

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

Artbook lagu NISSHOKU berisi *concept art* yang menggambarkan cerita dari lagu tersebut, didalam artbook ini pula berisi lirik yang terdiri dari 3 bahasa yaitu Jepang, Inggris, dan Indonesia lagu ini bergenre romansa tragedi yang menceritakan sepasang kekasih yang terpisah oleh kemalangan, kekasih yang terpisah ini merindukan satu sama lain dan berfikir apakah mereka bisa melihat langit yang sama lagi.

Artbook lagu NISSHOKU ini memiliki pesan moral yang dapat diajarkan kepada para pembaca, pesan moral yang ada di dongeng ini yaitu "dibalik semua kemalangan makhluk hidup harus selalu memiliki harapan, serta rasa pantang menyerah tidak peduli bagaimana cara kita hidup, dimanapun kita hidup, tidak peduli ras atau golongan".

Artbook lagu NISSHOKU ini akan dibuat dengan ilustrasi *concept art* dalam bentuk cetak. Artbook memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna seperti memberikan pengalaman baru serta bisa di jadikan sebagai referensi untuk produk serupa sehingga dapat meningkatkan minat baca.

Artbook ini mempunyai kelebihan dapat memberikan visualisasi buku ilustrasi yang lebih menarik dan juga mengikuti perkembangan industri kreatif di jaman sekarang. Mulai dari tampilan yang tidak kalah dengan buku cetak seperti komik, dan Ilustrasi yang digunakan sesuai untuk remaja dan dewasa. Layout Artbook Lagu NISSHOKU ini nantinya ilustrasi akan lebih dominan.

A. Segmentasi

1. Segmentasi geografisnya

Lagu NISSHOKU menunjukan ke pasar industri musik lokal. Tidak hanya di event tertentu, tapi kita juga bisa menemukan produk Lagu ini di toko toko musik, yang ada di Indonesia.

2. Segmentasi demografis

Lagu NISSHOKU menargetkan remaja 17-25 tahun serta dewasa dari berbagai kalangan dan jenis kelamin. Produk lagu NISSHOKU diproduksi untuk masyarakat ekonomi menengah hingga menengah keatas.

3. Segmentasi psikografis

Lagu NISSHOKU ditujukan untuk kalangan kelas sosial menengah keatas. Tapi bisa juga untuk kelas menengah mengingat ada berbagai macam konten yang tersedia untuk produk lagu NISSHOKU,- Selain itu lagu NISSHOKU diperuntukkan bagi orang-orang dengan gaya hidup bebas berekspresi dengan kemasan yang memiliki visual yang menarik, sehingga Lagu ini cocok bagi orang yang senang mengekspresikan dirinya dengan lagu.

B. USP

Lagu NISSHOKU ini tidak menggunakan lirik yang puitis memberikan pendengar sebuah pengalaman baru mendengarkan lagu Jepang yang *straightforward* yang pada umumnya lagu Jepang sangat puitis. Pendengar lagu ini pun bisa mendapatkan gambaran cerita layaknya sebuah musikal dongeng. Produk Lagu NISSHOKU ini lebih memiliki keunikan sendiri dalam instrumen nya, dimana instrumen lagu nya terdengar seperti *background music* untuk anime Jepang. Lagu NISSHOKU ini juga merupakan produk kreatif yang akan menjadi variasi baru dalam industri musik didalam negeri, terutama untuk kalangan yang menyukai hobi pop kultur jepang.

C. ESP

Lagu NISSHOKU ini di segmen kan kepada remaja serta dewasa yang melambangkan kisah sedih dalam sebuah percintaan, yang dikemas dengan cerita yang memiliki kesan dongeng. Yang di tunjukan melalui identitas produknya yang mana didalam lagunya menggunakan tempo yang pelan dengan lirik yang berisi cerita tragedi percintaan, serta merchandise nya pun dikemas sesuai tema. Hal ini bisa di lihat dari salah satu produk merchandise nya yaitu artbook yang berisi kupulan ilustrasi serta lirik dan cerita yang menggambarkan lagu ini. Terlebih lagu yang menggunakan Bahasa jepang pada umum nya sangat erat dengan visual yang unik dan menarik yang sangat cocok untuk pecinta pop kultur terutama pop kultur jepang.

D. Positioning

Desain arbook sebagai visual untuk lagu NISSHOKU adalah sarana untuk mengenalkan produk, dimana didalam arbooknya penulis ingin memberi gambaran visual cerita yang ada pada lagu. Desain ilustrasi nya sendeiri menggunakan *concept art* dimana desain ini sangat cocok untuk calon konsumen yang menyukai *entertainment design*. Entertainment design sendiri merupakan

sebuah ilustrasi yang memiliki tujuan utama untuk menyampaikan representasi dari ide dalam pembuatan produk kreatif sebelum masuk pada tahap akhir produksi. (AA Suwasono ISI Yogyakarta).

E. Strategi Kreatif

1. Konsep Estetis

Tema perancangan Artbook ini adalah pentingnya untuk mengambil pelajaran hidup dalam setiap kondisi terburuk sekalipun. Dari tema tersebut muncullah sebuah gagasan untuk membuat sebuah Artbook yang memperkenalkan sebuah lagu dengan ilustrasi *concept art*. Dalam gambaran lagu tersebut nantinya akan membawakan cerita pahit nya kehidupan dimana kita di tuntut untuk tetap harus selalu memiliki harapan.

a. Strategi Verbal

- **Headline:** NISSHOKU

Menggunakan headline NISSHOKU sebagai judul karena di buku ilustrasi ini akan menceritakan nasib dari sepasang kekasih.

- **Sub Headline :** The tale of a knight

Tagline menggunakan *The tale of a knight* sebagai penjabar dari headline diatas yang bermaksud untuk memfokuskan cerita tentang hal-hal yang berhubungan dengan arti dari lirik lagu NISSHOKU. Bercerita tentang seorang ksatria yang diberi tanggung jawab serta beban yang besar setelah kerajaannya runtuh oleh hukuman para dewa, dan di waktu yang bersamaan kekasihnya juga menjadi korban penculikan oleh dewa dan di bawa ke bulan. Cerita akan berfokus pada lirik lagu serta perjuangan seorang ksatria mencari harapan.

1. Storyline

- a. Bait 1 : Menampilkan gambaran lirik yang membuka lagi NISSHOKU yang tertuang dengan visual ilustrasi bulan serta bentuk kota.
- b. Bait 2 : Menampilkan lirik yang menggambarkan sang ksatria akan berjuang menemukan harapan dengan visual karakter yang berjalan di malam hari dengan bulan berwarna merah.
- c. Bait 3 : Menampilkan gambaran lirik kesedihan sang ksatria yang tertuang dalam bentuk visual air.
- d. Chorus : Menampilkan perjuangan serta harapan sang ksatria terhadap kekasihnya yang diculik, Yang memunculkan penuh ilustrasi pada bait 2.

b. Strategi Non Verbal

Ilustrasi dalam buku ilustrasi ini bersifat representatif, *full color*, dan *concept art*. Berikut tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam buku ilustrasi.

Knight (Ksatria)



Gambar 3.1. Refrensi Tokoh Kesatria.
(<https://www.artstation.com/artwork/wOREV>,2021)

Gambar di atas merupakan gambar inspirasi untuk pembuatan karakter kesatria. Untuk keseluruhan konsep karakter kesatrian akan menggunakan ilustrasi siluet.



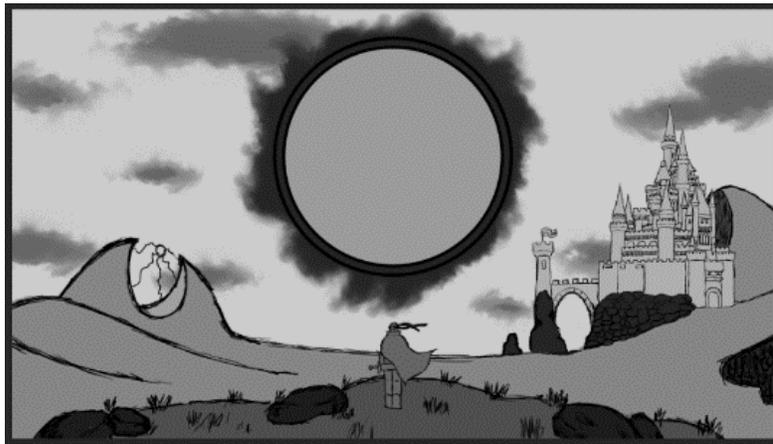
Gambar 3.2. Karakter Ksatria.
(Aziz Adetiya Pratama, 2021)

Background



Gambar 3.3. Referensi Background.
(<https://www.artstation.com/artwork/Vdy4zn>, 2021)

Gambar di atas merupakan gambar inspirasi untuk membuat *background concept art* ini terinspirasi dari karya karya Alexey Trishkin berjudul moon light. Ciri khas *concept art* diatas memiliki kesamaan yaitu memfokuskan pada suasana malam hari dan keadaan bulan yang bersinar terang.

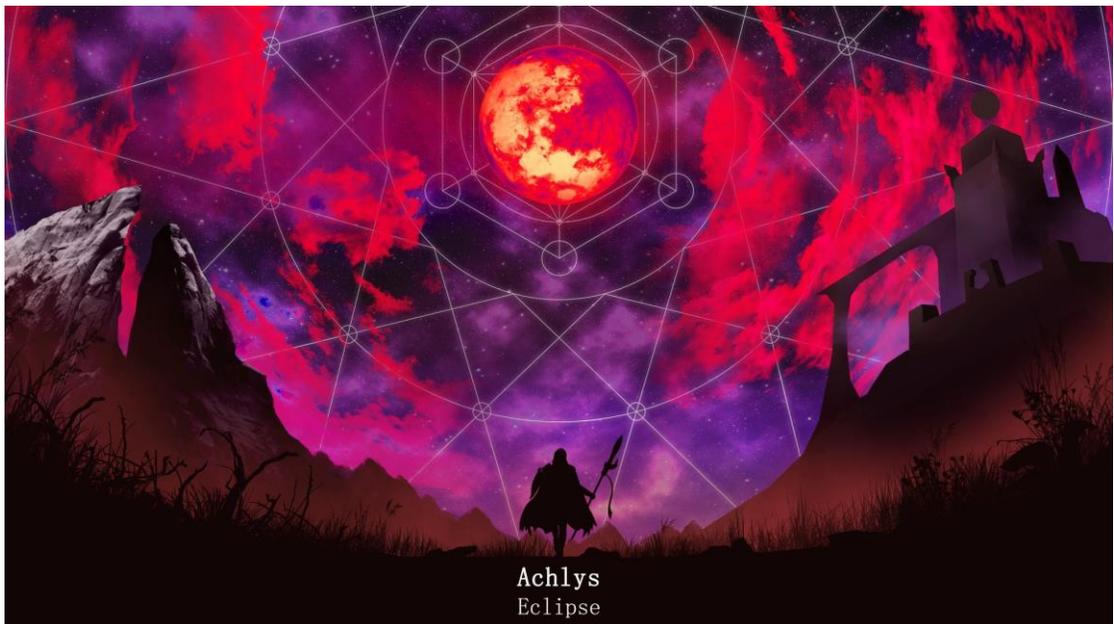


Gambar 3.3. Sketsa Background
(Aziz Adetiya Pratama, 2021)

Dari sketsa yang telah dibuat, dilanjutkan dengan perancangan digital. Penulis membuat 2 *concept art*. Yang pertama adalah *concept art* yang memfokuskan ilustrasi bulan dan sekelilingnya. Lalu yang ke dua memuat *Background* serta siluet karakter.



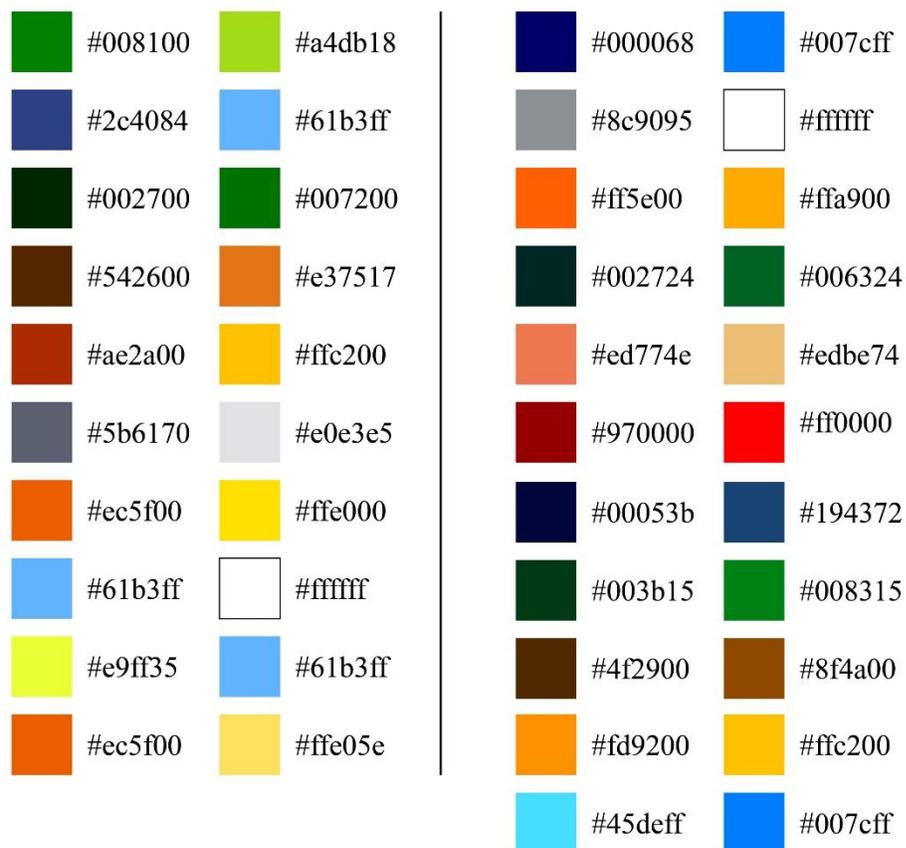
Gambar 3.4. Concept art 1
(Aziz Adetiya Pratama, 2021)



Gambar 3.5. Concept art 2
(Aziz Adetiya Pratama, 2021)

- Warna

Warna yang digunakan warna warna yang gelap yang mencerminkan kesedihan serta rasa ketakutan sesuai dengan makna dari lirik lagu NISSHOKU. Untuk karakter kesatrian menggunakan hitam sebagai siluet, *concept art* warana gelap.



Gambar 3.6. Warna yang di gunakan
(Aziz Adetiya Pratama, 2021)

- **Tipografi**

Artbook ini menggunakan berbagai jenis huruf ,untuk judul menggunakan font yu mincho. Font ini memiliki kesan tajam ,sangat cocok untuk digunakan pada judul buku cerita fantasi.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890

Untuk teks menggunakan jenis font Noto Sans JP karena font ini simple dan cocok untuk produk text jepang maupun latin.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890

2. Konsep Teknis

Pada perancangan karya ini menggunakan beberapa alat dan software untuk menunjang nya, berbagai alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Kertas A4 untuk menggambar
- Pensil 2B untuk menggambar sketsa
- Penghapus
- Penggaris
- Pen Tablet

Peralatan yang digunakan dalam pengerjaan perancangan ini memerlukan komputer dengan spesifikasi :

- Processor AMD Ryzen 5 2400G with Radeon Vega Graphics
3.6GHz
- Chipset AMD
- Memory 8 GB DDR4
- Harddisk 1 TB
- NVIDIA GeForce GTX 750 Ti
- Display 20 Inchi 1920 x 1080
- Ports 1x Audio jack, 1x VGA, 2x USB 3.0, 1x USB 2.0, 1x LAN,
1x HDMI, Wifi, Bluetooth

Setelah sketsa, sketsa masuk dalam proses tracing dan coloring dalam hal ini proses nya menggunakan beberapa software diantaranya :

- a. Photoshop CS6



Gambar 3.6. Photoshop
(<https://seeklogo.com/vector-logo/376202/photoshop-2020,2021>)

Photoshop adalah salah satu program komputer desain grafis yang sudah banyak di kenal dan di gunakan oleh pada desainer grafis profesional. Program ini di buat oleh adobe, sebuah perusahaan software yang berkantor di San Jose, California, Amerika Serikat. Photoshop memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak di gunakan pada pekerjaan di dalam bidang publikasi, percetakan atau pekerjaan di bidanga lain yang membutuhkan proses Visualisasi. Menurut saya ini sangat membantu sekali dalam pekerjaan yang berhubungan dengan gambar – menggambar serta editing gambar itu sendiri. Dalam proses pembuatan buku ilustrasi ini menggunakan Photosop CS6 sebagai software yang digunakan untuk membuat *Concept Art*.

b. Paint Tool Sai



Gambar 3.7. Paint Tool Sai
(<https://www.freeiconspng.com/img/43786>, 2021)

Paint Tools SAI adalah program yang didesain secara khusus untuk membuat ilustrasi. Program ini cocok untuk pemula dan profesional. Paint Tools SAI memiliki cukup banyak alat menggambar, termasuk fitur superimposed layers, grafik vektor, cat air, sketsa, lukisan, dan masih banyak lagi.

c. Indesign



Gambar 3.8. Indesign
(https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Adobe_InDesign_CC_icon.svg, 2021)

Adobe InDesign adalah perangkat lunak desktop publishing (DTP) yang diproduksi oleh Adobe Systems yang dapat digunakan untuk membuat poster, brosur, bahkan majalah atau buku.

Desainer dan artis merupakan salah satu pengguna utama program ini. InDesign merupakan kompetitor langsung QuarkXPress. Banyak perusahaan percetakan di Indonesia yang menggunakan software ini untuk membuat buku atau majalah. Juga digunakan untuk perusahaan percetakan koran.

F. Media Promosi

1. X banner

X banner atau sering disebut adalah sebuah banner yang memiliki kerangka berbentuk x dibelakang cara pemasangannya

dapat berdiri tegak secara vertical dan membentuk sudut 90 derajat. X banner ini terlihat kokoh karena stand tempat banner dipasang terbuat dari aluminium ringan serta ekonomis sehingga bisa jadi salah satu alat pendukung utama..

2. Stiker

Stiker mungkin memang media promosi yang sangat sederhana, tapi terlepas dari itu stiker bukan hanya berfungsi sebagai dekorasi atau hiasan saja. Faktanya, stiker cukup populer bagi konsumen dari segala macam usia dan sangat efektif untuk memperluas jangkauan pasar. Salah satu keuntungan menggunakan stiker untuk media pemasaran adalah bisa diimplementasikan sesuai kebutuhan/tujuanmu, seperti target *audiens* nantinya yaitu para remaja yang pada umumnya sangat tertarik visual pada stiker.

3. Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan gantungan kecil yang digunakan untuk mengaitkan suatu benda kecil dengan lubang kunci. Gantungan kunci biasanya terbuat dari logam, plastik, atau bahkan karet. Gantungan kunci bisa dijadikan souvenir unik dan menarik. Sering juga digunakan sebagai media promosi usaha, misalnya alat iklan perguruan tinggi swasta, perusahaan swasta, dan lain-lain.

Gantungan kunci tidak terlalu mahal untuk menjadi sarana promosi usaha yang mungkin nantinya akan memperoleh untung

dalam jumlah jutaan. Beberapa keuntungan lainnya yang akan didapatkan jika memilih gantungan kunci sebagai media promosi usaha adalah, hemat, fleksibel, tepat sasaran, multifungsi dan mampu memberikan informasi secara lengkap dan tahan lama.

4. Pin

Pin adalah media yang cukup efektif untuk membangun brand awareness kepada target pasar. Apabila seorang pengusaha, bisa membuat pin dengan desain berupa logo perusahaan dan juga layanan yang bisa dihubungi misalnya nomor telepon atau sosial media. Pin lebih berguna dibandingkan dengan sekedar flyer saja. Hampir semua orang yang dibagikan flyer hanya membacanya sekilas kemudian dibuang. Tapi pin punya banyak fungsi dibandingkan sekedar media promosi. Orang bisa menggunakannya sebagai tempelan aksesoris pada tas, pakaian, dan juga bisa digunakan sebagai pin jilbab. Dengan begitu media promosi akan selalu berjalan.

5. CD Cover

CD Cover adalah bagian depan dari kemasan produk yang dicetak untuk menyampul kemasan album yang berisi piringan.

6. CD Label

CD Label adalah bagian dalam dari kemasan produk yang dicetak untuk ditempelkan pada piringan.