

JURNAL 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

Jurnal Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN *POP-UP* RILISAN DAN MUSIK INDONESIA** disusun oleh Retno Puspa Wardhany, NIM 1112113024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 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



PERANCANGAN *POP-UP*
“PERKEMBANGAN RILISAN DAN MUSIK INDONESIA”

Oleh: Retno Puspa Wardhany
Mahasiswa Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta angkatan 2011

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*. 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*

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 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

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

Rilisan musik berkaitan juga dengan musik populer, yaitu musik yang dikonsumsi secara massal dengan patokan, menjadi musik yang paling banyak didengarkan. 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

Saat ini industri musik yang berkaitan dengan penjualan rilisan fisik berupa kepingan CD atau kaset sudah habis masa kejayaannya. Industri musik yang berkaitan dengan penjualan rilisan fisik berupa kepingan CD atau kaset saat ini meredup. Hal ini disebabkan perkembangan teknologi yang mengubah gaya hidup generasi muda termasuk dalam cara dan kebiasaan mengonsumsi musik. 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.

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.

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

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. Perancangan ini secara geografis mengambil peristiwa pada lingkup dalam negeri, Indonesia. Dan 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. Metode Perancangan

Perancangan ini akan menggunakan metode dan beberapa tahapan sebagai berikut :

1. 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.

2. 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

PEMBAHASAN

A. Apa itu rilisan musik?

Rilisan dan pemutar musik adalah media, media yang digunakan untuk mendengarkan musik. Teknologi musik diciptakan untuk memungkinkan merekam dan menyampaikan pertunjukan musik pada jangkauan lebih luas di luar letak geografis dan budaya dari produk aslinya.

Perkembangan rilisan dan pemutar musik dimulai sejak ditemukannya piringan hitam dan gramofon atau turntable. Kemudian berkembang menjadi lebih simple bentuknya menjadi *compact cassette* dan untuk pertama kalinya musik dapat dinikmati dimana saja dengan alat pemutar portablenya *Walkman*. Kebutuhan akan media penyimpanan yang lebih praktis dan berkapasitas besar membuat inovasi rilisan musik dengan revolusi komputer diciptakan CD-ROM. CD adalah sebuah piringan optikal yang digunakan untuk menyimpan data secara digital. Seiring berkembangnya teknologi, rilisan musik beralih menjadi digital dengan berbagai format, yang paling sering digunakan adalah format MP3. Pemutar musik digital bisa melalui software atau mp3 player portable. Kemudian berjalan dengan era internet rilisan beralih menjadi musik *streaming*.

B. Bagaimana perkembangan musik populer di Indonesia?

Teknologi adalah salah satu faktor yang membentuk kultur musik populer, selain faktor sosial, politik dan ekonomi. Pada era piringan hitam di Indonesia berkembang musik-musik seperti jazz, pop, keroncong, gambang kromong, kasidah, gambus yang diproduksi oleh tiga label besar pada masa itu yaitu Tio Tek Hong, Lokananta dan Irama Records. Pada sepanjang tahun 1970-1980 perjalanan musik di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup baik dengan er kaset. Ragam musik yang berekmbang pada era ini ada rock band, pop, dangdut dan lagu-lagu anak. Kemudian pada era CD, musik pop berkembang pesat. Dengan melejitnya KLa Project yang telah memulai sebutnya di tahun 1988, dan band pendatang baru Dewa (Surabaya)serta Slank (Jakarta) yang secara perlahan berubah menjadi band besar dengan jumlah penggemar yang fantastis dan fenomenal. Memasuki era musik streaming di Indonesia musik pop pada paruh era 2000an kiran riuh. Band-band hadir seperti Nidji, Letto, Ungu, D'Masiv, juga merebaknya band-band baru dengan warna ragam: pop (rasa) Melayu. Lalu muncul gerakan Indie Label perlahan mulai dilirik. Beberapa diantara seperti Mocca, White Shoes & The Couples Company, Sore, The S.I.G.I.T, Zeke a& The Popo dan Efek Rumah Kaca

C. *Pop-Up* dan Infografis

Pop-up adalah bentuk tiga dimensional, gerak atau perubahan bentuk dari bagian kertas ketika diberi interaksi seperti dibuka, ditutup, atau ditarik. *Pop-up* dapat menimbulkan efek kejut sehingga tepat untuk diaplikasikan pada media penyampaian informasi, pengajaran ataupun

hiburan karena dapat memberikan pengalaman berbeda dalam proses penyampaiannya. Infografis berasal dari kata *Infographics* dalam bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information* dan *Graphics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Infografis dengan pendekatan naratif mempunyai karakteristik ilustratif, berfokus pada desain, mencoba menarik perhatian menggunakan visual, informatif dan menghibur.

D. Analisis Data

Target audience dalam perancangan ini adalah generasi millennials (generasi Y). Karena sesuai dengan pengumpulan data dengan metode kualitatif, bahwa kategori usia ini seluruhnya menyukai musik tetapi hanya sebagian saja yang mengetahui tentang informasi perkembangan rilisan dan musik populer Indonesia.

1. Berdasarkan Segmentasi Demografis
 - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - Usia : 17-37 tahun
2. Berdasarkan Segmentasi Psikografis
 - Dekat dengan internet dan social media
 - Tidak begitu suka membaca secara konvensional
 - Lebih percaya konten dan informasi yang dibuat perorangan.

E. Kesimpulan Analisis

Analisis data mengenai rincian solusi perancangan dengan menggunakan metode prinsip perancangan infografis. Metode ini dipilih karena melalui infografis, konten verbal dan textual tentang permasalahan ini dapat divisualkan secara menarik sehingga proses penyampaiannya dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan. Tahapannya meliputi :

1. Gagasan
Gagasan utama dari perancangan *pop-up* rilisan dan musik Indonesia ini adalah perancangan ini ingin menyampaikan informasi tentang perkembangan rilisan, pemutarnya dan musik Indonesia.
2. Penelitian
Proses penelitian pada perancangan ini dilakukan dengan pencarian data yang berhubungan dengan topik rilisan dan musik Indonesia.
3. Konten
Penentuan apa saja yang ada dalam perancangan ini. Perancangan *pop-up* rilisan dan musik Indonesia ini akan memuat konten bentuk fisik dari tiap rilisan, mekanisme kerja rilisan, bentuk perangkat musik yang digunakan untuk memutar rilisan musik, sejarah yang melatar belakangi inovasi teknologi yang berhubungan dengan rilisan dan pemutar musik, cerita tentang peristiwa sosial, politik, budaya serta ekonomi yang mengiringi perkembangan musik di Indonesia
4. Kisah

Dalam perancangan *pop-up* rilisan dan musik Indonesia kisah akan diceritakan secara runtut sesuai dengan periode waktunya. Diceritakan dengan jalan cerita dan alur yang menarik agar audiens mudah mengerti maksud dari perancangan ini.

5. Rancangan

Ide awal melalui membuat sketsa atau membuat *storyline*, pembuatan *prototype* mekanisme *pop-up* dengan menggunakan kertas, penambahan elemen grafis seperti layout, ilustrasi, warna dan tipografi, kemudian proses cetak dan selanjutnya akan dirangkai hingga membentuk *pop-up* serta *finishing* yang disesuaikan dengan konsep.

Hasil Perancangan

A. Usulan Pemecahan Masalah

Tujuan dalam perancangan ini adalah merancang *pop-up* tentang perkembangan rilisan dan musik Indonesia dengan pendekatan prinsip infografis yang digabungkan dengan mekanisme gerak kertas. Kontennya memberikan informasi tentang sejarah perkembangan rilisan musik dan pemutarnya, bentuk fisik dan mekanismenya, peristiwa yang berkaitan dengan musik Indonesia serta ragam musik yang berkembang di Indonesia yang ditujukan kepada target audiens.

Perancangan ini menggabungkan prinsip perancangan infografis dengan visual yang menarik dan digabungkan dengan teknik mekanisme kertas bergerak bertujuan agar konten yang ingin di informasikan pada target audiens disampaikan dengan cara yang menarik, atraktif, memberikan pengalaman baru agar konten dapat mudah diingat dan dipahami melalui partisipasi aktif dari audiens mengingat dalam perancangan ini akan cukup banyak konten tekstualnya.

B. Proses Perancangan

Ilustrasi yang digunakan pada *pop-up* ini menggunakan ilustrasi vektor, foto dan dirangkai dengan teknik *pop-up*. Beberapa konten foto seperti foto penemu inovasi rilisan musik, tokoh politik yang berpengaruh terhadap perkembangan musik populer di Indonesia dan foto musisi Indonesia akan di olah secara digital dengan teknik *duo-tone* seperti yang diterapkan pada *cover playlist* aplikasi streaming Spotify. Teknik *pop-up* dalam perancangan ini adalah *pop-up* dengan mekanisme gerak yang membentuk bentuk tiga dimensional dan yang membuat pergerakan buka tutup dan memutar. Tone warna yang ingin dihasilkan adalah komposisi warna-warna ceria, muda, serta nyaman untuk dilihat. Berdasarkan dari *storyline* terdapat empat jenis bentuk rilisan yang akan diangkat dalam perancangan *pop-up* ini. Bentuk rilisan ini akan dibagi dalam empat buku yang masing-masing berisi cover, tiga dan lima halaman utama *pop-up* dan beberapa mekanisme *pop-up* pendukung yang berada dalam halaman utama. Kemudian empat *pop-up* ini akan di-*bundling* dalam boxset packaging. Komposisi layout berdasarkan pada gaya desain bentuk-bentuk

abstrak dan doodling yang mana banyak elemen grafis sebagai visual pendukung dari ilustrasi keseluruhan. Gaya ini dipilih karena sifatnya yang fun dan artistik sehingga penyampaian pesannya lebih menarik serta mendukung teknik *pop-up*

C. Rancangan Final

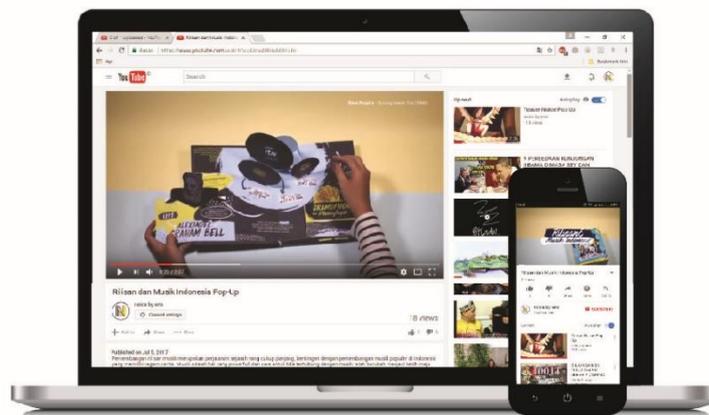
Hasil akhir dari perancangan ini adalah *pop-up* yang dengan bentuk buku berseri, memuat konten infografis tentang rilis dan musik Indonesia yang terbagi ke dalam empat paket buku yang dikemas kesemuanya dalam *boxset*. *Boxset* banyak digunakan dalam penjualan dan pemasaran buku, film dan musik yang berseri atau saling berkaitan.

Boxset pop-up ini akan didokumentasikan menjadi bentuk video *stopmotion* dan narasi highlight dari konten informasi, yang kemudian diunggah pada beberapa platform social media.





Gambar 1. Pop-up rilisan dan musik Indonesia



Gambar 2. Video *Pop-up* rilisan dan musik Indonesia

Media pendukung dalam perancangan *pop-up* rilisan dan musik Indonesia ini berupa video teaser dengan menggunakan teknik *stopmotion* dan narasi highlight dari konten informasi, yang kemudian diunggah pada beberapa platform social media seperti youtube, facebook dan instagram untuk menjangkau target audiens yang dekat dengan media digital dan sebagai upaya penyebaran informasi secara masal.

Link video akan disebar melalui scan QR-Code pada media fisik dalam *boxset*, katalog dan merchandise

Penutup

A. Kesimpulan

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

B. Saran

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_b753ZJO

House of Infographic. (2016) Apa itu Infografis?. Didapat dari: http://houseofinfographics.com/apa-itu-infografis/?doing_wp_cron=1489415938.1651349067687988281250<http://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>

