

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Malang kerap menyuguhkan karya-karya yang mengejutkan dari para pelaku di bidang industri musik. Dari musisi yang mulai menciptakan karyanya melalui media seadanya sampai yang dibantu dengan berbagai alat yang mendukung demi menghasilkan karya musik yang memuaskan. Tak lupa juga dengan berbagai cara perilsan yang mana itu menjadi hal yang sangat penting bagi musisi menyampaikan karyanya. Kota Malang sampai saat ini sudah banyak melahirkan musisi yang berpotensi mulai dari solois, grup, sampai band dengan membawa *genre* yang menjadi pondasi mereka dalam menciptakan lagu. Dari berbagai *genre* yang ada dan sudah diimplementasikan, *genre hardcore* menjadi *genre* musik yang cukup banyak digemari khususnya bagi kalangan remaja dan dewasa saat ini. Masuknya *genre hardcore* di Kota Malang ini dimulai pada pertengahan tahun 90an dan masih bertahan sampai sekarang.

Band-band yang turut memainkan *genre hardcore* ini terhitung sudah cukup banyak di Kota Malang, mulai dari band lama sampai band yang baru berdiri beberapa tahun terakhir. Salah satu band *hardcore* yang baru memulai perjalanannya di Kota Malang adalah “Dieverse”. Dieverse sendiri baru berdiri di awal tahun 2021 dengan personil beranggotakan 4 orang yaitu Burhan (vocal), Bimbi (gitar), Virgi (bass), dan Dimas (drum). Dengan membawakan nuansa musik *hardcore* yang berkarakter lebih keras dan mengarah pada sub-*genre*

metallic hardcore dan *beatdown* yang terinspirasi dari beberapa band *hardcore* dari Amerika seperti Jesus Piece, Sanction, Harm's Way, dan Cerebral Bore, band ini baru saja merampungkan karya mereka dalam bentuk demo bertajuk "Demo'21" berisikan dua buah lagu yang berjudul "greed" dan "twentytwentyone".

Dengan adanya respon yang cukup baik dari para penikmat musik *hardcore* Kota Malang, Dieverse bermaksud untuk melanjutkan karya mereka dalam sebuah proyek EP (*Extended Player*) album yang nantinya akan berisikan lima lagu baru. Penggarapan EP album ini dimaksudkan untuk mengembangkan pesan dan materi yang terdapat pada rilisan sebelumnya. Tentunya proyek EP album ini membutuhkan konsep yang matang mulai dari materi lagu, lirik, dan juga desain untuk *artwork*, dimana *artwork* sebagai pembentuk identitas visual band yang dapat menggambarkan isi dari EP album tersebut. Pembentukan identitas visual ini sengaja diciptakan untuk skala kecil seperti EP album, mengingat kapasitas dari EP album sendiri yang tidak lebih besar dari LP (*Long Player*) album yang mana lebih terkonsep dan dianggap sebagai tolak ukur untuk band tersebut dapat dikatakan sebagai band yang sukses dalam bentuk rilisan, baru dapat membuat rilisan kecil seperti *single* atau EP album. Namun seiring munculnya band-band baru ber *genre hardcore* yang berasal dari kalangan remaja sekolah dan mahasiswa, rilisan dalam bentuk EP album mulai dilirik kembali dan dirasa dapat menjadi alternatif perilisan yang tidak terlalu banyak memakan biaya produksi. Selain itu juga dapat dimaksimalkan dengan penambahan *artwork cover* serta konsep untuk media promosi.

Dari permasalahan tersebut, pembentukan identitas visual dibutuhkan Dieverse untuk memunculkan suatu identitas baru menggunakan *artwork* guna memaksimalkan perilsan EP album yang akan terfokus pada penggambaran menggunakan ilustrasi kartun dengan harapan mampu memberikan warna yang berbeda dari beberapa *artwork* band-band *hardcore* kebanyakan.

Ilustrasi kartun dipilih karena lebih dapat memvisualisasikan makna dari lirik lagu yang diciptakan, serta merujuk pada fungsi ilustrasi itu sendiri. Penerapan kartun disini yang semula hanya bersifat lucu tetapi mengandung kritikan akan dikembangkan menjadi kartun yang bersifat lebih serius dan beradegan yang terinspirasi dari ilustrasi kartun pada komik Marvel dan DC yaitu bergaya Amerika. Dari sini penulis berencana untuk merancang sebuah proyek *artwork* untuk EP album dari band “Dieverse” berjudul “Not A Springs Of Fear” menggunakan ilustrasi berbasis kartun semi realis, yang mana akan membentuk suatu identitas visual dengan menggambarkan apa yang ingin disampaikan melalui judul yang digunakan. Serta akan berdampak pada penjualan produk band seperti rilisan *merchandise*, kaset CD, *box set*, dan sebagainya.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan dalam perancangan yang akan dibahas yaitu bagaimana menciptakan identitas visual melalui proses interpretasi lirik dalam lagu-lagu pada EP album “Not A Springs Of Fear” dari band Dieverse menggunakan pendekatan semiotika yang akan berbentuk *artwork* ilustrasi berbasis kartun semi realis.

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan *artwork* EP album ini adalah menciptakan identitas visual bagi band Dieverse dari lagu-lagu yang terdapat dalam EP album “Not A Springs Of Fear” menggunakan ilustrasi berbasis kartun semi realis dengan cara memvisualisasikan pesan makna dari dalam lirik lagu.

1.4 Manfaat

Perancangan *artwork* EP album “Not A Springs Of Fear” ini dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain :

1.4.1 Manfaat Bagi Band

Perancangan *artwork* ini dapat menciptakan identitas visual dan juga memberikan gambaran tentang apa yang ingin disampaikan di dalam lirik dan judul lagu mereka menggunakan ilustrasi. Serta akan berdampak pada penjualan produk band yaitu rilisan *merchandise*, kaset CD, *box set*, dan sebagainya.

1.4.2 Manfaat Bagi Institusi

Penelitian ini juga dapat membantu mahasiswa kampus STIKI Malang pada program studi Desain Komunikasi Visual sebagai gambaran dan referensi pada penelitian berikutnya khususnya dalam bidang perancangan *artwork* berbasis ilustrasi.

1.4.3 Manfaat Bagi Perancang

Dapat mengaplikasikan ilmu dan keterampilan yang diperoleh selama masa perkuliahan di kampus STIKI Malang pada program studi Desain

Komunikasi Visual.

1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan *artwork* EP album ini penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Perancangan *artwork* EP album ini menjelaskan dan mengilustrasikan tentang makna yang terkandung di dalam lirik lagu pada EP album “Not A Springs Of Fear” melalui pendekatan semiotika.
2. *Artwork* dirancang dari lima lagu di dalam EP album.
3. Ilustrasi akan berisi penyampaian pesan di dalam lirik.
4. Ilustrasi menggunakan gaya semi realis dan dikerjakan secara *digital*.
5. Ilustrasi berbentuk kartun seperti pada komik Marvel dan DC.
6. Target *audience* di kalangan muda atau remaja dan dewasa.
7. Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop, Paint tool SAI, Clip Studio Paint, Corel Draw.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Malang pada tahun 2022 mulai bulan Februari sampai April, dimulai dari observasi dengan mengunjungi beberapa toko kaset dan acara musik di Malang, dan juga melihat beberapa referensi seputar ilustrasi, *cover* album, dan *artwork* band di internet. Kemudian

perancang melakukan wawancara dan mendapatkan data secara langsung dengan turun ke lapangan yaitu di Tuan Coffee yang mana adalah tempat berkumpulnya para personil Dieverse untuk menggali data-data seputar band mulai dari sejarah, latar belakang, manajemen band, dan pengerjaan materi lagu di studio musik (Vistioso Music Studio, DC Studio, Bluesky Music Studio) yang kemudian sampai ke studio rekaman (Karasu Home Recording). Data diperbarui pada bulan Agustus dengan menambahkan data lirik dan pembuatan sketsa kasar untuk kemudian didigitalisasi.

1.6.2 Alat dan Bahan Penelitian

Pada proses perancangan, perancang membutuhkan beberapa alat dan bahan untuk menunjang penelitian. Alat dan bahan yang didapat terdiri dari beberapa instrumen, antara lain :

1. Instrumen Penggalian Data

Instrumen penggalian data menggunakan wawancara dengan beberapa pertanyaan menggunakan metode 5W+1H yang disusun agar mendapatkan informasi yang sesuai. Perancang mencantumkan daftar pertanyaan seputar biodata band, pergerakan band, dan penulisan lagu.

2. Instrumen Pengolahan Data

a. Catatan

Catatan digunakan sebagai pengingat dari data yang didapat

dari wawancara. Catatan yang digunakan berupa catatan ataupun *note* pada perangkat lunak.

b. Perangkat Lunak

Instrumen ini digunakan untuk membuat gambaran sketsa ketika berada di lokasi observasi sebagai bahan referensi dalam *artwork* band Dieverse.

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Metode pengumpulan data dalam mendukung perancangan ini memerlukan sejumlah data pendukung berupa :

1. Data primer yang diperoleh dari wawancara, merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan menanyakan langsung pada sumbernya. Narasumber dari wawancara ini adalah penulis lirik lagu dari band Dieverse yaitu Burhan dan Virgi yang dilakukan di Malang. Peneliti memilih informan yang dianggap mengetahui masalah secara mendalam.
2. Data sekunder berupa dokumentasi dan studi pustaka. Dokumentasi yang diperoleh berupa foto dan video mengenai kegiatan band Dieverse. Sedangkan studi pustaka berasal dari artikel yang membahas tentang band Dieverse pada beberapa akun media Instagram yang membahas band *hardcore*. Studi pustaka juga diperoleh melalui sumber lain seperti arsip dan materi lagu kasar dari band Dieverse.

1.6.4 Analisis Data

Analisis data menggunakan teknik analisis data model Miles and Huberman dengan tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi yang dilakukan secara bersamaan yang berguna untuk mengetahui pemaknaan dari lirik lagu dan potensi *artwork* pada EP album “Not A Springs Of Fear” dari band “Dieverse” sebagai pembentuk identitas visual.

1.6.5 Prosedur Perancangan

Setiap perancangan pasti membutuhkan skema perancangan agar proses berjalan lancar, sesuai dengan harapan, dan terstruktur, begitu pula pada perancangan ini. Skema dalam perancangan ini menggunakan skema *Design Thinking* menurut Stanford (D.School). *Design Thinking* sendiri menurut David Kelly pada (Camacho, 2016) adalah metode pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis. Skema ini dipilih sebab seluruh tahapannya mempresentasikan tahapan perancangan *artwork* dan fleksibel sebab kemungkinan perancang untuk memaksimalkan tahap sesuai dengan kebutuhan namun tetap dalam kaidah yang ada. Skema *Design Thinking* menurut Stanford tersebut terdiri dari beberapa tahap antara lain :

1. Tahap *Empathize*

Pengumpulan data dengan melakukan studi observasi,

wawancara, dan studi pustaka. Penjelasannya adalah pada tahap observasi, perancang melakukan pengamatan terhadap beberapa *artwork* ilustrasi meliputi ilustrasi kartun, semi realis, komik Marvel dan DC, dan juga ilustrasi album *cover* pada band. Kemudian melakukan pengamatan lapangan ke tempat berkumpulnya para personel Dieverse. Selanjutnya tahap wawancara, pada tahap ini perancang melakukan wawancara kepada Burhan selaku vokalis sekaligus penulis lirik dan Virgi sebagai komposer lagu. Untuk studi pustaka perancang mengumpulkan beberapa hasil dokumentasi yang sudah ada untuk digunakan sebagai sumber referensi antara lain dari foto, video, dan artikel dari band Dieverse.

2. Tahap *Define*

Analisa data, pada tahap ini perancang melakukan analisis dan menarik kesimpulan dari data-data yang didapat saat melakukan observasi dan wawancara. Tahap ini dilakukan setelah melakukan tahap *Emphatize* yaitu dengan menganalisa menggunakan model analisis Miles and Huberman.

3. Tahap *Ideate*

Eksplorasi ide, pada tahap ini yang harus dilakukan adalah mengembangkan ide dari data yang sudah dianalisa pada tahap *Define*. Perancang membuat konsep desain sebagai dasar dari

perancangan yang akan dibuat. Pada tahap ini, hal pertama yang perancang lakukan adalah berusaha menginterpretasi atau menafsirkan isi yang disampaikan dari lirik lagu melalui pendekatan menggunakan teori semiotika Saussure, kemudian berlanjut pada pemilihan gaya ilustrasi untuk pengerjaan sketsa, digitalisasi, dan tata letak atau *layout*. Proses ini digunakan untuk membentuk identitas visual yang ingin diwujudkan.

4. Tahap *Prototype*

Sampel rancangan, tahap ini adalah pembuatan rancangan dari hasil eksplorasi ide ke dalam bentuk *prototype* atau sampel sederhana. Di tahap ini juga akan berisi proses pembuatan sketsa dan implementasi desain beserta presentasi dari desain final yaitu ilustrasi kartun semi realis pada *artwork* EP album “Not A Springs Of Fear” sampai ke tahap penilaian dan evaluasi akhir.

5. Tahap *Test*

Berdasarkan produk yang telah dihasilkan yaitu berupa *artwork* ilustrasi, selanjutnya pada tahap ini akan dilakukan presentasi yang nantinya akan mendapat masukan dan komentar dari kepada *client* yaitu band Dieverse, label, dan ilustrator.

1.7 Sistematika Penulisan

1.7.1 Pendahuluan

Pada bagian ini perancang menjabarkan materi berupa latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan, dan metode. Pada bagian metode dijabarkan mulai dari tempat dan waktu penelitian, alat dan bahan, metode pengumpulan data, hingga metode perancangan. Begitulah urutan dari isi pendahuluan yang mana merupakan isi dari sistematika penulisan.

1.7.2 Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini perancang akan menyuguhkan data berupa definisi atau pengertian dari apa yang diteliti atau dibahas. Pada bagian ini bisa mengutip dari berbagai sumber dalam penyusunannya. Sumber tersebut harus sesuai apa dengan standar dalam ketentuan penulisan makalah atau skripsi. Pada bagian ini dijabarkan mulai dari penelitian terdahulu yang mana bersumber dari jurnal-jurnal perancangan yang sesuai dan memiliki kesamaan materi dengan perancangan ini. Bagian berikutnya yaitu teori terkait, yang mana berisi beberapa teori yang bersangkutan dengan perancangan ini, beserta pengertian dari beberapa ahli yang telah terjamin keabsahannya sebab telah dibuktikan melalui buku yang diciptakan.

1.7.3 Analisis dan Perancangan

Perancangan dalam tahap ini berisi tentang analisis, dimana tujuan dari proses analisis adalah mengolah data yang sudah didapat untuk menjabarkan permasalahan dan mencari solusi yang tepat pada proses perancangan. Selanjutnya adalah perancangan yang merupakan tahapan

setelah hasil sudah dijabarkan, lalu diproses pada perancangan secara detail sesuai dengan pemecahan masalah dan tahap pengujian, yaitu dengan menerapkan solusi yang telah dibuat dalam sebuah rancangan dan akan diaplikasikan. Dalam proses pengujian akan membutuhkan waktu untuk meyakinkan bahwa konsep dan hasil akhir dari rancangan sudah memenuhi semua aspek dari data yang didapat.

1.7.4 Pembahasan

Pembahasan merupakan tahap yang mencantumkan hasil analisis dengan permasalahan dikaitkan satu sama lain sehingga tepat pada solusi untuk menjawab tujuan penelitian dan mengaitkannya dengan teori yang mendasari penelitian atau dengan hasil beberapa penelitian terdahulu. Dalam tahap ini juga membahas tentang hasil akhir secara menyeluruh sekaligus untuk mengenalkannya.

1.7.5 Kesimpulan

Dalam tahap ini memuat pernyataan yang jelas, singkat, dan sistematis dari keseluruhan hasil analisis, pembahasan, dan pengujian hipotesis dalam sebuah perancangan. Disusul dengan usulan atau pendapat dari perancang yang berkaitan dengan pemecahan masalah yang menjadi objek penelitian ataupun kemungkinan penelitian lanjutan. Pada tahap ini juga berisi anjuran dari perancang mengenai solusi yang telah dirancangnya agar dapat dipergunakan oleh umum.