

BAB III

ANALISIS DATA DAN PROSES PERANCAANGAN

Musikalisasi puisi sekarang mulai di gandrungi masyarakat khususnya anak anak indie dan menjadi salah satu genre indie yang sangat disukai anak anak muda. Penulis akan mengilustrasikan lirik lirik puisi Wiji Thukul yang di musikalisasi oleh Fajar Merah. Pada bab ini akan dijelaskan bagaimana puisi tersebut di analisa dan dijadikan dasar perancangan sehingga menjadi ilustrasi atau gambar yang sesuai.

Penulisan sebelumnya menjelaskan tentang data data yang didapatkan penulis untuk mendukung dalam pembuatan ilustrasi musikalisasi ini. Bab I terdapat latar belakang yang menjelaskan kenapa tertarik dengan musikalisasi puisi ini, dalam bab ini juga diuraikan tujuan dan manfaat perancangan, tinjauan pustaka serta landasan teori yang berfungsi sebagai fondasi agar karya ini dapat dipertanggung jawabkan. Metode perancangan dan sistematika penulisan berfungsi sebagai urutan pengerjaan ilustrasi dan karya tulisnya agar lebih tertata dan terorganisir. Bab II berisi tentang biografi dan pengenalan obyek yang diteliti yang berfungsi sebagai acuan dan pengetahuan sehingga mempermudah penulis untuk merancang ilustrasi musikalisasi puisi dan menganalisa karakter dari objek yang akan di teliti.

Bab III menganalisa tentang target marketing yang bertujuan untuk mengetahui pasar yang akan di targetkan sehingga artbook yang di kerjakan penulis tepat sasaran kepada para konsumennya. Dalam bab ini mengeksekusi proses perancangan karya ilustrasi musikalisasi puisi yang berisi referensi gambar yang tepat, pemilihan bahan dan media yang digunakan untuk mengaplikasikan ilustrasi ini.

A. ANALISA DATA

1. Segmentasi

Merupakan kelompok atau orang yang menjadi sasaran perancangan ilustrasi musikalisasi dengan campaign sebagai berikut:

a. DEMOGRAFI

Demografis merupakan segmentasi berdasarkan usia, jenis kelamin, pekerjaan dan status ekonomi sosialnya. Sasaran demografis yang menjadi target audiens Artbook ini adalah semua lapisan masyarakat baik pria maupun wanita, dalam rentang usia remaja sampai dewasa 18 - 35 tahun. Dengan karakter konsumen pecinta music indie atau musik musik balada khususnya penggemar Fajar Merah. Secara demografis khalayak sasaran dalam perancangan ini dapat di deskripsikan sebagai berikut:

Usia :18-35 tahun

Jenis kelamin :Pria dan Wanita

Pekerjaan :Semua lapisan masyarakat

Status Sosial :Semua lapisan masyarakat

Khalayak sasaran dengan faktor demografis menasar pada semua lapisan masyarakat terutama para seniman, penyair, teman teman mahasiswa, serta para penikmat seni, baik senirupa, desain, maupun seni pertunjukan khusus nya sastra dan puisi. Karya ilustrasi musikalisasi puisi dalam artbook ini juga mengedukasi dan memberi wawasan kepada masyarakat tentang karya karya puisi Wiji Thukul. Pembaca artbook juga akan mendapatkan pengetahuan dan lebih menyelami puisi puisi Wiji Thukul melalui rancangan ilustrasi musikalisasi puisi yang tersaji dalam artbook.

b. GEOGRAFIS

Geografis merupakan suatu segmentasi yang mengelompokan audiens dari segi aspek geografi yang dapat berupa negara ataupun wilayah yaitu kota kota besar yang ada di Indonesia. Surakarta merupakan target karena selain padat penduduknya dalam berbagai lapisan masyarakat. Surakarta juga gudangnya seniman seniman kondang, baik senirupa maupun seni pertunjukan, selain banyaknya para penggiat seni yang berdomisili di Surakarta. Banyak penikmat karya seni mulai dari mahasiswa sampai orang yang berkerja di bidang non kesenian, yang sudah mengetahui puisi puisi Wiji Thukul yang telah dimusikalisasi oleh Fajar Merah yang juga berdomisili di Surakarta.

Adanya artbook ilustrasi musikalisasi puisi ini akan membantu menyelami puisi puisi yang telah dimusikalisasi Artbook dan merchandise yang akan di produksi dalam tugas akhir ini, akan lebih membantu mendekati kepada warga Surakarta maupun di luar Surakarta yang mengidolakan karya puisi Wiji Thukul ataupun musikalisasi Oleh Fajar Merah di seluruh Indonesia.

c. PSIKOGRAFI

Karakter psikologis seseorang akan terlihat dari gaya hidup, ketertarikan dan prilakunya. Sasaran khalayak pada perancangan artbook dan media promosi disesuaikan dengan faktor psikologis target audiens nya yaitu para remaja yang mempunyai semangat menggebu ngebu dan orang dewasa awal yang sudah mempunyai kematangan psikologis. Pada fase remaja, mereka mengalami pencarian jati diri sehingga mudah untuk di beri masukan yang lebih membuatnya lebih keren, sedangkan fase dewasa mereka sudah mempunyai kematangan pemikiran. Perancangan artbook akan banyak diminati oleh orang dewasa yang mengidolakan Fajar Merah ataupun Wiji Thukul yang mempunyai puisi maupun musikalisasi yang khas. Orang dewasa akan menyukai ilustrasi sebagai barang koleksi, para penggiat seni dapat mengapresiasi dengan membeli karya seni.

d. BEHAVIOR

Perilaku dari segmentasi yang dituju, yaitu masyarakat usia remaja sampai dewasa yang menyukai musik indie khususnya musik balada. Yaitu masyarakat yang berumur antara 17 sampai 35 tahun. Dimana kurun waktu itu banyak remaja yang sedang mencari cari sesuatu yang berbeda dan di usia dewasa dengan ilustrasi bergaya kekinian akan lebih cept untuk menarik remaja yang hobbi dengan musik. Dengan majunya jman sekarang banyak juga remaja maupun dewsa yang mengakes sosmed di internet, karena internet sekrang seperti kebutuhan pokok manusia.

1. USP (Uniqe Selling Preposition)

Uniqe selling preposition di dalam artbook ini dapat dilihat dari object yang di garap yaitu tentang musikalisasi Fajar Merah yang terinspirasi dari karya karya puisi Wiji Thukul, yang notaben nya adalah salah satu sastrawan yang hilang di jaman orde baru, yang karya karyanya kebanyakan mengkritik tentang pemerintahan jaman orde baru. Ilustrasi artbook di gambar langsung oleh seniman yang mempunyai character yang khas di dalam karyanya.

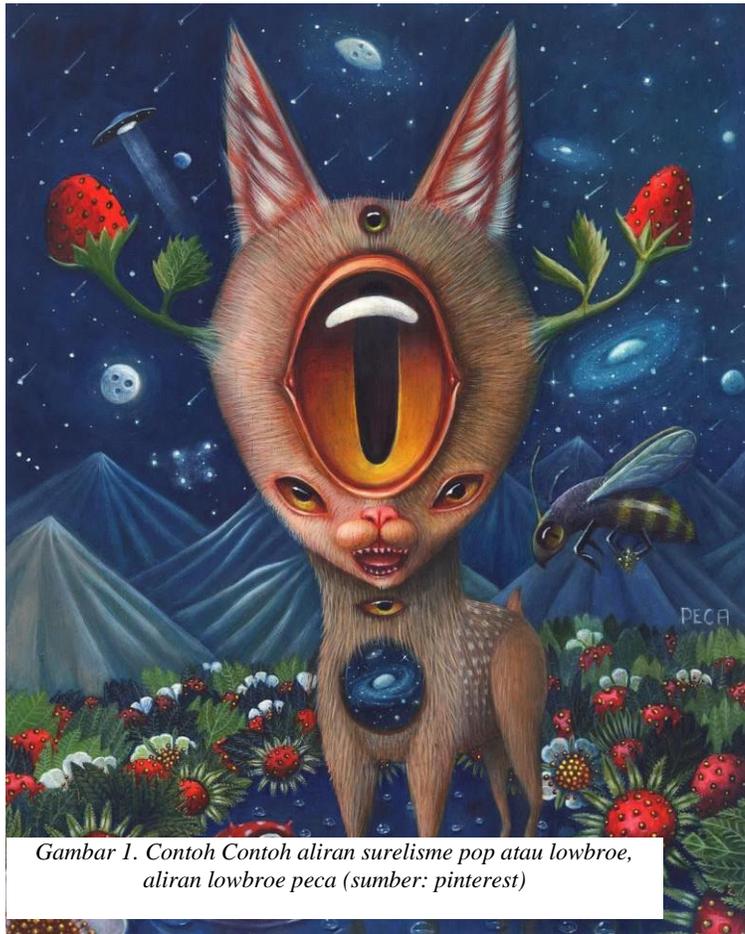
2. ESP (emotion Selling Power)

Emosi produk dalam artbook ini, diharapkan pembeli akan mendapat kebanggaan tersendiri sebagai penikmat musikalisasi Fajar Merah karena

produk ini di desain dengan karakter khas seniman. Artbook di buat secara handmade dan terbatas, sehingga produk ini menjadi barang yang eksklusif.

3. Positioning

Positioning dalam artbook ini adalah untuk mempermudah masyarakat untuk memahami musikalisasi, dan mengenalkan salah satu karya sastra Wiji Thukul kepada masyarakat. Artbook ini menggunakan salah satu dari banyak sekali gaya visual didalam seni rupa, untuk membuat sebuah ilustrasi ini penulis menggunakan gaya surealis pop atau istilah kerennya lowbroe art. Surealis pop merupakan alternatif dari surealis. Surealis sendiri adalah karya seni yang didalamnya menggabungkan beberapa objek nyata ke dalam suasana yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Perbedaan dalam karya ilustrasi ini ada pada sisi pewarnaan yang menggunakan warna pop yang cenderung terang dan kontras. Aliran surealisme pop ini selain seirama dengan karakter seniman juga karena mudah membuat perumpamaan perumpamaan sesuai dengan lirik musikalisasinya. Karakter seram dengan warna warna cerah sangat mencuri perhatian dan menarik bagi kalangan anak muda. Positioning berdasarkan survei yang dilakukan sebelum pembuatan karya ilustrasi.



Gambar 1. Contoh Contoh aliran surelisme pop atau lowbroe, aliran lowbroe peca (sumber: pinterest)

4. Strategi Kreatif

Daya tarik artbook ini ada pada isinya yang mendasarkan pada kegelisahan sastrawan Wiji Thukul dan musikalisasi Fajar Merah serta ilustrasi didalam nya yang langsung di buat oleh penulis dengan kharacter gambar khasnya, sehingga artbook ini akan menjadi limited edition product. Bila memesan artbook ini

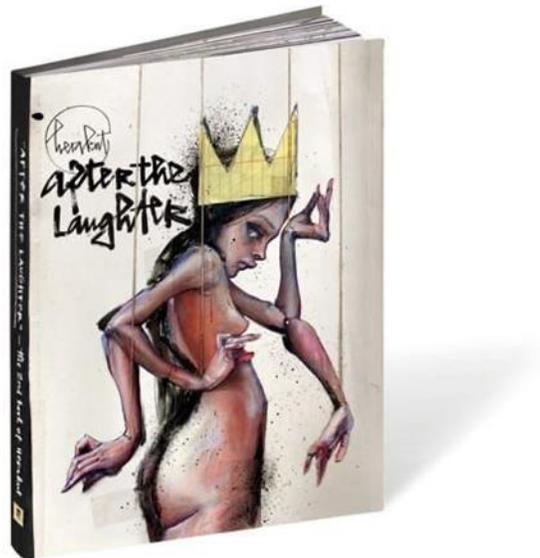
akan mendapatkan satu paket merchandise. Produk artbook ini merupakan project antara seniman dan Fajar Merah.

Pembuatan artbook menggunakan gaya senirupa surealis pop atau sering disebut dengan lowbroe dengan ciri ciri sebagai berikut :

a. Konsep Visual

1. Layout

Layout : menggunakan model layout mondrian, picture window dan axial layout, sedangkan refrensi layout menggunakan layout seperti pada artbook heracut yang terkesan bebas tapi menarik untuk dilihat, karena model layout ini kekinian sehingga banyak di senangi oleh anak anak muda jaman sekarang.



Gambar 2. Contoh Gambar Axial Layout (sumber:heracut)



Gambar 3. Contoh Mondrian Layout

Phillips de Pury & Company - Saturday Sale
AUCTION March 14th 12 pm
VIEWING March 10th - 12th
RECEPTION March 10th 6-8pm *RSVP info@campbarbossa.com

At the sale's opening reception on March 10 Herakut will display four works on canvas showing the level of completion of a single piece. The artists will be in the gallery to discuss their work and present their unique piece YOU SURE? made especially to benefit the charity War Child. The piece provides a fantastic opportunity for the public to acquire a unique work of art while contributing to an important organization: War Child, an international charity that aims to protect children living in the world's most dangerous war zones.

"I am extremely grateful that Herakut have chosen to support War Child in this fantastic way. War Child has a strong history of support from the art world and we're pleased this can continue with such talented and original artists. The support of Saturday@Phillips for this project has also been outstanding. The auction on this piece will raise vital funds for our work with some of the most marginalized children affected by war".
 Mark Waddington, CEO War Child.

Herakut - You Sure? 2009 - Mixed Media on Canvas - 100cm x 100cm
 Estimate £3,000-4,000

PHILLIPS
 de PURY & COMPANY

WAR
 child

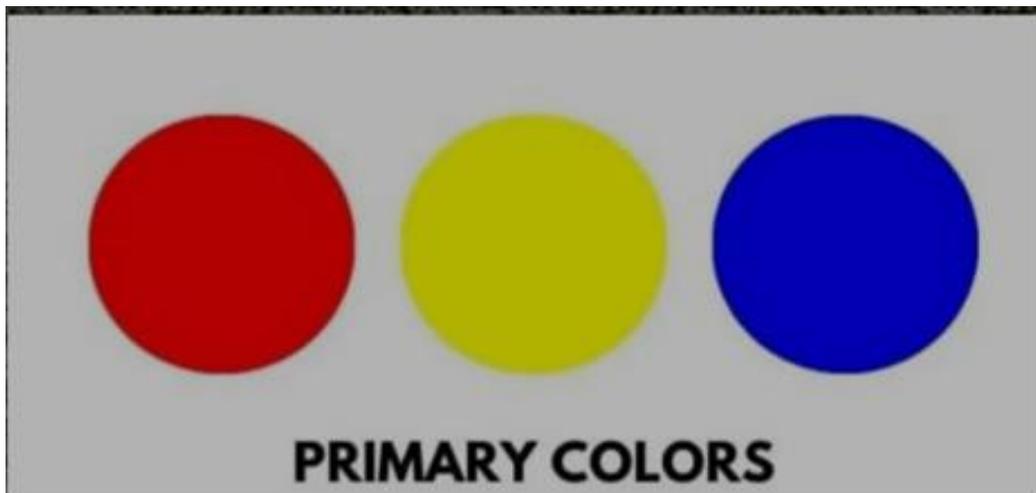
campbarbossa

Gambar 4. Contoh Window Layout (sumber: heracut)

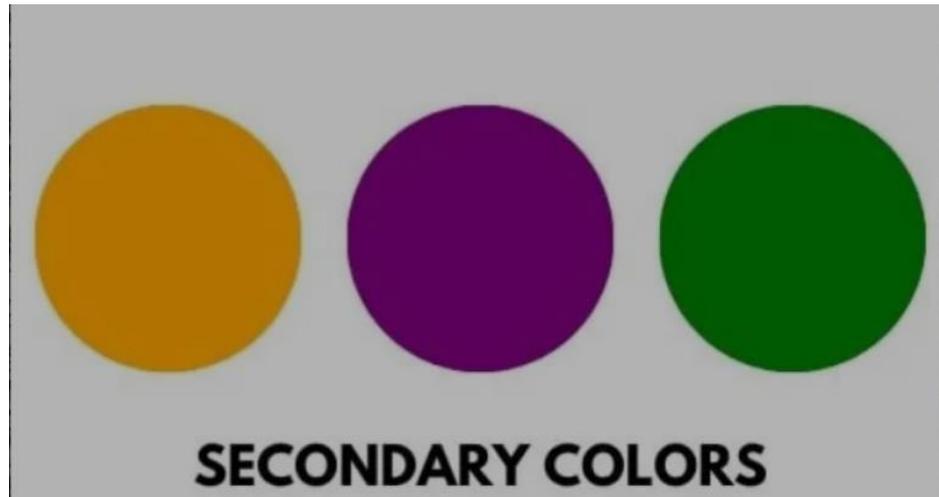
2. Warna

Warna didominasi warna warna pop atau dahulu disebut populer pada zaman post modern art. Di dominasi warna warna cerah yang cenderung kontras. Warna warna pop akan terlihat lebih artsy dan disukai banyak anak anak muda.

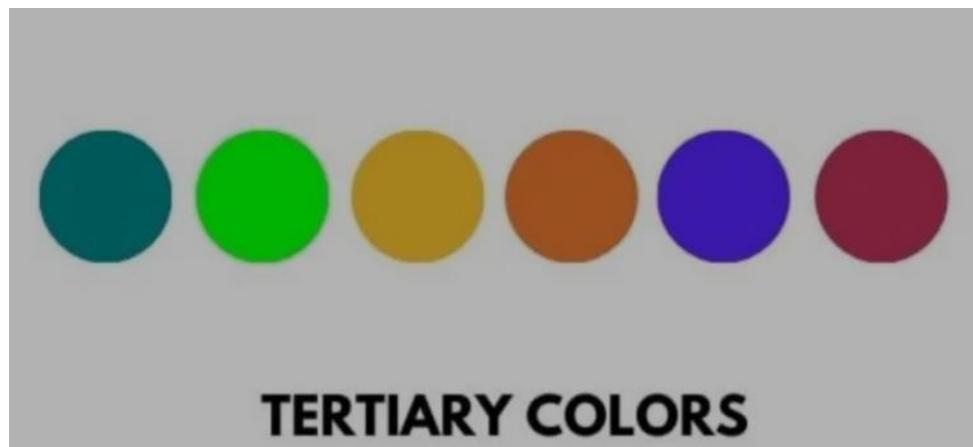
Contoh pemilihan warna di dalam aliran surealisme pop atau lowbroe dari warna premier sampai tersier



Gambar 9. Warna Primer



Gambar 6. Warna Sekunder



Gambar 5. Warna Tersier

3. Typo

Menggunakan typografi dekoratif agar terlihat tidak kaku dan pas pada ilustrasi yang bergaya surealis pop dengan unsur hias di dekat typografi, mengingat typografi dekoratif tidak mempunyai pakem pakem tertentu dalam

proses pembuatannya. Artbook ini menggunakan jenis font 5 Years Old font untuk typografi dalam ilustrasinya.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 7. Contoh Typografi Dekoratif (Belgedes)

1. Ilustrasi

Menggunakan aliran senirupa surealis pop atau sering disebut lowbroe yang didalam nya terdapat penggabungan gambar dengan simbol simbol yang tidak ada di dalam dunia atau imajinasi dari pengilustrasi sesuai dengan lirik



musikalisasi puisinya. Penulis menggunakan gaya ini karena target audience penulis merupakan anak muda dan gaya pop cocok sekali untuk anak muda karena terkesan artsy dan gaya surealisme memudahkan penulis untuk mengibaratkan syair syair musikalisasi dengan tanda atau simbol tertentu.

Gambar 8. Contoh Ilustrasi Suralisme Pop atau Lowbroe Karya Uji Hanan (sumber: castromarina)



Gambar 9. Contoh Ilustrasi Suralisme Pop atau Lowbroe Karya Wedhar Riyadi (sumber: indoartnow)

2. Konsep teknis

Konsep teknis dalam pembuatan ilustrasi meliputi 3 tahapan yaitu manual sketsa , pengolahan dengan komputer, dan penentuan material.

a) Manual

Yang dimaksud adalah perancangan grafis dengan menggunakan keterampilan tangan dan alat alat gambar non mesin yang berwujud sketsa



Gambar 10. Alat yang Digunakan Untuk Sketsa Pensil dan Pulpen

ilustrasi gambar dengan menggunakan pensil dan bolpoint.



Gambar 11. Contoh Gambar Manual (sumber: technisia)

b) Pengolahan dengan komputer

Pengolahan setelah sketsa dibuat, gambar tersebut akan di scan, kemudian di olah dengan menggunakan komputer secara digital, Tahap ini meliputi proses pewarnaan , memasukkan teks atau typografi, penentuan format dan layout serta menambahkan efek pada layout agar dilihat semakin harmonis. Program komputer yang di gunakan dalam pembuatan ilustrasi ini adalah corel draw dan adobe photoshop.

i. Laptop

Proses pembuatan ilustrsi menggunakan laptop untuk pros digitalnya. Hasil dari sketsa di scan lalu melalui proses tracing dengan menggunakan

photoshop, hingga proses pewarnaan. Didlam proses tersebut menggunakan laptop sebgai berikut

- Prosesor intel core duo processor T6500
- Sistem oprasi DOS
- ChipsetIntel GMA 4500MHD
- Memori 4gb
- Display 14.0 HD LED LCD



Gambar 12. Laptop

ii. Pen Tablet

Untuk memepermudah pengerjaan saat tracing menggunakan pen tablet untuk prose tracing, karena pen tablet dpt dengan mudah dan luwes untuk mengikuti garis sketsa di dlam lyar daripda menggunakan mouse. Pen tablet yang di gunakan adalah

- Merk Hanvon
- Model GP0806
- Rating 5V=60mA



Gambar 13. Pen Tablet

iii. Software

1. Adobe photoshop

Merupakan software yang utama dalam pembuatn ilustrasi sesudah proses sketsa. Aplikasi ini sering digunakan oleh ilustrator karena mudah di gunakan untuk profesional maupun orang awam, dengn pilihan tool dan



Gambar 14. Adobe Photoshop

warn yang sangat memdai untuk pembuatan ilustrasi.

2. Corel Draw x7

Corel Drw merupakan apliki untuk ilustrasi juga, biasanya di gunakan untuk ilustrai yang bersifat vektor, dalm pembuatan artbook menggunakan Corel Draw krena untukpembuatan layout butuh ukutan ukuran yang presisi untuk menempatkan font ataupun gambar karena di apliksi ini terdapat ukuran ukurannya sehingga memepermudah untuk



Gambar 15. Aplikasi Corel Draw

pembuatan artbook.

c) Proses mencetak karya

Agar dapat di nikmati masyarakat secara visual, konsep teknis dan hal hal yang berkaitan dengan pembuatan karya ilustrasi ini antara lain :

i. Material

Adalah bahan yang digunakan untuk membuat sebuah media apakah material pembuatannya menggunakan kayu, kertas, plastik maupun mix media. Media artbook menggunakan kertas book paper sebagai isinya dan gabungan antara kertas artpaper dan kertas duplek sebagai cover dari artbook ini.



Gambar 16. Contoh Kertas Duplek

ii. Ukuran

Ukuran berkaitan dengan ukuran fisik sebuah media artinya berapa panjang, lebar, besar, tinggi media yang digunakan. Artbook ini memiliki panjang 25 cm lebar 225 cm dan tebal sesuai dengan isi dari artbook tersebut.



Gambar 17. Contoh Ukuran

iii. Teknis pembuatan

Berkaitan dengan pembuatan sebuah media apakah media tersebut melalui proses sablon, cetak print, atau teknik lain nya.



Gambar 18. Proses Printing

