

**PERENCANAAN BUKU ILUSTRASI  
SEJARAH AWAL *HARDCORE PUNK***

**TUGAS AKHIR KARYA DESAIN**



**KARYA DESAIN**

Oleh :

**Budi Wibowo**

NIM 061 1552 024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA

INV. 4106/H/S/2013

KLAS

TERIMA 05-04-2013 ITB P

**PERENCANAAN BUKU ILUSTRASI  
SEJARAH AWAL *HARDCORE PUNK***

**TUGAS AKHIR KARYA DESAIN**



**KARYA DESAIN**

Oleh :

**Budi Wibowo**

NIM 061 1552 024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**



**KT014860**

**PERENCANAAN BUKU ILUSTRASI  
SEJARAH AWAL *HARDCORE PUNK***



**KARYA DESAIN**

Oleh :

**Budi Wibowo**

NIM 061 1552 024


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  
2013

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERENCANAAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH AWAL MUSIK  
HARDCORE PUNK** diajukan oleh Budi Wibowo, NIM 061 1552 023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 29 Januari 2013


### Pembimbing I/Anggota

  
P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19700106 200801 1 017


### Pembimbing II/Anggota

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

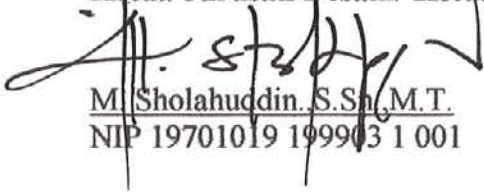
### Cognate/Anggota

  
Indira Mahersi, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19720909 200812 1 001

### Ketua Program Studi/Anggota Desain Komunikasi Visual

  
Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP 19650209 195512 1 001

### Ketua Jurusan Desain/ Ketua

  
M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP 19701019 199903 1 001

Mengetahui  
**Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Rupa Yogyakarta,**

  
Ed. Suastiwi, M.Des.  
NIP 19590802 198803 2 00

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur hanya untuk Allah SWT selaku Tuhan Semesta Alam Yang Maha kuasa, atas segala rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan tugas akhir karya desain ini.

Sholawat serta salam untuk Nabi Besar Junjungan semua umat Islam di seluruh dunia, Nabi Muhammad SAW.

Tugas akhir ini dikerjakan demi memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ucapan terima kasih penulis berikan kepada:

1. Ibu saya Siti Nurhayati dan Bapak saya Djikan, beserta Mas Nanang, Mas Mahmud, Mas Suwardi, Mbak Rini, Mbak Dewi, Mita, Nasywa, Faliih, Ikhsan selaku keluarga telah mendoakan dan memberi semangat.
2. Bapak P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I.
3. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn. selaku Dosen Pembimbing II.
4. Bapak Baskoro Suryo Banindro, Drs., M.Sn. selaku dosen wali.
5. Bapak M. Sholahuddin.,S.Sn.,M.T. selaku ketua jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas bimbingan yang pernah diberikan.

9. Ageng Thedo, Hans, Mas Gandhi Eka, Iqbal, Kori, Anggit, Dimas , Wecak, Rendy, Kirey, Tomo, Dhavid, Danu, Topik, Nida, Putri, Brian, Bima, Faisal, Aldi, Ricky, Neno, Wisnu, Pak Yunki, Agil, Panji, lingga, Gesang, Kandar selaku teman seperjuangan Asimetri06.
10. Seluruh angkatan Kepompong00, Raptor01, Puzzle02, Otakanan03, Origami04, KotakPensil05, SapoeLidie07, LangitBiru08, dan semua mahasiswa DKV ISI Yogyakarta beserta para alumni nya.
11. Ayib, Agus Didit, Dheta, Bram, Prima, Gin-gin, Hendra dan semua temen yang sudah mau memberi informasi selama TA.
12. Ade Ope, Mas Markus, Prisma, Gokel, Bondo, Bowo dan semua Alumni indekos Pak Paing.
13. Jonthor, Pranko, Bang Buya, Mbak Hana, Yona, Wildhan, Menus, Mas Iyok, Smith, Anang, Helmy De Kiegh, Pramudya, Haris (Youth Vision), Ian, Yudaa (Delirium), Anggitos, Paton, Endro (AmarahXHitam), Aca Answer, Kucing Wrong, Fajar, Danang (AmarahXHitam), Boim, Joan, Solo Rumble Crew, Guyub Ludruk Crew, YKHC, YSF dan seluruh teman-teman *hardcore punk* di seluruh Indonesia.
14. Putri Purnamasari, Jingga Dinasti Augusta, Hendrina Chandra, Ayu Wiedya Putri, Primadita Aquaristi Karunia Putri, Dyah Ayu Permatasari, Leliani Putriana Dewi, Siska, Iva S Tri Sutisna, Sita, Sinta, Mitha, Bintang, Nisa, Vici, Mbak Anggie dan semua yang sudah mau repot-repot memberi dukungan.
15. Daboelz, Musleh, Igag, Angga, Betet, Budi Ndolo, Budi Kudis, Iyok Noise, Gilang, sampit, Dika, Mbayan Crew, dan semua teman-teman ISI Surakarta.

16. Black Flag, Minor Threat, Bad Brains, Bad Religion, The Misfits, Dead Kennedys, Cro Mags, The Germs, SS Decontrol, 7 Second, DOA, MDC, Agnostic Front, Samhain, MadBall, Refused, Terror, Antiseptic, Puppen, Something Wrong, Made To Resist, Break Us Down, AuraXKasih, Arm Of The Fiew, TrustDown, Matikau, Cranium Deer, dan seluruh band *hardcore punk* dari tahun 1980 hingga sekarang.

17. Pushead, Florian, AngryBlue, Pettibon, Greg Simkins, Aron Horkey, Alex Pardee yang sudah menjadi inspirasi.

18. Dan semua orang yang secara langsung maupun tidak langsung yang sudah memberi semangat dan dukungannya.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir karya desain ini dan semoga tugas akhir karya desain ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi banyak pihak, serta bernilai ibadah di hadapan Allah SWT.

Yogyakarta 22 Januari 2013

Penulis

Budi Wibowo

## ABSTRAKSI

Budi Wibowo 0611552024

Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Awal Hardcore Punk

*Hardcore punk* adalah sebuah *sub-culture* yang lahir dari budaya punk dan berkembang melalui media musik. *Hardcore Punk* muncul pada tahun 1980an di Amerika Utara dan saat ini sudah dikenal di seluruh dunia. Sebagai sebuah jenis musik, *Hardcore Punk* saat ini digemari anak muda yang senang dengan gaya hidup yang bebas dan gemar mendengarkan musik rock. Akan tetapi sebagai *sub-culture*, semangat dari gerakan dalam *Hardcore Punk* kurang di mengerti oleh kebanyakan anak muda saat ini.

Sebuah informasi yang menarik dan mudah untuk dipahami dibutuhkan untuk menjelaskan tentang sejarah awal *hardcore punk* agar semangat dari gerakannya dapat dimengerti penggemar musik *hardcore punk* saat ini. Untuk kebutuhan tersebut disusunlah sebuah perancangan buku ilustrasi sejarah awal *hardcore punk* yang menarik dan mudah dipahami oleh target audience.

Tujuan dari perancangan ini adalah mengenalkan tentang sejarah singkat *Hardcore Punk* di Amerika Utara melalui buku ilustrasi, sehingga Emosi dan semangat yang ada pada awal munculnya *Hardcore Punk* bisa dirasakan. Berdasarkan data visual yang di peroleh, band-band yang menjadi pionir munculnya musik *hardcore punk* ditampilkan dengan ilustrasi yang menggunakan garis dan arsir untuk menghasilkan kesan *hardcore punk*, dengan tata letak seperti zine. Zine adalah majalah yang biasa di buat sendiri oleh suatu komunitas punk, yang tata letaknya diatur secara manual dan diperbanyak dengan fotocopy. Pemilihan tehnik gambar dan tata letak tersebut bertujuan untuk membuat kesan *hardcore punk* yang kental sehingga membuat buku ilustrasi sejarah *hardcore punk* ini menarik, mudah dipahami dan dapat diterima oleh para penggemar musik *hardcore punk*.

**Kata kunci:** buku ilustrasi, sejarah, punk, Hardcore.



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Perancangan .....	4
C. Manfaat Perancangan .....	4
C. Batas Lingkup Perancangan.....	5
C. Metodologi Perancangan.....	5
C. Skema .....	8
<b>BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....</b>	<b>9</b>
A. Identifikasi Data .....	9
1. Tinjauan Ilustrasi.....	9
2. Tinjauan Tentang Buku.....	21
3. Tinjauan Tentang <i>Hardcore Punk</i> .....	22
4. Tinjauan <i>Layout</i> .....	27
B. Analisis Mendasar .....	30
<b>BAB III. KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>31</b>
A. Tujuan Perancangan .....	31
1. Tujuan Perancangan .....	31
2. Tema Perancangan .....	31

3. Deskripsi Arah dan Bentuk .....	32
B. Strateg Kreatif .....	34
1. Target .....	34
2. Isi Pesan.....	35
C. Konsep Visual .....	36
1. Deskripsi Isi.....	36
2. Deskripsi Gambar.....	36
D. pemilihan Media.....	38
1. Media Utama .....	38
2. Media Pendukung.....	38
E. Biaya.....	39
1. Biaya Kreatif .....	39
2. Biaya Media .....	42
F. Konsep Kreatif .....	44
1. Data Visual .....	44
2. Sketsa .....	59
3. <i>Lay Out</i> .....	60
<b>BAB IV. VISUALISASI.....</b>	<b>61</b>
A. Hasil Akhir .....	61
1. Desain Buku .....	74
2. media pendukung .....	128
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>132</b>
A. Kesimpulan.....	132
B. Saran .....	133
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>134</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Contoh gaya realis .....	12
Gambar 2	Contoh gaya victorian .....	13
Gambar 3	Contoh gaya art nouveau .....	13
Gambar 4	Contoh gaya futurisme .....	14
Gambar 4	Contoh gaya art deco .....	14
Gambar 5	Contoh Gaya Plakatstil .....	15
Gambar 6	Contoh Gaya Kartun .....	15
Gambar 7	Contoh Teknik Aquarel .....	16
Gambar 8	Contoh Teknik Opaque .....	16
Gambar 9	Contoh Teknik Arsir .....	17
Gambar 10	Contoh Teknik Pointilis .....	17
Gambar 11	Contoh Teknik contour outline .....	18
Gambar 13	Contoh dusel .....	18
Gambar 14	Contoh Teknik <i>Digital Colouring</i> .....	19
Gambar 15	Contoh Teknik Sihhouet .....	19
Gambar 16	Contoh Teknik Kolase .....	20
Gambar 17	Contoh Teknik Cukil .....	20
Gambar 18	Contoh judul, sub-judul, deck, caption, kickers, body text, ilustrasi, white space .....	29
Gambar 19	initial caps .....	29
Gambar 20	Pull Quotes .....	29
Gambar 21	contoh karya Raymond Pettibon .....	28
Gambar 22	Black Flag .....	28
Gambar 23	Black Flag .....	28
Gambar 24	Bad Brains .....	28
Gambar 25	The Misfits .....	28
Gambar 26	The Misfits .....	28
Gambar 27	Dead Kennedy's .....	28
Gambar 28	Bad Religion .....	28
Gambar 29	Teen Idles .....	28
Gambar 30	Minor Threat .....	28

Gambar 31	The Germs .....	28
Gambar 32	Sex Pistols .....	28
Gambar 33	The Clash.....	28
Gambar 34	The Velvet Underground.....	28
Gambar 35	The Damned .....	28
Gambar 36	Sham69.....	28
Gambar 37	Joy Division.....	28
Gambar 38	Ramones .....	28
Gambar 39	Fear.....	28
Gambar 40	Contoh Cover Album .....	28
Gambar 41	Contoh Cover Album .....	28
Gambar 42	Contoh Logo Band .....	28
Gambar 43	Contoh Logo Band .....	28
Gambar 44	Contoh Gaya Anak Punk.....	28
Gambar 45	Ronald Reagan .....	28
Gambar 46	Contoh Lay Out Buku .....	28
Gambar 47	Contoh Lay Out Buku.....	28

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lembar Konsultasi
- Poster Pameran
- Katalog Pameran
- Suasana Pameran

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Hardcore punk* ( atau lebih sering disebut dengan *hardcore* ) adalah sebuah genre musik yang berasal dari musik *punk*. Musik *punk* sendiri muncul pada awal tahun 1970-an sebagai salah satu cara untuk meluapkan ekspresi kemarahan komunitas *punk* karena keadaan sosial politik dan isu-isu sosial yang berkembang di Inggris pada masa itu. *Punk* bisa dikatakan sebagai sebuah gerakan untuk menentang budaya mainstream yang sudah menguasai arus dominan dan sudah disepakati oleh umum baik dalam hal musik, *fashion* (gaya berpakaian), gaya hidup maupun perilaku. Akhirnya muncullah musik *punk* yang terkesan bebas dan identik dengan anti kemapanan dan budaya *DIY (Do It Yourself)* di mana mereka merekam, mendistribusikan, dan mengorganisir musik mereka sendiri. Pada akhir tahun 1970-an musik *punk rock* hanya diartikan sebagai Sex Pistols dan Sid Vicious, karena itulah musik *hardcore* muncul sebagai bentuk baru musik *punk* sekaligus sebagai wujud kemarahan dalam musik *punk* itu sendiri dan mengembalikan musik *punk* pada jalur awalnya dengan musik yang lebih cepat, keras, dan terkesan marah dengan menggunakan vokal yang berteriak, melalui nada-nada sederhana. Lirik lagu yang diciptakan para band *punk* berasal dari rasa kemarahan mereka terhadap keadaan politik, sistem pemerintahan, serta gaya hidup pemuda saat itu, yang dianggap tidak baik.

*Hardcore* muncul dan mulai berkembang pada akhir tahun 70-an dan hampir bersamaan di seluruh wilayah Amerika Utara. Kemunculan musik *hardcore* dipengaruhi oleh tiga band yaitu Black Flag dari Los Angeles, Minor Threat dan Bad Brains dari Washington DC. Album *Damaged* milik band Black Flag berisi lagu-lagu dengan musik yang cepat, yang dianggap sebagai musik *hardcore* sebenarnya. Sedangkan Minor Threat memainkan musik *hardcore* yang agak pelan seperti musik *punk* awal. Minor Threat adalah band yang mencetuskan budaya *Straight Edge*, sebuah budaya yang mengajak kita untuk tidak merokok,

tidak mengkonsumsi minuman beralkohol, tidak memakai narkotik dan obat-obatan terlarang, dan tidak melakukan hubungan sex bebas. Dengan kata lain budaya ini mengajarkan remaja untuk hidup sehat, dan sebagai wujud dari penolakan gaya hidup pemuda pada masa itu yang tidak sehat dan menyimpang.

Kemunculan musik *hardcore* yang terkesan serentak di berbagai kota-kota besar di Amerika membuat musik *hardcore* menjadi beragam. Pada awalnya musik *hardcore* sendiri dibedakan menjadi dua kelompok yaitu *east coast hardcore* dan *West Coast hardcore*. Gaya musik *East Coast hardcore* cenderung lebih halus, dengan alur musik yang mengikuti vokalis yang bernyanyi atau berteriak lirih. Sedangkan *West Coast* cenderung lebih rumit dengan ritme yang naik turun, menggunakan vokal yang menggabungkan lirik menggeram dan berteriak. Pada awalnya musik ini hanya berkembang di beberapa kota besar di Amerika Serikat seperti Los Angeles, Washington DC, New York, dan Boston, namun dengan cepat meluas ke berbagai kota besar lain di seluruh Amerika Serikat dan memunculkan *scene hardcore* baru serta band-band besar diantaranya 7Seconds dari Nevada, Misfits dari New Jersey, Gang Green dari Boston, Husker Du dari Minneapolis, dan Beastie Boys dari New York.<sup>1</sup>

Seiring berjalannya waktu, semakin banyak bermunculan *scenes hardcore* di tiap-tiap kota di seluruh Amerika yang kemudian terus berkembang di negara-negara barat. Perkembangannya yang pesat membawa musik *hardcore* ke Indonesia pada akhir tahun 1980-an. Pada tahun-tahun ini musik *hardcore* masih kental dengan unsur *punk* nya, namun pada awal tahun 1990-an, *scenes hardcore* mulai berkembang. Antiseptic adalah band *hardcore* yang pertama kali muncul di Jakarta dan kemudian disusul di beberapa kota lain seperti di Depok ada Thinking Straight, dan Puppen dari Bandung.<sup>2</sup> munculnya berbagai *scenes* di kota-kota besar Indonesia dan melahirkan band-band *hardcore* baru hingga sekarang ini. Saat ini banyak *scenes* yang bermunculan dalam sebuah kota di Indonesia bisa muncul lebih dari dua *scenes hardcore*. Namun semakin berkembangnya

<sup>1</sup> [www.last.fm/hardcore-punk](http://www.last.fm/hardcore-punk), diakses 8 Maret 2012

<sup>2</sup> [www.isidunia.com/mengenal-hardcore-punk-indonesia](http://www.isidunia.com/mengenal-hardcore-punk-indonesia), di akses 8 Maret 2012

*hardcore* semakin banyak dari mereka yang hanya menganggap *hardcore* hanya sebuah jenis musik karena itu ada yang melenceng dari musik *hardcore* itu sendiri, bahkan menurut beberapa orang yang sudah lama hidup di dunia *hardcore punk* yang ada di Indonesia merasa prihatin karena anak muda sekarang ini hanya menganggap *hardcore* adalah sebuah gaya berpakaian<sup>3</sup>, namun tidak lagi memperdulikan gerakan-gerakan dalam *hardcore*. Padahal gerakan-gerakan dalam *hardcore* sangat baik untuk diikuti anak muda pada jaman sekarang ini. Budaya *Do It Yourself* (DIY) itu mengajarkan sifat kemandirian, dan saling bantu-membantu, budaya *straight-edge* mengajarkan tentang menghargai orang lain, menjaga kesehatan dan berpendirian. Sangat disayangkan jika nilai-nilai budaya *hardcore* ini hilang tergantikan gaya berpakaian saja. Namun ketidak tahuan mereka bukannya tanpa alasan akan tetapi dikarenakan sumber informasi yang tidak memadai dan tidak mudah untuk diakses. Selain itu sumber informasi yang sudah ada terkadang membingungkan dan kurang menarik. Oleh sebab itu penulis ingin merancang sebuah komunikasi visual berupa buku ilustrasi sebagai sumber informasi tentang sejarah musik *hardcore* yang menarik.

Peranan sebuah buku juga menjadi sangat penting karena sebuah dokumentasi menjadi lebih eksklusif dan lebih mudah untuk dibaca di bandingkan dengan informasi yang terpublikasi di blog, web, atau hanya tersimpan di komputer pribadi saja. Bagi sebagian orang mungkin sebuah buku akan lebih dihargai. Maka hal ini dapat menjadi sebuah alasan cukup baik memilih buku sebagai media komunikasi untuk dokumentasi peristiwa tersebut dan dapat menjadi sebuah buku referensi para penggemar musik *hardcore*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Latar belakang dari perancangan buku ilustrasi sejarah awal *hardcore punk* ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman tentang gerakan dalam *hardcore punk* pada saat ini, sehingga banyak muncul kesalah pahaman.

---

<sup>3</sup> Wawancara dengan Franco (vocalis band Gerbang Singa).

2. Perjuangan dari para pionir pendiri gerakan *hardcore punk* yang sudah mulai dilupakan.
3. Berbagai nilai positif dalam *hardcore punk* yang kurang dimengerti oleh masyarakat umum, sehingga musik *hardcore punk* sering dipandang sebelah mata.
4. Kurangnya referensi buku tentang *hardcore punk* yang menarik dan mudah dipahami karena kebanyakan buku tentang *hardcore punk* berbahasa Inggris dan hanya berisi tulisan saja tanpa adanya keterangan visual .

### **C. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang sebuah buku ilustrasi tentang sejarah awal musik *hardcore* yang menarik dan mudah dipahami oleh *target audience*?

### **D. Tujuan Perancangan**

Untuk mendapatkan media komunikasi visual berupa buku ilustrasi tentang sejarah musik *hardcore punk*, yang dapat menjelaskan kepada *target audience* tentang musik *Hardcore punk* dan latar belakang musik *Hardcore punk* dengan menggunakan bahasa visual yang menarik dan mudah dimengerti.

### **E. Manfaat Perancangan**

1. Memperoleh konsep perancangan buku ilustrasi tentang sejarah awal *hardcore punk* yang komunikatif dan informatif.
2. Menambah koleksi buku ilustrasi dalam bidang musik tentang sejarah musik *hardcore punk* dari awal munculnya hingga sampai di Indonesia.
3. Memberi jawaban atas pertanyaan-pertanyaan seputar sejarah awal musik *hardcore* dan bagaimana gaya bermusiknya.
4. Menambah pengetahuan dalam bidang musik, menambah wawasan tentang musik *hardcore* dari sejarah awalnya.



## F. Batas Lingkup Perancangan

Perancangan ini memerlukan batas lingkup perancangan agar pesan serta ide dari buku ilustrasi ini dapat sampai ke *target audience* secara tepat sehingga tidak terjadi kesalah pahaman antara ide dari perancang kepada *target audience*, adapun batas ruang lingkup perancangan buku ilustrasi ini adalah menceritakan awal lahirnya musik *hardcore punk* dan band-band yang menjadi *icon* dalam dunia *hardcore punk*. Perancangan ini khusus ditujukan untuk para penggemar musik *hardcore punk* ataupun para pemerhati musik, yang berada di lingkungan kota besar dan daerah-daerah yang sedang berkembang. Perancangan ini hanya dibatasi pada pembuatan buku ilustrasi mengenai sejarah munculnya *hardcore punk*.

## G. Metodologi Penelitian

### 1. Data yang dibutuhkan

Dalam perancangan buku ilustrasi ini dibutuhkan data verbal dan data visual, karena verbal dan visual saling menerangkan satu sama lain. Data verbal dapat berupa catatan awal musik ini berdiri, kota-kota awal yang menjadi tonggak berdirinya musik *hardcore punk* serta sejarah tentang band-band pada masa itu. Sedangkan data visual dapat berupa foto aksi panggung, videoklip, maupun cover album.

### 2. Metode pengumpulan data

Dilakukan dua cara untuk mendapatkan data tersebut, yaitu:

- a. Melakukan observasi dengan mewawancarai komunitas-komunitas *hardcore* maupun *punk*. serta mencari album-album band-band *hardcore punk*.
- b. Mencari data melalui internet dan buku seputar *hardcore punk* sebagai acuan dalam penulisan.

### 3. Alat/instrument yang digunakan

Dalam melakukan pengumpulan data yang dilakukan akan memakai beberapa *instrument* untuk menjadikan kumpulan data yang lengkap, yakni menggunakan alat audio visual seperti :

- a. Kamera foto/video sebagai alat pengambil objek;
- b. Perekam/catatan wawancara dengan pemerhati musik maupun komunitas *hardcore punk*.

### 4. Metode analisa data

Dalam perancangan visual book ini akan menggunakan metode analisa 5W+1H, yaitu sebuah metode analisis data berdasarkan *What* (apa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Where* (dimana), *Why* (kenapa), dan *How* (bagaimana).

### 5. Sistematika perancangan

Terdapat lima bab dalam perancangan buku ilustrasi ini, yaitu:

## **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Perencanaan
- E. Batasan dan Lingkup Perancangan
- F. Manfaat Perancangan
- G. Metodologi Penelitian
- H. Skema

## **BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS**

- A. Identifikasi Data
  1. Tinjauan Ilustrasi
  2. Tinjauan Tentang Buku
  3. *Hardcore Punk*

4. Tinjauan tentang *Lay out*

B. Analisis Mendasar

**BAB III KONSEP PERANCANGAN**

A. Tujuan Perancangan

B. Strategi Kreatif

C. Konsep Visual

D. Pemilihan Media

E. Biaya

F. Data Visual

G. Sketsa

**BAB IV VISUALISASI**

A. Hasil Akhir

B. Naskah

C. Disain cover/sampul buku

D. Isi halaman buku ilustrasi

E. Disain media pendukung

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan

B. Saran Dan Kritik

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



## H. Skema

### Langkah-langkah perancangan

Dalam perancangan buku ilustrasi ini dapat dijelaskan langkah-langkahnya dalam diagram sebagai berikut:

