

III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Berikut adalah data – data yang telah didapatkan dan digunakan untuk perancangan media promosi mini album CVX, serta sudah dikelompokkan menjadi beberapa kelompok seperti:

3.1. Data Aspek Utilitas Karya Perancangan

3.1.1. Profil Musisi

CVX adalah *project* musik elektronik dari Ikki Witjaksono, seorang musisi elektronik dari Jakarta. Berdasarkan *project* yang pernah dijalani sebelumnya, Crownszky dan Vulture Xhock. Genre yang paling utamanya adalah RnB dan Bass Music.



Gambar 1. Profil CVX

(Sumber: <https://www.instagram.com/p/B5AKJrhAEGA/>)

Dia memulai karir musiknya sejak berusia 15 tahun , saat itu dia diajak sebagai bassis tambahan sebuah band untuk disewa. Dan kemudian dia belajar memainkan piano pada usia 16 tahun. Tidak lama kemudian, dia menemukan *software* musik elektronik untuk mewujudkan ide-ide bermusiknya, sekarang musik elektronik telah menjadi caranya untuk berbagi ide, pemikiran serta pesan yang ingin disampaikan kepada pendengarnya.

CVX atau Ikki Witjaksono adalah salah satu penulis lagu yang paling *underrated* di Jakarta. Bekerjasama dengan Muztang, Mardial dan Jevin Julian, pada saat awal mereka pertama kali *Invert* Rekaman – Musik yang dibuat oleh Ikki tanpa diragukan lagi adalah yang paling beragam dan khas dibandingkan yang lainnya.



Gambar 2. CVX bersama Jevin Julian
(Sumber: <https://www.instagram.com/p/BXH7cG-jM4z/>)

Rilisan besar pertamanya adalah *Subtropical EP*, dengan single track-nya "Metro" pada 2013. Single terobosan yang dapat membuat ia mendapatkan popularitas digital adalah *Jinny Oh Jinny Cover* pada 2016 yang memperoleh "Music Cover of The Year" oleh Popcon Asia 2017. Dia juga kerap berkolaborasi dengan musisi Indonesia lainnya yang bergenre Hiphop atau EDM seperti RamenGvrl, Laze, Mardial, Midnight Quickie, Osvaldorio dan Jevin Julian.



Gambar 3. CVX berkolaborasi bersama RamenGvrl dan Mardial untuk acara tv
(Sumber: <https://www.instagram.com/p/Bynj0GzAnKT/>)

CVX terkenal oleh khalayak luas karena genre Growly Mid Range Bass-nya, dan bergabung dengan *Analogue Old Synths*. Kadang-kadang dia memadukan gaya tahun delapan puluhan/retro dalam musiknya sebagai penghormatannya atas cintanya pada musik tahun 80an. Dengan *basinya* di musik *bass underground* seperti rekan-rekannya yang berada di label rekaman Uprising, Dia telah terjun ke hampir semua genre musik dan hal itu membuatnya mempunyai beragam perspektif serta sudah pasti sangat mengerti tentang cara mengkomposisikan sebuah lagu. Memproduksi dan menulis musik untuk vokalis label besar seperti Sony dan Universal, musiknya terus berkembang dan meluas dari yang awalnya pop kontemporer menjadi lebih ke nostalgia *synth-pop* tahun 80an. Album terakhirnya berjudul "P R E S S U R E" yang telah dirilis pada 7 Desember 2018 masuk ke #7 besar di Deezer Indonesia Top 300 Semua Genre Chart. Dia telah merilis musiknya di berbagai label EDM (*Electronic Dance Music*) di Indonesia seperti *Invert Recordings*, *Depictive Records*, *Javabass Records*, *Dead Records*, *Oraclesoundlab Records*, dan *Uprising*.

Sekarang, dia fokus pada memproduksi beberapa karya lagu yang bagus untuk dirinya sendiri dan pendengarnya, sambil memproduksi musik sebagai *arranger* untuk penyanyi, sekaligus bekerja sebagai AnR untuk label.

- *Discography* (sebagai CVX):

- Subtropical : Metro - EP (Invert Recordings) - 2013
- Prequel - LP (Free Download) - 2013
- Invincible - EP (Invert Recordings) -2014
- Vigilante - Single (Javabass Records) - 2015
- Avonturir - LP - with MSSVKNTRL (Depictive Records)
- Over The Night - Single (Javabass Records)
- Beatdown - Single (Oraclesoundlab Rekords)
- Down For You - Single & Remixes (Depictive Records)
- Sytematic Voyeurism - EP (Dead Records)
- Love Disco 3000 – EP (Invert Recordings)
- Sempurna (with NSG) - Single (NSG Records)
- Back Again – (Javabass)
- Biru (with Antartika) – Single & Remixes (Uprising)
- Bicara – (Uprising)
- Sudut Pandang (Uprsing)
- Apathy – Single (Uprising)
- Cut It Out – Single (Uprising)
- Pressure LP (Uprising)
- Remixes:
- Groovyl@nd & Midnight Quickie & Jevin Julian - The Central
- Neurotic - Surga Durjana
- Matter Halo - Pesawat Kertas
- Muztang - The Motion
- Mardial - The Graduation Song
- Ravaga - Mercury
- Midnight Quickie - One Day
- MSSVKNTRL - Tomorrow Sun
- HMGNC – Memories That Last A Dream
- Yacko – Thang
- Mardial & Joe Million – Sakaratul
- Decemberkid – Something About You
- Rendy Pandugo – Silver Rain (Sony Music Entertainment Indonesia)
- Ramengvrl – I’m Da Man
- Tanayu – Bang Bang Baby (Lockerz Media)
- Rock n Roll Mafia ft. Petra Sihombing – Intoxicated

- Emir Hermono - SADD
 - Produksi:
- Neona – Ada Deh
- Romaria – Oh Senangnya
- Angela Vero – Mungkin

3.1.2. Komunikasi Visual

Menurut Suyanto, Desain Komunikasi Visual diartikan sebagai sebuah seni serta komunikasi yang digunakan kebutuhan bisnis dan industri. Keterampilan ini bisa meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan. Serta lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual melengkapi pesan dalam publikasi.

3.1.3. Media Promosi

Promosi merupakan suatu bagian yang penting dari pemasaran, dengan adanya promosi yang tertarget serta efektif, pemilik usaha berharap dapat meningkatkan kualitas produk sesuai dengan yang diinginkan dan mampu bersaing dengan perusahaan/produk lain yang sejenis.

Menurut Buchari Alma (2006 : 179), Promosi adalah sejenis komunikasi yang memberi penjelasan dan meyakinkan calon konsumen mengenai barang dan jasa dengan tujuan untuk memperoleh perhatian, mendidik, mengingatkan dan meyakinkan calon konsumen.

Sedangkan menurut Philip Kotler (1997:142) promosi sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan untuk mengkomunikasikan manfaat dari produknya dan untuk meyakinkan konsumen agar membeli.

Suatu promosi tentunya tidak akan berjalan tanpa media untuk mewujudkan ide-ide promosi itu sendiri, banyak jenis media yang dapat digunakan untuk mempromosikan produk, baik barang maupun jasa. Di era yang semakin berkembang serta zaman yang semakin canggih serta semuanya memanfaatkan media digital, pemilihan media promosi harus lebih tertarget dan mengikuti zaman, contohnya seperti yang dipilih untuk memasarkan mini album ini adalah Ilustrasi Lagu, CD Cover Album, Poster, *Spotify Ads*, Stiker, Katalog, dan *Tote Bag*

3.1.4. Kesesuaian konteks

Istilah konteks dikemukakan oleh Walker (2012:180) sebagai kesesuaian antara gambar penjelas informasi dengan peristiwa atau kejadian yang disajikan dalam

ilustrasi *cover* album. Ahli lain mengemukakan bahwa konteks adalah penggambaran yang sangat lekat dengan hidup dan kehidupan sehari-hari. Ini merupakan salah satu usaha untuk penyampaian pesan secara visual.

Kesesuaian konteks pada ilustrasi desain dan isi lagu amatlah penting pada suatu karya, suatu ilustrasi yang baik haruslah menjelaskan serta mewakili makna yang ingin disampaikan kepada *audience* secara visual.

3.2. Data Aspek Firmintas Karya Perancangan

1. Pemilihan material

Material yang digunakan pada rancangan sampul mini album ‘CVX-Tengah Malam’ adalah *Art Carton 310 gram* dengan laminasi *Doff*. Hal ini bertujuan agar sampul album kokoh dan tebal guna melindungi CD dan tidak mudah rusak ataupun terlipat.

2. Teknik mencetak karya

Sampul album akan dicetak secara digital guna mendapatkan kualitas cetakan yang sesuai dan diinginkan serta menggunakan cutting model esko agar sesuai dengan konsep. Pencetakan secara digital juga dapat menghemat waktu pembuatan dan *finishing* karya yang lebih rapih.

3. Pembuatan ilustrasi dan desain

Pembuatan ilustrasi Menggunakan mix media yaitu teknik gambar manual (*hand-drawing*), memakai kertas canson 310gsm dan memakai teknik pewarnaan *watercolour* (cat air). Pemakaian teknik *watercolour* sengaja dipilih oleh penulis karena cat air kerap memberikan kesan calm dan pastel serta mempunyai ciri khas tersendiri di teksturnya. selanjutnya diolah dengan menggunakan software Adobe Photoshop untuk mengatur warna dan mood agar dapat merepresetasikan isi lagu yang sesuai dengan tema setiap lagunya. Lalu memakai Adobe Illustrator untuk pembuatan media promosi pendukung lainnya.

3.3. Data Aspek Venustas Karya Perancangan

1. Ilustrasi

Menurut Kusmiati (2000: 14), ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca, namun dapat mengurai cerita berupa gambar dan tulisan yaitu bentuk grafis informasi yang mengikat. Dengan ilustrasi maka pesan menjadi lebih berkesan, karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata. Ilustrasi digunakan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan tepat, cepat, serta tegas, dan merupakan terjemahan dari sebuah gagasan. Ilustrasi harus mampu menunjang pesan yang terkandung, bukan hanya sebagai pengisi ruang atau sekedar untuk membuat halaman agar tampak menarik. Untuk dapat mengkomunikasikan pesan dengan tepat maupun untuk mendapatkan efek yang diinginkan, ilustrasi dapat dipadukan dengan penggunaan tipe di dalamnya.

2. Warna

Warna merupakan suatu alat komunikasi efektif untuk mengungkapkan pesan, ide atau gagasan tanpa menggunakan tulisan atau bahasa. Pengertian tentang warna, baik berupa keharmonisan, pandangan, pola dan asal usulnya menjadi bagian yang sangat penting untuk pengetahuan para seniman, arsitek dan pendesain dalam berkarya (Mita Purbasari, 2000:12-13)

3. Tipografi

Menurut Stanley Marrison, Tipografi dapat didefinisikan sebagai keterampilan mengatur bahan cetak secara baik dengan tujuan tertentu; seperti mengatur tulisan, membagi-bagi ruang/spasi, dan menata/menjaga huruf untuk membantu secara maksimal agar pembaca memahami teks.

Menurut Danton Sihombing dalam Perdana (2007) tipografi adalah “bidang ilmu yang mempelajari seluk-beluk mengenai huruf, yang mempunyai dua fungsi, yaitu sebagai fungsi estetis dan fungsi komunikasi, sebagai fungsi estetis, tipografi digunakan untuk menunjang penampilan sebuah pesan agar terlihat menarik, sedangkan sebagai fungsi komunikasi

tipografi digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi) berupa teks dengan jelas dan tepat.”

Menurut James Craig (seperti dikutip Perdana, 2007) huruf diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, yaitu:

a. Roman. Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/*serif* yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah mengekspresikan organisasi dan intelektualitas, klasik, anggun, lemah gemulai.

b. Egyptian Jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/*serif* yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

c. Sans Serif. Pengertian *Sans Serif* adalah tanpa sirip/*serif*, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

d. Script. Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

Miscellaneous. Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Tipografi merupakan cara hemat untuk benar-benar membuat bermanfaat dan hanya secara kebetulan mencapai hasil estetis, oleh karena menikmati pola-pola, jarang sekali menjadi tujuan utama. Pemilihan jenis dan karakter huruf yang tepat, akan sangat menentukan keberhasilan akhir desain.

4. Kesatuan/Unity

Kesatuan / unity adalah keterpaduan yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Dalam hal ini seluruh unsur saling menunjang dan membentuk satu kesatuan yang lengkap, tidak berlebihan, dan tidak kurang. Cara membentuk kesatuan adalah dengan penerapan tema desain. Ide yang dominan akan membentuk kekuatan dalam desain tersebut. Unsur-unsur rupa yang dipilih disusun dengan atau untuk mendukung tema.

