

INSPIRASI *PSYCHEDELIC* PADA PERANCANGAN COVER ALBUM *MAN OF STANDING* BAND DERUH

Afrizal Nauval Shofi¹, Muh Ariffudin Islam²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
afrizal.18084@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhariffudin@unesa.ac.id

Abstrak

Musik berperan penting sebagai media ekspresi dan mampu menyatukan banyak kalangan masyarakat. Selain lantunan nada dan lirik, para musisi juga dapat mengenalkan musiknya lewat cover album dan visual lainnya. Cover album didesain sesuai dengan visi dan citra dari lagu yang terdapat dalam album. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan komunikasi visual untuk album *Man of Standing* dari band Deruh, Deruh adalah band asal Lamongan beraliran *dream pop*. Sebagai upaya mempromosikan album terbaru Deruh, dibutuhkan perancangan komunikasi visual yang sesuai dengan isi dan citra dari album serta gaya musik band Deruh. Sumber data pada penelitian ini, berasal dari hasil wawancara dengan personil band Deruh, serta data sekunder dan studi literatur. Proses perancangan diawali dengan mengolah data menggunakan metode analisis SWOT, dilanjutkan dengan *design thinking* sebagai metode perancangannya. Perancangan ini bergaya *psychedelic* yang dikemas dengan layout Tarot untuk merepresentasikan sedih, pilu dan duka cita sebagai visi atau citra dari album, terot sendiri berfungsi sebagai ciri khas visual album agar tampak menarik. Hasil dari perancangan ini berupa desain album *Man of Standing* dan elemen visual lainnya, sebagai media untuk mempromosikan album *Man of Standing*.

Kata Kunci: Perancangan, *Psychedelic*, Cover Album, Band Deruh.

Abstract

Music plays a significant role as a means of expression and has the ability to unite various sectors of society. In addition to the melodies and lyrics, musicians can also introduce their musical works through album covers. Album covers are designed to align with the vision and image of the songs contained within the album. This research is motivated by the need for album cover design for the 'Man of Standing' album by the band Deruh. Deruh is a dream pop band originating from Lamongan. In an effort to promote Deruh's latest album, there is a need for visual communication design that reflects the content, image, and musical style of the band. Data sources for this research include interviews with Deruh band members, as well as secondary data and literature studies. The design process begins with data analysis using the SWOT method, followed by design methodology applying design thinking. This design incorporates *psychedelic* style in every visual element of the album cover to represent the sadness, melancholy, and mourning, which are the vision or image of the album. Additionally, tarot-like elements are included to give the album cover a unique and appealing characteristic. The outcome of this design process is the 'Man of Standing' album design in the form of a CD and other visual elements, as well as mock-ups for digital media platform implementation.

Keywords: Design, *Psychedelic*, Album Cover, Deruh Band.

PENDAHULUAN

Musik adalah salah satu elemen dalam kehidupan masyarakat yang bisa menghadirkan emosi, ekspresi dan juga inspirasi sebagai bentuk aktualisasi diri dari setiap pendengarnya. (Hargreaves & North, 1999). Perkembangan teknologi dan era digital juga memengaruhi dunia industri musik sehingga semua orang dapat dengan mudah untuk orang bisa mengunduh dan mendengarkan lagu secara bebas dimanapun dan kapanpun.

Umam, A. N. (2021) mengatakan bahwa era industri musik modern ditandai dengan beralihnya label rekaman menggunakan *DAW Digital Audio Workstation*. Perubahan industri musik dari analog menjadi digital berpengaruh terhadap para penikmat musik, para musisi dan tim produksi musik itu sendiri. Musik yang sebelumnya diproduksi secara manual menggunakan instrument musik fisik kini dapat ditunjang oleh software computer dengan fitur yang dapat meningkatkan kualitas karya musik yang diproduksi.

Perkembangan teknologi dibarengi dengan perkembangan platform streaming musik sebagai media promosi dan distribusi seperti Spotify, Joox, dan Youtube Music yang dapat diakses sesuai preferensi pendengar. *International Federation of the Phonographic Industry* (IFPI, 2023) melaporkan penjualan musik melalui *platform streaming* digital menyumbang proporsi tertinggi yakni sebesar 67 % pada tahun 2022 dibandingkan dengan yang lain. IFPI juga melaporkan bahwa 73% pengguna yang diteliti di Indonesia pada tahun 2022 menggunakan *platform streaming* berlisensi (IFPI, 2022).

Di Indonesia, terdapat beberapa musisi dan band *indie* yang kian eksis seperti Efek Rumah Kaca, Koil, Modern Gun, Coldiac, Reality Club, dan The Sigit yang menyajikan karya musik sesuai dengan karakter masing-masing musisi (Putri, 2019). Musik indie lahir sebagai fenomena yang berkembang di Inggris pada tahun 1990-an dikalangan mahasiswa dan pemuda kelas menengah dan dianggap sebagai alternatif yang lebih fleksibel dan tidak terlalu birokratis jika dibandingkan dengan Perusahaan rekaman besar (Hesmondhalgh, 1999). Tidak seperti musisi umumnya, musisi indie bebas membuat karya orisinal mereka tanpa tekanan atau campur tangan dari label rekaman besar.

Band Deruh terbentuk tahun 2015 di kota Lamongan yang mengusung genre *dream pop*. Deruh mengawali karir musik secara profesional dengan tampil dalam beberapa acara *gigs* di Lamongan dan mendapat respon positif dari pendengar.

Karya musik pertama yang dirilis Deruh berupa single berjudul “O”, pada Februari 2019 dilanjutkan single ke dua yang berjudul “Note” hingga pada bulan Juni 2019 Deruh merilis mini album berjudul “Odvar” yang berisi 6 lagu. Pada tahun 2020 Deruh merilis single berjudul “Sandar” dilanjutkan dengan single “Timeless” pada tahun 2021 hingga akan merilis sebuah album berjudul “Man of Standing” pada tahun 2023. Album *Man of Standing* terdiri dari 7 lagu yakni *Man of Standing*, *Ingatan*, *Tell Me How*, *Generating*, *Freely*, *Sandar*, dan *Timeless*. Dari semua karya tersebut, lagu *Timeless* yang dirilis dalam bentuk *single* pada tahun 2021 menjadi lagu yang mendapat paling banyak diminati sebanyak 27.665 kali pemutaran melalui *platform streaming* musik Spotify.

Band Deruh mendistribusikan musiknya melalui *platform streaming* musik seperti Spotify, Youtube Music, dan Apple Music. Karya musik band Deruh juga bisa didengarkan melalui *gigs* dan festival musik yang menampilkan band Deruh. Proses penjualan karya musik band Deruh juga ditunjang dengan bauran promosi melalui media sosial Instagram sebagai sarana komunikasi band Deruh kepada pihak luar seperti *partner* kerjasama dan pendengar.

Desain grafis berperan penting dalam keberlangsungan industri musik, terutama penerapannya pada media promosi baik secara digital maupun fisik. Menurut Allen Hurlburt dalam Respati (2016), terdapat tiga landasan yang disebut dengan *Function of Graphic Design* yakni *Persuasion*, *Identification*, dan *Information*. Desain *Cover* album menjadi aspek penting pada karya musik ketika beredar di pasaran. *Cover* album berperan sebagai wajah yang dilihat pertama kali oleh audiens dan menjadi ideologi atau identitas yang memengaruhi nilai jual serta menyampaikan pesan secara persuasif pada audiens melalui citra visual yang dituangkan (Respati, 2016). Dari hal ini, *cover* album menjadi aspek yang penting, terutama bagi band Deruh untuk menyampaikan pesan secara visual sebagai identitas dari setiap karya musik yang dihasilkan.

Pada tahun 2023 Deruh akan merilis album *Man of Standing* yang terdiri dari tujuh trek lagu, saat ini Album *Man of Standing* berada dalam proses pengerjaan dan penyempurnaan hasil karya musik. Bersamaan dengan itu dilakukan perancangan *cover* album *Man of Standing* dari band Deruh sebagai upaya untuk dapat menampilkan pesan dari album ini secara visual dan memperkenalkan eksistensi band Deruh. Perancangan ini diharapkan dapat memvisualisasikan gaya musikalitas serta isi album *Man of Standing* band Deruh kepada para pendengar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana konsep perancangan karya desain *cover* album *Man of Standing* band Deruh? (2) Bagaimana proses perancangan karya desain *cover* album *Man of Standing* band Deruh? (3) Bagaimana penerapan perancangan desain *cover* album *Man of Standing* band Deruh?.

Tujuan perancangan *cover* album ini adalah (1) Mengetahui konsep perancangan karya desain *cover* pada album *Man of Standing* band Deruh. (2) Mengetahui proses perancangan karya desain *cover* album *Man of Standing* band Deruh. (3) Mengetahui penerapan perancangan desain *cover* album *Man of Standing* band Deruh.

Ruang lingkup perancangan ini hanya dibatasi pada perancangan visual *cover* album *Man of Standing* band Deruh, serta menerapkan hasil desain akhir hanya mencakup pada elemen visual yang berkaitan dengan album *Man of Standing*.

Perancangan ini memiliki berbagai manfaat, diantaranya manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritisnya adalah Perancangan komunikasi visual ini diharapkan dapat menjadi bagian dari respon keilmuan pada bidang Desain Komunikasi Visual, terhadap perkembangan band indie di Indonesia. Serta dapat menjadi acuan dalam merancang citra visual pada album atau karya musik yang dihasilkan. Sedangkan manfaat praktisnya adalah menyalurkan wawasan dan dapat dikembangkan lebih baik lagi dan merancang *cover* album yang bisa merepresentasikan isi dari album *Man of Standing*.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan perancangan ini diantaranya, jurnal desain penelitian “Eksplorasi Visual *Psychedelic Experience* Melalui Ilustrasi Berbasis Seni *Psychedelic*” (Qeis & Fauza, 2017) menjelaskan seni *psychedelic* menggambarkan pengalaman visual yang mendalam melalui ilustrasi, mencakup gaya visual, bentuk, dan warna untuk mengungkapkan ruang imajinasi dan alam bawah sadar tanpa mengandalkan zat psikotropika.

Berikutnya tugas akhir dengan judul “Perancangan Kartu Tarot Astadewa Berdasarkan Cerita Dan Karakter Perwayangan Mahabharata” (Andya Dewakinnara, 2018). Dalam penelitian tersebut bertujuan untuk Tarot bernama Astadewa berpotensi sebagai media pelestarian wayang untuk digunakan secara local dan internasional.

Dari penelitian diatas memiliki perbedaan objek dan media, namun terkait dengan pendekatan *design thinking* dan wawancara dengan musisi. Terdapat celah untuk perancangan *cover* album *Man of Standing*.

METODE PENELITIAN

Menurut (Sugiyono, 2010) Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah di mana peneliti memiliki posisi sebagai instrument kunci, pengumpulan data dilakukan dengan proses gabungan (triangulasi), dan analisis data bersifat kualitatif, hasil penelitian kualitatif cenderung menekankan makna yang merupakan data pasti yang merupakan suatu nilai berdasarkan data yang tampak.

Objek dan subjek penelitian merupakan suatu atribut, nilai, atau sifat dari objek, kegiatan atau orang yang memiliki variasi tertentu dan ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Objek penelitian yang diambil yaitu mengenai perancangan *cover* album *Man of Standing* dari band Deruh dan subjek penelitian adalah Okky Indraloka yang berperan sebagai informan utama yang merupakan vokalis dan *lead* dari band Deruh yang memberikan data berupa informasi yang digunakan selama penelitian berlangsung.

Menurut Bungin dalam Rahmadi (2011) sumber data primer merupakan sumber yang memuat informasi dan data yang dapat diperoleh secara langsung dari sumber utama dan lokasi penelitian, berupa wawancara dilakukan terhadap personil band Deruh serta observasi pada data eksisting seperti lirik lagu dalam album *Man of Standing* hingga karya musik yang telah dirilis selama band Deruh eksis.

Sumber data sekunder merupakan data dan informasi yang didapatkan secara tidak langsung atau melalui sumber ke dua (Rahmadi, 2011). berupa literatur dalam bentuk jurnal, artikel yang spesifik membahas musik, serta *cover* album dari karya musik terdahulu band Deruh.

Metode Pengumpulan Data

Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Dilakukan Observasi merupakan metode yang diterapkan berdasar pengamatan ketika telah terjun di lapangan (Pahleviannur et al, 2022). Dalam penelitian ini dilakukan pengamatan yang ditunjang dengan proses wawancara, dokumentasi, dan studi literatur terhadap segala sesuatu yang berkenaan dengan objek penelitian yaitu perancangan cover album *Man of Standing* dari band Deruh serta memahami lirik lagu dari album tersebut. Penelitian ini berlangsung di studio rekaman Pecel Lele Records tepatnya di Jl. Made Rejo No. 42 Perumnas Made, Kec. Lamongan, Lamongan, Jawa Timur, 62218. Lokasi tersebut menjadi tempat latihan serta menjadi *basecamp* dari band Deruh.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik untuk mendapatkan data melalui sejumlah pertanyaan yang diajukan terhadap subjek penelitian (Rahmadi, 2011). Wawancara dilakukan terhadap informan utama yaitu personil band Deruh yang bernama Okky Indraloka mengenai album *Man of Standing* yang akan dirilis. Okky Indraloka adalah pendiri sekaligus *lead* dari band Deruh.

3. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan membaca dan memahami literatur yang relevan dengan penelitian, dapat berupa artikel maupun jurnal yang berisi tentang penelitian yang serupa, unsur yang ada dalam desain grafis serta pembahasan tentang ekosistem musik indie dan peran cover album musik yang melibatkan desain grafis di dalamnya.

Metode Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan metode SWOT dengan menganalisis factor-faktor internal dan eksternal untuk mengoptimalkan prancangan cover album *Man of Standing* band Deruh. SWOT juga diketahui sebagai:(

1. (*Strenghts*) Kekuatan atau keunggulan.
2. (*Weakness*) Kelemahan atau kekurangan.
3. (*Opportunity*) Kesempatan.
4. (*Threats*) Ancaman.

Proses Perancangan

Proses perancangan cover album *Man of Standing* menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown dari IDEO. *Design Thinking*

merupakan metode desain yang dilakukan secara berlanjut dan berfokus pada pengguna, dimulai dengan menemukan masalah dan menguji hingga mendefinisikan Kembali data yang ada hingga menemukan strategi pemecahan masalah yang berpusat pada manusia (Brown, 2008). *Design Thinking* memiliki fokus yang mendalam dalam mengembangkan pemahaman tentang orang-orang yang menjadi tujuan layanan, produk, atau desain (Dam & Siang, 2018). Hal tersebut juga dapat membantu manusia untuk mengamati dan mengembangkan empati pada pengguna yang dituju melalui proses mempertanyakan masalah, menguji asumsi, dan menemukan implikasinya (Dam & Siang, 2018).



Gambar 1. *Design Thinking* Menurut David Kelley & Tim Brown
(Sumber :Afrizal 2023)

Dalam proses *Design Thinking* terdapat lima tahapan yang akan dilalui seperti berikut:

1. *Emphatize*

Tahap *emphatize* mencakup pada proses pengumpulan data dari sumber data melalui beberapa metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Observasi dilakukan dengan mengamati data eksisting yang tersedia di lapangan. Wawancara dilakukan terhadap narasumber utama yaitu Okky Indraloka selaku vokalis dan *lead* dari band Deruh. Dilanjutkan dengan metode dokumentasi yakni meninjau dokumen tertulis dan yang terekam dari band Deruh dan studi literatur di mana diperlukan data seperti artikel dan jurnal yang relevan terhadap penelitian.

2. *Define*

Dalam tahap *define* dilakukan proses analisis data terhadap data yang telah diperoleh. Data dianalisis menggunakan metode SWOT untuk dapat memahami permasalahan untuk dapat menemukan solusi dalam perancangan cover album *Man of Standing* dari band Deruh.

3. *Ideate*

Tahap *ideate* dimulai dengan mengidentifikasi dan memikirkan solusi terhadap masalah yang dirumuskan melalui penentuan konsep yang mencakup isi pesan (*what to say*),

bentuk pesan (*how to say*), dan tema pesan (*big idea*). Proses visualisasi dilakukan dengan mengumpulkan referensi visual sesuai dengan data yang dieproleh serta konsep yang telah dibuat. Selanjutnya dilakukan proses sketsa awal (*thumbnail*) hingga hasil desain sebelum final yang terdiri dari ilustrasi, warna, dan tipografi yang digunakan.

Alat pendukung dalam proses perancangan terdiri dari *sketchbook* dan pensil yang digunakan untuk membuat sketsa dilanjutkan dengan proses digital yang menggunakan perangkat keras berupa laptop dan pen tablet serta perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Photoshop CC 2017.

4. **Prototype**

Dalam tahap *prototyping* akan menghasilkan desain akhir berupa *cover* album yang terdiri dari ilustrasi *cover* album didukung dengan pengaplikasian pada media yang digunakan band Deruh dalam proses pemasaran karya musik dari band Deruh seperti *cover* untuk album fisik (*compact disk*) dan *platform* musik digital (Spotify, Apple Music, Youtube Music) serta *merchandise* seperti kaos band dan kartu tarot.

5. **Test**

Tahap *test* dilakukan dengan proses evaluasi ahli materi yang diuji oleh *art director* dari Pecel Lele Records untuk mengukur kesesuaian konsep desain yang dihasilkan berdasarkan tujuan perancangan *cover* album Man of Standing dari Band Deruh.

KERANGKA TEORETIK

Psychedelic

Psychedelic berasal dari Bahasa Yunani yaitu *psycho*, yang artinya pikiran, jiwa dan mental, lalu *delic* memiliki arti mewujudkan atau merealisasikan. *Psychedelic* merupakan suatu keadaan dimana seorang sedang dalam situasi halusinasi dan hilang kesadaran akibat pengaruh dari luar, bisa karena obat-obatan dan tumbuhan yang memiliki zat *psilocybin*. *Psychedelic* merupakan keadaan seseorang dibawah pengaruh obat-obatan dan zat psikotropika seperti *LSD* (*Lysergic Acid Diethylamide*) atau *acid* (Krippner, 2016).

Seni *psychedelic* merupakan sebuah kode visual yang menarik perhatian hanya dengan mata telanjang, maupun dengan bantuan obat-obatan. Menurut Heller & Fink (1999) walaupun karya seni

ini menggunakan ornamen dari era Art Nouveau, symbol, dan tipografi era Victorian, karya yang terpengaruh dari penggunaan obat-obatan ini merupakan gaya grafis Amerika yang khas. Dan pada akhirnya orang cenderung lebih mudah untuk mengidentifikasikan karya ini hanya dengan melalui elemen-elemen visualnya.

Psychedelic secara istilah psikologi diartikan dengan kondisi seseorang yang dipengaruhi obat-obatan dan berimajinasi dimana bisa menghasilkan sebuah warna atau lagu dalam benak pikirannya. Dalam tanda kutip obat yang dikonsumsi disini sejenis obat narkoba yang bisa memberikan efek halusinasi. Definisi bahasa Yunani bisa diartikan manifestasi pikiran yang berasal dari kata bahasa yunani berarti “soul,” *ψυχή* (*psyche*), and “manifest,” *δήλος* (*delos*).

Bisa dikatakan secara mudah, *psychedelic* itu suatu manifestasi pikiran atau merealisasikan visi dari suatu pikiran. Secara lebih luas *psychedelic* juga dapat diartikan sebuah hal atau sifat yang berkaitan tentang mewujudkan pola-pikir, menerjemahkan jiwa. Suatu kemampuan dalam memvisualisasikan apa yang ada di pikiran menjadi *vision* (penglihatan) yang akan terasa sangat nyata. Pengalaman *psychedelic* sering dibandingkan dengan bentuk kesadaran seperti *trance* (keadaan tidak sadar diri), meditasi, yoga dan bermimpi.

Seni *psychedelic* berkembang di era 1960-an kala terjadi sebuah pertentangan norma sosial akibat perang Vietnam saat itu, sehingga timbulah aliran seni *psychedelic* melalui poster sebagai bentuk perlawanan melawan propaganda pemerintah akibat perang yang tak kunjung usai (Oroc, 2018). Di era itu juga musik yang dinamakan aliran *psychedelic* mulai bermunculan dan diminati (Echard, 2017).

Hampir sama dengan di Amerika Serikat, seni *psychedelic* di Indonesia juga berkembang di era tersebut terutama melalui jalur musik. Hal ini terlihat dari banyaknya *band* yang mengusung jenis musik tersebut. Belum lagi tampilan *cover* album yang mengacu pada jenis seni *psychedelic*. Contohnya *cover* album dari The Rollies, Koes Plus, Dara Puspita, MC Voice dan banyak lainnya yang terinspirasi dari seni *psychedelic* sederhana.

Cover Album dalam Karya Musik

Fungsi sampul atau *cover* album pada awalnya hanya berfungsi sebagai bungkus melindungi konten album saja. Tetapi seiring berjalannya waktu, fungsi dari *cover* album mulai bergeser tidak hanya sebagai bungkus, tetapi juga menjadi karya visual sebagai

identitas suatu musik atau album itu sendiri. Bahkan saat ini *cover* album sudah menjadi proyek permanen di industri rekaman (Howells dalam Mahargasari, 2004). Dikarenakan *cover* album sebagai pembungkus konten musik, tak jarang terjadi ketertarikan seseorang terhadap musik dari musisi, diawali dengan melihat *cover* albumnya terlebih dahulu. Dengan kata lain *cover* album menjadi faktor utama seseorang untuk membeli dan mendengarkan.

Ilustrasi

Ilustrasi secara harfiah berasal dari bahasa latin *illustrate* yang berarti menerangi atau memurnikan, ilustrasi dapat didefinisikan sebagai citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Ilustrasi menjelaskan informasi dengan menggunakan teknik gambar diantaranya lukisan, fotografi, dan teknik seni rupa lainnya.

Di era sekarang, ilustrasi dapat diakses oleh siapa saja, dimanapun dan kapanpun. Ilustrasi digunakan sebagai alat komunikasi visual. Menurut Setiawan dkk (2007) ilustrasi adalah gambar yang disajikan sebagai pendamping suatu teks, baik untuk menambah daya tarik maupaun untuk memperjelas suatu teks. Ilustrasi pada dasarnya menafsirkan serta berupaya untuk menghidupkan teks melalui citra visual. Putra (2021) menyimpulkan bahwa ilustrasi sebagai gambar komunikatif, awalnya sebagai pelengkap teks, menciptakan harmoni antara kata dan gambar. Interaksi keduanya membangkitkan emosi yang menentukan keberhasilan ilustrasi dengan daya Tarik visual yang menggugah.

Layout dalam Perancangan Cover Album

Gavin Ambrose & Paul Harris (2011) mendeskripsikan *layout* sebagai penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini juga disebut manajemen bentuk dan bidang. *Layout* dalam bahasa Indonesia juga disebut sebagai tata letak, maksudnya adalah pengaturan tulisan, gambar, maupun elemen lain pada suatu bidang. Prinsip dasar *layout* yang perlu diperhatikan untuk menyusun elemen *layout*, antara lain:

a) Sequence/Urutan

Sequence merupakan urutan cara pandang ataupun urutan perhatian yang inovasi pemilihan *style*.

b) Balance/Keseimbangan

Balance merupakan pengaturan keseimbangan pada *layout*. *Balance* dapat dibagi menjadi 2 jenis yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris memiliki sisi-sisi yang sama persis sehingga menciptakan keseimbangan. Sebaliknya, keseimbangan asimetris memiliki perbedaan dalam peletakan objek di tiap sisinya, biasanya menggunakan perbedaan ukuran atau jumlah objek.

c) Unity/Kesatuan

Unity yaitu menciptakan kesatuan pada desain secara keseluruhan. Seluruh elemen desain, ukuran, warna, tulisan, gambar, bentuk dan lain sebagainya yang digunakan harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. Menurut Rustan (2010) elemen *layout* dibagi menjadi 3, antara lain:

1) Elemen Teks

Dibentuk dari gabungan huruf, kata maupun kalimat, Elemen teks sendiri mempunyai berbagai macam golongan yaitu judul/*headline*, *deck*, *byline*, *bodytext*, subjudul/*subheadline*, *pull quotes*, *caption*, *callouts*, *Kickers*, *initial caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header & footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate*, dan *masthead*.

2) Elemen Visual

Elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang kelihatan dalam suatu *layout*. Macam-macam elemen visual biasanya terdiri dari foto, artwork, infografik, garis, kota, inset, dan poin.

3) Invisible Element/Elemen yang tidak terlihat

invisible element ini merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen *layout* lainnya. *Invisible element* terdiri atas *margin* dan *grid*.

Warna

Putra (2021) menjelaskan bahwa warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau bisa didefinisikan secara subjektif/psikologis adalah bagian dari pengalaman indera pengelihatan.

Penggunaan warna memberikan pesan visual yang ingin disampaikan desainer terlihat lebih berkesan, mempengaruhi hingga memprovokasi emosi dan pemahaman orang yang melihat pesan

visual tersebut. Persepsi visual yang dihasilkan oleh warna bergantung pada interpretasi otak terhadap rangsangan yang diterima oleh mata.

Tipografi

Tipografi memegang potensi untuk menghadirkan ekspresi yang tersirat dalam sebuah desain tipografi (Sihombing, 2001). Tipografi yang baik harus memperhatikan beberapa hal seperti legibility dan readability yang berkenaan dengan kualitas huruf hingga mudah dikenali dan dibaca, dilanjutkan dengan tracking dan leading yaitu susunan kerapatan huruf agar nyaman dibaca, perlakuan naskah panjang yang mencakup penggunaan jenis huruf sesuai kebutuhan, serta display type dan body type dengan ketentuan ukurannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengumpulan Data

1. Emphatize

Tahap *Empathize* mencakup proses pengumpulan data yang terdiri dari beberapa metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur yang dijabarkan sebagai berikut.

a. Observasi

Pengamatan dilakukan terhadap data yang didapat berupa informasi mengenai album *Man of Standing* yang menyampaikan pesan tentang dinamika emosi serta proses aktualisasi diri untuk menemukan makna hidup. Album *Man of Standing* terdiri dari tujuh lagu yaitu *Man of Standing*, *Ingatan*, *Tell Me How*, *Generating*, *Freely*, *Sandar*, dan *Timeless*. Proyek album ini dimulai pada bulan Januari 2021 hingga Desember 2023.

Dari ketujuh lagu yang ada dalam album *Man of Standing*, terdapat dua lagu yang telah lebih dahulu rilis sebagai sebuah *single* yaitu *Ingatan* (2019), dan *Timeless* (2021). Masing-masing lagu dalam album tersebut memiliki isi pesan sebagai berikut:

1) Man of Standing

Mengungkapkan keinginan seorang manusia untuk dapat mencapai status atau posisi tertentu di mana terdapat suatu kestabilan, pengakuan, serta pola hidup yang senantiasa maju dengan melalui proses kebingungan akan banyaknya peluang serta percobaan dan kegagalan yang dihadapinya.

2) Ingatan

Menggambarkan perasaan kehilangan yang seketika datang dan menimbulkan rasa keraguan dalam mencari keputusan di setiap harinya serta menggambarkan Upaya untuk menerima kenyataan di masa lalu.

3) Tell Me How

Menyampaikan perpaduan emosi kekosongan, rindu, dan peluang yang terlewat selama kehidupan. Juga kerinduan akan masa menyenangkan dan nyaman di masa lalu yang mustahil untuk didapatkan kembali.

4) Generating

Menggambarkan ambisi untuk menemukan jati diri sendiri. Dengan keinginan untuk mencapai tingkatan lebih tinggi dalam memahami pertumbuhan diri.

5) Freely

Lagu tersebut menampilkan pesan mengenai kebebasan untuk menaklukkan setiap kendala dan mencoba membebaskan diri dari setiap batasan yang membuat diri menjadi stagnan. Sehingga terjadi proses pembelajaran yang membentuk pengalaman sebagai bekal mengarungi waktu dengan rasa tanggung jawab dan memiliki pedoman yang paten dalam menjalani hidup.

6) Sandar

Mengambil pesan tentang situasi di mana manusia sedang berada dalam perjalanan yang menemui hal yang membingungkan dan seakan tidak nyata sehingga ingin mencari kesadaran seutuhnya untuk Kembali menemukan langkah terbaik.

7) Timeless

Pesan utama yang terkandung yaitu situasi menemukan kesadaran bahwa segala hal adalah alami sebagai aspek-aspek yang menyusun kehidupan. Sehingga penting untuk memberikan penghargaan kepada diri atas keputusan bertahan dan menghargai ikatan dengan manusia yang lain.

b. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara didapati informasi bahwa proses produksi album *Man of Standing* dimulai pada Januari 2023 hingga dirilis pada bulan Desember 2023. Dengan melalui proses penyusunan menggunakan perangkat komputer yang tersedia di studio rekaman tanpa *jamming* dilanjutkan dengan *mixing* dan *mastering*.

Selain itu band Deruh merupakan satu-satunya grup music beraliran *Dream Pop* yang

tampil dalam beberapa festival musik seperti Rock in Celebes, Levis, Go Ahead, dan acara Sampoerna pada tahun 2019.

Band ini juga menemui hambatan seperti kurangnya ruang penampilan, dan salah satu personal yang ketergantungan terhadap zat adiktif/Narkotika sehingga menurunkan performa bermusik dan profesionalitas dalam berkarya.

Karakteristik pendengar mencakup jenis kelamin laki-laki dan Perempuan yang berusia 18 hingga 35 tahun yang berstatus mahasiswa dan bekerja berasal dari Lamongan, Surabaya, dan Malang melalui platform streaming musik dapat mencakup wilayah lebih luas seperti Jawa Timur, atau seluruh wilayah Indonesia.

Album *Man of Standing* yang akan dirilis, band Deruh memproduksi hasil karya musik dalam bentuk fisik yaitu *compact disk* (CD) dan digital disalurkan melalui platform streaming musik seperti Spotify, Apple Music, dan Youtube music. Karya musik yang diproduksi juga ditunjang dengan *merchandise* seperti kaos, kartu tarot yang menampilkan ilustrasi dari karya musik yang dirilis.

c. Dokumentasi

Band Deruh berasal dari Kota Lamongan, Jawa Timur yang dibentuk pada tahun 2015. Penampilan perdana band Deruh yakni dalam acara festival Hardcore Lamongan pada tahun 2015. Deruh fokus dalam genre musik pop yang terinspirasi musik *ambient*, *atmosferik*, *dream pop* dengan referensi musik *post rock blues*. Gaya bermusik band Deruh dipengaruhi oleh beberapa band atau musisi yaitu *The Milo*, *Bloody my Valentine*, *Beed Fossil*, dan *Fasterdays*.

Pada tahun 2015, band Deruh menghasilkan 6 lagu namun benar-benar dirilis pada tahun 2019. Band Deruh merilis mini album perdana mereka "What Far" pada bulan Juli 2019 dengan single pertama mereka "O" dan yang kedua "Note". Respon bagus dari pendengar penikmat musik di media sosial membuat band Deruh memutuskan untuk merilis mini album digital fisik cd yang diproduksi oleh Barongsai Record label dari kota Malang.

d. Studi Literatur

Tinjauan mengenai literatur dilakukan dengan mencari sumber berupa artikel maupun jurnal yang berhubungan dengan perancangan

cover album *Man of Standing* yaitu tentang sejarah musik Indie secara umum hingga perihwal skena musik Indie di Indonesia, dilanjutkan dengan peran desain grafis pada proses pemasaran karya musik serta hal yang berkenaan dengan unsur desain grafis pada cover album musik seperti warna, *layout*, tipografi, dan ilustrasi.

2. Define

Tahap Define dilakukan dengan menganalisis data yang telah didapatkan dengan analisis SWOT (*Strength*, *Weakness*, *Opportunities*, dan *Threats*).

Tabel 1. Analisis SWOT

<i>Strength</i>	Deruh memiliki personel yang saling melengkapi dari segi teknik penguasaan instrument dan kecakapan dalam menulis lagu, Tersedia akses yang mudah dalam hal produksi musik serta media distribusi dan pemasaran melalui platform streaming musik dan media sosial.
<i>Weakness</i>	Kurangnya ruang penampilan yang didukung pemerintah di Lamongan. Tidak tersedia tim khusus pemasaran dan distribusi karya dari Band Deruh, serta promosi di media sosial masih dilakukan secara mandiri.
<i>Opportunity</i>	Memiliki karakteristik audience yang aktif serta tinggi keinginan untuk eksplorasi baik dari segi karya musik hingga hal yang penunjang seperti lirik dan visual. Band Deruh juga satu-satunya band <i>Dream Pop</i> di Lamongan.
<i>Threat</i>	Personil memiliki reputasi pelanggaran hukum berupa penyalahgunaan zat narkotika sehingga berdampak pada

	produktivitas dan profesionalitas dalam berkarya musik.
--	---

Setelah aspek-aspek dalam analisis SWOT telah disajikan maka dilakukan proses menggunakan matriks SWOT yang bertujuan untuk menemukan solusi.

Tabel 2. Deskripsi

	Strength	Weakness
Internal	1. Personil yang saling melengkapi dan andal dalam penggunaan berbagai instrumen musik. 2. Memiliki koneksi yang kuat dalam lingkungan skena musik indie Lamongan. 3. Akses produksi dan promosi yang mudah baik studio rekaman atau media sosial.	1. Ruang penampilan yang kurang didukung baik infrastruktur maupun materi dari pemerintah setempat. 2. Tidak ada tim khusus pemasaran dan dilakukan secara mandiri.
Eksternal		
Opportunity	Strategi S-O	Strategi W-O
1. Audiens yang aktif dan eksploratif di festival musik dan media sosial. 2. Satu-satunya band beraliran Dream Pop di Lamongan.	1. Meningkatkan kualitas karya musik dengan bereksperimen. (S1, O1) 2. Melakukan kolaborasi dengan musisi atau band lain dengan fokus serupa. (S2, O2) 3. Memaksimalkan karya musik diikuti aspek visual yang menarik bagi audiens. (S3, O1, O2)	1. Merangkul lebih banyak pihak untuk meningkatkan pengetahuan khalayak tentang band Deruh. (W1, O2) 2. Memaksimalkan media promosi beserta sumber daya manusia. (W2, O1)
Threat	Strategi S-T	Strategi W-T
1. Terdapat personil yang bermasalah terhadap zat adiktif / narkoba sehingga mengurangi produktivitas.	1. Meningkatkan komitmen dan pengembangan diri melalui treatment yang relevan untuk setiap personil. (S1, T1)	1. Meningkatkan kualitas relasi sosial yang lebih luas dalam bermusik. (W1, T1)

Melalui matriks SWOT yang telah dibuat maka dipilih strategi S3, O1, O2 (Memaksimalkan karya musik diikuti aspek visual yang menarik bagi audiens). Dari hal tersebut, maka dilakukan perancangan cover album *Man of Standing* yang akan menggunakan gaya *Psychedelic* dalam penerapannya. *Psychedelic* mewakili karakter album *Man of Standing* yang menampilkan pengalaman kesatuan segala hal yang berada dalam pikiran dan mengaburkan Batasan letak setiap objek yang membuatnya menjadi unik melalui rangsangan obat-obatan LSD (Krippner, 2016). Pemilihan gaya *psychedelic* juga diharapkan menghadirkan keunikan dari segi visual album musik *Man of Standing*.

3. Ideate

a. Konsep Pesan

1) Isi Pesan (*What to Say?*)

Perancangan ini memuat pesan sebagai karya musik dengan aliran

dream pop melalui karakteristik karya musik pada album *Man of Standing* yang menampilkan kesan dalam, reflektif, serta bergairah dengan mengempati pendengar yang memiliki keinginan besar untuk mengeksplorasi dunia musik secara luas.

2) Bentuk Pesan (*How to Say?*)

Bentuk pesan yang disampaikan berbentuk *cover* album yang dapat diimplementasikan pada media yang digunakan yaitu secara fisik berupa *compact disk* (CD) dan secara digital yaitu platform musik digital seperti Spotify, Apple Music, dan Youtube Music. Dilanjutkan dengan karya pendukung berupa *cover* pada setiap lagu yang hanya digunakan mencakup pada platform musik digital dan *merchandise*. Target audiens band Deruh secara geografis mencakup seluruh Indonesia, khususnya di Lamongan dan Surabaya. Dilanjutkan dengan demografis mencakup jenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan usia 18 hingga 35 tahun yang memiliki ketertarikan dengan musik, terutama musik indie dengan aliran *dream pop*. Serta secara psikografis yakni lapisan masyarakat yang aktif mengikuti festival musik dan *gigs* yang memiliki keinginan besar untuk mengeksplorasi bidang musik terutama musik independen dalam masyarakat.

3) Tema Pesan (*Big Idea*)

Cover album *Man of Standing* dari band Deruh secara visual mengusung gaya *psychedelic* yang memiliki karakter menyatukan segala hal dalam pikiran hingga mengaburkan batas letak objek sehingga menciptakan keunikan. Hal tersebut mewakili pesan utama album *Man of Standing* yakni perihal dinamika emosi dalam proses aktualisasi diri manusia mencapai tujuan pasti dalam hidup yang merepresentasikan persona dari anggota band Deruh dan audiens yang mendengarkan karya musik dalam album *Man of Standing*.

b. Referensi Visual

Dikumpulkan dalam *moodboard* yang terdiri dari karya *psychedelic*, gambar yang menggambarkan demografi, dan psikografi, serta warna yang digunakan dalam seni *psychedelic*.



Gambar 2. Moodboard
(Sumber: Afrizal 2023)

Salah satu karya *psychedelic* yang ditampilkan adalah poster yang dibuat oleh Wes Wilson pada tahun 1967 untuk Fillmore Auditorium di San Francisco yang dipesan oleh promotor konser rock Bill Graham (Gibbons, 2018). Selanjutnya terdapat karya yang merupakan cover single “On My Mind” dari Musisi Yamamiartha (Maghreza, 2021).

c. Warna

Menggunakan beberapa warna mengacu pada referensi visual di mana dalam karya seni *psychedelic* menggunakan warna yang cenderung kontras yang melebur menjadi sebuah kesatuan. Beberapa warna yang dominan diantaranya adalah merah, ungu, biru, hijau, dan jingga.



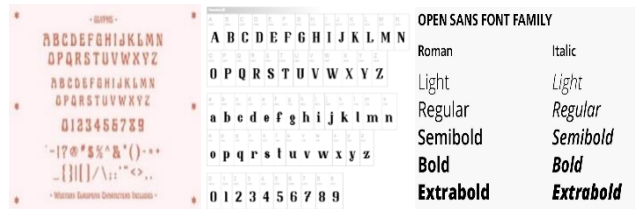
Gambar 3. Palet Warna
(Sumber: Afrizal 2023)

Menurut Rustan (2013) warna merah memiliki makna gairah, tenaga, agresi, penghormatan, dan kuat. Dilanjutkan dengan warna biru yang memiliki makna manusia, produktif, kesatuan, idealisme, harmoni, dan damai. Warna ungu memiliki makna spiritual, kreativitas, pencerahan, dan kebingungan serta warna jingga yang memiliki makna antusiasme, keseimbangan, kebahagiaan, dan hasrat.

d. Tipografi

Pengaplikasian tipografi dalam perancangan cover album *Man of Standing* band Deruh menggunakan tiga font yaitu Art Nuvo,

Resolve, dan Open Sans. Art Nuvo merupakan font dengan klasifikasi huruf dekoratif yang didesain oleh Phil MacIsaac dan dipublikasikan pada tahun 2021. Art Nuvo memiliki jenis lisensi *free for personal & commercial use* dan ditempatkan dalam *headline cover* album *Man of Standing*.



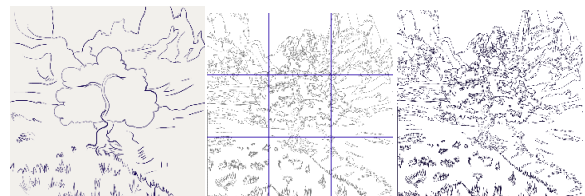
Gambar 4. Font yang digunakan
(Sumber: Afrizal 2023)

Font Resolve dengan klasifikasi serif yang didesain oleh Alfredo FK dan dipublikasikan tahun 2020 dengan lisensi *Commercial*. Selanjutnya font Open Sans dalam klasifikasi jenis huruf Sans-Serif yang didesain oleh Steve Matteson dan dirilis tahun 2011. Open Sans memiliki jenis lisensi *SIL Open Font License* yang dapat digunakan dan dimodifikasi secara komersial dan nonkomersial oleh individu atau organisasi namun tetap berada pada lisensi yang sama.

e. Sketsa

Pemilihan objek perancangan cover album *Man of Standing* dilakukan bersama dengan marasumber utama yaitu Okky Indraloka yang diimplementasikan pada media fisik seperti *compact disk* (CD) dan media digital pada platform *streaming* musik dan proses promosi melalui media sosial. Cover album, cover pada setiap lagu, dan *merchandise*.

1) Karya 1 “*Man of Standing*”

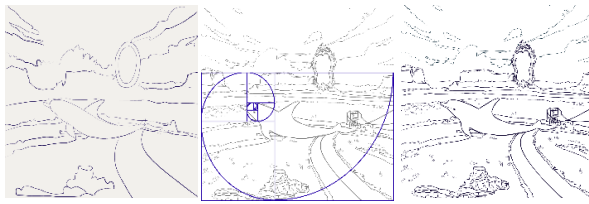


Gambar 5. Sketsa Cover Album *Man of Standing*
(Sumber: Afrizal 2023)

Objek yang diambil dalam sketsa *Man of Standing* adalah pohon maple merah (*Acer Rubrum*). Maple merah merupakan jenis maple yang pertama kali berbunga pada

musim semi dan mengambil sifat *poligamo-dioesis* dan beberapa *monoesis* (Walters & Yawney, 1990). Objek pohon maple dipilih untuk mewakili karakter manusia telah mencapai titik yang stabil setelah melalui banyak percobaan, kegagalan, perasaan terjebak dalam fase tertentu yang perlu dilewati. Dinamika perjalanan manusia digambarkan dalam latar belakang empat musim yaitu musim panas, musim gugur, musim dingin, dan musim semi.

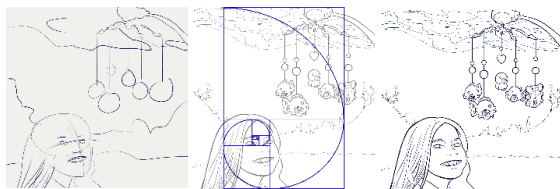
2) Karya 2 “Ingatan”



Gambar 6. Sketsa Cover lagu Ingatan
(Sumber: Afrizal 2023)

Lumba-lumba hidung botol memiliki potensi untuk mengingat satu sama lain sepanjang hidup sebagai mamalia non-manusia (Bruck, 2013). Lumba-lumba hidung botol membentuk ikatan sosial terhadap kelompoknya dan memiliki pergerakan yang dinamis namun relatif bisa diprediksi di setiap lokasi tertentu (Shane, Wells, & Würsig, 1986). Objek ini mewakili karakter manusia yang eksis bersama ingatan yang disertai kecemasan sehingga melahirkan kegelisahan. Kegelisahan digambarkan dalam latar belakang berupa gurun pasir disertai cermin sebagai penghubung.

3) Karya 3 “Tell Me How”

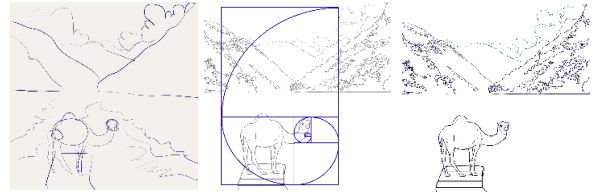


Gambar 7. Sketsa Cover lagu Tell Me How
(Sumber: Afrizal 2023)

Dewasa ini, kelompok demografi pra remaja cenderung memiliki tingkat kesejahteraan fisik cenderung menurun yang disinyalir dari peningkatan penggunaan teknologi hingga rangsangan sosial (Rosen

DKK, 2014). Karakter pra-remaja digunakan untuk mewakili karakter emosi yang terkait dengan rindu, kekosongan, dan masa-masa yang telah terlewati yang digambarkan melalui mainan bayi yang ditatap.

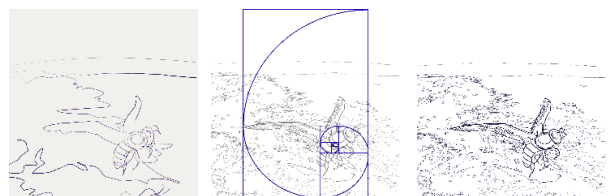
4) Karya 4 “Generating”



Gambar 8. Sketsa Cover lagu Generating
(Sumber: Afrizal 2023)

Objek unta berpunuk satu (*Camelus Dromedarius*) berperan penting dalam kehidupan manusia secara ekonomi dan budaya, terutama di daerah kering (Ouajd & Kamel, 2009). Unta berpunuk satu memiliki mekanisme adaptasi terhadap wilayah yang kurang makanan dan air dengan mengurangi proses pembuangan melalui urin, feses, dan evaporasi (Bornstein, 1990). Unta mewakili rasa ambisi dan keinginan untuk mengeksplorasi untuk mencapai tempat yang dituju. Tujuan digambarkan dalam latar belakang cover lagu sebagai padang yang kaya akan makanan dan air bagi unta.

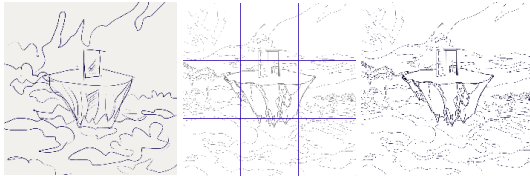
5) Karya 5 “Freely”



Gambar 9. Sketsa Cover lagu Freely
(Sumber: Afrizal 2023)

Objek yang dipilih adalah lebah madu (*Tribe Apini*) merupakan serangga yang bersifat sosial dan menghabiskan seluruh masa hidup untuk mengumpulkan nektar dan membantu penyerbukan pada bunga (Moissett & Buchanan, 2010). Pada sketsa cover lagu *Freely* lebah madu diasosiasikan sebagai manusia yang telah melewati proses pembelajaran hingga melampaui batasan yang ada dan digambarkan sebagai tempat yang mustahil dijangkau lebah madu yakni dalam ketinggian di atas awan.

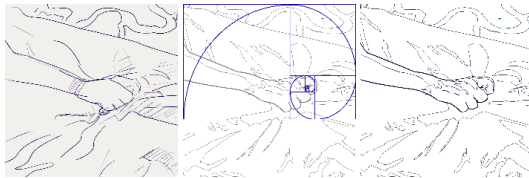
6) Karya 6 “Sandar”



Gambar 10. Sketsa Cover lagu Sandar
(Sumber :Afriзал 2023)

Objek utama yang melayang di angkasa diambil dari kutipan lirik lagu tersebut yang tertulis “Sadarkanku dalam layang”. Objek kursi melayang tersebut menggambarkan tempat bersandar dari segala kebingungan untuk dapat menemukan kembali kesadaran seutuhnya.

7) Karya 7 “Timeless”



Gambar 11. Sketsa Cover lagu Timeless
(Sumber :Afriзал 2023)

Mengambil objek yang berhubungan dengan kata kunci “timeless” adalah sebuah kegiatan yang bersifat alami dan biologis yakni “persetubuhan”. Unsur yang ditampilkan adalah tangan yang menggenggam tempat tidur untuk mengurangi kesan vulgar pada objek i. yang ditampilkan.

f. Konsep Media

Cover album yang dibuat dalam rilis fisik dicetak dalam kertas jenis artpaper dengan ukuran 12cm x 12,2cm pada sisi *front cover, inside page, folded area, back cover, CD base*. Diikuti dengan CD label dengan diameter 12cm.

g. Media Utama

Cover album *Man of Standing* secara visual mengusung gaya *psychedelic* yang berisi mewakili pesan utama perihai dinamika emosi dalam proses aktualisasi diri manusia mencapai tujuan pasti dalam hidup. Rilis secara digital digunakan pada

beberapa *platform streaming* dengan ukuran digital 2000 pixel x 2000 pixel. Terdapat juga *cover album* yang didukung dengan *cover* pada setiap lagu dari album *Man of Standing*.

h. Media Pendukung

Merchandise kaos terdiri dari dua warna yaitu hitam dan putih serta beberapa ukuran. Objek yang ditampilkan dalam kaos tidak hanya *cover album*, tetapi juga karya pendukung album *Man of Standing*.

Ukuran	Lebar	Panjang	Lingkar dada
S	47 cm	60 cm	94 cm
M	50 cm	70 cm	100 cm
L	53 cm	73 cm	106 cm
XL	56 cm	75 cm	112 cm
XLL	59 cm	77 cm	118 cm

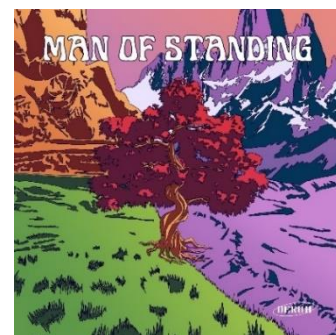
Tabel 3. Ukuran Merchandise Kaos

Kartu tarot digunakan dalam permainan tarot sebagai media meramal atau berfungsi sebagai suvenir barang seni melalui gambar yang ditampilkan (Fachri, 2009). Gambar dalam kartu tarot menampilkan siklus dalam kehidupan manusia seperti hubungan sebab-akibat, tujuan, atau ketakutan sebagai pengejawantahan dari tatanan pikiran manusia (Fachri, 2009). Dalam perancangan ini kartu tarot diambil sebagai barang suvenir yang menampilkan *cover album* dan masing-masing *cover lagu* dalam album *Man of Standing*. Ukuran kartu tarot yang ditampilkan adalah 12cm x 7 cm dan dicetak dalam *artpaper*.

Prototype

1) Desain Akhir

Cover album *Man of Standing* diimplementasikan pada media fisik seperti *compact disk (CD)* dan media digital, diikuti karya pendukung sebagai penunjang karya musik tersebut.



Gambar 12. Desain final cover album
Man of Standing
(Sumber :Afriзал 2023)



Gambar 13. Karya Pendukung
(Sumber :Afrizal 2023)

j. Pengaplikasian Pada Media

1) Media Utama

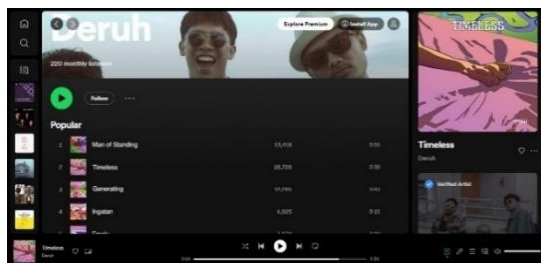
Cover album *Man of Standing* mengusung gaya *psychedelic* yang mewakili pesan utama album *Man of Standing* yakni perihwal dinamika emosi dalam proses aktualisasi diri manusia mencapai tujuan pasti dalam hidup.



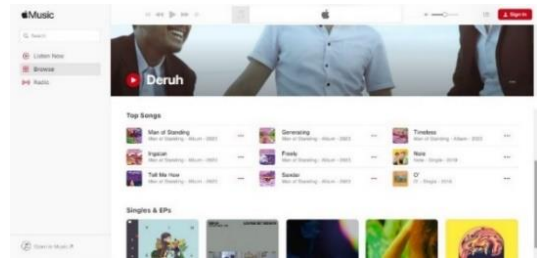
Gambar 14. Cover Album CD
(Sumber :Afrizal 2023)



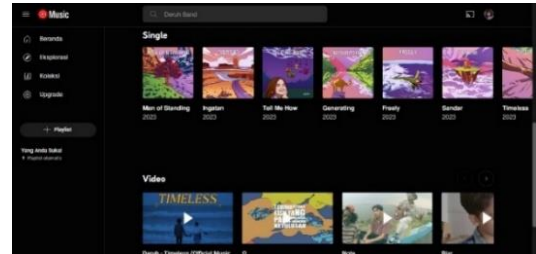
Gambar 15. Tampilan Spotify
(Sumber :Afrizal 2023)



Gambar 16. Tampilan Spotify Web
(Sumber :Afrizal 2023)



Gambar 17. Tampilan Apple Music
(Sumber :Afrizal 2023)



Gambar 18. Tampilan Youtube Music
(Sumber :Afrizal 2023)

2) Media Pendukung

Berikut adalah contoh pengaplikasian desain cover album *Man of Standing* band Deruh pada Merchandise.



Gambar 19. Media Pendukung; Kaos
(Sumber :Afrizal 2023)



Gambar 20. Media Pendukung; Kartu Tarot
(Sumber :Afrizal 2023)

k. Test

1) Validasi Desain

Evaluasi dengan Embong Aji Pamungkas selaku Art Director dari Pecel Lele Records pada tanggal 17 Juli 2023 untuk dapat mengetahui kesesuaian konsep desain yang dihasilkan dengan tujuan perancangan cover album *Man of Standing*.

Hasil perancangan cover album *Man of Standing* mendapatkan skor 3-4 (baik

hingga sangat baik) sehingga dari hasil dari proses validasi adalah layak digunakan tanpa revisi.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Cover album dibuat untuk dapat menyampaikan pesan utama dari album *Man of Standing* dan karakter musik Band Deruh secara visual dengan menggunakan gaya *psychedelic*. Dapat disimpulkan bahwa peran cover album dalam karya musik adalah menyampaikan pesan melalui aspek visual yang menjadi keunikan tersendiri bagi album *Man of Standing* dan band Deruh, disertai hasil validasi ahli materi yang menghasilkan kesesuaian hasil perancangan dengan tujuan perancangan dengan nilai 3 – 4 (baik – sangat baik).

Saran

Dari hasil perancangan ini diharapkan agar band Deruh dapat memaksimalkan promosi karya musik dalam hal visual tidak hanya melalui cover album dan *merchandise*, yakni dengan meningkatkan konsistensi dalam berpromosi melalui media yang ada seperti jejaring sosial di masa mendatang.

REFERENSI

- Afwan, R. (2019). Tinjauan Elemen Visual Pada Buku Ilustrasi #88 Love Live. *Jurnal Narada*, 6(Volume), ISSN 2477-5134.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basics Design 02: Layout*. Ava Publishing.
- Andy Dewakinnara, & R. Eka Rizkiantono. (2019). *Perancangan Kartu Tarot Astadewa Berdasarkan Cerita dan Karakter Perwayangan Mahabharata*. *Jurnal Sains Seni*, 8(1). Diakses dari http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/37646
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia.
- Baskoro Suryo Banindro. (2007). Gaya Psychedelia Counter Cultural Amerika Komodifikasi Indonesia Kini. *Nirmana*, 9(2), 69–76. Diambil dari <http://puslit2.pelita.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/17674>
- Bornstein, S. (1990). *The ship of the desert. The dromedary camel (Camelus dromedarius), a domesticated animal species well adapted to extreme conditions of aridness and heat*. Rangifer, 231-236.
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia. (2023, December 28). *honeybee*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/animal/honeybee>
- Brown, T. (2008). *Design thinking*. Harvard Business Review, 86(6), 84.
- Bruck, J. N. (2013). *Decades-long social memory in bottlenose dolphins*. Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences, 280(1768), 20131726.
- Carrey Gibbons. (2018). *Deliberately Disorienting*. Retrieved from <https://www.cooperhewitt.org/>
- Echard, W. (2017). *Psychedelic popular music: A history through musical topic theory*. Indiana University Press.
- Fachri, H. A. (2009). *The Real Art of Tarot*. GagasMedia.
- Heller, S., & Fink, A. (1999). *Less Is More: New Simplicity In Graphic Design*. North Light Books.
- Hendrawan, D. V., & Patria, A. S. (2022). Analisis Unsur Visual Kartu *The Fool* Dalam Tarot “Wizards.” *Journal Barik*, 4(2), 1–13. Diambil dari <https://ejournal.unelsa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48765>
- Imaji, A. L. (2021). Lanskap *Psychedelic* Sebagai Sumber Inspirasi Perancangan. *Jurnal*, 1(3), 136–148.
- Interaction Design Foundation, Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2021). What is design thinking and why is it so popular?.
- Umam, A. N. (2021, 18 Oktober). *Mengenal Industri Musik dan Produksi Dibaliknya*. Diakses pada 23 Mei 2023, dari <https://www.its.ac.id/news/2021/10/18/mengenal-industri-musik-dan-produksi-dibaliknya/>
- Maghreza Dienhaq, S., & Surya Patria, A. (2021). Inspirasi Gaya Seni *Psychedelic* Pada Perancangan Cover Single Terbaru Musisi “Yamamiartha.” *Jurnal Barik*, 2(3), 16–27. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Mahargasari, S. (2004). *Membujuk Dengan Fantasi*. Retrieved from [insert date here].
- Male, Alan. (2016). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. Bloomsbury Publishing Plc. New York.

- Moisset, B., & Buchanan, S. (2010). *Bee basics: an introduction to our native bees*. USDA, Forest Service.
- Murdiyanto, E. (2020). *Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal)*.
- Ng, William Surya Septiadi, Suwasono, Arief Agung, & Cahyadi, Jacky. (2016). Perancangan Komik Strip Sebagai Media Layanan Masyarakat Untuk Bijak Dalam Bersosial Media. *Jurnal DKV Adiwarna*, 8, 11. Diambil dari <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4461/4088>
- Oroc, J. (2018). *The new psychedelic revolution: The genesis of the visionary age*. Simon and Schuster.
- Ouajd, S., & Kamel, B. (2009). *Physiological particularities of dromedary (Camelus dromedarius) and experimental implications*. *Scandinavian Journal of Laboratory Animal Science*, 36(1), 19-29.
- Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Hafrida, L., Bano, V. O., ... & Sinthania, D. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pradina Pustaka.
- Pangestu, I. A., & Islam, M. A. (2020). Inspirasi Pop Art Style pada Perancangan Komunikasi Visual. *Jurnal*, 1(3), 226–237.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Putri, M. I. (29 Agustus 2021). *Pengertian Ilustrasi dan Jenis-jenis Gambarnya*. Diunduh pada tanggal 23 Maret 2022, Diambil dari <https://tirto.id/pengertian-ilustrasi-dan-jenis-jenis-gambarnya-gi2q>
- Rahmadi, R. (2011). *Pengantar metodologi penelitian*.
- Redaksi. (2020, 11 Juli). *Komunitas Indie Band Lamongan yang Bertransformasi Jadi Indie Music Community*. *Kabar 1 Lamongan*, 5(7), 23-25. Diakses pada 23 Mei 2023, dari <https://kabar1lamongan.com/2020/07/11/komunitas-indie-band-lamongan-yang-bertransformasi-jadi-indie-music-community/>
- Respati, Y. R. (2016). Komunikasi Ideologi Band Indie Melalui Desain Cover Album Studi Kasus: The Sigit. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(2), 117-136.
- Rizki Aji, M., & Cahyo Kusumandyoko, T. (2021). *Perancangan Ilustrasi Kartun Pada Perancangan Komunikasi Visual Album "Friends" Band Ratshit*. *Jurnal Barik*, 2(1), 177–187. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Rosen, L. D., Lim, A. F., Felt, J., Carrier, L. M., Cheever, N. A., Lara-Ruiz, J. M., ... & Rokkum, J. (2014). *Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits*. *Computers in human behavior*, 35, 364-375.
- Rustan, S. (2010). *Layout, Dasar & Perancangannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sari, Y. M., & Sihombing, R. M. (2021). Analisis Visual Desain Buku Ilustrasi "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini." *Bhagirupa, Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1).
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Shane, S. H., Wells, R. S., & Würsig, B. (1986). Ecology, behavior and social organization of the bottlenose dolphin: a review. *Marine Mammal Science*, 2(1), 34-63.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono, D. (2010). *Memahami penelitian kualitatif*.
Walters, R. S., & Yawney, H. W. (1990). *Acer rubrum L. Red maple*. *Silvics of North America*, 2, 60-69.