

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Studi Pustaka**

Dalam melakukan sebuah perancangan penelitian diperlukan adanya sebuah perbandingan karya dari sebuah buku, jurnal maupun skripsi untuk dijadikan acuan dan sebagai bahan perbandingan dengan karya terdahulu. Adapun hasil perbandingan perancangan album musik untuk dijadikan referensi sebagai berikut:

##### **2.1.1 Penelitian Berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Mini Album Mesin pada Band *Hestraight* Makassar”**

Penelitian skripsi yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Mini Album Mesin pada Band *Hestraight* Makassar” yang disusun oleh Adil Muhammad, Muh. Saleh Husain dan Nurabdiansyah Tahun 2021 dari Universitas Negeri Makassar [8]. Pada penelitian ini menggunakan metode analisis data meliputi data grup musik, wawancara dan studi pustaka. Penelitian ini bertujuan agar dapat menciptakan identitas sebuah mini album yang bertema keresahan sosial dengan genre musik *metal*. Penelitian yang dihasilkan berupa sebuah cover album musik. Cover album tersebut menggunakan sebuah teknik ilustrasi bergenre *darkart* dan sebuah tipografi judul album yang menyesuaikan dengan tipe genre musik *metal*.

Penelitian perancangan ini dipilih karena musik band yang diangkat adalah musik band lokal asli daerah Makassar yang kebetulan adalah daerah asli penulis serta karena band *Hestraight* akan menuju mini album pertama. Untuk membentuk sebuah citra atau tampilan visual serta identitas dari musik, perlu dibuat sebuah desain album yang menarik. Peran desain grafis dalam sebuah album musik akan sangat mendukung untuk sistem promosi pengenalan band lebih luas.

Persamaan hasil perancangan ini terletak pada topik yang dibahas yaitu mengangkat grup musik dari asal daerah, serta ide konsep ilustrasi yang di sampaikan berdasarkan dengan kesesuaian genre musik yang dibawakan. Sedangkan perbedaannya terletak pada sebuah metode yang digunakan, penulis akan menggunakan metode kualitatif deskriptif yang akan menghasilkan sebuah perancangan berdasarkan visual dari karakter Sopsan.

### **2.1.2 Penelitian Berjudul “Perancangan Desain Grafis Sampul Album Genderang Perang Grup Musik Suabakar”**

Penelitian skripsi yang berjudul “Perancangan Desain Grafis Sampul Album Genderang Perang Gruo Musik Suabakar” yang disusun oleh Awang Kurniawan Tahun 2022 dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta [9]. Pada penelitian 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 tersebut. Karena sampul album pada genderang perang milik grup musik suabakar masih menggunakan desain grafis yang sederhana yang hanya menampilkan sebuah *logotype* Suabakar. Penggunaan *type* teks yang bertuliskan SAMSARA di bawah logo musik secara persis serta visual yang di tampilkan pada belakang logo hanyalah sebuah kobaran api yang kurang jelas bahwa itu api atau bukan.

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.

Persamaan dalam penelitian ini adalah terletak pada sistem promosi yang menggunakan media sosial sebagai sarana penyampaian informasi paling efektif untuk era saat ini. Sedangkan Perbedaan pada penelitian tersebut hanya fokus terhadap sebuah *typografi* sebagai sasaran dalam pembuatan album. Sementara perancangan penulis berfokus terhadap visual komunikasi yang dimiliki grup Sopsan seperti pakian adat dan ciri khas dari kota Banyumas.

### **2.1.3 Penelitian Berjudul “Penerapan Ilustrasi Kartun pada Perancangan Komunikasi Visual Album *Friends Band Ratshit*”**

Penelitian skripsi yang berjudul “Penerapan Ilustrasi Kartun pada Perancangan Komunikasi Visual Album *Friends Band Ratshit*” yang disusun oleh Muhamad Rizki Aji dan Tri Cahyo Kusumandyoko Tahun 2021 dari Universitas Negeri Surabaya [10]. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan cara teknik pengumpulan data seperti wawancara, dokumentasi dan studi literatur.

Penelitian ini bertujuan sebagai bentuk promosi album pertama yang menggunakan gaya ilustrasi kartun. Menghasilkan sebuah album musik berupa CD/DVD serta kaos sebagai media pendukung dengan tampilan gaya desain kartun. Kelemahan pada perancangan ini tertetak pada sebuah genre grup musik dengan ilustrasi yang di rancanganya. Musik bergenre *rock* biasanya menggunakan aliran musik nada berat serta irama yang keras tidak sesuai dengan apa yang dirancang pada ilustrasi yaitu ilustrasi kartun dengan warna yang menunjukkan kelucuan dan kegembiraan.

Persamaan penelitian ini terletak pada ide desain berupa ilustrasi kartun tetapi penulis akan menggunakan sebuah ilustrasi karikatur berkonsep humor komedi yang menampilkan ciri khas grup Sopsan seperti kumis tebal, pakaian adat dan blankon.

Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu, penelitian tersebut mengangkat sebuah grup musik metal Sedangkan penelitian ini mengangkat sebuah grup musik daerah.

## 2.2 Referensi Perancangan

Referensi perancangan dapat dijadikan sebuah acuan maupun perbandingan dengan karya terdahulu. Dengan adanya referensi perancangan kita bisa mengambil sebuah kelebihan maupun kekurangan yang ada. Berikut beberapa referensi perancangan dari perancangan album musik di Indonesia:

### 2.2.1 Album Musik Rizky Febian berjudul *Jejak*

Rizky Febian adalah seorang penyanyi Indonesia yang mulai dikenal masyarakat karena lagu *kesempurnaan cinta*. Tahun 2018, Rizky Febian menciptakan album berjudul *Jejak* yang bekerja sama dengan *Beliaalbumfisik.com*. Album *boxset* yang menggambarkan teman perjalanan memiliki respon yang sangat baik oleh masyarakat Indonesia.



Gambar 1. Album Musik Rizky Febian *Jejak*

Sumber : <https://pamityang2an.com/risky-febian-merilis-album-jejak-dalam-format-boxset/>

Dalam pembuatan album musik, Rizky Febian menggunakan sebuah konsep *boxset* berisikan *speaker bluetooth*, *board game*, *T-shirt*, dan sertifikat kepemilikan. Ide konsep yang digunakan dalam pembuatan sebuah album musik milik Rizky Febian sangat menarik, karena pada tampilan album tanpa menjelaskannya pun masyarakat akan beramsumsi bahwa bentuk album sudah menggambarkan dari sebuah jejak dari pembuatnya. Album yang berkonsep tas koper dengan desain sebuah gambaran perjalanan membuat masyarakat akan langsung mengerti dengan konsep desain yang dibuat.

Dalam hal ini penulis menjadikan sebuah referensi mengenai album musik sebagai acuan dalam pembuatan album berupa *boxset*. Referensi tersebut mengenai ide konsep visual album yang terlihat sangat kreatif untuk menyampaikan pesan dalam sebuah lagu. Selain itu mengenai isi *boxset* berupa *speaker* yang dijadikan penulis sebagai isian *merchandise* dalam album musik sopsan. Karena penulis menganggap dengan adanya sebuah *speaker* akan lebih mempermudah masyarakat untuk menggunakannya.

### 2.2.2 Album Musik *Lexicon* Isyana Sarasvati



Gambar 2. Album Musik *Lexicon* Isyana Sarasvati

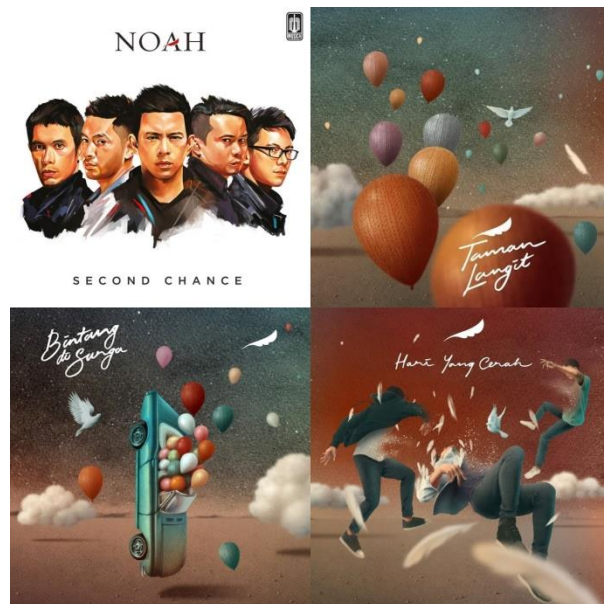
Sumber: <https://www.tribunnewswiki.com/2020/02/13/album-lexicon-2019>

*Lexicon* adalah album ketiga milik penyanyi Isyana Sarasvati yang rilis pada tanggal 29 November 2019 melalui label Sony Music Indonesia. Isyana Sarasvati dikenal masyarakat karena memiliki suara yang merdu yang merupakan penyanyi kebanggaan Indonesia. Tahun 2019 Isyana mengeluarkan sebuah album yang memiliki karakter dari dalam dirinya yang menggambarkan sebuah alunan musik klasik berbentuk piano. Pengambilan tema dalam pembuatan *boxset* album penting karena dapat menunjukkan menjelaskan maksud dari seorang penyanyi untuk menyampaikan maksud jati dirinya.

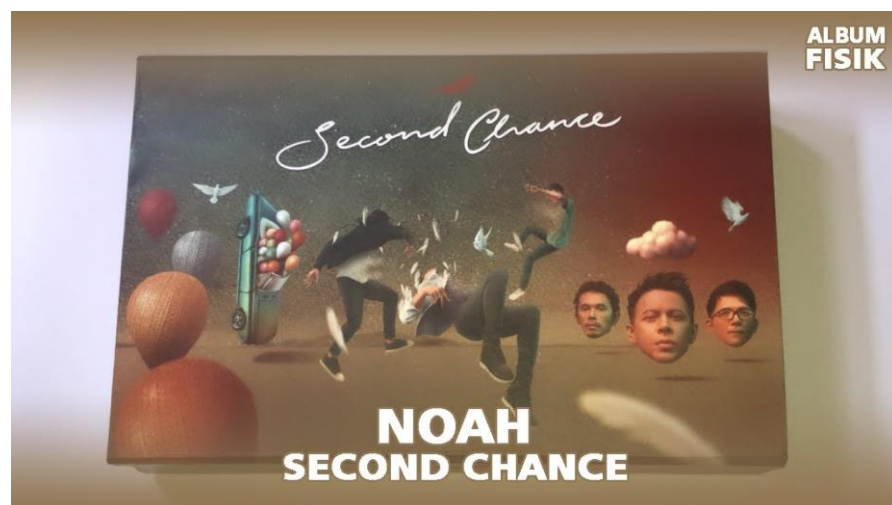
Penulis menjadikan sebuah referensi album karena pengambilan tema album yang bisa menjelaskan mengenai jati diri seorang penyanyi. Dalam hal ini penulis tertarik untuk mengambil tema berupa visual dari grup musik sopsan yang dikenal karena lagu yang dibawakan mengandung *guyonan* dengan karakteristik kumis tebal, pakaian adat dan blankon sebagai ciri khas penampilan.

### **2.2.3 Desain Album Musik Noah *Second Chance***

Grup Band Noah adalah sebuah grup tanah air Indonesia. Di mana grup ini membuat sebuah konsep album bertemakan *second chance* konsep album yang sebelumnya rilis pada tahun 2007 dan dibuat kembali pada 26 Januari 2022. Album bertemakan *Second Chance* dibuat untuk menciptakan suatu nostalgia kepada penggemar lama Peterpan.



Gambar 3. Desain Album Musik Noah *Second Chance*  
 Sumber : <https://dafunda.com/musik/lagu-second-chance-noah-terbaik/>



Gambar 4. Penerapan Desain Album Musik Noah *Second Chance*  
 Sumber : [https://www.youtube.com/watch?v=LzAu\\_B5XY2g](https://www.youtube.com/watch?v=LzAu_B5XY2g)

Album tersebut berisi rekaman ulang lagu lagu seperti lagu *bintang disurga*, *taman langit*, *hari yang cerah* dan lain-lain. Desain album menggunakan sebuah desain ilustrasi yang merupakan sebuah gambaran dari grup band Noah [11].

Penulis menjadikan sebuah referensi karena penulis juga mengangkat sebuah konsep ilustrasi karikatur sebagai bentuk visual album musik. Penulis mengambil konsep komunikasi visual yang

bertemakan 30 Tahun berkarya. Selain itu penulis juga mengutamakan ciri khas dari grup musik sopsan yaitu kumis tebal, pakaian adat dan blankon sebagai ciri khas penampilan.

## 2.3 Dasar Teori

### 2.3.1 Album Musik

Album berguna untuk membentuk suatu identitas brand sebagai bentuk apresiasi dari karya yang sudah dibuat. Album digunakan sebagai bentuk pemasaran karya agar dapat dikenali lebih mudah oleh masyarakat [12]. Album musik yang menarik adalah album musik yang bisa membuat pandangan masyarakat langsung mengerti dengan desain visual yang di ciptakan. Untuk itu visual desain grafis dalam pembuatan album penting karena bagi perancang album harus bisa mengerti konsep ide dengan aliran musik genre yang diangkat dalam pembuatan perancangan hingga mencapai suatu kata keselarasan.

Konsep ide yang didapat harus berdasarkan *trend* perkembangan jaman. Album musik sekarang banyak yang menggunakan berupa *boxset* yang tidak hanya berisikan CD/DVD. Saat ini banyak album musik yang tercipta dengan gabungan media utama dengan media pendukung seperti ditambahkan sebuah *merchandise* agar penggemar musik tersebut dapat mendapatkan sebuah kenangan kepada konsumen yang membelinya [13].

Album bertujuan untuk mempermudah penggemar dalam mengakses lagu tanpa harus mengoleksi berbagai macam lagu [14]. Album biasanya berisikan beberapa lagu untuk setiap penyanyi atau grup musik.

Dalam penelitian ini peneliti ingin membuat sebuah album musik berupa *boxset*. *Boxset* bertujuan agar konsumen yang ingin membeli memiliki kesan tidak terlupakan karena di dalam *boxset* tersebut akan terdapat berbagai *merchandise* dari grup musik.



### 2.3.2 Lagu Berbahasa Daerah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dihasilkan oleh alat ucap suara manusia yang bisa berupa simbol bunyi baik lisan maupun tulisan, karena bahasa digunakan oleh kedua belah pihak dengan cara komunikasi yang berbeda [15]. Sedangkan bahasa daerah merupakan suatu bahasa yang digunakan dalam suatu wilayah daerah yang menjadi unsur tradisi dan adat istiadat.

Bahasa daerah seperti bahasa Jawa, Sunda, Bali, Bugis, Makassar dan lain-lain berfungsi sebagai lambang identitas daerah dan biasa diperkenalkan sebagai bahasa pengantar untuk anak sekolah dasar untuk melengkapi mata pelajaran [15]. Untuk memperkuat daerah biasa dikaitkan atau diciptakannya dengan adanya sebuah lagu yang dijadikan sebagai pengenalan bahasa daerah.

Lagu merupakan suatu bentuk hiburan agar diri menjadi lebih terhibur. Lagu biasanya sebagai bentuk ungkapan perasaan yang mewakili cerita yang ingin disampaikan [16]. Sama halnya dengan lagu berbahasa daerah biasanya memiliki kaitan dengan tingkah laku daerah setempat yang menceritakan kehidupan keseharian. Bagi masyarakat di luar daerah umumnya syair yang digunakan sulit dipahami karena perbedaan bahasa. Selain itu lagu berbahasa daerah bisa menggambarkan dari sosok pencipta lagu yang ingin menyampaikan pesan kepada pendengarnya melalui instrumen yang dibawakan [17].

Peneliti memilih lagu berbahasa daerah karena untuk memperkuat serta dapat memperkenalkan kembali bahasa daerah yang dimiliki di setiap daerah. Seperti contoh bahasa Banyumas yang kental dengan sebutan bahasa ngapak, bahasa ngapak memberikan pengaruh positif karena masyarakat luar mengenal kota Banyumas karena bahasa yang digunakan dianggap unik.

### 2.3.3 Kemasan

Kemasan adalah suatu bentuk yang berguna untuk melindungi produk untuk mencegah kerusakan pada barang yang dijual. Kemasan produk dibuat dengan cara yang berbeda-beda sesuai kebutuhan yang dijual belikan [18]. Meskipun memiliki peran yang sama sebagai pelindung produk tetapi memiliki perbedaan Kemasan yang sesuai dengan kebutuhan.

Kemasan memiliki beberapa jenis berdasarkan struktur kemasan produk antara lain: Kemasan primer merupakan kemasan yang digunakan secara langsung yang tidak mengubah suatu isian menjadi berbeda contohnya minuman botol dan kaleng susu. Kemasan sekunder merupakan kemasan yang dapat melindungi diri kemasan primer agar tidak merusak produk dari kemasan utama contohnya kardus, karton dan tali. Kemasan tersier merupakan kemasan yang digunakan untuk melindungi pengiriman dalam jarak jauh contohnya kayu [19]. Kemasan berfungsi sebagai bentuk fisik produk yang sedang ditawarkan dengan kemasan yang menarik dapat mempengaruhi minat beli konsumen untuk memutuskan membeli produk [20].

Dalam hal ini peneliti ingin membuat sebuah kemasan berupa album musik yang berbentuk berupa *boxset*. *Boxset* berguna untuk mengubah tampilan album agar terlihat lebih menarik. *Boxset* berfungsi sebagai pelindung produk agar terhindar dari kerusakan pada penjualan. Selain itu penciptaan berupa sebuah kemasan berbentuk *boxset* agar dapat menarik perhatian konsumen lebih dalam. Banyak perbedaan antara kemasan album dahulu dengan zaman sekarang yang bisa berisikan berbagai *merchandise*.

### 2.3.4 Kemasan *Boxset*

Berkembangnya musik digital banyak fenomena unik yang muncul terhadap rilis album fisik, yaitu pada kemasan berformat

*boxset*. *Boxset* adalah sebuah kumpulan koleksi karya dari seniman yang diproduksi secara terbatas [21]. Saat ini kemasan *boxset* menjadi buruan para pecinta musik karena desain kemasannya yang unik serta kelengkapan isinya. *Boxset* album biasanya di sertai dengan beberapa *merchandise* dan sertifikat kepemilikan, karena itu *boxset* menjadi daya tarik yang tinggi dan berharga. Selain itu, *boxset* biasanya diciptakan sebagai kompilasi yang berisi lagu dari perjalanan seniman, penyanyi, grup musik dll.

### 2.3.5 Promosi

Promosi adalah salah satu penentu keberhasilan untuk memasarkan suatu produk yang ditawarkan [22]. Promosi adalah bentuk bujukan yang ditunjukan kepada masyarakat agar dapat mempengaruhi serta memberikan informasi. Untuk mendukung suatu proses promosi perlu dilakukan sebuah pemasaran.

Pemasaran adalah proses penawaran yang menentukan kepuasan konsumen dalam membeli produk yang kita tawarkan. Pemasaran dilakukan dengan target keinginan pasar serta dapat memberikan keuntungan melalui proses jual beli [22]. Dalam melakukan sebuah promosi atau pemasan memerlukan beberapa strategi agar produk yang ditawarkan bisa di minati oleh banyak konsumen [23].

Promosi paling tua adalah sebuah promosi yang dilakukan dari mulut ke mulut. Promosi serta pemasaran bisa dilakukan dengan berbagai cara, di era saat ini masyarakat lebih memilih media sosial sebagai media yang paling efektif karena kemudahan dalam mengakses dan dapat memberikan berbagai informasi yang paling terbaru [24]. Dalam proses penjualan produk untuk mendukung suatu sistem promosi bisa dilakukan dengan sistem promosi berupa poster, infografis, dan konten media sosial yang

menarik yang dapat membuat konsumen percaya dengan promosi yang kita tawarkan.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan sebuah media promosi berupa Instagram sebagai media mempromosikan dari album musik yang sedang dibuat. Instagram dianggap sebagai media yang paling efektif karena banyak pengguna yang menggunakannya. Dalam promosi tersebut penulis akan menawarkan berupa penjualan *boxset* album musik dan juga berbagai merchandise.

### **2.3.6 Karikatur**

Karikatur merupakan sebuah gambar yang dinilai berlebihan atas wajah seseorang yang menampilkan sebuah ciri khas dalam diri bisa dari hal yang mengejek, maupun menunjukkan kelebihan orang tersebut [25]. Karikatur juga mengandung sebuah unsur kritik dan sindirian mengenai isu-isu politik yang sedang rame diperbincangkan.

Salah satu ciri dari gambar karikatur adalah memiliki sifat gambar yang desainnya menyerupai dengan wajah asli tetapi memiliki sifat jenaka. Gambar wajah diperuntukan sebagai pertajaman realita kehidupan yang memiliki karakter lucu demi pengucapan sebuah kritik dapat memperlihatkan sebuah karakteristik dari objek tersebut [26].

### **2.3.7 Desain**

Desain adalah suatu kerangka bentuk, rancangan, motif maupun pola yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang ada. Dalam desain ada beberapa unsur yang mempengaruhi dalam ruang lingkup desain di antaranya:

#### 4.2.1.1 Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu yang memilih atau menyusun huruf agar dapat menciptakan suatu kesan jelas yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami suatu tulisan yang ada [31]. Peneliti akan menggunakan sebuah jenis tipografi yang sederhana yang dapat menyampaikan nama grup dilihat dengan jelas.

#### 4.2.1.2 Warna

Warna dapat di artikan sebagai penggambaran diri yang memiliki kemampuan dalam mengungkapkan suatu perasaan dan emosi [32]. Warna berpengaruh kuat dalam pembuatan suatu proses desain karena dengan warna konsumen akan melihat langsung suatu tampilan luar yang ada.

Warna memiliki sebuah peran dalam membentuk pesan atau kesan tertentu. Selain itu, warna juga memiliki keterkaitan dengan sebuah pembangkit emosi, pembentukan sifat atau karakter yang dijadikan sebagai penggambaran identitas [14].

Warna dibagi menjadi 2 sifat yaitu warna hangat dan warna dingin. Warna hangat meliputi warna merah, kuning, jingga dan coklat. warna hangat dapat menimbulkan suasana menjadi semangat, riang serta mendatangkan keceriaan. Sedangkan warna dingin menggambarkan sebuah kesejukan, ketenangan, dan kelembutan. Warna dingin tersebut meliputi hijau, biru dan ungu [14] .

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan sebuah warna yang memiliki sebuah kesesuaian dari isi pesan lagu dan tampilan penampilan sopsan. Menggunakan

warna yang cerah atau *colorfull* yang dapat memberikan sebuah kesenangan dalam memberikan pesan.

#### 4.2.1.3 Layout

Layout digunakan untuk mencapai tujuan komunikasi yang efektif dengan adanya sebuah layout agar desain yang dibuat menjadi lebih rapi, terarah dan menarik [33]. Peneliti akan menggunakan layout yang akan condong ke arah desain ilustrasi di bandingkan sebuah tipografi.