

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Musik saat ini sedang berkembang dan persaingan semakin beragam di industri musik ini. Buat pedagang musik adalah hal penting untuk mengetahui bagaimana penggemar musik menemukan musik untuk mereka dengarkan dan kemudian dibeli. Kemampuan mengetahui hal ini dapat mempermudah menilai investasi yang keluar untuk sebuah produksi album atau single rekaman. Sehingga budget promosi akan lebih efektif dengan memfokuskan ke media yang tepat dimana penggemar musik tadi berkumpul untuk menemukan musik baru atau lama yang mereka suka , media untuk mempromosikan musik sudah banyak menggunakan media-media kreatif lainnya, salah satunya adalah media *Artbook*. *Artbook* adalah bidang seni yang melibatkan penciptaan karya yang menggunakan atau mengacu pada sifat struktural dan konseptual dari buku. Istilah ini juga digunakan untuk menggambarkan karya seni yang diproduksi di bidang ini. Karya yang mungkin berisi teks atau gambar, *Artbook* biasanya bertujuan untuk mengenalkan sebuah desain karakter yang berisikan tentang ilustrasi atau sketch awal dalam pembuatan desain karakter dan suasana pada suatu gambar. Media *Artbook* digunakan untuk *Concept art* pada film, animasi, video game, komik untuk menjelaskan isi konsep dari film, animasi, video game, komik tersebut yang tidak ada dalamnya, berupa ilustrasi dan teks.

*Deathmetal* adalah sebuah sub-genre dari musik *Heavymetal* yang berkembang dari *Thrashmetal* pada awal 1980-an. Beberapa ciri khasnya adalah lirik lagu yang bertemakan kekerasan atau kematian, ritme gitar rendah (*downtuned rhythm guitars*), perkusi yang cepat, dan intensitas dinamis. Vokal biasanya dinyanyikan dengan gerutuan (*death grunt*), geraman garau (*guttural growl*) atau geraman maut (*death growl*). Teknik menyanyi seperti ini juga sering disebut "*Cookie Monster vocals*".

Beberapa pelopor genre ini adalah *Venom* dengan albumnya *Welcome to Hell* (1981) dan *Death* dengan albumnya *Scream Bloody Gore* (1987). *Death metal* kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh band-band seperti *Cannibal Corpse*, *Morbid Angel*, *Entombed*, *God Macabre*, *Carnage*, dan *Grave*. Secara musikal, *death metal* adalah aliran paling fleksibel di antara genre metal lainnya. Tidak hanya memiliki kadar brutalitas berlebih, namun juga absah dengan sifat-sifat teknikal, melodikal, dan kerumitan tertentu. Genre metal lainnya tidak bisa seperti itu. *Deathmetal* ibarat air. Kalangan luar mungkin kelihatannya biasa, namun *Deathmetal* punyai sifat-sifat yang tidak dimiliki substansi lain.

*Deathmetal* adalah perpaduan antara suara *Growling* yang dalam, gitar yang disetting rendah serta penuh distorsi, bass yang berat, serta drum yang intense dan menderu. Lirik lagu adalah penarik perhatian utama departemen kreatif. Temanya bisa beragam, dari darah dan *Gore*, setan, hingga horor dan filsafat. Struktur musiknya juga variatif, mulai yang simpel dan brutal, hingga yang intense dan teknikal. *Growl* vokal berbeda-beda, antara lain

*Growl* tinggi dan parau, serta *growl* rendah nan garang. Saking kayanya, orang bisa bilang bahwa death metal itu sekaya kerajaan binatang dan Pada dasarnya desain band *Deathmetal* memvisualisasikan lirik lagu yang cenderung bernuansa menyeramkan. Lirik yang sebagian besar berisikan kebencian, amarah, ketidakpuasan dan kekerasan dituangkan atau divisualisasikan menjadi sebuah gambar atau media dengan ilustrasi bernuansa horor.

Pesan mengenai ketidakpuasan tentang keadaan sistem, isu sosial, kebencian dan amarah terhadap suatu permasalahan diterjemahkan oleh musisi ke dalam bentuk lagu dan divisualisasikan oleh *Illustrator* atau seniman ke dalam bentuk ilustrasi bernuansa horor. Horor itu sendiri mengacu pada rasa takut, menyeramkan, tidak berdaya karena takut, suatu hal yang menimbulkan rasa takut dan menyeramkan.

Permasalahan Persepsi sering terjadi pada band *Deathmetal* terhadap masyarakat seperti band asal Bekasi "MUNAFIK". Band MUNAFIK ini merupakan band underground yang memiliki kelebihan dalam bermusik yaitu mempunyai genre *death metal* tetapi sedikit dimasukkan nada-nada bernuansa *slamming* dan vokal pada umumnya *deathmetal* lebih berkarakter old school. Band Munafik memiliki lirik yang keras dan menyuarakan . Permasalahan bukan hanya pada band Munafik saja tetapi pada jenis musik *Underground* lainnya. Banyak masyarakat kurang memahami hanya karena visual dan penyampaiannya tidak sesuai, padahal isi lirik dari jenis musik yang dibawakan band Munafik ini menceritakan realita kehidupan yang

sebenarnya, berbeda dengan jenis musik lain lirik dan penyampaiannya bisa langsung diterima oleh masyarakat.

Harapannya supaya *Artbook* ini masyarakat mampu memahami musik genre Deathmetal maupun isi dari lirik band Munafik yang mempunyai suatu cerita dan isi pesan yang ingin disampaikan lirik tersebut melalui ilustrasi. Maka dari itu, penggunaan media *Artbook* dalam perancangan lirik album Band Munafik memiliki beberapa keunggulan, yaitu dapat dibawa dan dibaca kapanpun karena *Artbook* dapat bertahan lama dalam keadaan yang terawat dan melalui konsep visual ilustrasi untuk memperkenalkan apa yang dimaksud dari jenis musik *Deathmetal*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka masalah dapat disusun sebagai berikut :

1. Bagaimana menentukan illustrasi yang tepat untuk mewakili lirik dari album itu, untuk menarik perhatian masyarakat yang kurang begitu paham?
2. Bagaimanakah merancang suatu media Artbook yang optimal untuk mewakili lirik album band Munafik sehingga dapat menciptakan daya tarik tersendiri bagi masyarakat?

## **C. Tujuan Perancangan Karya**

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka didapatkan jawaban sementara dari perumusan masalah diatas, yaitu:

1. Menentukan ilustrasi yang tepat untuk mewakili lirik dari album itu, untuk menarik perhatian masyarakat yang kurang begitu paham
2. Merancang sesuatu media *Artbook* yang bisa menyampaikan isi lirik dari album band Munafik tersebut

#### **D. Manfaat Perancangan Karya**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan menambah khasanah keilmuan bagi peneliti selanjutnya yang memusatkan tentang lirik music *Underground*.

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat diantaranya :

##### **1. Bagi Mahasiswa/I**

Sebagai bahan masukan pengetahuan khususnya tentang lirik musik underground yang bisa dijadikan sebagai media promosi.

##### **2. Bagi Masyarakat**

Sebagai bahan masukan masyarakat supaya dapat mengetahui, tertarik dan tidak memandang sebelah mata tentang musik *Underground* yang biasanya mereka dengar dan lihat .

#### **E. Tinjauan Pustaka**

Berdasarkan Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis Surya Prasetya Prila pada tahun 2017 mengenai Artbook dengan judul

“ Perancangan *Concept Art* Video Game “DEWARUCI” dengan menggunakan media baru yang lebih dekat dengan generasi muda bisa menyadarkan betapa menariknya budaya-budaya Indonesia jika dikembangkan lebih luas lagi tanpa meninggalkan makna dan filosofi yang

terdapat didalamnya. Dengan menggunakan concept art ini diharapkan mampu menggugah hati masyarakat khususnya generasi muda untuk tetap senantiasa melestarikan kearifan lokal sebagai tanggung jawab bersama, bahwasanya kebudayaan itu bukan hanya untuk dinikmati saja namun dibutuhkan perhatian khusus agar apa yang kita miliki tetap terjaga sebagai manifestasi para leluhur. Perbedaan yang didapat dari karya tugas akhir diatas adalah memperkenalkan lebih kepada masyarakat khususnya generasi muda akan budaya indonesia yang diangkat melalui video game dengan memperkenalkan setiap karakter yang ada melalui ilustrasi untuk memperdalam pengetahuan akan budaya sendiri.( <http://digilib.isi.ac.id/2740/> )

Berdasarkan Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis Hernila Dwi Anisa pada tahun 2017 mengenai *Artbook* dengan judul Perancangan *Concept Art* Karakter Film Animasi 2D “Smaradhana” Menggunakan media concept *Artbook* sebagai media penyajian bagi target *Audience* untuk mendapatkan informasi proses awal pembuatan film, serta sebagai sarana promosi film itu sendiri. Diharapkan, perancangan *Concept art* karakter film animasi ini dapat menjadi tambahan pengetahuan bagi masyarakat tentang proses pra-produksi film animasi khususnya perancangan karakter, serta memberi dorongan terhadap masyarakat Indonesia untuk menjunjung dan melestarikan sejarah, budaya dan kesenian lokalnya. Perbedaan yang didapat dari karya tugas akhir diatas adalah mengangkat film animasi 2D untuk memperkenalkan karakter dari film tersebut melalui ilustrasi dengan

media *Artbook* dan untuk menambah pengetahuan dalam pra-produksi pembuatan film animasi 2D. ( <http://digilib.isi.ac.id/2031/> )

Berdasarkan penelitian terdahulu telah menyusun jurnal Vol 7, No 2 Seri A, Maret (2018) dengan judul “DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual” artikel dengan judul “Perancangan Desain karakter urang bunian dalam budaya Minangkabau melalui media *Artbook*“ oleh Muhammad Yazid pada tahun 2018. Minangkabau memiliki keunikan dan kebudayaan yang beragam, dimulai dari seni, budaya, lagu, dongeng, syair, keyakinan, penokohan maupun karakter visual. Salah satu keunikan di Minangkabau yaitu tentang keyakinan yang telah banyak diketahui oleh masyarakat dan jadi perbincangan dari masa ke masa hingga saat ini. Salah satu keyakinan yang menarik di Minangkabau adalah tentang mitologi Urang Bunian, akan tetapi kurangnya pemahaman target audien dan belum optimalnya media dalam penyampaian informasi tentang visualisasi.

Urang Bunian menjadi faktor utama penulis merancang desain karakter Urang Bunian dalam budaya Minangkabau melalui media *Art Book*. Urang Bunian ini dibuat dalam bentuk media *Art Book* yang berisi tentang pembuatan desain karakter dari informasi-informasi yang didapat. Selain media *Art Book*, dalam penyampaian informasi ini juga didukung oleh beberapa media lainnya yang membantu media utama untuk memperkenalkan subjek kepada target audien yaitu poster, stiker, baju kaos, totebag, hologram, x-banner, mini xbanner. Metode perancangan yang digunakan yaitu dengan pendekatan 5w dan 1h yaitu *what* (apa), *who*

(siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), *why* (kenapa) dan *how* (bagaimana). Dengan menggunakan teori 5w dan 1h, maka semua aspek yang terangkum dalam proses perancangan desain karakter dapat dilahirkan melalui media *Art Book*. Manfaat yang didapat dari jurnal tersebut adalah manfaat dari penggunaan media *Artbook* bagaimana memperkenalkan budaya melalui media yang baru. (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/9092> )

Berdasarkan penelitian terdahulu telah menyusun jurnal Vol 2, No 7, Januari (2016) dengan judul “Jurnal DKV Adiwarna : Creative and original” artikel dengan judul “Perancangan Entertainment Concept Art Berdasarkan Novel The Scar Karya China Mieville” oleh tjan, andry setiawan pada tahun 2015. Perkembangan teknologi membuat teknik dalam proses produksi media entertainment terutama film dan video game berubah dengan pesat. Tujuan dari perancangan entertainment concept art ini adalah mevisualisasikan sebuah karya tulis atau novel klasik dalam bentuk entertainment concept art yang menarik dan menghibur para pencinta film fiksi di Indonesia. Cerita dalam novel The Scar memiliki berbagai macam unsur fantasi dan sci-fi yang unik dan memiliki ide visual yang menarik untuk divisualisasikan ke dalam sebuah karya desain berupa entertainment concept art dalam proses bluesky preproduction film. (<http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/421054> )

Kesimpulan dari tugas akhir dan Jurnal diatas yang telah dipaparkan mempunyai rmanfaatnya untuk menjadikan media pembelajaran dengan

konsep yang berbeda dan perbedaannya terletak pada konsep yang berbeda melalui media yang sama.

## **F. Landasan Teori**

### **1. Perancangan**

Definisi Perancangan menurut Jogiyanto dalam bukunya Analisis dan Desain menjelaskan bahwa:

“Perancangan adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu system.”(Jogiyanto, 2005:196).

Definisi lain dari Perancangan menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin dalam bukunya Analisis dan Desain Sistem Informasi menjelaskan bahwa:

“Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang di peroleh dari pemilihan alternative sistem yang baik.”( Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005 : 39).

Berdasarkan paparan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan sangat dibutuhkan karena untuk memberikan solusi dari masalah masalah yang ada.

## 2. Ilustrasi

Pengertian Ilustrasi, Unsur Utama, Fungsi, Teknik gambar Ilustrasi- Ilustrasi berasal dari bahasa Latin “Illustrare”, yang berarti menjelaskan atau menerangkan, dengan demikian gambar ilustrasi diartikan sebagai gambar yang bersifat sekaligus berfungsi untuk menerangkan sesuatu peristiwa. Ada pula yang mengatakan ilustrasi berasal dari kata ilusi, yang artinya gambaran angan-angan yang menyerupai hiasan belaka. Hal ini merupakan pengantar atau pelengkap suatu tujuan untuk membantu seseorang agar lebih mudah dan lebih cepat memahami apa yang dimaksud. Gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang bertujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Pengertian gambar Ilustrasi (Wikipedia bahasa Indonesia) adalah visualisasi dari suatu tulisan menggunakan teknik drawing, fotografi, lukisan, ataupun dengan teknik seni rupa lainnya yang lebih mengutamakan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Sejarah Ilustrasi Indonesia

Ilustrasi di Indonesia sudah dikenal sejak lama. Sejarah menunjukkan bahwa sebenarnya nenek moyang kita pada zaman prasejarah sudah mengenal ilustrasi. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya gambar di dalam dinding-dinding gua, salah satunya di Gua Leang-Leang, Maros, Sulawesi Selatan yang dibuat pada zaman Palaeolithikum. Gambar tersebut berupa penjiplakan telapak tangan pada dinding gua, didapati juga warna-warna yang dibuat dari tanah liat dicampur lemak binatang. Bentuk gambarnya berupa seekor babi. Di Gua Arguni dan Sosorra (Papua), Gua

Muna (Sulawesi Selatan), serta gua di Pulau Kei Kecil (Maluku) juga ditemukan lukisan dinding berupa gambar manusia dan perahu. Gambar tersebut jelas merupakan penggambaran aktivitas mereka kala itu.

Setelah manusia mengenal tulisan, mulailah ilustrasi dibuat pada daun lontar menyertai teks yang berisi ajaranajaran tertentu. Contoh ilustrasi nyata lainnya adalah wayang beber. Wayang beber merupakan gambar wayang dua dimensi yang dibeper (dibentang), yang ceritanya dituturkan oleh dalang.

Seni ilustrasi Indonesia modern baru berkembang sejak masa penjajahan Belanda. Sejak 1917, bermunculan *ilustrator* Indonesia yang bekerja di Penerbit Balai Pustaka, seperti Ardisoma, Abdul Salam, Kasidi, dan Nasroen. Pada masa pendudukan Jepang, terkenal para ilustrator ternama, seperti Karjono, Norman Kamil, dan Soerono yang bekerja pada Majalah Asia Raya.

Indonesia mulai membuat ilustrasi untuk uang kertas sendiri pada masa orde lama. Ilustrasi tersebut dilukis oleh Oesman Effendi dan Abdul Salam. Pada masa orde baru, ilustrator Indonesia berkembang dengan pesat, terutama ilustrasi buku-buku cerita maupun buku pengetahuan dari berbagai penerbit. Para ilustrator ternama saat itu, di antaranya adalah Henk Ngantung, Delsy Syamsumar, G. M. Sidharta, Teguh Santoso, S. Prinka, MAN, dan Jan Mintaraga.

Masing-masing *illustrator* memiliki ciri khas sendiri, baik tampilan gambar maupun tematemanya yang dibuat. Misalnya, Jan Mintaraga banyak menghasilkan cerita yang berlatar belakang tradisional, seperti kisah kisah pewayangan dan cerita klasik lainnya.

### **Fungsi Gambar Ilustrasi**

Gambar ilustrasi memiliki fungsi sebagai berikut.

Menarik perhatian orang. Sebuah buku atau majalah yang disertai dengan gambar yang menarik akan membuat orang tertarik mengetahui tentang isi buku tersebut.

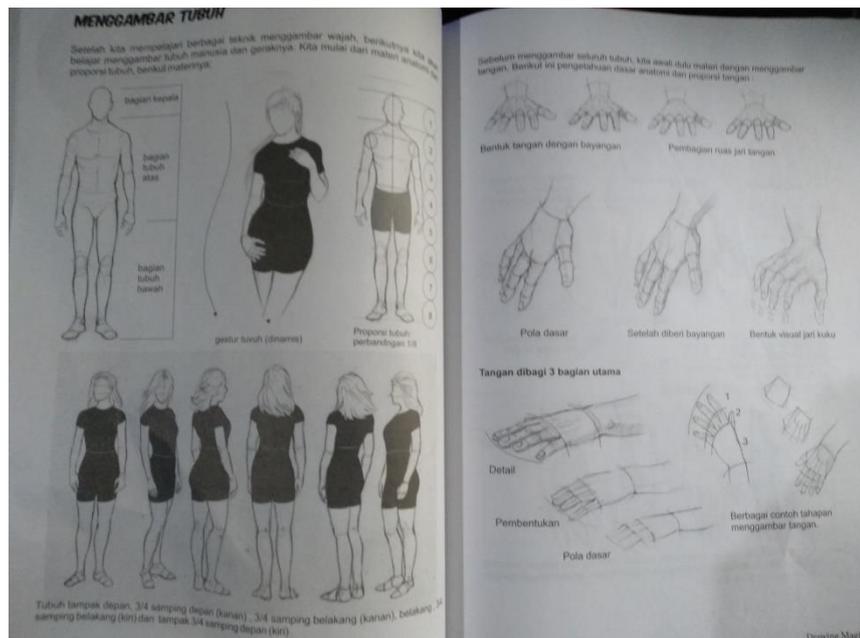
1. Memudahkan memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan.
2. Sebagai sarana mengungkapkan pengalaman suatu kejadian yang diekspresikan dalam sebuah gambar.
3. Memberikan gambaran singkat isi tulisan atau cerita yang disampaikan.
4. Sebagai nilai keindahan dalam perwajahan.

### **Unsur Gambar Ilustrasi**

#### **1. Gambar manusia**

Dalam menggambar ilustrasi manusia diperlukan pemahaman dan penguasaan proporsi dan anatomi tubuh manusia, baik tubuh manusia dewasa maupun anak-anak. Proporsi adalah Perbandingan bagian perbagian

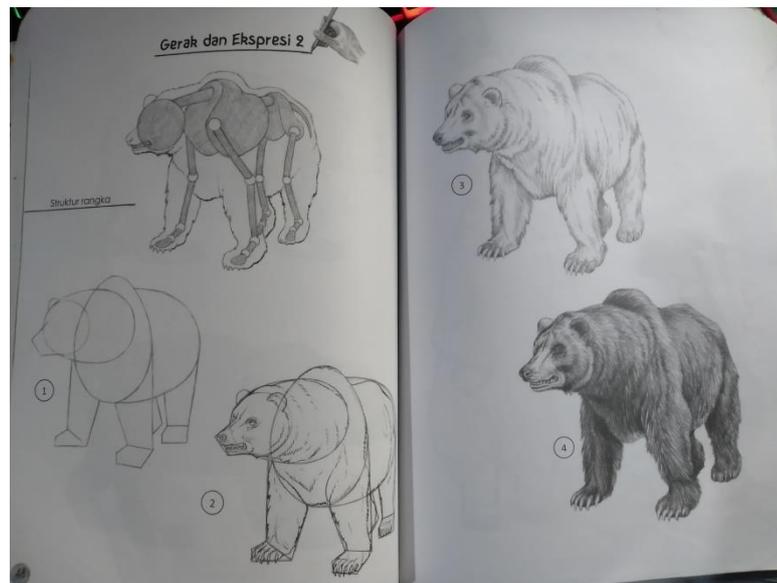
atau bagian dengan keseluruhan. Anatomi adalah kedudukan susunan tulang dan otot yang menentukan besar kecil, cekung cembung (menonjol tidaknya) tubuh manusia yang menentukan bentuk keseluruhan tubuh.



Gambar 1 : Maulana Yakub, Buku Drawing Magic : Panduan Menggambar Ilustrasi Dan Wajah Dengan Pensil, 2019 : Hal 82 dan 83

## 2. Gambar Binatang

Dalam menggambar ilustrasi binatang tidak berbeda jauh dengan menggambar ilustrasi manusia, yaitu harus menguasai proporsi dan anatominya. Jenis dan bentuk binatang dapat dikelompokkan menjadi binatang darat, udara dan laut.



Gambar 2 : Maulana Yakub, Jago Menggambar Populer dengan pensil, 2019 : Hal 48 dan 49

### 3. Gambar Tumbuhan

Dalam menggambar ilustrasi tumbuhan yang beranekaragam jenisnya memiliki dua cara, yaitu menggambar tumbuhan secara sederhana dan lengkap. Dalam menggambar ilustrasi tumbuhan secara sederhana, tumbuhan tidak digambar secara detail, tetapi hanya berupa kesan bentuk tumbuhan. Menggambar secara lengkap, ilustrasi tumbuhan digambar dengan detail dan cermat bagian-perbagiannya.



Gambar 3 : Ilustrasi Tumbuhan (sumber : [www.jatikom.com](http://www.jatikom.com) di akses 12 mei 2019 )

#### **4. Benda-benda lainnya**

Benda-benda yang bisa digambar adalah beragam jenis benda-benda alam, benda buatan manusia dan bisa juga benda imajinasi manusia. Segala macam benda-benda yang digambar dalam karya ilustrasi ini umumnya hanya digunakan sebagai pelengkap atau penghias gambar.

#### **Langkah Menggambar Ilustrasi**

##### **1. Gagasan**

Langkah pertama dalam menggambar ilustrasi adalah menentukan gagasan. Gagasan ilustrasi harus bersumber dari materi yang akan diilustrasikan. Setelah ada gagasan tentukan tokoh, adegan, suasana dan suasana pendukung adegan yang akan digambar. Sebelum mulai tahap berikutnya tentukan corak gambar dan media yang akan digunakan.

##### **2. Sketsa**

Setelah gagasan ditentukan langkah selanjutnya adalah menggambar sketsa atau membuat rancangan gambar. Menggambar sketsa ilustrasi biasanya menggunakan pensil ada juga yang langsung menggunakan pensil warna, crayon, cat air, tinta bak, dan lain-lain.

Sket biasanya masih berbentuk garis sederhana yang merupakan rancangan sederhana secara global.

### 3. Pewarnaan

Langkah terakhir dalam menggambar sketsa adalah pewarnaan. Dalam mewarnai rancangan gambar ilustrasi dikerjakan sesuai hasil yang diharapkan. Gambar ekspresi dikerjakan dengan dua corak, yaitu corak realis dan non realis (ekspresionisme, impresionisme, abstrakisme, dan lain-lain).

### **Media Gambar Ilustrasi**

1. Cat poster ( tebal / blok ).
2. Cat air ( tipis / transparan ).
3. Pensil ( H, HB, B, B2, B3, B4, B5, B6 ).
4. Konte.
5. Pensil warna.
6. Krayon.
7. Pastel, dll.

## **Teknik Gambar Ilustrasi**

Berikut jenis teknik-teknik arsiran :

1. Teknik line art atau comic style menggambarkan dan memasukan warna dengan pinggiran garis yang solid , dinamis dan meruncing , comic style juga menggunakan warna vektor yang flat dan rata.

Media : Brush pen, Copic Marker, tinta cina dan digital

2. Teknik Pointilism adalah teknik menggambarkan bayangan dengan cara mentitik ujung pena dimedia kertas atau digital

Media : Drawing pen, Spidol, Rapido, Digital

3. Teknik Dussel menggambarakan dengan pensil diatas kertas dengan cara arsir di gores dan digosok dengan kapas , gulungan kertas atau jari

Media : pensil , curcoal , gulungan kertas (paper pump)

4. Teknik hatcing dan cross hatcing adalah teknik menggambar bayangan dengan cara menggaris – gariskan ujung penanya untuk membentuk sebuah bentuk bayangan yang dinamis. Sedangkan teknik menggambar cross hatcing atau biasa disebut Engraving adalah teknik menggambar yang menggabungkan garis- garis hatcing maupun cross hatcing yang dinamis dan membentuk sebuah gambar. Teknik yang

rumit ini diterapkan dalam proses pembuatan lukisan untuk uang .

Media : Ballpoint, Drawing pen, Spidol, Rapido dan Digital

5. Teknik brutal art teknik ini menggambar dengan tema sadism , gore dan porno grind , ciri khas dari teknik gambar ini adalah gambar hitam putih diatas media kertas atau mix-media

Media : ballpoint, mix-media, Drawing pen

6. Teknik Fully Rendered adalah teknik menggambar full warna dengan hasil karya realistic. Teknik ini banyak disukai oleh seniman fantasy art

Media : Acrylic, Cat Minyak, Cat air, Pensil warna dan Digital

## **Ragam Gambar Ilustrasi**

Ragam gambar ilustrasi diantaranya adalah.

### **1. Komik**

Komik berasal dari kata comic yang memiliki arti lucu atau jenaka. komik merupakan karya seni yang menggunakan rangkaian gambar tidak bergerak yang penyusunannya membentuk sebuah jalinan cerita.

## 2. Cover

Cover merupakan kulit atau sampul pada buku atau majalah. Gambar cover memuat atau mewakili isi buku sehingga terlihat menarik. Berikut contoh ilustrasi cover buku pelajaran.

## 3. Majalah

Majalah atau surat kabar dibagian sebelum atau sesudah tulisan biasanya terdapat gambar. Gambar tersebut sering disebut Vignette (gambar pengisi halaman kosong pada majalah atau surat kabar yang memiliki fungsi menghias). Berikut contoh ilustrasi Vignette pada majalah.

## 4. Cerita (Cergam, Cerpen, dll)

Suatu karya cerita biasanya dilengkapi dengan ilustrasi cerita. Gambar Ilustrasi cerita ini mewakili cerita yang terkandung di dalamnya. Sebuah cerita akan tampak menarik apabila disertai dengan ilustrasi yang menggambarkan isi cerita. (Sumber <https://www.jatikom.com/2018/11/pengertian-ilustrasi-unsur.html#ixzz5nhLdJ1c8> ) .

Menurut Kusrianto (2007:140) ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam buku, koran , tabloid, majalah dan lain-lain.

ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatur, hingga karya foto.

Menurut Dinan Art (2016:28) Ilustrasi band Metal yang lahir dari skena musik cadas atau musik *Underground* biasanya lahir dari konsep lirik lagu. Ilustrasi musik Metal lahir sejak era Black Sabbath ditahun 1968 ini memiliki ilustrasi khas, Hingga saat ini melahirkan simbol-simbol tertentu yang mempunyai ciri khas seperti kuburan, pentagram, tengkorak, makhluk astral, binatang nokturnal, Dan lainnya sering dijumpai di Cover cd atau kaos band. Dari sini kemudian menyebar anggapan bahwa gambar untuk band cadas itu harus selalu seram walau kurang dimengrti oleh kebanyakan orang awam namun karya para *illustrator* metal selalu memiliki pesan moral didalamnya.

### **3. Artbook**

*Artbook* adalah bidang seni yang melibatkan penciptaan karya yang menggunakan atau mengacu pada sifat struktural dan konseptual dari buku. Istilah ini juga digunakan untuk menggambarkan karya seni yang diproduksi dan Karya karya ini mungkin berisi teks dan gambar, atau mungkin berupa pahatan. Artbook menurut Adisasmito memiliki makna sebagai “buku seni” pada intinya adalah buku sebagai media ungkap ekspresi dari seniman. Buku yang dibuat sebagai penciptaan karya seni, dimana di dalamnya terkandung unsur-unsur keunikan dan keindahan estetik, (Adisasmito,2002 : 1-2).

Karya-karya dalam sebuah artbook bisa berupa hasil karya perorangan maupun kolektif dari karya sejumlah artist tertentu. Menurut Adisasmito (2002 : 3) buku seni atau “artbook” berbeda dengan buku pada umumnya buku ini unik dan dianggap sebagai objek seni karena dirancang oleh seorang seniman yang menciptakan “keindahan”nya, baik dari isi, tata letak (layout), bentuk huruf, teknik pembuatan ilustrasi, material yang digunakan perancangan sampul muka, hingga ke teknik penjilidan.

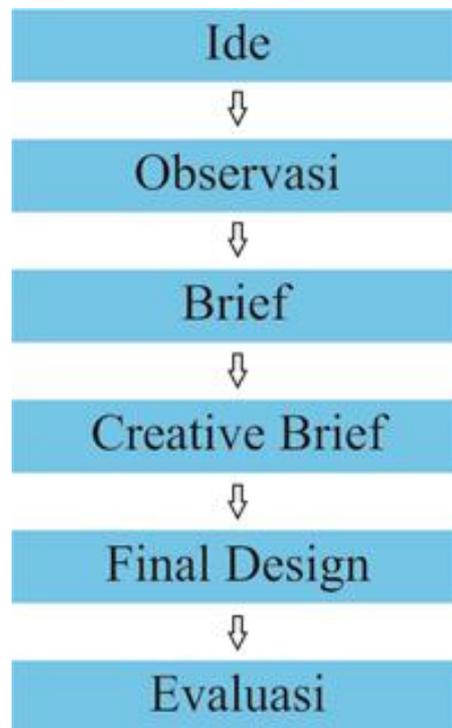
*Artbook* biasanya bertujuan untuk mengenalkan sebuah desain karakter atau suasana yang bertujuan untuk menjelaskan lebih detail berisikan tentang ilustrasi atau sketch awal dalam pembuatan desain karakter atau suasana, mulai dari wajah, rambut, mata, warna kulit, pakaian dan lain-lain. Media *Artbook* digunakan untuk *Concept art* pada film, animasi, video game, komik untuk menjelaskan isi konsep berupa ilustrasi.

#### **4. Metodologi Perancangan**

Dalam melakukan perancangan, adapun proses atau tahapan dalam pembuatannya. Diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) Ide/Gagasan suatu konsep rancangan yang mendasari dari permasalahan dalam perancangan ini.
- b) *Observasi*, dengan cara melakukan penelitian dan pengamatan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam perancangan dan mengembangkan ide gagasan. Observasi yang dilakukan dengan

- cara melakukan memilih jenis penelitian, melakukan studi lapangan, melakukan wawancara dengan nara sumber dan pengumpulan data.
- c) *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 dan *Brainstorming*, dilakukan sebagai pengembangan ide yang lebih luas lagi sehingga dapat menemukan pemecahan masalah dan solusi dari permasalahan yang dibahas, dengan cara melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing.
  - d) *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.
  - e) *Final Design* merupakan perancangan karya berdasarkan konsep yang dihasilkan dari tahapan sebelumnya.
  - f) Evaluasi merupakan kesimpulan terhadap karya yang dirancang, apakah karya yang dibuat sudah sesuai dengan permasalahan yang dibahas.



Gambar 4 : Bagan Metode perancangan (Sumber: Anggit,2019)

## 5. Sistematika Penulisan

Penulisan hasil penelitian ini dibagi kedalam beberapa bab yang secara keseluruhan memuat dasar persoalan penelitian, kajian teoritik, pengungkapan data, analisa data, dan kesimpulan. Dalam Tugas Akhir ini, penulis mencoba menjabarkan secara sistematis atas beberapa bab sebagai berikut :

**BAB I** Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan perancangan, tujuan perancangan, manfaat perancangan, tinjauan pustaka, dan metodologi penelitian dan membahas kajian teori definisi perancangan, Pengertian Ilustrasi dan jenis jenisnya, teknik menggambar, pengertian *Artbook*.

**BAB II** Bab ini teori tentang Identifikasi Data , Sejarah band Munafik,

**BAB III** Bab ini membahas tentang, analisa data, segmentasi, USP, positioning, strategi kreatif, konsep estetis, konsep teknis, media plan.

**BAB IV** Bab ini membahas tentang perwujudan karya *Artbook* yang dibuat serta penjelasan mock up yang akan direalisasikan dan penempatannya.

**BAB V** Berisi tentang simpulan dan saran.