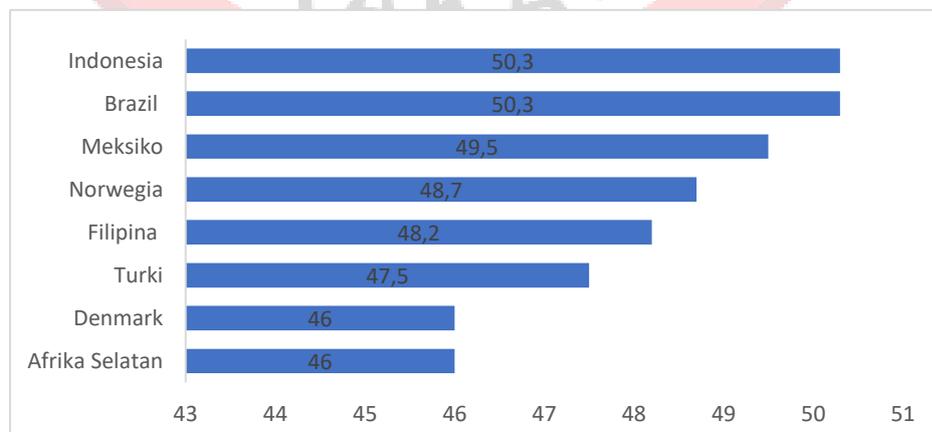


## BAB I PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Musik menjadi salah satu jenis seni yang paling banyak digandrungi berbagai kalangan mulai dari kalangan balita, anak-anak, remaja hingga dewasa. Musik di Indonesia sendiri dulunya digunakan sebagai media upacara kepercayaan spiritual oleh masyarakat, karena erat kaitannya di lingkungan masyarakat inilah yang menjadikan seni musik cepat berkembang dari masa ke masa. Walaupun belum ada sumber tertulis tentang perkembangan seni musik di Indonesia namun para arkeolog menemukan benda-benda sebagai wujud adanya seni musik pada masa lalu yakni dengan ditemukannya angklung, gamelan, suling, dan kendang. Seni musik juga memiliki peran penting di Indonesia yakni dalam menghubungkan manusia dengan alam dan kepercayaan spiritual yang ada pada saat itu. (Fazrianto Muhammad, 2023)



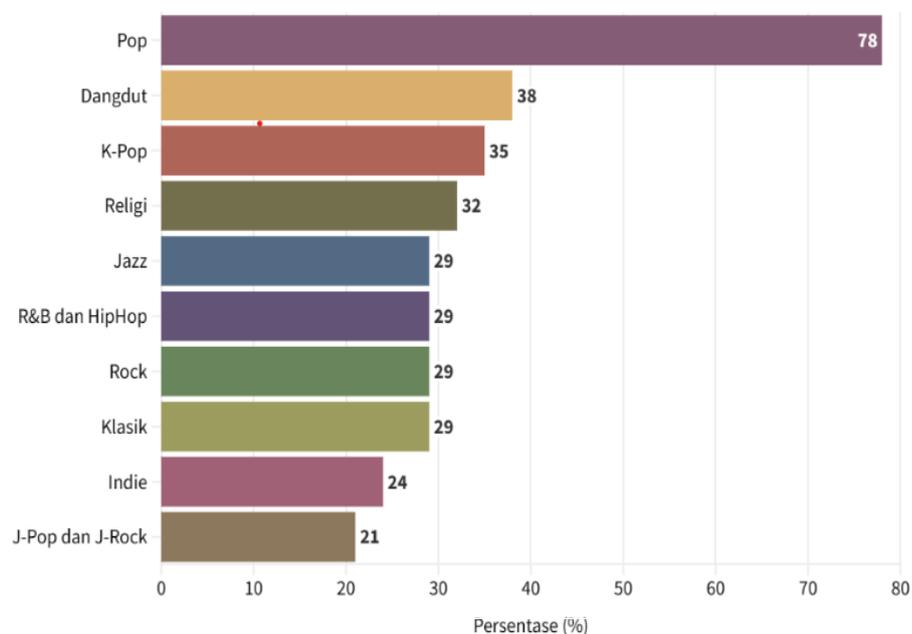
Gambar 1. Data Pendengar Musik *Streaming*  
(DataIndonesia.id dan We Are Social)

*We Are Social* melalui artikel yang di terbitkan DataIndonesia.id pada tahun 2022 melaporkan sebanyak 39,1% pengguna internet mendengarkan musik setiap minggunya melalui berbagai platform *streaming*. Rata-rata waktu yang dihabiskan pengguna di internet selama 1 jam 38 menit setiap harinya, hasil riset menunjukkan bahwa Indonesia mendominasi negara dengan persentase pengguna *streaming* musik terbanyak di dunia sebanyak 50,3% disusul dengan negara Brazil yang memiliki presentase yang sama dengan Indonesia yakni 50,3%, dilanjutkan dengan Meksiko 49,5%, Norwegia 48,7%, Filipina 48,2% Turki 47,5%, Negara Denmark 46,7%, dan terakhir negara Amerika Selatan sebanyak 46,6%. Hal ini membuktikan bahwa pasar musik memiliki peluang yang tinggi di Indonesia. (Sadya Sarnita, 2023)

Unsur-unsur penting yang terkandung dalam seni musik yakni berupa *melodi* yang merupakan rangkaian nada berdasarkan naik turun atau tinggi rendahnya bunyi, *ritme/irama* yaitu aliran ketukan dasar secara teratur yang mengikuti gerak melodi, *birama* yang berupa ayunan atau ketukan berulang yang datang secara teratur dalam waktu yang sama, *harmonis* atau keselarasan bunyi, *tempo* yang merupakan cepat lambatnya gerakan musik, *dinamik* atau perubahan keras lembutnya lagu, *tangga nada* atau urutan deret yang disusun berjenjang dimana antara nada satu dengan yang lain, *timbre* yaitu warna bunyi atau kualitas bunyi sebagai pembeda kesan musik, dan *notasi* yang merupakan unsur seni musik yang membentuk lagu. Kesimpulan dari unsur-unsur musik diatas dapat menghasilkan komponen

yang membentuk satu kesatuan, unsur pokok dan ekspresi ini saling berkaitan hingga dapat saling mengisi perannya satu sama lain dalam sebuah lagu. (Qothrunnada Kholida, 2023)

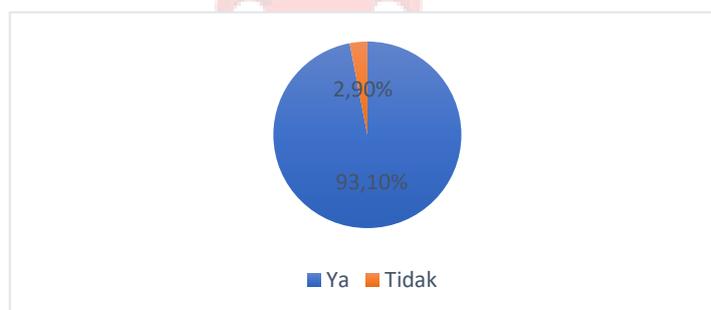
Unsur-unsur musik tersebut menghasilkan harmonisasi dalam lagu yang membentuk beberapa genre atau jenis musik contohnya jazz, rock, RnB, Hip Hop, Indie, Dangdut, Pop dan masih banyak lagi. Genre musik Pop termasuk dalam kategori musik populer yang memiliki kepopuleran sejak abad ke-19 dan awal abad ke-20. Musik pop merupakan sebuah genre musik yang terbuka, dapat beradaptasi, dan sering diadopsi dengan beberapa elemen genre lain. Seiring berkembangnya musik pop yang mampu beradaptasi dengan genre musik lain, membuat musik pop menjadi salah satu genre musik yang paling banyak digemari khususnya di Indonesia.



Hal ini sesuai dengan survei yang dilakukan oleh Jajak Pendapat (Jakpat) selaku perusahaan riset yang telah melakukan riset pada tahun 2023 mengenai genre musik yang paling banyak digemari di Indonesia. Hasil riset menyatakan bahwa musik pop menduduki peringkat pertama dengan persentase sebanyak 83%, disusul dengan musik K-pop sebanyak 47%, dan Dangdut sebanyak 37%. (Rizaty Ayu Monavia, 2024) Banyaknya jumlah populasi di Indonesia yang menyukai genre musik pop menjadikan hal ini selaras dengan karakteristik yang dimiliki oleh genre musik pop yakni mudah diterima oleh masyarakat, mengutamakan kebebasan berekspresi dan kebebasan berirama serta jenis instrumen, melodi dan harmoninya sederhana, mudah dinyanyikan, dan liriknya mudah diingat.

Hubungan antara seni musik dengan desain grafis merupakan suatu hubungan yang memiliki kaitan erat. Kedua unsur yakni seni musik dan desain grafis memiliki satu kesatuan dan menjadikannya pelengkap serta penerjemah satu sama lain. (Raniry Ar Eddo, 2022)

Riset daring tentang “apakah visualisasi dalam sebuah lagu dapat membantu untuk mengetahui sebuah pesan yang ingin disampaikan?”



Gambar 3. Data Riset Daring  
(Annis Analekta Tyarsavira,2024)

Riset sederhana yang dilakukan secara daring serta diikuti 29 partisipan ini menghasilkan, sebanyak 93,10% partisipan menyatakan bahwa ilustrasi pada sebuah lagu dapat membantu seseorang untuk mengetahui pesan yang ingin disampaikan oleh pencipta lagu. Banyak musisi dan seniman yang menciptakan lagu tanpa diikuti dengan diciptakannya sebuah ilustrasi sebagai bentuk visual dari penyampaian pesan dan maknanya. Karya-karya lagu yang banyak diciptakan para musisi sendiri tentu saja dalam bentuk genre musik pop atau lagu yang bergenre pop salah satunya yakni dari seorang seniman bernama Matheus Wasi Bantolo yang menciptakan lagu berjudul "*Peluk Jiwa*". Lagu ini bercerita tentang seseorang yang sedang mengalami titik terendah dalam hidupnya. Gambaran seseorang yang merasa tidak ada orang lain yang berada disisinya untuk membantu menenangkan dan menghangatkan jiwanya yang sedang rapuh. Pada saat seseorang ini mulai bangkit ia baru menyadari bahwa disekitarnya banyak orang yang peduli untuk memeluk jiwanya yang sedang terpuruk itu terutama orang tua, teman, dan orang-orang yang peduli dengannya.

Pada sebuah lagu, ilustrasi merupakan salah satu hal penting dalam media penyampaian makna dan pesan. Dari hasil riset sederhana yang dilakukan banyak dari pendengar lagu berjudul "*Peluk Jiwa*" menyatakan pemilihan kata-kata dalam lagu tersebut cukup familiar tetapi pemilihan idiom yang digunakan di setiap

liriknya seperti memiliki makna tersirat yang mendalam. Hal ini, terjadi karena keterbatasan ilmu dan juga pengalaman yang berbeda pada setiap individu. Para penikmat lagu berjudul "***Peluk Jiwa***" juga memiliki sebuah keresahan karena kurang bisa mengerti makna dan pesan sesungguhnya dari lagu berjudul "***Peluk Jiwa***" yang saat ini hanya bisa dinikmati dalam bentuk penampilan diatas panggung saja. Lagu berjudul "***Peluk Jiwa***" pada awal kemunculnya berbarengan dengan *tittle track* lagu berjudul "***Cita Suta***". Namun, karena lagu berjudul "***Peluk Jiwa***" bukanlah lagu utama, menjadikan lagu ini tidak banyak diketahui makna dan pesan yang terkandung didalam lagu. Pada setiap lagu "***Peluk Jiwa***" ditampilkan sering hanya dinyanyikan instrumen lagunya saja dan liriknya diganti dengan huruf "***A...***" atau "***U...***" serta lagu "***Peluk Jiwa***" belum pernah dipublikasikan di platfrom digital manapun.

Pembuatan ilustrasi dimaksudkan agar dapat membantu para penikmat lagu berjudul "***Peluk Jiwa***" memahami makna dan pesan dibalik lagu dengan dibuatnya sebuah konsep perancangan ilustrasi lagu berjudul "***Peluk Jiwa***" dengan teknik *motion graphic*. Ilustrasi menggunakan perpaduan warna gelap dan terang sebagai gambaran energi buruk dan energi baik serta perwujudan dari keterpurukan dan juga kebangkitan seseorang. Dengan dipilihnya gaya visual surealisme akan mengundang penafsiran setiap individu yang melihat hasil ilustrasi, tetapi masih memiliki tujuan penafsiran yang

sama, serta dengan menambah unsur *motion graphic* agar mempermudah penyampaian informasi atau pesan kepada *audience* dengan cara yang menarik dan efektif.

## B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana konsep perancangan ilustrasi lagu berjudul "***Peluk Jiwa***" dengan teknik *motion graphic*?
2. Bagaimana bentuk visualisasi pesan dan makna dalam lagu berjudul "***Peluk Jiwa***"?

## C. TUJUAN

1. Merancang ilustrasi lagu berjudul "***Peluk Jiwa***" dengan teknik *motion graphic* yang menarik dan mudah dipahami.
2. Sebagai media visualisasi pesan dan makna yang terkandung dalam lagu berjudul "***Peluk Jiwa***" agar pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada para *audience*.

## D. MANFAAT

1. Manfaat bagi perancang  
Menambah ilmu dan pengetahuan mengenai bagaimana merancang ilustrasi dengan teknik *motion graphic* agar dapat menyampaikan pesan dan makna yang terdalam dalam sebuah lagu, serta guna memenuhi persyaratan kelulusan strata satu (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Sahid Surakarta.

2. Manfaat bagi masyarakat

Dapat memudahkan para *audience* menangkap pesan dan makna yang terkandung dalam lagu "Peluk Jiwa" serta mempermudah *audience* dalam menafsirkan hasil ilustrasi.

3. Manfaat bagi keilmuan

Sebagai referensi, acuan dan evaluasi mahasiswa lain dalam pembuatan Tugas Akhir (TA)

**E. TINJAUAN PUSTAKA**

Pada penulisan konsep Ilustrasi Lagu Berjudul "Peluk Jiwa" dengan Teknik *Motion Graphic* dibutuhkan beberapa referensi penulisan konsep yang digunakan sebagai bahan pemahaman latar belakang teori permasalahan dan landasan atau dasar dari sebuah perancangan. Serta menghindari terjadinya duplikasi perancangan antara perancangan satu dengan yang lain.

Jurnal DKV dari Universitas Kalbis karya Marcelline Wijaya dan Sabeth Utara dengan judul "VISUALISASI LAGU REIKKO - PROBLEMS" (Wijaya Marcelline, 2022) mengangkat karya dengan konsep video musik menggunakan teknik animasi 2D dari hasil riset segmenting penggemar Reikko. Video Musik ini digunakan sebagai media untuk mempromosikan sebuah lagu dengan menggunakan metodologi kualitatif yakni mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi serta

mengumpulkan beberapa referensi video musik yang menggunakan animasi yang sesuai dengan segmetasi yang dituju. Manfaat jurnal karya Marcelline Wijaya dan Sabeth Utara bagi perancangan Ilustrasi lagu berjudul "Peluk Jiwa" dengan teknik *Motion Graphic* yakni sebagai bahan acuan dan informasi dari pembuatan konsep perancangan. Perbedaan dari jurnal pertama ini terdapat pada media penyampaian pesan dan makna dalam lagu, pada jurnal "VISUALISASI LAGU REIKKO - PROBLEMS" hasil dari karya ini berupa video animasi 2D dengan menargetkan para pendengar dari penyanyi sekaligus pencipta lagu bernama Reikko. Sedangkan pada karya Ilustrasi lagu berjudul "*Peluk Jiwa*" dengan teknik *Motion Graphic* ini menggunakan media *Motion Graphic* sebagai media penyampaian makna dan pesan dari karya seniman sekaligus pencipta lagu bernama Wasi Bantolo.

Jurnal DKV dari Universitas Negeri Surabaya karya Eddo Ar Raniry dan Hendro Aryanto dengan judul "PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL COVER SINGLE TERBARU BAND NORTHEAST "MOONLIGHT" " karya visualisasi cover single sebuah band bernama Northreast. Band dengan aliran Pop Punk yang berasal dari Kota Bojonegoro dan terbentuk pada tahun 2020 dan mengeluarkan single terbaru berjudul Moonlight penulis membuat konsep perancangan visual cover dengan menggunakan gaya Pop Art sehingga dapat menyampaikan pesan dan bentuk citra dari lagu tersebut. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dari pengumpulan data yang dilakukan dengan

wawancara langsung dengan personel ataupun pendiri band tersebut guna membantu proses perancangan karya tersebut. Manfaat dari karya berjudul " PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL COVER SINGLE TERBARU BAND NORTHEAST "MOONLIGHT" " (Raniry Ar Eddo, 2022) adalah sebagai bahan observasi tentang seberapa jauh sebuah lagu dan desain dapat dipadukan. Unsur yang didapat dari karya tersebut dapat membantu mengembangkan lagi ide-ide yang berguna bagi pembuatan pada karya Ilustrasi lagu berjudul "*Peluk Jiwa*" dengan teknik *Motion Graphic*. Perbedaan yang mencolok terdapat pada genre lagu yang dikaryakan, Pada karya Ilustrasi lagu berjudul "*Peluk Jiwa*" dengan teknik *Motion Graphic* menggunakan genre lagu musik Pop atau musik populer yang umumnya mudah di terima oleh masyarakat, sedangkan untuk jurnal karya Eddo Ar Raniry dan Hendro Aryanto ini menggunakan pilihan genre musik Pop Punk yang umumnya hanya disukai oleh segelintir anak muda.

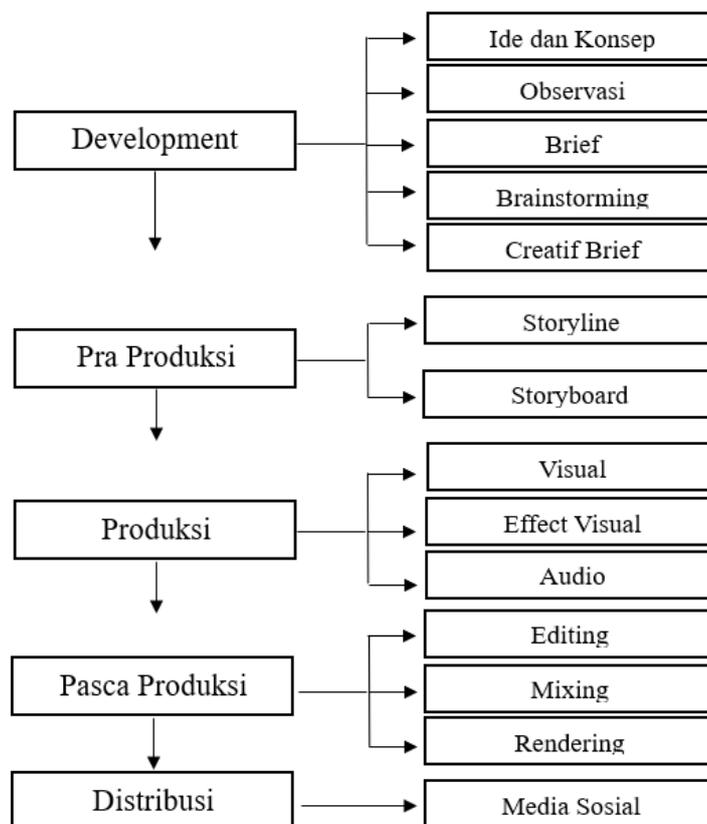
Jurnal DKV dari Universitas Kristen Petra karya Andreas Steven Hariboentoro, Wibowo, dan Rika Febriani dengan judul "PERANCANGAN VISUALISASI LAGU DAERAH JAWA TIMUR DENGAN TEKNIK PATTERN" (Hariboentoro Steven Andreas, 2016) merupakan karya visualisasi lagu daerah dari Jawa Timur dengan membuat sebuah audio visual dengan menggabungkan antara video musik dengan pattern batik yang terbilang masih baru dengan pemilihan lagu "Cublak-cublak Suweng" dan "Tanduk Majeng" dengan konsep perancangan mengacu pada hal-hal yang bernuansa kehidupan di daerah

Jawa Timur. Pembuatan audio visual ini bertujuan agar produk lagu-lagu daerah tidak kalah saing dengan produk budaya luar negeri. Manfaat yang dapat dipetik dalam jurnal ketiga dengan judul “PERANCANGAN VISUALISASI LAGU DAERAH JAWA TIMUR DENGAN TEKNIK PATTERN” ini adalah sebagai sumber referensi pemilihan media penyampaian pesan. Di dalam jurnal ini, media yang digunakan adalah penggabungan tiga unsur yakni desain, lagu, dan pattern batik. Perbedaan antara jurnal karya Andreas Steven Hariboentoro, Wibowo, serta Rika Febriani yakni pada karya ini menitik beratkan pada lagu-lagu yang berasal dari Jawa Timur, dengan menggabungkan beberapa pattern batik menjadi ilustrasi pengisi Audio Visual bagi lagu daerah yang diangkat. Sedangkan Ilustrasi lagu berjudul “*Peluk Jiwa*” dengan teknik *motion graphic* ini menitik beratkan pada adaptasi gaya visual surealisme.

Jurnal DKV dari Universitas Sahid Surakarta karya Risal Shadiq Fauzan, Ahmad Khoirul Anwar, dan Evelyne Hanny Lukitasari dengan judul “PERANCANGAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC ANTI NARKOBA P4GN SUKOHARJO” (Fauzan Shadiq Risal, 2022) karya ini merupakan video animasi pengenalan karakter superhero yang dimiliki oleh P4GN Sukoharjo. Animasi *motion graphic* pada karya ini digunakan sebagai media sosialisasi kepada anak-anak dan remaja agar terhindar dari bahaya dan penyalahgunaan narkoba terutama generasi muda. Jurnal terakhir berjudul “PERANCANGAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC ANTI NARKOBA P4GN SUKOHARJO” ini bermanfaat

sebagai panduan memperdalam pemahaman mengenai topik *motiongraphic* yang akan diangkat. Perbedaan pada jurnal karya Risal Shadiq Fuzan ini dengan Ilustrasi lagu berjudul "***Peluk Jiwa***" dengan teknik *motion graphic* ini ini terdapat pada tujuan dibuatnya kedua karya tersebut. Pada jurnal, karya ini dibuat sebagai media infografis penyuluhan bahaya narkoba bagi anak-anak dalam bentuk *motion graphic* sedangkan dalam karya Ilustrasi lagu berjudul "***Peluk Jiwa***" dengan teknik *motion graphic* digunakan sebagai media penyampaian makna dan pesan yang terkandung dalam sebuah lagu agar mudah dipahami oleh masyarakat.

#### F. METODE PERANCANGAN



Gambar 4. Metodologi Perancangan  
(Studioantelope.com)

## 1. Development

Proses dimana perusahaan melakukan inovasi dan menciptakan sebuah layanan maupun media baru. Terdiri dari beberapa rangkaian dan proses dari hasil riset yang dilakukan, hal ini bertujuan untuk meluncurkan sebuah jasa atau produk baru yang kreatif dan optimal.

### a. Ide dan Konsep

Ide merupakan gagasan yang terdapat pada rancangan yang belum terealisasi. Perancangan ilustrasi lagu ini menggunakan konsep *motion graphic* menceritakan tentang makna dan pesan yang terkandung dalam lagu berjudul "***Peluk Jiwa***".

### b. Observasi

Tahapan pengamatan ini dilakukan dengan cara melihat dan mengamati langsung bagaimana proses aktivitas perjalanan karya lagu berjudul "***Peluk Jiwa***". Observasi dilakukan dengan cara melakukan beberapa rangkaian yakni memilih jenis penelitian, studi lapangan, melakukan wawancara dengan narasumber dan pengumpulan data baik online maupun offline.

### c. Brief

Brief, yang didapat berupa sekumpulan data yang telah di rangkum sedemikian rupa dari hasil observasi, sehingga data yang dihasilkan lebih ringkas dan sesuai dengan pokok permasalahan yang dibahas yakni dibuatnya *motion graphic* sebagai media

penyampaian sebuah pesan dan makna yang terdapat di dalam lagu berjudul "*Peluk Jiwa*".

d. Brainstorming

*Brainstorming*, dilakukan sebagai pengembangan ide yang lebih luas lagi sehingga dapat menemukan pemecahan masalah dan solusi dari permasalahan yang dibahas, dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan dosen serta bertukar pikiran dengan narasumber maupun dengan pencipta lagu berjudul "*Peluk Jiwa*" agar karya yang dihasilkan lebih terarah.

e. Creative Brief

Creative brief, merupakan rancangan struktur yang dilakukan melalui strategi visual dengan memilih cara-cara kreatif untuk menghasilkan visual dari konsep dan sesuai dengan pokok permasalahan.

**2. Pra produksi**

Tahapan pra produksi ini merupakan tahap awal yang harus dilakukan sebelum mengeksekusi sebuah karya. Tahapan ini penting karena ditahap ini semua langkah perancangan untuk proses produksi video dilakukan. Pada tahap ini segala konsep harus disusun dengan rapi dan terperinci agar menghindari terjadinya kesalahan saat melakukan proses produksi.

a. Storyline

Storyline yaitu memuat teks cerita yang nantinya akan dilanjutkan dalam bentuk *video motion graphic* dengan gaya visual *surrealisme* dan goresan tangan tentang makna dan pesan yang terkandung di dalam lagu “*Peluk Jiwa*” storyline dibuat agar *audience* dapat dengan mudah memahami makna lagu.

b. Storyboard

Storyboard adalah sebuah teknik yang digunakan untuk memvisualisasikan interface berupa gambar dan teks. Gambar-gambar dalam storyboard melukiskan lajur visual dalam script. Sedangkan teks melukiskan kolom atau lajur audio atau sound dalam naskah.

### 3. Produksi

Setelah melalui proses pra produksi, maka tahapan selanjutnya adalah proses produksi. Tahapan ini merupakan tahapan dimana visual mulai diproduksi sesuai dengan konsep yang disusun dalam tahapan pra produksi.

a. Visual

Pembuatan visual sesuai dengan konsep pada tahapan pra produksi, yakni dengan konsep adaptasi gaya visual *surrealisme* dan seluruh ilustrasi menggunakan perpaduan dua warna yakni Hitam dan Putih sebagai gambaran energi buruk dan energi baik serta perwujudan dari keterpurukan dan juga kebangkitan seseorang. Dengan dipilihnya gaya visual yang cenderung *surrealisme* yang

akan mengundang penafsiran setiap individu yang melihat hasil ilustrasi yang dibuat.

b. Effect Visual

Efek Visual adalah pemberian effect tertentu ke dalam sebuah video atau film yang dibuat dengan memadukan karya gambar asli dengan obyek rekayasa komputer untuk menciptakan adegan yang lebih realistis dan sesuai dengan skenario.

c. Audio

Dalam proses editing suara elemen paling penting pada karya ini adalah lagu “*Peluk Jiwa*” yang menjadi background utama dalam sebuah audio visual, hal ini membuat video menjadi mudah diterima dan ditonton oleh *audience*.

#### 4. Pasca produksi

Pasca produksi merupakan rangkaian terakhir dalam pembuatan sebuah karya video ataupun film. Proses ini meliputi editing, mixing, dan rendering.

a. Editing

Proses editing yang dilakukan dengan model *motion graphic* menggunakan beberapa software yang tersedia seperti Adobe After Effect, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop.

b. Mixing

Sebuah proses dimana penyatuan dan penyusunan antara ilustrasi, video dan audio dari hasil editing untuk menjadikan satu kesatuan file utuh.

c. Rendering

Rendering adalah proses membuat gambar hasil akhir dari sebuah desain mentah yang masih terpisah, masih belum bersih, tidak menentu. Jadi rendering membuat karya sudah bisa dilihat hasil akhirnya akan menjadi seperti apa saat proses selesai dilakukan. Rendering dapat dilakukan dengan melihat hasil video menggunakan aplikasi m1ing yang digunakan.

5. **Distribusi**

Definis distribusi secara umum yakni merupakan aktivitas penyaluran produk baik barang maupun jasa dari produsen kepada konsumen.

a. Media Sosial

Pemilihan distribusi melalui media sosial dikarenakan pada era digital ini orang lebih banyak dan lebih mudah mengakses media sosial untuk mengetahui berbagai informasi maupun mengetahui trend terbaru yang sedang beredar di masyarakat. Hal ini membuat *marketing* di media sosial merupakan hal yang terbilang cukup umum dan mudah untuk dilakukan. *Marketing* melalui media sosial membuat promosi apapun jadi lebih mudah diakses baik untuk *audience* dalam negeri maupun luar negeri.

## **G. SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I**

Berisikan tentang latar belakang permasalahan mengapa tema ini diangkat dan juga deskripsi singkat mengenai objek yang akan dibuat, selanjutnya rumusan masalah yang terdiri dari satu hingga dua permasalahan yang akan dijelaskan dan di selesaikan di Bab III, tinjauan pustaka yang terdiri dari tiga hingga empat referensi jurnal guna sebagai acuan dalam penulisan konsep serta menghindari terjadinya duplikasi perancangan satu dengan yang lain, landasan teori yang berisikan berbagai macam teori dari subjek judul yang diangkat dan di kemukakan oleh para ahli maupun kamus, selanjutnya metodologi perancangan dan terakhir sistematika penulisan.

### **BAB II**

Berisikan informasi-informasi lengkap mengenai objek yang dibahas dalam tugas akhir, seperti biodata pencipta lagu, makna dibalik lagu, perjalanan lagu dari awal di rilis sampai sekarang, prestasi dan karya dari pencipta lagu. Informasi yang dibagikan akan menjadi penunjang bagi pembuatan konsep perancangan ilustrasi.

### **BAB III**

Berisikan konsep perancangan karya yang dapat berupa analisa data, USP, ESP, positioning, analisa desain yang digunakan, strategi kreatif dan media plan yang digunakan sebagai pendukung karya.

### **BAB IV**

Berisikan tentang perwujudan sebuah karya dan penjelasan mock up yang akan direalisasikan.

## **BAB V**

Berisikan tentang simpulan dan saran dari hasil perancangan yang telah dibuat.

