Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif analisis, yang dimana Noble & Bestley (2005) menyebutkan kualitatif analisis dalam desain dilakukan berdasarkan respon yang subjektif merujuk ke bentuk visual, pembacaan meterial grafis oleh penulis. Analisa ini dilakukan oleh si pelaku peneliti itu sendiri, dalam hal ini adalah desainer grafis dalam bentuk *critical self-reflection.* Menganalisa gambar dan tanda itu sendiri merupakan pekerjaan yang kualitatif. Kunci dalam melakukan analisa kualitatif, desainer atau pelaku penelitian menggunakan pendekatan analisa semiotik, atau dekonstruksi dari artefak/obyek penelitian (hlm. 67).

Dalam melakukan penelitian ini, penulis akan mengurai elemen-elemen desain yang terdapat pada album *"Forbidden Knowledge"* dan menganilis tipe obyek tanda pada obyek penelitian berdasarkan teori semiotika yang dikemukakan oleh Peirce. Penulis memulai dengan mengurai elemen dan teknik desain grafis yang ada pada obyek penelitian dimulai dari *packaging* album musik, desain tata letak atau *layout*, logo, fotografi, ilustrasi, tipografi, dan warna.

3.2 Teknik Penelitian

Dalam melakukan teknik penelitian, metode pengumpulan data yang penulis gunakan antara lain:

Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

1. Studi Pustaka

Dalam kegiatan ini, penulis mengumpulkan setiap data dan sumber literatur yang diperlukan dari beberapa media, seperti buku, jurnal, artikel, surat kabar *online*, majalah, dan arsip-arsip dokumen untuk menunjang seluruh kebutuhan penelitian ini.

2. Wawancara

Wawancara juga diperlukan dalam menyelesaikan penelitian ini, responden yang narasumber yang paling tepat adalah pihak desainer grafis, pihak penjurian dalam *AMI Awards*, dimana pihak-pihak tersebut merupakan pemegang peran-peran penting pada bagiannya masing-masing. Penelitian ini berusaha mengambil beberapa perspektif dari setiap pihak yang berkaitan membantu menghasilkan pengetahuan pada hasil penelitian ini.

3. Observasi

Dalam kegiatan ini, penulis melakukan observasi terhadap pihak yang terkait, artefak, dan objek penelitian lainnya yang dibutuhkan. Observasi ini merupakan tahap dimana penulis dapat meraih berbagai macam bentuk pembacaan yang baru karena dilakukan secara berulang.

4. Analisa Isi

Wibowo (2013) menjelaskan penelitian kualitatif semiotik, analisis isi adalah penelitian untuk mengetahui dan menganalisis sesuatu yang tidak

Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

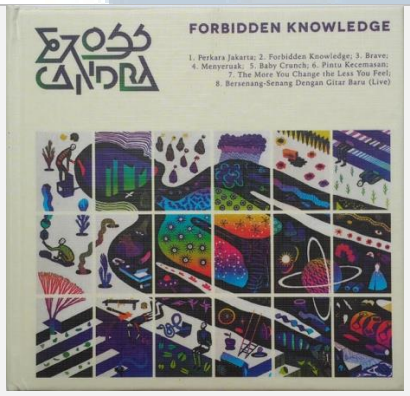
terlihat. Berbeda dengan penelitian kuantitatif yang dimana menganilis isi obyek penelitian yang tersurat. Wibowo menjelaskan juga bahwa periset atau peneliti berinteraksi dengan material-material dokumentasi dan bisa juga melakukan wawancara-wawancara untuk mendapat pernyataan yang lebih spesifi terkait hal yang teliti tersebut (hlm. 38). Menggunakan analisis isi kualitatif membantu penulis untuk lebih memperdalam penelitian pada obyek-obyek penelitian secara khusus dan detail.

3.3 Subyek Penelitian

Subyek penelitian yang akan penulis teliti adalah album musik pemenang Anugerah Musik Indonesia *Awards*, dalam kategori "Perancang Grafis Terbaik" dari tahun 2017. Subyek penelitian telah melalui fase kuratorial yang terjadi pada setiap tahun acara Anugerah Musik Indonesia *Awards*, yang telah teruji keabsahan dan kebenarannya. Penulis menemukan terdapat lebih dari satu versi album musik *"Forbidden Knowledge"* karya Eross Candra ini, Penulis menemukan obyek penelitian versi (1) dari *official merchandise store* Sheila On 7, yaitu di https://www.sheilaon7.com/merchandise/cdoec01-fk. Penulis mengeluarkan biaya sebesar Rp. 80.000,00 untuk album musik tersebut, ditambah Rp. 26.500,00 untuk jasa pengiriman dari Sleman, Yogyakarta ke Tangerang, Banten dimana penulis tinggal. Untuk versi kedua (2) penulis dapatkan dari toko jual beli *online* Tokopedia dengan nama penjual Music Club di laman https://www.tokopedia.com/music-club dengan harga Rp. 50.000,00, ditambah dengan Rp. 9.000,00 untuk biaya jasa

Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

pengirimannya. Untuk mendapatkan kedua album musik ini penulis tidak menemukan kendala yang besar, kendala yang penulis temukan adalah terdapat 2 versi album musik *"Forbidden Knowledge"* sebagaimana telah dijelaskan, dimana versi pertama (1) adalah yang dilombakan pada AMI *Awards*, dan jenis kedua (2) dimana album ini penulis temukan dengan harga yang lebih murah. Berikut bentuk obyek penelitian versi (1):

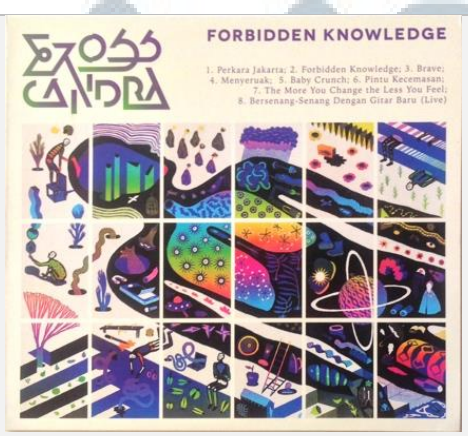
Hasil Penelitian Dasar (1)			
 **(1)**	Eross Candra - "*Forbidden Knowledge"*	(1) Hard Cover/multi pages/multi packaging material	2016

Tabel 3.1 Tabel Hasil Penelitian Dasar (1)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.1 Tampak Sampul Album Depan Belakang dan Dalam

Terdapat perbedaan yang signifikan dalam bentuk dan kemasan dari kedua versi album musik tersebut. Album musik *"Forbidden Knowledge"* versi (2) adalah seperti berikut:

Hasil Penelitian Dasar (2)			
 **(2)**	Eross Candra - "*Forbidden Knowledge*"	(2) Soft Cover/4 pages/Single Packaging Material	2016

Tabel 3.2 Tabel Hasil Penelitian Dasar (2)

Gambar 3.2 Tampak Sampul Album Depan Belakang dan Dalam

Album musik memiliki 8 lagu yang semuanya ditulis oleh Eross Candra, diterbitkan oleh Massive Music Entertainment, dikeluarkan oleh 507 Records. Data-data lainnya yang berkaitan dengan produksi album ini antara lain:

a. *Executive Producer & Producer* : Eross Candra

b. *Mixed & Mastered* : Ferry "EFKA" Kurniawan at EFKA Studio

c. *Engineered* : Tutoet Everlong

d. *All Tracks Recorded at* : Lahaneross Studio

e. *Bass on Track* 1, 2, 4, 7, 8 : Ardha Buzzbanditz

f. *Drums on Track* 1, 2, 4, 7, 8 : Reno Ferthano

g. *Drums on Track 5, 6* : Brian Kresno Putro

h. *Bass on Track 6* : Alam Segara

i. *Cello on Track 3* : Dimawan Krisnowo Adji

j. *Piano on Track 2* : Neo

k. *Percussion on Track 7* : Ferry Kurniawan

l. *Trumpet* : Bergas

m. Saxophone : Fian

n. Trombone : Odie

o. *Logo & Sleeve Design* : Wok The Rock

p. *Illustration* : "Sleeplessness" oleh Agugn

q. *Social Media, Management, Thanks to, Eross Uses, & Supported by*

3.4 Gambaran Umum dan Sejarah Tentang Album Musik

Pada tahun 1930-an Alex Steinweiss, desainer grafis dari Amerika yang dapat dibilang sebagai pioneer dengan desainnya di *sleeve cover* dalam album *vinyl* yang

Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

ia buat menjadi terobosan sebagai alat marketing utama dalam musik industri saat itu. Sebuah artikel yang ditulis oleh Ediwira (2014) yaitu *Alex Steinweiss: the story of the world's first record sleeve artist* yang diunduh dari thevinylfactory.com tertulis dengan baik sejarah lengkap mengenai biografi singkat Steinweiss dan penemuan-penemuannya yang memukau. Penemuan itu menjadi signifikan karena yang selama ini dalam sampul *record album sleeve* hanya berupa teks yang bertuliskan label rekaman dan menggunakan kertas berwarna coklat berukuran 30x30cm, Steinweiss merubahnya menjadi sebuah karya grafis dengan ukuran yang sama tetapi terkonsep dan menarik perhatian lebih banyak audien. Sampul album yang paling pertama ialah album dari band Rodgers & Hart. *Vinyl* berspesifikasi 78 rpm *record album* dengan sampul album tidak polos pertama ini merupakan penemuan yang merubah dunia.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.3 *Cover album* pertama oleh Alex Steinweiss tahun 1940 (https://thevinylfactory.com/features/alex-steinweiss-the-story-of-the-worlds-first-record-*sleeve*-artist, 2014)

Perubahan signifikan tersebut didukung dengan hasilnya, sebuah artikel oleh Ediriwira (2014) menyebutkan bahwa adanya dampak dari perubahan tersebut sangat fantastis, tingkat penjualan dalam *record album* Bruno Walter - *Eroica* (1930) naik 895% dari albumnya yang tanpa ilustrasi pada *cover album.*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.4 Sampul album Bruno Walter - Eroica dengan Ilustrasi
(https://thevinylfactory.com/features/alex-steinweiss-the-story-of-the-worlds-first-record-*sleeve*-artist, 2014)

Perkembangannya terus berlanjut dari tahun 1940 sampai tahun 1960. Nama-nama desainer pun banyak bermunculan seiring dengan kebutuhan atas *album cover* pada industri musik ini. Pada tahun 1980 awal, format piringan hitam atau biasa yang disebut dengan *vinyl* mulai digantikan dengan format yang jauh lebih kecil dan ringkas digunakan yaitu kaset dengan ukuran berkisar antara 7x10,5 cm. Perubahan ukuran yang cukup jauh membuat desainer grafis memutar otak dalam mengeksplorasi kemasan, sehingga perancangan desain grafis harus dibuat lebih detail dari biasanya pada sampul piringan hitam. Teknologi terus mengalami perkembagan, dan pada tahun 1990 ditemukanlah CD atau *Compact Disc*. Ukuran dalam kemasan ikut berubah menjadi sedikit lebih besar sekitar 12 x 12 cm saat itu,

Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

tidak sedikit juga yang berukuran 15x15cm. CD memberikan kesempatan yang lebih besar kepada desainer grafis musik untuk berkesperimen secara liar. Banyak penemuan kreatif seperti penggunaan *booklet, boxset, digipack,* dan lainnya.

Perbedaan ukuran media tidak membuat para desainer grafis untuk musik menyerah, tetapi terus berkreasi, berinovasi, dan melakukan eksperimen baru. Schwartz (2009) menyatakan dengan jelas bahwa *sampul album* dapat menarik perhatian audien. Dalam industi musik, musisi dan label tidak hanya memberikan kualitas rekaman yang sangat baik, tetapi *packaging* dari album juga sangat menentukan keberhasilan dalam penjualan. Banyak penggemar yang tertarik jika sampul album yang digunakan menarik pandangan mereka saat ditampilkan di toko. Bahkan musik *digital* pun tetap menggunakan *artwork album.* Menjadi sebuah pengetahuan dasar bahwa manusia menyukai dari apa yang mereka lihat, karena tidak semua bisa mendengarkan musik yang didalam ketika di toko, visual diluar sangat diperlukan untuk menunjang apa yang ada di dalam (hlm. 147). Dalam sejarah industri musik Indonesia, terhadap penggunaan sampul album tidak langsung atau secara tiba-tiba, melaikan ada sejarah panjang dibelakangnya. Sejarah itu ditulis oleh Sakrie (2008) dalam bukunya bahwa peradaban musik barat khususnya Amerika memiliki pengaruh yang kuat kepada generasi muda Indonesia saat itu. Pada tahun 1950 tersebut juga muncul label rekaman pertama bernama Irama, yang didirikan oleh anak negeri asli, yaitu seorang perwira Angkatan Udara, Soejoso Karsono (hlm. 3-5). Label Irama yang dikelola oleh perwira ini mengusung foto-foto penyanyinya.

Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

Gambar 3.5 Irama *Records Vinyl Album Cover*
(https://reviewmusik.com/irama-record-perusahaan-rekaman-rintisan-sang-kolonel/)

Perbedaan *genre* musik juga menampilkan penerapan sampul album yang berbeda, contohnya Soejoso menampilkan ilustrasi atau gambar-gambar tertentu pada album ber-*genre jazz.* Perancang grafis pada perusahaan rekaman Irama ini salah satunya adalah Imam Kartolo, banyak hasil sampul album pada rumah rekaman Irama ini yang dibuat olehnya. Perubahan era juga menentukan bagaimana sifat sampul album itu, contohnya pada era 60-an jenis grafis *psychedelic* sedang menjadi tren dari Inggris, ditemukan juga pada kelompok musik di Indonesia.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.6 The Rolling Stones - Satanic Majestic Request (1967)
(https://www.rockstuff.co.nz/record-store/rolling-stones-their-satanic-majesties-request-jap-vinyl/)

Sejarah berlanjut sampai kepada label-label independen ataupun lokal yang kemudian juga bermunculan dan tersebar di berbagai daerah di Indonesia, antara lain; rekaman studio Special (1973), label musik OK (1970), Suara Mas (1975), Serimpi, Nirwana (1970), dan lain-lain (hlm. 26). Pergerakan industri musik Indonesia pada era 20-an juga demikian. Schwartz (2009) menekankan bahwa penggunaan *album cover* adalah bagian dari teknik penjualan atau *marketing*. Album musik adalah sebuah produk, produk harus dapat menarik perhatian audien. Banyak sekali hasil kreatifitas karya grafis dalam menggarap album musik (hlm. 127). Stoltze (2008) membuat sebuah buku kompilasi dari 1000 *packaging, poster, dan artefak* lainnya dari album-album musik manca-negara. Sebagai fungsi yang semakin penting, *sampul album* pada era 90-an di Indonesia semakin diperhitungkan dan dikerjakan secara serius sampai sekarang.

Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

3.5 Gambaran Umum AMI *Awards*

Menurut website resmi AMI di www.ami-awards.com pada tanggal 14 Maret 2018, Penulis menemukan bahwa Anugerah Musik Indonesia *Awards* merupakan sebuah bentuk acara yang dilaksanakan tahunan untuk memberikan penghargaan kepada setiap kelompok atau individu yang berhak dan patut dalam dunia industri musik, dan AMI *Awards* merupakan penghargaan tertinggi pada industri musik Indonesia. Penghargaan ini dipayungi oleh Yayasan Anugerah Musik Indonesia. Prestasi terbaik ini diberikan setiap tahunnya, AMI *Awards* pertama kali diadakan pada tahun 1996, tepatnya pada tanggal 29 November sebagai pengganti BASF *Awards*. Pada pelaksanaan yang pertama tersebut, terdapat 34 kategori penghargaan AMI yang diberikan kepada artis dan musisi Indonesia. Seiring berjalannya waktu, jumlah kategori mengalami penyesuaian, terjadi pengurangan dan penambahan penghargaan. Pada acaranya yang ke-10, atau pada tahun 2007, AMI *Awards* digantikan dengan AMI Dangdut *Awards.* Perubahan nama juga terjadi dengan perubahan sponsor acara, pada tahun 2000 sampai pada 2003, nama acara ini menjadi AMI Sharp *Awards*, dan pada tahun 2004 sendiri, namanya berubah menjadi AMI Samsung *Awards*. Terdapat proses yang panjang dan persiapan yang banyak pada 6 bulan sebelum diadakannya AMI *Awards*. AMI akan mengajak seluruh musisi ataupun setiap pelaku industri musik Indonesia untuk mengumpulkan karyanya pada tahun terkait, dimana AMI juga bisa mengajak siapa pun yang patut dan berhak untuk masuk kedalam penganugerahan tertinggi ini. Acara ini dilaksanakan dari industri musik untuk industri itu sendiri, dimana setiap

Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

orang yang ada didalam industri ini berhak memperoleh kesempatan untuk meraih penghargaan dari karyanya. Berikut tahap-tahap pelaksanaan AMI *Awards:*

1. *Submission*

   Perusahaan rekaman atau musisi mengirimkan data-data yang diperlukan (produksi lagu) ke AMI sebagai *entry* lagu tahunan. Lagu yang diterima oleh AMI harus telah rilis secara komersial selama periode AMI *Awards*.

2. *Screening*

   Sebuah panel panel khusus berisi para ahli di berbagai *genre* menerima setiap entry lagu AMI untuk memastikan setiap *entry* lagu memenuhi syarat, memenuhi kualifikasi dan telah ditempatkan dalam kategori nominasi yang tepat.

3. *Nomination*

   Anggota voting member menerima surat suara putaran pertama di tahap ini, yang maksimal para anggota AMI memilih maksimal lima pilihan di setiap kategori.

4. *Final Vote*

   Anggota pemungutan suara kemudian menerima surat suara putaran final, yang maksimal para anggota AMI memilih maksimal satu pilihat

Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

di setiap kategori. Sebuah firma akuntan independen, melakukan tabulasi suara.

5. *Result*

   Hasil akhir tetap tidak diketahui sampai malam puncak AMI Awards saat perusahaan akuntansi mengumumkan nama peraih penghargaan dalam amplop tertutup.

Aungerah Musik Indonesia tetap menjaga independensi dalam melakukan tahap-tahap tersebut. Dimana hal ini berbeda dengan acara-acara penghargaan lain yang mungkin lebih transparan dan interaktif pada masyarakat, AMI tidak melakukan *public vote* untuk hal ini, setiap anggota member *voting* merupakan orang-orang yang terjun langsung di industri ini. Lebih dari 1000 anggota *voting member* turut ikut dalam menentukan siapa yang patut dan berhak pemenang dari nominasi yang ada. Memang banyak kontra dari masyarakat yang terjadi pada penghargaan AMI *Awards*, itu juga menjadi bukti dari bentuk independensi bahwa musisi tidak hanya musisi yang memiliki penggemar terbanyak yang memenangi penghargaan ini, namun setiap musisi atau rumah produksi kecil sekalipun berhak memiliki kesempatan jika karyanya memang terbaik.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.5.1 Wawancara dengan Anugerah Musik Indonesia

Penulis melalukan pengumpulan data wawancara dengan narasumber dari pihak Anugerah Musik Indonesia, yaitu bersama Bapak Noorcahyo Irianto Istyabudi sebagai *Projects & Operations Department* dimana beliau juga melakukan *relation* kepada setiap label-label dan musisi di Industri Musik. Peran beliau juga cukup penting dalam tahap *screening,* salah satu proses dalam Anugerah Musik Indonesia *Awards.* Wawancara ini berbicara seputar proses *screening* secara lebih dalam, yang dimana sebuah tahap yang krusial dari keseluruhan proses Anugerah Musik Indonesia. Wawancara dilakukan di Monolog Coffee, bertempat di Pondok Indah Mall 1, pada tanggal 28 Mei 2018, pada pukul 14.00 WIB.

Gambar 3.7 Wawancara dengan perwakilan AMI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.5.2 Hasil Wawancara

Hasil wawancara menyebutkan bahwa AMI Awards melakukan tahap *screening* dengan sangat baik dan independen. Khususnya pada kategori "Perancang Grafis Terbaik" yang diketahui bahwa terdapat juri/ahli yang menjadi kurator khusus pada kategori tersebut. Setiap *entry* lagu yang masuk dalam kategori ini, khususnya kategori "Perancang Grafis Terbaik" melewati beberapa tahap.

Tahap pertama pengumpulan *entry* kategori "Perancang Grafis Terbaik" yang pada tahun lalu berjumlah lebih dari 80. Kemudian Bapak Cahyo melakukan seleksi awal yang mengumpulkan 50 *entry* yang patut masuk pada kategori "Perancang Grafis Terbaik" ini. 50 *entry* tersebut baru diberikan kepada juri/ahli yang dipilih pada tahun terkait. Pada tahun 2017, terdapat 2 juri/ahli pada kategori "Perancang Grafis Terbaik" yang dimana juri/ahli tersebut memang seorang pekerja desain grafis dalam industri musik. Kedua juri/ahli melakukan seleksi kedua untuk menentukan 20 *entry* yang akan diseleksi lagi sampai hanya ada 5 *entry* album musik yang dijuarakan pada kategori "Perancang Grafis Terbaik".

5 karya yang terpilih merupakan karya yang telah melewati proses penilaian tertulis. Bapak Cahyo tidak menjelaskan secara detail poin-poin penilaian apa saja yang terdapat pada proses ini, beliau menjelaskan bahwasannya juri/ahli akan menilai tentunya pada elemen visual yang ada pada karya album musik. Kemudian juga menilai kesinambungan album

Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

musik tersebut dengan judul, tulisan, dan kemasan dari *cover* depan sampai belakangnya. Dalam proses penilaian ini, terpilihlah 5 *entry* yang akan diberikan kepada *voting member* untuk di pilih dan pemenangnya merupakan yang memiliki suara terbanyak. Bapak Cahyo menjelaskan, sekarang AMI memiliki lebih dari 1000 orang *voting member* yang siap untuk memberikan suaranya dalam memilih nominasi yang ada pada setiap kategori pada AMI *Awards* itu sendiri.

3.6 Gambaran umum Eross Candra dan Album *"Forbidden Knowledge"*

Eross Candra, gitaris band Sheila On 7, lahir pada tanggal 3 Juli pada tahun 1979 membuat album perdananya berupa album solo instrumental yaitu *"Forbidden Knowledge"* yang dalam bahasa artinya "Pengetahuan Terlarang" pada tahun 2016 lalu. Album *"Forbidden Knowledge"* memiliki delapan trek lagu instrumental ber-*genre rock.* Dalam sebuah wawancara dengan Guitar Plus, yang keluar pada tanggal 7 Maret 2017 di media jejaring video Youtube, penulis merangkum beberapa hal terkait Eross Candra dengan albumnya. Album ini merupakan album perdana untuk merayakan 20 tahunnya Eross berkecimpung sebagai musisi. Eross menjelaskan ke-20 tahun ia berkarya sebagai musisi, ia hanya membuat karya-karya musik berlirik, dan pada album ini ia menyatakan bahwa di tahun ke-20 ia berkarya, ini adalah puncak tertinggi dimana Eross menciptakan jenis karya yang baru.

Album *"Forbidden Knowledge"* ini memiliki lagu-lagu instrumental lama yang Eross Candra miliki dan beberapa lagu barunya juga. Penggarapan lagu-lagu

Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

baru dan lamanya terasa sedikit terlalu beragam, namun ia menjelaskan bahwa keseragaman itu ia atur sedemikian rupa dengan lirik yang dihapus dari lagu-lagu lamanya, sehingga menghasilkan album instrumental yang baik.

Dalam album ini, lirik lagu tidak benar-benar hilang layaknya lagu instrumental, hal ini ditanggapi oleh Eross karena dirinya mengakui bahwa dalam album instrumental ini, Eross Candra belum sangat ahli dan sering bingung untuk mengisi apa lagi di lagunya. Perbedaan lainnya adalah jumlah waktu lagu di album *"Forbidden Knowledge"* ini dengan album musik instrumental lainnya. Jika album instrumental lainnya bisa sampai pada 4-6 menit per lagu, Eross hanya membuat lagunya rata-rata pada 3 menit. Alasannya sama seperti yang telah disebutkan, dan yang kedua karena jika ia langsung mengikuti bagaimana seharusnya sebuah lagu instrumental itu 6 menit, ia khawatir pendengar nya akan bosan. Eross juga membahas kemasan album *"Forbidden Knowledge"* ini, dimana ia menjelaskan bahwa di album-album yang Eross buat bersama dengan kelompok musiknya yaitu Sheila On 7 selalu berlirik. Kemudian ia menjelaskan juga alasan kemasan album tersebut berisikan seperti buku catatan, dimana ia harap setiap pendengar lagu-lagunya mendapat imajinasi dan inspirasi baru yang bisa ditulis atau digambarkan pada halaman catatan tersebut. Terkait dengan desain khusus album ini, Eross Candra tidak mengatakan apapun.

Penulis juga melakukan wawancara dengan desainer grafis album ini yaitu Wok The Rock, dengan nama asli yaitu Woto Wibowo. Pria asal Jogja ini melakukan wawancara singkat dengan penulis melalui surat elektronik pada tanggal

Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

19 Mei 2018. Dalam pembuatan grafis album musik *"Forbidden Knowledge"* ini, Wok menjelaskan tidak ada nya *brief* khusus atau *request* dari pada Eross Candra, sebagai pembuat album musik. Wok mengatakan bahwa Eross meyerahkan sebagian besar proses kreatif pembuatan album ini kepada dirinya. Wok juga membuat *personal logo* untuk Eross Candra dimana menggunakan teknik *wordmarks* menurut Wheeler (2013).

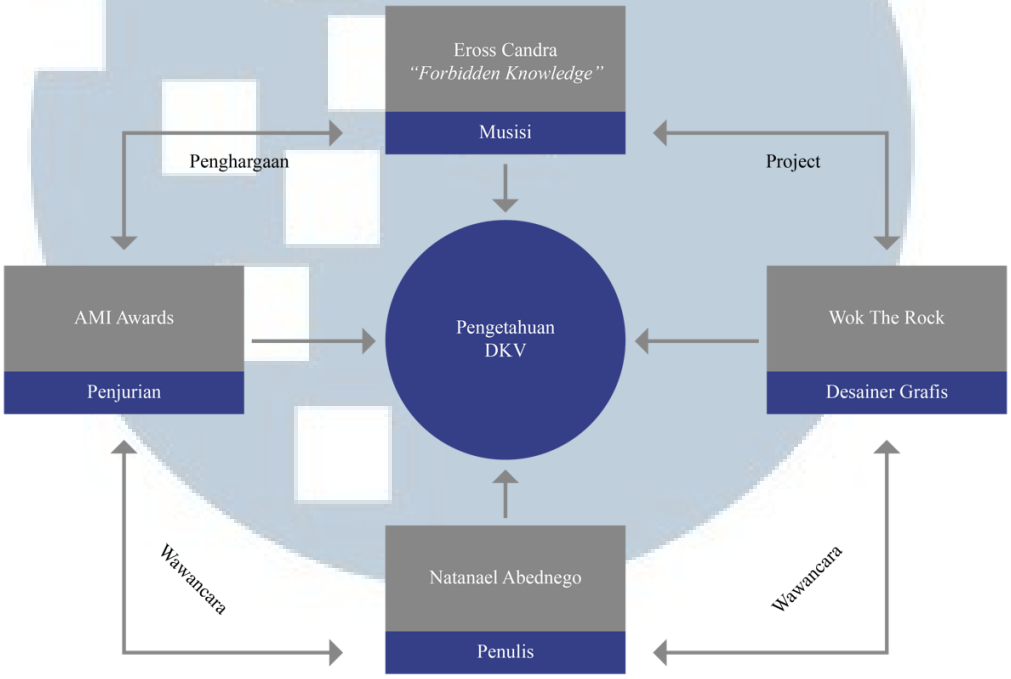
Album ini kental dengan nuansa *psychedelic*, jelas Wok pada wawancaranya dengan penulis, pemilihan warna dan *feel*, serta sampai kepada bahan-bahan material pada kemasan album ini sesuai dengan nama album dan lagu didalamnya. Pada bagian depan dan belakang sampul album musik ini, terlihat dengan besar ilustrasi yang unik, Wok menjelaskan bahwa ia juga yang menentukan ilustrasi yang terpampang disitu. Ia bekerja sama dengan salah satu ilustrator yang ia rasa paling pas mewakili, yaitu Agugn. Seniman grafis etsa dari Bandung tersebut kemudian menerima brief dari Wok dan mengirimkan beberapa alternatif ilustrasi. Terpilih "*Sleepless"*, judul ilustrasi oleh Agugn yang dipilih oleh Wok untuk menjadi karya atau *artwork* sampul album tersebut. Ilustrasi juga tidak terlihat pada bagian sampul saja, melainkan terus terlihat pada isi dari catatan kosong didalamnya. Terdapat juga teks-teks bertuliskan nama-nama *credit to* untuk orang-orang yang telah bekerja dalam pembuatan album musik ini.

3.7 Kerangka Berfikir Penelitian

Kerangka berfikir digunakan sebagai panduan, arah, dan alur untuk penulis dalam melakukan penelitian ini. Hal tersebut digunakan untuk menghindari terjadinya

Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

perluasan dalam melakukan penelitian ini. Penulis menggunakan kerangka yang dibuat khusus untuk penelitian ini, seperti berikut:



Gambar 3.8 Bagan Kerangka Berpifikir

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA