

LANSKAP PSYCHEDELIC SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PERANCANGAN ILUSTRASI ALBUM LOKA IMAJI BAND THE OLD PINES

Muhammad Kemal Tafwidh¹, Martadi²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhammadtafwidh16021264001@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
martadi@unesa.ac.id

Abstrak

Musik menjadi salah satu kebutuhan pokok akan hiburan, dalam hal ini manusia dituntut untuk selalu berinovasi menciptakan karya musik yang berkarakter dan bisa dinikmati secara massal. Salah satu elemen penting dalam mempromosikan karya musik adalah melalui distribusi album fisik dan digital. Penelitian ini dilatarbelakangi adanya kebutuhan komunikasi visual untuk album pertama band *The Old Pines* yang berjudul *Loka Imaji*. *The Old Pines* adalah band dari Sidoarjo yang terbentuk pada tahun 2017, yang memainkan musik perpaduan antara genre *Stoner Rock* dan *Psychedelic*. Sebagai upaya untuk mengenalkan album perdana mereka, maka dibutuhkannya perancangan komunikasi visual dalam upaya menyampaikan pesan dan membentuk citra album *Loka Imaji* ini. Sumber data berasal dari wawancara dengan personel band *The Old Pines*, serta data sekunder dari internet. Proses perancangan ini diawali dengan melakukan interview bersama personel band *The Old Pines* untuk mendapatkan detail tentang representasi serta isi dari album ini, kemudian mendengarkan lagu dari album *Loka Imaji*, juga melalui proses analisis SWOT hingga ke proses perancangan. Konsep ilustrasi menerapkan gaya *Psychedelic Fantasy* atau *Surrealism* yang dapat merepresentasikan sisi garang dari musik *Stoner Rock* dan keindahan warna kontras *psychedelic*. Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan fungsi dari ilustrasi sebagai teknik dalam menyampaikan pesan dari album *Loka Imaji* dan menjadi identitas musik yang dibawakan oleh band *The Old Pines*.

Keywords: *Ilustrasi, Perancangan, Album Loka Imaji, Psychedelic, The Old Pines.*

Abstract

Music is one of the basic necessities for entertainment, in this case humans are required to always innovate to create musical works with character and can be enjoyed en masse. One of the important elements in promoting musical works is through the distribution of physical and digital albums. This research was motivated by the need for visual communication for the band's first album *The Old Pines*, entitled *Loka Imaji*. *The Old Pines* is a band from Sidoarjo that was formed in 2017, which plays a mix of *Stoner Rock* and *Psychedelic* genres. As an effort to introduce their debut album, visual communication design is needed in an effort to convey messages and form the image of this *Loka Imaji* album. The data source comes from interviews with *The Old Pines* band personnel, as well as secondary data from the internet. The design process began with conducting interviews with band personnel from *The Old Pines* to get details about the representation and contents of this album, then listening to songs from the *Loka Imaji* album, also going through the SWOT analysis process to the design process. The illustration concept applies *Psychedelic Fantasy* or *Surrealism* style which can represent the fierce side of *Stoner Rock* music and the beauty of *psychedelic* contrasting colors. The results of this study are to optimize the function of illustration as a technique in conveying messages from the *Loka Imaji* album and become the musical identity performed by the band *The Old Pines*.

Keywords: *Illustration, Design, Album Loka Imaji, Psychedelic, The Old Pines.*

PENDAHULUAN

Dalam hal promosi tentunya tidak bisa terlepas dari yang namanya pasar dan minat konsumen, begitupun juga dengan promosi dalam dunia musik. Pasar musik dan aktor musik Indonesia terus berubah. Dalam sebuah artikel musik, mengatakan bahwa kenyataannya tidak semua musisi keberatan hasil karya musik mereka diunduh secara legal di internet. Beberapa diantaranya ada kesengajaan dengan mengunggah karya di internet sebagai sarana promosi, memperkenalkan, dan mempopulerkan (Surya, H. W., 2012).

Banyak musisi baru berkeinginan meramaikan persaingan industri musik di Indonesia, banyak band-band baru yang lahir dari generasi muda berkualitas dengan aliran musik mereka masing-masing. Musik *indie* merupakan istilah yang merujuk pada band atau musisi yang berkarya secara independen. Mulai dari pembuatan lagu, rekaman, promosi, hingga distribusi dilakukan sendiri. Meski tak bernaung di bawah major label seperti Sony BMG, Warner Music dan lainnya, tetapi musik *indie* punya keunikan. (Yahya, Ade, 2016).

Tidak seperti musisi mainstream yang bekerja berdasarkan permintaan pasar atau kebutuhan label, musisi independen/*indie* bebas membuat karya orisinal mungkin tanpa tekanan atau campur tangan dari label rekaman besar. Terbukti dengan banyaknya event maupun platform musik seperti acara kesenian yang mengundang musisi atau band sebagai sarana hiburan pengunjung atau acara musik kolektif yang biasa disebut *gigs* dan juga media online seperti *YouTube*, *Spotify*, *Band Camp* dan media serupa lainnya yang menyajikan musik dari band-band *indie* sebagai salah satu media promosi saat ini. Kenyataannya saat ini hanya sedikit karya musik bagus yang dihasilkan oleh musisi *mainstream*. Ini memberi kesan mengulang karya yang sudah diketahui publik. Dengan demikian, eksistensi karya musik *indie* dinilai bermutu tinggi. *Efek Rumah Kaca*, *Koil*, *Modern Gun*, *Jangar*, *Sigmun*, *Mooner*, *The SIGIT* dan banyak lagi musisi *indie* yang dikenal dengan kualitas musiknya. Sebagian besar dari mereka memulai berkarir dari dunia musik bawah tanah dan malah lebih dikenal di luar Indonesia.

Begitu juga dengan kota yang berada di Jawa Timur yakni Sidoarjo, meskipun kota besar tetangga yaitu Surabaya yang lebih berpengaruh melahirkan band-band baru atau band *indie* dari generasi muda yang berkualitas dari berbagai aliran musik yang bermacam-macam. Sejak dulu, Sidoarjo seakan seperti *sidekick*-nya Surabaya. Hal ini dapat dimaklumi karena kedua kota tersebut memiliki jarak yang relatif dekat. Apalagi banyak *Arek Sidoarjo* yang menempuh studi atau bekerja di Surabaya. Anak-anak muda yang bertetangga di dua kota itu pun nyaris melebur jadi satu. Sidoarjo sebagai kota terdekatnya juga terkena cipratan semangat generasi mudanya dan melahirkan band-band yang berkualitas juga seperti *Black Rawk Dogs*, *Modernheads*, *Rainbow Brain Rock*.

Selain itu, sebuah band muda yang lahir pada tahun 2017 juga meramaikan dunia permusikan *indie* di Sidoarjo dan sekitarnya yaitu *The Old Pines*. Band yang berasal dari kota Sidoarjo tersebut mengusung musik *Heavy Psychedelic Rock*. *The Old Pines* terdiri dari 3 pemuda yaitu Kevin (gitar/vocal), Didit (drummer), Ardy (bassis). Pada awal formasi posisi bass adalah Koko yang memutuskan keluar pada pertengahan tahun 2018, Tetapi *The Old Pines* tetap konsisten pada jalannya walaupun sempat tanpa seorang bassis tetap, dan beberapa kali *perform* hanya dua orang dan dibantu seorang *session player*, sebelum menemukan Ardy sebagai bassis.

The Old Pines ini mengawali terjun di dunia permusikan Sidoarjo/Surabaya dengan membawa bekal musik bergenre *Garage Rock* nya yang kental dengan *Fuzz Rock* dari beberapa *influence* nya. Ditengah perjalanan tahun 2018, *The Old Pines* berinisiatif mengubah genre mereka menjadi *Heavy Psychedelic Rock* karena mereka terpengaruh musik yang sering didengarkan, yang terinspirasi dari beberapa band yang menjadi referensi, beberapa diantaranya, *The SIGIT*, *The Doors*, *Kadavar*, *Witch*, *Kikagaku Moyo* hingga *Black Sabbath* dan *Led Zeppelin*.

The Old Pines pada pertengahan bulan Juni 2019 merilis single bertajuk "Investor Rakus" yang rencana akan masuk dalam debut album mereka yang sedang dalam proses pengerjaan. Lagu *Investor Rakus* bercerita tentang keresahan tentang kondisi lingkungan yang hancur dan tercemar karena ulah investor yang membangun

pabrik dan menghancurkan lingkungan hanya demi keserakahan dan keuntungan pribadi mereka.

Pada tahun 2021 mendatang *The Old Pines* akan merilis sebuah album pertamanya yang bertajuk *Loka Imaji*. Dalam album pertama mereka, diperlukan media komunikasi visual yang efektif untuk mempromosikannya dengan lebih terencana dan menarik dalam upaya meningkatkan nilai penjualan album. Album yang bertajuk *Loka Imaji* ini masih belum memiliki desain cover yang sebagaimana harus dimiliki sebuah album semestinya. Media komunikasi visual yang sesuai sangat penting bagi musisi dan pelaku bisnis di industri musik untuk mempromosikan produknya tanpa mengurangi kualitas musik yang mereka sediakan dari produk itu sendiri. Hal ini mutlak berlaku bagi semua musisi, baik musisi mainstream maupun musisi independen (*indie*).

Di kota-kota yang ramai akan pergerakan musiknya seperti Sidoarjo-Surabaya juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Di kalangan anak muda Sidoarjo-Surabaya, produk dari band mainstream dan produk dari band *indie* dari berbagai genre sangat digemari anak muda dan memiliki komunitasnya sendiri-sendiri. Beradaptasi dengan perkembangan saat ini gaya desain dalam industri musik terkait erat dengan unsur-unsur hirarki dalam mempromosikan musisi. Unsur-unsur tersebut digunakan sebagai media penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh grup musik, seperti pengenalan identitas demi mencapai misi yang diharapkan. Untuk itu *The Old Pines* memerlukan media komunikasi visual saat mempromosikan album baru *Loka Imaji* guna memenuhi kebutuhan promosi.

Media desain dalam strategi promosi sangat dibutuhkan oleh *management* artis dalam mempromosikan artis baru, dalam strategi promosi tersebut biasanya pengenalan album dimulai dari merilis *hits single* ke dalam media *streaming*, *event on air*, dan dilanjutkan mempromosikan album lewat *official website* artis ataupun media sosial. Setiap artis memiliki elemen gaya desain yang selaras dengan gayanya musiknya. Karena setiap musisi memiliki kepribadian yang berbeda dan target pasar yang berbeda pula. Dengan demikian *The Old Pines* sebagai band yang baru akan memulai debut albumnya harus memiliki media promosi yang

layak dan efisien agar lebih dikenal oleh masyarakat penikmat musik secara luas khususnya kota Sidoarjo dan Surabaya.

Desain album yang dirancang dengan baik tersebut tidak hanya dijadikan keuntungan dari *The Old Pines* sendiri, tetapi juga diharapkan menginspirasi band-band independen lokal lainnya yang memiliki masalah dalam pembentukan *brand value*, *brand image*, dan identitas visual sebuah band dengan cara merancang media promosi untuk band mereka melalui desain komunikasi visual album yang harus mulai disikapi dengan serius.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah perancangan adalah bagaimana merancang karya desain komunikasi visual album *Loka Imaji* dari band *The Old Pines* untuk memperkenalkan *The Old Pines* sebagai band yang baru, sehingga mendapatkan tempat tersendiri di hati para penikmat musik dan diperhatikan keberadaannya. Adapun tujuan perancangan adalah a) merancang komunikasi visual untuk menyampaikan isi pesan dari album *Loka Imaji*. Album ini memiliki berbagai macam pesan yang ingin disampaikan mulai dari isu politik, ras, dan moral; dan b) perancangan ini juga untuk menciptakan identitas.

METODE PENELITIAN

a. Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, diperlukan data pendukung berupa:

- 1) Data primer diperoleh dari wawancara, merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, dengan cara peneliti mengamati data penelitian dengan menanyakan sumbernya. Intinya data diperoleh dari sumber melalui observasi penelitian dan fakta. Narasumber dari wawancara ini adalah semua personil grup *The Old Pines* yang dilakukan di Sidoarjo.
- 2) Data sekunder berupa dokumentasi dan studi literatur. Dokumentasi berupa referensi gambar beberapa cover album yang sesuai dengan konteks yang dibahas. Studi literatur bersumber dari artikel, majalah, jurnal, dan ebook yang membahas tentang teori *Psychedelic*, ilustrasi, tipografi, album musik, dan sampul/cover. Studi literatur juga diperoleh melalui sumber lainnya seperti

penyedia jasa kanal musik daring, dan materi yang membahas seputar lagu dan grup band *The Old Pines*.

b. Metode Perancangan

Dalam perancangan ilustrasi album ini menggunakan metode design thinking. *Design Thinking* adalah salah satu metode baru dalam melakukan proses desain. *Design Thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada *user*. Design Thinking sendiri dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown sebagai pendiri (IDEO) sebuah konsultan desain yang berlatar belakang desain produk berbasis inovasi (Ali, D.A., 2017).

- 1) *Emphasize*, melakukan pengumpulan data dengan observasi mengenai *gigs*, musik *indie* dan komunitasnya yang ada di kota Sidoarjo.
- 2) *Define*, melakukan proses analisa data yang diperoleh guna menemukan apa saja hambatan dan kendala dalam perilsan album *Loka Imaji*.
- 3) *Ideate*, melakukan brainstorming dan sketsa sebagai upaya menemukan solusi komunikasi visual yang tepat dalam mempromosikan album ini.
- 4) *Prototype*, mewujudkan bentuk fisik visual atau gambaran kasar dari album *Loka Imaji* ini, guna mengetahui bagaimana jika hasil perancangan ini direralisasikan.

c. Metode Analisis Data

5W + 1H adalah sebuah konsep perumusan pertanyaan yang digunakan dalam penelitian untuk memecahkan permasalahan. Meliputi pertanyaan:

- 1) *What* (apa yang dipromosikan)
- 2) *Why* (mengapa perlu dipromosikan)
- 3) *When* (kapan dipromosikan)
- 4) *Where* (dimana album ini akan dipromosikan)
- 5) *Who* (siapa target audiens)
- 6) *How* (bagaimana cara promosinya)

Manfaat penggunaannya adalah untuk mempermudah dalam proses analisis data. Selain itu perancangan ilustrasi album ini menggunakan metode analisis SWOT, yaitu cara menganalisis faktor-faktor internal dan eksternal sebagai langkah strategis dalam pengoptimalan perancangan album *Loka Imaji*.

Dalam menganalisis faktor-faktor internal dan eksternal akan ditentukan aspek-aspek Kekuatan (*Strengths*), Kelemahan (*Weakness*), Kesempatan (*Opportunities*), dan Ancaman (*Threats*) pada perancangan album *Loka Imaji* ini. Dengan begitu akan dapat ditentukan berbagai konsep alternatif strategi yang dapat diterapkan.

KERANGKA TEORETIK

Tren Psychedelic Dalam Musik

Psychedelic berasal dari bahasa Yunani yaitu *psycho/psyche* dan *delos/delein*. *Psycho* yang artinya pikiran, jiwa, atau mental dan *delein* yang artinya merealisasikan, mewujudkan, manifestasi. Dalam garis besar *psychedelic* adalah merealisasikan jiwa “*vision of mind*” atau keadaan pikiran ketika seseorang mengalami halusinasi bahkan bisa kehilangan kesadaran karena pengaruh luar seperti narkoba, narkotika, dan lain sebagainya. *Psychedelic* merujuk kepada keadaan seseorang di bawah pengaruh obat-obatan dan zat psitotropika seperti LSD (d-lysergic acid diethylamide) atau acid (Saraswati, 2015).

Tren seni *psychedelic* digagas oleh anak-anak muda yang menganut gaya hidup *hippie*. *Hippie* adalah subkultur yang berasal dari gerakan pemuda cinta damai di Amerika Serikat pada pertengahan 1960-an dan menyebar ke negara lain di dunia. Banyak musisi dari tahun 1960-an di luar negeri yang menggunakan LSD untuk membuat lagu berdasarkan pengalaman *psychedelic* mereka.

Hicks (1999) dalam *Sixties Rock: Garage, Psychedelic, and Other Satisfaction* menyebut, grup musik legendaris asal Inggris *The Beatles* pernah menciptakan lagu-lagu mereka dari pengalaman *psychedelic*. “Setiap band rock menyebut diri mereka atau membolehkan publik menyebut mereka *psychedelic*, tak peduli bagaimana gaya bermain mereka atau apakah personel mereka menggunakan LSD,” tulis Hicks. Musik *psychedelic*, adalah pengalaman mengonsumsi LSD, tanpa harus menggunakan obat-obatan (Saumi, Anissa, 2018).

Banyak musisi dari Amerika Serikat yang dikenal dengan musik *psychedelic*-nya diantaranya adalah *The Beatles*, *Pink Floyd*, *Grateful Dead*, *Jimi Hendrix* dan masih banyak lagi. Mirip dengan Amerika Serikat, seni

psychedelic Indonesia juga berkembang pada tahun 1960-an, terutama melalui musik. Hal itu terlihat dari banyaknya band yang mengusung jenis musik ini. Itu bisa dilihat pada desain sampul album *The Rollies*, *Koes Plus* dan musisi lain yang terinspirasi oleh seni *psychedelic* klasik di tahun 60-an.



Gambar 1. Jimi Hendrix salah satu musisi *Psychedelic* dari Amerika tahun 60-an (Dokumentasi: Legacy.com)

Ilustrasi *Psychedelic* Pada Cover Album

Joneta Witabora (2012) Sebagai cara untuk berkomunikasi, ilustrasi mempunyai karakter yang harus dipahami agar efek yang diinginkan dapat dicapai dengan menggunakan ilustrasi tersebut. Pengetahuan, kreativitas dan penguasaan teknis adalah dasar untuk menciptakan ilustrasi.

Banyak seniman pada tahun 1960-an berusaha untuk menggambarkan pengalaman *psychedelic* dalam lukisan, gambar, ilustrasi, dan bentuk lain dari desain grafis. *YES* sebagai salah satu band *psychedelic rock* tahun 60-an yang dikenal memiliki ciri khas visual lanskap *psychedelic* di semua cover albumnya, Roger Dean adalah ilustrator di balik itu semua.

Di era saat ini, berbagai aplikasi ilustrasi bisa dilihat dimana-mana. Ilustrasi digunakan sebagai alat komunikasi visual. Kemajuan teknologi membuat teknis pembuatan ilustrasi semakin mudah. Seni *psychedelic* juga mengikuti arus perkembangan teknologi, bahkan gaya ilustrasi *psychedelic* maupun *surrealism* dengan mudahnya diciptakan melalui aplikasi ilustrasi yang ada saat ini.

Internet memberikan kesempatan untuk mempelajari ilustrasi secara luas, sehingga ilustrator juga dapat dengan mudah mendapatkan sorotan. Seni *psychedelic* juga menjadi tren hingga saat ini, bisa dilihat dari banyaknya

ilustrator yang menggunakan gaya *psychedelic* sebagai identitas karyanya seperti Riandy Karuniawan, Gunk Budi, Agugn, dan masih banyak lagi. Beberapa di antaranya dikenal sebagai ilustrator dengan *Album Art Cover*-nya atau seni sampul album.



Gambar 2. “GODDES” 2018 karya Riandy Karuniawan ilustrator seni *psychedelic* asal Indonesia (Dokumentasi: Riandy Karuniawan)

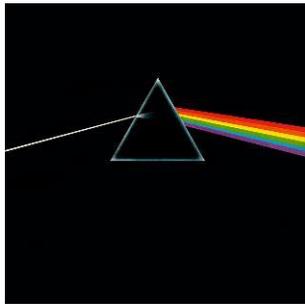
Eksistensi Desain Cover Album

Fungsi sampul pada album musik mungkin awalnya hanya melindungi konten album saja. Namun seiring berjalannya waktu, fungsinya dari sebuah sampul sendiri mulai berubah. Cover sebuah album musik tidak hanya sebagai pelindung, tetapi juga merupakan bagian penting dari sebuah karya musik, bahkan dapat dijadikan sebagai karya seni visual semata. Cover album musik tidak terlepas dari kebutuhan industri musik, seperti studio rekaman, perusahaan rekaman, bahkan musisi yang merilis albumnya sendiri.

Sebagian orang menganggap dalam rantai industri rekaman, desain cover album sangat spesial dan tentunya juga sangat penting. Hal ini diharapkan dapat membantu meningkatkan penjualan rekaman melalui visual yang menarik. Bahkan saat ini, cover album sudah menjadi proyek permanen di industri rekaman. (Howells dalam Mahargasarie 2004).

Dikarenakan posisinya yang lebih dulu dapat terlihat oleh siapapun daripada isi yang ada di dalamnya, sebuah sampul album musik dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk siapapun yang melihatnya. Sering terjadi kasus yang menunjukkan bahwa ketertarikan seseorang untuk membeli album dikarenakan daya tarik

dari cover album tersebut, dengan kata lain cover album menjadi faktor utama seseorang untuk berpartisipasi lebih lanjut dalam sebuah album musik tertentu. Cover album bisa menjadi bahasa visual yang menarik siapa saja yang melihatnya bisa memberikan sebuah kesan, seperti contoh cover album berikut.



Gambar 3. Sampul album *The Dark Side of The Moon* Pink Floyd (Dokumentasi pinkfloyd.com)



Gambar 4. Sampul album *Relayer* YES (Dokumentasi amazon.com)

Tipografi di Era Psychedelic

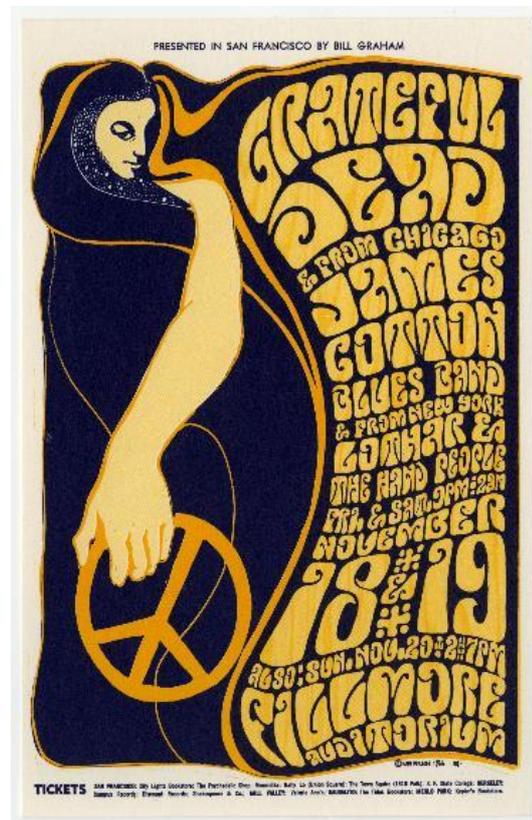
Tipografi dapat memiliki arti yang luas, termasuk pengaturan dan pola halaman atau bahan cetakan apa pun. Atau dalam arti sempit hanya mencakup pemilihan, penataan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan penataan penataan huruf, namun tidak menyertakan ilustrasi dan elemen non teks lainnya pada halaman cetakan (Brewer dalam Sudiana, 2001).

Gerakan desain di era 60-an adalah reaksi pada desain modernis minimalis. Desain psychedelic yang dipengaruhi gerakan hippies dipadukan dengan seni, dimana desainer dan Illustrator menjadi lebih eksperimental dan membuang buku aturan tradisional yang mengajarkan struktur grid dan layout tersusun (Fussel, 2017).

Wes Wilson adalah salah satu desainer paling terkenal dengan poster *psychedelic*. Secara

khusus, ia dikenal karena menciptakan dan mempopulerkan sebuah font *psychedelic* sekitar tahun 1966 dengan ciri khas teks yang bergelombang dan seperti air mengalir. Bisa dikatakan bahwa gaya font yang menjadi acuan teks-teks untuk poster maupun desain cover pada era ini adalah font dekoratif (*miscellaneous*).

Secara khusus pembahasan tipografi pada poster mengacu pada prinsip-prinsip tipografi, yaitu kualitas huruf sehingga dapat dibaca (*legibility*), kualitas teks yang mudah dibaca (*readability*), kemampuan huruf dan teks yang dapat terbaca dalam jarak tertentu (*visibility*), serta kualitas pada huruf dan teks untuk dapat dimengerti dengan jelas (*clarity*). Terdapat lima bentuk huruf berdasarkan jenisnya, yaitu (1) *Sans Serif*, (2) *Serif*, (3) *Script*, (4) *Egyptian*, (5) *Miscellaneous*.



Gambar 5. Desain poster Wes Wilson (nytimes.com)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Tabel Hipotesis Analisis SWOT

<p>Internal</p>	<p>Eksternal</p> <p>O (Opportunities)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Semakin banyaknya <i>gigs</i> atau acara musik yang bermunculan di Sidoarjo dan Surabaya. 2. Mulai banyak pengguna <i>streaming</i> musik dari berbagai <i>platform</i> seperti <i>spotify</i>, <i>bandcamp</i> dan <i>youtube</i>. 	<p>T (Threats)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak band kompetitor dengan genre serupa yang mengeluarkan karya musik lebih bagus dari segi kualitas maupun segi visualnya seperti band <i>stoner rock</i> senior asal Surabaya yaitu <i>MMIH</i>.
	<p>S (Strength)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Paduan dua genre musik antara <i>Stoner Rock</i> dan <i>Psychedelic Rock</i>. 2. Beberapa media daring sudah banyak meliput <i>The Old Pines</i>, salah satunya adalah Djarum Coklat Dot Com. 3. Mengelola akun media sosial sendiri karena band <i>indie</i> tidak dinaungi label. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>launching event</i> album Loka Imaji dan juga berpromosi lewat sosial media. (S1+O1) • Membuat media promosi berupa <i>video teaser</i> yang menunjukkan cuplikan <i>motion</i> dari ilustrasi album Loka Imaji. (S3+O2)
<p>W (Weakness)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Belum memiliki karya desain komunikasi visual untuk mempromosikan album <i>Loka Imaji</i> ini. 2. Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaan band <i>The Old Pines</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang konsep dan eksekusi yang matang sehingga terciptanya karya ilustrasi sesuai dengan album <i>Loka Imaji</i>. Agar nama mendapatkan atensi dari pendengar musik dengan genre serupa. (W1+O1) • Mempromosikan album <i>Loka Imaji</i> lewat media <i>streaming</i> agar masyarakat Indonesia lebih mengenal dan mengetahui band <i>The Old Pines</i>. (W2+O2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>Bundle Pack</i> atau paket pembelian yang berisikan album fisik beserta merchandise yang bertujuan agar memiliki daya jual lebih supaya masyarakat tertarik membeli album ini. (W1+T1)

KONSEP DESAIN

a. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif adalah tahap mengaplikasikan konsep desain ilustrasi album yang akan dirancang agar dapat tersampaikan kepada audiens. Selain itu, tujuan kreatif juga untuk memahami isi pesan dari album *Loka Imaji*.

b. Strategi Kreatif

Target audiens primer berdasarkan hasil analisa adalah masyarakat kota Sidoarjo dan Surabaya yang berusia 18 sampai 25 tahun serta memiliki ketertarikan terhadap musik. Target audiens sekunder adalah seluruh masyarakat yang ada di pulau Jawa yang memiliki ketertarikan terhadap musik.

Format album *Loka Imaji* ini ada dua yaitu rilis fisik dan non-fisik. Adanya rilis fisik sebagai tolak ukur penjualan album, dan rilis non-fisik sebagai bentuk promosi pada media online atau *streaming*.

Penyampaian pesan secara visual melalui ilustrasi untuk menekankan ciri khas music *Psychedelic*. Ilustrasi yang dibuat juga menekankan pesan dari judul-judul lagu yang ada.

Teknik visualisasi merupakan cara yang akan digunakan dalam proses pembuatan visualisasi sebuah karya. Teknik yang digunakan dalam perancangan ilustrasi cover album ini adalah menggunakan teknik digital painting yang dimana pembuatannya dikerjakan dengan proses digital melalui aplikasi pengolah ilustrasi *Procreate*.

c. Konsep Kreatif

Album *Loka Imaji* berisikan 7 lagu didalamnya yang memuat pesan tentang pengusuran lahan, perebutan lahan, rasisme, pengabdian, egoisme, arogansi, ketidakadilan hukum yang terjadi di sekitar, dan semua materi tersebut dieksekusi satu persatu menjadi sebuah ilustrasi yang mirip dengan kolase yang terdiri dari semua judul lagu yang ada menjadi suatu lanskap berbentuk ilustrasi bergaya *psychedelic*. Tidak hanya itu, untuk menambah keunikan dari album ini adalah video dengan teknik motion yang menampilkan ilustrasi yang berbeda saat setiap lagu yang diputar sesuai dengan judulnya. Dengan proses perancangan dan eksekusi konsep yang

tepat membuat album *Loka Imaji* menjadi spesial dan memberikan kesan *mind blowing*.

Album *Loka Imaji* digambar dengan ilustrasi bergaya *psychedelic* dengan penggunaan warna vibrant atau biasa dikenal dengan warna-warna berani supaya sesuai dengan corak musik *Psychedelic Rock* dan juga penggunaan elemen-elemen visual yang mewakili 7 lagu yang ada pada album *Loka Imaji*. Tahapan karya ilustrasi:

1) Sketsa



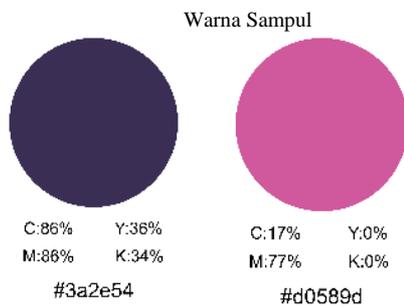
Gambar 6. Sketsa ilustrasi album *Loka Imaji*

2) Hasil



Gambar 7. Hasil dari sketsa yang telah dieksekusi

Untuk warna yang akan digunakan pada sampul sekunder album *Loka Imaji* adalah warna ungu tua dikarenakan warna ungu memiliki arti kebijaksanaan, misterius, dan imajinasi sesuai dengan nama album *Loka Imaji* yang memiliki arti “ruang imajinasi”.



Gambar 8. Color Palette Loka Imaji

Pemilihan tipografi pada sampul album menggunakan jenis huruf *miscellaneous* atau juga bisa disebut font dekoratif, font seperti ini biasa ditemukan pada poster acara musik *stoner* maupun *psychedelic*. Font yang digunakan bernama *Vivian* yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan komposisi ilustrasi. Pemilihan huruf dekoratif dipilih karena merepresentasikan bahwa lagu yang ada di dalamnya bukan lagu yang kaku dan bisa dinikmati kapanpun dengan *head swing* saat menikmatinya.

Pemilihan tipografi untuk keterangan judul lagu dan lirik memakai font *Montserrat* karena memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Font *Montserrat* ini merupakan jenis font san serif.

Vivian Regular



Gambar 9. Huruf *Vivian*

Montserrat Regular



Gambar 10. Huruf *Montserrat*

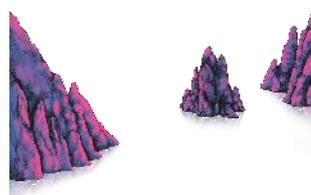
Konsep kemasan untuk album ini menggunakan *jewel case* sebagai kemasan primer

yang biasanya dipakai untuk tempat CD pada umumnya, lalu kemasan sekunder sebagai pelindung *jewel case* yang ada di dalamnya. Ukuran *jewel case* 14,2 cm x 12,2cm x 1cm, cover depan beserta bagian dalam berukuran 24,2cm x 12,1cm dan jika dilipat berukuran 12,1cm x 12,1cm, lalu cover belakang beserta bagian dalam berukuran 15cm x 11,8cm, yang terakhir sebagai sarung dari *jewel case* atau kemasan sekunder yang memiliki ukuran 14,5cm x 12,3cm x 1,1cm. Selain itu, juga disertakan *merchandise* berupa kaos, poster berukuran A3 dan beberapa sticker yang akan dikemas menjadi satu sebagai *Bundle Pack*. Juga terdapat tote bag dengan ukuran 37cm x 35,5cm dengan tali menyesuaikan yang berfungsi sebagai kemasan *Bundle Pack*. Pemilihan tote bag sebagai kemasan agar *Bundle Pack* memiliki nilai fungsional selain menjadi koleksi juga bisa mengurangi polusi kantong plastik.

Video yang nantinya akan menampilkan ilustrasi sesuai dengan judul lagu yang diputar. Pembuatan video teaser menggunakan teknik motion grafik, yang prosesnya harus memisahkan bagian dari satu-persatu elemen pada ilustrasi berdasarkan judul lagu dalam album *Loka Imaji*. Yang nantinya kan disatukan lagi menjadi ilustrasi yang utuh dan bisa bergerak layaknya animasi motion grafik melalui proses *rendering*.

Elemen visual yang telah dipisahkan berdasarkan judul lagu album *Loka Imaji*:

1) Terror



Gambar 11. Judul lagu *Terror*

2) 98



Gambar 12. Judul lagu 98

3) Suara Papua



Gambar 13. Judul lagu *Suara Papua*

4) Investor Rakus



Gambar 14. Judul lagu *Investor Rakus*

5) Nelayan



Gambar 15. Judul lagu *Nelayan* (Dokumentasi Penulis, 2020)

6) Pluralisme



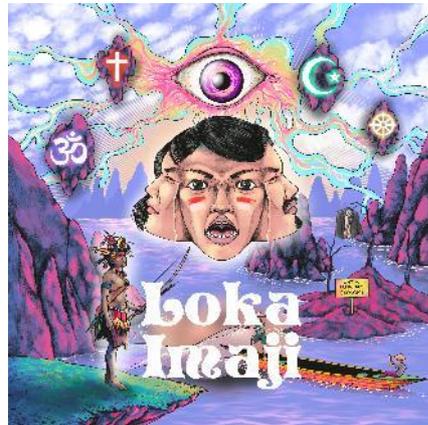
Gambar 16. Judul lagu *Pluralisme* (Dokumentasi Penulis, 2020)

7) Mata Dewa



Gambar 17. Judul lagu *Mata Dewa*

Berdasar hasil pengumpulan data dan analisis SWOT, dapat disimpulkan bahwa perlunya perancangan komunikasi visual ini dikarenakan adanya kebutuhan untuk perilsan karya album pertama dari band *The Old Pines* yang berjudul *Loka Imaji*. Begitu juga perancangan ini bertujuan untuk membangun citra bahwa band yang terbilang masih muda ini mampu bersaing dengan pasar musik yang ada dengan debut album *Loka Imaji* yang memiliki keunikan dari segi musik maupun visual.



Gambar 18. Desain album *Loka Imaji*

Pada desain album *Loka Imaji* ini digambar menggunakan ilustrasi bergaya lanskap *psychedelic* gambar seperti ini biasanya juga bisa dibilang mirip seperti gaya *surrealism*. Lanskap ini memiliki elemen visual yang mewakili setiap judul lagu yang ada di dalam album.

Yang pertama yaitu gambar bebatuan yang menjulang dari dalam laut yang mewakili lagu berjudul "Terror", ditengah-tengah lanskap terdapat ilustrasi wajah yang berteriak dan menangis yang merupakan perwakilan visual dari lagu yang berjudul "98", kemudian terdapat figur seorang pria yang mengenakan pakaian berburu khas Papua merupakan penggambaran dari lagu "Suara Papua", terdapat pulau kecil di sisi kanan dengan pohon kering dan setelan jas yang menggantung mewakili visual dari judul lagu "Investor Rakus", lalu tidak jauh dari pulau tadi terlihat dua orang nelayan yang mewakili judul lagu "Nelayan", dibagian tengah juga ada bebatuan yang melayang dengan beberapa simbol kepercayaan yang terukir di atasnya mewakili lagu yang berjudul "Pluralisme", dan yang terakhir

adalah gambar mata yang berada dibagian tengah atas mewakili judul lagu “Mata Dewa”.



Gambar 19. Desain cover album *Loka Imaji* bagian depan dan dalam



Gambar 23. Desain album *Loka Imaji* yang telah di-*mockup*



Gambar 20. Desain cover belakang album *Loka Imaji*



Gambar 24. Desain jaring-jaring kemasan sekunder album *Loka Imaji*



Gambar 21. Desain cover belakang album *Loka Imaji* bagian dalam



Gambar 22. Desain label CD *Loka Imaji*



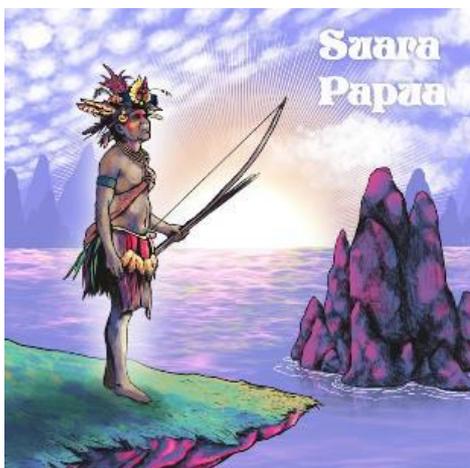
Gambar 25. Desain *merchandise* berupa kaos



Gambar 26. Desain poster berukuran A3



Gambar 27. Merchandise berupa totebag



Gambar 28. Cuplikan video lagu Suara Papua album *Loka Imaji*

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan Perancangan ini bertujuan untuk menyampaikan isi pesan dan upaya membentuk identitas dari album *Loka Imaji* sebagai album paduan antara musik *Stoner Rock* dan *Psychedelic Rock* dengan keindahan lanskap *psychedelic* sebagai inspirasinya.

Perancangan ini diawali dengan mengumpulkan data menggunakan teknik wawancara bersama semua personel band *The Old Pines*, dilanjutkan dengan mencari referensi dokumentasi berupa beberapa gambar cover album yang serupa dan studi literatur yang bersumber dari artikel, majalah, jurnal, dan ebook yang membahas tentang teori *psychedelic*, ilustrasi, tipografi, dan sampul/cover album. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode SWOT sehingga dapat ditemukan strategi yang tepat untuk menghadapi ancaman dan menangkap peluang yang ada bagi *The Old Pines*. Setelah itu dilanjutkan dengan membuat sketsa ilustrasi hingga menjadi ilustrasi yang utuh. Ilustrasi yang utuh tadi di-*layout* sesuai dengan ukuran cover album dan melakukan *finishing* dengan pemberian judul maupun konten yang ada di dalam cover dengan prinsip-prinsip tipografi.

Hasil dari perancangan ini adalah sebuah album fisik dengan konsep kemasan *jewel case* beserta beberapa media pendukung seperti *tote bag*, *t-shirt*, stiker, dan poster. Tak hanya itu, dengan adanya 3 cuplikan *music video* berdurasi 30-40 detik menggunakan teknik *motion graphic* juga diharapkan menjadi sebuah media promosi yang menarik bagi penggemar musik dan masyarakat awam.

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para mahasiswa yang secara khusus mendalami proses perancangan desain komunikasi visual album band. Diharapkan pula bahwa dengan desain tersebut sebagai sumber informasi masyarakat tentang *The Old Pines* sebagai band yang berasal dari kota Sidorajo yang berkarakter dan kompeten di bidang musik, serta bisa menjadi wawasan lain dalam bidang ilmu desain.

REFERENSI

Ali, A. D. 2017. *Design Thinking*. Diakses pada tanggal 16 Januari 2021 dari

- <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/>
- Azizi, M. F. & Qeis, M. I. 2017. Eksplorasi Visual Psychedelic Experience Melalui Ilustrasi Berbasis Seni Psychedelic. *Jurnal Desain*, vol.04, no.03, hal. 275-281.
- Fajrin, M., & Kasim, S. 2020. Perancangan Buku Ilustrasi Tari Gantao Bima Sebagai Bentuk Pelestarian Budaya Lokal. Mataram: Universitas Bumigora
- Fussel, Grace 2017. Design Styles Across 10 Decades. Diakses pada 16 Januari 2021 dari <https://design.tutsplus.com/id/articles/10-decades-of-design--cms-29370>
- Mahargasarie, S. M. 2004. Membujuk Dengan Fantasi. Diakses pada tanggal 17 Oktober 2020 dari <https://majalah.tempo.co/read/layar/91456/membujuk-dengan-fantasi?read=true>
- Pangestu, I.H., & Islam, M.A. 2020. Inspirasi Pop Art Style Pada Perancangan Komunikasi Visual Album Kanan Dan Kiri Band Dandelions. *Jurnal Barik*, Vol.01, No.03, 226-237
- Saraswati, N. W. 2015. *Perancangan Buku Ilustrasi Pada Perkembangan Musik Psychedelic Di Kota Bandung* (Skripsi) Diakses dari openlibrary.telkomuniversity.ac.id (katalog ID no.102764).
- Saumi, Anissa 2018. Mengulik Sejarah Dan Musik Psikedelik. Diakses pada 20 Oktober 2020 dari <https://www.alinea.id/gaya-hidup/mengulik-sejarah-dan-musik-psikedelik-b1U5N9dWt>
- Sudiana, Dendi 2001. Tipografi: Sebuah Pengantar. *Jurnal Mediator*, vol. 02, No. 02, hal. 325-335.
- Suprayogo, Rahman. 2013. Promosi Album Grup Vokal Musik Rap X-Calibour “Miracle Tentacle”. *Jurnal Createvitas*, vol.02, No.02, hal. 221-234
- Surya, H.W. 2012. Blok Situs Musik Ilegal, Musisi Harus Bersatu diakses pada tanggal 27 September 2020 dari <https://nasional.kompas.com/read/2012/10/22/14044254/blok.situs.musik.ilegal..musisi.harus.bersatu?page=all>
- Wahyuning, N.S. 2016. *Perancangan Buku Ilustrasi Berkreasi Dengan Tanaman Hias Sukulen* (Tugas Akhir)
- Wiebe, David. 2020. What is the difference between LP and EP in music ? diakses pada Tanggal 25 Oktober 2020 dari <https://www.musicindustryhowto.com/difference-lp-ep-music/>.
- Witabora, Joneta. 2012. Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Jurnal Humaniora*, vol.03, No.02, hal. 659-667. Jakarta: BINUS
- Yahya, Ade. 2016. Alasan Kenapa Musik Indie Jauh Lebih Berkelas dan Patut Didengar diakses pada tanggal 14 November 2020 dari <https://www.idntimes.com/hype/funfact/adeyahya/alasan-kenapa-kamu-harus-mendengarkan-musik-indie/3>