

PENERAPAN ILUSTRASI KARTUN PADA PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL ALBUM FRIENDS BAND RATSHIT

Muhamad Rizki Aji¹ Tri Cahyo Kusumandyoko²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhamad.19127@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Musik merupakan kebutuhan dalam hal ekspresi yang menuntut manusia untuk terus berinovasi dalam menghasilkan karya musik yang berkarakter dan dapat dinikmati secara massal. Elemen penting dalam bentuk promosi karya musik adalah distribusi album fisik dan digital. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan komunikasi visual untuk album pertama dari band *Ratshit* yang berjudul *Friends*. *Ratshit* adalah band asal Surabaya yang terbentuk pada tahun 2020, yang memainkan musik bergenre Garage Punk. Sebagai upaya membangun citra band *Ratshit* dalam mengenalkan album pertama mereka yang bertajuk *Friends*, maka dalam penelitian ini dirancang media berupa ilustrasi kartun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara dengan seluruh personil band *Ratshit*, observasi, dan mendapatkan data pendukung melalui dokumentasi dan studi literatur. Kemudian data diolah menggunakan metode analisis SWOT. Perancangan ini menggunakan *design thinking* sebagai metode perancangannya. Konsep ilustrasi pada perancangan ini menerapkan gaya kartun yang dapat merepresentasikan kebebasan dan kegembiraan dari musik Garage Punk. Hasil dari perancangan ini berupa ilustrasi album *Friends* milik band *Ratshit* yang diterapkan pada media utama berupa sampul album. Juga berupa kaos dan poster sebagai media pendukung dalam mempromosikan album *Friends*.

Kata Kunci : Ilustrasi, Perancangan, Album Friends, Kartun, Band Ratshit

Abstract

Music is a necessity in terms of expression that requires humans to continue to innovate in producing musical works that have character and can be enjoyed en masse. An important element in the promotion of musical works is the distribution of physical and digital albums. This design was motivated by the need for visual communication for the first album from the band Ratshit entitled Friends. by applying cartoon illustrations as a promotional medium in the introduction of their debut album, this design is also an effort to shape the image of the Ratshit band and convey the message of this Friends album. This design uses design thinking as its design method and descriptive qualitative method as its research method. This study uses data sources derived from interviews with all Ratshit band personnel, as well as secondary data from internet media (books, articles, and journals), also through the SWOT process to the design process. The illustration concept in this design applies a cartoon style that can represent the freedom and joy of Garage Punk music. The result of this design is an illustration of the Friends album belonging to the Ratshit band with the application of cartoon illustrations as an effort to convey the message of the Friends album and become the identity of the music performed by the Ratshit band. Also illustrations of t-shirts and posters as supporters in promoting the Friends album.

Keyword : Illustration, Design, Friends Album, Cartoon, Ratshit Band

PENDAHULUAN

Musik merupakan suatu bentuk karya seni bunyi yang menghasilkan lagu atau komposisi musik yang dapat mengungkapkan pikiran dan

perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yang terdiri dari irama melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu serta ekspresi sebagai satu kesatuan (Jamalus, 1988). Dewasa ini, akibat

teknologi yang berkembang sangat pesat memberikan kemudahan bagi pendengar musik dalam mendengarkan musik yang disukainya. Melalui *smartphone* maupun alat-alat elektronik lainnya musik dapat diakses dengan sangat mudah. Musik dapat berkaitan erat dengan kejiwaan seseorang, mendengarkan musik dapat membantu perasaan seseorang menjadi lebih nyaman juga dapat membantu menghilangkan kejenuhan pikiran.

Musik dapat menghadirkan inspirasi, luapan ekspresi dan dapat mempengaruhi bentuk aktualisasi diri dari pendengar musik itu sendiri. Seperti halnya seorang individu yang menyukai aliran musik *hardcore* cenderung memiliki gaya hidup yang sehat, memakai celana pendek, berbaju serba hitam dan alas kaki *sneakers*. Kemudian, individu yang menyukai aliran music *psychedelic* cenderung mengenakan pakaian yang berwarna-warni, memiliki gaya rambut panjang dan penggunaan zat narkotika (LSD) sebagai bentuk kesenangan (rekreasi). Hampir setiap hari, banyak musisi-musisi baru yang muncul dengan aliran musik yang sangat beragam. Hal menarik yang terjadi dalam perkembangan dunia musik adalah aspek-aspek yang mendukung musik itu sendiri, dari segala macam jenis media promosi, trik-trik strategi promosi yang bermacam-macam, hingga pengaruhnya ke keseharian setiap individu penikmat musik.

Di sisi lain, musik dan desain grafis merupakan elemen yang sangat erat kaitannya. Desain grafis menjadi salah satu elemen penting dalam mendukung visualisasi karya musik. Seperti sampul album, CD label dan berbagai macam *merchandise* lainnya sebagai bentuk media promosi dari band tersebut. Di Indonesia, penjualan rekaman mengalami masa kejayaan pada era 90-an. Menurut data dari Asosiasi Industri Rekaman, rekaman fisik di Indonesia mencapai 77,55 juta unit. Pada masa itu, permintaan masyarakat terhadap rekaman album fisik sangat besar. Namun, angka penjualan album fisik makin memprihatinkan. Terlihat, pada tahun 2011-2013 angka penjualannya berada di kisaran 5 juta saja. Sampai sekarang, jumlahnya kian mengerucut (Hutapea, 2016).

Sebuah band muda yang terbentuk pada tahun 2020 juga turut serta meramaikan dunia

permusikan indie di Surabaya dan sekitarnya. Band asal Surabaya yang mengusung musik Garage Punk ini bernama Ratshit. Ratshit terdiri dari 4 personil yaitu Iddo (*lead*), Erik (*vocal/guitar*), Muhamad (*drummer*) dan Angger (*bassist*). Pada tahun 2021, *Ratshit* akan merilis album pertamanya yang bertajuk “*Friends*”. Dalam album pertama mereka, Ratshit membutuhkan media komunikasi visual yang efektif untuk mempromosikannya dengan strategi yang menarik dan matang dalam upaya peningkatan nilai penjualan album pertama mereka dan pengenalan identitas *Ratshit Band* kepada para penikmat musiknya. Album yang bertajuk “*Friends*” ini masih belum memiliki desain cover yang sebagaimana harus dimiliki sebuah album semestinya. Untuk menciptakan sebuah terobosan-terobosan baru yang ideal, kebutuhan dalam hal promosi memerlukan media komunikasi visual sebagai *brand image Ratshit* untuk Album pertama mereka. Para musisi dan pelaku bisnis di industri musik memerlukan penerapan media komunikasi visual yang tepat guna ~~dalam~~ mempromosikan produknya, tanpa mengesampingkan kualitas musikalitas dalam produk mereka. Bagi semua musisi baik yang bergerak dalam jalur *mainstream* maupun jalur *independent* (indie) hal tersebut mutlak dilakukan dalam hal mempromosikan karyanya. Di Kota Surabaya juga mengalami perkembangan musik yang cukup pesat. Karya-karya dari band nasional atau *mainstream* maupun band indie dari berbagai macam aliran memiliki penggemarnya hingga komunitasnya sendiri dan sangat dekat dengan kaum muda.

Menurut William 1991 dalam (Sunyoto, 2013) promosi adalah unsur dalam bauran pemasaran perusahaan yang didayagunakan untuk memberitahukan, membujuk, dan mengingatkan tentang produk perusahaan. Bauran promosi adalah kombinasi dari penjualan, publisitas, dan hubungan masyarakat yang membantu pencapaian tujuan perusahaan. *Ratshit* sebagai band yang baru dalam memulai peluncuran album pertamanya harus memiliki media promosi yang tepat agar dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas khususnya kota Surabaya dan sekitarnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang

desain komunikasi visual untuk album *Friends* dari band *Ratshit*, dalam upaya membangun citra band *Ratshit* agar dapat dikenal oleh masyarakat luas dan mendapatkan tempat tersendiri di hati para penikmat musik.

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah merancang komunikasi visual untuk menyampaikan isi pesan album *Friends* dalam pengenalan album pertama *Ratshit*. Perancangan ini juga untuk menciptakan identitas *Ratshit* di mata *public*.

METODE PENELITIAN

Penelitian dalam perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. (Moleong, 2000) mengartikan bahwa metode kualitatif merupakan metode yang datanya berupa kata-kata. (Djajasudarma & Fatimah, 1993) mengungkapkan bahwa metode deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi yang sistematis, factual, dan akurat menjadi data, sifat-sifat serta hubungan fenomena- fenomena yang diteliti. Metode Kualitatif Deskriptif berguna untuk mendapatkan deskripsi mengenai bentuk konsep dan fungsi perancangan album *Friends Ratshit* band.

a. Metode Pengumpulan Data

Dalam mendukung perancangan ini, diperlukan sejumlah data pendukung berupa :

- 1) Data primer yang diperoleh dari wawancara, merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan menanyakan langsung pada sumbernya. Narasumber dari wawancara ini adalah semua personil *Ratshit* yang berjumlah 4 orang dan dilakukan di Surabaya. Peneliti memilih informan yang dianggap mengetahui masalah secara mendalam.
- 2) Data sekunder berupa dokumentasi dan studi literatur. Dokumentasi yang diperoleh berupa referensi gambar beberapa cover album yang relevan dengan konteks yang dibahas. Sedangkan studi literatur berasal dari artikel, jurnal, majalah, dan ebook yang membahas tentang kartun, ilustrasi, album music, dan sampul/cover. Studi literatur juga diperoleh melalui sumber lain seperti materi yang membahas seputar lagu dan band *Ratshit*.

b. Metode perancangan

Perancangan ilustrasi album ini menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah salah satu metode dalam melakukan proses desain. *Design Thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna atau user. *Design Thinking* sendiri dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown sebagai pendiri (IDEO) sebuah konsultan desain produk berbasis inovasi (Ali, 2017).

- 1) *Emphatize*, melakukan pengumpulan data dengan observasi mengenai *gigs*, music *indie* dan komunitasnya yang ada di kota Surabaya.
- 2) *Define*, melakukan proses analisis data yang diperoleh guna menemukan apa saja hambatan dan kendala dalam perilisian album *Friends*. *Ideate*, melakukan brainstorming dan sketsa sebagai upaya menemukan solusi komunikasi visual yang tepat dalam mempromosikan album pertama *Ratshit*.
- 3) *Prototype*, mewujudkan bentuk fisik visual atau gambaran kasar dari album *Friends* ini, guna mengetahui bagaimana jika hasil perancangan ini direalisasikan.
- 4) *Test*, melakukan pengujian terhadap realisasi ilustrasi sampul album *Friends* kepada *audiens*, melalui *platform youtube*.

c. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode SWOT, dengan menganalisis faktor-faktor internal serta eksternal sebagai langkah strategis dalam mengoptimalkan perancangan album *Ratshit*. Dalam menganalisis faktor -faktor internal dan eksternal akan ditentukan aspek-aspek Kekuatan (*Strengths*), Kelemahan (*Weakness*), Kesempatan (*Opportunities*), dan Ancaman (*Threats*) dalam perancangan album *Friends* band *Ratshit* ini. Dengan begitu akan dapat ditentukan berbagai konsep *alternative* strategi yang dapat diterapkan dalam perancangan sampul album *Friends* ini.

KERANGKA TEORITIK

Eksistensi Desain Sampul Album

Desain rekaman fisik adalah area desain dimana seorang desainer telah menembus batas-batas sehingga ketika orang akan membeli dia ingin memiliki tidak hanya pada produk yang terdapat di dalamnya melainkan juga karena

kemasan produk itu sendiri (Rivers, 2006).

Pada awalnya, sampul album hanya dibuat untuk melindungi konten album saja. Namun, dalam perkembangannya menuntut tampilan visual album yang jauh lebih menarik dan beragam dibandingkan dengan sampul album di awal kemunculannya. Sehingga, desain sampul album menjadi bagian penting dalam penciptaan sebuah karya music.

Howells dalam (Mahargasarie, 2004) menyebutkan bahwa mata rantai industri rekaman, desain cover album adalah hal yang sangat spesial dan 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 musik.

(Sachari, 1986) suatu desain terbentuk terbentuk oleh dinamika sosial, dinamika perkembangan, dinamika budaya dan dinamika nilai-nilai, hingga nantinya membentuk ciri gaya desain tersendiri. Ia menyimpulkan bahwa gaya dalam desain merupakan cerminan perilaku dan sikap budaya manusia pada waktu tersebut, sejalan dengan budaya yang berlangsung.

Sampul album yang selalu terlihat terlebih dahulu oleh siapapun dari pada isi didalamnya, mengharuskan sampul album harus dapat menjadi daya tarik tersendiri dalam menarik audiens untuk memilikinya. Sering terjadi, ketertarikan orang untuk membeli album dikarenakan daya Tarik dari ilustrasi yang terdapat dalam cover album tersebut. Bisa dikatakan jika cover album sangat bisa menjadi faktor utama *audiens* untuk turut berpartisipasi dan menjadi bahasa visual dalam sebuah album musik tertentu.

SAMPUL ALBUM SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DAN PROMOSI

Promosi adalah salah satu unsur dalam paduan pemasaran berupa komunikasi yang bersifat informatif-persuasif (Sanyoto, 2006). Promosi berfungsi untuk merangsang penjualan suatu produk. Promosi merupakan bentuk pemasaran sebuah produk dengan media yang menarik sehingga mampu menarik masyarakat yang melihat untuk membelinya.

Beberapa aspek dari teori komunikasi berdampak pada pembuatan pesan visual. Studi

komunikasi visual dan pembuatan pesan visual didasari oleh prinsip-prinsip saintifik dan riset empiris dari disiplin-disiplin lain seperti komunikasi manusia, semiotik, teori informasi psikologi persepsi, sosiologi dan estetika (Safanayong, 2006).

Muslichah dalam (Sitorus & Utami, 2017) menyebutkan bahwa promosi merupakan aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi, membujuk dan mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli, dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.

Sampul album yang dirancang sedemikian rupa dimaksudkan agar dapat mencapai tujuan sebagai media komunikasi dan promosi. Didasari oleh kebutuhan industri musik dalam mempromosikan karyanya agar lebih muda dikenal oleh masyarakat luas. Terlebih lagi, band *indie* harus memiliki strategi tersendiri dalam memasarkan karya musiknya, karena band *indie* tidak dinaungi oleh label. Sampul album dapat menjadi media komunikasi dan media promosi yang menarik bagi siapa saja yang melihatnya.

Ilustrasi Kartun Dalam Sampul Album

(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.

Menurut Kusrianto dalam (Maharsi, 2016) disebutkan bahwa ilustrasi dikatakan sebagai seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan tertentu ataupun maksud tertentu dan penjelasan tersebut disampaikan secara visual.

(Susanto, 2011) kartun diperluas maknanya sebagai gambar humor atau gambar satir. Namun dalam perkembangannya, kartun dapat pula dibuat untuk kesenangan, lelucon dan bermain main seperti banyak yang terdapat di majalah.

Menurut Agus dalam (Tanudjaja, 2002) menjelaskan bahwa penciptaan karya kartun menuntut banyak keterampilan dan keahlian, kartun merupakan karya individual yang ekspresif, tapi juga harus memiliki jangkauan sosial yang sangat luas dan tidak terbatas.

Kartun identik dengan kesenangan (kebebasan) dan kegembiraan, dari berbagai macam bentuk dengan pola yang seimbang, dipadukan dengan skema warna yang berani dan garis-garis yang tegas membuat kartun selalu menarik untuk dilihat dan dinikmati. Ilustrasi kartun biasa digunakan oleh banyak band yang beraliran indie dengan warna musik yang syarat akan kesenangan dan kebebasan.

Dewasa ini akibat dari kemajuan teknologi yang cepat, berbagai macam aplikasi ilustrasi dapat dengan mudah diakses lewat manapun. Kemajuan teknologi ini membuat teknis pembuatan ilustrasi semakin mudah. Termasuk ilustrasi kartun, ilustrasi kartun dapat dengan mudah diciptakan lewat aplikasi ilustrasi yang ada saat ini. Kemajuan teknologi juga mempermudah para ilustrator kartun dalam mempublikasikan karya-karya mereka. Ilustrasi kartun juga menjadi tren hingga saat ini, dapat dilihat dari banyaknya ilustrator yang menggunakan kartun sebagai identitasnya seperti fivust, irvine69, riot1394, the broy, timetimebroy dan gnberio.



Gambar 1. Cover single Skeggs yang berjudul “L.S.D”

(Instagram : @irvine69 2014)



Gambar 2. Cover Album The Chats “High Risk Behaviour”

(Dokumentasi : Bandcamp.com, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis SWOT

Strengths

- 1) Warna musik yang masih jarang ditemui dipasar musik kota Surabaya
- 2) Mengelola media sosial sendiri karena band indie tidak dinaungi label
- 3) Memiliki kebebasan dalam corak bermusiknya karena band indie tidak dinaungi label

Weakness

- 1) Belum memiliki karya desain komunikasi visual untuk mempromosikan album friends ini
- 2) Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaan band *Ratshit*

Opportunities

- 1) Semakin banyak aktivitas musik yang muncul di gigs music dan acara lainnya
- 2) Semakin banyak penikmat streaming musik dari berbagai platform digital seperti gigs music dan acara lainnya

Threats

- 1) Banyak band kompetitor di Surabaya yang mengeluarkan karya musik lebih bagus, baik dari segi kualitas music maupun dari segi visualnya seperti band ModernHeads dan Teenagers.

HIPOTESIS (STRATEGI DESAIN)

Dari hasil asumsi analisis tersebut, diperlukan pembentukan strategi dalam menangkap peluang dan menemukan hambatan yang ada untuk *Ratshit*.

Strategi :

Tabel 1. Tabel Hipotesis Analisis SWOT

	Eksternal		T (Threats)
	O (Opportunities)		
Internal	S (Strength)	1. Semakin banyak aktivitas musik yang muncul di gigs musik dan acara lainnya 2. Semakin banyak penikmat streaming musik dari berbagai platform digital seperti gigs musik dan acara lainnya	1. Banyak band kompetitor di Surabaya yang mengeluarkan karya musik lebih bagus, baik dari segi kualitas musik maupun dari segi visualnya seperti Modern Heads dan Teenagers
		• Membuat launching event album <i>Friends</i> dan berpromosi lewat sosial media. (S1+O1) • Semakin mudah dikenal oleh penikmat musik hingga ke seluruh Indonesia maupun mancanegara. (S2+O2)	• Menekankan visual ilustrasi kartun yang kuat untuk band Ratshit agar bisa mendapatkan penggemar baru dan mendominasi pasar musik Surabaya hingga ke seluruh Indonesia. (S1+T1)
Internal	W (Weakness)	1. Warna musik yang masih jarang ditemui dipasar musik kota Surabaya 2. Mengelola media sosial sendiri karena band indie tidak dinangi label 3. Memiliki kebebasan dalam corak bermusik karena band indie tidak dinangi label	1. Belum memiliki karya desain komunikasi visual untuk mempromosikan album <i>Friends</i> ini 2. Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaan band Ratshit
		• Merancang konsep serta eksekusi yang matang sehingga tercapai karya ilustrasi yang sesuai dengan album <i>Friends</i>. Agar lebih mudah mendapatkan hati para pendengar musik dari berbagai genre. (W1+O1) • Mempromosikan album <i>Friends</i> melalui media streaming agar masyarakat Indonesia lebih mengenal dan mengetahui band Ratshit. (W2+O2)	• Membuat <i>bundle pack</i> yang didalamnya terdapat album fisik <i>Friends</i> dan <i>merchandise</i> yang bertujuan memiliki daya jual lebih supaya masyarakat lebih tertarik membeli album ini. (W1+T1)

a. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif merupakan tahap mengaplikasikan konsep desain ilustrasi album friends yang akan dirancang agar dapat tersampaikan kepada audiens. Tujuan kreatif pada perancangan ini adalah menerapkan ilustrasi kartun dalam pembuatan album pertama Ratshit yang bertujuan untuk memahami dan menyampaikan isi pesan dari album Friends kepada para penikmat dan pendengar musik Ratshit dan masyarakat luas yang memiliki ketertarikan terhadap musik.

b. Strategi Kreatif

Metode *Design Thinking* digunakan sebagai strategi kreatif guna mencapai tujuan kreatif perancangan album *Friends* sehingga peneliti dapat mengambil tindakan yang tepat dalam perancangannya.

Dimulai dengan *Emphasize*, dalam hal ini target audiens merupakan personel band Ratshit yang berjumlah 4 orang, masyarakat Surabaya yang berusia 18-25 tahun yang memiliki ketertarikan terhadap musik dan band-band kompetitor di Surabaya. Serta data sekunder yang diperoleh dari *literature* melalui buku, jurnal dan artikel, serta observasi mengenai cover-cover album terdahulu yang relevan.

Cover album *friends* digambarkan menggunakan ilustrasi yang harus memiliki kesesuaian dengan genre music dan isi lagu di dalamnya. Juga harus memiliki karakteristik tersendiri sehingga album ini layak untuk

dikoleksi dan didengar oleh para penikmat music (*Define*).

Melakukan *brainstorming* dan sketsa sebagai upaya dalam menemukan solusi komunikasi visual yang tepat dalam mempromosikan album *Friends*, menyampaikan pesan secara visual melalui ilustrasi kartun untuk menekankan ciri khas musik *Garage Punk* yang bebas dan menyenangkan. Ilustrasi yang dibuat menekankan pesan dan mewakili judul-judul lagu yang ada dalam album *Friends* (*Ideate*).

Kemudian mewujudkan bentuk fisik visual atau gambaran kasar dari album *Friends*, guna mengetahui bagaimana jika hasil perancangan ini direalisasikan dengan menggunakan teknik visualisasi *digital painting* yang pembuatannya dikerjakan dengan proses digital melalui aplikasi pengolah ilustrasi *Photoshop* dan *Procreate* (*Prototype*).

c. Konsep kreatif

Album *Ratshit* berisikan 5 lagu yang di dalamnya memuat pesan tentang Persahabatan, Perjalanan, Kebersamaan, Kebebasan, dan Kebosanan. Semua materi tersebut dieksekusi satu persatu menjadi sebuah ilustrasi yang mirip dengan kolase, yang berisikan ilustrasi kartun representasi dari masing masing personil. terdiri dari semua judul lagu menjadi satu lanskap berbentuk ilustrasi kartun.

Album *Ratshit* digambar dengan ilustrasi kartun dengan penggunaan warna vibrant atau yang biasa dikenal dengan warna-warna berani sesuai dengan aliran musik *Garage Punk* dan juga penggunaan elemen-elemen visual yang mewakili 5 lagu yang ada pada album *Ratshit*. Tahapan karya ilustrasi :

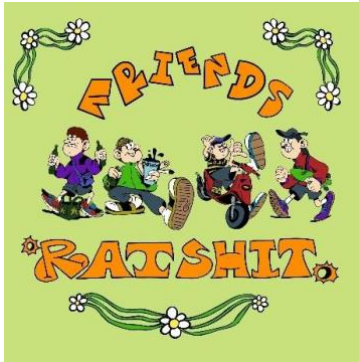
1) Sketsa



Gambar 3. Sketsa Ilustrasi Album Friends

(Dokumentasi Penulis,2021)

2) Hasil



Gambar 4. Hasil dari sketsa yang telah dieksekusi
(Dokumentasi Penulis,2021)

Desain album *Friends* ini digambar menggunakan ilustrasi kartun. Ilustrasi yang ada dalam cover album *friends* ini memiliki elemen visual yang mewakili 4 personil band *Ratshit* yang merepresentasikan judul lagu yang ada di dalam album *Friends*.

Pada desain album ini digambarkan menggunakan warna cerah atau *vibrant*. Warna yang digunakan dalam sampul album *Friends* adalah warna ungu, merah, kuning dan hijau dikarenakan warna merah memiliki arti keberanian, gairah, kekuatan, dan membangkitkan emosi dengan kuat. Warna ungu identik dengan warna yang misterius dan imajinatif. Warna kuning berarti keceriaan dan perdamaian. Sedangkan warna hijau melambangkan kesejukan dan ketenangan sesuai dengan representasi album *Ratshit* yang bertemakan *Friends*.

Warna Sampul



Gambar 5. Colour Palette *Friends*
(Dokumentasi Penulis, 2021)

Tipografi pada judul sampul album *Friends* atas dan bawah menggunakan *font custom* yang dibuat agar menimbulkan kesan variatif dan berbeda dengan sampul album kompetitor.

Ilustrasi visual personil band *Ratshit* berdasarkan judul lagu yang terdapat dalam album *Friends* :

1) Kebosanan



Gambar 6. Judul lagu Boring (Dokumentasi Penulis, 2021)

Ilustrasi salah satu personil *Ratshit* yang menaiki motor dengan ekspresi wajah lelah dan berkantung mata merepresentasikan lagu berjudul "*Boring*", yang memiliki makna kebosanan terhadap pandemi *covid-19* yang tak kunjung usai.

2) Perjalanan



Gambar 7. Judul lagu Where you go
(Dokumentasi Penulis,2021)

Ilustrasi salah satu personil *Ratshit* membawa papan skate merupakan perwakilan visual dari lagu yang berjudul “*where you go*”, yang memiliki makna seorang teman yang banyak alasan ketika diajak bermain dan lebih memilih berlatih skate.

3) Kebebasan



Gambar 8. Judul lagu Midnightson
(Dokumentasi Penulis,2021)

Ilustrasi salah satu personel *Ratshit* yang membawa gelas dan botol berisikan alkohol mewakili visual dari lagu berjudul “*Midnightson*”, yang memiliki makna bersenang-senang menikmati malam.

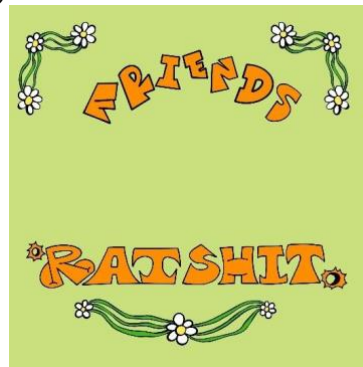
4) Kebersamaan



Gambar 9. Judul lagu The Stars (Dokumentasi Penulis,2021)

Ilustrasi salah satu personil *Ratshit* yang membawa botol alkohol merupakan penggambaran dari lagu “*The stars*”, yang memiliki arti tentang pertemanan yang tidak selamanya harus bersama.

5) Pertemanan



Gambar 10. Judul lagu The Friend
(Dokumentasi Penulis,2021)

Tipografi *custom* yang berada di atas dan bawah sampul album mewakili judul lagu “*The Friends*”.



Gambar 11. Desain cover album Friend bagian depan dan dalam.
(Dokumentasi Penulis,2021)

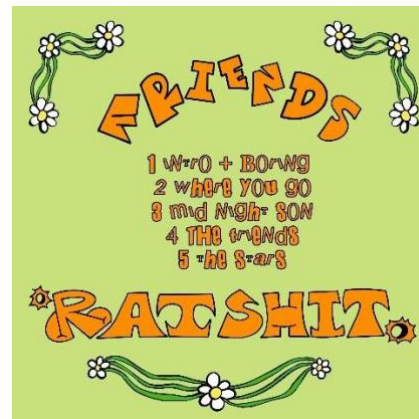


Gambar 12. Desain Album Friends
(Dokumentasi Penulis,2021)

Konsep kemasan untuk album ini menggunakan *jewel case* sebagai kemasan primer yang biasanya dipakai untuk tempat CD pada umumnya. Ukuran *jewel case* 14,2 cm x 12,2 cm x 1 cm, cover depan beserta bagian dalam berukuran 24,2 cm x 12,1 cm dan jika dilipat berukuran 12,1 cm x 12,1 cm, kemudian cover belakang beserta bagian dalam berukuran 15 cm x 11,8 cm. Selain itu juga disertakan *mercandise* berupa kaos dan poster A3 yang akan dikemas bersama album fisik sebagai *Bundle Pack*.



Gambar 13. Desain cover belakang album Friend bagian dalam.
(Dokumentasi Penulis,2021)



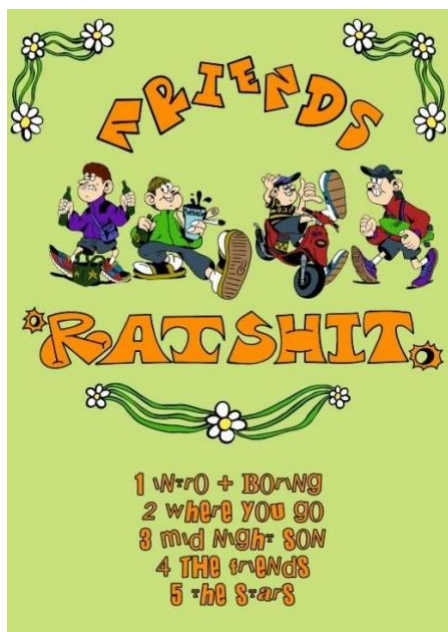
Gambar 14. Desain cover belakang album Friend bagian luar (Dokumentasi Penulis,2021)

Pemilihan tipografi pada judul lagu yang terdapat pada sampul belakang album *Friends* bagian luar menggunakan jenis huruf *miscellaneous* atau juga bisa disebut *font* dekoratif, *font* seperti ini biasa ditemukan pada poster acara musik *garage* maupun *punkrock*. *Font* yang digunakan bernama *Sex pistol* 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 *dancing* saat menikmatinya. Selain itu tipografi pada judul sampul album *Friends* menggunakan *font custom* yang dibuat agar menimbulkan kesan variatif dan berbeda dengan sampul album kompetitor.

Sex Pistol

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 15. Huruf Sex Pistol (Dokumentasi penulis, 2021)



Gambar 16. Desain merchandise berupa poster berukuran A3 (Dokumentasi Penulis,2021)



Gambar 17. Desain merchandise berupa kaos (Dokumentasi Penulis,2021)

KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan komunikasi visual album ini bertujuan untuk menyampaikan isi dan identitas dari album Friends sebagai perpaduan antara musik *Garage Punk* dengan ilustrasi kartun. Juga memadukan sisi komersial dan sisi idealis dari album Ratshit yang bertajuk *Friends*.

Melakukan pengumpulan data bersama seluruh personil band Ratshit dengan teknik wawancara menjadi awal proses perancangan ini untuk mengetahui hal-hal detail tentang representasi dan cerita dari lagu-lagu yang ada dalam album Friends. Kemudian dilanjutkan dengan mencari referensi berupa studi literatur bersumber dari buku, jurnal, artikel dan e-book

yang membahas tentang kartun, ilustrasi dan sampul/cover album. Menggunakan analisis SWOT dari data-data yang telah terkumpul, sehingga dapat ditemukan strategi yang optimal dalam menangkap peluang dan menghadapi ancaman bagi Ratshit band. Setelah mendapat data-data yang diinginkan, dilanjutkan dengan membuat sketsa ilustrasi hingga menjadi satu kesatuan ilustrasi yang utuh. Ilustrasi yang utuh tersebut kemudian di-layout sesuai dengan ukuran cover album.

Hasil dari perancangan menghasilkan album fisik dengan konsep kemasan *jewel case* serta beberapa *merchandise* pendukung berupa poster A3 dan *t-shirt*. Diharapkan perancangan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan penulis setelah ini yang secara khusus mendalami proses perancangan desain album cover sebuah band. Perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang Ratshit sebagai band asal Surabaya yang memiliki karakter dan corak musik yang berkompeten, serta diharapkan bisa menjadi wawasan lain dalam bidang ilmu desain.

Referensi

- Ali, A. D. (2017, Desember 18). *Design Thinking*. Retrieved from sis.binus.ac.id: <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/>
- Djasudarma, & Fatimah. (1993). *Metode Linguistik Rancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT Eresco.
- Hutapea, B. (2016, Maret 12). Retrieved from Tabloid Bintang: <http://www.tabloidbintang.com/articles/film-tv-musik/ulasan/34731-25-tahun-musik-indonesia-dariera-kaset-ke-layanan-streaming>
- Jamalus. (1988). *Panduan Pengajaran buku Pengajaran musik melalui pengalaman musik*. Jakarta: Lembaga Pendidikan.
- Mahargasari, S. M. (2004, Mei 17). *Membujuk Dengan Fantasi*. Retrieved from majalah.tempo.co: <https://majalah.tempo.co/read/layar/91456/membujuk-dengan-fantasi>
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

- Moleong, L. J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rivers, C. (2006). CD and DVD Design. *Computer Arts*, 12-18.
- Sachari, A. (1986). *Desain : Gaya dan Realitas, Sebuah Penafsiran tentang Desain Grafis Produk, Interior, Tekstil, dan Arsitektur di Indonesia*. Jakarta: Rajawali-INDDDES.
- Safanayong, Y. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Indonesia.
- Sanyoto, S. E. (2006). *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Sitorus, O. F., & Utami, N. (2017). *Strategi Promosi Pemasaran*. Jakarta: FKIP UHAMKA.
- Sunyoto, D. (2013). *Perilaku Konsumen*. Yogyakarta: CAPS.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa (edisi revisi)*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House.
- Tanudjaja, B. B. (2002). *Bentuk-Bentuk Kartun Sebagai Medium Penyampaian Pesan Dalam Iklan*. Nirmana, 171.
- Witabora, J. (2012). *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. *Jurnal Humaniora*, 596-6