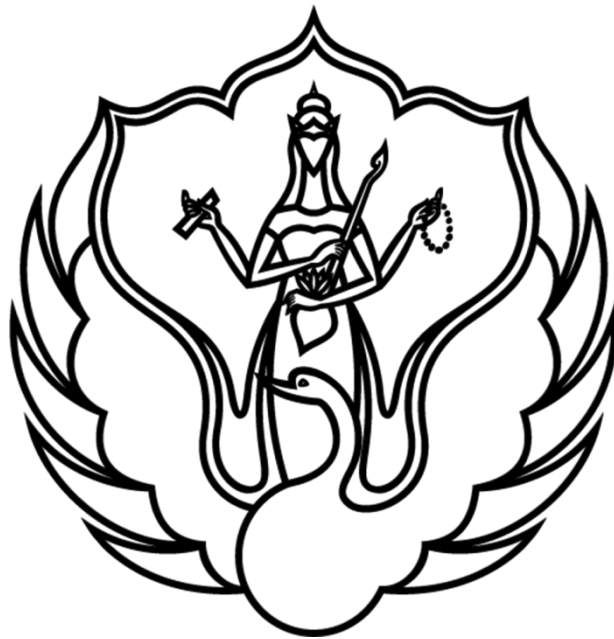


**JURNAL TUGAS AKHIR**

**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 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.



Ketua Program Studi S-1  
Desain Komunikasi Visual

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Daru Tunggul Aji', is written over the text of the official name.

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

## ABSTRAK

Suabakar merupakan *heavy rock unit* asal Kota Solo (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 Solo (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*

## A. Pendahuluan

*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).



Gambar 1 Desain grafis sampul *demo album* milik grup musik Suabakar yang bertajuk “*Samsara*” EP, dirilis pada tahun 2016.

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. 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 Perancangan

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 *typeface* 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 pertama milik mereka, sekaligus sebagai upaya yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang terdapat dalam album tersebut ke dalam bentuk visual.

## F. 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

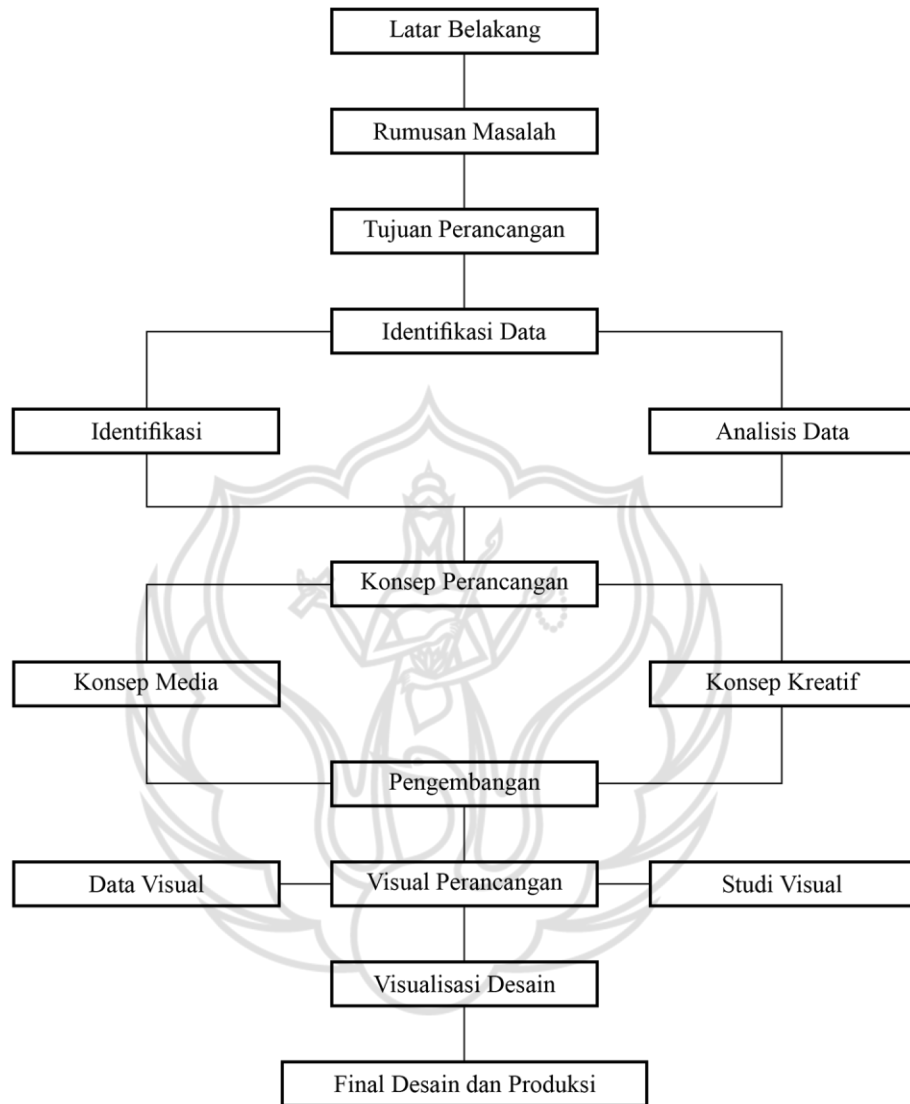
Mengumpulkan data dengan melakukan dokumentasi terhadap beberapa bentuk kemasan rilisan fisik dari album musik, meliputi piringan hitam, kaset pita, dan *CD*, termasuk *merchandise*. Data yang dikumpulkan adalah sebagai rangkaian studi visual yang mendukung konsep perancangan.

### 2. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan metode analisis 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why*, dan *How*), diantaranya adalah:

- a. *What* (Apa): Apa yang akan dirancang?
- b. *Where* (Dimana): Dimana rancangan dipublikasikan?
- c. *When* (Kapan): Kapan rancangan ini dirilis?
- d. *Who* (Siapa): Siapa yang menjadi sasaran terkait dengan rancangan?
- e. *Why* (Mengapa): Mengapa perancangan ini perlu dilakukan?
- f. *How* (Bagaimana): Bagaimana perancangan ini bisa terjadi?

### 3. Skematika Perancangan



Gambar 3 Skema Perancangan.

## G. Identifikasi dan Analisis Data

### 1. Studi Literatur

#### a. Desain Grafis

Desain grafis adalah 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. Terkait dengan itu, desain grafis sendiri sangat berdekatan dengan desain komunikasi visual dan keduanya saling berkaitan dan berketerikatan. Sumbo Tinarbuko 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 (Tinarbuko, Sumbo. (2015: 5).

#### b. Elemen-elemen Desain Grafis

- 1) *Layout*
- 2) Warna
- 3) Gaya Desain
- 4) Ilustrasi
- 5) Fotografi
- 6) Tipografi

### 2. Sampul Album Musik

Pada era awal sampul album terlihat masih sederhana, dari segi desain, komposisi (*layout*), hingga material yang digunakan. Karena pada awalnya sampul album diciptakan hanya untuk melindungi piringan hitam yang ada di dalamnya agar terhindar dari debu, kotoran, atau goresan-goresan yang dapat memicu rusaknya piringan hitam.

Desain pada sampul album saat ini menjadi bagian yang fundamental bagi produksi sebuah album untuk dapat mengkomunikasikan maksud dan

makna dari karya musik yang berada di dalamnya. Berfungsinya desain pada sampul sebagai media yang dapat mewakili apa yang ditawarkan di dalamnya merupakan bukti teori yang dikemukakan oleh Prianggodo yang mengatakan bahwa, fungsi dari sebuah sampul saat ini telah mengalami perkembangan, dari sebuah pelindung menjadi suatu keindahan komunikasi yang juga berkaitan dengan bisnis dan selera. Sehingga sampul saat ini juga dapat menjadi sebuah media publikasi, serta fungsi yang lebih utamanya adalah sebagai pendeskripsi ringkas mengenai isi yang terkandung di balik atau di dalam sampul tersebut (Prianggodo, 2009).

### 3. Identifikasi Data

Suabakar adalah grup musik independen yang berasal dari kota Solo (Surakarta) yang mengusung aliran *stoner-rock*. Grup musik ini digawangi oleh Ali Muhammad Diponegoro (*guitar/lead-vocal*), Yonangga Aji Bramantaka (*bass/back-vokal*), dan Ponco Seto Raharjo (*drum*). Pada pertengahan 2016, Suabakar meluncurkan sebuah *demo album* dengan format mini album (*EP/extended play*) yang bertajuk *Samsara*, memuat tiga buah lagu yang mengutarakan lirik tentang kritik politik dan kehidupan sosial, diantaranya adalah *Dimensi Imajinasi*, *Konspirasi Mati*, dan *Lawan Tirani*. Secara musikalitas Suabakar diinfluensi oleh beberapa grup musik yang mengusung aliran *heavy-metal*, *doom-metal*, *rock*, *stoner-rock*, dan *psychedelic-rock* seperti Black Sabbath, Down, Sleep, Kadavar, The Sword, juga Church of Misery.

## H. Data Produk

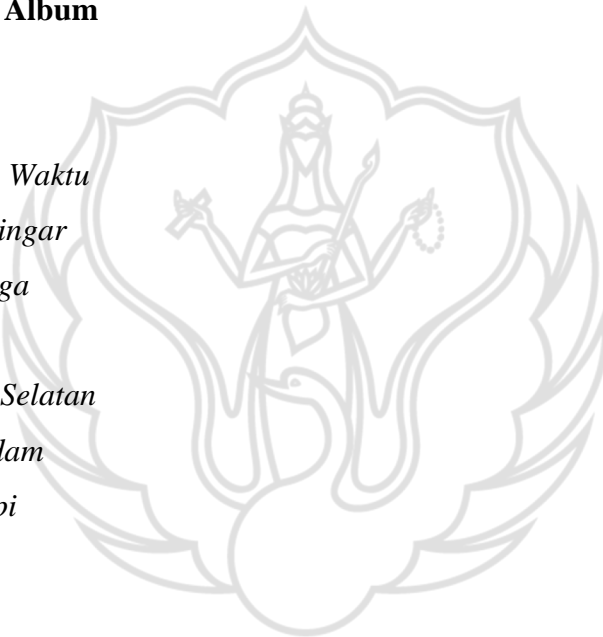
### 1. Album *Genderang Perang*

*Genderang Perang* merupakan sebuah judul yang dipilih oleh grup musik Suabakar untuk proyek debut album penuh milik mereka. Tidak seperti pada *demo album Samsara* yang mengutarakan lirik tentang kritik politik dan kehidupan sosial, album *Genderang Perang* ini menceritakan tentang problematika kehidupan manusia yang dikemas secara dramatik. Pokok permasalahan dalam album menggambarkan beberapa poin, seperti: ambisi,

kekuatan, pengorbanan, kepuasan, perselisihan (perbedaan pendapat), melawan kejahatan (sifat buruk), kesia-siaan, rintangan, serta semangat dalam diri, yang kemudian dituangkan ke dalam sembilan buah trek lagu. Kata ‘perang’ dalam album ini merupakan sebuah konsep atau gambaran dalam perihal bagaimana manusia bersinggungan dengan berbagai macam problematika yang dihadapinya, diibaratkan seperti halnya dalam sebuah perang.

## 2. Spesifikasi Album

- a. *Narasi*
- b. *Jabalkat*
- c. *Dibunuh Waktu*
- d. *Bakar Hingar*
- e. *Iblis Surga*
- f. *Sambar*
- g. *Emas di Selatan*
- h. *Putra Adam*
- i. *Belati Api*



## I. Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan metode analisis 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*), diantaranya adalah:

- a. *What* (Apa)

Apa yang akan dirancang?

Merancang desain grafis sampul album *Genderang Perang* milik grup musik beraliran *stoner-rock* asal Kota Solo (Surakarta) yang bernama Suabakar. Perancangan ini merujuk sampul album sebagai media utama, dimana hasil akhir perancangan akan dimuat pada *thumbnail* platform *digital music streaming* meliputi Spotify, Apple Music, Youtube Music, dan juga Bandcamp. Serta medium rilis fisik meliputi sampul, kemasan, dan isi pada

Piringan Hitam (*Vinyl*), Kaset Pita (*Compact Cassette/Tapes*), dan *CD* (*Compact Disc/Cakram Padat*).

b. *Where* (Di mana)

Dimana rancangan dipublikasikan?

Perancangan ini akan dipublikasikan dan 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*).

c. *When* (Kapan)

Kapan rancangan ini dirilis?

Debut album penuh *Genderang Perang* milik grup musik Suabakar rencananya akan segera dirilis akhir akhir kalender 2021.

d. *Who* (Siapa)

Siapa yang menjadi target audiens terkait dengan rancangan?

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. *Why* (Mengapa)

Mengapa perancangan perlu ini dilakukan?

Perancangan sampul album *Genderang Perang* milik grup musik Suabakar adalah sebagai bentuk langkah dalam mengimplementasikan konsep kreatif dalam merancang sampul album, yang bertujuan untuk

menimbulkan kesan “ke-sesuai-an” dan “ke-selaras-an” antara tampilan visual pada sampul dan karya musik dalam album. Perancangan sampul album ini dilakukan karena sampul merupakan media utama dalam penyampaian pesan-pesan dan informasi dari apa yang tersaji di dalamnya.

f. *How* (Bagaimana)

Bagaimana perancangan ini bisa terjadi?

Melalui desain grafis sampul album, karya musik menjadi lebih signifikan apabila diiringi dengan unsur visual. Elemen-elemen visual yang tersemat sampul dapat menghubungkan suasana musik yang tersembunyi di balik sampul album, dan secara keseluruhan sampul bisa dikatakan sebagai sebuah fundamental yang mengkomunikasikan pesan dan informasi yang terdapat di dalamnya. Peranan desainer dalam hal ini adalah merancang visualisasi sampul yang menarik dalam segi artistik, yang juga mampu menghubungkan suasana musik yang tersembunyi di sebaliknya.

## **J. Konsep Media**

### **1. Tujuan Media**

Dipilihnya sampul album adalah berdasarkan pada latar belakangnya, bahwa sampul merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan apa yang tersaji di dalamnya melalui bentuk grafis visual. Perancangan ini merupakan sebagai bentuk langkah dalam mengimplementasikan konsep kreatif dalam merancang sampul album, yang bertujuan untuk menimbulkan kesan “ke-sesuai-an” dan “ke-selaras-an” antara tampilan visual pada sampul dan karya musik dalam album.

### **2. Strategi Media**

#### a. Target Audiens

Target audiens dalam perancangan ini adalah grup musik Suabakar, yang mana perancangan sampul album ini ditujukan untuk debut album 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*.

## b. Paduan Media

### 1) Media Utama

Perancangan ini merujuk desain sampul, kemasan, dan isi album sebagai media utama, dimana hasil akhir perancangan akan diterapkan pada *thumbnail* akun media sosial dan platform *digital music streaming* milik grup musik Suabakar, meliputi Spotify, Apple Music, YouTube Music, dan Bandcamp. Serta medium rilisan fisik meliputi sampul pada Piringan Hitam, sampul pada Kaset Pita, juga sampul pada *CD*.

### 2) Media Pendukung

Hasil akhir dari perancangan ini juga dikemas ke dalam beberapa medium sebagai alternatif media yang bertujuan untuk keperluan desain dan kreatif yang mendukung perancangan, medium yang berupa *merchandise* tersebut meliputi *t-shirt*, *poster*, *boxset*, *ashtray*, *patches*, *pin*, dan *sticker*.

## K. Konsep Kreatif

### 1. Tujuan Kreatif

Tujuan utama dalam perancangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah rancangan sampul album yang ditujukan khusus untuk album *Genderang Perang* milik grup musik Suabakar. Perlu dilakukan serangkaian tahapan dalam mengolah elemen-elemen desain grafis yang akan diaplikasikan ke dalam sampul album, karena sampul merupakan media utama dalam penyampaian pesan informasi dari apa yang tersaji di dalamnya. Selain itu perancangan ini juga merupakan langkah dalam mengimplementasikan konsep kreatif dalam merancang sampul album,

yang bertujuan untuk menimbulkan kesan “ke-sesuai-an” dan “ke-selarasan” antara tampilan visual sampul dan karya musik pada album.

## 2. Strategi Kreatif

### a. *What to Say & How to Say*

#### 1) *What to Say*

Secara garis besar, tujuan utama dalam perancangan ini adalah menghasilkan sebuah rancangan sampul dari karya album musik, sebuah rancangan sampul yang dapat merepresentasikan apa yang tersaji di dalamnya melalui bentuk bahasa visual.

#### 2) *How to Say*

Secara keseluruhan konsep kreatif dan ide dalam perancangan ini dituangkan dalam bentuk visual, melakukan serangkaian program kreatif agar apa yang ingin diungkapkan oleh grup musik Suabakar dalam album *Genderang Perang* dapat tervisualisasikan.

### b. Strategi Komunikasi

#### 1) Bahasa Visual

Gaya bahasa visual yang digunakan dalam perancangan ini adalah gaya bahasa visual yang bersifat ilustratif dan bersifat analogi.

#### 2) Bahasa Verbal

Penggunaan bahasa visual yang berupa gambar akan diiringi penggunaan bahasa verbal yang berupa tulisan. Tujuan dari penggunaan bentuk bahasa verbal adalah untuk mempermudah dalam memproses bentuk bahasa visual yang disuguhkan

## L. Hasil Perancangan

### 1. Media Utama



Gambar 7 Media Utama

2. Media Pendukung



Gambar 8 Media Pendukung

## M. 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-selaras-an” antara tampilan visual pada sampul dan karya musik dalam album.

*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.

## N. 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).

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

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

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

### JURNAL: Pangkalan Data Online

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

### ARTIKEL INTERNET

Major Label, Indie Label, dan Agregator Musik

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