

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *POP-UP* PERKEMBANGAN**  
**RILISAN DAN MUSIK INDONESIA**



**PERANCANGAN DESAIN**

**Retno Puspa Wardhany**

**NIM 1112113024**

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

**2017**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *POP-UP* PERKEMBANGAN**  
**RILISAN DAN MUSIK INDONESIA**



**PERANCANGAN DESAIN**

**Retno Puspa Wardhany**

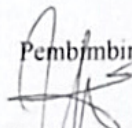
**NIM 1112113024**

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

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

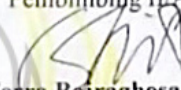
**PERANCANGAN *POP-UP* PERKEMBANGAN RILISAN DAN MUSIK INDONESIA** diajukan oleh Retno Puspa Wardhany, NIM 111 211 3024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 14 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



**FX. Widvatmoko, M.Sn.**  
NIP: 19750710 200501 1001

Pembimbing II/Anggota



**Terra Bajraghosa, M.Sn.**  
NIP: 19810412 200604 1 004

Cognate/Anggota



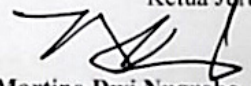
**Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.**  
NIP: 19660404 199203 1 002

Ketua Program Studi S-1  
Desain Komunikasi Visual/Anggota



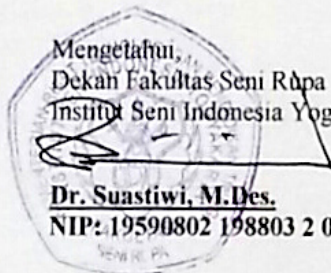
**Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.**  
NIP: 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain



**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.**  
NIP: 19770315 200212 1 002

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Suastiwi, M.Des.**  
NIP: 19590802 198803 2 002

*Untuk ayah, ibu, kakak-adik, dan teman-temanku.*

*Tanpa kalian aku bukan apa-apa*



## KATA PENGANTAR & TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat dan kasihnya yang diberikan sampai hari ini, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan *Pop-up* perkembangan rilisan dan musik Indonesia.

Perancangan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir ini menjadi mata kuliah terakhir untuk menerapkan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan. Ilmu-ilmu tersebut dituangkan dalam sebuah perancangan *pop-up*. Perancangan Tugas Akhir ini bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan wawasan dan kreativitas dalam menerapkan konsep menjadi sebuah karya perancangan, khususnya dalam bentuk *pop-up* dan buku.

Tidak lupa mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Berkat bantuan dan dukungan berbagai pihak, penciptaan karya tersebut dapat terwujud hingga dituliskannya kata pengantar ini. Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Segalanya.
2. FX. Widyatmoko, M.Sn. selaku pembimbing I
3. Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku pembimbing II
4. Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn. selaku cognate
5. Indira Maharsi selaku kaprodi
6. M Faizal Rochman selaku dosen wali
7. Keluargaku, Ibu Tasmintarsih, kakak-kakakku Hanum Ayuningtyas dan Dias Ajeng dan adiku Imasdi Luthfan yang selalu memberi dukungan.
8. Teman-teman Kelompok Belajar 345, Charis Budi, Maria Antonia, Luinambi Vesiano, Mahaputra Vito, Gabriel Ricardo, Iwan Suastika
9. Kelompok tugas Anak Ayam, Anindya, Fiera dan Yosefine.
10. Aditya Ageng, Samstrong Records, Miko WLRV dan teman-teman *Record Store Club* yang mensupport rilisan musik dan buku-buku musik
11. Swaragama Digital Team Cubical, Bastian, Dilla, Ade Kurnia, Kak Dito, Mas Boma, Masta, Flo.
12. Teman yang membantu proses *stopmotion*, Cahya Setiaji, Cici Priskila dan Okinawan.

13. Teman-teman Akar Pohon 2011, baik yang sudah maupun yang belum diwisuda.
14. Teman-teman seperjuangan TA, Syaiful Fathah, Pandu, Deka, Surya, Nrlail, Dia Nata, Rama, Gepeng dan teman-teman lainnya
15. Keluarga Besar Desain Komunikasi Visual Isi Yogyakarta
16. Civitas akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Masih banyak kekurangan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Kritik dan saran dengan senang hati diterima, untuk perbaikan di masa berikutnya. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi semua pihak.

Yogyakarta, Juli 2017



**Retno Puspa Wardhany**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR &amp; TERIMA KASIH .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB 1 .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Batasan Lingkup Perancangan .....	5
D. Tujuan Perancangan .....	6
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Metode Perancangan.....	7
G. Sistematika Perancangan .....	9
H. Skematika Perancangan.....	12
<b>BAB II .....</b>	<b>13</b>
A. Identifikasi.....	13
1. Tinjauan Tentang Pop-up .....	13
2. Tinjauan Tentang Infografis .....	33
3. Tinjauan Tentang Rilis Musik .....	49
4. Tinjauan Tentang Perkembangan Musik Populer di Indonesia.....	68
B. Analisis Data .....	94
<b>BAB III.....</b>	<b>99</b>
A. Konsep Media.....	99
B. Konsep Kreatif.....	100
1. Tujuan Kreatif .....	100
2. Strategi Kreatif .....	100
3. Program Kreatif.....	107

<b>BAB IV .....</b>	<b>129</b>
A. Data Visual .....	129
B. Studi Visual .....	132
C. Desain Cover & Boxset .....	137
D. Prototype dan Layout Halaman Pop Up.....	142
E. Rancangan Final .....	155
<b>BAB V.....</b>	<b>171</b>
A. Kesimpulan.....	171
B. Saran.....	175
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>178</b>





## DAFTAR GAMBAR

### BAB 1

Gambar 1.1 .....	12
------------------	----

### BAB II

Gambar 2. 3 <i>Astronomical Vovelle</i> .....	16
Gambar 2. 4 <i>Anatomy Movable Paper</i> .....	17
Gambar 2. 5 Contoh Bentuk <i>Simple V-Fold</i> .....	21
Gambar 2. 6 Contoh Bentuk <i>Modified V-fold</i> .....	21
Gambar 2. 7 <i>V-folds on top of V-folds</i> .....	21
Gambar 2. 8 <i>Parallel folds</i> .....	22
Gambar 2. 9 <i>Parallelogram</i> .....	22
Gambar 2. 10 <i>Zig-zag Fold</i> .....	23
Gambar 2. 11 <i>M-Fold</i> .....	23
Gambar 2. 12 <i>Floating Plane</i> .....	24
Gambar 2. 13 <i>Box</i> .....	24
Gambar 2. 14 <i>Cylinder</i> .....	24
Gambar 2. 15 <i>Pyramid</i> .....	24
Gambar 2. 16 <i>Curved Shapes</i> .....	25
Gambar 2. 17 <i>The 45° Fold (Moving Arm)</i> .....	25
Gambar 2. 18 <i>Double 45° Fold (Twisting Mechanism)</i> .....	26
Gambar 2. 19 <i>Automatic Pull-Strip</i> .....	26
Gambar 2. 20 <i>Pull-Strip</i> .....	27
Gambar 2. 21 <i>Panel Dissolves</i> .....	27
Gambar 2. 22 <i>Woven Dissolves</i> .....	27
Gambar 2. 23 <i>Flaps</i> .....	28
Gambar 2. 24 <i>Pivot and Hub</i> .....	28
Gambar 2. 25 Peralatan untuk membuat <i>pop-up</i> .....	29
Gambar 2. 26 <i>Sketch Eksplorasi Ide</i> .....	30
Gambar 2. 27 <i>Prototype/Mock-up</i> .....	30
Gambar 2. 28 <i>Proses Penambahan Elemen Grafis</i> .....	31
Gambar 2. 29 <i>Proses Cetak</i> .....	31
Gambar 2. 30 <i>Proses perakitan pop-up</i> .....	32
Gambar 2. 31 <i>Contoh Pendekatan Infografis Eksploratif</i> .....	36
Gambar 2. 32 <i>Contoh Pendekatan Infografis Naratif Karya Nigel Holmes</i> .....	37
Gambar 2. 33 <i>Contoh Pendekatan Infografis Naratif Karya Nigel Holmes</i> .....	37
Gambar 2. 34 <i>Contoh penggunaan simbol dan ikonografi</i> .....	38
Gambar 2. 35 <i>Contoh pembedaan dekoratif</i> .....	38
Gambar 2. 36 <i>Contoh infografis mixed chart</i> .....	39
Gambar 2. 37 <i>Contoh infografis Informational</i> .....	40
Gambar 2. 38 <i>Contoh Infografis Timeline</i> .....	41

Gambar 2. 39 Contoh Infografis <i>How-to</i> .....	42
Gambar 2. 40 Contoh Infografis <i>Process</i> .....	42
Gambar 2. 41 Contoh Infografis <i>Comparassion</i> .....	43
Gambar 2. 42 Contoh Infografis <i>Location</i> .....	43
Gambar 2. 43 Contoh Infografis <i>Photo-Graphic</i> .....	44
Gambar 2. 44 Contoh Infografis Hierarchial .....	45
Gambar 2. 45 Contoh Infografis Single Chart .....	45
Gambar 2. 46 Contoh Infografis Statis .....	46
Gambar 2. 47 Contoh Infografis Bergerak BPJS Ketenagakerjaan .....	47
Gambar 2. 48 Popular Music System.....	50
Gambar 2. 49 Perbandingan ukuran piringan hitam .....	53
Gambar 2. 50 Gramofon .....	55
Gambar 2. 51 <i>Califone Dance Turntable Phonograph</i> .....	55
Gambar 2. 52 Kaset.....	57
Gambar 2. 53 <i>Walkman portable audio cassette player</i> .....	57
Gambar 2. 54 CD-R dan CD RW .....	60
Gambar 2. 55 <i>Discman</i> .....	60
Gambar 2. 56 Winamp3 .....	65
Gambar 2. 57 MPMan.....	65
Gambar 2. 58 Evolution Ipod.....	65
Gambar 2. 59 Aplikasi Musik Streaming.....	67
Gambar 2. 60 Aplikasi <i>streaming</i> Spotify .....	67
Gambar 2. 61 Piringan Hitam Produksi Tio Tek Hong Record.....	70
Gambar 2. 62 Irama Record .....	71
Gambar 2. 63 Foto Gedung Lokananta.....	72
Gambar 2. 64 Piringan Hitam Mari Bersuka Ria dengan Irama Lenso .....	74
Gambar 2. 65 Kaset Album.....	80
Gambar 2. 66 Kompilasi Album Kaset Dangdut Rhoma Irama .....	80
Gambar 2. 67 Kompilasi Album Kaset Lagu Anak .....	80
Gambar 2. 68 Cd Album Fariz RM.....	85
Gambar 2. 69 CD Album Pop-Kreatif .....	85
Gambar 2. 70 CD Album Gigi .....	85
Gambar 2. 71 CD Album <i>Agnes Is</i> .....	85
Gambar 2. 72 Group Band Indie Mocca .....	87
Gambar 2. 73 Playlist Indonesia Top Hits pada aplikasi <i>music streaming</i> Joox ..	92
<b>BAB III</b>	
Gambar 3. 1 Karya Ilustrasi Vektor Potzkun / Mami Sato .....	122
Gambar 3. 2 Poster “Afro Fusion Festival” karya Cynthia Alons .....	123
Gambar 3. 3 Cover Playlist Spotify .....	123
Gambar 3. 4 Poster Afro Fusion Festival.....	124
Gambar 3. 5 “Alice in Wonderland” pop-up karya Robert Sabuda.....	124
Gambar 3. 6 Japanese Poster .....	125

Gambar 3. 7 Packaging Alfabet-Knizka.....	127
Gambar 3. 8 Afro Fusion Festival” karya Cynthia Alons.....	127

#### **BAB IV**

Gambar 4. 1 Teknik pop-up yang akan digunakan .....	129
Gambar 4. 2 Format Rilis Musik.....	130
Gambar 4. 3 Media Pemutar Musik .....	130
Gambar 4. 4 Foto tokoh yang berpengaruh terhadap musik di Indonesia .....	131
Gambar 4. 5 Album Musisi Populer Indonesia.....	131
Gambar 4. 6 Desain Background dan Ilustrasi.....	132
Gambar 4. 7 Olah digital foto Rachmat Kartolo .....	132
Gambar 4. 8 Olah digital foto Titi Dj dan Farisz RM.....	133
Gambar 4. 9 Teknik Pop-up pada perancangan .....	133
Gambar 4. 10 Rough Sketch Desain Cover .....	137
Gambar 4. 11 Final Desain Cover.....	139
Gambar 4. 12 Rough Desain Boxset.....	140
Gambar 4. 13 Final Desain Boxset .....	141
Gambar 4. 14 Prototype Pop-up Piringan Hitam halaman 1.....	142
Gambar 4. 15 Final Desain Pop-up Piringan Hitam 1 .....	142
Gambar 4. 16 Prototype Pop-up Piringan Hitam halaman 2.....	143
Gambar 4. 17 Final Desain Pop-up Piringan Hitam 2 .....	143
Gambar 4. 18 Prototype Pop-up Piringan Hitam 3 .....	144
Gambar 4. 19 Final Desain Pop-up Piringan Hitam 3 .....	144
Gambar 4. 20 Prototype Pop-up Kaset halaman 1 .....	145
Gambar 4. 21 Final Desain Pop-up Kaset halaman 1 .....	145
Gambar 4. 22 Prototype Pop-up Kaset halaman 2 .....	146
Gambar 4. 23 Final Desain Pop-up Kaset halaman 2 .....	146
Gambar 4. 24 Prototype Pop-up Kaset halaman 3 .....	147
Gambar 4. 25 Final Desain Pop-up Kaset halaman 3 .....	147
Gambar 4. 26 Prototype Pop-up CD halaman 1.....	148
Gambar 4. 27 Final Desain Pop-up CD halaman 1 .....	148
Gambar 4. 28 Prototype Pop-up CD halaman 2.....	149
Gambar 4. 29 Final Desain Pop-up C Dhalaman 2.....	149
Gambar 4. 30 Prototype Pop-up CD halaman 3.....	150
Gambar 4. 31 Final Desain Pop-up CD halaman 3.....	150
Gambar 4. 32 Prototype Pop-up Digital dan Streaming halaman 1 .....	151
Gambar 4. 33 Final Desain Pop-up Digital dan Streaming halaman 1 .....	151
Gambar 4. 34 Prototype Pop-up Digital dan Streaming halaman 2.....	152
Gambar 4. 35 Final Desain Pop-up Digital dan Streaming halaman 2 .....	152
Gambar 4. 36 Prototype Pop-up Digital dan Streaming halaman 3.....	153
Gambar 4. 37 Final Desain Pop-up Digital dan Streaming halaman 3 .....	153
Gambar 4. 38 Prototype Pop-up Digital dan Streaming halaman 4.....	154
Gambar 4. 39 Final Desain Pop-up Digital dan Streaming halaman 4 .....	154

**PERANCANGAN *POP-UP***  
**“PERKEMBANGAN RILISAN DAN MUSIK INDONESIA”**  
**Oleh: Retno Puspa Wardhany**

**ABSTRAK**

Kebutuhan akan musik menuntut manusia untuk menciptakan inovasi teknologi rilisan musik dan alat pemutarnya yang berkaitan dengan konsumsi musik secara masal. Seiring dengan perkembangan teknologi rilisan dan musik populer juga berkembang. Banyak generasi muda yang tidak mengapresiasi musik dan rilisaannya, karena kurangnya pemahaman yang mengakibatkan pola konsumsi yang salah seperti *illegal download* dan pembajakan.

Perancangan ini bertujuan menjadi media informasi tentang perkembangan rilisan dan musik populer Indonesia yang telah melalui sejarah panjang dan berkembang dari masa ke masa, sebagai *trigger* untuk generasi muda agar lebih mengapresiasi rilisan dan musik Indonesia. Dalam perancangan ini digunakan metode perancangan dengan menggunakan pendekatan infografis naratif dengan menggabungkan mekanisme *pop-up*. Pencarian data diperoleh dari beberapa literatur seperti buku, laman web dan artikel.

*Pop-up* berseri yang digabungkan dalam *boxset* merupakan hasil dari perancangan ini, yang menjadi bentuk fisik sebagai arsip media informasi. Selain bentuk fisik, bentuk digital berupa *video highlight* dirancang sebagai media penyebaran informasi secara massal. Hasil akhir perancangan ini memuat karakteristik yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan komunikatif (mudah dipahami), atraktif (menarik perhatian) dan retensi (tidak mudah dilupakan)

Kata Kunci : Rilisan Musik, Musik Indonesia, Infografis, *Pop-up*

**POP-UP DESIGN**  
**“DISCOVERY MUSIC RECORDS AND INDONESIA MUSIC”**  
**By: Retno Puspa Wardhany**

**ABSTRACT**

*The need for music demands human beings to create technological innovations of music records and their turning tools related to mass music consumption. Along with the development of popular release and music technology is also developing. Due to the lack of wholistic appreciation towards listing to music and music records, many younger generation listeners consume music through illegal piracy and filesharing*

*This design aims to be a medium of information about the development of popular releases and Indonesian music that has been through a long history and developed from time to time, as a trigger for the younger generation to better appreciate the release and music of Indonesia. In this design is used design method by using narrative infographic approach by combining pop-up mechanism. The search data is obtained from several literature such as books, web pages and articles.*

*The serialized pop-ups combined in the boxset are the result of this design, which becomes the physical form as an information media archive. In addition to the physical form, the digital form of video highlight is designed as a medium of massive information. The result of this design contains characteristics that aim to meet the needs communicative (easy to understand), attractive (attract attention) and retention (not easily forgotten).*

*Keyword : Music Records, Indonesian Music, Infographic, Pop-up*



# BAB 1 PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan manusia modern saat ini, musik sebagai media hiburan erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Di setiap harinya sengaja atau tidak sengaja kita menikmati musik dengan bentuk sajian yang beragam. Musik dimainkan sebagai pengungkapan ekspresi melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi irama dan harmoni. Musik telah menjadi hal yang penting dan merupakan unsur kebudayaan sejak jaman prasejarah. Budaya konsumsi musik berkembang seiring dengan inovasi teknologi yang diciptakan manusia untuk mendukung kehidupan menjadi lebih praktis dan modern. Dahulu musik hanya didengarkan secara langsung melalui pertunjukan musik, lalu manusia menciptakan teknologi yang digunakan untuk mereproduksi, memperbanyak dan menyebarkan musik pada jangkauan yang lebih luas. Membuat manusia lebih mudah memperoleh dan mendengarkan musik tanpa terbatas ruang, waktu dan tempat.

Berbagai bentuk rilisan dan pemutar musik diciptakan sebagai media untuk mengonsumsi musik. Sejak dimulainya penemuan piringan hitam dan gramofon kemudian berkembang menjadi kaset pita dan *walkman* (untuk pertama kalinya musik dapat didengarkan dimana saja dan kapan saja), berkembang lagi menjadi kepingan CD dan *discman*, semakin berkembang menjadi musik dengan format digital yang didengarkan dengan gadget dan disitribusikan secara *online*. Dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan rilisan dan alat pemutar musik ini berkembang menjadi bentuk yang lebih modern, simpel dan praktis. Sehingga saat ini manusia modern mengonsumsi musik dengan cara yang lebih praktis melalui perangkat digital dan *music is everywhere*, tidak terbatas ruang. Kita saat ini dapat mendengarkan musik yang disukai kapan saja dan di mana saja dengan cara yang mudah.

Rilisan musik memiliki nilai-nilai yang diidentifikasi sebagai tujuan dari mereproduksi musik (Tim Wal, 2003 : 86-87). Pertama, rilisan musik sebagai artefak atau bentuk fisik yaitu *statement* hasil karya seni dari musisi yang membuktikan keeksistensinya. Kedua, rilisan musik sebagai komoditas yaitu rilisan musik bernilai ekonomi dan menguntungkan bagi pihak-pihak yang berada dalam industri musik seperti musisi, produser, label rekaman dan distributor musik. Ketiga, rilisan musik sebagai konten tekstual yang memiliki makna terstruktur yang dikomunikasikan untuk pendengar. Makna ini memiliki aspek emosional, mental, sosial, estetika dan spiritual sehingga akan timbul pengalaman-pengalaman personal bagi tiap orang yang mendengarkannya. Atau, makna ini dapat berupa klasifikasi musik ke dalam beberapa genre yang berbeda-beda.

Rilisan musik berkaitan juga dengan musik populer, yaitu musik yang dikonsumsi secara massal dengan patokan, menjadi musik yang paling banyak didengarkan. Tolak ukurnya berdasarkan dari hasil penjualan rilisan baik fisik maupun digital atau banyaknya jumlah pendengar dari situs penyedia musik online. Bisa juga musik populer berkaitan dengan banyaknya jumlah fans dan ramainya pertunjukan musik yang digelar oleh musisi (Tim Wal, 2003: 2). Di Indonesia, musik populer berkembang sejak zaman kolonial dan terus berkembang ragam musik juga musisinya hingga saat ini. Ragam musik yang berkembang di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa hal seperti faktor sosiologi, kebijakan politik, dan berkiblat pada musik yang tengah populer secara universal di penjuru dunia. Perkembangan ragam musik dan musisi Indonesia menarik untuk dibahas karena perkembangannya ini seiring dengan berjalannya waktu yang dapat ditandai dengan perubahan bentuk rilisan musik. Perkembangan rilisan dan musik Indonesia ini merupakan sejarah perjalanan yang cukup panjang selama sekitar satu abad.

Saat ini industri distribusi rilisan musik dalam bentuk fisik telah habis masa kejayaannya. Disc Tara, salah satu retail musik terbesar se-Indonesia telah menutup sebagian besar gerainya yang tersebar di beberapa kota. Menyusul beberapa label rekaman dan distribusi lainnya yang sudah



gulang tikar sejak tahun 2013. Situasi ini mengilustrasikan redupnya industri musik yang berkaitan dengan penjualan rilisan fisik berupa kepingan CD atau kaset. Hal ini disebabkan perkembangan teknologi yang mengubah gaya hidup generasi muda termasuk dalam cara dan kebiasaan mengonsumsi musik. Jajak pendapat Kompas yang diselenggarakan Agustus 2015. Hanya 1 persen dari 734 responden yang berhasil terjaring dalam jajak pendapat ini yang mengaku masih mendengarkan musik lewat perangkat pemutar kaset atau CD. Mayoritas responden kelompok muda lebih terbiasa menikmati musik melalui internet, baik dengan cara mengunduh maupun mendengarkan langsung secara *streaming* (<http://print.kompas.com/baca/2016/01/05/Industri-Musik-Redup-oleh-Digital>, diakses 20 Desember 2017). Muncul realita bahwa generasi muda saat ini pada kategori usia 15-23 tidak mengenal bentuk rilisan musik dengan sistem analog seperti piringan hitam, kaset dan cd. Sesuai dengan eranya mereka mulai mengonsumsi musik melalui rilisan digital dengan format musik digital yang tersimpan dalam memory gadgetnya yang berasal dari file sharing atau melalui beberapa portal online streaming. (Wok The Rock, seniman dan aktivis dalam diskusinya Melihat Musik – Visual branding dan identitas musik sabtu 30 Januari 2016 di Yogyatourium). Memang sesuai kategori usia ini memang tidak mengalami era menikmati musik dengan media analog. Pada tahun itu sudah memasuki era transformasi analog ke digital.

Untuk generasi 2000'an keatas (diistilahkan dengan generasi milenial), rilisan musik berbentuk fisik ini mungkin hanya diketahui melalui kakak, orang tua atau generasi sebelumnya. Banyak yang tidak mengetahui tentang sejarah perkembangan rilisan musik dan pemutarnya. Dari hasil survey yang perancang lakukan pada 73 sample generasi milenial yang berusia, 17-37 tahun berprofesi sebagai pelajar, mahasiswa dan pekerja, kelompok generasi ini 100% menyukai musik tetapi hanya 50% saja yang mengetahui tentang perkembangan teknologi rilisan musik. Sebanyak 83% atau sebanyak 62 responden mengaku lebih sering mengonsumsi musik melalui perangkat digital, baik melalui aplikasi,

software, streaming atau platform sejenis lainnya. Pada generasi milenial ditemukan hasil survey bahwa, 70% lebih suka menonton atau memperoleh informasi melalui media yang dinamis, ketimbang memperoleh informasi melalui membaca buku secara konvensional, serta menurut millennials ini 90% membenarkan bahwa pop-up menjadi media yang menarik dan mudah dipahami dalam proses penyampaian informasinya.

Pentingnya mempelajari akar perkembangan, sejarah serta peristiwa yang mengiringi evolusi format teknologi rilisan musik dan pemutarnya membuat kita dapat lebih menghargai dan memaknai makna perkembangan musik Indonesia. Industri musik merupakan industri kreatif yang banyak generasi muda terlibat di dalamnya. Dengan pemahaman informasi ini diharapkan menjadi *trigger* para generasi muda untuk terus berkarya dan tentu mengapresiasi musik Indonesia. Tentang bagaimana konsumsi musik masa depan masih merupakan tanda tanya, apakah musik *streaming* saat ini terus berevolusi ataukah kita akan kembali ke budaya mendengarkan musik secara analog dengan tape atau gramofon. Walaupun format berganti, tapi musik tetap bertahan dan menjadi salah satu karakteristik budaya yang mengiringi kehidupan manusia.

Berangkat dari pernyataan tersebut maka akan dirancang sebuah media informasi yang memuat konten tentang perkembangan rilisan dan musik Indonesia dilengkapi dengan peristiwa yang melatarbelakangi perkembangan musik dalam tiap era di Indonesia. Konten informasi yang dihasilkan berupa visualisasi bentuk medium rilisan dan pemutar musik, cara kerja, peristiwa yang mengiringi, musisi dan genre lagu populer yang berkembang dalam industri musik tiap era. Nantinya akan berbentuk *pop-up* yang memuat unsur-unsur infografis kemudian sebagai media alternatif pendukung agar menjangkau *target audience* generasi milenial maka akan dirancang pula video *pop-up* yang akan dipublikasikan melalui media visual dan audio visual pada *platform* digital dan social media.

*Pop-up* adalah teknik mekanik kertas yang membuat kertas dapat bergerak atau berubah bentuk melalui gerak kinetis manusia, seperti sentuhan, membuka halaman, menarik atau memutar. Hasil kinetis ini yang

membuat kertas menjadi bentuk tiga dimensi atau bergerak bertransformasi bentuknya. Pada awal kehadirannya, *pop-up* di abad ke-14 tidak diaplikasikan pada buku ilustrasi anak seperti yang kita ketahui saat ini. Awalnya *pop-up* digunakan sebagai media presentasi ilmu pengetahuan, astronomi dan anatomi tubuh manusia. Dalam buku tersebut, *pop-up* berbentuk lebih sederhana seperti lingkaran kertas yang dapat diputar untuk menggambarkan teori. Infografis dipilih karena infografis dapat menyajikan sebuah informasi yang dibuat dengan konsep visual agar lebih mudah dipahami. Sejak jaman dahulu otak manusia sudah terbiasa dengan sajian informasi dalam bentuk visual. Poin utama dari infografis adalah konsep visual dengan ilustrasi yang menarik dan validasi informasi yang disajikan di dalamnya. Dalam perancangan ini, perancang menggabungkan konsep infografis yang menarik secara visual, mudah dipahami & informatif dengan teknik *pop-up* yang memiliki nilai artistik dan interaktif sehingga rancangan karya ini dapat lebih dihargai dan diapresiasi. Kesatuan visual yang menarik dan interaktif membuat pesan atau informasi yang disampaikan pada target audiens dapat dikomunikasikan dengan cara yang menyenangkan.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *pop-up* sebagai media informasi yang menjelaskan perkembangan rilisan dan musik populer Indonesia, sesuai dengan kebutuhan *target audience*?

## **C. Batasan Lingkup Perancangan**

Perlu adanya pembatasan ruang lingkup dalam perancangan *pop-up* perkembangan rilisan dan musik Indonesia, yaitu dibatasi oleh beberapa hal antara lain :

1. Objek penelitian mencakup pada bentuk visual rilisan dan pemutar musik, cara kerja, data yang relevan, dan informasi tentang peristiwa yang mengiringi perkembangan musik populer di Indonesia.

2. Perancangan ini secara geografis mengambil peristiwa pada lingkup dalam negeri, Indonesia.
3. Visualisasi yang dipilih adalah yang umum digunakan pada infografis yaitu ilustrasi vektor dan menggunakan teknik *pop-up* yang meliputi beberapa mekanisme kertas bergerak dan berubah bentuk.

#### **D. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ini adalah sebagai media informasi yang edukatif tentang perkembangan rilisan dan musik Indonesia sebagai *trigger* untuk generasi muda sebagai kelompok penikmat musik terbanyak, agar lebih mengapresiasi rilisan dan musik Indonesia melalui pemahaman sejarah dan informasi lainnya.

#### **E. Manfaat Perancangan**

##### 1. Manfaat Bagi *Target audience*

Melalui perancangan ini diharapkan dapat membuka wawasan dan memberikan edukasi untuk generasi muda/generasi millennials tentang perkembangan rilisan dan musik Indonesia.

##### 2. Manfaat Bagi Mahasiswa

Menambah referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual tentang perkembangan rilisan dan musik Indonesia dan sebagai pembelajaran dengan menemukan hal-hal baru yang dapat menambah wawasan dan pengalaman terhadap pemecahan masalah yang berkaitan dengan perkembangan rilisan dan musik Indonesia dengan pendekatan infografis yang menggunakan teknik *pop-up*.

##### 3. Bagi Lembaga Pendidikan Desain Komunikasi Visual

Memberikan alternatif model pemecahan masalah melalui teknik *pop-up* dengan metode yang dilakukan dalam perancangan ini, serta mempromosikan DKV-ISI Yogyakarta sebagai salah satu kampus yang

memiliki Program Studi Desain Komunikasi Visual yang mampu memberikan alternatif pemecahan masalah baik dalam segi ide maupun visual.

## **F. Metode Perancangan**

Perancangan ini akan menggunakan metode dan beberapa tahapan sebagai berikut :

### **1. Mengumpulkan Data**

#### **a. Data Verbal**

Data yang dibutuhkan dalam proses perancangan yang berbentuk data tulisan. Data ini berisi tentang data tulisan yang diperoleh dari jurnal, buku dan artikel yang berhubungan dengan perancangan, menelusuri melalui internet dan data yang diperoleh dari observasi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu dengan mencari data pustaka, menelusuri internet, dan observasi.

##### **1) Mencari Data Pustaka**

Data pustaka merupakan tulisan-tulisan mengenai rilisan dan musik Indonesia. Data-data tersebut dapat diperoleh dari buku, majalah dan jurnal.

##### **2) Menelusuri Internet**

Menelusuri internet merupakan cara lain yang dapat dilakukan untuk melengkapi data yang telah diperoleh dari data pustaka. Serta untuk mengutip ulasan atau berita tentang rilisan dan musik Indonesia melalui platform berita *online* atau blog. Dengan penelusuran internet dapat diperoleh data dalam berbagai format.

##### **3) Observasi**

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung. Observasi ini nantinya akan dilakukan dengan mengamati dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam proses perancangan ini.

#### 4) Kuisisioner

Kuisisioner diperlukan dalam melengkapi dan menggali karakteristik *target audience* serta kebutuhannya terhadap media agar sesuai dengan perancangan.

#### b. Data Visual

Data Visual adalah data yang dibutuhkan dalam proses perancangan yang berbentuk data visual seperti bentuk *pop-up*, foto objek dan dokumentasi. Diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, literatur, dokumentasi pribadi, website atau media *online* lainnya.

### 2. Metode Pengumpulan Data

#### a. Metode Primer

Pengumpulan data primer bersumber dari buku, artikel, jurnal, dan website maupun sumber pustaka lainnya yang berkaitan dengan materi penelitian yaitu rilisan dan musik Indonesia, juga media perancangan yaitu infografis dan *pop-up*. Dengan demikian data-data yang dibutuhkan akan mudah untuk didapatkan dan diolah sebagai bahan untuk proses perancangan ini.

#### b. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan diskusi, wawancara dan observasi dengan pihak yang terkait dengan perancangan.

### 3. Alat/ Instrumen yang dibutuhkan

#### a. Alat Tulis

Alat tulis digunakan untuk mencatat data yang diperoleh dari proses pencarian data sebagai bahan yang dibutuhkan pada perancangan ini.

#### b. Komputer

Komputer pada perancangan ini digunakan sebagai sarana atau alat mengolah data-data yang telah diperoleh pada proses pencarian data.



Selain itu komputer diperlukan sebagai alat untuk proses mendesain dari perancangan ini.

c. Kamera

Kamera digunakan untuk mengupulkan data visual berupa bentuk objek dan bentuk visual lain yang berkaitan dengan perancangan.

4. Metode Perancangan

Metode Kualitatif dilakukan untuk mencari data yang relevan antara *target audience* dengan perancangan. Kemudian dari semua data yang diperoleh, dapat diambil suatu proses analisis untuk menentukan metode perancangannya. Metode perancangan merujuk pada prinsip infografis menurut Lankow, dkk dalam buku infografis: Kedasyatan Cara Bercerita Visual. Yang meliputi :

1. Gagasan
2. Penelitian
3. Konten
4. Kisah
5. Rancangan

**G. Sistematika Perancangan**

**BAB 1 PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Lingkup Perancangan
- D. Tujuan Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

**BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS**

- A. Identifikasi
  1. Tinjauan Tentang *Pop-up*
    - a. Pengertian *Pop-up*



- b. Sejarah *Pop-up*
  - c. Jenis dan Teknik *Pop-up*
  - d. Alat dan Bahan Pembuatan *Pop-up*
  - e. Tahapan Membuat *Pop-up*
  - 2. Tinjauan Tentang Infografis
    - a. Pengertian Infografis
    - b. Jenis-Jenis Infografis
    - c. Format Infografis
    - d. Prinsip Perancangan Infografis
  - 3. Tinjauan Tentang Rilis Musik
    - a. Pengertian Rilis Musik dan Pemutar Musik
    - b. Perkembangan Rilis dan Pemutar Musik
  - 4. Tinjauan Tentang Perkembangan Musik Populer di Indonesia
- B. Analisis Data

### BAB III KONSEP DESAIN

- A. Konsep Media
- B. Konsep Kreatif
  - 1. Tujuan Kreatif
  - 2. Strategi Kreatif
    - a. *Target audience*
    - b. Isi Pesan
    - c. Jenis, Isi dan Tema
    - d. Format, Bentuk dan Ukuran
    - e. Gaya Penulisan Teks
    - f. Gaya Visual
    - g. Teknik Visualisasi
  - 3. Program Kreatif
    - a. Judul
    - b. Sinopsis
    - c. *Storyline*
    - d. Gagasan

- e. Ilustrasi
- f. Tone Warna
- g. Tipografi
- h. Layout
- i. Alur Kerja

#### BAB IV PROSES DESAIN

- A. Data Visual
- B. Studi Visual
- C. Desain Cover
- D. *Prototype* dan *Layout* Halaman *Pop-up*
- E. Rancangan Final
- F. Media Pendukung

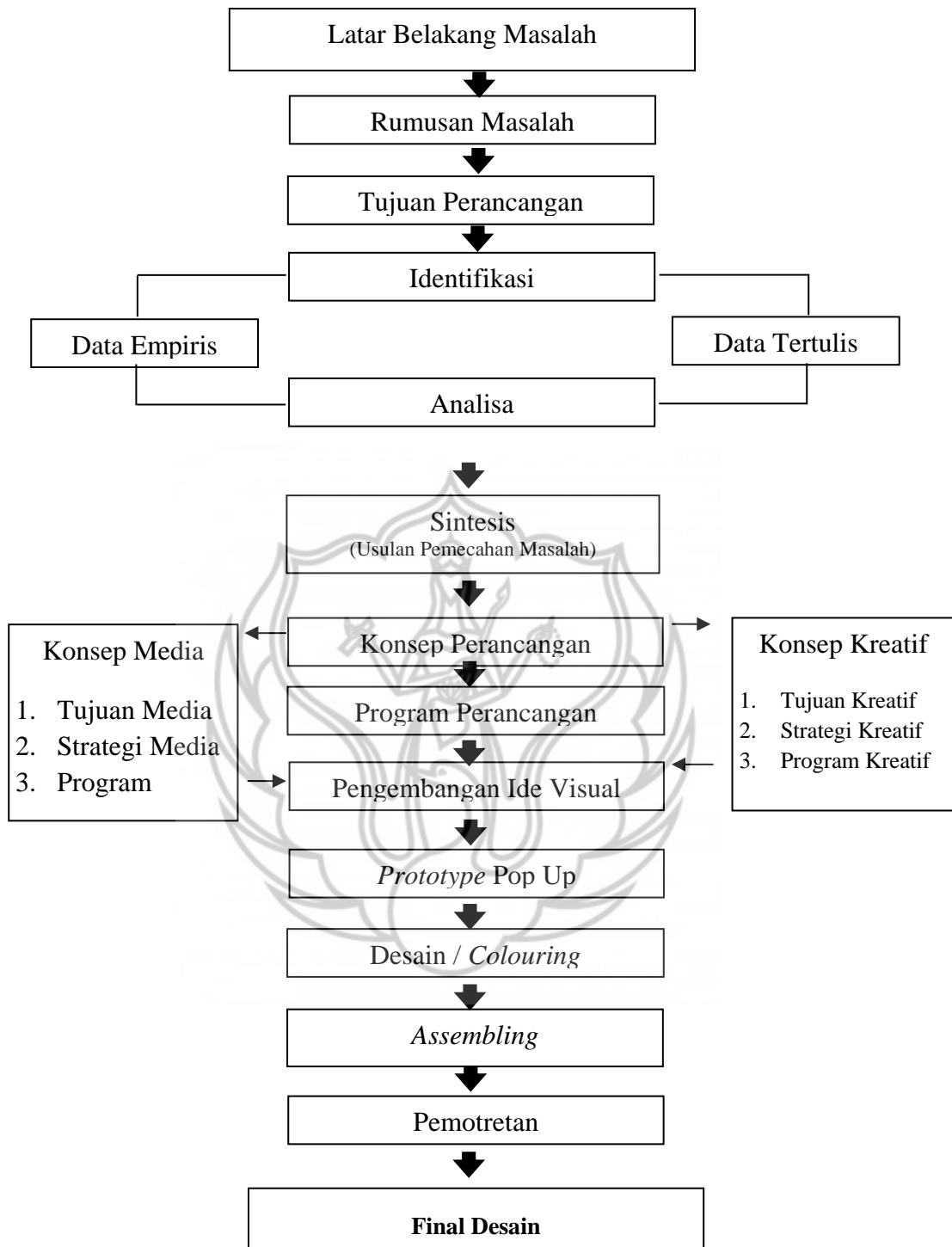
#### BAB V Penutup

- A. Kesimpulan
- B. Saran

#### LAMPIRAN



## H. Skematika Perancangan



Gambar 1.1  
Skematika Perancangan