

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

2.1.1 Penerapan Ilustrasi Kartun Pada Perancangan Komunikasi Visual Album Friends Band Ratshit

(Muhamad Rizki Aji Tri Cahyo Kusumandyoko, 2021) Jurnal ini menghasilkan penjelasan tentang komunikasi visual sebagai kebutuhan dalam merancang album guna mendukung visualisasi karya musik yang mana akan digunakan sebagai media promosi album Friends dalam pengenalan album pertama band Ratshit, dimana nantinya juga berguna untuk membangun citra band Ratshit di mata publik. Definisi yang terkait berguna bagi perancang sebagai pengumpulan data mengenai definisi pembuatan ilustrasi kartun sebagai pembentukan citra band yang relevan serta dapat mengarah ke media promosi.

2.1.2 Perancangan Komunikasi Visual Album Gelombang Darat Semiotika

(Aryadwipa Angesti Faradhiga, 2017) Jurnal ini menghasilkan penjelasan tentang perancangan komunikasi visual untuk menciptakan identitas visual yang berkarakter pada perancangan grafis album. Perancangan tersebut menerapkan teori dan konsep gaya desain *Art Deco* sebagai gaya ilustrasi, *layout*, tipografi, *color identity* yang diaplikasikan di setiap media, dan menciptakan keserasian antara gaya desain dengan

karakter musik dan filosofi dari band Semiotika. Definisi yang terkait berguna bagi perancang sebagai pengumpulan data mengenai konsep kreatif, referensi untuk gaya desain, konsep visual, dan konsep pesan.

2.1.3 Desain Komunikasi Visual Sebagai Pendukung Promosi Album Indie : Rukun Sayur

(Aditia Winandita, 2006) Jurnal ini menghasilkan penjelasan tentang bagaimana memilih media komunikasi visual yang tepat, efektif, dan efisien sehingga tujuan promosi tercapai yaitu berhasilnya penjualan album indie Rukun Sayur dan juga dikenalnya grup Rukun Sayur oleh masyarakat luas. Definisi yang terkait berguna bagi perancang sebagai pengumpulan data yang relevan untuk pemilihan dan pengaplikasian pada media komunikasi visual mulai dari proses konsep hingga program kreatif.

2.1.4 Perancangan Visual Identity Lagu – Lagu Album “Kamufase” Band Laissez Faire Berbasis Ilustrasi

(Billy Agus Wijaya, 2018) Jurnal ini menghasilkan penjelasan tentang *visual identity* sebagai pengenalan citra band Laissez Faire sebagai band *melodic hardcore* dengan konsep yang berbeda dari band *melodic hardcore* kebanyakan. Perancangan tersebut adalah menciptakan ilustrasi dari setiap lagu di dalam album melalui cara penggabungan interpretasi perancang dengan persepsi pencipta lagu yang dihubungkan dengan teori semiotika Ferdinand De Saussure (teori *Saussure*). Definisi yang terkait berguna bagi perancang sebagai pengumpulan data yang relevan untuk

meninterpretasikan persepsi pencipta lagu melalui pendekatan semiotika.

2.2 Teori Terkait

2.2.1 Perancangan

Perancangan adalah fase yang diawali dengan evaluasi atas alternatif rancangan sistem yang diikuti dengan penyiapan spesifikasi rancangan yang beorientasi kepada pemakai tertentu dan diakhiri dengan pengajuan rancangan pada manajemen puncak (Mulyadi, 2007:7). Perancangan merupakan sebuah proses pembuatan beberapa *output* media komunikasi visual yang didasari adanya sebuah kebutuhan atau suatu permasalahan. Mulai dari perencanaan, pengumpulan, dan analisa data hingga pembuatan desain yang efisien serta sesuai tujuan (Yustanto, 2011:3).

Perancangan dalam *artwork* ilustrasi sendiri mencakup mulai dari analisa, pra-produksi, produksi, dan hingga menghasilkan *output* produk berupa *artwork* berbentuk ilustrasi kartun semi realis yang dibuat berdasarkan interpretasi lirik pada lagu-lagu di dalam EP album yang telah disepakati dan dirancang sesuai kebutuhan. Selain itu perancang juga memperhatikan aspek-aspek perancangan *artwork* seperti kesesuaian ilustrasi dengan hasil interpretasi lirik, penekanan karakter sebagai representasi dari suasana yang dirasakan, pemilihan warna, dan penempatan pada media.

2.2.2 Identitas Visual

Identitas visual adalah cara untuk menanamkan citra atau karakter pada sebuah *brand* untuk memberikan dampak dengan media visual kepada *audience*. Dampak tersebut akan menjadi sebuah daya tarik kepada orang-orang, yang membuat mereka menjadi ingat dan menyadari keberadaan kita sebagai pemilik identitas tersebut.

Identitas visual harus dapat mewakili sebuah ide atau gagasan yang dimiliki oleh sebuah *brand* yang divisualisasikan berupa logo, ilustrasi, tipografi, kemasan, seragam, atau bentuk visual lainnya (Kusrianto, 2006:34).

Pada perancangan ini pembentukan identitas visual yang digunakan adalah menciptakan karakter tokoh yang akan dimunculkan pada setiap ilustrasi yang terinspirasi dari band Iron Maiden yaitu Eddie the Head, hanya saja karakter Eddie the Head ini diidentitaskan sebagai karakter maskot yang selalu melekat pada band Iron Maiden beserta karya-karyanya.

2.2.3 Album

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), album adalah buku yang berisi kumpulan foto (potret), perangko dan sebagainya, atau juga bisa berarti kumpulan lagu dalam sebuah rekaman kaset atau piringan hitam. Sesuai dengan konteks penelitian ini, maka pengertian album yang dipakai yaitu, kumpulan lagu atau musik yang memiliki susunan atau urutan yang konsisten dalam sebuah rekaman kaset atau piringan hitam.

Album musik pertama dipelopori oleh label musik Odeon di Jerman pada tahun 1909, dengan dirilisnya *Nutcracker Suite* karya Tchaikovsky yang dijual dalam kemasan dengan rancangan khusus untuk album tersebut (Schoeherr, 2005).

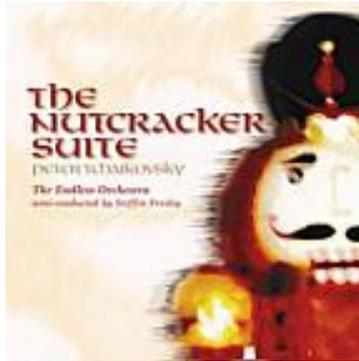


Figure 1 The Nutcraker Suite

Gambar 2.1 The Nutcraker Suite

(Sumber: <https://www.songfacts.com/>)

Suatu album dapat dirilis dengan suatu bentuk tunggal seperti cakram kompak atau berbagai format media, mulai dari format fisik seperti CD, audio DVD, kaset, hingga format *digital* seperti MP3, AAC, atau audio mengalir (*streaming audio*).

Berdasarkan Panjang atau jumlah lagunya, album terbagi menjadi album Panjang atau *Long Player* (LP) dan album pendek atau *Extended Player* (EP). Album yang utuh (album panjang) umumnya paling sedikit terdiri atas 8 lagu, sedangkan album pendek paling sedikit memuat 4 lagu.

2.2.4 Ilustrasi

2.2.4.1 Definisi Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah hasil visualisasi dari tulisan dengan teknik, lukisan, menggambar, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk.



Figure 2 Gambar Ilustrasi

Gambar 2.2 Gambar Ilustrasi

(Sumber: graphicmama)

Menurut Soedarso (1990:1), ilustrasi adalah suatu seni lukis atau seni gambar yang diabadikan untuk kepentingan lain, yang dapat memberikan penjelasan atau mengiringi sebuah pengertian, seperti cerita pendek di suatu majalah.

2.2.4.2 Gaya Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beragam aliran atau gaya dalam mengekspresikannya, di antaranya yaitu :

1. Kartun, merupakan gaya yang difungsikan untuk menghibur, karena berisikan humor. Kartun dapat berupa tokoh binatang atau

manusia.



Figure 3 Gambar Ilustrasi Kartun The Simpsons

Gambar 2.3 Gambar Ilustrasi Kartun The Simpsons

(Sumber: *theverge.com*)

2. Realis, merupakan gambar yang dibuat sama dengan keadaan sebenarnya, baik proporsi maupun anatomi dibuat menyerupai objek yang digambar.



Figure 4 Gambar Ilustrasi Realis

Gambar 2.4 Gambar Ilustrasi Realis

(Sumber: *serupa.id*)

3. Semi *Cartoon Style* (Semi Realis), merupakan gaya gambar gabungan dari realis dan kartun. Seperti halnya karikatur yang memiliki ciri khas tergantung dari *skill* menggambar realis dan

kartun yang digabungkan. Gaya semi realis ini juga banyak sekali versinya. Gumelar dalam bukunya berpendapat bahwa gaya ilustrasi semi realis memiliki keunikan tersendiri mulai dari garis hingga *tone color* yang digunakan oleh para ilustrator dengan ciri khasnya masing-masing. Setiap ilustrator pasti memiliki *style* garis dan *tone* warna yang berbeda, jam terbang tinggi serta referensi yang mempengaruhi hasil karya cipta visualisasi yang diciptakan. (Gumelar. 2011:13). Gaya gambar ini yang nantinya akan digunakan dalam perancangan *artwork* ilustrasi untuk ep album “Not A Springs Of Fear” dengan mengadaptasi gaya gambar pada komik Marvel dan DC tahun 1990 sampai tahun 2000an.



Figure 5 Gambar Ilustrasi Semi Realis (Robin Death)

Gambar 2.5 Gambar Ilustrasi Semi Realis (Robin Death)

(Sumber: *dafunda.com*)

4. Karikatur, merupakan gaya gambar yang mengandung kritikan atau sindiran dan dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh.



Figure 6 Gambar Ilustrasi Karikatur

Gambar 2.6 Gambar Ilustrasi Karikatur

(Sumber: *pinterest.com*)

2.2.5 *Artwork*

Artwork memiliki definisi sebagai benda hasil kerja, dalam konteks penelitian ini, *artwork* dapat diartikan sebagai karya seni. Karya seni dapat diartikan sebagai hasil dari penciptaan seni, yang pada hakekatnya adalah kecakapan (*skill*) untuk menyusun atau mengorganisasikan elemen-elemen berupa massa, gerak, kata, garis, bidang, ruang, tekstur, warna, nada, bentuk, cahaya, dan sebagainya, dengan tujuan untuk memperoleh kenikmatan yang memuaskan batin lewat penginderaan yang kontinyu dan lancar, yang disebut sebagai keindahan (Iskandar, 1961).

Seni adalah hasil karya manusia atau hasil ungkapan jiwa manusia, tetapi tidak semua hasil ciptaan manusia bisa disebut sebagai karya seni atau dikategorikan sebagai seni karena memang tidak semua hasil karya manusia dimaksudkan sebagai karya seni.

Menurut Dickie (dalam Desmond, 2011: 40), sebuah karya ciptaan manusia mendapat predikat sebagai karya seni jika dengan sengaja dibuat

untuk dinikmati atau diapresiasi oleh masyarakat.

2.2.6 Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda (*sign*), fungsi tanda, dan produksi makna. Sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramati dapat disebut tanda. Karena itu, tanda tidaklah terbatas pada benda dan bahasa. Adanya peristiwa, tidak adanya peristiwa, struktur yang ditemukan serta suatu kebiasaan, semua itu dapat disebut tanda. Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (*meaning*) adalah hubungan antara suatu objek atau ide dan suatu tanda. Semiotika dalam perancangan ini digunakan untuk menginterpretasikan lirik lagu agar dapat memunculkan penanda yang nantinya dapat menjadi petanda agar selanjutnya dapat dimaknai sehingga menjadi acuan dalam pembuatan sketsa ilustrasi.

Pada hakekatnya, semiotik adalah kajian perihal tanda-tanda, sistem tanda, dan cara bagaimana suatu makna ditarik dari tanda-tanda itu. Hal yang sama dikatakan oleh Ullmann (1972:14) bahwa ilmu yang khusus mempelajari sistem tanda adalah semiotika atau semiologi. Istilah kata “semiologi” digunakan oleh ilmuwan di Eropa, seperti Ferdinand De Saussure, Louis Hjelmslev, Roland Barthes, dan Umberto Eco, sedangkan istilah kata “semiotika” lazim dipakai oleh ilmuwan Amerika, seperti Charles Sanders Peirce, Charles Williams Morris, dan Marcel Danesi.

Semiotika juga meliputi analisis sastra sebagai sebuah penggunaan Bahasa yang bergantung pada konvensi tambahan dan menyebabkan bermacam-macam makna, Preminger (dalam Pradopo, 2009:119).