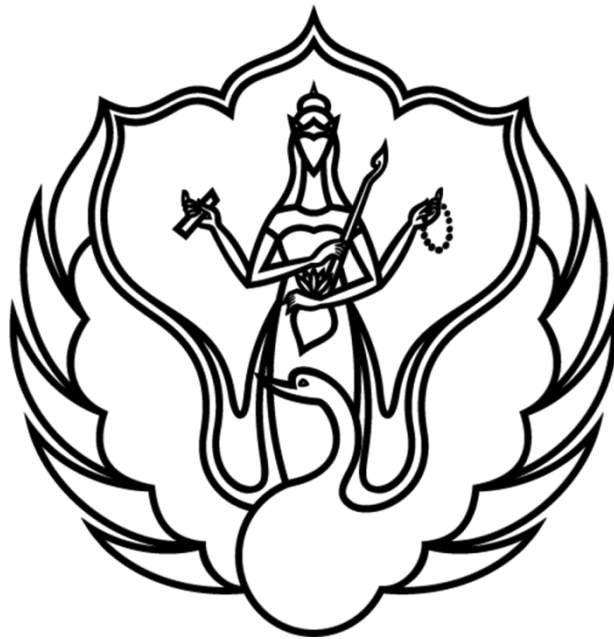


TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DESAIN GRAFIS
SAMPUL ALBUM GENDERANG PERANG
GRUP MUSIK SUABAKAR**



PERANCANGAN KARYA DESAIN

Awang Kurniawan

NIM. 1510143124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

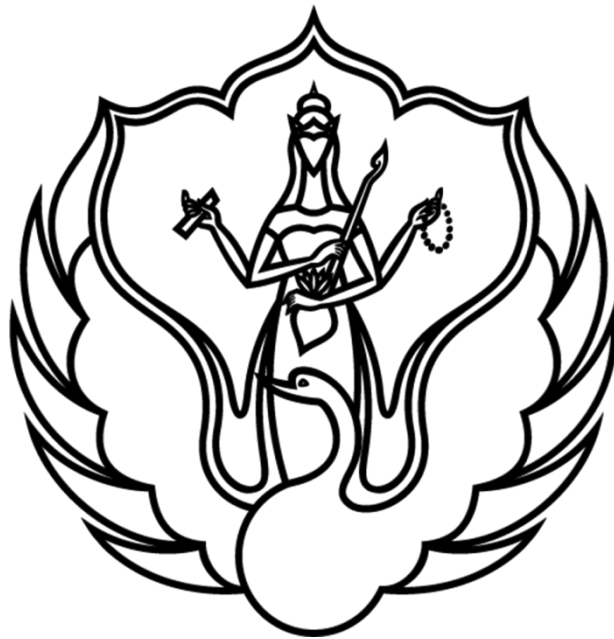
FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DESAIN GRAFIS
SAMPUL ALBUM GENDERANG PERANG
GRUP MUSIK SUABAKAR**



PERANCANGAN KARYA DESAIN

Awang Kurniawan

NIM. 1510143124

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2022

Tugas Akhir Perancangan Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN DESAIN GRAFIS SAMPUL ALBUM GENDERANG PERANG GRUP MUSIK SUABAKAR diajukan oleh Awang Kurniawan, NIM 1510143124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 10 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19810412 200604 1 004

Pembimbing II



FX. Widvatmoko, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19750710 200501 1 001

Cognate



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19821113 201404 1 001

Ketua Program Studi



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
NIP. 19870103 201504 1 002

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

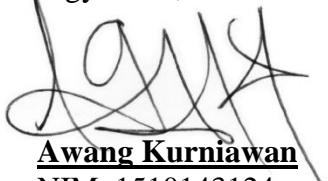
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

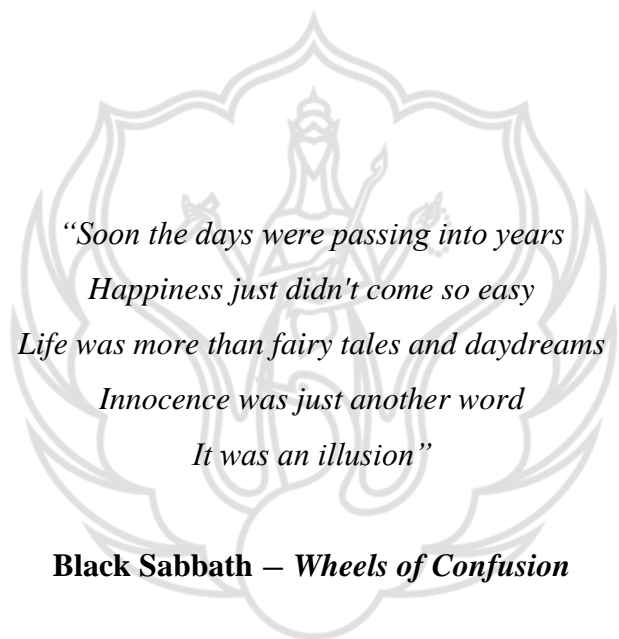
Nama : Awang Kurniawan
NIM : 1512354024
Program Studi : S-1 Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Desain
Fakultas : Seni Rupa
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Perancangan Karya Desain berjudul **PERANCANGAN DESAIN GRAFIS SAMPUL ALBUM GENDERANG PERANG GRUP MUSIK SUABAKAR** yang diajukan oleh Awang Kurniawan dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan perancangan karya desain hasil dari penelitian, pemikiran, serta pemaparan oleh penulis sendiri, baik dari catatan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Penulis telah mencantumkan sumber tulisan dan juga karya secara jelas untuk beberapa bagian yang memiliki peran dalam penulisan Tugas Akhir ini.

Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau kekeliruan dalam pernyataan ini, maka penulis akan bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 10 Januari 2022


Awang Kurniawan
NIM. 1510143124



*“Soon the days were passing into years
Happiness just didn't come so easy
Life was more than fairy tales and daydreams
Innocence was just another word
It was an illusion”*

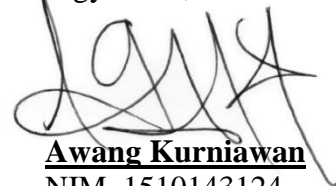
Black Sabbath – Wheels of Confusion

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan Karya Desain dengan judul PERANCANGAN DESAIN GRAFIS SAMPUL ALBUM GENDERANG PERANG GRUP MUSIK SUABAKAR sebagai persyaratan guna memperoleh gelar S-1 Desain Komunikasi Visual di perguruan tinggi Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan dibuatnya Tugas Akhir Perancangan Karya Desain ini diharapkan mampu menambah wawasan dan juga dapat mengevaluasi penulis dalam ranah Desain Komunikasi Visual, diharapkan juga perancangan ini serta dapat memberikan dampak positif dan bermanfaat bagi aspek sosial, lingkungan, pendidikan, budaya, dan ekonomi sekitar.

Penulis sangat menyadari bahwa Tugas Akhir Perancangan Karya Desain ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan atau kekeliruan dalam penulisan kata-kata dari perancangan ini, sehingga kritik, saran, dan juga usulan akan sangat membantu dalam menyempurnakan penulisan dari perancangan ini di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 10 Januari 2022



Awang Kurniawan
NIM. 1510143124


UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas Akhir Perancangan Karya Desain sebagai persyaratan guna memperoleh gelar S-1 Desain Komunikasi Visual di perguruan tinggi Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini tentunya tidak dapat terwujud tanpa adanya peran serta dari berbagai pihak yang membantu secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam kelancaran proses penyusunan dan tahap pengerjaan perancangan ini. Penulis secara khusus mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ide dan saran yang mendukung guna kesempurnaan tulisan dalam Tugas Akhir
5. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik (Dosen Wali) selama penulis menempuh pendidikan di perguruan tinggi
6. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu memberikan arahan, saran, dan juga motivasi kepada penulis sehingga dapat terselesaikannya beban mata kuliah Tugas Akhir
7. Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu memberikan banyak inspirasi dan ide-ide kreatif selama proses penyusunan tulisan dalam Tugas Akhir
8. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Penguji (*Cognate*) yang telah memberikan ide dan saran yang mendukung guna kesempurnaan tulisan dalam Tugas Akhir
9. Seluruh Jajaran Staff dan Karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta

10. Almarhumah Ibu Ratmilia, Bapak Kuat Supriyanto, Sari Novita Ningrum, dan Mama Lucy untuk semangat, inspirasi, doa, dukungan, motivasi dan bantuan terbesar selama menjalani aktivitas perkuliahan
11. Aryadwipa Angesti Faradhiga yang telah memberikan banyak dukungan dan bantuan selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi
12. PF Lestari, Chkws, Dian Intan PBP, dan Sisca Pramoedya *as My Beloved Hex*, beserta Mellow selama menempuh perjalanan cerita dalam dunia perkuliahan
13. Dio Saputra, Arief Rahman, Ricardo PP, Muhammad Husni, dan Rakhmad Bawono, serta teman-teman satu angkatan Anomali 2015 dan angkatan lintas Desain Komunikasi Visual
14. Keluarga House of Fine, Agus Didit, Antonia Kusuma, Lingga Satya, Iwan Suastika, Gomboltz, Anashrull, Ipul Rentbois, dan Alfarizi
15. Teman-teman yang berpengaruh selama menempuh dunia perkuliahan, Beryl Desyandro, Bimo Terror, Andi Jafits, Devi Rosantika, Henry Budi Kusuma, Rino Kshathra, Fuad Aziz, Andri Irawan, Bagas Bador, Adhim Bukhori, Alvino Ganesha, Joan D, Meda Arestuawan, dan Dian Alfian
16. Teman-teman Solo Area, Nicholas Arjulan, Erlangga Lutfi, Bonifasius Rendy, Ismael Haes
17. Teman-teman Bungo, Adrian Tedi Beat, Adzan Sutriyanda, Dimas Ager, Benny Good, Hamzah Heru, Imam HRL, Imam Sudrajat, Sebo Agustian, Vitras Lelek
18. Teman-teman Periode Atap, Rudy Sinatra, Bara, Rose Trash, Habibi Al-Habeib, Adi Wedar
19. Suabakar Music, BARA Records, Ali Muhammad Diponegoro, Yonangga Aji Bramantaka, Ponco Seto Raharjo, Endy Barillo, Aref Setyawan, selaku narasumber yang telah bersedia membantu proses penyusunan Tugas Akhir Perancangan Karya Desain
20. Rilis Fisik dari karya musik yang menjadi pemicu semangat dalam proses pengerjaan Tugas Akhir

Yogyakarta, 10 Januari 2022



Awang Kurniawan
NIM. 1510143124

ABSTRAK

Suabakar merupakan *heavy rock unit* asal Kota Surakarta, Jawa Tengah yang mengusung aliran *stoner-rock*. Kegelisahan perihal sosial dan politik yang mereka alami 2016 silam melahirkan tiga buah lagu yang dirilis bentuk *demo album* bertajuk ‘Samsara’. Jika disimak melalui kaca mata desain, tidak banyak elemen visual yang disematkan pada sampul *demo album* tersebut. Sebuah desain grafis sederhana yang menampilkan *logotype* Suabakar, penggunaan *display type* dengan teks bertuliskan SAMSARA di bawah *logotype*, serta visual berbentuk kobaran api di belakang keduanya.

Di era modern seperti sekarang ini, perkembangan musik sangat erat kaitannya dengan desain grafis. Ketika seorang musisi atau sebuah grup musik akan meluncurkan karya-karya musik yang dirangkum ke dalam sebuah album, biasanya mereka para musisi menginginkan sebuah sampul album dengan tampilan yang menawan, serta sesuai dengan karakter musik yang mereka mainkan. Sampul merupakan media yang cukup penting dan juga diperhitungkan, karena selain berfungsi sebagai sebuah media pembungkus yang melindungi, sampul juga berfungsi sebagai sebuah media visual pengantar pesan dan informasi dari apa yang disajikan di dalamnya.

Kegelisahan perihal kehidupan kembali terulang di dalam diri Suabakar, yang menyebabkan mereka ingin menuangkan perasaan ke dalam bentuk album penuh bertajuk *Genderang Perang*. Seiring dengan berjalannya proyek tersebut maka akan dirancang sampul untuk album tersebut. Perancangan desain grafis sampul album *Genderang Perang* grup musik Suabakar ini merupakan sebuah upaya yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang terdapat dalam album tersebut ke dalam bentuk visual. Perancangan ini adalah sebagai bentuk langkah dalam menerapkan konsep kreatif dalam merancang sampul album, serta bagaimana menemukan solusi kreatif agar dapat menimbulkan kesan “ke-sesuai-an” dan “ke-selarasan” antara tampilan visual pada sampul dan karya musik dalam album.

Kata kunci: Suabakar, Sampul Album, Musik, *Stoner-Rock*

ABSTRACT

Suabakar is an heavy rock unit band formed in Kota Surakarta, Central Java which plays stoner-rock genre. They felt restless about social and political issues in 2016 requirer them to write three songs which was released in the form of demo album entitled 'SAMSARA'. Viewed through in terms of design perspective, the demo album cover does not contain a lot of visual elements. It has a simple graphic design that highlights Suabakar logotype, use a display type that emphasizes SAMSARA text below the logotype, then the visual has the shape of a blazing flame behind the both two of them.

In today's time, the development of music is closely related to a graphic design. When a musician or a musical group will release their musical works on an album, they usually like to have an album cover with a pleasantly appearance. As well as the music character they plays. The cover is a medium that is important because it has valuable assets and it is a necessity, because in addition to functions as a wrapping environment that protects, the cover functions as a visual medium for transmitting messages and information from what is shown in it.

Felt restless about growth and activity repeats again by inside of Suabakar, that causes them to considered their feelings into full-length album entitled Genderang Perang. As the project goes along, then the cover will be designed for that album. The graphic design of the album cover for Genderang Perang by Suabakar music is an attempt to transmitting messages and information which contained in the album shown up as a visual form. This design is a form of steps for applying creative concepts towards designing album cover, as well as how to aquire creative solutions in order to formed an "appropriate" and "suitable" impression between visual appearance on the cover and music in the album.

Keywords: Suabakar, Album Cover, Music, Stoner-Rock

DAFTAR ISI

BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Batasan Masalah	6
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Definisi Operasional	7
G. Metode Perancangan.....	8
1. Metode Pengumpulan Data.....	8
a. Studi Pustaka.....	8
b. Dokumentasi.....	8
1. Metode Analisis Data.....	9
a. <i>What</i> (Apa).....	9
b. <i>Where</i> (Dimana)	9
c. <i>When</i> (Kapan).....	9
d. <i>Who</i> (Siapa).....	9
e. <i>Why</i> (Mengapa)	9
f. <i>How</i> (Bagaimana).....	9
H. Skematika Perancangan	10

BAB II: IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. Studi Literatur	11
1. Desain Grafis	11
a. Definisi Desain Grafis	11
b. Elemen-elemen Desain Grafis.....	11
1) <i>Layout</i>	11
a) <i>Sequence</i>	12
b) <i>Emphasis</i>	13
c) <i>Balance</i>	14
d) <i>Unity</i>	16

2) Warna	17
a) <i>Primary</i> (Warna Primer)	18
b) <i>Secondary</i> (Warna Sekunder)	18
c) <i>Territary</i> (Warna Tersier)	18
3) Gaya Desain.....	19
a) Gaya Desain Pra-Modern	20
b) Gaya Desain Modern Awal	20
c) Gaya Desain Modern Akhir.....	21
d) Gaya Desain Pasca Modernisme	21
4) Ilustrasi	22
a) Definisi Ilustrasi.....	22
b) Gaya Ilustrasi	23
5) Fotografi	35
6) Tipografi	37
a) Pengertian Tipografi	37
b) <i>Typeface</i> dan Klasifikasi Huruf	38
c) <i>Initial Caps</i>	44
2. Sampul Album Musik.....	48
a. Pengertian dan Sejarah Sampul.....	48
b. Sampul Album pada Karya Musik	50
1) Sejarah Sampul Album.....	50
2) Anatomi Sampul Album.....	54
a) <i>Digital Music Streaming Platforms</i>	54
b) Rilis Fisik	58
B. Identifikasi Data.....	61
1. Musik <i>Stoner-Rock</i>	61
2. Grup Musik Suabakar	66
3. <i>Demo Album: "Samsara" EP</i>	70
C. Analisis Data Produk	71
1. Album <i>Genderang Perang</i>	71
2. Spesifikasi Produk	72
a. <i>Narasi</i>	72

b. <i>Jabalkat</i>	73
c. <i>Dibunuh Waktu</i>	74
d. <i>Hingar Bingar</i>	75
e. <i>Iblis Surga</i>	76
f. <i>Sambar</i>	77
g. <i>Emas di Selatan</i>	78
h. <i>Putra Adam</i>	79
i. <i>Belati Api</i>	80
3. Analisis Gaya Penulisan	80
D. Tinjauan Karya Sejenis.....	81
1. Watain - <i>Casus Luciferi (CD)</i>	81
2. Exhumation - <i>Opus Death (Vinyl)</i>	83
3. Death Vomit - “XXV” 25th Anniversary Death Vomit (<i>Boxset</i>)	85
E. Analisis Data.....	88
1. Analisis 5W+1H	88
a. <i>What</i> (Apa).....	88
b. <i>Where</i> (Dimana)	88
c. <i>When</i> (Kapan).....	89
d. <i>Who</i> (Siapa).....	89
e. <i>Why</i> (Dimana)	89
f. <i>How</i> (Bagaimana).....	90
2. Kesimpulan	90

BAB III: KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Media.....	92
1. Tujuan Media	92
2. Strategi Media.....	92
a. Target Audiens	92
b. Paduan Media.....	93
1) Media Utama	93
a) <i>Slipcase</i>	93
b) <i>Booklet</i>	93

c) <i>Lyrics Sheet</i>	94
2) Media Pendukung.....	94
a) <i>Poster</i>	94
b) <i>T-shirt</i>	95
c) <i>Boxset</i>	95
d) <i>Ashtray</i>	95
e) <i>Mug</i>	96
f) <i>Patches</i>	96
g) <i>Pin</i>	96
h) <i>Sticker</i>	96
B. Konsep Kreatif.....	97
1. Tujuan Kreatif.....	97
2. Strategi Kreatif.....	97
a. <i>What to Say & How to Say</i>	97
1) <i>What to Say</i>	97
2) <i>How to Say</i>	97
b. Strategi Komunikasi.....	98
1) Bahasa Visual.....	98
2) Bahasa Verbal.....	100
3) <i>Lyrics Sheet</i>	100
3. Program Kreatif.....	101
a. Tema.....	101
b. Layout.....	101
1) Media Utama.....	101
a) <i>Digital Music Streaming Platforms</i>	101
b) Rilis Fisik.....	102
2) <i>Slipcase</i>	103
3) <i>Booklet</i>	105
4) <i>Poster</i>	106
c. Warna.....	108
d. Gaya Desain.....	109
e. Ilustrasi.....	112

1) Konsep Ide Visual Sampul Album	113
2) Konsep Ide Visual Lirik Lagu	113
a) <i>Narasi</i>	114
b) <i>Jabalkat</i>	115
c) <i>Dibunuh Waktu</i>	116
d) <i>Bakar Hingar</i>	117
e) <i>Iblis Surga</i>	118
f) <i>Sambar</i>	119
g) <i>Emas di Selatan</i>	120
h) <i>Putra Adam</i>	121
i) <i>Belati Api</i>	122
f. Fotografi.....	123
g. Tipografi.....	124
1) <i>Typeface</i>	124
a) <i>Innsbruck Initials</i>	125
b) <i>Kelmscott Regular</i>	126
2) <i>Initial Caps</i>	127

BAB IV: VISUALISASI

A. Data Visual	129
B. Visualisasi Karya.....	129
1. Sampul Album	129
a. Data Visual.....	130
b. Sketsa Perencanaan	134
c. Hasil Akhir	135
2. Tipografi dan <i>Initial Caps</i>	136
a. Tipografi.....	136
b. Initial Caps	137
1) Data Visual	137
2) Sketsa Perencanaan	139
3) Hasil Akhir	140
3. <i>Border</i>	141

a. Data Visual.....	141
b. Sketsa Perencanaan	142
c. Hasil Akhir	142
4. Visualisasi Lirik Lagu.....	143
a. <i>Narasi</i>	143
1) Data Visual	143
2) Sketsa Perencanaan	144
3) Hasil Akhir	145
b. <i>Jabalkat</i>	146
1) Data Visual	146
2) Sketsa Perencanaan	147
3) Hasil Akhir	148
c. <i>Dibunuh Waktu</i>	149
1) Data Visual	149
2) Sketsa Perencanaan	150
3) Hasil Akhir	151
d. <i>Bakar Hingar</i>	151
1) Data Visual	152
2) Sketsa Perencanaan	153
3) Hasil Akhir	154
e. <i>Iblis Surga</i>	155
1) Data Visual	155
2) Sketsa Perencanaan	156
3) Hasil Akhir	157
f. <i>Sambar</i>	158
1) Data Visual	158
2) Sketsa Perencanaan	159
3) Hasil Akhir	160
g. <i>Emas di Selatan</i>	161
1) Data Visual	161
2) Sketsa Perencanaan	162
3) Hasil Akhir	163

h. <i>Putra Adam</i>	164
1) Data Visual	164
2) Sketsa Perencanaan	165
3) Hasil Akhir	166
i. <i>Belati Api</i>	167
1) Data Visual	167
2) Sketsa Perencanaan	168
3) Hasil Akhir	169
5. <i>Slipcase</i>	170
6. <i>Inner Layout dan Inner Sleeve</i>	171
a) Data Visual	171
b) <i>Inner Layout</i>	172
c) <i>Inner Sleeve</i>	173
7. Format Kaset Pita.....	174
a) Data Visual.....	174
b) Sampul Album.....	174
C. Aplikasi Media.....	175
1. Media Utama.....	175
a. <i>Digital Music Streaming Platforms</i>	175
1) Spotify	175
2) Apple Music	176
3) YouTube Music	177
4) Bandcamp	178
b. Rilis Fisik.....	179
1) Piringan Hitam.....	179
a) Sampul Album	179
b) <i>Slipcase</i>	179
c) <i>Inner Layout</i>	180
d) <i>Inner Sleeve</i>	180
e) <i>Sticker Label</i>	181
f) <i>Booklet</i>	182
2) Kaset Pita.....	183

a) Sampul Album	183
b) <i>Slipcase</i>	183
c) <i>Inner Layout</i>	184
d) <i>Sticker Label</i>	184
e) <i>Booklet</i>	185
3) CD.....	186
a) Sampul Album	186
b) <i>Slipcase</i>	186
c) <i>Inner Layout</i>	187
d) <i>Sticker Label</i>	187
e) <i>Booklet</i>	188
2. Media Pendukung	189
a. <i>Poster</i>	189
b. <i>T-shirt</i>	193
c. <i>Boxset</i>	194
d. <i>Ashtray</i>	195
e. <i>Mug</i>	195
f. <i>Patches</i>	196
g. <i>Pin</i>	197
h. <i>Sticker</i>	198
D. Lampiran.....	200

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan	212
B. Saran	214

DAFTAR PUSTAKA

.....	215
-------	-----

LAMPIRAN

.....	218
-------	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Desain sampul <i>demo album</i> Suabakar bertajuk <i>Samsara</i>	2
Gambar 1.2 <i>Most Iconic Album Covers</i>	4
Gambar 2.1 Bentuk <i>sequence</i> dalam <i>layout</i>	12
Gambar 2.2 Bentuk <i>emphasis</i> dalam <i>layout</i>	13
Gambar 2.3 Bentuk <i>balance: symmetry</i> dalam <i>layout</i>	14
Gambar 2.4 Bentuk <i>balance: asymmetry</i> dalam <i>layout</i>	15
Gambar 2.5 Bentuk <i>unity</i> dalam <i>layout</i>	16
Gambar 2.6 <i>The Prang Colour System (Prang Color Wheel)</i>	18
Gambar 2.7 Lukisan figuratif lembu	24
Gambar 2.8 Lukisan figuratif kumpulan hewan	24
Gambar 2.9 <i>Book of Keels</i>	25
Gambar 2.10 Kitab <i>The Diamond Sutra</i>	25
Gambar 2.11 <i>Jack of Diamonds (playing cards)</i>	26
Gambar 2.12 <i>Law and Gospel (Law and Grace)</i>	26
Gambar 2.13 <i>The Book of Hours</i>	27
Gambar 2.14 <i>Project de Sculpture en argent d'un Surtout de Table</i>	27
Gambar 2.15 <i>The Patron Saints of the Crotta Family</i>	28
Gambar 2.16 <i>A Burial at Ornans</i>	28
Gambar 2.17 <i>Hay Harvest at Eragny</i>	29
Gambar 2.18 <i>A Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte</i>	29
Gambar 2.19 <i>The Arts</i>	30
Gambar 2.20 <i>The Scream</i>	30
Gambar 2.21 <i>Les Demoiselles d'Avignon</i>	31
Gambar 2.22 <i>The Persistence of Memory</i>	31
Gambar 2.23 <i>Cut with the Kitchen Knife through the Last Epoch</i>	32
Gambar 2.24 <i>Marilyn Dyptich</i>	32
Gambar 2.25 Karya Wes Wilson untuk poster pagelaran musik	33
Gambar 2.26 <i>Punk Poster and Flyer</i>	33
Gambar 2.27 <i>Love Is In The Air (The Flower Thrower)</i>	34
Gambar 2.28 piringan hitam Judas Priest bertajuk <i>Unleashed In The East</i>	36

Gambar 2.29 Contoh <i>typeface Black Letter</i>	39
Gambar 2.30 Contoh <i>typeface Humanist</i>	39
Gambar 2.31 Contoh <i>typeface Old Style</i>	40
Gambar 2.32 Contoh <i>typeface Transitional</i>	40
Gambar 2.33 Contoh <i>typeface Modern</i>	41
Gambar 2.34 Contoh <i>typeface Slab Serif</i>	41
Gambar 2.35 Contoh <i>typeface Sans Serif</i>	42
Gambar 2.36 Contoh <i>typeface Script & Cursive</i>	43
Gambar 2.37 Contoh <i>typeface Display</i>	43
Gambar 2.38 <i>Initial Caps</i> pada teks dalam lembaran manuskrip kuno	44
Gambar 2.39 Bentuk gaya <i>Drop Caps</i>	45
Gambar 2.40 Bentuk gaya <i>Raised Caps</i>	46
Gambar 2.41 Bentuk gaya <i>Adjacent Caps</i>	46
Gambar 2.42 Bentuk gaya <i>Decorative Caps</i>	47
Gambar 2.43 Bentuk gaya <i>Creative Caps</i>	47
Gambar 2.44 Sampul pada Kitab Armenia kuno	48
Gambar 2.45 <i>The Book Of Saints & Friendly Beast</i>	49
Gambar 2.46 <i>A Special List Of Victor Records Of Popular Selections</i>	51
Gambar 2.47 Desain sampul album Rodgers & Hart	52
Gambar 2.48 Alex Steinweiss	52
Gambar 2.49 Tampilan Sampul Album pada Spotify	54
Gambar 2.50 Tampilan Sampul Album pada Apple Music	55
Gambar 2.51 Tampilan Sampul Album pada YouTube Music	56
Gambar 2.52 Tampilan Sampul Album pada Bandcamp	57
Gambar 2.53 Anatomi Sampul Album Piringan Hitam	58
Gambar 2.54 Anatomi Sampul Album Kaset Pita	59
Gambar 2.55 Anatomi Sampul Album pada media <i>CD</i>	60
Gambar 2.56 Aksi panggung grup musik Sleep	61
Gambar 2.57 Desain sampul album Sleep bertajuk <i>Jerusalem</i>	63
Gambar 2.58 Desain sampul album Sleep bertajuk <i>Dopesmoker</i>	64
Gambar 2.59 Desain sampul album Sleep bertajuk <i>Dopesmoker</i>	65
Gambar 2.60 <i>Logotype</i> grup musik Suabakar	67

Gambar 2.61 Aksi <i>crowd surfing</i>	69
Gambar 2.62 Desain sampul <i>demo album</i> Suabakar bertajuk <i>Samsara</i>	70
Gambar 2.63 Desain sampul album Watain bertajuk <i>Casus Luciferi</i>	81
Gambar 2.64 Skema sampul album Watain bertajuk <i>Casus Luciferi</i>	82
Gambar 2.65 Desain sampul album Exhumation bertajuk <i>Opus Death</i>	83
Gambar 2.66 Skema sampul album Exhumation bertajuk <i>Opus Death</i>	84
Gambar 2.67 Desain sampul album Death Vomit bertajuk XXV	85
Gambar 2.68 Skema sampul album Death Vomit bertajuk XXV	86
Gambar 2.69 “XXV” 25th Anniversary Death Vomit Boxset	87
Gambar 3.1 Desain sampul album Exhumation bertajuk <i>Opus Death</i>	99
Gambar 3.2 <i>Layout</i> pada media utama sampul album	101
Gambar 3.3 <i>Layout</i> bagian depan pada media sampul Piringan Hitam	102
Gambar 3.4 <i>Layout</i> bagian belakang pada media sampul Piringan Hitam	102
Gambar 3.5 <i>Layout</i> bagian depan pada media sampul Kaset Pita	102
Gambar 3.6 <i>Layout</i> bagian belakang pada media sampul Kaset Pita	102
Gambar 3.7 <i>Layout</i> bagian depan pada media sampul CD	103
Gambar 3.8 <i>Layout</i> bagian belakang pada media sampul CD	103
Gambar 3.9 <i>Layout</i> bagian depan pada media <i>slipcase</i> Piringan Hitam.....	103
Gambar 3.10 <i>Layout</i> belakang depan pada media <i>slipcase</i> Piringan Hitam	103
Gambar 3.11 <i>Layout</i> bagian depan pada media <i>slipcase</i> Kaset Pita	104
Gambar 3.12 <i>Layout</i> belakang depan pada media <i>slipcase</i> Kaset Pita	104
Gambar 3.13 <i>Layout</i> bagian depan pada media <i>slipcase</i> CD.....	104
Gambar 3.14 <i>Layout</i> belakang depan pada media <i>slipcase</i> CD.....	104
Gambar 3.15 <i>Layout</i> bagian kiri dalam pada media <i>booklet</i> Piringan Hitam	105
Gambar 3.16 <i>Layout</i> bagian kanan dalam pada media <i>booklet</i> Piringan Hitam .	105
Gambar 3.17 <i>Layout</i> bagian kiri dalam pada media <i>booklet</i> Kaset Pita	105
Gambar 3.18 <i>Layout</i> bagian kanan dalam pada media <i>booklet</i> Kaset Pita	105
Gambar 3.19 <i>Layout</i> bagian kiri dalam pada media <i>booklet</i> CD	105
Gambar 3.20 <i>Layout</i> bagian kanan dalam pada media <i>booklet</i> CD	106
Gambar 3.21 <i>Layout</i> pada media <i>poster</i> utama: <i>release promo</i>	106
Gambar 3.22 <i>Layout</i> pada media <i>poster</i> utama: <i>release promo</i>	107
Gambar 3.23 <i>Layout</i> pada media <i>poster</i> utama: bonus	107

Gambar 3.24 <i>Color Palette</i>	108
Gambar 3.25 <i>Samples of Arts & Crafts Style Graphic Design</i>	109
Gambar 3.26 <i>The Story of Glittering Plain or the Land of Living Men</i>	110
Gambar 3.27 Karya ilustrasi milik Walter Crane.....	111
Gambar 3.28 <i>Led Zeppelin</i>	123
Gambar 3.29 <i>Typeface Innsbruck Initials</i>	125
Gambar 3.30 <i>Typeface Kelmscott Regular</i>	125
Gambar 3.31 <i>William Morris Initials: Medium Initials Letters</i>	128
Gambar 3.32 <i>William Morris Initials: Small Initials Letters</i>	128
Gambar 4.1 <i>The Archangel Michael overthrowing Lucifer</i>	130
Gambar 4.2 <i>Saint Michael Vanquishing Satan</i>	130
Gambar 4.3 <i>St Michael Vanquishing the Devil</i>	130
Gambar 4.4 <i>Set of old metal medieval shields</i>	131
Gambar 4.5 <i>Silver metal shield</i>	131
Gambar 4.6 <i>Silver metal shield</i>	131
Gambar 4.7 <i>A set of different types of medieval halberds and spears</i>	131
Gambar 4.8 <i>Ornamental design lace borders and corner</i>	132
Gambar 4.9 <i>Logotype Suabakar</i>	132
Gambar 4.10 <i>Logotype BARA Records</i>	132
Gambar 4.11 <i>Color Palette</i>	133
Gambar 4.12 <i>Layout sampul album bagian depan</i>	133
Gambar 4.13 <i>Layout sampul album bagian belakang</i>	133
Gambar 4.14 <i>Sketsa ilustrasi sampul album</i>	134
Gambar 4.15 <i>Penerapan ilustrasi ke dalam layout</i>	134
Gambar 4.16 <i>Hasil akhir desain sampul album bagian depan</i>	135
Gambar 4.17 <i>Hasil akhir desain sampul album bagian belakang</i>	135
Gambar 4.18 <i>Typeface Innsbruck Initials</i>	136
Gambar 4.19 <i>Typeface Kelmscott Regular</i>	136
Gambar 4.20 <i>William Morris Initials: Medium Initials Letter</i>	137
Gambar 4.21 <i>William Morris Initials: Small Initials Letters</i>	137
Gambar 4.22 <i>Vintage Baroque Victorian floral ornament</i>	138
Gambar 4.23 <i>Typeface Innsbruck Initials</i>	138

Gambar 4.24 Sketsa rancangan ornamen	139
Gambar 4.25 Penerapan huruf ke dalam ornamen	139
Gambar 4.26 Hasil akhir bentuk rancangan <i>initial caps</i>	140
Gambar 4.27 Rancangan <i>Initial caps</i>	140
Gambar 4.28 <i>Black ornate</i>	141
Gambar 4.29 <i>Baroque ornament</i>	141
Gambar 4.30 Sketsa rancangan <i>border</i>	142
Gambar 4.31 Hasil akhir <i>border</i>	142
Gambar 4.32 <i>Greek soldiers</i>	143
Gambar 4.33 <i>6 crown drawing</i>	143
Gambar 4.34 Sketsa ilustrasi lirik bertajuk <i>Narasi</i>	144
Gambar 4.35 Penerapan ilustrasi ke dalam <i>border</i>	144
Gambar 4.36 Hasil akhir ilustrasi lirik bertajuk <i>Narasi</i>	145
Gambar 4.37 Lirik lagu <i>Narasi</i>	145
Gambar 4.38 <i>Drowning patient</i>	146
Gambar 4.39 <i>Optical Illusion Spiral</i>	146
Gambar 4.40 <i>Red Devils Hand</i>	146
Gambar 4.41 Sketsa ilustrasi lirik bertajuk <i>Jabalkat</i>	147
Gambar 4.42 Penerapan ilustrasi ke dalam <i>border</i>	147
Gambar 4.43 Hasil akhir ilustrasi lirik bertajuk <i>Jabalkat</i>	148
Gambar 4.44 Lirik lagu <i>Jabalkat</i>	148
Gambar 4.45 <i>Sad depressed black man on a bench in a park</i>	149
Gambar 4.46 <i>Rusty nail</i>	149
Gambar 4.47 Sketsa ilustrasi lirik bertajuk <i>Dibunuh Waktu</i>	150
Gambar 4.48 Penerapan ilustrasi ke dalam <i>border</i>	150
Gambar 4.49 Hasil akhir ilustrasi lirik bertajuk <i>Dibunuh Waktu</i>	151
Gambar 4.50 Lirik lagu <i>Dibunuh Waktu</i>	151
Gambar 4.51 <i>Large Pirate Treasure Chest</i>	152
Gambar 4.52 <i>Fire Hot Flame</i>	152
Gambar 4.53 <i>Crowd cheering silhouette</i>	152
Gambar 4.54 Sketsa ilustrasi lirik bertajuk <i>Bakar Hingar</i>	153
Gambar 4.55 Penerapan ilustrasi ke dalam <i>border</i>	153

Gambar 4.56 Hasil akhir ilustrasi lirik bertajuk <i>Bakar Hingar</i>	154
Gambar 4.57 Lirik lagu <i>Bakar Hingar</i>	154
Gambar 4.58 <i>Lucifer's Devil face is an important plot point</i>	155
Gambar 4.59 <i>Anatomical Heart</i>	155
Gambar 4.60 Sketsa ilustrasi lirik bertajuk <i>Iblis Surga</i>	156
Gambar 4.61 Penerapan ilustrasi ke dalam <i>border</i>	156
Gambar 4.62 Hasil akhir ilustrasi lirik bertajuk <i>Iblis Surga</i>	157
Gambar 4.63 Lirik lagu <i>Iblis Surga</i>	157
Gambar 4.64 <i>Demon Mask</i>	158
Gambar 4.65 <i>Set of Historical Halberd</i>	158
Gambar 4.66 Sketsa ilustrasi lirik bertajuk <i>Sambar</i>	159
Gambar 4.67 Penerapan ilustrasi ke dalam <i>border</i>	159
Gambar 4.68 Hasil akhir ilustrasi lirik bertajuk <i>Sambar</i>	160
Gambar 4.69 Lirik lagu <i>Sambar</i>	160
Gambar 4.70 <i>Hourglass</i>	161
Gambar 4.71 <i>Gold Coins</i>	161
Gambar 4.72 Sketsa ilustrasi lirik bertajuk <i>Emas di Selatan</i>	162
Gambar 4.73 Penerapan ilustrasi ke dalam <i>border</i>	162
Gambar 4.74 Hasil akhir ilustrasi lirik bertajuk <i>Emas di Selatan</i>	163
Gambar 4.75 Lirik lagu <i>Emas di Selatan</i>	163
Gambar 4.76 <i>Human Muscles Anatomy</i>	164
Gambar 4.77 <i>Burning Fire</i>	164
Gambar 4.78 Sketsa ilustrasi lirik bertajuk <i>Putra Adam</i>	165
Gambar 4.79 Penerapan ilustrasi ke dalam <i>border</i>	165
Gambar 4.80 Hasil akhir ilustrasi lirik bertajuk <i>Putra Adam</i>	166
Gambar 4.81 Lirik lagu <i>Putra Adam</i>	166
Gambar 4.82 <i>Antique Old Steelmet Dagger Knife</i>	167
Gambar 4.83 <i>Flame</i>	167
Gambar 4.84 Sketsa ilustrasi lirik bertajuk <i>Belati Api</i>	168
Gambar 4.85 Penerapan ilustrasi ke dalam <i>border</i>	168
Gambar 4.86 Hasil akhir ilustrasi lirik bertajuk <i>Belati Api</i>	169
Gambar 4.87 Lirik lagu <i>Belati Api</i>	169

Gambar 4.88 Desain <i>Slipcase</i> bagian depan	170
Gambar 4.89 Desain <i>Slipcase</i> bagian belakang	170
Gambar 4.90 Foto personil grup musik Suabakar.....	171
Gambar 4.91 Foto personil grup musik Suabakar.....	171
Gambar 4.92 Desain <i>Inner Layout</i> bagian kiri.....	172
Gambar 4.93 Desain <i>Inner Layout</i> bagian kanan.....	172
Gambar 4.94 Desain <i>Inner Sleeve</i> bagian depan.....	173
Gambar 4.95 Desain <i>Inner Sleeve</i> bagian belakang.....	173
Gambar 4.96 <i>Layout</i> sampul album Kaset Pita bagian depan.....	174
Gambar 4.97 <i>Layout</i> sampul album Kaset Pita bagian belakang.....	174
Gambar 4.98 Format sampul album Kaset Pita bagian depan	174
Gambar 4.99 Format sampul album Kaset Pita bagian belakang	174
Gambar 4.100 Tampilan sampul album pada media Spotify	175
Gambar 4.101 Tampilan sampul album pada media Apple Music	176
Gambar 4.102 Tampilan sampul album pada media YouTube Music.....	177
Gambar 4.103 Tampilan sampul album pada media Bandcamp.....	178
Gambar 4.104 Desain sampul album Piringan Hitam bagian depan	179
Gambar 4.105 Desain sampul album Piringan Hitam bagian belakang.....	179
Gambar 4.106 Desain <i>slipcase</i> album Piringan Hitam bagian depan	179
Gambar 4.107 Desain <i>slipcase</i> album Piringan Hitam bagian belakang	179
Gambar 4.108 Desain <i>inner layout</i> album Piringan Hitam bagian depan.....	180
Gambar 4.109 Desain <i>inner layout</i> album Piringan Hitam bagian belakang.....	180
Gambar 4.110 Desain <i>inner sleeve</i> album Piringan Hitam bagian depan.....	180
Gambar 4.111 Desain <i>inner sleeve</i> album Piringan Hitam bagian belakang.....	180
Gambar 4.112 Desain <i>Sticker Label</i> Piringan Hitam <i>Side A</i>	181
Gambar 4.113 Desain <i>Sticker Label</i> Piringan Hitam <i>Side B</i>	181
Gambar 4.114 <i>Layout Booklet</i> pada media Piringan Hitam.....	182
Gambar 4.115 Desain sampul album Kaset Pita bagian depan.....	183
Gambar 4.116 Desain sampul album Kaset Pita bagian belakang.....	183
Gambar 4.117 Desain <i>slipcase</i> album Kaset Pita bagian depan	183
Gambar 4.118 Desain <i>slipcase</i> album Kaset Pita bagian belakang	183
Gambar 4.119 Desain <i>inner layout</i> album Kaset Pita bagian kanan.....	184

Gambar 4.120 Desain <i>inner layout</i> album Kaset Pita bagian kiri.....	184
Gambar 4.121 Desain <i>Sticker Label</i> Kaset Pita <i>Side A</i>	184
Gambar 4.122 Desain <i>Sticker Label</i> Kaset Pita <i>Side b</i>	184
Gambar 4.123 <i>Layout Booklet</i> pada media Kaset Pita.....	185
Gambar 4.124 Desain sampul album <i>CD</i> bagian depan	186
Gambar 4.125 Desain sampul album <i>CD</i> bagian belakang.....	186
Gambar 4.126 Desain <i>slipcase</i> album <i>CD</i> bagian depan	186
Gambar 4.127 Desain <i>slipcase</i> album <i>CD</i> bagian belakang	186
Gambar 4.128 Desain <i>inner layout</i> album <i>CD</i> a bagian kanan.....	186
Gambar 4.129 Desain <i>inner layout</i> album <i>CD</i> bagian kanan	186
Gambar 4.130 Desain <i>Sticker Label CD</i>	187
Gambar 4.131 <i>Layout Booklet</i> pada media <i>CD</i>	188
Gambar 4.132 Desain <i>poster</i> sebagai media pendukung	189
Gambar 4.133 Desain <i>poster</i> utama untuk <i>poster release promo</i>	190
Gambar 4.134 Desain <i>poster</i> alternatif untuk <i>poster release promo</i>	191
Gambar 4.135 Desain <i>poster</i> untuk rangkaian kegiatan <i>album tour</i>	192
Gambar 4.136 Desain <i>Black T-Shirt Merchandise</i>	193
Gambar 4.137 Desain <i>White T-Shirt Merchandise</i>	193
Gambar 4.138 Desain <i>Boxset</i>	194
Gambar 4.139 Desain <i>Ashtray</i>	195
Gambar 4.140 Desain <i>Mug</i>	195
Gambar 4.141 Desain <i>Silk-Screen Patches</i>	196
Gambar 4.142 Desain <i>Embroidery Patches</i>	196
Gambar 4.143 Desain <i>Enamel Pin</i>	197
Gambar 4.144 Desain <i>Pin Button</i>	197
Gambar 4.145 Desain <i>Sticker</i> Suabakar	198
Gambar 4.146 Desain <i>Sticker</i> Suabakar	198
Gambar 4.147 Desain <i>Sticker</i> Suabakar	198
Gambar 4.148 Desain <i>Sticker</i> Suabakar	199
Gambar 4.149 Desain <i>Sticker</i> BARA Records	199
Gambar 4.150 <i>Mockup</i> : Piringan Hitam	200
Gambar 4.151 <i>Mockup</i> : Kaset Pita.....	201

Gambar 4.152 <i>Mockup: CD</i>	202
Gambar 4.153 <i>Mockup: Boxset</i>	203
Gambar 4.154 <i>Mockup: Poster as Extras</i>	204
Gambar 4.155 <i>Mockup: Digital Music Streaming Platforms</i>	205
Gambar 4.156 <i>Mockup: T-Shirt as Merchandise</i>	206
Gambar 4.157 <i>Mockup: Poster Release Promo & Poster Tour</i>	207
Gambar 4.158 <i>Mockup: Mug as Merchandise</i>	208
Gambar 4.159 <i>Mockup: Ashtray as Merchandise</i>	208
Gambar 4.160 <i>Mockup: Silk-ScreenPatch as Merchandise</i>	209
Gambar 4.161 <i>Mockup: Patch as Merchandise</i>	209
Gambar 4.162 <i>Mockup: Enamel Pin as Merchandise</i>	209
Gambar 4.163 <i>Mockup: Pin Button as Merchandise</i>	209
Gambar 4.164 <i>Mockup: Sticker as Extras</i>	210
Gambar 4.165 <i>Mockup: Catalogue</i>	211

DAFTAR BAGAN

Skema 1: Skema perancangan.....	10
Skema 2: Skema alur penerjemahan lirik lagu.....	114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Stoner-rock atau *stoner-metal* adalah sub-genre musik yang menggabungkan unsur-unsur seperti *heavy-metal*, *psychedelic-rock*, *blues-rock*, *acid-rock* dan *doom-metal*. Musik beraliran *stoner-rock* biasanya memiliki ciri-ciri dengan tempo lambat-ke-pertengahan dan memiliki karakteristik gelombang suara distorsi yang tebal, alur suara *bass* yang berat, melodi vokal, serta diproduksi dengan cara *retro*. Genre ini muncul sekitar awal 1990-an dipelopori terutama oleh band-band asal California yaitu Kyuss dan Sleep, serta Down, hingga disusul dengan grup musik sejenisnya seperti Melvins, Fu Manchu, juga Electric Wizard (<https://id.wikipedia.org>). Dunia musik di Indonesia sendiri termasuk negara yang diwarnai dengan musik beraliran sejenis, seperti Komunal, ((AUMAN)), The Slave, Matiasu, Suri, Temaram, Klandestin, Dhurma, dan juga Nagasari.

Salah satu grup musik Indonesia yang mengusung aliran *stoner-rock* atau menganggap dirinya sebagai *heavy rock unit* adalah Suabakar, sebuah grup musik yang berasal dari Kota Solo (Surakarta), Jawa Tengah. Suabakar adalah sebuah grup musik yang digawangi oleh Ali Muhammad Diponegoro (*guitar/lead-vocal*), Yonangga Aji Bramantaka (*bass/back-vokal*), dan Ponco Seto Raharjo (*drum*). Pada pertengahan 2016 lalu, tepatnya 17 April, Suabakar secara resmi merilis *demo album* mereka dengan format mini album (*EP/Extended Play*) yang bertajuk *Samsara*. Dalam *demo album* tersebut terdapat tiga buah lagu yang mengutarakan lirik tentang kritik politik dan kehidupan sosial. Lagu dalam demo album tersebut diantaranya adalah *Dimensi Imajinasi*, *Konspirasi Mati*, dan *Lawan Tirani*. Dalam aspek desain grafis sendiri, tidak banyak elemen visual yang terdapat pada sampul *demo album Samsara* milik grup musik Suabakar, sebuah bentuk desain grafis sederhana yang hanya terfokus pada sebuah *logotype* Suabakar berwarna putih, kemudian terdapat visual berupa siluet api berwarna merah di belakangnya (gambar 1.1).



Gambar 1.1 Desain grafis sampul *demo album* milik grup musik Suabakar yang bertajuk “*Samsara*” EP, dirilis pada tahun 2016. (Sumber: <https://www.metal-archives.com>)

Berbicara mengenai desain grafis, desain grafis merupakan hasil dari proses komunikasi melalui pengolahan elemen visual yang berupa tulisan, simbol, bentuk, dan juga gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan, membentuk atau menyampaikan sebuah pesan. Bererkaitan dengan hal tersebut, desain grafis sendiri sangat berdekatan dengan desain komunikasi visual, keduanya saling berkaitan dan berketerikatan. Sumbo Tinarbuko (2015: 5) menyatakan, desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan *layout*. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target yang dituju.

Desain grafis sendiri memiliki beragam jenis gaya yang membuat proses penyampaian pesan menjadi lebih artistik karena bentuknya yang bervariasi. Gaya desain grafis disini merupakan proses komunikasi dengan berbagai jenis visual yang khas, seperti ekspresi, konsep, komposisi, pola, arsitektur atau cara pelaksanaan yang berbeda-beda, namun tetap memiliki maksud dan fungsi yang sama, yaitu penyampaian sebuah pesan kepada target atau khalayak yang dituju.

Allen Hurlburt (Hurlburt, Allen. 1981: 22) dalam Rune Pettersson, Hurlburt mengajukan tiga landasan yang disebutnya sebagai *Function of Graphic Design*, yaitu: *Persuasion*, *Identification*, dan *Information*. Fungsi persuasi mempunyai sifat sebagai himbauan atau anjuran, identifikasi berfungsi sebagai pengenalan atau pencirian sedangkan fungsi informasi berguna sebagai penyampaian pesan (Pettersson, Rune. 2015: 22-23).

Di era modern seperti sekarang ini, perkembangan musik sangat erat kaitannya dengan desain grafis. Ketika seorang musisi atau sebuah grup musik akan meluncurkan karya-karya musik yang dirangkum ke dalam sebuah album, biasanya mereka para musisi menginginkan sebuah sampul album dengan tampilan yang menawan, serta sesuai dengan karakter musik yang mereka mainkan. Dalam hal ini para desainer grafis berperan dalam melakukan upaya merancang sampul album dengan visualisasi yang menarik dan juga informatif, sampul dengan elemen-elemen visual yang mampu menghubungkan suasana musik yang tersembunyi di sebaliknya. Sampul merupakan media yang cukup penting dan juga diperhitungkan, karena selain berfungsi sebagai sebuah media pembungkus yang melindungi, sampul juga berfungsi sebagai sebuah media visual pengantar pesan dan informasi dari apa yang disajikan di dalamnya.

Tidak sedikit musisi di luar sana dengan karya musiknya yang mengesankan diiringi dengan sampul album yang *eye catching* dapat memicu *brand awareness* masyarakat untuk mengoleksi karya album musik mereka. Sebagai contoh, album *21st Century Schizoid Man* milik grup musik King Crimson, album *The Dark Side of the Moon* milik grup musik Pink Floyd, album *The Velvet Underground & Nico* milik grup musik The Velvet Underground dan penyanyi Nico, album *Unknown Pleasure* milik grup musik Joy Division, album *Bad Brains* milik grup musik Bad Brains, dan juga album *Altars of Madness* milik grup musik Morbid Angel.



Gambar 1.2 *Most Iconic Album Covers*.
(Sumber: <https://www.shortlist.com>)

Contoh tersebut merupakan karya album musik dengan desain grafis sampul album yang memiliki predikat *iconic* karena tingkat popularitasnya yang tinggi. Terlepas dari fungsi utama sampul album sebagai media pembungkus yang melindungi sekaligus sebagai media pengantar pesan dan informasi, sampul album yang dirancang dengan cermat dan mengandung visualisasi yang menarik merupakan sebuah wujud karya yang memiliki nilai artistik sehingga memicu daya tarik tersendiri bagi khalayak yang menikmatinya.

Sebagai *band* yang masih terbilang cukup aktif, grup musik Suabakar saat ini sedang menyusun proyek sebuah *debut full-length album* atau album penuh pertama yang bertajuk *Genderang Perang*, sebuah album yang memuat sembilan trek lagu yang memiliki konsep menceritakan tentang perang.

Grup musik Suabakar masih memerlukan waktu untuk menyempurnakan album *Genderang Perang*. Hingga memasuki tahun 2021, proyek album terbaru milik mereka masih dalam tahap proses penggarapan seperti: proses studi literatur mengenai tema yang diangkat, proses pembuatan instrumental pada musik, serta proses pembuatan lirik lagu. Seiring dengan proses pengerjaan proyek album tersebut, maka akan dilakukan perancangan desain grafis sampul album *Genderang Perang* grup musik Suabakar.

Perancangan desain grafis sampul album *Genderang Perang* milik grup musik Suabakar merupakan sebuah upaya yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang terdapat dalam album tersebut ke dalam bentuk visual. Perancangan ini diharapkan mampu membentuk karakter visual yang merefleksikan karakter audio di dalamnya, sehingga isi dan makna yang terkandung dalam tiap-tiap lagu yang terdapat di dalam album dapat tersampaikan dengan baik.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan desain grafis sampul album *Genderang Perang* grup musik Suabakar yang mampu menyampaikan pesan dan informasi dalam album tersebut?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan desain grafis sampul album *Genderang Perang* milik grup musik Suabakar merupakan sebuah upaya yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang terdapat dalam album tersebut ke dalam bentuk visual. Dipilihnya sampul album adalah berdasarkan pada latar belakangnya, bahwa sampul merupakan media visual yang digunakan untuk menyampaikan apa yang disajikan di dalamnya.

D. Batasan Masalah

1. Perancangan ini dibatasi pada desain grafis sampul, kemasan, dan isi album. *Detail* perancangan desain grafis meliputi ranah *layout*, warna, gaya desain, ilustrasi, fotografi, dan tipografi yang masih berbentuk simulasi (*dummies*) akan dimuat pada *thumbnail* platform *digital music streaming* meliputi Spotify, Apple Music, Youtube Music, dan juga Bandcamp. Serta medium rilisan fisik meliputi sampul, kemasan, dan isi pada Piringan Hitam (*Vinyl*), Kaset Pita (*Compact Cassette/Tapes*), dan *CD (Compact Disc/Cakram Padat)*.
2. Penerapan hasil akhir rancangan desain grafis pada media pendukung perancangan yang berupa *merchandise*, meliputi *t-shirt, poster, boxset, ashtray, mug, patches, pin, dan sticker*.
3. Sasaran atau target utama dalam perancangan ini adalah grup musik Suabakar, yang mana perancangan sampul album ini ditujukan untuk debut album penuh pertama milik mereka yang bertajuk *Genderang Perang*. Serta target sekunder dalam perancangan ini adalah masyarakat yang menyukai jenis musik beraliran “keras” seperti *heavy-metal, doom-metal, rock*, dan terutama *stoner-rock*. Serta masyarakat yang hingga sekarang ini masih membeli karya album musik yang berupa rilisan fisik seperti Piringan Hitam, kaset pita, maupun *CD*.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi mahasiswa: Adalah sebagai tahapan pembelajaran dalam memahami proses kreatif perancangan desain grafis sampul album pada karya musik.
2. Bagi institusi: Adalah sebagai informasi dan pengetahuan serta referensi yang berkaitan dengan ilmu Desain Komunikasi Visual serta estetika seni pada desain grafis sampul album pada karya musik.
3. Bagi grup musik Suabakar: Adalah sebagai rancangan desain sampul debut album penuh milik mereka, sekaligus sebagai upaya yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang terdapat dalam album tersebut ke dalam bentuk visual.

F. Definisi Operasional

1. Desain Grafis

Desain grafis dapat didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri (yang biasa disebut komersial). Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk; menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis; desain informasi; dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi (Suyanto. 2004: 27).

2. Sampul Album

Sampul Album atau *album cover* merupakan sebuah kemasan pada bagian luar dari album rekaman. Sampul album biasanya dihias atau didekorasi, dan menunjukkan judul dan nama artisnya (<https://www.collinsdictionary.com>).

3. Album

Album atau album rekaman merupakan suatu koleksi audio atau musik yang dibuat oleh seorang musisi atau sebuah grup musik yang didistribusikan untuk publik.

4. *Genderang Perang*

Dalam perancangan ini *Genderang Perang* merupakan sebuah judul dari karya album musik milik grup musik Suabakar.

5. *Band*

Band (grup musik) dikenal juga dengan sebutan kelompok musik atau ansambel musik merupakan kumpulan yang terdiri atas dua atau lebih musisi yang memainkan alat musik ataupun bernyanyi (<https://id.wikipedia.org>).

6. *Indie*

Independen atau yang lebih sering dikenal dengan sebutan *indie* dalam dunia pemusikan merupakan sebuah istilah pada seorang musisi atau sebuah grup musik yang berdiri atau bergerak dan dikelola secara mandiri, tanpa ada campur tangan perusahaan yang mengelola rekaman dan penjualan, termasuk promosi dan hak cipta.

7. Suabakar

Suabakar adalah nama dari sebuah *band indie* lokal beraliran *stoner-rock* yang berasal dari kota Solo (Surakarta), Jawa Tengah.

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam metode perancangan ini akan disampaikan tentang bagaimana memperoleh data verbal dan data visual yang nantinya akan diolah sebagai tahapan terkait dengan perancangan.

a. Studi Pustaka

Melakukan serangkaian studi pustaka dari media cetak (buku dan majalah) dan media elektronik (internet). Data yang dikumpulkan berkaitan dengan elemen-elemen desain grafis seperti *layout*, warna, gaya desain, gaya ilustrasi, fotografi, dan tipografi. Serta melakukan serangkaian identifikasi data mengenai sampul album musik serta melakukan identifikasi data terhadap grup musik yang mengusung aliran *stoner-rock* dan sejenisnya, tujuannya adalah untuk menambah wawasan dan pemahaman dalam perancangan.

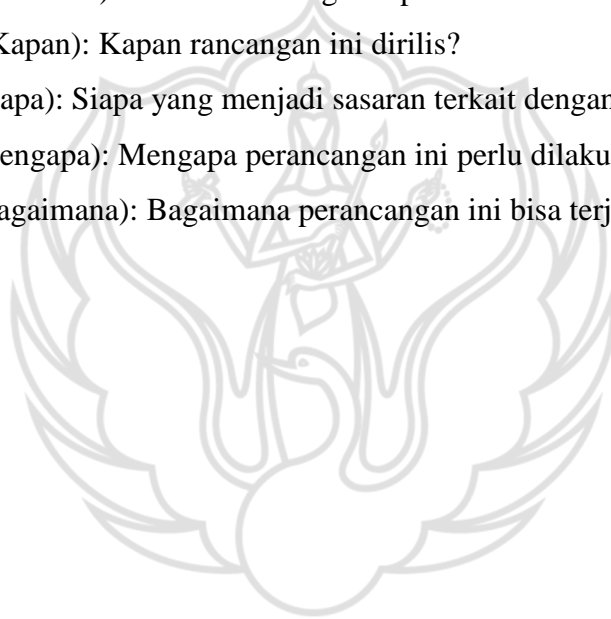
b. Dokumentasi

Mengumpulkan data dengan melakukan dokumentasi terhadap beberapa bentuk kemasan rilisan fisik dari album musik, meliputi piringan hitam, kaset pita, dan *CD*, termasuk *merchandise*. Data yang dikumpulkan adalah sebagai rangkaian studi visual yang mendukung konsep perancangan.

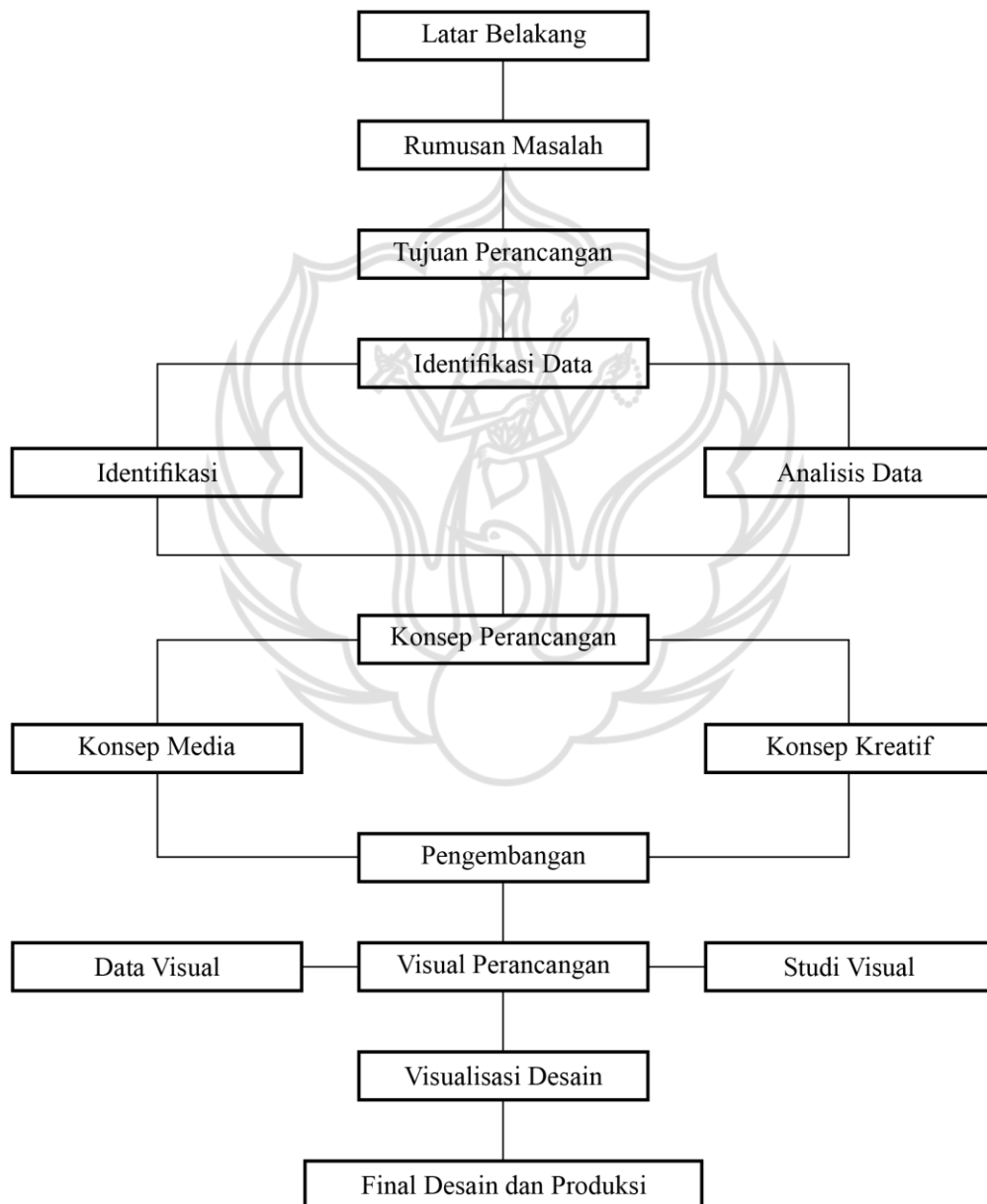
2. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*). Metode ini digunakan untuk membantu menganalisis secara rinci mengenai data visual dan data verbal yang nantinya akan diolah sebagai kumpulan data utama guna membantu tahap-tahap dalam melakukan proses perancangan desain grafis sampul album, diantaranya adalah:

- g. *What* (Apa): Apa yang akan dirancang?
- h. *Where* (Dimana): Dimana rancangan dipublikasikan?
- i. *When* (Kapan): Kapan rancangan ini dirilis?
- j. *Who* (Siapa): Siapa yang menjadi sasaran terkait dengan rancangan?
- k. *Why* (Mengapa): Mengapa perancangan ini perlu dilakukan?
- l. *How* (Bagaimana): Bagaimana perancangan ini bisa terjadi?



H. Skematika Perancangan



Skema Perancangan