

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

*Graphic lyrics* merupakan media *storytelling* yang merepresentasikan sebuah lagu, dengan kombinasi ilustrasi disertai lirik. Perancangan ini merupakan upaya pendukung promosi album Untuk Dunia, Cinta dan Kotornya karya Nadin Amizah. serta memperkenalkan media *graphic lyrics* sebagai salah satu media pendukung promosi yang bisa digunakan untuk menciptakan identitas visual pada album.

Penciptaan visual tidak semata-mata hanya dari *storytelling*, namun juga hasil dari representasi lirik lagu itu sendiri. Proses ini memerlukan pendalaman makna, lirik, serta melodi lagu agar hasil visual yang dihadirkan sejalan dengan citra lagu tersebut, dengan juga melibatkan berbagai elemen, ilustrasi, tipografi, warna serta gaya visual.

Pemilihan warna, tipografi serta gaya ilustrasi yang dipakai penting dilakukan. Warna memberikan pengaruh terhadap nuansa lagu agar bisa menghadirkan sisi emosional tertentu yang ingin diberikan kepada audiens. Pada perancangan album ini, menggunakan warna *soft pastel* yang memberikan nuansa hangat, lembut dan *vintage*. Gaya ilustrasi yang dipakai adalah semirealis yang membantu memvisualisasikan makna metafora lebih bebas, serta aksen *art nouveau* untuk menyusun elemen-elemen berupa sulur. Sedangkan tipografi memberikan karakter, berupa kesan kuat, feminin, minimalis dan sebagainya yang merepresentasikan album. Penggunaan tipografi perancangan ini berupa huruf seperti tulisan tangan memberi kesan personal serta huruf dengan garis tebal tipis berkaki yang memberikan kesan klasik. Elemen ini memberikan sentuhan artistik dalam tampilan media *graphic lyrics* serta membentuk citra yang lekat dengan penyanyi.

Perancangan ini memiliki kebaharuan berupa media pendukung promosi album musik dalam bentuk interpretasi secara visual. *Graphic lyrics* sebagai media yang masih jarang digunakan di industri musik, khususnya Indonesia, bisa menjadi ide baru untuk membuat identitas visual penyanyi lokal lebih dikenal. *Graphic lyrics* juga memberikan pengalaman berlanjut mendengarkan sebuah lagu bersamaan dengan menikmati visualisasinya yang memberikan kedekatan emosional antara

audiens dan lagu. Emosional audiens juga dikembangkan melalui *storytelling* pada buku *graphic lyrics*. Mengangkat cerita dengan pendekatan fenomena sosial yang dekat di masyarakat seperti *self love*. Jadi media ini bisa dinikmati baik oleh penggemar maupun penikmat musik.

Dengan demikian, media *graphic lyrics* mampu berperan sebagai identitas visual yang menarik bagi album sekaligus sarana komunikasi untuk audiens. Selain itu, *graphic lyrics* merupakan media yang tepat sebagai strategi visual untuk mengenalkan citra artistik dari suatu album musik serta sebagai representasi visual yang memperdalam pengalaman dalam menikmati musik. Memberikan inspirasi serta kontribusi positif untuk perkembangan industri musik dan kreatif.

## B. Saran

*Graphic lyrics* termasuk media *storytelling* visual yang penciptaannya berdasarkan album musik dengan *genre* berbeda yang dimiliki oleh penyanyi. Bagi para mahasiswa Desain Komunikasi Visual di masa mendatang yang membuat perancangan serupa, saran dari perancang untuk melakukan lebih banyak wawancara dengan pihak yang benar-benar terkait dengan proses pembuatan lagu jika memungkinkan. Hasil dari wawancara dengan pihak terkait bisa mengembangkan perspektif lain dari lagu atau cerita mendalam yang berguna dalam proses visualisasi. Media ini memiliki fleksibilitas untuk diolah dengan berbagai media, bentuk, cerita serta gaya visual.

Tidak ada batasan tertentu dalam pengolahannya, justru akan membuat kebaharuan tersendiri untuk media *graphic lyrics*. Media *graphic lyrics* sebagai media pendukung promosi dengan bentuk visual diperlukan konsistensi terhadap pengolahan identitas visual, seperti warna, tipografi, gaya ilustrasi agar keseluruhan media selaras dengan lagu dan identitas penyanyi, sehingga mudah dikenali. Selain itu, untuk memaksimalkan promosi media *graphic lyrics* dapat melibatkan platform media sosial seperti Instagram, Tiktok dan Youtube agar menjangkau audiens lebih luas. Akhir kata, perancang berharap media ini bisa membawa kebaharuan serta manfaat untuk mempromosikan seni dalam bentuk visual dan musik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Fitri & Kamalia. (2012). Perumusan strategi Pengembangan Produk Kurma Salak Berdasarkan Analisis Product Life Cycle(PLC) dan SWOT Pada Kelompok Tani Ambudi Makmur Bangkalan. (Vol 1, Hal 105-112)
- Azannabilla, Dwi & Fauzan, Akhmad. (2024). *Citraan pada Lirik Lagu Karya Nadin Amizah Edisi 2023*. Ruang Kata: Journal of Language and Literature Studies, (Vol. 4 No. 01)
- Azis, N., Pribadi, G., Nurcahya, S.M. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android, (Vol. 4 No. 3 (2020)).
- Budiman, Kris. (2011). Semiotika Visual Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas. Yogyakarta: Jalasutra.
- Christin, et all. (2021). *Transmedia Storytelling*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Damono, Sapardi. (2018). *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Fadhilah, Amanda. (2025). *Analisis Penerapan Struktur Tiga Babak Teori Aristoteles dalam Skenario Film “Key” untuk Meningkatkan Suspense*. (Vol 2 No.2)
- Fatimah, Fajar Nur’aini Dwi. (2020). Teknik Analisis SWOT, Pedoman Menyusun Strategi yang Efektif & Efisien serta Cara Mengelola Kekuatan & Ancaman. Anak Hebat Indonesia. Yogyakarta.
- Febrilia, Sarah. (2024). *Nadin Amizah Luncurkan Vinyl Album Terbaru Berjudul Untuk Dunia, Cinta, dan Kotornya*.
- Gustami, SP. 2004. Proses Penciptaan Seni Kriya, “Untaian Metodologis”. Yogyakarta: Program Penciptaan Seni Pasca Sarjana.ISI Yogyakarta.
- Hayati, Rizka. *Metafora dalam ragam bahasa puisi (pendekatan teori cognitif linguistik)*.

Isnandar, et al. (2016). Analisis Tipografi Pada Logotype Band Forgotten. (Vol.02 No. 02)

Istiana. (2024 September 19). Album “Untuk Dunia, Cinta dan Kotornya”. Rmsynergy.id. Retrieved Januari 8, 2024, from <https://rmsynergy.id/blog/album-untuk-dunia-cinta-dan-kotornya>

Kurniawati, Rahayu, et.al. 2025. *Design Thinking dalam Perspektif Mahasiswa PPG*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.

Lazore. (2021). Success Story: How Storytelling Contributes to BTS’s Brand. *Asia Marketing Journal*. (Vol 22)

Lie, Sherina., Indrajaya, Ferdinand., & Hananto, Brian Alvin. 2022. Perancangan Visualisasi Album Musik “Manusia” oleh Tulus dengan Ilustrasi. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2022*.

Maharsi, Indira.(2013). *Tipografi Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*.Yogyakarta: CAPS

-----, (2016). *Ilustrasi*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Nurhadi, et all. (2023). *Ilustrasi Digital Teori Dan Penerapan*. PT. Sonpedia publishing Indonesia. Retrieved 8 Agustus

Pahlevi, et al. (2024 Januari 26). Peran Ilustrasi Sebagai Media Bercerita dalam Album Musik Band Elfensjón. *Citrawira Journal of Advertising and Visual Communication*. (Vol. 5 No.1)

Pratama, Randa Januario., & Yasa, I Nyoman Miyarta. 2020. Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres. *SASAK: DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI*, (Vol.02 No.2).

Puspaningrum, Ade Ajeng, et.al. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Lirik Lagu Berjudul Nostalgia, Cinta Dan Chrisye. *Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI*, (Vol.1, No.1), 9-17.

- Rizq. (2024 November 17). Media Komunikasi Visual Mini Album Too Shy, Too Blind Band Magnolia Celebration. *VisArt Jurnal Seni Rupa & Desain*. (Vol. 02 No. 02)
- Reyes, Jaydee. (2023 Desember 21). A Comprehensive Guide to the 5W1H Method. [safetyculture.com](https://www.safetyculture.com/). Retrieved Januari 24, 2025, from The 5W1H Method: Elements & Example | SafetyCulture.
- Rustan Surianto. (2014). Layout Dasar dan Penerapannya. Nulisbuku jendela dunia
- Safitri, Dian. (2023). *Memahami Konsep The Dream Society oleh Rolf Jensen: Kebutuhan Emosional sebagai Prioritas Utama*. Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra), (Vol. 02 No. 02)
- Safri, I., dan Putri, R. S. (2015). Pengaruh Promosi Penjualan Dalam Meningkatkan Penjualan Mobil Mitsubishi Pada PT. Pekan Perkasa Berlian Motor Pekanbaru. *Jurnal Valuta* (Vol 1No 2), 298-321.
- Salam, Sofyan et al. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan Penerbit UNM. Retrieved 12 Agustus, 2025
- Sardi, Irawan. (2004). Manajemen, Desain, Dan Pengembangan Situs Web Dengan Macromedia Dreamweaver MX Dan Adobe Photoshop 7.0. Komputindo. Jakarta.
- Septiani, Maya & Sulistyawati. (2022). *Strategi Pengembangan Bisnis Dengan Metode Product Life Cycle(PLC) dan Boston Consulting Group(BCG) Matriks: Studi Kasus Batik Very Jelita Batam*. (Vol 4 No. 6)
- Tjiptono, Fandy. 2018. Strategi Pemasaran. Cetakan Kedua. Yogyakarta: Penerbit Andi. Ofset, 20018, Strategi Pemasaran, Edisi Ketiga, CV Andi Offset, Yogyakarta.
- Unesa. (2024 September 13). Pengertian musik dan Fungsi Musik. Unesa.ac.id. Retrieved Januari 8 , 2025, from <https://s1sm.fbs.unesa.ac.id/post/pengertian-musik-dan-fungsi-musik>

Zuhadmono. (2021). Transmedia Storytelling in The Music Industry. *JÖNKÖPING UNIVERSITY School of Education and Communication.*

## Website

(<https://kumparan.com>, *Musik Era Digital dan Makin Langkanya Album Fisik*, Diunduh 9 Maret, 2025)

(<https://kumparan.com>, *Gimana ya Cara Musisi Mendapat Penghasilan dari Royalti?*, Diunduh 11 Juli, 2025)

(<https://stories.briefer.id>, *Ini Alasan Musisi Masih Menerbitkan Album Fisik Ketika Semuanya Sudah Serba Digital*, Diunduh 9 Maret, 2025)

(<https://www.fwd.co.id/>, *Bagaimana Musik dapat Penghasilan*, Diunduh 11 Juli, 2025 )

(<https://ruangpena.id>, *Sulitnya self love di era digital*, Diunduh 11 Juli, 2025)

(<https://uai.ac.id/self-love-gen-z-cara-praktik/>, *Self Love Gen Z Bukan Cuma Tren, Simak Cara Praktiknya!*, Diunduh 11 Juli, 2025)

(<https://www.abeythomasjoy.com/>, *Lirik Zine*, Diunduh 17 Juli, 2025)

(<https://kumparan.com/>, *Self-Love di Era Digital: Bagaimana Media Sosial Mempengaruhi Persona Diri?*, Diunduh 16 Februari, 2025.)

(<https://www.antaranews.com>, *Nadin Amizah ekspresikan diri lewat "Untuk Dunia, Cinta, dan Kotornya"*, Diunduh 6 Februari, 2025 )

(<https://www.ayobandung.com>. *Dalam Introspeksi: Pesan Mendalam Album 'Untuk Dunia, Cinta, dan Kotornya' oleh Nadin Amizah*, Diunduh 6 Februari, 2025)

(<https://penerbitdeepublish.com>. *Buku*. Diunduh 4 Juni 2025)

(<http://henryjenkins.org/blog>. *Transmedia Storytelling 101*. Diunduh 6 Januari 2026)

(<https://www.koreatimes.co.kr/entertainment/music>. *Storytelling in music: K-pop Labels Cash in on Secondary Content.* Diunduh 6 Januari 2026 )

(<https://www.nature.com/articles/>. *Yesterday Once More: Collective Storytelling and Public Engagement with Digital Cultural Products on The Music Streaming Platform.* Diunduh 6 Januari 2026)

