

INSPIRASI GAYA SENI *PSYCHEDELIC* PADA PERANCANGAN *COVER SINGLE* TERBARU MUSISI 'YAMAMIARTHA'

Sultan Maghreza Dienhaq¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
sultan.17021264034@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Keberadaan musik tidak jauh dari desain grafis, beberapa contoh desain grafis umumnya menjadi faktor penting dalam mendukung visual dari sebuah musik itu sendiri. Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya kebutuhan komunikasi visual untuk *single* terbaru dari musisi Yamamiartha yang berjudul *On My Mind*. Sebagai usaha untuk mengenalkan *single On My Mind* ini, maka dibutuhkannya perancangan komunikasi visual dalam upaya menyampaikan pesan dan membentuk citra *single On My Mind*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *design thinking* dengan sumber data berasal dari wawancara secara langsung dengan musisi Yamamiartha dan beberapa pendengar dari musik Yamamiartha, serta data dari internet. Visualisasi penerapan gaya *psychedelic* dengan penggunaan warna cerah atau *vibrant* merepresentasikan sisi kelembutan dari musik *RnB/Soul* dibalut dengan suasana musik pop. Untuk menyampaikan pesan dari lagu *On My Mind* dan memperkuat karakter musik perpaduan *Rnb* yang dibawakan oleh musisi Yamamiartha divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi. Perancangan merupakan pesan yang terkandung dalam lirik lagu *On My Mind* sebagai identitas baru dari Yamamiartha. Sebagai inspirasinya menggunakan keindahan gaya seni *psychedelic*. Penerapan perancangan berupa desain *cover* album. *Cover* album ini diterapkan pada *platform* musik digital, seperti Spotify dan Apple Music.

Kata kunci: Desain, *Rnb/Soul*, *Single*, *Psychedelic*, Yamamiartha

Abstract

The existence of music is not far from graphic design, some examples of graphic design are generally an important factor in supporting the visuals of the music itself. This research is motivated by the need for visual communication for the latest single from musician Yamamiartha entitled On My Mind. As an effort to introduce the single On My Mind, it is necessary to design a visual communication in an effort to convey messages and form the image of the single On My Mind. This study uses the design thinking method with data sources coming from direct interviews with musicians Yamamiartha and some listeners from Yamamiartha's music, as well as data from the internet. Visualization of the application of the psychedelic style with the use of bright colors or vibrant, can represent the soft side of RnB/Soul music wrapped in a pop music atmosphere. The results showed that the design work with the illustration approach was chosen because it was able to translate the message in visual form, so it is expected to be able to form the message of the song On My Mind and strengthen the musical character of the combination of Rnb and psychedelics performed by musician Yamamiartha. Conclusion This design aims to convey the message contained in the lyrics of the song On My Mind as a song with a new identity from musician Yamamiartha who uses the beauty of the psychedelic art style as his inspiration. The application of the design is in the form of album cover design. This album cover was applied to digital music platforms, such as Spotify and Apple Music.

Keywords: Design, *Rnb/Soul*, *Single*, *Psychedelic*, Yamamiartha

PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2017 Yamamiartha muncul sebagai musisi indie beraliran *Ryme and Beats/Soul*. Hingga tahun 2021 merilis *single* lagu antara lain *Rain*, dan *Sugar Lip* yang menceritakan tentang kisah cintanya dan *Wake Up* yang memberi pesan tentang semangat dalam kehidupan. Yamamiartha pernah membuat sebuah album kolaborasi bersama musisi lain seperti Jaybag dalam *single* yang berjudul “9th” dan Dave Melodioso dalam *single* yang berjudul “Veo” dan “Nada Me Separara”.

Dalam lagunya yang berjudul *Rain*, Yamamiartha berkisah tentang cintanya yang sangat rumit. Lirikinya menceritakan bahwa si musisi sedang gundah di tengah hujan karena hubungannya dengan sang kekasih tidak direstui, dia berharap bahwa mereka dapat hidup dengan tenang tanpa memikirkan hal lain. Lagu lain yang berjudul “*Wake Up*” menceritakan tentang semangat hidup. Lalu, lagunya yang berjudul “*Sugar Lip*” menceritakan kisah cinta musisi tersebut dengan kekasihnya pada masa kasmarannya ditahun 2018.

Yamamiartha mendapatkan apresiasi hingga mancanegara dengan berkolaborasi dengan musisi asal Spanyol bernama Dave Melodioso. Dalam rentang waktu satu tahun Yamamiartha sudah menggarap tiga *single* dan tiga *single* kolaborasi, hal ini menjadi capaian terbesar dalam perjalanan karirnya.

Tahun 2021 Yamamiartha mengusung konsep baru dalam peluncuran *single* terbarunya dengan beraliran *Rhyme and Beats/Soul*, namun pada *single* terbaru yang berjudul “*On My Mind*” genrenya sedikit diubah menjadi *city pop* ala tahun 80an dengan menghilangkan *beat hip-hop* yang sudah menyatu dengannya. Yamamiartha membubuhkan sedikit alunan nada dan efek distorsi *psychedelic* dalam *singlenya* kali ini dan menjadikan lagunya memiliki ritme yang lebih lambat daripada musiknya yang lain.

Single terbaru Yamamiartha ini dipromosikan melalui IGTV Instagram pribadinya yaitu @yamamirtha. Yamamiartha juga meluncurkan baik *single* pribadi maupun *single* kolaborasinya di kanal musik yang terkenal saat ini yaitu Spotify dan juga Apple Music. Yamamiartha juga memiliki *channel* YouTube menggunakan namanya sendiri. Setiap

meluncurkan sebuah lagu baru, suasana ilustrasi atau *cover* dari *single* tersebut juga harus baru, terlebih lagi genre dalam lagu barunya tersebut sedikit berbeda dari lagu-lagu sebelumnya. Hal ini secara otomatis membuat suasana visual dalam *cover* lagu barunya juga harus berbeda, mengikuti genre dan makna dari lagu tersebut.

Keberadaan musik tidak jauh dengan desain grafis, beberapa contoh desain grafis umumnya menjadi faktor penting dalam mendukung visual dari sebuah musik itu sendiri. Hal ini dikaitkan dengan latar belakang kebutuhan sebuah desain dalam perilsan lagu terbaru Yamamiartha yang berjudul *On My Mind*. Yamamiartha ingin sesuatu yang unik dari sebelumnya, lagu-lagu terdahulu menggunakan genre *RnB* dengan kesan *mellow*. Karya grafis dari *cover* setiap lagunya tersebut berupa sebuah foto dengan *font cursive*. Alasan daripada membuat sebuah *cover* yang baru adalah ingin memunculkan kesan yang berbeda dari desain *cover* sebelumnya serta memvisualkan setiap bait lirik kedalam *cover* tersebut.

Maka secara langsung desain grafis memiliki peran penting yaitu membantu musisi atau band untuk mempromosikan karya musik mereka, agar layak untuk disebarluaskan dan juga diperdengarkan kepada masyarakat juga para fans dari band atau musisi tersebut. Pentingnya desain grafis dalam melakukan promosi lagu dikarenakan seseorang memproses sebuah informasi dan musik lebih cepat. Oleh karena itu, perlu membuat sesuatu yang dapat menarik perhatian orang lain dalam hitungan detik, karena orang lain hanya memiliki sedikit waktu untuk tertarik secara instan dengan apa yang desainer kerjakan (Mihailo Andic desainer *cover* untuk *rapper Lil Yachty* dalam wawancara di *Complex*, 21 April 2017)

Pada perancangan kali ini terdapat sebuah masalah yaitu apa konsep yang akan diterapkan pada perancangan desain *cover* ini dan juga bagaimana proses mengerjakan perancangan desain *cover* ini dengan menggunakan gaya seni *psychedelic* yang berbeda dari desain *cover* sebelumnya.

Perancangan ini memiliki tujuan untuk menjelaskan kepada para pendengar musik Yamamiartha konsep dari lagu terbarunya sekaligus sebagai penanda identitas baru dari

citra yang sudah dimiliki oleh Yamamiartha. Bahwa sebelumnya citra dari Yamamiartha sendiri adalah lagu *RnB/Soul* dengan suasana santai, sedangkan dalam lagu terbarunya ini Yamamiartha membawakan lagu dengan nuansa *psychedelic* yang berbeda dari lagu-lagu sebelumnya

METODE PERANCANGAN

Pada perancangan desain *cover* lagu ini akan menggunakan pendekatan *design thinking*. *Design Thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada *user*. (Ali, 2017).

Design thinking melalui tahapan-tahapan berikut:

- 1) *Empathize*, melakukan pengumpulan data dan observasi berupa penikmat musik *indie* dan juga dari pendengar Yamamiartha itu sendiri, serta menanyakan tentang desain *cover* sebelumnya.
- 2) *Define* melakukan proses analisa data yang sudah dikumpulkan dengan menggunakan metode 5W+1H yang bertujuan untuk mengetahui apa saja kendala serta hal-hal yang diperlukan dalam perilis lagu terbaru Yamamiartha.
- 3) *Ideate* melakukan proses *brainstorming* dan sketsa sebagai proses menemukan solusi yang tepat untuk mempromosikan lagu ini.
- 4) *Prototype* yaitu mewujudkan hasil sketsa sebelumnya yang bertujuan untuk mengetahui hasil rancangan yang sudah direalisasikan pada perancangan desain *cover* lagu *On My Mind* ini. Dengan begitu akan dapat ditentukan berbagai kemungkinan hasil dari rancangan tersebut.

Design thinking terdapat lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dalam perancangan ini penulis tidak menyertakan tahapan *test* karena Yamamiartha belum merilis lagu sehingga tidak ingin menyebarkan desain *cover* dari lagunya, hal ini dikarenakan dia tidak ingin memberi sebuah *spoiler* atau bocoran kepada siapapun.

Dalam perancangan kali ini dibutuhkan data-data pendukung berupa, data primer diperoleh dari hasil wawancara yang narasumbernya adalah musisi Yamamiartha. Data sekunder yang diperoleh berupa dokumentasi dan

dari studi literatur. Dokumentasi berupa referensi gambar beberapa karya *cover* atau poster yang sesuai dengan konteks yang dibahas. Studi literatur bersumber dari artikel, jurnal, dan *ebook* yang membahas tentang teori umum *psychedelic*, ilustrasi, tipografi, serta warna yang dipakai dalam karya *psychedelic*. Studi literatur juga diperoleh melalui sumber lainnya seperti *platform* musik daring, *aggregator* musik yang bertugas mendistribusikan musik dan materi yang membahas seputar lagu dan musisi Yamamiartha karena *aggregator* musik akan fokus pada urusan distribusi karya dan terhubung dengan berbagai toko musik *online* di seluruh dunia. (Wardhana, 2014)

KERANGKA TEORETIK

a. *Psychedelic*

Kata *psychedelic* berasal dari bahasa Yunani yaitu *psycho*, artinya pikiran, jiwa, dan mental dan *delic* yang artinya mewujudkan atau merealisasikan. Istilah *Psychedelic* sendiri berarti suatu keadaan dimana seseorang mengalami situasi halusinasi dan hilang kesadaran akibat adanya pengaruh dari luar, semisal obat-obatan dan tumbuhan yang memiliki zat *psylocybin*. *Psychedelic* merujuk kepada keadaan seseorang dibawah pengaruh obat-obatan dan zat psikotropika seperti LSD (*Lysergic Acid Diethylamide*) atau *acid* (Saraswati, 2015).

Seni *psychedelic* merupakan sebuah kode visual yang dapat menarik perhatian dengan mata telanjang maupun dengan bantuan obat-obatan. Walaupun karya ini menggunakan ornamen dari era *Art Nouveau*, simbol dan tipografi era *Victorian*, karya yang diilhami dari penggunaan obat-obatan ini merupakan gaya grafis Amerika yang khas (Heller, Fink, 1999: 210), sehingga dimanapun karya ini dibuat, orang cenderung mudah untuk mengidentifikasi karya ini hanya dengan melalui elemen-elemen visualnya.

Pada awal tahun 1970an orang-orang memasang iklan untuk dagangan mereka menggunakan seni *psychedelic*, mereka menawarkan dan menjual barang konsumsi secara masif. Mulai dari produk perawatan rambut, rokok, kendaraan, dan bahkan warna rumah menjadi berwarna-warni. Pada akhirnya pergerakan seni *psychedelic* telah sampai kepada para pekerja, seniman, perancang, dan para

penulis, hingga mencapai suatu keadaan yang mengejutkan yaitu menyebarkan budaya *psychedelic* ini hingga seluruh dunia.



Gambar 1 Desain Pin *Psychedelic Shroom*
(Sumber: Dienhaq, 2021)

b. Tipografi

Tipografi memiliki arti yang luas, termasuk pengaturan dan pola dari halaman tertentu atau bahan cetaknya. 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).

Dalam merancang sebuah cover atau karya lainnya, tipografi sangat berperan penting didalamnya karena menciptakan sebuah kesan bagi siapapun yang melihatnya. Tipografi dibagi dalam tiga unsur yaitu kualitas dari huruf sehingga dapat dengan mudah dibaca (*legibility*), kualitas dari teks yang mudah dibaca (*readability*), dan kemampuan huruf dan teks yang dapat terlihat dan terbaca pada jarak tertentu (*visibility*). Namun dalam karya seni *psychedelic* unsur-unsur tipografi menjadi tidak berlaku karena memiliki ciri khasnya sendiri.

Gaya tipografi pada *psychedelic* terpengaruh oleh Art Nouveau, tetapi terdapat pemadatan, bentuknya curvilinear dan berupa *handwriting* (Banindro, 2002). Desain *psychedelic* yang dipengaruhi oleh gerakan kaum hippies digabungkan dengan seni, dimana desainer menjadi lebih eksperimental dan membuang buku aturan tradisional yang mengajarkan struktur *grid* dan *layout* tersusun

(Fussel, 2017). Pada karya poster biasanya visualisasi grafisnya memiliki kesan visual penglihatan para pengguna obat-obatan atau tumbuhan yang mengandung zat *psilocybin* pada saat sedang dalam keadaan tidak sadar atau 'fly'. Pada visualisasi karya dengan gaya seni *psychedelic*, biasanya didominasi oleh tipografi jenis *miscellaneous* atau dekoratif yang cenderung tidak standar, umumnya menggunakan huruf kreatifitas oleh seniman itu sendiri, terkadang dibuat melengkung dengan sedikit menggelembung hingga kadang sulit terbaca, hal ini bertujuan untuk menggambarkan kesan optik akibat halusinasi akibat pengaruh obat-obatan.

Wes Wilson merupakan salah satu desainer paling terkenal dengan poster dengan gaya seni *psychedelic*. Secara khusus, ia menjadi terkenal karena menciptakan dan mempopulerkan sebuah *font psychedelic* pada tahun 1966 dengan ciri khas teks yang bergelombang dan mengalir. Pada saat itu beliau membuat poster untuk menunjukkan bahwa gaya *font* yang menjadi acuan teks untuk desain pada era ini adalah *font* dekoratif (Heyman, 1998)



Gambar 2 Desain Poster Wes Wilson
(Sumber: zekagraphic.com)

c. Warna

Warna memiliki peran penting pembentuk kesan dan suasana tertentu pada suatu karya. Fungsi warna diantaranya pembangkit emosi, pembentuk karakter dan menunjukkan sebuah identitas dari sebuah karya. Di sisi lain, warna

juga memiliki arti dan pengaruh psikologi terhadap manusia.

Pada gaya seni *psychedelic* penggunaan warnanya dapat dilihat secara jelas, hanya dengan mengidentifikasi warna-warna yang digunakan. Karya yang menggunakan gaya seni *psychedelic* terlihat menggunakan warna-warna yang *contrast* dan cerah, terpengaruh gaya pop art dengan warna-warnanya yang mencolok dan ramai, pada poster maupun visualisasi grafisnya berusaha untuk menangkap kesan visual penglihatan para pengguna drugs pada saat sedang ‘fly’ (Banindro, 2002). Blom (2010) membedakan halusinasi visual yang muncul akibat penggunaan obat atau zat sebagai *visual experience*. Perbedaan ini dilakukan dari jenis halusinasi visual lainnya seperti ilusi dan halusinasi akibat penyakit (contohnya epilepsi).

Dalam seni *psychedelic* masih dihubungkan dengan pengalaman akibat pengonsumsi obat-obatan, selain itu seni *psychedelic* juga menggambarkan bagaimana pengalaman dari keadaan *psychedelic* dalam bentuk visual, seperti juga dalam hal musik, seni *psychedelic* yang awalnya identik dengan gaya hidup pengonsumsi obat-obatan, sekarang mengalami pergeseran. Kekhasan seni *psychedelic* seperti penggunaan repetisi warna-warna cerah, pengombinasian objek-objek tanpa relevansi, tarikan-tarikan garis atau penggunaan objek-objek geometris secara berulang, menjadi semacam panduan untuk mengategorikan sebuah karya yang patut diberi label *psychedelic* (Tannyono, 2007).



Gambar 3 Contoh Penggunaan Warna Kontras Desain Poster Band L.A Witch
(Sumber: McGranahan di eyeondesign.aiga.org)

d. Ilustrasi

Ilustrasi mampu menciptakan keunikan tersendiri karena mampu menceritakan kesan dan pesan bagi penikmatnya sekaligus dalam perbedaan bahasa yang dimiliki manusia, ilustrasi dapat menembus batas-batas tersebut. Menurut Kusrianto (2009) ilustrasi juga dikatakan sebagai seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan tertentu ataupun maksud tertentu dan penjelasan tersebut disampaikan secara visual.

Di era saat ini, berbagai aplikasi ilustrasi bisa dilihat di mana saja dan dapat diakses kapanpun oleh siapapun. Ilustrasi digunakan sebagai alat komunikasi visual, kemajuan teknologi membuat seseorang menjadi mudah untuk membuat suatu karya ilustrasi. Seni *psychedelic* secara tidak langsung juga mengikuti arus perkembangan teknologi, bahkan gaya ilustrasi *psychedelic* dapat dengan mudahnya dihasilkan melalui aplikasi yang ada pada saat ini. Sebuah kultur yang populer pada tahun 1970an seperti seni musik, desain dan literatur menjadi lebih mudah diakses.



Gambar 4 Contoh Ilustrasi Poster Menggunakan Aplikasi Digital berjudul *Sky*
(Sumber: Morgan Delt di theaoi.com)

e. Desain Cover dalam Karya Musik

Fungsi *cover* pada karya musik mungkin hanya sebatas memberikan sebuah eksistensi dalam musik saja. Namun seiring berjalannya waktu, fungsinya dari hanya sebuah *cover*

menjadi berubah. *Cover* sebuah musik tidak hanya sebagai eksistensi dari karya tersebut, tetapi juga merupakan bagian yang sangat penting dari sebuah karya musik, bahkan dapat dijadikan sebagai karya seni visual. Desain *cover* musik tidak terlepas dari kebutuhan seluruh industri musik, seperti label rekaman, studio rekaman, perusahaan rekaman, bahkan musisi yang mendistribusikan hasil karya musiknya sendiri.

Desain *cover* erat kaitannya dengan album dari karya musik, hal ini ditandai dengan banyaknya musisi atau band yang menjual album dengan menggunakan desain yang memiliki keunikan tersendiri bagi yang melihatnya. Hal ini diharapkan dapat membantu meningkatkan penjualan karya musik mereka melalui visual yang menarik. Bahkan saat ini, *cover* album sudah menjadi proyek permanen di industri rekaman. (Howells dalam Mahargasarie 2004).

Dikarenakan posisi desain *cover* yang lebih dahulu dilihat oleh mata seseorang daripada isi dari sebuah album, desain dari *cover* album musik dapat menjadi daya tarik bagi siapapun yang melihatnya. Dilihat dari banyaknya *review* di media sosial yang membahas tentang desain *cover*, dengan kata lain *cover* album menjadi faktor utama dalam pendistribusian musik. *Cover* album bisa menjadi bahasa visual yang menarik, bahkan dapat memberikan sebuah kesan bagi siapapun yang melihatnya, seperti contoh *cover* album berikut.



Gambar 5 Cover Album *Relayer-YES*
(Sumber: amazon.com)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. *Empathize*

Penulis mengumpulkan data dari lima responden dan menanyakan perihal musik indie serta musik dan desain *cover* dari Yamamiartha sebelumnya. Didapatkan hasil berupa:

- 1) Tiga orang dari lima responden masih mendengarkan musik indie, baik musisi dari dalam negeri maupun mancanegara.
- 2) 2 orang dari 5 responden merasa lirik lagu dari lagu Yamamiartha sebelumnya kurang emosional di sisi pendengar.
- 3) 1 orang mengatakan desain *cover* dari lagu sebelumnya terdapat kekurangan karena masih belum menceritakan pesan apa yang ingin disampaikan pada lagu tersebut secara visual
- 4) Seluruh responden sangat menantikan konsep baru yang dibawa oleh Yamamiartha, karena inovasi yang baru dapat membuat musisi tersebut mendapatkan *trademark* yang tepat bagi dirinya.

b. *Define*

Dari data yang didapatkan sebelumnya dan dianalisis menggunakan metode 5W + 1H, dapat dijabarkan seperti ini.

- 1) *What*: apa yang perlu dirancang untuk membuat sesuatu yang berbeda dari karya sebelumnya dan dapat memberikan pesan visual yang sesuai dengan lirik lagu terbaru.
- 2) *Why*: mengapa perancangan ini diperlukan bagi musisi Yamamiartha.
- 3) *When*: kapan perancangan ini akan dilakukan
- 4) *Where*: dimana Yamamiartha akan mendistribusikan desain serta lagu barunya.
- 5) *Who*: siapa target audiens yang akan Yamamiartha sasarkan.
- 6) *How*: bagaimana cara mendistribusikan hasil karya yang baru ini kepada target audiensnya.

Dari analisis data menggunakan metode ini ditemukan jawaban yaitu, Yamamiartha perlu sebuah citra baru bagi identitasnya yang berupa desain dari *cover* lagu terbaru yang berjudul *On My Mind*. Hal ini didasarkan oleh pendapat responden bahwa desain *cover* dari lagu sebelumnya kurang mendapatkan kesan emosional bagi yang melihatnya, serta hal ini

akan menjadi *trademark* baru bagi Yamamiartha karena inovasi yang dilakukannya.

Tujuan kreatif adalah tahap mengaplikasikan konsep dari desain *cover* yang akan dirancang agar dapat tersampaikan kepada audiens. Selain itu, tujuan kreatif juga untuk memahami isi pesan dari lagu *On My Mind*.

Strategi kreatif adalah rencana untuk membantu mencapai tujuan kreatif. Hal yang perlu diketahui dari strategi kreatif ini adalah target audiens, pesan apa yang disampaikan (*what to say*), dan bagaimana cara menyampaikan pesan (*how to say*).

Dalam perancangan sebuah karya dibutuhkan target audiens yang jelas agar kesan yang ingin disampaikan pada rancangan ini dapat tersalurkan sesuai dengan sasarannya. Terutama pada perancangan desain *cover* kali ini.

Target audiens primer pada perancangan kali ini adalah remaja berusia 19 hingga 25 tahun yang memiliki ketertarikan terhadap musik-musik yang dibuat oleh Yamamiartha atau dapat dikatakan pendengarnya, dimana para pendengar dari musik Yamamiartha kebanyakan adalah mahasiswa.

Target audiens sekunder pada perancangan kali ini adalah orang dengan usia rata-rata 25 tahun keatas yang memiliki ketertarikan pada musik *psychedelic-pop*, karena pada musik yang diambil dalam pembuatan desain *cover* ini menggunakan genre *psychedelic*. Sasaran yang tepat pada perancangan kali ini ada seluruh penduduk Indonesia maupun luar negeri, karena Yamamiartha sendiri ingin mendistribusikan musik buatannya secara online yang akan menjangkau seluruh aspek.

Secara garis besar perancangan ini memiliki tujuan untuk memberikan identitas baru bagi musisi Yamamiartha, karena dalam lagu barunya ini mengubah haluan genrenya. Pesan yang disampaikan yaitu tentang cara bagaimana menjalani kehidupan di masa sekarang ini.

Penyampaian pesan dari karya tersebut dilakukan secara visual melalui ilustrasi untuk menekankan ciri khas dari music *Psychedelic*. Ilustrasi yang dibuat juga menekankan pesan dari judul lagu tersebut. Format yang digunakan pada lagu *On My Mind* ini hanya ada satu yaitu rilisan non-fisik. Rilisan non-fisik ini sebagai bentuk promosi pada media *online* atau *streaming* yang

dapat dijangkau banyak orang diseluruh dunia. Pernyebaran rilisan non-fisik ini diakibatkan oleh kondisi dunia yang sedang tidak baik karena pandemi yang terjadi, sehingga dalam menyebarkan secara *offline* sangat tidak dapat dilakukan, entah itu mengadakan acara *gigs* musik atau membuat kepingan kaset.

Konsep Kreatif

Tema pokok dari perancangan desain *cover* lagu *On My Mind* ini adalah menyampaikan pesan secara visual bahwa lagu ini menggunakan genre yang berbeda dari lagu-lagu Yamamiartha sebelumnya, sehingga memiliki keunikan tersendiri bagi yang mendengarkannya.

Teknik yang digunakan dalam perancangan ilustrasi desain *cover* lagu ini yaitu dengan menggunakan teknik *digital collage* yang pembuatannya dikerjakan dengan menempel banyak objek dan disusun sedemikian rupa, dengan sedikit menggunakan teknik repetisi dan juga memberi warna yang kontras demi memberi kesan *psychedelic*. Proses digital ini dilakukan melalui aplikasi Adobe Photoshop.

Lagu *On My Mind* memiliki lirik yang memberikan pesan bahwa kita harus hidup dengan perasaan bahagia dan menjalaninya sekaligus menanyakan kepada pendengarnya perasaan apa yang dirasakan pada situasi saat ini, lagu ini juga tidak lupa untuk mengingatkan pendengarnya agar lebih mendekat kepada Yang Maha Kuasa karena hidup kita di dunia ini baik buruknya juga atas kehendak-Nya.

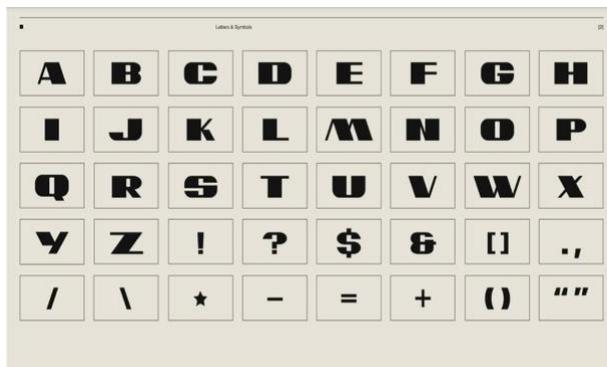
Pada bait pertama, dijelaskan bahwa Yamamiartha sedang menjalani hidup dengan mudah karena pikiran positifnya, di sini juga dijelaskan bahwa Yamamiartha mempelajari banyak hal meskipun kekurangan waktu namun bermalas-malasan bukanlah sebuah alasan. Yamamiartha mengenal banyak orang sehingga hal-hal yang ia dapatkan menjadi lebih banyak dan bermanfaat bagi dirinya sendiri. Hal ini divisualisasikan dengan dua kepala yang ada di samping kanan dan kiri. Di sekitar objek kepala tersebut terdapat bingkai berwarna-warni yang menggambarkan pikiran positifnya.

Pada bait kedua, Yamamiartha menanyakan kepada pendengarnya bagaimana kehidupan yang dijalani saat ini. Ketika ada masalah bagaimana cara menyelesaikannya, lalu

dengan hasil yang ada apakah membuat perasaan lebih bahagia atau tidak, jika tidak maka harus mencari tahu lagi apa yang membuat hatinya tidak tenang. Selain itu terdapat pesan harus saling membantu. Pada lirik ini divisualisasikan dengan anak tangga yang naik keatas yang artinya berusaha mencari jalan keluar, hal ini juga saling berkaitan dengan lirik bait ketiga.

Pada bait ketiga, Yamamiartha menyelipkan pesan bahwa jangan lupa dengan Yang Maha Kuasa. Dia mengingatkan para pendengarnya untuk lebih dekat dengan Tuhan. Ditambah lagi hidup ini tidak menentu, sehingga dibutuhkan kedekatan antara Tuhan dan umatnya agar hidup dengan perasaan bahagia serta lebih terarah. Lalu pada baris terakhir ditambahkan imbuhan ringan. Pada bait ini divisualisasikan dengan objek dua orang yang memohon. Lalu, Tuhan memberikan kenikmatan divisualisasikan oleh tangan yang mengarah kebawah.

Pemilihan tipografi pada *cover* lagu *On My Mind* menggunakan jenis huruf *miscellaneous* atau *font* dekoratif, *font* seperti ini biasa ditemukan pada poster acara musik *stoner* maupun *psychedelic*. *Font* yang digunakan bernama *OTF® Glusp* yang sedikit disesuaikan dengan komposisi desain *cover* lagu ini. Alasan pemilihan *font* dekoratif karena lagu ini memiliki instrumen yang mirip dengan musik *city pop* yang muncul pada tahun 1970an, sehingga gaya penulisannya pun mengikuti gaya lama sesuai instrumennya. Walaupun, tipografi dalam seni *psychedelic* menggunakan *font* yang bergelombang dan terlihat tidak kaku, namun pada perancangan ini menggunakan *font* yang berbeda dari kebanyakan karya *psychedelic*.

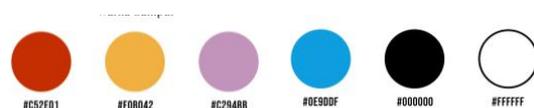


Gambar 6 Font *OTF® Glusp*

Dalam membuat perancangan ini juga penulis mencari beberapa referensi yang cocok dengan apa yang akan dirancang, dimana beberapa karya yang digunakan sebagai referensi juga termasuk dalam karya dengan gaya seni *psychedelic*.

Warna yang digunakan pada desain *cover* lagu *On My Mind* adalah warna merah, oranye, biru, ungu, hitam dan putih. Pemilihan warna ini tidak jauh dari aspek neuropsikologis kepada emosi manusia. Dalam buku *Color, Environment & Human Response* karya Frank H. Mankee (1996) mengatakan reaksi manusia tergantung pada banyak faktor. Pertama kita harus mempertimbangkan bahwa dalam memilih warna harus bergantung pada rona, nilainya dan juga intensitasnya. Juga dimana warna ditempatkan, berapa banyak, untuk tujuan apa, dan untuk berapa lama. Sehingga dapat disimpulkan arti warna sebagai berikut.

- 1) Merah berarti kehidupan, semangat, dan gairah yang mengarah pada pesan dari lirik bait pertama bahwa harus menjalani hidup dengan perasaan gembira dan tidak bermalasan.
- 2) Orange berarti semangat, simbol solidaritas, dan sosial. Hal ini mengarah pada lirik bait pertama dan kedua tentang semangat hidup dan solidaritas.
- 3) Biru melambangkan kepercayaan, refleksi, dan kesunyian. Ini mengartikan dari lirik lagu pada bait ketiga yaitu berdoa kepada-Nya.
- 4) Ungu melambangkan arti kebijaksanaan dan kemewahan dalam hidup. Hal ini dikaitkan dengan lirik pada bait pertama yaitu menikmati hidup.
- 5) Hitam dan putih disini sebenarnya hanyalah warna sampingan, namun dapat diartikan bahwa hidup di dunia ini ada baik buruknya, sehingga masih ada kaitannya dengan lirik lagu tersebut. Wijaya (2013), menambahkan bahwa warna putih memberi efek 'keheningan yang agung'.



Gambar 7 *Color Palette* pada desain *cover* (sumber: Dienhaq, 2021)

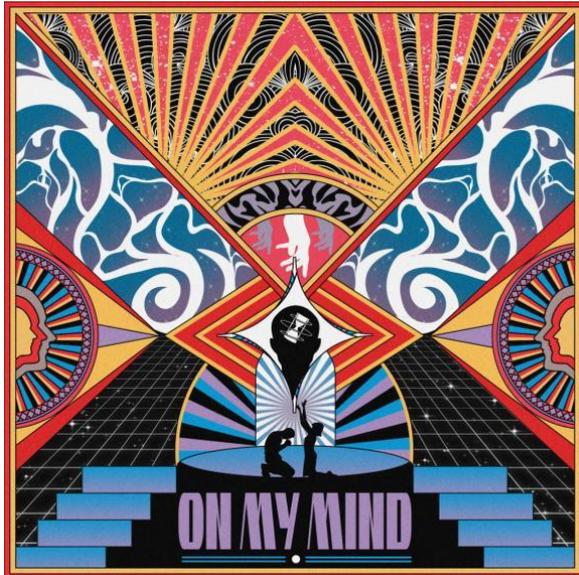
c. Ideate

Tahap *ideate* merupakan tahap eksplorasi desain *cover* berdasarkan konsep kreatif yang telah dijabarkan dalam tahap *define*. Dimulai dengan *thumbnail* berupa sketsa awal dari kertas dan pensil. Gambar 8 berikut ini merupakan sketsa awal dari desain *cover*.



Gambar 8 Sketsa Desain *Cover*
(sumber: Dienhaq, 2021)

Desain *thumbnail* ini dilanjutkan dengan proses *detailing* dari garis-garis dan pewarnaan dalam bentuk digital dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Gambar 9 berikut merupakan desain akhir dari *cover* album Yamamiartha.



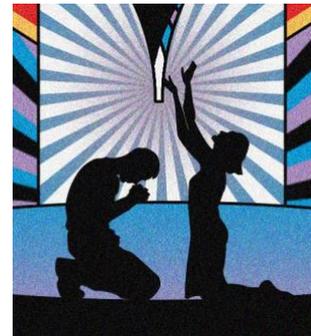
Gambar 9 Desain akhir *cover*
(sumber: Dienhaq, 2021)

Dalam hasil akhir perancangan ini, pada objek terdapat sebuah kepala dan jam pasir mengibaratkan manusia setiap saat pasti berpikir sesuai dengan lirik pada bait kedua.



Gambar 10 Objek Kepala dan Jam Pasir
(sumber: Dienhaq, 2021)

Lalu terdapat objek dua orang dibawah terlihat seperti memohon tidak peduli itu lelaki atau perempuan mengisyaratkan pesan dari lirik pada bait ketiga yaitu lebih dekat dengan Tuhan salah satunya dengan cara berdoa.



Gambar 11 Objek 2 Figur yang Berdoa
(sumber: Dienhaq, 2021)

Kepala orang disamping kiri dan kanan diibaratkan sebagai manusia yang *enjoy* dan menjalankan hidup dengan pikiran positif sesuai dengan lirik pada bait pertama.



Gambar 12 Kepala yang Terletak di samping Karya
(sumber: Dienhaq, 2021)

Tangan yang menggapai kebawah adalah arti dari Yang Maha Kuasa memberikan seluruh kenikmatan pada manusia.



Gambar 13 Figur Tangan
(sumber: Dienhaq, 2021)

Selain itu, terdapat beberapa bidang yang dominan dalam *cover* ini, yaitu segitiga dan bidang yang melengkung. Segitiga sering dianggap sebagai konsep trinitas, pada konsep religius terdapat 3 unsur yaitu Tuhan, manusia, dan alam. Hal ini sangat berkaitan dengan makna dari lirik lagu tersebut, pun segitiga dapat menunjukkan pergerakan kearah mereka menunjuk. Hal ini didukung oleh Wijaya (2013), bahwa bentuk segitiga mewakili wujud energi. Sebuah segitiga yang mengarah ke atas memiliki arti penting dan menimbulkan suasana hati yang berbeda bagi pengamat, bila dibandingkan dengan sebuah segitiga yang mengarah ke bawah.

Dalam *cover* ini ditunjukkan terdapat segitiga yang menghadap kebawah yang berarti Yang Maha Kuasa memberikan segalanya kepada kita yang berada di bumi, segala kenikmatan dan

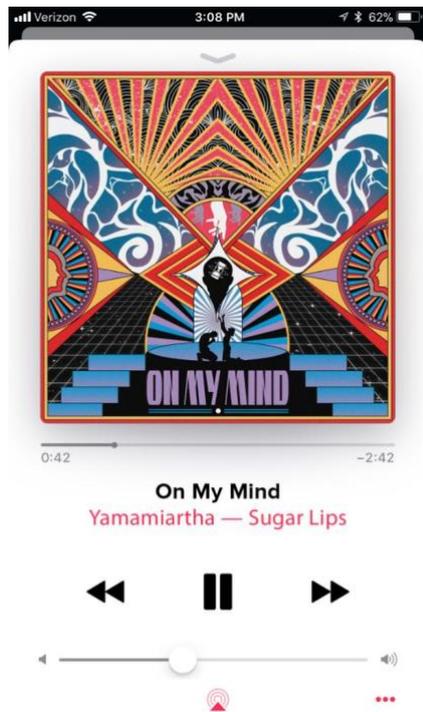
segitiga itu tertuju pada objek kepala dan jam pasir yang memiliki arti berpikir secara terus-menerus. Hal itu juga berlaku pada segitiga yang berada di samping kiri dan kanan, yang mengerucut pada objek yang sama. Sedangkan, bidang yang melengkung diibaratkan seperti aliran energi dari pikiran manusia.



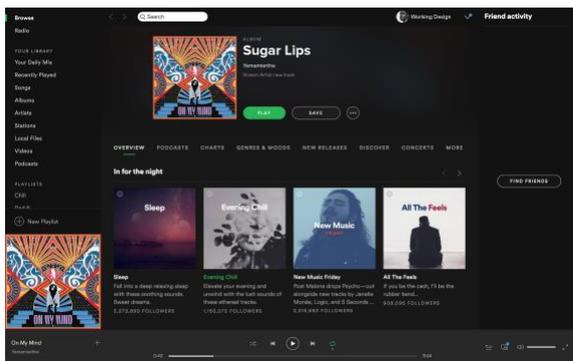
Gambar 14 Bidang Dominan yaitu Segitiga dan Garis Lengkung
(sumber: Dienhaq, 2021)

d. *Prototype*

Yamamiartha juga membeberkan akan mendistribusikan musik secara digital contohnya melalui iTunes dan Spotify, dalam hal ini juga ada kaitannya dengan agregator musik yang Yamamiartha pilih. Perilisan lagu yang menggunakan *aggregator* juga memerlukan biaya tiap lagunya, sehingga pemilihan *aggregator* musik dalam mendistribusikan lagu bagi musisi indie sangatlah penting.



Gambar 15 Mock-Up Apple Music
(sumber: Dienhaq, 2021)



Gambar 16 Mock-Up Spotify Music
(sumber: Dienhaq, 2021)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan ini diawali dengan mengumpulkan data menggunakan teknik wawancara kepada musisi Yamamiartha, lalu dilanjutkan dengan mencari beberapa referensi dokumentasi berupa gambar *cover* atau bahkan poster dengan gaya yang serupa dan studi literatur yang bersumber dari artikel, majalah, jurnal, dan *e-book* yang membahas tentang teori *psychedelic*, ilustrasi, tipografi, dan warna. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode *design thinking* sehingga ditemukan strategi yang tepat bagi Yamamiartha untuk mendistribusikan

lagu barunya. Setelah itu dilanjutkan dengan membuat sketsa ilustrasi hingga menjadi sebuah karya yang utuh. Desain *cover* lagu yang utuh tadi di-*layout* sesuai dengan ukuran *cover* lagu pada umumnya dimana ukurannya 1:1 dan melakukan *finishing* dengan menuliskan judul yang ada di dalam *cover* dengan menggunakan prinsip tipografi yang sudah dimodifikasi.

Hasil dari perancangan ini adalah sebuah desain *cover* yang gunanya sebagai identitas lagu terbaru Yamamiartha. Hal ini karena pendistribusian lagu dilakukan secara daring oleh *aggregator* music, sehingga yang dibutuhkan oleh musisi ini hanya desain *cover* dari lagunya saja.

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa yang mendalami proses perancangan visual desain *cover*. Diharapkan pula bahwa dengan desain tersebut dapat menciptakan sebuah identitas baru bagi Yamamiartha sebagai musisi yang sangat berkompeten dalam bidang music. Selain itu, para pendengarnya di seluruh dunia khususnya Surabaya dan Jakarta dapat terus mengenal hasil karya musik dari Yamamiartha, serta dapat menjadi wawasan lain dalam bidang desain.

REFERENSI

- Ali, A. D. 2017. Design Thinking. Diakses pada tanggal 16 Januari 2021 dari <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/designthinking-2/Azizi, M. F. & Qei>
- Banindro, Baskoro Suryo. 2002. Gaya Psychedelia Counter Culture Amerika. *Jurnal Nirmana* Vol. 9. No 2, pp 69-76.
- Blom, J. D. 2010. *A Dictionary of Hallucinations*. New York: Springer
- Heller, S & Anne Fink. 1999. *Less Is More: The New Simplicity in Graphic Design*. Cincinnati, Ohio: North Lights Books.
- Heyman, T. T. 1998. *Posters American Style*. New York: Harry N Adams, Inc.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- 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
- Mankee, Frank H. 1996. *Color, Environment & Human Response*. New York: Van Nostrand Reinhold
- 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).
- Sudiana, Dendi. 2001. *Tipografi: Sebuah Pengantar*. Jurnal Mediator, vol. 02, No. 02, hal. 325-335.
- Tannyono, Berly. *Nuansa Nature Alternate-Sound (Psychedelic)*, 28 November 2007.
- Wardhana, Y. W. 2014. *Aggregator Musik, Distribusi Era Digital*. Didapat dari CompusicianNews.com [https://compusiciannews.com/Aggregator Musik-Distribusi-EraDigital-1007/](https://compusiciannews.com/Aggregator-Musik-Distribusi-EraDigital-1007/)
- Wijaya, H. 2013. Wassily Kandinsky: *Seni Modern dan Teori*. *Humaniora*, 4(1), 348-356.