BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

3.1.1 Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, identifikasi masalah berasal dari data yang sudah dianalisa menggunakan analisis data model Miles dan Huberman yang sudah ditempuh melalui wawancara secara langsung kepada narasumber khususnya seluruh personil band Dieverse. Pembahasan di dalam wawancara tersebut membuka tentang pergerakan terbaru dari band ini dalam menciptakan karya musik yang didukung dengan pembuatan *artwork* berbentuk ilustrasi untuk digunakan sebagai pembentuk identitas visual berdasarkan pada lirik lagu yang dibuat. Data yang terkumpul terdiri dari penulisan lirik, gagasan perancangan *artwork* dan media promosi band, pergerakan band *hardcore* di Kota Malang, pembahasan EP album dari band Dieverse tentang melawan rasa takut terhadap sistem pemerintahan, sindiran terhadap isu-isu sosial politik dan *quarter-life crisis* yang tertuang di dalam lirik lagu, dan apa makna dari lirik lagu yang dibuat.

Analisis data dilakukan perancang guna mencari, menata, dan merumuskan kesimpulan secara sistematis dari hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka. Teknik analisis data yang digunakan perancang dalam penelitian ini adalah model Miles and Huberman. Langkah dalam analisis data ini meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan

dan verifikasi yang dilakukan secara bersamaan. Teknik ini menggunakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih dimengerti. Dalam analisis data yang mengacu pada model Miles and Huberman ini, proses analisa terbagi atas empat tahap yang harus dilakukan (Haris Herdiansyah, 2011:163-181), yaitu :

1. Pengumpulan Data

   Pengumpulan data, proses ini dilakukan sebelum, saat, bahkan hingga di akhir penelitian. Tahapan pengumpulan data yang dilakukan oleh perancang adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Dari tiga tahapan tersebut data yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

   a. Observasi

      Data yang didapat dari observasi berupa beberapa referensi ilutrasi kartun semi realis, *cover* album, pewarnaan, dan gaya arsiran, yang kemudian disusun dalam *moodboard*.

Figure 7 Gambar 3.1 Moodboard

Gambar 3.1 *Moodboard*

b. Wawancara

Data yang didapat dari wawancara berupa jawaban dari beberapa pertanyaan yang diajukan penulis kepada narasumber yaitu saudara Burhan selaku penulis lagu dan saudara Virgi selaku komposer lagu, serta beberapa jawaban dari personil yang lain.

c. Studi Pustaka

Data yang didapat dari studi pustaka berupa beberapa dokumentasi dari band Dieverse saat melakukan *perform*, media sosial Instagram, dan beberapa artikel yang membahas seputar band Dieverse.

Figure 8 Gambar 3.2 Poster tour ”JKT mission”

Gambar 3.2 Poster *tour* ”JKT mission”

Figure 9 Gambar 3.3 Perform (virgi)

Gambar 3.3 *Perform* (virgi)

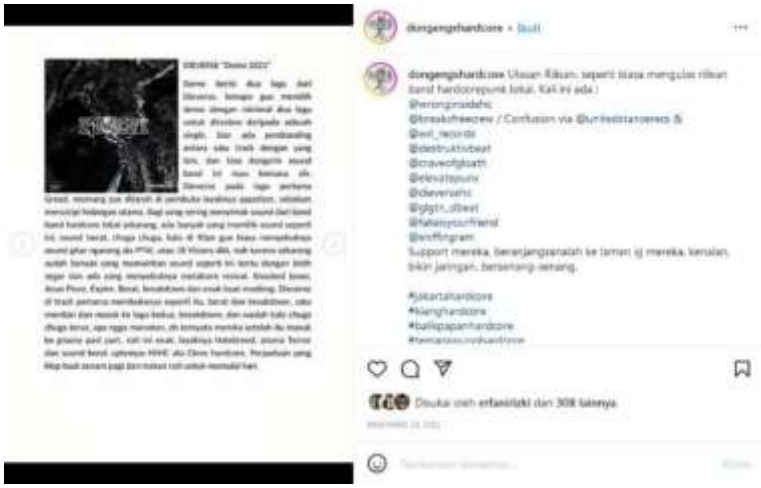


Figure 10 Gambar 3.4 Ulasan rilisan dari “dongenghardcore”

Gambar 3.4 Ulasan rilisan dari “dongenghardcore”

2. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan dicari tema dan polanya (Sugiyonno, 2014:247). Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan

memudahkan perancang untuk melakukan mengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Dalam mereduksi data, setiap perancang dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah pada temuan.

Dalam perancangan ini reduksi data dilakukan pada saat perancang mendapatkan data dari band Dieverse sendiri serta beberapa band dengan *genre* serupa seperti Laissez Faire dan Interadd, dan juga beberapa kalangan penikmat musik hardcore. Perancang kemudian menyederhanakan data tersebut dengan mengambil data-data yang mendukung dalam pembahasan perancangan ini. Sehingga data-data tersebut mengarah pada kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

3. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini penyajian dari analisis data model Miles dan Huberman yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah berbentuk teks yang bersifat naratif.

Dalam hal ini perancang menyajikan data berupa lirik yang dibuat berdasarkan pemaparan konsep lagu yang menyinggung tentang isu yang terjadi dan sedang narasumber rasakan yang

kemudian akan diinterpretasi melalui pendekatan menggunakan teori semiotika Saussure sehingga dapat memunculkan gambaran dari potongan lirik berupa kata-kata atau kalimat di dalamnya yang kemudian divisualisasikan menjadi ilustrasi. Berikut adalah data berupa judul dan lirik lagu hasil dari wawancara kepada narasumber yaitu saudara Burhan dan Virgi selaku penulis lagu :

	Judul Lagu	Lirik Lagu
1	*Fed Up*	Day by day, I'm fed up With something, Every time I am in the same boat And always feel the blue Until the anger Overtook in me I realized, I felt fed up And right, I fought a part of me That's right, and part of me Fed up I think just call it a day Mad at all this bullshit I think Everything has to end End all this boredom A little bird told me The ball is in your court
2	*Eternal Sins*	Hit me back And think about it Hit me back

		And feel your pain, you feel mine And I know Some shit So hard To swallow But I just can't Sit back and wallow Can only mourn eternal sins Sin isn’t fear You’d have to walk Walk for fucking a thousand miles To fight the sins of your fear Here today Gone tomorrow Nobody asked For life to deal with us And just do it Trying to get through Sin is still a fucking sin And sin is an eternal sin
3	*Reflection Of Death*	I can't think anymore But this is nothing To think about Something will continue to happen in this world I know, I have a heart I know, I will feel comfortable But stay within limits Remember, We don't know what will happen Lost

		Everyone will feel But this life will go on Get rid of sadness Get rid of the pain We have to survive in the chaos
4	*Captive Faith*	All of you Yes all of you No better than them But you guys believe Your truest stronghold And can be held accountable In the second realm Don't you know? Don't you understand? All the fortresses in this universe Teaches kindness and compassion And the bad Will be punished later Yes, right You don't understand that What are you guys talking about Only you will enter heaven, And they are clearly to hell It's so cramped, It's excruciating Is that what god taught? So what No religion Which is higher than love No religion Which is higher than compassion

5	*Not A Springs Of Fear*	When will I reveal my actual tears? When human sin and error Reflect on a quiet walk And lastly Sin Sick of being screamed at by the saints This is life “Not a springs of fear”

Table 1 Tabel 3.1 Data lirik

Tabel 3.1 Data lirik

Selain itu, perancang juga mendeskripsikan data-data tentang pembuatan *artwork* serta kegunaannya seperti pada sampul dan *merchandise*, dan juga bagaimana membentuk identitas visual suatu band yang tercipta dari *artwork* berbentuk ilustrasi. Sehingga makna dari peristiwa-peristiwa yang ditemui lebih mudah dipahami.

Figure 11 Gambar 3.5 Artwork cover demo’21

Gambar 3.5 *Artwork cover* demo'21

Figure 12 Gambar 3.6 Artwork kolase

Gambar 3.6 *Artwork* kolase

4. Penarikan Kesimpulan

Dari data-data yang sudah dianalisa, hasilnya menunjukkan karakter yang kuat pada band Dieverse yaitu sebuah band beraliran *metallic hardcore* yang tumbuh di dalam skena musik *hardcore* murni di lingkungannya yang mencoba memasukkan unsur *heavy metal* dengan mengkombinasikan *riff death metal* yang diperlambat dan *beatdown hardcore* agar karakter musik yang ditonjolkan bersifat kejam dan berat, hal ini didukung dengan pembawaan

konsep yang bertemakan tentang keresahan dan ketidakpuasan terhadap kondisi dan lingkungan sekitar yang mereka sikapi dengan ungkapan yang frontal, yang kemudian diperjelas dengan judul EP album dan judul lagu serta penulisan lirik di dalamnya. Konsep EP album ini adalah gambaran dari identitas mereka sebagai band yang mengangkat isu-isu bertemakan sosial politik dan *quarter-life crisis*, sehingga dengan perancangan *artwork* berbasis kartun semi realis ini perancang dapat memunculkan serta memperkuat citra visual yang disesuaikan dengan identitas band Dieverse dengan dibantu menggunakan pendekatan semiotika Saussure yang mengidentifikasi petanda dari penanda yang muncul dari bagian-bagian lirik hingga akhirnya dapat divisualisasikan.

3.1.2 Pemecahan Masalah

Analisis identifikasi masalah adalah usaha dalam memahami sistem yang ada saat ini, melihat celah kekurangan, permasalahan, peluang dari sistem yang ada saat ini dan diakhiri dengan pernyataan tentang apa yang dibutuhkan sistem. Pada tahap ini akan berisi gambaran sistem yang sedang berjalan dan sudah di analisa, identifikasi masalah dan alternatif pemecahannya, dan alasan pemilihan alternatif atau analisis kebutuhan.

Sejauh ini band Dieverse telah memiliki tema dalam penulisan lirik lagu yang tertuang di dalam rilisan sebelumnya bertajuk Demo’21 dengan sebuah *artwork cover* yang diambil dari beberapa elemen gambar yang disatukan menjadi kolase kemudian ditambahkan logo yang disesuaikan

dengan *genre* dan kebutuhan citra visual yang dibawanya, namun citra visual yang ditunjukkan masih bersifat umum seperti pada *cover* album band kebanyakan sehingga masih kurang tepat bila ingin dijadikan sebagai identitas visual dari band Dieverse.

Merujuk pada permasalahan di atas, perancang menawarkan alternatif pemecahan yang telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang sudah didapat. Perancang menawarkan sebuah rancangan *artwork* berbasis ilustrasi hasil penyesuaian dari lirik lagu dengan cara menginterpretasikan kalimat-kalimat pada lirik ke dalam bentuk ilustrasi beradegan dengan setiap cerita pada lirik lagu diwakilkan oleh sebuah karakter tokoh seorang pria sebagai identitas visual dari rangkaian kata-kata menjadi sebuah lirik yang bercerita tentang keresahan dan ketidakpuasan. Karakter tokoh pria menyimbolkan sebuah tekad yang kuat dari pola pikir pria itu sendiri tentang tekad untuk melawan dan memberontak. Selain menekankan pada penggambaran makna dari lagu, *artwork* yang akan muncul di setiap lagu yang diputar pada *platform music digital* diharapkan mampu membawa *audience* untuk ikut merasakan bagaimana suasana yang terjadi di dalam lagu disertai dengan ilustrasi sebagai visualisasinya.

3.2 Perancangan

3.2.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang digunakan dalam perancangan *artwork* EP album “Not A Springs Of Fear” berbasis kartun semi realis sebagai pembentuk identitas visual dari band Dieverse adalah dengan merancang,

menciptakan, dan mendistribusikan setiap ilustrasi yang dihasilkan dari proses interpretasi lirik. Ilustrasi yang dirancang terinspirasi dari ilustrasi kartun beradegan seperti pada komik Marvel dan DC tahun 1990 sampai 2000an yang kerap menceritakan tentang kejahatan berbau politik di suatu wilayah, begitu pula alur cerita di dalamnya yang kemudian ditangkap oleh Burhan dan Virgi selaku penulis lagu lalu disamakan dengan tema penulisan lirik lagu yang dibahas dan lebih spesifik yaitu tentang isu sosial politik dan *quarter-life crisis*.

Hasil perancangan ini nantinya akan diaplikasikan ke dalam beberapa media yang berhubungan dengan pengenalan identitas visual band Dieverse. Sebagai contoh dari media tersebut adalah *artwork cover* di setiap lagu yang terdapat pada *platform music digital*, *jewel case* dan CD, *merchandise*, dan lain-lain.

3.2.2 Proses Perancangan

Proses perancangan memperjelas segala tahapan yang bedasar pada kebutuhan perancangan *artwork* namun tetap mempertahankan tahap-tahap utama dari model dasar tanpa merubah sedikitpun. Skema *Design Thinking* menurut Stanford yang akan digunakan pada perancanngan *artwork* ini dijabarkan sebagai berikut :

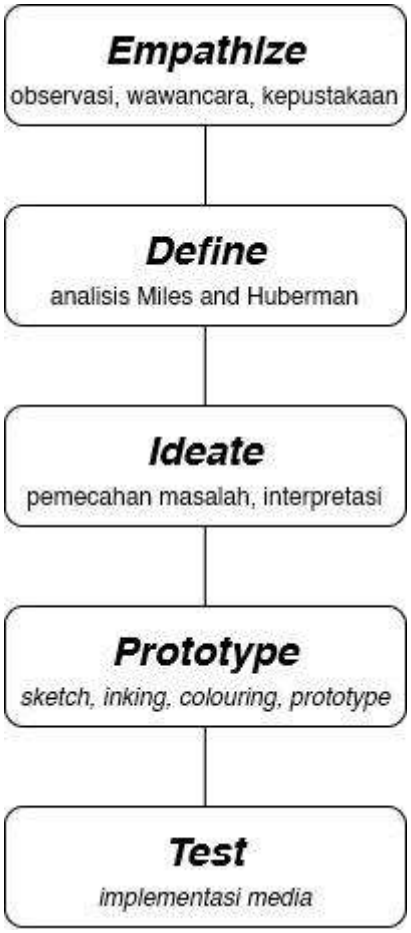


Figure 13 Gambar 3.7 Diagram sistematika Design Thinking menurut Stanford

Gambar 3.7 Diagram sistematika *Design Thinking* menurut Stanford yang telah dimodifikasi untuk keperluan perancangan *artwork*

Skema tersebut memiliki 5 tahapan utama yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan perancangan *artwork* sehingga di setiap tahapnya menjadi lebih maksimal, tahap-tahap tersebut dijabarkan sebagai berikut :

1. *Empathize*

   Pada tahap ini perancang melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka.

   a. Observasi

Pada tahap observasi, perancang melakukan pengamatan sekaligus survei terhadap beberapa *artwork* ilustrasi meliputi ilustrasi kartun, semi realis, komik Marvel dan DC, dan juga ilustrasi dari band. Selanjutnya melakukan pengamatan lapangan yaitu di Tuan Coffee yang mana adalah tempat berkumpulnya para personil Dieverse yang dilakukan dalam rentang waktu bulan Februari 2022 sampai Agustus 2022 untuk menggali data-data seputar band mulai dari sejarah, latar belakang, manajemen band, dan pengerjaan materi lagu di studio musik yang kemudian sampai ke studio rekaman, selebihnya perancang melakukan observasi pada hari biasa dan mengamati rutinitas band. Selain itu perancang juga mendapatkan data berupa konsep, perencanaan, manajemen, dan potensi dari karakter yang dibawa oleh band. Sehingga perancang dapat menyesuaikan perancangan identitas seperti apa yang harus dimiliki oleh Dieverse. Selain itu perancang menggunakan metode dokumentasi berupa foto, catatan, dan rekaman materi lagu guna mengabadikan dan mendukung aspek obervasi yang telah dilakukan.

b. Wawancara

Pada tahap ini perancang melakukan wawancara terstruktur secara langsung kepada narasumber yaitu saudara

Burhan selaku vokalis sekaligus penulis lirik dan saudara Virgi sebagai komposer lagu. Perancang mempercayai saudara Burhan dan Virgi sebagai narasumber terpercaya sebab kedua narasumber tersebut dirasa lebih mengerti tentang latar belakang dan tema serta karakter yang ingin dan sedang dijalankan, karena dari mereka berdua dan juga saudara Dimas (drummer) band Dieverse ini dapat tercipta. Selain itu salah satu dari mereka yaitu saudara Virgi sangat suka menulis suatu kejadian yang kemudian dianalogikan ke dalam tulisan kiasan sebagai bahan penulisan untuk lirik lagu Dieverse.

Perancang melaksanakan wawancara bersamaan dengan observasi yaitu dalam rentang waktu pada bulan Februari 2022 sampai September 2022, perancang mendapatkan data verbal yang ditulis sehingga menjadi catatan yang didapatkan langsung dari narasumber. Kemudian pada rentang waktu bulan Januari 2023 sampai Mei 2023, perancang memperbarui data-data dengan tujuan agar data menjadi lebih *update* dan relevan dengan kondisi band Dieverse saat ini. Pembaruan data didapat dengan melakukan wawancara kembali dengan menanyakan tentang *progress* dan langkah apa yang ingin Dieverse lakukan setelah pengerjaan EP album selesai seperti perilisan dan

penjualan dengan adanya *artwork* yang telah perancang kerjakan.

Melalui proses wawancara yang telah dilakukan, perancang mendapatkan informasi sesuai dengan konsep analisa Miles & Huberman. Wawancara tersebut mendapatkan data utama mengenai latar belakang band Dieverse mulai dari sejarah terbentuknya band, tema yang dibawa, sistem penulisan lirik, dan pergerakan dari Dieverse dalam menjalankan band.

c. Studi Pustaka

Pada tahap ini penulis mengumpulkan dan mendapatkan data berupa beberapa hasil dokumentasi yang sudah ada untuk digunakan sebagai sumber referensi seperti dari foto, video, dan ulasan artikel. Perancang juga mendapat informasi melalui artikel dan jurnal yang membahas tentang band *hardcore* dan *metal*, pembentukan identitas visual untuk band, dan perancangan maskot untuk band. Salah satu sumber kepustakaan yang memuat informasi terbanyak adalah jurnal milik Billy Agus Wijaya pada tahun 2018 yang membahas tentang perancangan visual *identity* lagu-lagu dari band Laissez Faire berbasis ilustrasi dan artikel yang membahas tentang bagaimana terciptanya maskot bernama

Eddie The Head milik band Iron Maiden yang diulas oleh website Fenomenamisteri pada tahun 2011.

Tujuan perancang menggali informasi menggunakan metode kepustakaan adalah untuk melengkapi data yang mungkin belum didapat dari metode sebelumnya seperti observasi dan wawarnacara, serta membuat seluruh data menjadi terkorelasikan dengan tepat.

2. *Define*

Pada tahap *define* perancang melakukan analisis dan menarik kesimpulan dari sejumlah data yang didapat dari observasi, wawancara, dan studi pustaka menggunakan model analisis Miles and Huberman, hal ini ditujukan untuk menghasilkan data yang valid.

3. *Ideate*

Pada proses *ideate* atau eksplorasi ide, hal pertama yang penulis lakukan adalah berusaha menginterpretasi atau menafsirkan isi yang disampaikan dari lirik lagu melalui pendekatan menggunakan teori semiotika Saussure hingga memunculkan petanda yang digunakan sebagai acuan dalam pembentukan ilustrasi dari penanda yang terdapat pada kalimat-kalimat di dalam lirik, hasil dari proses interpretasi lirik adalah sebagai berikut :

	Judul Lagu dan Lirik	Penanda dan Petanda
1	*Fed Up* Day by day, I'm fed up With something, Every time I am in the same boat And always feel the blue Until the anger Overtook in me I realized, I felt fed up And right, I fought a part of me That's right, and part of me Fed up I think just call it a day Mad at all this bullshit I think Everything has to end End all this boredom A little bird told me The ball is in your court	Penanda : "Day byday, I'm fed up", "With something, every time", "I'm on the save boat", " A little bird told me", "The ball is in your court" Petanda : Manusia yang menahan kemarahan karena hidup di dalam sistem yang mengunci dan membawanya menuju omong kosong belaka, dan ideologi yang tidak bisa dipaksakan karena sistem telah membawa mereka mengikuti sistem tersebut.
2	*Eternal Sins* Hit me back And think about it Hit me back And feel your pain, you feel mine And I know	Penanda : "Hit me back", "And feel your pain, you feel mine", "For life to deal with us" Petanda : Dosa akan selalu melekat pada setiap manusia dan dosa itu akan menjadi pukulan bagi manusia yang harus disesali. Dan manusia harus

	Some shit So hard To swallow But I just can't Sit back and wallow Can only mourn eternal sins Sin isn't fear You'd have to walk Walk for fucking a thousand miles To fight the sins of your fear Here today Gone tomorrow Nobody asked For life to deal with us And just do it Trying to get through Sin is still a fucking sin And sin is an eternal sin	sadar bahwa dosa mereka akan menyakiti dirinya sendiri dan orang lain sehingga harus ada perubahan dalam diri atas dosa yang telah diperbuat agar tidak berkubang di dalam dosa-dosa yang telah dibuat.
3	*Reflection Of Death* I can't think anymore But this is nothing To think about Something will continue to happen in this world I know, I have a heart I know, I will feel comfortable But stay within limits	Penanda : "I can't think anymore", "Something will continue to happen in this world", "We have to survive in the chaos" Petanda : Sebuah keharusan sebagai manusia mengikuti alur kehidupan yang terjadi di dunia sampai akhir hayatnya. Hingga yang manusia hadapi mulai dari ketentraman sampai kekacauan yang sedang

	Remember, We don't know what will happen Lost Everyone will feel But this life will go on Get rid of sadness Get rid of the pain We have to survive in the chaos	terjadi, dari mereka berusaha berpikir untuk mengatasi kekacauan sampai merasa lelah dan tidak acuh lagi pada hal tersebut dan tidak memikirkannya.
4	*Captive Faith* All of you Yes all of you No better than them But you guys believe Your truest stronghold And can be held accountable In the second realm Don't you know? Don't you understand? All the fortresses in this universe Teaches kindness and compassion And the bad Will be punished later Yes, right You don't understand that What are you guys talking about Only you will enter heaven,	Penanda : “But you guys believe”, “Your truest stronghold”, “It's so cramped, It's excruciating” Petanda : Kekuasaan adalah jalan menuju manipulasi untuk apa yang ada di bawahnya, sehingga dengan kekuasaan apapun bisa dianggap benar dan menganggap apa yang di luar proses manipulasi tersebut adalah salah selayaknya kejahatan. Bagi yang pasrah akan mati perlahan, dan bagi yang menentang akan merasakan siksaan dan tidak merasa leluasa dalam melakukan apapun.

	And they are clearly to hell It's so cramped, It's excruciating Is that what god taught? So what No religion Which is higher than love No religion Which is higher than compassion	
5	*Not A Springs Of Fear* When will I reveal my actual tears? When human sin and error Reflect on a quiet walk And lastly Sin Sick of being screamed at by the saints This is life "Not a springs of fear"	Penanda : "When will I reveal my actual tears?", "Sick of being screamed at by the saints", "Not a springs of fear" Penanda : Renungan menjadi cara yang dapat menenangkan diri dan pikiran atas semua yang telah terjadi, dan renungan juga dapat menjadi cara untuk mengingat semua yang telah kita lakukan. Merenung dapat membawa kita untuk mengevaluasi diri kita di masa lalu dan memperbaikinya untuk masa depan, dimana akan dapat membuat kita bangkit dari keterpurukan meskipun harus diwarnai dengan jatuhnya air mata.

Table 2 Tabel 3.2 Interpretasi Lirik

Tabel 3.2 Interpretasi Lirik

Kemudian berlanjut pada pemilihan gaya ilustrasi seperti pada ilustrasi kartun semi realis pada komik Marvel dan DC sebagai referensi untuk pengerjaan sketsa, *inking*, *colouring*, dan tata letak atau *layout*. Proses ini juga digunakan untuk membantu pembentukan identitas visual yang ingin diwujudkan. Dimulai dengan memahami dan memvisualisasikan konsep band Dieverse yang mengangkat tema tentang kritikan dan sindiran terhadap isu-isu sosial politik dan *quarter-life crisis* sebagai hal pokoknya.

Figure 14 Gambar 3.8 Referensi komik Batman

Gambar 3.8 Referensi komik Batman

Figure 15 Gambar 3.9 Referensi komik Batman

Gambar 3.9 Referensi komik Batman

Figure 16 Gambar 3.10 Referensi komik Spiderman

Gambar 3.10 Referensi komik Spiderman

Kemudian dalam pengerjaan EP album ini penulis memvisualisasikan tema tersebut ke dalam karakter yang akan tergambarkan pada setiap *artwork* di tiap lagu. Penggunaan karakter pada perancangan ini mengacu pada pembentukan identitas visual

bagi band Dieverse yang perancang dapat dari beberapa referensi dengan bentuk identitas yang sama seperti pada contoh band Iron Maiden berupa karakter maskot bernama “Eddie The Head”.

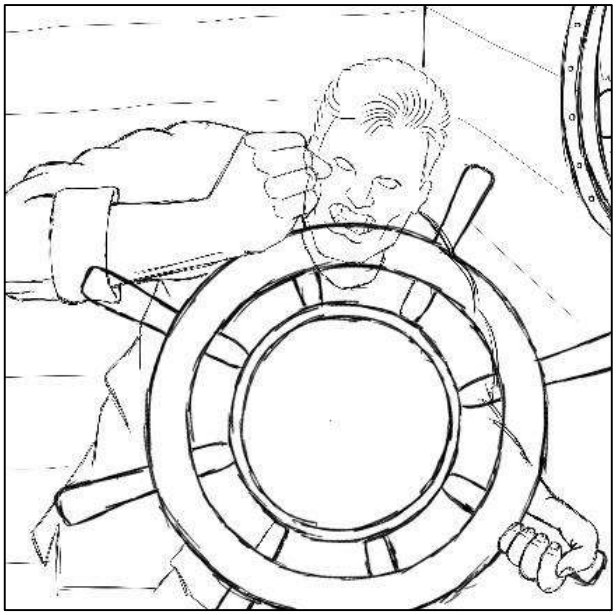


Figure 17 Gambar 3.11 Sketsa karakter pada lagu “Fed Up”

Gambar 3.11 Sketsa karakter pada lagu “Fed Up”

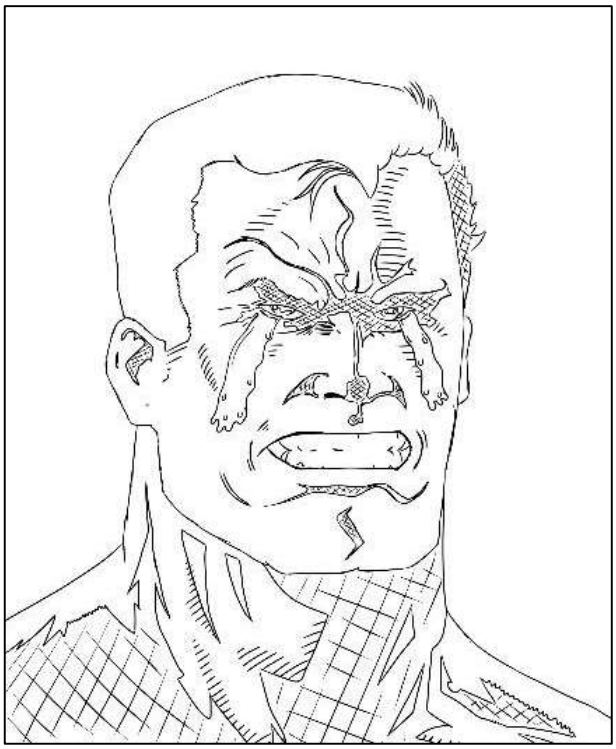


Figure 18 Gambar 3.12 Sketsa karakter pada lagu “No A Springs Of Fear”

Gambar 3.12 Sketsa karakter pada lagu “No A Springs Of Fear”

Figure 19 Gambar 3.13 Sketsa karakter pada lagu “Reflection Of Death”

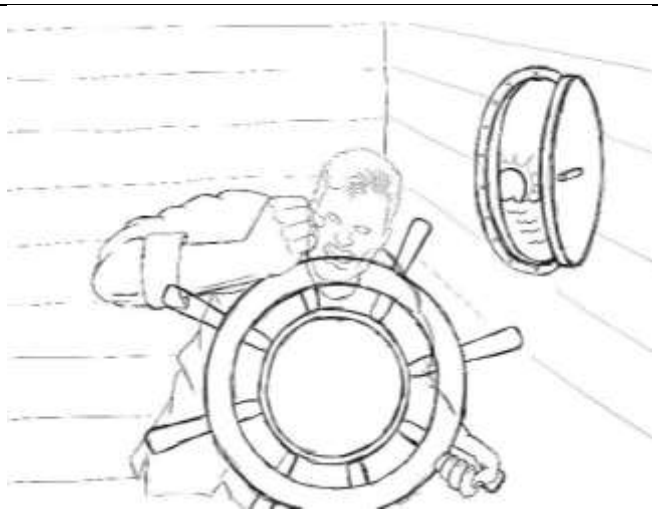
Gambar 3.13 Sketsa karakter pada lagu “Reflection Of Death”

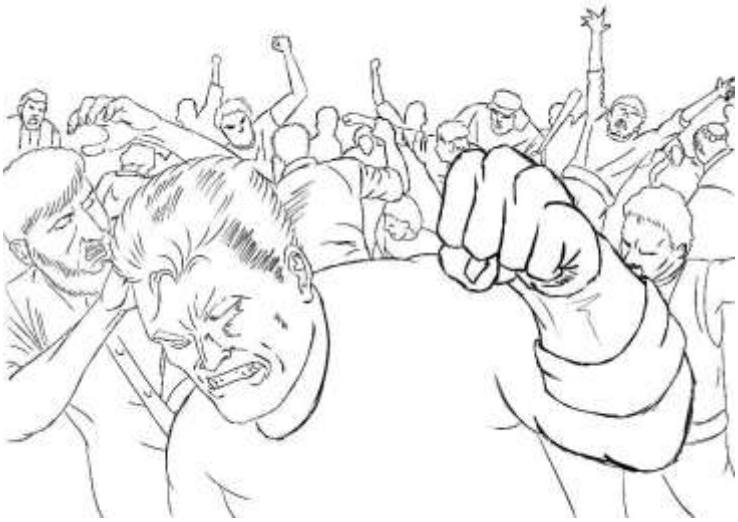
4. *Prototype*

Pada tahap *prototype* perancang membuat sketsa kasar untuk lagu pertama sampai lagu terakhir di dalam EP album berdasarkan penanda dan petanda yang didapat dari proses interpretasi.

a. *Sketch*

Sketch atau Sketsa adalah gambaran atau lukisan cepat untuk sebuah rancangan. Proses pembuatan sketsa mengacu pada petanda dari penanda di setiap lirik lagu, kemudian dikerjakan menggunakan perangkat berupa pen tablet, untuk software menggunakan Paint Tool SAI. Sketsa dibuat sebagai penuangan ide kreatif dalam membuat ilustrasi, kemudian diproses untuk divisualisasikan ke dalam bentuk ilustrasi *digital*.

	Judul	Sketsa Kasar
1	*Fed Up*	

2	*Eternal Sins*	
3	*Reflection Of Death*	

4	*Captive Faith*	
5	*Not A Springs Of Fear*	

Table 3 Tabel 3.3 Sketch

Tabel 3.3 *Sketch*

b. *Inking*

Kemudian dilanjutkan ke tahap *digitalisasi* atau *iniking*, *inking* adalah proses mewarnai dengan kuas dan tinta hitam untuk mempertegas garis yang dibuat pada proses sketsa

sehingga menjadi bentuk *outline* menggunakan teknik *digital hatching*. Dalam tahap ini layout disesuaikan dengan ukuran media sebelumnya. Untuk *software* yang digunakan adalah Clip Studio Paint.

Figure 20 Gambar 3.14 Proses inking pada lagu “Fed Up”

Gambar 3.14 Proses *inking* pada lagu “Fed Up”

Figure 21 Gambar 3.15 Proses inking pada lagu “Not A Springs Of Fear”

Gambar 3.15 Proses *inking* pada lagu “Not A Springs Of Fear”

Judul	Sketsa Digital
Fed Up	
Eternal Sins	

Reflection Of Death	
Captive Faith	

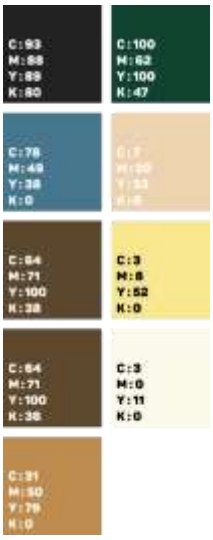
Not A Springs Of Fear	

Table 4 Tabel 3.4 Inking

Tabel 3.4 *Inking*

c. *Colouring*

Setelah *inking* selesai, selanjutnya adalah tahap *colouring* yaitu proses pewarnaa pada sketsa *digital*, teknik yang digunakan adalah *cel shade* atau pewarnaan vektor, *software* yang digunakan sama seperti pada proses *inking* yaitu Clip Studio Paint. Pemilihan warna juga mengacu pada referensi komik Marvel dan DC untuk menguatkan karakter dan adegan di dalam ilustrasi.

Judul	Sketsa Digital	Palet Warna
Fed Up		
Eternal Sins		

Reflection Of Death		
Captive Faith		

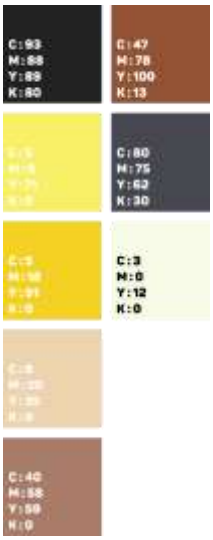
Not A Springs Of Fear		

Table 5 Tabel 3.5 Colouring

Tabel 3.5 *Colouring*

5. *Test*

Hasil pengerjaan *artwork* akan diujikan dengan pengaplikasian pada media berupa *digital platform* pemutar musik yaitu Bandcamp untuk perilisan 1 lagu berjudul “Fed Up” yang digunakan sebagai demo sebelum dirilisnya EP album berisi 5 lagu. Tahap ini bertujuan untuk mencari tahu apakah *artwork* untuk EP album ”Not A Springs Of Fear” tersebut memiliki daya tarik dan kesesuaian sebagai identitas visual. Tahap ini juga digunakan untuk menarik perhatian kepada kalangan remaja dan dewasa penikmat musik cadas sebagai penanda bahwa akan dirilisnya EP album “Not A Springs Of Fear”.

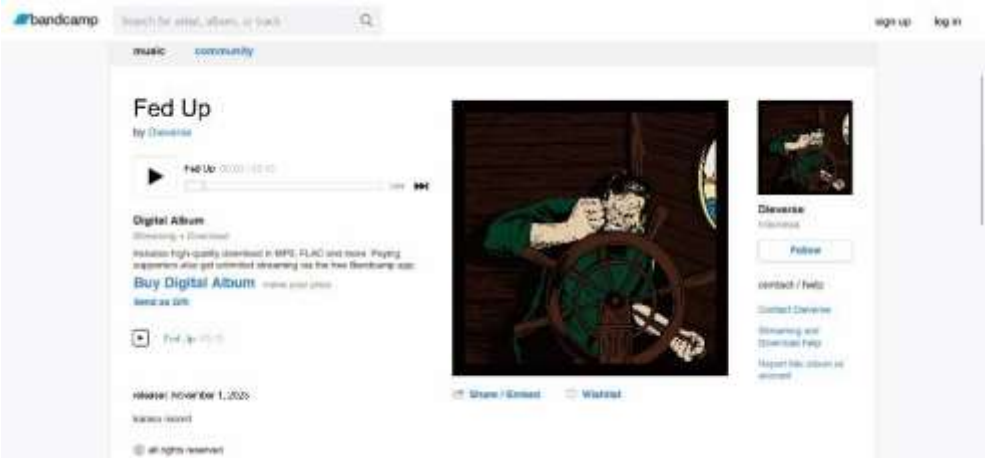


Figure 22 Gambar 3.16 Pengaplikasian pada digital platform Bandcamp untuk lagu “Fed Up”

Gambar 3.16 Pengaplikasian pada *digital platform* Bandcamp untuk lagu “Fed Up”

3.3 Rancangan Pengujian

Perancangan yang akan melalui tahap pengujian menggunakan media utama dan media pendukung seperti halnya menggunakan bentuk pengujian media promosi, dilihat dari bagaimana *artwork* akan fleksibel dalam penempatan pada media manapun. Pengujian teknis dengan cara *prototype* yang sebelumnya telah diaplikasikan ke dalam *mockup* untuk skala sebelum menjadi *prototype*. Setelah berbentuk *prototype* pengujian dilakukan dengan memanfaatkan metode perancangan. *Artwork* akan sesuai dengan konsep awal penulisan yaitu dirancang sebagai identitas visual yang menggambarkan isi dari lagu-lagu di dalam EP album “Not A Springs Of Fear”.

Rancangan pengujian menggunakan metode validasi kepada narasumber yaitu band Dieverse, *record label*, dan ilustrator tentang informasi yang terdapat pada *artwork* EP album “Not A Springs Of Fear”, berupa nilai dari skala

tanggapan nilai dari 1-5. Pada rancangan pengujian ini perancang menggunakan metode survei melalui *google form* untuk mengumpulkan jawaban dari responden.

Dengan menggunakan media berupa *google form*, hal ini dilakukan untuk mengetahui bahwa perancangan *artwork* EP album "Not A Springs Of Fear" ini dapat membuahkan hasil yang baik, sehingga penjelasan tentang pesan pada lagu-lagu di dalam EP album dapat tersampaikan dengan baik.

Perancang menggunakan 5 tingkatan penilaian tanggapan pada pertanyaan yang diajukan, dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju, berikut adalah lima tanggapan tersebut:

1. Skor 1. Sangat tidak setuju / sangat kurang (SK)
2. Skor 2. Tidak setuju / kurang (K)
3. Skor 3. Netral / cukup (C)
4. Skor 4. Setuju / baik (B)
5. Skor 5. Sangat setuju / sangat baik (SB)

Berikut adalah variabel uji coba Perancangan Artwork EP Album "Not A Springs Of Fear" Dari Band "Dieverse" Berbasis Ilustrasi Kartun Semi Realis.

No	Pertanyaan	SK	K	C	B	SB	Keterangan
1	Apakah anda setuju bahwa tingkat kesesuaian ilustrasi dengan lirik sudah sesuai?						

2	Apakah anda setuju bahwa tingkat pewarnaan pada ilustrasi sudah sesuai?						
3	Apakah anda setuju bahwa tingkat kegunaan media tersebut sebagai media pendukung sudah sesuai?						
4	Apakah anda setuju bahwa media pendukung yang dirancang telah sesuai dan mampu menunjang media utama?						
5	Apakah anda setuju bahwa tingkat kemenarikan media pendukung yang dirancang sudah menarik?						

Table 6 Tabel 3.6 Variabel uji coba

Tabel 3.6 Variabel uji coba