

II. METODE PERANCANGAN

2.1. Orisinalitas

Di zaman yang makin berkembang ini, perkembangan music amatlah pesat dan hal ini juga mempengaruhi perkembangan music yang ada di Indonesia. Musik yang diproduksi tentunya tidak lepas dengan adanya media promosi yang di perlukan untuk mendorong kelarisan dan ketertarikan target pendengar. Salah satu media promosi yang paling berpengaruh adalah desain album.

Saat ini, perkembangan desain sampul album, tidak selalu menggunakan foto wajah dari penyanyinya saja, tapi banyak pula yang telah menggunakan ilustrasi visual atau foto sebuah benda atau pemandangan untuk merepresentasikan makna keseluruhan dari isi albumnya. Berbeda jauh dengan awal abad 20-an yang hanya polos atau hanya menggunakan judul dan foto personil Band nya.

Banyaknya musisi di Indonesia juga mempengaruhi keberagaman konsep desain sampul album, semakin canggihnya perkembangan teknologi juga memicu para desainer untuk membuat desain secara digital, baik digital painting amupun digital imaging, jarang sekali ditemukan konsep desain yang menggunakan media ilustrasi manual *hand-drawing* khususnya teknik watercolour pada sampul album. Melihat masalah tersebut, penulis merancang desain sampul album dan media promosi dengan menggunakan teknik *hand-drawing* dan teknik pewarnaan menggunakan watercolour (cat air) yang menarik sebagai daya tarik utama pada album. Teknik watercolour digunakan untuk merepresentasikan isi dan tema lagu yang akan dirilis yang bergenre Lofi Hiphop dan lebih ke nostalgia *synth-pop* tahun 80an. Gaya ilustrasi dibuat menggunakan ilustrasi watercolour bernada vintage dan menggunakan warna-warna dingin yang sesuai dengan tema dan makna lagu.

Ilustrasi sampul album ini dirancang sedemikian rupa untuk dapat diterima dengan baik oleh semua target audiens yang mencakup remaja 15 tahun hingga orang dewasa usia 30 tahun, sehingga makna yang terdapat di dalam desain ilustrasi dapat tersampaikan dengan baik dan dapat memberikan efek yang nyata bagi pendengar dan calon pembeli. Terdapat cd lengkap dengan catalog

berisi 3 lirik lagu di dalamnya, guna pendengar nantinya bisa mengetahui makna dan menghafal lagu. Ilustrasi yang dibuat nantinya berguna untuk menarik perhatian, merangsang minat pendengar terhadap keseluruhan pesan, menonjolkan keistimewaan produk, menciptakan suasana khas, dan mendramatisasi pesan.

INSPIRASI KARYA SEJENIS	KETERANGAN
	<p>Bentuk/ Jenis Karya: Media Promosi Album “<i>Lets Gowes</i>” dari The Rolic Band di Denpasar Bali</p> <p>Pemilik Karya: Made Afrian Dwiutama</p> <p>Institusi/ Lembaga: Institut Seni Indonesia Denpasar</p> <p>Tahun Pembuatan Karya: 2012</p>
<p>Sumber: http://repo.isi-dps.ac.id/1576/</p>	
<p>Konsep (Umum) Perancangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Konsep Target /Pengguna Target utama semua kalangan usia muda sampai tua yang menyukai dan berminat akan olahraga, seni dan hiburan. b) Konsep Pilihan Media Media yang dipilih adalah Packaging CD, Cover CD, Katalog CD, T-Shirt, Poster, Iklan Majalah, Goody Bag, Stiker, Head Bass Drum. 	

<p>c) Konsep Komunikasi/ Konsep Bahasa Visual Menggunakan ilustrasi gambar tangan dan diolah melalui digital berupa berhubungan kegiatan bersepeda serta dengan <i>The Rolic Band</i> itu sendiri.</p> <p>d) Konsep Distribusi /Implementasi Karya Media promosi dirancang berukuran berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan</p>

Tabel 1. Inspirasi Karya Sejenis

(Sumber: Arsip Pribadi)

INSPIRASI KARYA SEJENIS	KETERANGAN
	<p>Bentuk/ Jenis Karya: Media Promosi Album "<i>Lets Turn On a Fire</i>" dari Band Scared of Bums</p> <p>Pemilik Karya: Gede Putra Budi Noviyana</p> <p>Institusi/ Lembaga: Institut Seni Indonesia Denpasar</p> <p>Tahun Pembuatan Karya: 2011</p>
<p>Sumber: https://docplayer.info/31867159-Desain-media-komunikasi-visual-untuk-promosi-album-let-s-turn-on-a-fire-band-scared-of-bums-di-kota-denpasar.html</p>	
<p>Konsep (Umum) Perancangan:</p> <p>a) Konsep Target /Pengguna Target utama pengguna adalah anak muda dari kalangan kelas sosial bawah, menengah sampai atas di daerah Denpasar</p> <p>b) Konsep Pilihan Media Media yang dipilih adalah cd cover, iklan majalah iklan website, sticker dan tshirt</p> <p>c) Konsep Komunikasi/ Konsep Bahasa Visual Menggunakan ilustrasi hand drawing dan fotografi yang nantinya akan disesuaikan dengan</p>	

konsep album mereka tetapi akan ditampilkan kesan pendewasaan

- d) Konsep Distribusi /Implementasi Karya
Media promosi dirancang berukuran berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan

Tabel 2. Inspirasi Karya Sejenis

(Sumber: Arsip Pribadi)

A. Target /Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran)

1. Target Audiens

a. Demografis

Jenis kelamin : Laki-laki & Perempuan

Usia : 15-30 tahun

Status : Pelajar, Mahasiswa, Pekerja, Pecinta Musik EDM,
Indie dan Lo-fi Hiphop

Ekonomi : Kalangan (menengah/atas)

b. Geografis

Kelompok masyarakat yang ditargetkan adalah remaja sampai orang dewasa di sekitar Jabodetabek atau yang berkunjung pada pameran, dengan begitu informasi yang terdapat didalam karya dapat tersampaikan dengan baik melalui interaksi yang terjadi secara langsung antara pengkarya dan pengunjung.

c. Psikologis

Remaja dan orang dewasa yang penat dengan suasana kota yang bising dan selalu sibuk dengan aktivitas nya masing-masing, dan menyukai atau ingin mendapatkan suasana yang tenang serta ingin fokus mengerjakan sesuatu dan menyukai genre musik EDM

B. Relevansi dan Konsekuensi Studi

1. Logika Dasar Perancangan

Media promosi ini dirancang agar membantu memperluas jangkauan konsumen, serta memberi tahu khalayak tentang produk dan mini album baru yang akan dirilis, sehingga diharapkan dapat membantu pemasaran produk dan meningkatkan penjualan. Audience yang ditargetkan oleh penulis dan pemilik album adalah remaja hingga orang dewasa dari umur 15-30 tahun, karena menurut riset yang di dapat peminat terbesar musik *EDM/Lofi* adalah masyarakat yang hidup di kota-kota besar dari kalangan menengah hingga atas seperti Jabodetabek, Jogja, Bali, dan Semarang. Dan penikmat musik indie khususnya yang mengkonsumsi dan mengoleksi rilisan fisik. Dengan adanya hal tersebut, penulis menggunakan konsep teknik *watercolour* (cat air) pada 3 karya ilustrasi utama yang salah satunya menjadi desain sampul mini album.

Ilustrasi pada sampul album dibuat menggunakan teknik *hand-drawing* dan mempunyai satu *object* utama pada setiap desainnya yang menjadi *Point of interest* ilustrasi tersebut. Dibuat dengan teknik pewarnaan menggunakan *watercolour* (cat air) yang menarik sebagai daya tarik utama pada album. Teknik *watercolour* digunakan untuk merepresentasikan isi dan tema lagu yang akan dirilis yang bergenre *Lofi Hiphop* dan lebih ke nostalgia *synth-pop* tahun 80an. Gaya ilustrasi dibuat menggunakan ilustrasi bertema *watercolour* bernada *vintage* dan menggunakan warna-warna dingin yang sesuai dengan tema dan makna per lagu. Pembuatan ilustrasi menggunakan teknik *mixed media*. Teknik *mixed media* adalah sebuah teknik yang melibatkan penggunaan dua atau lebih media yang artistik.

Media yang digunakan yaitu teknik gambar manual (*hand-drawing*) diatas kertas canson 310 gsm serta memakai teknik pewarnaan *watercolour* (cat air) kemudian diedit dan diolah dengan menggunakan software Adobe Photoshop untuk mengatu warna, texture dan mood yang dapat merepresetasikan isi lagu sesuai dengan tema dan makna yang berbeda pada setiap lagunya. Penggunaan Adobe Illustrator juga dibuthkan pada proses pembuatan media promosi pendukung lainnya seperti cd cover, catalog, sticker,spotify ads, poster dan tote bag. Penggunaan dan pembuatan ilustrasi

yang tepat diharapkan dapat membawa siapapun yang melihat atau mendengarkan lagu pada album tersebut ikut terbawa emosi dan memahami makna yang tersirat pada lagu yang diwakilkan oleh visual ilustrasi.

2. Teknologi yang Dibutuhkan

a. Laptop

Dibutuhkan laptop yang berspesifikasi cukup tinggi dan memadai untuk seorang desainer dan ilustrator, agar tidak adanya hambatan saat proses kreatif berlangsung. Hal itu berfungsi sebagai alat untuk melakukan proses perancangan awa

b. Software

Dibutuhkan software atau perangkat lunak desain grafis sebagai media pengolahan ilustrasi manual (hand-drawing) serta digital, lalu penggabungan hasil karya untuk naik ke percetakan dan konten digital. Software yang di gunakan adalah Adobe Photoshop & Adobe Illustrator.

c. Printer

Dibutuhkan untuk mencetak atau melakukan *finishing* dari pembuatan karya digital ke karya cetak.

3. Material yang Akan Dipergunakan

Media promosi utama akan dicetak dengan menggunakan jenis kertas *Art Carton* 310 gram. Hal ini bertujuan agar sampul album kokoh melindungi CD dan tidak mudah rusak ataupun terlipat.

4. Biaya Perancangan dan Produksi

a. Biaya Pra Produksi

No.	Jenis	Jumlah	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Internet	1	125.000	125.000
2	Transportasi (Ojol)	1	50.000	50.000
3	Konsumsi	1	50.000	50.000
4	Buku Referensi	1	100.000	100.000
Total				325.000

Tabel 3. Biaya Pra Produksi
(Sumber: Arsip Pribadi, 2019)

b. Biaya Produksi

No.	Jenis	Jumlah	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Cetak CD Cover	5	25.000	125.000
2	Sticker CD	5	5.000	25.000
3	Sticker Vinyl	5	15.000	75.000
4	Catalog	5	10.000	50.000
5	Poster	3	15.000	45.000
6	Tote bag	3	45.000	135.000
7	Kipas	8	10.000	80.000
8	Pin	10	8.000	80.000
Total				615.000

Tabel 4. Biaya Produksi
(Sumber: Arsip Pribadi, 2019)

c. Biaya Pameran

No.	Jenis	Jumlah	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Biaya Pameran	1	300.000	300.000
2	<i>Sticky Notes</i>	1	20.000	20.000
3	Alat Tulis	2	3.000	6.000
4	Transport (Ojol)	1	40.000	40.000
5	Konsumsi	1	35.000	35.000
Total				401.000

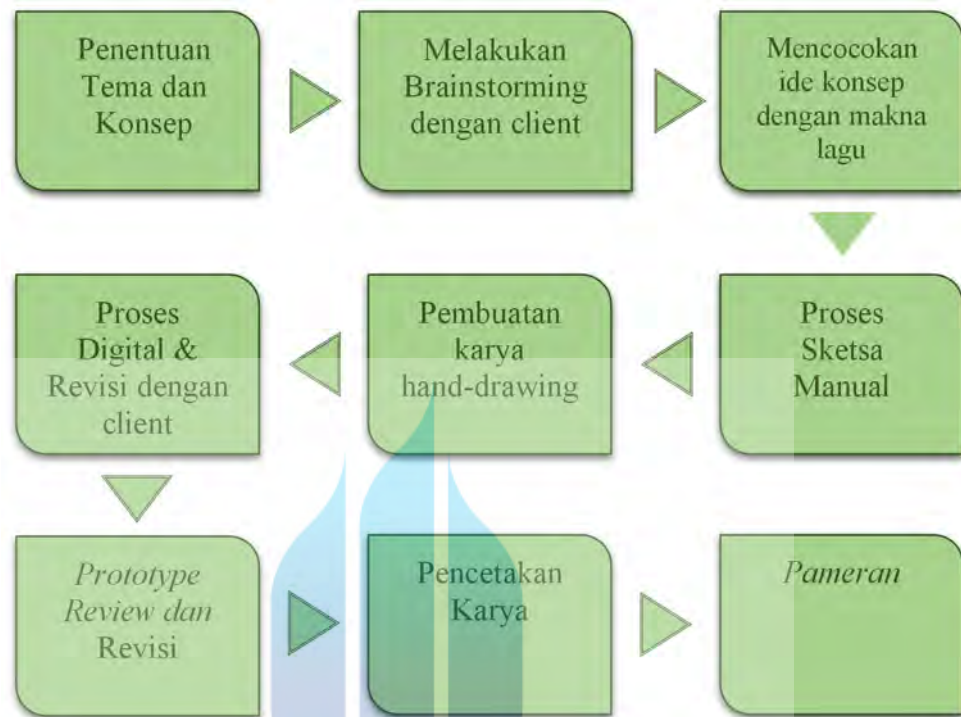
Tabel 5. Biaya Pameran
(Sumber: Arsip Pribadi, 2019)

d. Total Biaya Keseluruhan

No.	Jenis	Total (Rp)
1	Biaya Pra Produksi	325.000
2	Biaya Produksi	615.000
3	Biaya Pameran	401.000
Grand Total		1.341.000

Tabel 6. Total Biaya Keseluruhan
(Sumber: Arsip Pribadi, 2019)

5. Skema Proses Desain



Bagan 1. Skema Proses Desain
(Sumber: Arsip Pribadi, 2019)

Berikut merupakan rincian dari skema proses desain:

- a. Penentuan Tema dan Konsep
Menentukan tema dan konsep yang akan di gunakan dalam pembuatan media promosi pada mini album CVX-Tengah Malam agar tema yang dipilih sesuai dengan target market yang dituju serta melambangkan makna dan ide-ide dari isi lagu tersebut kepada *audience*.
- b. Melakukan *Brainstroming* Dengan Client
Penulis melakukan *brainstroming* serta bertukar ide dan poin-poin pemahaman dalam pemaknaan lagu yang diinginkan oleh sang pembuat lagu untuk menemukan solusi terbaik atas masalah yang telah ada.

No	Nama Kegiatan	Bulan ke-1				Bulan ke-2				Bulan ke-3				Bulan ke-4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	<u>Menentukan Masalah & Ide</u>	✓	✓														
2.	Target Audience			✓													
3.	<u>Pengumpulan Data</u>				✓												
4.	<u>Proses Perancangan</u>					✓											
5.	<u>Proses Sketsa/Storyboard</u>						✓	✓	✓	✓							
6.	<u>Proses Digital</u>										✓	✓	✓	✓			
7.	<u>Uji Kelayakan Karya</u>														✓		
8.	<u>Realisasi Karya</u>															✓	
9.	<u>Pameran Karya</u>																✓

Tabel 7. Timeline proses pengerjaan karya

(Sumber: Arsip Pribadi, 2019)

- c. Mencocokkan Konsep Dengan Makna Lagu
Penulis telah membuat beberapa pilihan konsep dan gaya desain serta pallete warna yang akan dibuat berdasarkan data-data dan keinginan yang ada.
- d. Proses Sketsa Manual
Proses pembuatan sketsa kasar dari hasil *brainstorming* untuk membuat ilustrasi setiap lagu yang terdapat pada mini album.



Gambar 1. Proses Sketsa

(Sumber: Arsip Pribadi, 2019)

e. Pembuatan Karya Hand-Drawing

Penulis melakukan proses pembuatan karya manual (hand-drawing) dengan teknik pewarnaan watercolour dari pilihan sketsa kasar yang telah dibuat.



Gambar 2. Pembuatan Karya Hand-Drawing Lagu ke 1
(Sumber: Arsip Pribadi, 2019)



Gambar 3. Pembuatan Karya Hand-Drawing Lagu ke 2
(Sumber: Arsip Pribadi, 2019)



Gambar 4. Pembuatan Karya Hand-Drawing Lagu ke 3
(Sumber: *Arsip Pribadi, 2019*)

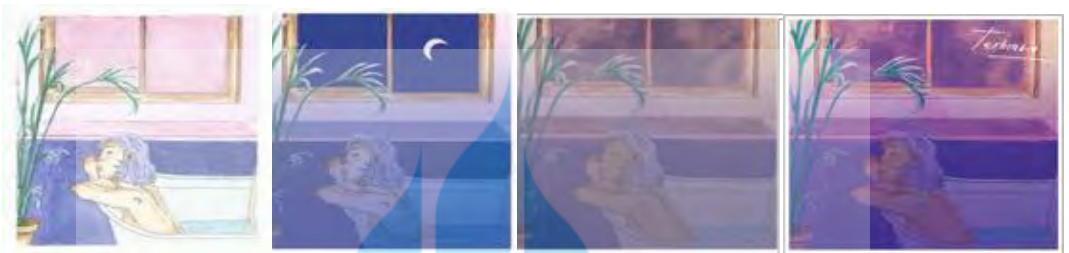
- f. Proses Digital & Revisi dengan client
Penulis melakukan proses digital untuk menggabungkan ilustrasi dengan efek serta pewarnaan yang lebih mendetail dari sketsa manual yang telah dibuat. Setelah adanya briefing dan brainstorming dengan client dan karya, revisi dijalankan sesuai dengan konsep.



Gambar 5. Pembuatan Karya Digital Ilustrasi
(Sumber: *Arsip Pribadi, 2019*)



Gambar 6. Proses Revisi Karya Lagu ke 3
(Sumber: Arsip Pribadi, 2019)



Gambar 7. Proses Revisi Karya Lagu ke 2
(Sumber: Arsip Pribadi, 2019)



Gambar 8. Proses Revisi Karya Lagu ke 1
(Sumber: Arsip Pribadi, 2019)

- g. *Prototype, Review* dan Revisi
Setelah melakukan proses digital, penulis melakukan proses asistensi terhadap dosen pembimbing serta melakukan uji *printing* pada cd cover (*Prototype*).
- h. Pencetakan Karya
Setelah hasil uji *printing* dirasa baik, penulis mencetak beberapa media promosi untuk dijadikan bahan pameran dan siap dipublikasikan.
- i. Pameran
Penulis melakukan pameran untuk mempublikasikan karya kepada khalayak luas khususnya target audiens yang dituju, agar informasi perilisan tersampaikan dengan baik. Penulis juga mengajak musisi utama untuk ikut serta di dalam pameran untuk memberikan *entertainment*.