

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penelitian ini peneliti akan membandingkan data atau informasi dari beberapa karya tulis ilmiah terdahulu dengan topik dan riset permasalahan yang serupa. Hal tersebut digunakan sebagai bahan perbandingan, baik itu kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu peneliti juga menggali beberapa skripsi, jurnal, maupun buku yang berkaitan dengan judul penulis.

2.1 Studi Pustaka

Perancangan ini mengandalkan penelitian dari jurnal terdahulu sebagai bahan perbandingan dan studi. Namun, jurnal yang digunakan sebagai pembanding tidak terlepas dari-atau dengan kata lain relevan dengan-topik perancangan. Penelitian terdahulu dan jurnal yang dimaksud adalah berikut:

2.1.1 Penelitian yang berjudul “JOGJA ORA DIDOL” Representasi Perlawanan Masyarakat Yogyakarta Studi Kasus Grup Musik Jogja Hip Hop Foundation

Penelitian yang berjudul “JOGJA ORA DIDOL” Representasi Perlawanan Masyarakat Yogyakarta Studi Kasus Grup Musik Jogja Hip Hop Foundation” ini disusun oleh Farit Usada pada tahun 2017 dari ISI Yogyakarta [8]. Menggunakan metode analisis data meliputi grup musik, wawancara dan studi pustaka. Penelitian ini mencoba melihat bagaimana sebuah grup musik hip hop dapat berpengaruh dan menjadi sebuah representasi terhadap kondisi sosial khalayak masyarakat kotanya, peneliti ini mencoba menggambarkan bagaimana sebuah grup musik Jogja Hip Hop foundation berani untuk bersuara untuk melawan pemerintah Yogyakarta dengan mengubah lagu berjudul “Jogja Ora Didol” yang

disamakan dengan tagline gerakan saat itu dimana sejak awal 2013 silam, Peneliti menerangkan bagaimana gambaran arti dasar mengenai bentuk lagu serta budaya hip-hop itu sendiri dari sebuah lirik dalam lagu “Jogja Ora Didol” milik Jogja Hip Hop Foundation.

Relevansi antar penelitian diatas dengan penelitian yang sedang ditulis merupakan penulis sama-sama menjadikan Jogja Hip Hop Foundation sebagai bahan perancangan dan salah satu lagu sebagai penguat dari bahan penelitian yang ada, bedanya penulis akan melakukan perancangan sebuah boxset merchandise musik untuk dijadikan media promosi dari grup musik tersebut.

2.1.2 Penelitian yang berjudul “Perancangan Desain Grafis Sampul Album Genderang Perang Grup Musik Suabakar”

Perancangan Desain Grafis Sampul Album Genderang Perang Gruo Musik Suabakar” yang disusun oleh Awang Kurniawan Tahun 2022 dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta [11]. Pada perancangan ini menggunakan sebuah metode berupa analisis 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*) yang membahas seputar perancangan. Penelitian ini bertujuan untuk dapat bisa menyampaikan pesan informasi yang ada pada tampilan sampul album dengan band yang bergenre *heavy rock* asal Kota Surakarta. Hasil yang didapat dalam perancangan ini adalah untuk dapat menemukan solusi, agar tampilan visual sampul album bisa menciptakan kesesuaian antara sebuah logo dengan tampilan belakang sebagai pendukung dari *logotype*. Selain itu agar pesan yang ingin disampaikan dalam penyampaian informasi dapat diterima dengan baik, penulis ini menggunakan media sosial sebagai penyampaian informasi terkait perancangan yang dibuat.

Persamaan dalam penelitian ini adalah terletak pada sistem promosi yang menggunakan media sosial untuk menyampaikan informasi terkait perancangan terhadap merchandise boxset yang ingin dirancang

Sedangkan Perbedaan pada perancangan penulis membuat visualisasi untuk sebuah merchandise boxset bukan mengenai visualisasi rilisan album dan penulis menggunakan metode berupa analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threats).

2.1.3 Penelitian yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Album Darat Band Semiotika”.

Perancangan yang disusun oleh Aryadwipa Angesti Faradhiga tahun 2017 dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini Dalam perancangannya ingin menggambarkan bagaimana sebuah band “Semiotika” sebuah grup musik post rock/instrumental dapat membentuk visual identity nya [12]. melalui desain grafis pada album kedua “Gelombang Darat” dengan sebuah *merchandise boxset* album yang juga sebagai media promosi pada khalayak dan pendengar musik. Perancang memilih gaya desain pada album “Gelombang Darat” ini adalah Art Deco dengan memakai warna yang kuat serta bentuk-bentuk abstrak dan geometris yang dimana dalam sebuah aliran musik tentu terdapat latar belakang historis yang mengikuti perkembangannya, yang diikuti pula dengan dengan gaya desain apa yang sedang berkembang di masa itu.

Relevansi antar penelitian diatas dengan penilitian yang sedang ditulis merupakan melakukan perancangan komunikasi visual sebuah band sebagai media promosi melalui media merchandise boxset. Yang membedakan, penulis melakukan perancangan sebuah boxset merchandise musik album kompilasi untuk 20 tahun Jogja Hip Hop Foundation berada di industri musik dan dengan gaya desain “Pop Art” untuk mempresentasikan dari grup musik Jogja Hip Hop Foundation

2.1.4 Penelitian yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Cover Single Terbaru Band Northreast MOONLIGHT”

Perancangan yang disusun Eddo Ar Raniry dan Hendro Aryanto dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2022. Pada penelitian ini menggunakan sebuah metode berupa analisis 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*) [13]. Dalam perancangan ini perancang berupaya menyampaikan pesan dan menggambarkan identitas dari single “Moonlight” dari band Northreast sebuah band dengan gaya musik *Pop Punk*. Perancang menggunakan teknik ilustrasi dalam pembuatannya sebagai teknik visual untuk menyampaikan pesan dan penggambaran dari sebuah single “Moonlight” yang bertemakan harmonis dan romantis. Dan perancang menggunakan visual *Pop Art* untuk sebuah single tersebut, dan format dari single “Moonlight” yang dibikin oleh perancang hanya berupa digital dan tidak ada rilisan fisik yang diterbitkan melalui media online seperti Spotify, iTunes, Apple Music, Soundcloud, dan Youtube.

Relevansi jurnal penelitian diatas dengan penelitian yang sedang ditulis merupakan melakukan perancangan komunikasi visual dengan menggunakan gaya visual *pop art* untuk mempresentasikan sebuah band/grup musik yang dibawakan. Yang membedakan, penulis diatas melakukan perancangan untuk sebuah *cover single* lagu dan tidak membuat rilisan secara fisik dan hanya diterbitkan melalui platform digital. Sedangkan penulis merancang untuk cover CD album kompilasi dan membuat rilisan merchandise secara fisik.

Berdasarkan penelitian yang membahas mengenai perancangan komunikasi visual, hal ini membantu penulis dalam menentukan metode apa yang dapat digunakan untuk menganalisis data dan seberapa efektif metode tersebut. Berbeda dengan penelitian di atas, Penulis akan melakukan analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats*) yang dilengkapi dengan studi banding untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

2.2 Referensi Karya

Dalam perancangan ini, perancangan bisa dijadikan sebagai acuan atau bahan perbandingan untuk mengetahui sebuah kelebihan dan kekurangan yang ada. Berikut beberapa referensi perancangan yang diambil penulis sebagai acuan dalam pembuatan perancangan.

2.2.1 *Boxset* Album “Re-Attitude” Dua Petaka Membawa Bencana (D.P.M.B)



Gambar 2.1 *Boxset* “Re-Attitude” D.P.M.B
(Sumber: https://www.instagram.com/hellhouse_indo)

D.P.M.B merupakan duo bergenre *hip hop/poetry rap* dari kota Yogyakarta. Album “Re-Attitude” rilis pada tanggal 6 Februari 2015 yang diprakasai oleh HELLHOUSE Record. Album ini menggambarkan kembali semangat dan attitude hip hop golden era dan rap gaya 90-an, “*OldSkool Always Good*” kalimat yang pas untuk menggambarkan dari perjalanan album ini [14]. Maka *merchandise* dari album ini berbentuk alat pemutar musik “boombox” dan bervisual piringan hitam yang melekat pada musik hiphop di era tersebut.

Dalam hal ini penulis menjadikan sebuah referensi merchandise musik sebagai acuan dalam pembuatan *merch* berupa *boxset*. Referensi tersebut mengenai ide konsep visual dimana untuk memperkenalkan dan memunculkan masalah pada culture hip hop di era rap gaya 90-an.

2.2.2 Ilustrasi Hirlan Rahman



Gambar 2.2 Ilustrasi Hirlan Rahman

(Sumber: https://www.instagram.com/hirlan_rahmane)

Hirlan Rahman juga merupakan illustrator dan seniman mural asal Indonesia, Hirlan Rahman lebih menekankan ilustrasinya ke *character illustration* dengan menekankan beberapa karakter dalam ilustrasinya. Karya ilustrasi ini dijadikan referensi karena penulis akan menjadikan karakter ilustrasi untuk menggambarkan tema yang bisa menjelaskan melalui sebuah *merchandise* yang hendak penulis rancang.

Penulis memilih referensi gaya ilustrasi Hirlan Rahman karena pemilihan warna yang sederhana sehingga menarik perhatian audiens yang melihatnya, penulis juga memilih warna coklat, hitam, dan putih untuk menjadi acuan penulis dalam merancang *merchandise boxset* yang akan dibuat nanti.

2.2.3 Boxset Album “Lexicon” Isyana Sarasvati



Gambar 2.3 Boxset Album “Lexicon”
(Sumber: <https://www.instagram.com/sonymusicid/>)

Boxset ini adalah *merchandise* dari album ketiga Isyana Sarasvati “Lexicon” yang berkolaborasi dengan Beli Album Musik. Rilis pada tanggal 29 November 2019, Dalam merch ini Memuat tentang partitur, speaker, t-shirt, sertifikasi kepemilikan, dan postcard artwork oleh Isyana. *Boxset* berbentuk piano ini menggambar karakter dalam dirinya yang suka terhadap alunan musik klasik.

Penulis menggunakan referensi desain *boxset* dari album “Lexicon” karena pengambilan dan tampilan suatu tema yang melekat dan bisa menjelaskan mengenai karakter seorang penyanyi atau sebuah grup musik.

2.3 Dasar Teori

Dasar teori adalah teori yang menjadi dasar penelitian. Teori ini dapat ditemukan di berbagai sumber, seperti jurnal dan buku-buku dokumentasi atau bisa juga diperoleh dari internet atau literatur.

2.3.1 Landasan Konseptual

1. *Hip Hop/rap* Musik

Hip Hop musik dimulai dari The Bronx di kota New York dan terus berkembang dengan pesat hingga keseluruh dunia. Hip-Hop pertama kali diperkenalkan oleh seorang Afro-Amerika, Grandmaster Flash dan The Furious Five. Awalnya musik Hip-Hop hanya diisi dengan musik dari *Disk Jockey* dengan membuat variasi dari putaran *disk* hingga menghasilkan bunyi bunyi yang unik. "*Rapping*" kemudian hadir untuk mengisi vokal dari bunyi tersebut.

Hip-Hop juga sebelumnya di golongan kedalam *subculture* atau sub-budaya yang mana lahir dari gerakan perlawanan kaum Afro-Amerika [15]. Pada tahun 90-an musik hiphop mulai memasuki Indonesia, awal mulanya culture ini masuk karena mulai muncul penyanyi atau rapper mulai mengkolaborasikan musik disko dengan lirik lagu rap dan bisa dibbilang cukup cepat dan sangat diminati oleh orang orang. Membawa *subculture* dan sub-budaya membentuk fenomena kontak budaya dimana mulai muncul perpaduan budaya barat dan budaya lokal jawa [19]. Dimana kebudayaan itu bersifat lentur, artinya mampu beradaptasi dengan wilayah di mana budaya itu berada. Sehingga menimbulkan budaya baru hiphop jawa.

Peneliti memilih grup musik bergenre hip hop dikarenakan musik tersebut dapat berisi sebuah kritikan atau penyampaian yang dapat dikenalkan melalui musisi itu sendiri. Dimana budaya musik hip hop juga terbiasa dekat dengan culture masyarakat sehingga dianggap musik tersebut bisa membawakan suatu makna dan arti untuk disampaikan melalu sebuah lagu.

2. **lagu Berbahasa Daerah**

Lagu dapat dikatakan sebagai bentuk ungkapan yang ingin disampaikan melalui sebuah perasaan dari suatu musisi. [16]. Sama halnya

dengan lagu berbahasa daerah biasanya memiliki kaitan dengan tingkah laku daerah setempat yang menceritakan kehidupan keseharian. Namun bagi masyarakat yang berada luar dari daerah tersebut, perbedaan bahasa menjadi sebuah lirik yang sulit dipahami. Selain itu lagu berbahasa daerah bisa menggambarkan dari sosok pencipta lagu yang ingin menyampaikan pesan kepada pendengarnya melalui instrumen yang dibawakan [17]. Sehingga lagu berbahasa daerah dapat digunakan untuk memperkenalkan kembali yang dimiliki di setiap daerah masing-masing.

3. Album Kompilasi

Dalam Musik, album kompilasi merupakan kumpulan lagu dari berbagai artis atau grup musik yang dikumpulkan dan dirilis dalam satu album [18]. Lagu lagu tersebut biasanya dikumpulkan menurut ciri tertentu, misalnya popularitas, sumber, atau tema. Sekumpulan single tersebut dikumpulkan dan membentuk sebuah Album kompilasi.

Peneliti dan grup musik Jogja Hip Hop Foundation dalam rilisnya tidak semua lagu dalam single mengisi album. Selain lagu dari single yang masuk track album merupakan lagu-lagu yang populer, album ini juga memasukan single lain yang berpengaruh bagi grup musik tersebut. Material (musik atau audio) yang tersimpan di sebuah album disebut juga dengan track normalnya dalam satu rilisan album terdapat 11 atau 12 track.

4. Merchandise

Merchandise merupakan sebuah produk yang merujuk pada barang dagangan atau produk yang dihasilkan atau dijual, sedangkan *merchandising* adalah kegiatan suatu pengadaan barang [19]. Saat ini sebuah grup musik indie sudah mulai banyak dikenal dikarenakan memiliki daya tarik yang berbeda.

Vokalis dari band Seringai, Arian13 Mengamini bahwa *merchandise* sangat penting diperhatikan dalam sebuah band, karena dapat menambah

kualitas dari band itu sendiri [20]. Selain itu merchandise juga bisa dijadikan ajang untuk flash back mengingat memori apa yang pernah menjadi suatu penanda peristiwa.

5. Arsip

Arsip berfungsi untuk menunjukkan bukti kegiatan, kepemilikan aset serta hak dan kegiatan sehingga segala hal yang terjadi dalam organisasi dapat dipertanggung jawabkan [21]. arsip sebenarnya bisa dibuat dengan media dan cara apa saja, tergantung dengan kebutuhan arsip itu sendiri. Arsip sendiri cukup memiliki sifat yang istimewa dimana arsip dapat menjadi data verbal yang dapat mengatasi ruang dan waktu sehingga memungkinkan untuk kita mengingat dan mengetahui kembali tentang kejadian yang sudah musnah [21]. Arsip juga sebagai pengingat kejadian saat ini di masa yang akan datang. Sehingga dalam perancangan ini, adanya informasi dan bertujuan memperkenalkan kepada audiens melalui media merchandise boxset grup musik JHF selama 20 tahun berada di industri musik. Media ini diharapkan juga dapat disimpan dengan baik dan sebagai memoribel item untuk memperkenalkan kepada para audiens dan penikmat musik lainnya

2.3.2 Landasan Perancangan

1. *Boxset*

Boxset menurut *Cambridge Dictionary* dalam websitenya, *box set* sendiri merupakan sekumpulan barang yang bersangkutan lalu dikemas dalam satu kotak dan ditawarkan untuk dijual sebagai satu unit. Dalam dunia musik, *Boxset* biasanya menarik bagi konsumen karena mereka menawarkan nilai lebih dan seringkali dilengkapi dengan materi bonus atau eksklusif yang tidak tersedia jika produk tersebut dibeli secara terpisah. *Boxset* juga bisa mempresentasikan fungsi produk dengan jelas dan efisien [19]. Mendesain dan menggambarkan ciri khas pada *boxset*

dengan hasil maksimal merupakan hal yang harus diperhatikan oleh setiap musisi indie.

Boxset yang sering kita jumpai berisi kumpulan album CD, Vynil, Kaos, Buku, Sertifikasi dan lainnya yang masih berhubungan dengan musisi tersebut. Saat ini kemasan boxset menjadi konsumsi para pecinta musik dan banyak digemari untuk diproduksi oleh musisi disebabkan desain dan tampilan dapat dikemas secara unik serta kelengkapan isi dalam sebuah *boxet*.

2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah gambar untuk membantu memperjelas sebuah buku, perancangan, karangan dan lain-lain [23]. Pengertian tersebut berkembang menjadi gambar yang bercerita maupun sebsegi menghiasi naskah, dengan maksud untuk memperjelas hal yang ingin disampaikan melalui visual. Sehingga dengan adanya ilustrasi hal itu menjadikan komunikatif, informatif, dan sebagai alat bercerita untuk menggugah hasrat dan perasaan. Hal ini membantu penulis memahami audiens dan mendefinisikan ulang masalah untuk menghasilkan solusi yang inovatif.

Ilustrasi juga membantu bagaimana sebuah objek itu dibawakan dan digambarkan, penulis akan menggunakan gaya ilustrasi *pop art* untuk menggambarkan sebuah grup musik hip hop. Dimana dapat dikatakan bahwa *pop art* merupakan seni populer yang dipandang sebagai seni ‘dangkal’ yang miskin akan esensi, namun ini juga menjadi sebuah ungkapan sang pembuat untuk mempresentasikan kehidupan sehari-hari kepada orang yang tidak biasa mendapatkan pendidikan seni [23]. Hal itu dapat digabungkan karena musik hip hop dan seni *pop art* memiliki *culture* yang sama dan beriringan dengan pemaknaan yang sama. Sehingga dalam perancangan yang akan penulis buat dengan tetap memperhatikan dan menghasilkan tampilan visual yang efektif dan efisien ketika digunakan.

3. Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu yang memilih atau menyusun huruf agar dapat menciptakan emosi tertentu untuk bisa menyampaikan pesan kepada para pembaca [24]. Peneliti akan menggunakan sebuah jenis tipografi Sans-serif Futura dimana tipografi ini menggunakan huruf yang sama tebalnya serta tingkat keterbacaan yang mudah dilihat. Tipografi ini menjadikan kesan dinamis dan simpel dalam penggunaannya.

4. Warna

Warna berpengaruh kuat untuk memberikan suasana yang akan dibawa pada sebuah desain. Selain itu, warna juga memiliki keterkaitan dengan sebuah pembangkit emosi, pembentukan sifat atau karakter yang dijadikan sebagai penggambaran identitas [23]. Peneliti menggunakan warna dingin untuk menggambarkan kesesuaian dari isi pesan lagu dan tampilan visual yang dimunculkan. Warna yang digunakan meliputi hitam, putih, coklat, emas, abu, dan sedikit warna hijau untuk menggambarkan ciri khas kota Yogyakarta dan memberikan kesan tenang, nyaman dan kesenangan.