

JURNAL
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
ALBUM GELOMBANG DARAT BAND SEMIOTIKA



PENCIPTAAN KARYA DESAIN

Aryadwipa Angesti Faradhiga

NIM 1210009124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL ALBUM GELOMBANG DARAT BAND SEMIOTIKA diajukan oleh Aryadwipa Angesti Faradhiga, NIM 1210009124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 20 Januari 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



**Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual**

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP: 19720909 200812 1 001

JURNAL
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
ALBUM GELOMBANG DARAT BAND SEMIOTIKA

Oleh:
Aryadwipa Angesti Faradhiga
NIM 1210037124

Abstrak

Keberadaan musik sangat erat hubungannya dengan desain grafis, beberapa produk hasil desain grafis yang umumnya digunakan sebagai media pendukung karya musik antara lain *cover* album, label CD, dan berbagai macam *merchandise* yang diproduksi sebagai media pendukung promosinya. *Semiotika* adalah band indie ber-genre *post-rock/instrumental* asal kota Jambi yang terbentuk pada tahun 2014 dan untuk pertama kalinya merilis album pada tahun 2015, album yang diberi judul *Ruang* tersebut dirilis di enam kota besar di pulau Jawa. Sukses meraih apresiasi dari masyarakat, *Semiotika* segera merencanakan untuk menyusun materi dan konsep album kedua sebagai upaya meningkatkan *image* dan untuk pencapaian yang lebih baik lagi.

Karya Tugas Akhir Desain dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual Album Gelombang Darat Band *Semiotika*” bertujuan untuk menciptakan identitas visual yang berkarakter pada perancangan grafis albumnya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan adalah studi literatur pustaka maupun yang bersumber dari internet, wawancara dengan narasumber terkait, dan kuesioner. Analisis data menggunakan pendekatan 5W+1H untuk menentukan tujuan perancangan, target audiens, dan metode pemecahan masalah.

Perancangan album kedua yang diberi judul *Gelombang Darat* menerapkan teori dan konsep gaya desain *Art Deco* sebagai gaya ilustrasi, *layout*, dan tipografi, serta menentukan *color identity* yang diaplikasikan di setiap media. Media promosi yang digunakan meliputi media-media komunikasi visual yang berkaitan dengan musik seperti rilisan fisik, *merchandise*, dan media sosial. Ilustrasi dan *layout* dikerjakan melalui tahap sketsa penjaringan ide berdasarkan referensi berupa data visual, yang kemudian diolah secara digital. Menurut beberapa narasumber, hasil akhir dari perancangan dinilai cukup menciptakan keserasian antara gaya desain dengan karakter musik dan filosofi dari band *Semiotika*.

Kata kunci: *Semiotika* band, *post-rock*, album, identitas visual

Abstract

The existence of music is related to graphic design, some of the graphic design products that usually used as the supporting media of music is album covers, CD labels, and the various of official merchandise produced as supporting promotion media. Semiotika is an independent post-rock/instrumental band from Jambi city formed in 2014 and for the first time releases albums in 2015, the album titled Ruang is released in six Java Island big cities. After successfully get a big appreciation from the public, Semiotika plans for arrange a second album concepts as an effort to imaging and for the better achievement.

A final project thesis titled “Designing a Visual Communication of Semiotika Band Gelombang Darat Album” aims to create a characteristic visual identity on its album design. The data collecting methods used in the thesis is literature study from books or sourced from internet, interviews with relevant informants, and questionnaires. Data analysis using 5W+1H to finds thesis goals, target audience, and problem solving methods.

Designing Semiotika second album titled Gelombang Darat applying Art Deco theory and design concept as illustration style, layout, and typography, and set the color identity that applied on each media. The promotion media used is a visual communication media that related with music such as album releases, merchandise, and social media. Illustration and layout done by rough sketch based on reference and visual data, and then visualised into digital. According from some informants, the design final result is enough creating matching appearance beetwen design with Semiotika music character and philosophy.

Keywords: Semiotika band, post-rock, album, visual identity

Pendahuluan

Keberadaan musik sangat erat hubungannya dengan desain grafis, musik dapat membantu melengkapi sebagai salah satu media dalam perancangan yang membuat sebuah desain lebih menarik untuk dilihat dan dinikmati, begitu juga sebaliknya desain grafis berperan sebagai pembentuk tampilan visual yang menarik ketika diterapkan ke dalam media digital ataupun berbentuk fisik sehingga dapat menciptakan citra yang baik mewakili identitas dari karya musik yang dibuat, adapun beberapa produk hasil desain grafis yang umumnya digunakan sebagai media pendukung karya musik antara lain rilisan fisik dan berbagai macam merchandise resmi yang diproduksi sebagai media pendukung promosinya. Desain grafis menjadi sangat diandalkan ketika pencipta karya musik seperti penyanyi dan grup band ingin merilis lagu-lagu terbaru mereka dan memperdengarkannya kepada masyarakat dan penikmat musik melalui media cetak berbentuk album yang dirancang sesuai dengan karakter atau jenis aliran musik yang ada di dalamnya, tujuannya yakni sebagai strategi menciptakan keserasian antara warna musik dengan grafis/ilustrasi yang didesain dalam *layout* album. Maka secara langsung grafis dari album tersebut sudah berperan membantu mempromosikan musisi yang merilisnya dengan dua citra yang berhasil dibangun, yang mana album tersebut berisikan lagu-lagu yang layak untuk diperdengarkan serta memiliki grafis bernilai seni dan daya simpan sebagai *collectable items* atau benda koleksi.

Pada penghujung tahun 2015 lalu terdapat salah satu band indie *post-rock/instrumental* bernama *Semiotika* yang untuk pertama kalinya merilis debut album musik mereka yang bertajuk “Ruang”, album berisikan tujuh lagu tersebut merupakan representasi dari hasil mengekspresikan emosi dan kegelisahan mereka terhadap kondisi keseharian tempat dimana mereka berasal yakni kota Jambi. Jika dilihat dari respon publik yang *me-review* materi lagu-lagu yang ada di album Ruang, mereka cukup mendapat apresiasi yang baik dari beberapa penulis artikel di media online.

Tidak ingin diam begitu saja menikmati kesuksesan debut album pertamanya, *Semiotika* berencana untuk segera menyusun materi dan konsep baru yang lebih matang dalam pengerjaannya sebagai strategi peluncuran album kedua mereka yang diharapkan mampu membangun respon publik untuk pencapaian yang lebih luas lagi, bukan hanya respon terhadap materi lagu saja tetapi juga dari berbagai dampak yang muncul dari sejak dirilisnya album seperti kualitas konten visual album yang semakin menarik, mulai terbentuknya identitas band/*brand image* yang memiliki *value*, dan untuk *Semiotika* yang lebih dikenal lagi oleh publik.

Maka dari itu dengan direncanakannya proses pengerjaan album kedua oleh *Semiotika*, maka akan dirancang sebuah desain grafis album yang nantinya akan dibentuk menjadi satu paket *box set* yang di dalamnya akan berisikan konten visual seperti sampul album, *artwork* lagu, label CD, dan *layout* konten verbal, tidak hanya itu berbagai media pendukung promosi seperti kaos, poster, *sticker*, tiket, kartu nama dan sebagainya pun juga ikut menjadi perhatian sehingga akan tercipta keseragaman secara visual pada saat proses promosi perilsan album

dimulai, album kedua akan lebih memiliki tema dari konten visual yang dibuat dengan gaya desain yang menarik, hal tersebut bertujuan untuk membentuk *visual identity* yang khas yang dapat menjadi citra *Semiotika* sebagai band indie lokal yang memiliki kualitas yang layak diperhatikan perkembangannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang komunikasi visual album band *Semiotika* sebagai langkah promosi kepada pecinta musik *post-rock*, dan tujuannya ialah merancang grafis album kedua *Semiotika* sebagai upaya untuk menciptakan *visual identity* yang berkarakter untuk sebuah band, merancang grafis media promosinya sehingga lebih mudah dikenal oleh publik dan mendapat tempat yang baik di hati penikmat musik indie sebagai band asal kota Jambi yang layak diperhatikan.

Pembahasan

Promosi

Promosi adalah salah satu unsur dalam paduan pemasaran berupa komunikasi yang bersifat informatif-persuasif (Sanyoto, 2006:51). Promosi berfungsi untuk merangsang penjualan suatu produk. Tugas promosi adalah mempengaruhi target audiens agar melakukan tindakan pembelian, sehingga dapat meningkatkan angka penjualan. Strategi promosi adalah kebijakan-kebijakan promosi untuk mencapai tujuan promosi yang telah ditetapkan. Strategi promosi dibentuk oleh target audiens dan *promotion mix* yang terdiri dari *publicity*, *personal selling*, *sales promotion*, dan *advertising*.

Menurut Dendi Sudiana (1986:1) iklan adalah salah satu bentuk komunikasi yang terdiri atas informasi dan gagasan tentang suatu produk yang ditujukan kepada publik secara bersamaan dengan harapan memperoleh sambutan baik, iklan berusaha untuk memberikan informasi, membujuk, dan meyakinkan. Periklanan jika ditinjau dari segi konteks, merupakan suatu sarana komunikasi di antara produsen dan konsumen. Tujuan akhir komunikasi periklanan yang diharapkan tentunya untuk menciptakan respon perilaku khalayak di pasaran.

Gaya Desain Grafis

Pengertian dari gaya secara umum adalah suatu ragam yang khas dari ekspresi, desain, arsitektur atau cara pelaksanaan suatu hal. Gaya dalam desain grafis berarti keindahan visual yang mempunyai pengaruh besar pada suatu masa dan tempat tertentu. Pemilihan gaya desain pada perancangan album *Gelombang Darat* ini adalah *Art Deco*, objek yang tergambarkan dalam karya *Art Deco* dapat menyimpan makna yang merepresentasikan berbagai perumpamaan melalui simbol atau tanda, karya-karya *Art Deco* memakai warna-warna yang kuat serta bentuk-bentuk abstrak dan geometris, tetapi terkadang masih menggunakan motif-motif tumbuhan dan figur, karakter ilustrasi yang terlihat datar namun dinamis, menggunakan warna-warna blok dan gradasi halus namun tetap membentuk dimensi, komposisi bidang yang seimbang, dan sudut pengambilan ilustrasi yang asimetris dan tidak terlalu kaku.

Musik *Post-rock*

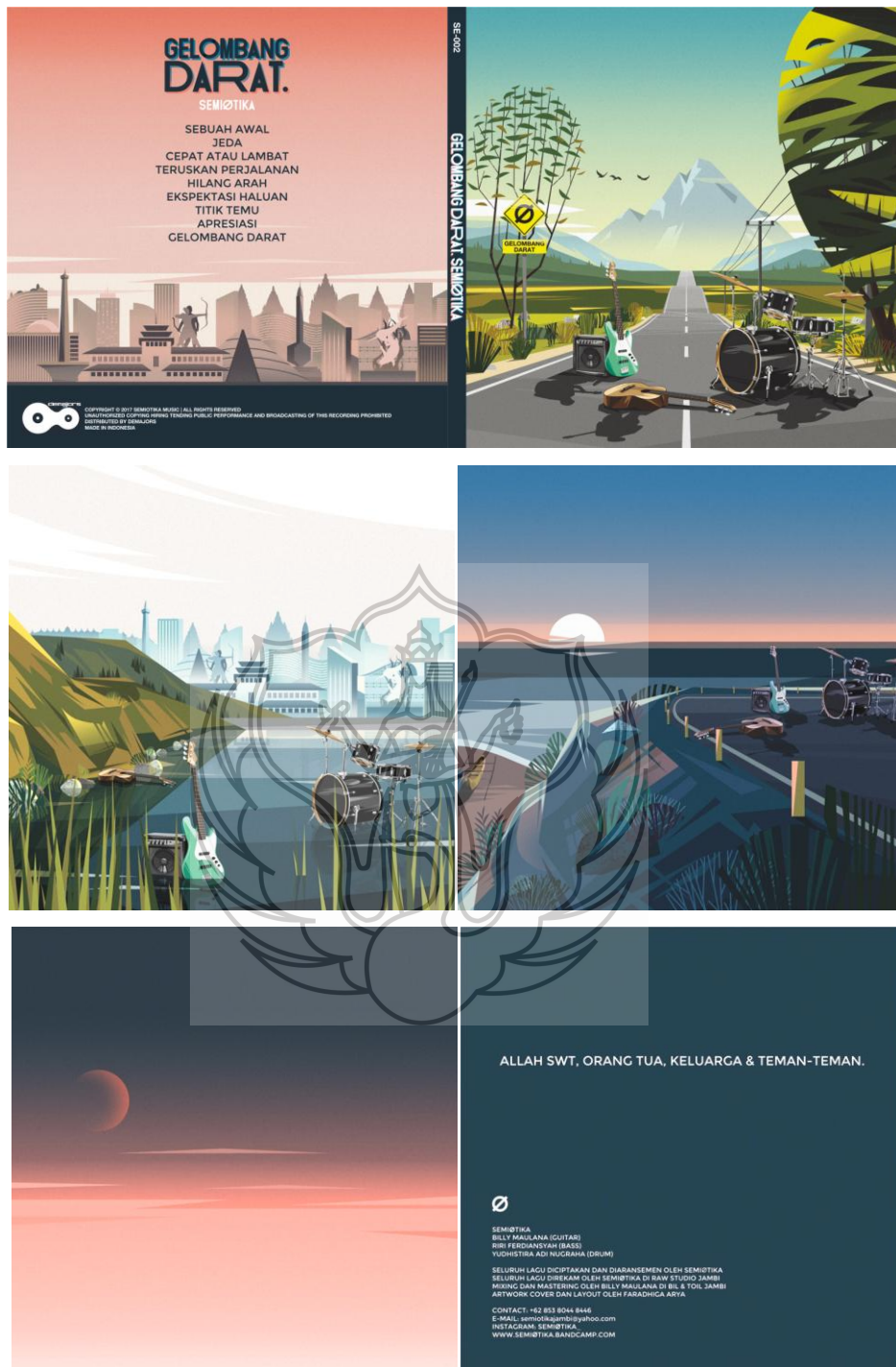
Post-rock adalah *sub-genre* dari musik *rock*, *Post-rock* adalah jenis musik yang hanya memainkan instrumen dan tidak memasukkan unsur vokal di setiap lagu-lagunya, penciptanya ingin memberi kebebasan kepada semua orang yang mendengar/menikmati musik untuk bisa menciptakan emosi mereka sendiri. Istilah *post-rock* pertama kali di dituturkan oleh Simon Reynolds yang merupakan seorang jurnalis musik, istilah tersebut ditulis dalam hasil *review* album milik Bark Psychosis – *Hex* melalui majalah *The Wire* keluaran Mei tahun 1994, “Memainkan musik bukan *rock*, tetapi dengan instrumen-instrumen yang terdapat pada musik *rock*, dan lebih mengutamakan *texture* dan *timbre* daripada *power chord*.” (www.kanaltigapuluh.info). Menerapkan konsep dasar *quiet/loud* yakni karakter irama/instrumen yang pelan, teratur, suara dari efek *delay* dan *reverb* yang tinggi membuat lagu-lagu *post-rock* memiliki durasi yang sangat panjang. Hal tersebut justru berbanding terbalik dengan karakter dari *genre* musik *rock* yang umumnya memiliki *beat* yang kuat dan irama yang keras didominasi oleh ritme dari *melody* gitar elektrik ditambah suara dari nada vokal yang ekspresif.

Media Utama

Perancangan ini memilih album musik sebagai media utama, album sebagai media atau sarana yang digunakan untuk pembentuk identitas melalui grafisnya sekaligus berfungsi sebagai kemasan album *Gelombang Darat* milik *Semiotika*, tujuan dipilihnya album sebagai media utama adalah berdasarkan pada latar belakang dari objek perancangan yakni *Semiotika* merupakan band yang masih bergerak di jalur indie, sehingga memilih album karena album merupakan media utama yang digunakan untuk memasarkan karya-karya mereka yang berbentuk lagu kepada masyarakat. Album juga berguna sebagai media yang mampu merangkum musik dan identitas suatu band menjadi satu. Dengan merilis album, karya suatu band bisa lebih terapresiasi dan dapat terhindar dari tindakan plagiatisme musik.

Proses *finishing* yang dikerjakan untuk perancangan grafis album *Gelombang Darat* menggunakan laminasi *doff* untuk melapisi bagian luar dan dalam untuk mengurangi resiko goresan kecil, dan agar media bisa dibersihkan apabila terkena debu.

Pada bagian luar album nantinya akan menggunakan lembar kertas penutup atau dinamakan *album holder* yang melipat menutupi satu per empat sisi kanan album yang berfungsi sebagai pengunci keseluruhan kemasan album agar tidak mudah terbuka. *Album holder* selain berfungsi sebagai pengunci kemasan album, juga digunakan sebagai penempatan *layout* untuk logo judul album, nama band, dan ilustrasinya, *album holder* juga menjadi alternatif desain kemasan untuk menempatkan konten judul album dan nama band diluar dari *layout cover* album agar tidak menutupi/mengganggu grafis ilustrasi *cover* nya.



Gambar 1. Hasil akhir desain album beserta ilustrasi dan *layout*-nya
(sumber: Dokumentasi Aryadwipa, 2016)

Media Pendukung

Selain media utama berupa album, media pendukung dibutuhkan untuk meningkatkan *awareness*. Adapun media-media pendukung yang digunakan meliputi *Booklet*, *Sticker*, *Poster*, *T-shirt*, *Kaset*, *Konten Socmed*, *Kartu Nama*, dan *Tote bag*, latar belakang dipilihnya berbagai media pendukung tersebut karena merupakan media yang paling umum diproduksi oleh band-band indie sebagai alternatif yang bertujuan untuk memenuhi permintaan masyarakat terhadap eksistensi band mereka sekaligus membangun kontinuitas *awareness* di tengah-tengah masyarakat sebab media-media tersebut merupakan media yang paling sering bersinggungan dengan target audiens.



Gambar 2. Beberapa contoh desain media pendukung
(sumber: Dokumentasi Aryadwipa, 2016)

Kesimpulan

Perancangan grafis album kedua *Semiotika Band* yang berjudul *Gelombang Darat* ini bertujuan untuk menciptakan identitas visual di dalam sebuah grup musik melalui perancangan album dan media pendukung promosinya. Hal-hal yang perlu dilakukan sebelum memulai proses perancangan adalah terlebih dahulu mencari data-data yang terkait dengan band tersebut dan data yang mendukung sebagai landasan permasalahan. Dalam sebuah aliran musik tentu terdapat latar belakang historis yang mengikuti perkembangannya, dimulai dari awal teridentifikasinya hingga menyebar ke berbagai wilayah, yang diikuti pula dengan gaya desain apa yang sedang berkembang di masa itu, maka akan terlihat adakah pengaruh gaya desain tersebut dengan karakter *genre* musik yang pada hal ini grafis albumnya.

Gaya desain yang digunakan pada perancangan ini adalah *Art Deco*, gaya desain *Art Deco* dipilih sebagai gaya visual perancangan album *Semiotika* dikarenakan gaya desain tersebut memiliki karakter yang berkaitan dengan karakter dari band *Semiotika* juga, karakter yang dalam artian bukan dari bentuk dan penampilan, melainkan latar belakang, konsep, dan cara pandang yang mendasari proses menciptakan sebuah karya. Selain itu juga perlu untuk mengidentifikasi seperti apa karakter atau gaya desain yang digunakan oleh pesaing atau band serupa, dengan tujuan untuk mengetahui gaya desain yang digunakan oleh pesaing dimasa sekarang, sehingga dapat dijadikan pembandingan untuk merancang grafis yang lebih menarik dan dapat tetap menyesuaikan dengan selera target audiens di pasaran.

Adapun aspek-aspek yang dapat mendukung pembentuk identitas visual antara lain dengan menentukan strategi kreatif yang terdiri dari menentukan tema, logo, warna, *layout*, dan tipografinya yang apabila dirancang dengan konsisten dan sesuai dengan karakter musiknya akan membangun suatu citra grup musik yang memiliki keseragaman visual pada media-media promosinya dan akan membentuk kesinambungan antara karakter musik dengan aspek visualnya.

Dalam merancang grafis album tentu perlu mengikuti karakteristik dari jenis musik yang diangkat, perancangan ini mengangkat grup musik *post-rock/instrumental* sebagai bahan penelitian dan perancangan, tahap pencarian data dan identifikasinya pun akan berbeda jika band yang diangkat mengusung aliran yang berbeda, tentu harus menggali latar belakang sejarah, perkembangannya, karakter musik, hingga mulai mengulas perihal gaya desain yang paling dekat untuk mewakili jenis aliran musik tersebut.

Daftar Pustaka

Kusrianto, Adi. (2007), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Andi, Yogyakarta

Kusrianto, Adi dan Arini Made. (2011), *History of Art*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta

Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2006), *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*, Dimensi Press, Yogyakarta

Sudiana, Dendi. (1986), *Komunikasi Periklanan Cetak*, Remadja Karya CV, Bandung

Tautan Web

Musiklopedia Musik Post-rock, (8 Februari 2015). Diakses pada 22 Oktober 2016, <http://kanaltigapuluh.info/musiklopedia-musik-post-rock/>

