . <https://www.britannica.com/topic/Statue-of-Liberty>
- Cambridge Dictionary. (2026). *VIDEO | English meaning* . <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video>
- DAY6RP - underconstruction. (2015). *DAY6RP - underconstruction di X: “Jae during his predebut time #day6 #jae #jaehyung #predebut #day6predebut cr to owner https://t.co/7XITJVz1dR” / X*. <https://x.com/day6rp/status/682152096641097728>
- eaJ. (2025). *i just want my 20s back (Official Visualizer)*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=S5uJ0WNuWhs>
- Felia, Y., & Medyasepti, F. (2022). Perancangan Rebranding Taman Bacaan Pelangi. *IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies*, 1(2), undefined-undefined. <https://doi.org/10.37312/IMATYPE.V1I2.5895>
- Field, S. (2005). *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Delta.
- Halimah, L. (2010). Musik Dalam Pembelajaran. *EduHumaniora : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.17509/EH.V2I2.2763>
- Makna Talk. (2025). (879) *A Conversation With eaJ – An Artist, Not An Idol | Talks International*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UNS2w9O1VzM&t=1089s>
- Nseoul Tower. (2017). *N SEOUL TOWER*. <https://www.nseoultower.co.kr/eng/index.asp>
- Nugroho, A. J. (2021). *Imperfeksi Dalam Karya Seni Patung*. <http://lib.isi.ac.id>
- Oktaviani, N. (2023). *Analisis AIDA (Attention, Interest, Desire, Action) Pada Iklan Aqua Edisi Ramadhan “Jalani Ramadhan bersama Aqua” Versi Youtube [Skripsi (unpublish)]*.

- One Ok Rock. (2013). *Be the light [Official Music Video / English subtitles]* . YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=drSMZgnmJjk&list=RDdrSMZgnmJjk&start_radio=1
- Sacaria, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). *Pengantar Tinjauan Desain*. Penerbit ITB.
- Saputra, L. A., & Islam, M. A. (2021). PERANCANGAN VIDEO MUSIK “SORRY” SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAND BANNEDABSINTHXX. *Jurnal Barik*, 2(3), 111–122.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Saputra, M. D. (2020). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa dalam Komposisi Musik melalui Penggunaan Software Sibelius. *Jurnal Kajian Seni*, 06(02), 142–162.
https://www.academia.edu/99431068/Peningkatan_Kompetensi_Mahasiswa_dalam_Komposisi_Musik_melalui_Penggunaan_Software_Sibelius
- Siahaan, S. A., & Ratnasari, A. (2025). Eksplorasi Arsitektur Puitis berdasarkan Konsep “The 5 Steps Of Griefs.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Dan Desain*, 1(2), 236–247.
<https://jurnal.pradita.ac.id/index.php/jimtd/article/view/172>
- Sosrojudho, A. A. (2010). *Tinjauan desain grafis : dari revolusi industri hingga Indonesia kini*. Concept Media.
- Sudirman, T. M. H. (2020). *Videografi: Teori dan Praktek*. Penerbit Adab.
<https://books.google.co.id/books?id=Z4UVEQAAQBAJ>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Valenciana, C., & Pudjibudojo, J. K. K. (2022). Korean Wave; Fenomena Budaya Pop Korea pada Remaja Milenial di Indonesia. *Jurnal Diversita*, 8(2), 205–214.
<https://doi.org/10.31289/DIVERSITA.V8I2.6989>
- Virgoun. (2023). *Saat Kau Telah Mengerti (Once You Understand) Official MV* . YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=bHvkNPP8P3o>
- Wahyuni, S., & Pudrianisa, S. L. G. (2024). Representasi Mental Disorders Lagu “Amygdala” Suga BTS Melalui Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce. *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 1–14.
- Wicaksana, I. H. B., Prasetyo, M. E., & Ardyansyah, A. (2024). Analisis Formal Secara Visual Pada Video Musik “Saat Kau Telah Mengerti.” *Jurnal Bahasa Rupa*, 8(1), 21–33.
<https://doi.org/10.31598/BAHASARUPA.V8I1.1724>
- Wijayanti, I., & Anggapuspa, M. L. (2020). KAJIAN SEMIOTIKA VIDEO MUSIK BERJUDUL INSTAGRAM OLEH DEAN. In *Jurnal Barik* (Vol. 1, Number 1).
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Zach Sang Show. (2024). (879) *eaJ | Burn, Day6 Regrets, Going Solo, Truth Behind Being An Idol*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Fk3-cNNSjN0&t=1261s>