

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

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 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.

Perancangan karya desain ini diawali dengan mengumpulkan data-data mengenai grup musik Suabakar serta data yang mendukung permasalahan. Kemudian melakukan 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. Diikuti dengan 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.

Untuk strategi komunikasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan bahasa visual yang bersifat ilustratif dan bersifat analogi. Ilustratif bertujuan untuk membantu dalam menerjemahkan bahasa verbal dengan bentuk visual berupa ilustrasi, sehingga pesan dan informasi yang disajikan dalam album dapat dengan mudah dimengerti. Analogi bertujuan untuk mengartikan sebuah makna atau situasi menjadi lebih sederhana dan efisien. Strategi komunikasi ini kemudian digunakan dalam perancangan,

sehingga isi dan makna yang terkandung dalam tiap-tiap lagu yang terdapat di dalam album dapat tersampaikan dengan baik.

Perancangan desain grafis sampul album *Genderang Perang* grup musik Suabakar ini menampilkan visual dengan ciri khas *Arts & Crafts*. Gaya desain ini dipilih karena pertimbangan bahwa *Arts & Crafts* merupakan gaya desain yang unik dan terstruktur, memiliki komposisi visual objek yang seimbang dan fleksibel, guratan-guratan pada bentuk ilustrasi yang repetitif dan dinamis, penggunaan jenis *typeface* yang terkesan *fancy*, serta penggunaan warna-warna yang tidak terlalu mencolok,. Secara menyeluruh karakter ilustrasi yang hadir dalam periode *Arts & Crafts* bisa dikatakan cukup rumit, namun tetap terlihat apik dan menawan. Selanjutnya, perancangan ini didukung oleh dua jenis *typeface* dan penggunaan *initial caps* yang dituangkan dalam bentuk aspek linguistik berbentuk tulisan untuk penulisan lirik pada album. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan *value*, karena selain mengeksplorasi ilustrasi, perancangan juga mengeksplorasi tipografi.

Digital music streaming platform atau rilisan fisik merupakan wadah bagi para musisi untuk menampilkan karya-karya mereka. Hasil dari perancangan sampul album ini memilih dua komponen tersebut sebagai media utamanya. Spotify, Apple Music, YouTube Music, dan Bandcamp adalah layanan yang dipilih untuk medium digital. Piringan Hitam, Kaset Pita, dan *CD* dipilih untuk medium rilisan fisik. Untuk media pendukungnya sendiri memilih *t-shirt*, *poster*, *boxset*, *ashtray*, *patches*, *pin*, dan *sticker*. Media alternatif pendukung tersebut merupakan media cetak sebagai *merchandise* yang lumrah dirilis oleh musisi dan konsumsi (dikoleksi) pecinta musik, sekaligus bertujuan sebagai atribut untuk memenuhi target pasar dari sebuah *band*.

Melalui konsep, tujuan, dan strategi sebagai rangkaian metode yang telah dipilih, diharapkan perancangan desain grafis sampul album ini dapat menyesuaikan konteks ide-ide dan materi dari album *Genderang Perang* milik grup musik Suabakar, sehingga rancangan sampul album mampu menyampaikan pesan dan informasi yang terdapat di dalamnya.

B. Saran

Rancangan atau desain sampul album tentunya memiliki harapan adanya kesan “ke-sesuai-an” dan “ke-selaras-an” antara tampilan visual sampul dan karya musik pada album. Perancangan desain grafis sampul album *Genderang Perang* grup musik Suabakar mungkin saja akan memiliki hasil yang berbeda jika diterapkan pada album ataupun musisi lain, bisa jadi dikarenakan adanya perbedaan latar belakang seperti aliran musik, karakter musik, penggunaan diksi dalam lirik, hingga pemilihan bentuk visual yang akan digunakan

Dalam proses perancangan sampul album ini terdapat serangkaian tahap yang sudah dirujuk, seperti konsep kreatif, tujuan kreatif, dan juga strategi kreatif yang sudah ditentukan sebagai serangkaian metode dalam menentukan ide visual dalam perancangan. Tidak menutup kemungkinan bahwa metode tersebut juga tidak cocok jika digunakan untuk perancangan sejenisnya. Sebagai desainer, disarankan untuk lebih mengembangkan dan meningkatkan metode perancangan yang akan digunakan, supaya desainer dapat mengevaluasi dan memperbaiki celah yang ditemukan pada perancangan sejenis kedepannya.

Perancangan juga dibatasi pada media sampul, kemasan, dan isi dari sebuah album musik, serta pada media pendukung dalam lingkup media cetak (*merchandise*). Dalam proses menentukan media yang erat kaitannya dengan karya musik, tentunya masih banyak media yang berpotensi dan dapat diolah misalnya *album typeface*, album ikon, video klip, video lirik, dan lain sebagainya. Tentunya hal tersebut merupakan sebuah permasalahan menarik yang dapat dibahas dalam perancangan sejenis ini.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Pettersson, Rune. (2015). *Graphic Design. (edisi revisi)*. IID Public Library: Austria.

Suyanto. (2007). *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta: ANDI.

Tinarbuko, Sumbo. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual - Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).

Anggraini S, Lia dan Kirana Nathalia. (2016). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. (cetakan IV). Bandung: Nuansa Cendekia.

Ebdi Sanyoto, Sadjiman. (2010). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. (Edisi II. cetakan II). Yogyakarta: Jalasutra.

Sunarto, Wagiono. (2013). *GAYA DESAIN: Tinjauan Sejarah*. Jakarta Pusat: Pascasarjana IKJ.

Loomis, Andrew. (1947). *Creative Illustration*. New York: The Viking Press.

Harsanto, Prayanto Widyo. (2016). *Retorika Visual Fotografis dalam Iklan Koran*. Yogyakarta: PT Kanisius.

Maharsi, Indiria. (2013). *TIPOGRAFI: Setiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).

Rustan, Suriyanto. (2011). *Font & TIPOGRAFI*. (Edisi 2017). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, Suriyanto. (2008). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. (Edisi 2009). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

TUGAS AKHIR

Angesti Faradhiga, Aryadwipa. (2017). *Perancangan Komunikasi Visual Album Gelombang Darat Band Semiotika*. Tugas Akhir Program Sarjana-1. Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

JURNAL: Pangkalan Data Online

Meilani. (2013). *TEORI WARNA: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*. Humaniora Binus: Humaniora Vol. 4 No. 1 - April 2013: 326-338.
<https://www.neliti.com/id/publications/167532/teori-warna-penerapan-lingkaran-warna-dalam-berbusana>

Bangsa, Gogor. (4 April 2011). *Uncategorized: Gaya Desain Grafis*. hal 1.
<https://gogorbangsa.wordpress.com/2011/04/04/gaya-desain-grafis>.

Kristanto. (2011). *Gambar Ilustrasi Buku Cerita Anak-Anak Sebagai Pelestarian Dan Pengembangan Budaya Di Era Globalisasi*. Universitas PGRI Semarang: Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar) Vol. 1 No. 2 - Desember 2011: 65-72.
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas/article/view/302>

Prianggodo, Sutrisno. 2009. *Kategori Pembaca dalam Wacana Sampul*.
<http://sutrisnoprianggodo.wordpress.com/2009/01/17/kategori-pembaca-dalam-wacana-sampul>

ARTIKEL INTERNET

SAMSARA Rilis Di Record Store Day Solo 2016

<https://suabakarmusic.wordpress.com/2016/04/19/samsara-rilis-di-record-store-day-solo-2016>

Major Label, Indie Label, dan Agregator Musik

<https://musisiindependenindonesia.wordpress.com/2014/03/04/major-label-indie-label-dan-agregator-musik>

40,000-year-old cave art may be world's oldest animal drawing

<https://www.nationalgeographic.com/science/2018/11/news-oldest-animal-drawing-borneo-cave-art-human-origins>

TAUTAN INTERNET

https://id.wikipedia.org/Stoner_rock

<https://www.djarumcoklat.com/article/stoner-rock-heavy-metal-dan-gting-satu-padu-2>

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/album-cover>

https://id.wikipedia.org/wiki/Grup_musik

<https://kbbi.web.id/ilustratif>

<https://kbbi.web.id/analogi>

