

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berbagai bentuk teknologi rilisan diciptakan sebagai media mengonsumsi musik. Perjalanan perkembangan ini cukup panjang sekitar 150 tahun, merujuk pada perubahan bentuk yang lebih sederhana dan lebih praktis. Rilisan musik diciptakan sebagai upaya penyebarluasan musik secara massal sehingga konsumsi musik dapat menembus batasan lokasi dan waktu. Dimulai sejak ditemukannya piringan hitam, berkembang menjadi lebih kecil dan *portable* menjadi kaset, berkembang lagi menjadi ringkas, praktis dan berkapasitas lebih besar menjadi *compact disk*, kemudian seiring berkembangnya teknologi dan internet musik menjadi format digital tidak berbentuk fisik lagi sehingga memudahkan menyebar luaskan secara lebih masif melalui jaringan internet. Rilisan musik berkembang beriringan dengan perkembangan musik populer, yaitu trend musik, genre musik dan musisi yang banyak dimintai dalam masyarakat pada periode waktu atau wilayah tertentu. Musik populer dapat diukur dari hasil penjualan album yang baik, urutan chart yang dibuat oleh media seperti radio atau televisi, banyaknya fans terhadap musisi itu, atau kesuksesannya menggelar pertunjukan musik. Musik populer di Indonesia berkembang dipengaruhi beberapa faktor seperti faktor politik, ekonomi, sosial dan budaya serta tren musik yang tengah populer di belahan negara lain sebagai referensi. Dan genre musik populer di Indonesia berkembang beragam, keroncong, gambus, dangdut, rock, pop kreatif, pop melayu, folk, dan musik elektronik.

Industri musik sangat dekat dengan generasi muda, banyak yang terlibat di dalamnya mulai dari musisi, produser musik, distributor musik, hingga konsumen musik. Menurut hasil survey, 100% generasi muda atau yang disebut generasi *millennials* menyukai musik. Tetapi hanya sebagiannya saja yang tahu tentang perkembangan teknologi dan musik

Indonesia. Melalui pemahaman sejarah perkembangan bentuk rilisan dan perjalanan musik populer, dapat menjadi salah satu bekal dan *trigger* bagi generasi muda untuk lebih menghargai musik Indonesia. Maka perancangan ini ditujukan untuk generasi muda pada tahun ini atau lebih spesifik dapat disebut dengan generasi millennials. Generasi millennials di Indonesia memiliki karakteristik berbeda dari generasi sebelumnya, karakteristik yang mencolok adalah generasi ini sebagian besar tidak suka membaca buku dengan cara konvensional, mereka lebih senang mengakses informasi melalui *gadget* dalam memperoleh informasi. Karakteristik ini diperkuat dengan survey, 53 dari 80 generasi millennial menyatakan lebih senang menonton/melihat informasi yang dinamis daripada membaca buku secara konvensional.

Dari penelitian dan analisa ini maka hasil perancangannya adalah media informasi tentang perkembangan rilisan dan musik populer Indonesia dengan teknik *pop-up*. *Pop-up* adalah mekanisme gerak kertas pada halaman ketika dibuka, ditutup atau ditarik. *Pop-up* menjadi bentuk fisik dalam perancangan ini, proses penyampaian informasi menjadi berkesan lebih menarik, atraktif, dan mudah dipahami melalui partisipasi aktif dari audience dalam menggerakkan kertas untuk mendapatkan informasinya. Selain bentuk fisik, maka sebagai media pendukung untuk menjangkau *target audience* generasi millennials dengan lebih luas, perancangan dihadirkan pula dalam bentuk digital berupa video dengan teknik *stopmotion* dan ditambah narasi yang memuat *highlight* konten dari bentuk *pop-up* yang kemudian dapat disebar luaskan secara masif melalui social media. Visualisasi pada perancangan ini menggunakan metode pendekatan dengan infografis naratif, yang berkarakter ilustratif berfokus pada desain dan menggunakan visual yang menarik, informatif dan menghibur. Infografis ini.

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini dengan menggunakan pendekatan prinsip perancangan infografis. Dimulai dari penulisan gagasan, penelitian, penyusunan konten, kisah dan rancangan

karya. Pada tahapan akhir, proses perancangan ini menggunakan metode perancangan *pop-up* yang diawali dari sketsa, *prototype/mock up pop-up*, proses desain (warna, layout, ilustrasi, tipografi) dan perangkaian kemudian *finishing*. Visualisasi dalam perancangan *pop-up* rilisan dan musik indonesia ini memilih gaya ilustrasi vektor dengan elemen brush stroke dan bergenre doodling dengan pemilihan warna yang sesuai dengan karakter generasi muda. Teknis perancangan dimulai dengan penyusunan gagasan atas permasalahan yang akan dipecahkan melalui perancangan ini, kemudian membuat *rough sketch* dan membuat *prototype* bentuk dari *pop-up* dengan kertas selanjutnya melakukan tahap design, membuat ilustrasi, menata *layout* dan memasukkan konten teks. Setelah *layout* jadi, maka memasuki tahap cetak dan assembling kemudian *finishing* yaitu menyatukan antar halaman dengan *hardcover* dan *boxset*. Dalam tahapan merangkai dan *finishing* ini memerlukan ketelitian yang tinggi agar *pop-up* yang dirancang menjadi rapi. Kemudian setelah *pop-up* jadi memasuki tahapan pemotretan dan pembuatan videos yang digunakan sebagai konten untuk media publikasi melalui *platform* sosial media.

Hasil dari perancangan ini menciptakan media yang komunikatif, atraktif dan retensi. Komunikatif dihadirkan dengan penggunaan infografis yang bersifat naratif sebagai prinsip perancangan melalui bentuk visualisasi data atau konten untuk menyampaikan informasi yang kompleks kepada *target audience* agar dapat dipahami dengan lebih cepat dan mudah. Pendekatan naratif memiliki karakteristik ilustratif, berfokus pada desain, menarik perhatian dengan visual, informatif dan menghibur. Atraktif yang sifatnya menimbulkan daya tarik dan bersifat menyenangkan dihadirkan pada perancangan ini dengan penerapan teknik *pop-up* atau mekanisme kertas bergerak. Partisipasi aktif dari *target audience* dalam proses penyampaian informasi terjadi dua arah sehingga ketika diaplikasikan pada media informasi, mengajar, hiburan ataupun kepekaan estetika dapat menjadikan pengalaman lebih berkesan. Dan retensi adalah komunikasi tidak mudah dilupakan. Dalam perancangan ini penggabungan teknik *pop-*

*up* dan infografis naratif menghasilkan perancangan yang menarik dan atraktif sehingga informasi dapat terus diingat.

Dalam proses perancangan *pop-up* rilisan dan musik Indonesia ini ditemukan beberapa temuan:

1. Solusi komunikasi dari konten yang memuat sejarah, perkembangan, dan ensiklopedia yang tentunya banyak konten tekstualnya dapat menggunakan perancangan dengan pendekatan infografis naratif yang digabungkan dengan teknik *pop-up*, karena memuat 3 karakteristik yaitu komunikatif, atraktif, dan retensi.
2. Banyak *pop-up* yang beredar di pasaran terutama di Indonesia, merupakan *pop-up* yang biasanya kontennya ditujukan untuk anak-anak, seperti buku dongeng atau ensiklopedia pengetahuan anak. Melalui perancangan ini diharapkan mendobrak stigma bahwa *pop-up* hanya dikhususkan untuk anak-anak, perancangan ini memuat konten informasi untuk *target audience* generasi muda, remaja, dan dewasa. Penerapan teknik *pop-up* pada perancangan ini dirasa masaih sesuai dan menarik untuk *target audience*.
3. Dalam perancangan ini menggunakan teknik kombinasi dari beberapa teknik dasar, sehingga menimbulkan kesan rumit dan kompleks pada hasil perancangannya. Agak berbeda dengan *pop-up* yang beredar di pasaran yang hanya menggunakan satu teknik dasar yang sederhana.
4. *Target audience* dalam perancangan ini adalah generasi *millennials*, generasi ini memiliki karakteristik yang berbeda dari generasi sebelumnya. Salah satunya adalah generasi ini tidak banyak yang suka membaca buku/memperoleh informasi dengan cara yang konvensional, maka melalui perancangan ini dirancang media alternatif yang memberi pengalaman berbeda dalam proses komunikasinya. Selain bentuk perancangan fisik

yang berbentuk *popup* berseri, maka dirancang pula media pendukung video yang dapat disebarluaskan pada *target audience* pada platform social media.

5. *Pop-up* yang dirancang dengan beberapa seri yang di *bundling* menjadi satu boxset. *Popup* berseri ini memudahkan audience dalam memilih informasi bagian apa saja yang dibutuhkan, sehingga lebih efektif dalam proses komunikasinya.

## **B. Saran**

Proses perancangan *pop-up* perkembangan rilisan dan musik Indonesia ini tentu belum sempurna. Untuk itu dibutuhkan saran untuk perancangan ini. Perancangan ini belum lengkap dalam memberikan informasi tentang perkembangan rilisan dan musik Indonesia. Dikarenakan dengan terbatasnya ruang dalam media ini, konten hanya mengambil point-point yang dianggap penting dan keterbatasan waktu dalam proses penelitian dan perancangan. Serta dalam bentuk mekanisme *pop-up*, belum terlalu kompleks maka di butuhkan pengembangan lebih dari segi material serta waktu perancangan.

Perancangan *pop-up* perkembangan rilisan dan musik Indonesia ini diharapkan dapat menjadi solusi dan acuan di tengah ramainya industri musik Indonesia dan menjadi inspirasi bagi perancangan-perancangan mendatang baik dengan tema yang serupa ataupun gaya yang serupa sehingga menjadi lebih baik. Dan menjadi acuan ilmu DKV dalam menghadirkan perancangan yang menjadi solusi dari permasalahan yang muncul di masyarakat.

## Daftar Pustaka

- Albright, Dann. (2015). *The Evolution Of Music Consumption: How We Hot Here: MakeUseOf*. Diakses dari <http://www.makeusof.com>
- Betts, Graham. (2014). *Infographic Guide to Music*. London: Octopus Publishing Group Ltd
- Birmingham, Duncan. (2006). *Pop-Up A Manual of Paper Mechanisms*. United Kingdom: Tarquin Publications
- Birmingham, Duncan. (2011). *Pop-Up Design and Paper Mechanics: How to Make Folding Paper Sculpture*. United Kingdom: Guild of Master Craftsman
- Hiebert, Helen. (2014). *Playing With Pop-Up: The Art of Dimensional, Moving Paper Design*. Massachusetts: Quarry Books
- Jackson, Paul. (1994). *The Pop-Up Book: Step by Step Instructions for Creating Over 100 Original Paper Projects*. New York: Holt Paperbacks
- KS, Theodore. (2013). *Rock 'n Roll Industri Musik Indonesia: Dari Analog ke Digital*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara
- Lankow, Jason, Josh Ritchie, & Ross Crooks. (2014). *Infografis: Kedasyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sakrie, Deny. (2015). *100 Tahun Musik Indonesia*, Jakarta: Gagas Media
- Wall, Tim. (2003). *Studying Popular Music: Studying The Media*: London: Hodder Arnold

Sebastian, Yoris (2015). *Generasi Langgas: Millennials Indonesia*: Jakarta: Gagas Media

### **Tesis**

Dewantari, Alit Ayu. 2015. Strategi Kreatif Buku Pop-up Sebagai Medium Komunikasi Visual. Thesis Magister. Institut Seni Indonesia. Yogyakarta

### **Website**

Rubin, Ellen G.K. (2005). Pop-up and Movable Books In The Context of History. Didapat dari: <http://www.popuplady.com/about01-history.shtml>

TED-Ed. (2014). Making a TED-Ed Lesson: Bringing a pop-up book to life . Didapat dari: [https://www.youtube.com/watch?v=RZR\\_b753ZJ0](https://www.youtube.com/watch?v=RZR_b753ZJ0)

House of Infographic. (2016) Apa itu Infografis?. Didapat dari: [http://houseofinfographics.com/apa-itu-infografis/?doing\\_wp\\_cron=1489415938.1651349067687988281250http://penemu.blogspot.co.id/2008/05/gramophone.html](http://houseofinfographics.com/apa-itu-infografis/?doing_wp_cron=1489415938.1651349067687988281250http://penemu.blogspot.co.id/2008/05/gramophone.html)

Nabila. (2014). Sejarah Awal Industri Musik Indonesia. Didapat dari: <http://www.compusiciannews.com/read/Sejarah-Awal-Industri-Musik-Indonesia-827>

Karel. (2015). Vinyl Yang Selalu Berputar dan Tidak Akan Pernah Mati. Didapat dari <http://www.djarumcoklat.com/article/vinyl-yang-selalu-berputar-dan-tidak-akan-pernah-mati>