

**PERANCANGAN BUKU VISUAL  
NOISE DI YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

*Aries Rezky Clinta Ginting*

**NIM 1610209124/ NR**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

**PERANCANGAN BUKU VISUAL  
NOISE DI YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

Aries Rezky Clinta Ginting

NIM 1610209124 / NR

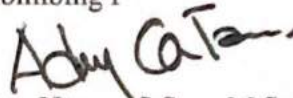
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai salah satu Syarat untuk memperoleh  
Gelar Serjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual

2021

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN BUKU VISUAL NOISE DI YOGYAKARTA** diajukan oleh  
Aries Rezky Clinta Ginting, NIM 1610209124/ NR, Program Studi S-1 Desain  
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim  
Penguji Tugas Akhir pada tanggal 08 Januari 2021 dan dinyatakan telah  
memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I



Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

NIP 19840909 201404 1 001 / NIDN 0009098410

Pembimbing II



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP 19821113 201404 1 001 / NIDN 0013118201

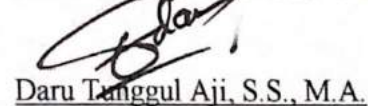
*Cognate*



Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NIP 19660404 199203 1 002 / NIDN 0001046616

Ketua Program Studi DKV / Anggota



Daru Tanggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1005 / NIDN 0015037702

Mengetahui

**Dekan Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Tamara Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

**Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:**

Tuhan Yang Maha Esa dan Keluarga



*"I speak only of myself since I do not wish to convince, I have no right to drag others into my river, I oblige no one to follow me and everybody practices his art in his own way."*

-Tristan Tzara



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan nama:

Nama : Aries Rezky Clinta Ginting

NIM : 1610209124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Prodi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul *“PERANCANGAN BUKU VISUAL NOISE DI YOGYAKARTA”* yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, Desember 2020

Aries Rezky Clinta Ginting

1610209124

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aries Rezky Clinta Ginting

NIM : 1610209124

Prodi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi Pengembangan Ilmu Pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan Judul “Perancangan Buku Visual Noise di Yogyakarta”

Dengan ini menyatakan:

1. Memberi Hak bebas *royalty* kepada perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya Ilmiah saya, demi pembangunan ilmu pengetahuan.
2. Memberi hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta, tanpa perlu melibatkan izin dari Saya, selama tetap mencatunkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan semestinya

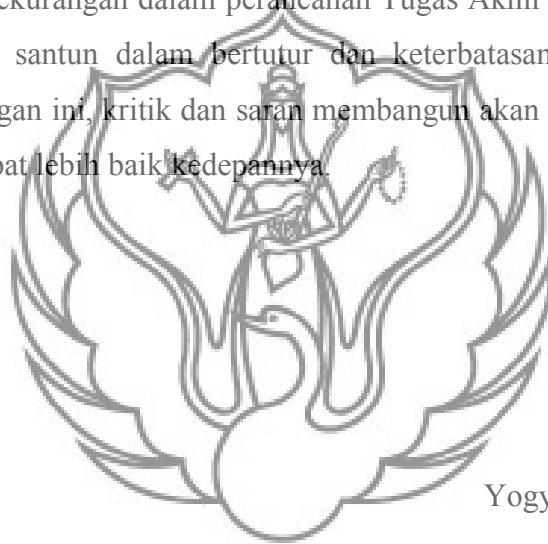
Yogyakarta, Desember 2020

Aries Rezky Clinta Ginting

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa memberkati sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul PERANCANGAN BUKU VISUAL NOISE DI YOGYAKARTA. Tugas Akhir Perancangan ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis berharap perancangan ini dapat bermanfaat kedepannya dan dapat dicetak massal sehingga buku ini dapat disebarakan ke seluruh Indonesia.

Adapun kekurangan dalam perancangan Tugas Akhir ini seperti kelengkapan isi, kekurangan santun dalam bertutur dan keterbatasan wawasan. Menyadari adanya kekurangan ini, kritik dan saran membangun akan diterima dengan lapang dada supaya dapat lebih baik kedepannya.



Yogyakarta, Desember 2020

Aries Rezky Clinta Ginting

NIM 1610209124



## UCAPAN TERIMA KASIH

Proses Perancangan ini tidak terlepas dari dukungan beberapa pihak atas masukan dan motivasi yang diberikan selama proses Pembuatan Karya Tugas Akhir. Ungkapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum;
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta;
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., Selaku pembantu Dekan I Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
4. Bapak Martino Dwi Nugroho S.Sn., MA., Selaku Ketua Jurusan Desain;
5. Bapak Daru Tunggul Aji, S.Sn., M.A. Selaku Ketua Program Desain Komunikasi Visual;
6. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., Selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual;
7. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan selama proses penyusunan Karya Tugas Akhir;
8. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan selama proses penyusunan karya Tugas Akhir
9. Bapak Indiria Maharisi, Ssn., M.Sn., Selaku Dosen Wali dan Ketua Program Desain Komunikasi Visual;
10. Bapak Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn., Selaku *Cognate* yang telah memberikan arahan selama proses penyusunan Karya Tugas Akhir
11. Seluruh dosen dan karyawan di program stud S-1 Desain Komunikasi Visual;
12. Bapak, Ibu, Abang, Adik dan seluruh keluarga.
13. Firdaus Akmal dan Galang atas aset fotonya
14. Komunitas *Jogja Noise Bombing*, Mas Indra Menu, Wednes Mandra, Krisna Widhiatama, Ari Wulu, Giga Destroyer dan Sean Stellfox
15. Wok The Rock selaku inisiator Yes No Wave

16. Kaum Barbar, Adit, Agung, Asep, Andreas Danang, Adi, Arya, Bangga, Basgon, Kadek, Krisna, Tantrek, Oka, Wowow, Seta, Sagi, Yafi dan seluruh teman-teman DKV ISI Yogyakarta angkatan 2016
17. Brenna Sarah yang selalu memberi motivasi dalam perancangan ini
18. Seluruh pihak yang telah membantu proses pengerjaan Tugas Akhir yang tidak dapat disebutkan satu per satu.



## ABSTRAK

Yogyakarta merupakan salah satu kota yang sangat mengapresiasi *skena noise* dan perkembangannya. Hal ini dapat dilihat dari eksistensi *Jogja Noise Bombing* yang merupakan kolektif *noise* yang masih masif dan aktif melakukan *gigs noise* di Yogyakarta. Sejak tahun 2010, *Jogja Noise Bombing* sudah banyak menyelenggarakan acara *gigs noise*, *workshop* dan *screening* di Yogyakarta. Acara yang diselenggarakan *Jogja Noise Bombing* juga kerap mendapatkan apresiasi dari para seniman dan seniman *noise*, baik lokal maupun mancanegara.

Masyarakat awam yang tidak terlibat dalam *skena underground* umumnya tidak menganggap *noise* sebagai bagian dari seni, karena karakter musik yang disajikan tidak menerapkan nilai estetika pada umumnya.

Aspek visual mampu memberi pemahaman dan informasi yang dalam dengan cara yang lebih ringan dibandingkan dengan teks, sehingga upaya mengedukasi masyarakat untuk memahami *skena noise* dan *underground*-nya dilakukan melalui perancangan buku visual.

Dalam perancangan ini, aset visual berupa foto, kolase dan ilustrasi akan memiliki peran yang dominan. Dengan demikian, elemen visual yang ada diharapkan mampu memudahkan pembaca untuk memahami musik *noise* dan *skena underground*-nya.

**Kata kunci:** *noise*, *underground*, *skena*.

## **ABSTRACT**

*Yogyakarta is one of the city which really appreciate the noise scene and its development. It could be seen through the existence of the massive and active collective named Jogja Noise Bombing in Yogyakarta. Since 2010, Jogja Noise Bombing has already performed the noise gigs events, workshop and screening in Yogyakarta. The events which presented by Jogja Noise Bombing frequently get numerous appreciation either from local or overseas artists and noise artists.*

*The common society which not into the skena underground usually don't put noise into consideration as the part of the art, it is because the presentation of the music character hasn't applied the criteria of aesthetic value.*

*Visual aspect is capable to give the comprehension and further information in the easier way compared to the text, so the attempt to educate the society about skena noise and its underground is formed by designing the visual book.*

*In this design, the visual asset such as photo, collage and illustration are going to make the dominant part. Therefore, the element visual applied are expected to be able to ease the reader to understand about the noise music and its underground.*

**Keyword: noise, underground, scene.**

## DAFTAR ISI

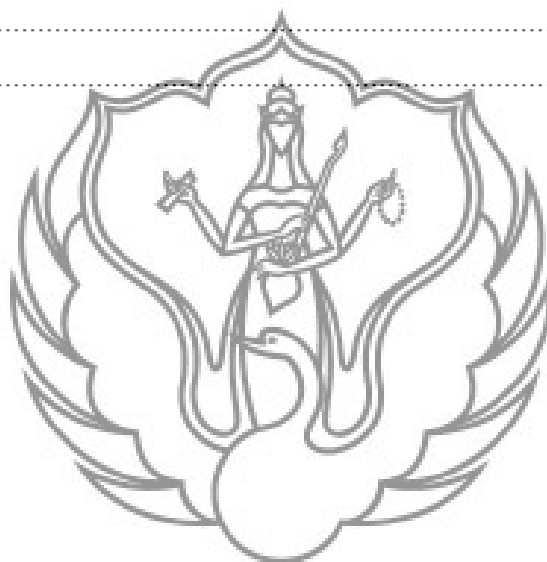
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN MOTIVASI .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Judul .....	1
B. Latar Belakang.....	1
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Batasan Masalah .....	3
E. Tujuan Perancangan.....	3
F. Manfaat Perancangan .....	3
G. Gdefinisi Operasional.....	4
H. Metode Perancangan .....	4
I. Metode Analisa Data .....	4
J. Sistematika Perancangan.....	5
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....</b>	<b>7</b>
A. Identifikasi Data.....	7

1. Tinjauan Buku Visua.....	7
2. Tinjauan Skena Noise di Yogyakarta.....	8
3. Tinjauan Anatomi Buku .....	10
a. Preliminaries .....	11
b. Bagian Teks.....	15
c. Bagian Akhir .....	15
4. Tinjauan Desain .....	15
a. Gelap dan Terang ( <i>Value</i> ).....	16
b. Garis ( <i>Line</i> ).....	16
c. Bentuk ( <i>Shape</i> ).....	17
d. Teksture ( <i>Texture</i> ) .....	18
e. Warna .....	18
f. Ilustrasi .....	21
g. Tipografi .....	23
h. Layout dan Mengenal Bahan .....	35
B. Analisi Data .....	40
1. 5W + 1H .....	40
2. Kesimpulan Data .....	42
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>43</b>
A. Konsep Perancangan .....	43
1. Tujuan Komunikatif.....	43
2. Strategi Komunikatif.....	43
3. Tujuan Media .....	44
4. Strategi Media.....	44
a. Poster .....	44
b. Baju Kaos.....	44
c. Totebag .....	44
d. Pick Gitar .....	44
e. Patch / Emblem .....	44
f. Pin Akrilik.....	44

g. Notebook.....	44
5. Tujuan Kreatif.....	45
6. Strategi Kreatif.....	45
a. Target Audiens.....	45
b. Format ukuran buku.....	46
c. Isi Buku.....	46
d. Jenis Buku.....	47
e. Gaya Penulisan Naskah.....	47
f. Gaya Visual.....	47
g. Teknik Visual.....	48
h. Teknik Cetak.....	48
B. Pogram Kreatif.....	48
1. Judul Buku.....	48
2. Sinopsis.....	48
3. Storyline.....	49
4. Gaya Buku Ilustrasi.....	57
5. Tata Layout.....	59
6. Tone Warna.....	60
7. Tipografi.....	61
8. Sampul Depan dan Belakang.....	62
9. Finishing.....	62
a. Cover.....	62
b. Penjiidan.....	63
c. Lamininasi.....	63
<b>BAB IV PERANCANGAN.....</b>	<b>64</b>
A. Studi Visual.....	64
1. Studi Gaya visual.....	64
2. Studi Visual Layout.....	65
3. Studi Visual Tipografi.....	66
B. Storyboard.....	69
C. Final Desain.....	70



1. Buku Visual .....	70
2. Cover Buku.....	88
3. Media Pendukung.....	89
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>92</b>
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>94</b>
A. Buku .....	94
B. Wawancara .....	94
C. Jurnal .....	94
D. Website .....	95





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku <i>Visual Fragments of the Past</i> .....	7
Gambar 2.2 <i>Design and Value</i> .....	15
Gambar 2.3 <i>Types of Lines</i> .....	15
Gambar 2.4 Francis Campbell Boileau Cadell.....	16
Gambar 2.5 <i>Texture of Pixar</i> .....	17
Gambar 2.6 <i>Teritary Colours</i> .....	18
Gambar 2.7 Aditif dan Subratif.....	19
Gambar 2.8 Broken Fingas Poster Illustration.....	21
Gambar 2.9 Anatomi Huruf.....	22
Gambar 2.10 <i>Typeface</i> jenis Serif.....	24
Gambar 2.11 Jenis-jenis serif.....	25
Gambar 2.12 <i>Typeface</i> san Serif.....	25
Gambar 2.13 Script.....	26
Gambar 2.14 <i>Monospace font</i> .....	26
Gambar 2.15 Golddrew Display <i>font</i> .....	27
Gambar 2.16 ITC ZAPF Dingbats <i>font</i> .....	27
Gambar 2.17 <i>Font-weight</i> .....	29
Gambar 2.18 Condensed <i>font</i> .....	29
Gambar 2.19 <i>Line Height</i> .....	31
Gambar 2.20 <i>Font Size</i> .....	31
Gambar 2.21 <i>Small Caps</i> .....	32
Gambar 2.22 <i>Margin</i> .....	36
Gambar 2.23 <i>Types of Grids</i> .....	37
Gambar 3.1 Contoh Gambar <i>Abstract Expressionism</i> .....	47
Gambar 3.2 Refrensi Ilustrasi.....	58
Gambar 3.3 Refrensi Ilustrasi.....	58

Gambar 3.4 Refrensi Kolase .....	59
Gambar 3.5 Refrensi Layout.....	59
Gambar 3.6 Refrensi Layout.....	60
Gambar 3.7 Refrensi Layout.....	60
Gambar 3.8 Tone Warna.....	61
Gambar 3.9 <i>Font</i> Rock Salt.....	61
Gambar 3.10 <i>Font</i> Baltar .....	62
Gambar 3.11 <i>Font</i> Lato.....	63
Gambar 4.1 Refrensi Visual.....	65
Gambar 4.2 Sketsa Visual.....	65
Gambar 4.3 Hasil Visual.....	65
Gambar 4.4 Refrensi Layout.....	67
Gambar 4.5 Refrensi Photo.....	67
Gambar 4.6 Hasil Kolase dan <i>Doodle</i> .....	68
Gambar 4.7 Aset Kolase.....	68
Gambar 4.8 Sketsa Layout.....	69
Gambar 4.9 Hasil Layout.....	69
Gambar 4.10 <i>Font</i> Rock Salt.....	70
Gambar 4.11 Hasil Visual Tipografi.....	70
Gambar 4.12 <i>Font</i> Baltar.....	71
Gambar 4.13 Hasil Visualisasi.....	71
Gambar 4.14 <i>Font</i> Lato.....	71
Gambar 4.15 Hasil Visualisasi Tipografi.....	72
Gambar 4.16 Refrensi Logo.....	72
Gambar 4.17 Sketsa Logo.....	73
Gambar 4.18 Hasil visual Logo.....	73
Gambar 4.19 Sketsa Storyboard.....	74
Gambar 4.20 Sketsa Storyboard.....	74
Gambar 4.21 Sketsa Storyboard .....	75
Gambar 4.22 Cover.....	76
Gambar 4.23 Intro Cover .....	76
Gambar 4.24 Halaman 7 dan 8.....	76



Gambar 4.25 Halaman 9 dan 10.....	77
Gambar 4.26 Halaman 11 dan Cover BAB Sejarah Awal.....	77
Gambar 4.27 Timeline sejarah .....	77
Gambar 4.28 Halaman15 .....	78
Gambar 4.29 Halaman 16 .....	78
Gambar 4.30 Halaman 19 dan 20.....	78
Gambar 4.31 Halaman 21 dan 22.....	79
Gambar 4.32 Halaman 23 .....	79
Gambar 4.33 Halaman 23 dan 24.....	79
Gambar 4.34 Halaman 25 dan 26.....	80
Gambar 4.35 Halaman 27 .....	80
Gambar 4.36 Cover BAB <i>Jogja Noise Bombing</i> dan 29 .....	80
Gambar 4.37 Logo <i>Jogja Noise Bombing</i> .....	81
Gambar 4.38 Halaman 32 dan 33 .....	81
Gambar 4.39 Halaman 34 dan 35.....	81
Gambar 4.40 Halaman 36 dan 37.....	82
Gambar 4.41 Halaman 38-40 .....	82
Gambar 4.42 Halaman 41 dan 42.....	82
Gambar 4.43 Halaman 43 dan 44.....	83
Gambar 4.44 Halaman 56 dan 47.....	83
Gambar 4.45 Halaman 48 – 50.....	83
Gambar 4.46 Halaman 51 .....	84
Gambar 4.47 Halaman 52 dan 53.....	84
Gambar 4.48 Halaman 54 dan 55.....	84
Gambar 4.49 Halaman 56 dan 57.....	85
Gambar 4.50 Cover BAB Cara Membuat <i>Noise</i> Sederhana .....	86
Gambar 4.51 Halaman 59 dan 60.....	86
Gambar 3.52 Halaman 61 dan 62.....	86
Gambar 4.53 Halaman 63 dan 64.....	86
Gambar 4.54 Halaman 65 dan 66.....	86
Gambar 4.55 Halaman 67 dan 68.....	87
Gambar 4.56 Cover BAB <i>QNA</i>	

dan Halaman 70.....	87
Gambar 4.57 Halaman 71 dan 72.....	87
Gambar 4.58 Halaman 73 dan Tentang Penulis.....	88
Gambar 4.59 Cover Buku.....	88
Gambar 4.60 Kaos.....	89
Gambar 4.61 <i>Totebag</i> .....	89
Gambar 4.62 Notebook.....	90
Gambar 4.63 <i>Pick Gitar</i> .....	90
Gambar 4.64 Enamel Pin.....	91
Gambar 4.65 <i>Patch</i> .....	91



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Arti musik menurut KBBI (Kamus besar Bahasa Indonesia) adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. Masifnya pendengar musik dengan berbagai *subgenre* membuat musik seakan sebuah kebutuhan premier yang tidak bisa dilepaskan dari manusia, konsumsi musik itu sendiri juga membuat para musisi ingin membuat karya yang berbeda dan unik untuk dinikmati masyarakat umum. Secara umum fungsi musik adalah untuk dinikmati keindahannya.

*Noise* merupakan *subgenre* dari musik eksperimental yang mulai berkembang di Indonesia sekitar tahun 1990-an. Kata '*noise*' itu sendiri diambil dari karakter musiknya yang tidak berirama, bertempo, bahkan tidak bermelodi yang menghasilkan bunyi-bunyi yang unik dan juga bisung.

Luigi Russolo adalah seseorang yang pertama kali memiliki gagasan tentang musik *noise*. dalam Bukunya *The Art of Noise* (1913) ia mengatakan bahwa revolusi industri telah memberikan kapasitas yang lebih terhadap manusia modern untuk mengapresiasi suara-suara yang jauh lebih kompleks dari sebelumnya.

Sedikitnya media cetak maupun yang maupun video yang mengekspos hal yang *underrated* seperti ini membuat masyarakat asing terhadap *noise* dan skena di dalamnya, keberadaan media adalah suatu penunjang dalam pemberian informasi keberadaan kebudayaan modern dan unik seperti ini.

*Noise* saat ini sangat berkembang, banyak musisi lokal maupun luar yang mengeksplor *noise* di dalam karyanya seperti halnya kolaborasi antara seniman *noise* dan *rapper* Joe Million dan Indramenus yang merilis album berisikan lagu kolaborasi antara *noise* dan *rap*, Hal ini adalah satu sudut pandang yang akan membuka pandangan dan perspektif baru masyarakat umum terhadap musik *noise*.

Yogyakarta adalah salah satu kota yang sangat mengapresiasi skena *noise* (skena adalah kata yang menggambarkan dunia musik sebagai suatu lingkungan atau tempat dimana terjadinya interaksi antara *audience* dan musisi sebagai suatu komunitas) dan perkembangannya hal itu dapat terlihat dengan kolektif *noise* yang bernama *Jogja Noise Bombing* yang banyak mengadakan *gigs noise*. *Jogja Noise Bombing* adalah kolektif *noise* yang masih masif dan aktif melakukan *gigs noise* yang berdomisil di Yogyakarta. Sejak tahun 2010 *Jogja Noise Bombing* sudah mengadakan banyak acara *gigs noise*, *workshop* dan *screening* yang di selenggarakan di Yogyakarta. Dari tahun ke tahun *event Jogja Noise Bombing* selalu dapat apresiasi dari penggiat *noise* lokal maupun mancanegara.

Masyarakat luas yang tidak terlibat dalam skena *underground* (istilah yang dipakai dalam beberapa bidang, seperti music, film, dan lainnya yang merujuk pada sebuah idealisme dari produser) umumnya melihat *noise* seperti bukanlah bagian dari seni karena kebisingan yang tidak bisa dinikmati seperti layaknya musik yang sering didengarkan.

Perancangan buku visual ini nantinya sebagai media informasi edukatif dalam skena *noise* khususnya di sekitar Yogyakarta. Buku ini berisikan tentang sejarah *noise*, kolektif *Jogja Noise Bombing*, cara membuat musik *noise* sederna, hingga komentar musisi *noise* dalam berkarya

Pemilihan buku visual di dalam perancangan Tugas Akhir karena pada dasarnya buku visual merupakan media yang bisa memuat konten visual yang lebih kompleks dari pada buku *text*.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku visual yang yang mampu menginformasikan skena musik *noise* di Yogyakarta kepada sasarannya.

## **C. Tujuan Perancangan**

Menciptakan buku visual yang mampu mempermudah pembaca memahami *noise* dengan penggabungan visual kolase, foto, dan ilustrasi.

#### D. Batasan Masalah

1. Luas Wilayah dan Lokasi Implementasi  
Penelitian dari perancangan ini hanya fokus di Yogyakarta.
2. Target Penelitian
  - a. Tokoh dan musisi *noise* yang berdomisil di Yogyakarta.
  - b. Penikmat dan pelaku di dalam musik *underground* dan *noise*.
3. Target *Audience*  
Masyarakat yang berada di dalam aktivitas musik *underground* dan pelaku *noise* itu sendiri.

#### E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa  
Memperkuat *taste* dalam desain khususnya eksplorasi layouting buku, dan menambah literasi tentang musik eksperimental terkhusus musik *noise*.
2. Bagi Masyarakat  
Sebagai media untuk mengenalkan musik *noise* dan memberikan *awarness* terhadap hal tersebut.
3. Skena *Noise*  
Skena *noise* di Yogyakarta akan semakin aktif, masif dan terus berjalan karena banyaknya ketertarikan serta dukungan dengan skena ini.

#### F. Metode Perancangan

1. Sumber Data
  - a. Data Visual  
Sumber data visual pada perancangan ini berupa citra dari skena *underground* dan musik *noise* di Yogyakarta.
  - b. Data Verbal  
Data Verbal dalam perancangan ini bersumber literatur yang berhubungan dengan perancangan.

## 2. Metode Pengumpulan Data

### a. Data Primer

Data Primer yang digunakan dalam perancangan dari buku *Jogja Noise Bombing – From the Street to the Stage* karya Indra Menus dan Sean Stellfox, wawancara yang memfokuskan kepada informan yang terpilih yang paham dan aktif dalam kasus yang mendalam, seperti para musisi *noise* yang sudah berkompoten di dalam bidangnya, dan refrensi pustaka relavan lain yang diakui validitas dan kredibilitas penelitiannya.

### b. Data Skunder

#### 1) Observasi

Pengamatan langsung ke skena *noise* di Yogyakarta meliputi kolektif *noise Jogja Noise Bombing*, serta observasi yang dilakukan terhadap skena *noise*.

#### 2) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada insiator dan musisi *Jogja Noise Bombing*.

#### 3) Sumber Internet

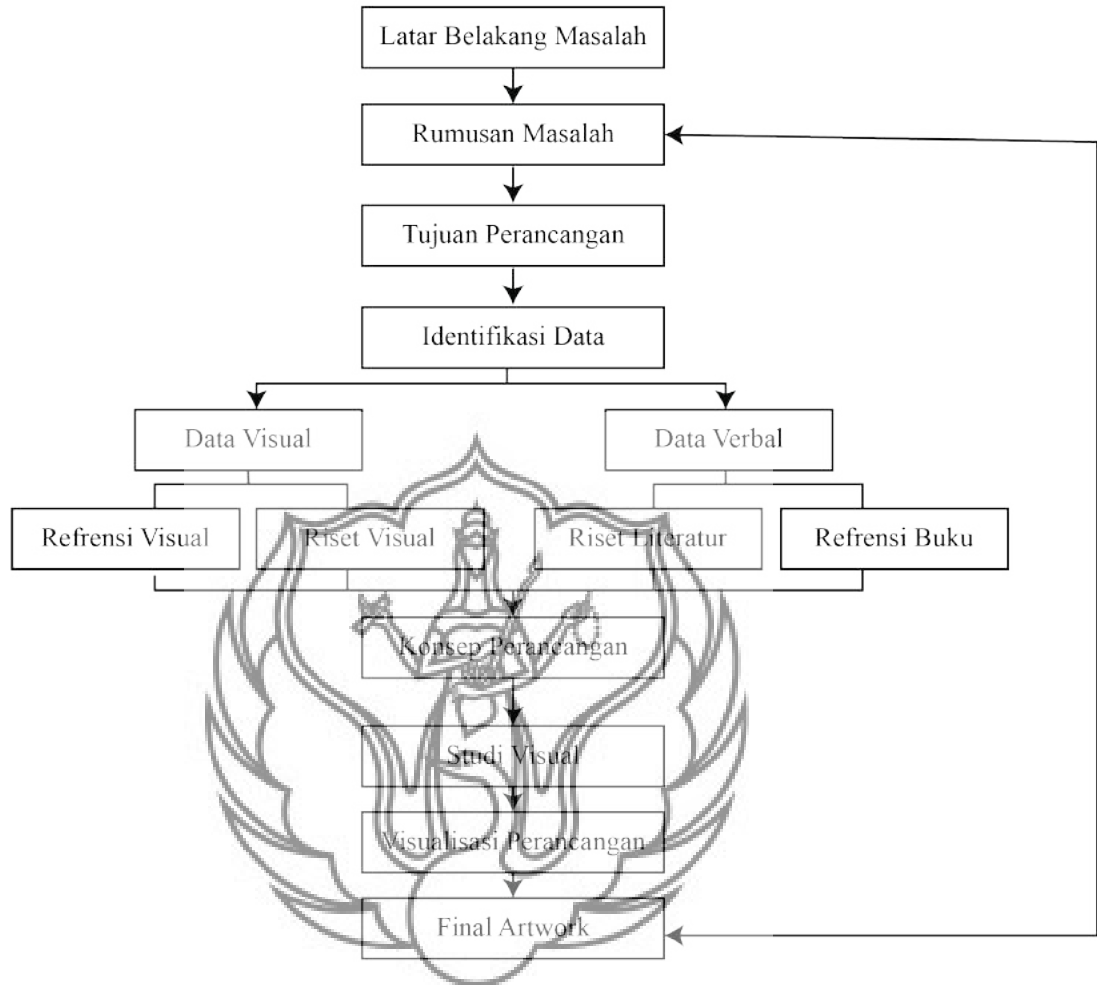
Sumber internet digunakan untuk memperoleh data yang tidak bisa diakses melalui buku atau wawancara.

## 3. Metode Analisis Data

Semua data yang dikumpulkan kemudian akan dianalisis menggunakan 5W dan 1H. Metode ini digunakan karena informasi dan data melalui wawancara dirasa cukup tepat dan cepat. 5W dan 1H meliputi apa, di mana, kenapa, kapan, siapa, dan bagaimana.



## G. Sistematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan

Sumber: Aris Rezky, 2020