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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Analisa Visual

Hall (1997) yang dikutip oleh Rose (2001) menekankan bahwa setelah seseorang mengartikan atau menganalisa atau menafsir sebuah gambar, tidak menjamin bahwa tafsiran itu benar. Tidak ada hukum yang dapat menjamin bahwa gambar tersebut akan memiliki satu arti, satu makna yang paling sejati, atau makna tersebut tidak akan pernah berubah dengan perubahan jaman. Menganalisa visual bukan tentang antara siapa yang 'benar' dan yang 'salah', tetapi menjadi cara terbaik untuk menyelesaikan permasalahan dengan alasan yang konkret dan dapat dipertanggungjawabkan dengan teori-teori yang ada (hlm. 9). Oleh karena itu penting menurut Hall untuk dapat membenarkan penafsiran tersebut dengan menggunakan metodologi-metodologi yang khusus. Rose (2001) menekankan dalam bukunya yaitu *Visual Methodologies* bahwa menafsirkan atau menginterpretasi gambar hanyalah itu, bukan tentang menemukan 'kebenaran' gambar tersebut (hlm. 2).

Melakukan penelitian mengenai visual menurut Noble dan Bestley (2005) adalah hal yang sifatnya analisis dan proposisional, yaitu dengan melakukan dekonstruksi karya visual yang telah ada dan pengembangan strategi dan metode desain yang baru. Metode analisis dapat di definisikan sebagai cara untuk mendekati permasalahan desain atau meneliti konteks dimana dapat bekerja dengan baik. Desainer dapat memaksimalkan kemampuannya dalam mempersepsi dan

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

menemukan sesuatu yang baru, yang kemudian ditambah dengan metode analisis yang sistematis mendorong desainer untuk menghasilkan cara pandang yang personal dan kritis dari artefak, dokumentasi dan melakukan evaluasi terhadap itu yang kemudian dapat diaplikasikan di pekerjaan grafis mereka. Dalam prosesnya, desainer dapat membongkar sebuah projek ke dalam beberapa pasang bagian, yang setiap bagiannya sudah terdapat parameter atau batasan dan tingkat latar belakang pengetahuan yang sudah ditentukan sebelumnya atau pengalaman si desainer itu sendiri, sehingga pekerjaan ini lebih mudah diselesaikan (hlm. 45-47, 98).

2.2 Elemen & Teknik dalam Desain Sampul Album

Visualisasi dalam sampul album musik dapat dilihat menjadi beragam jenis. Menurut Schwartz (2008) mengatakan bahwa sampul album dapat menarik perhatian pembeli, para penggemar, ataupun audien umum. Karya gambar dalam sampul album musik sudah menjadi poin penting dalam sebuah album musik (hlm 127). Beberapa elemen dan teknik dalam desain yang digunakan untuk merancang sampul album:

2.2.1 Packaging Sampul Album

Ambrose & Harris (2009) dalam membahas *packaging*, menjelaskan yaitu sebagai cara berkomunikasi dengan menggunakan ruang 2D dan 3D, kemudian juga sebagai yang memegang dan melindungi isinya dari kerusakan, guncangan, perubahan suhu atau cahaya. Desain kemasan adalah area spesialis yang mencakup area penjualan dan pemasaran. Album musik

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

yang notabene menjadi salah satu karya desain grafis dalam bentuk produk, memerlukan adanya desain kemasan. Seperti apa yang telah ditekankan oleh Schwartz (2009) dan Stoltze (2008), kemasan dalam industri musik memiliki peran yang sangat penting. Keberhasilan sebuah penjualan album musik dipengaruhi sebagian oleh kemasannya. Dalam sejarahnya, alat penyimpanan data musik berubah seiiring dengan perkembangan waktu. Seperti yang telah disingguing pada penjelasan sejarah sampul album, perubahan media penyimpanan data juga merubah cara pengemasannya. Pada masa sekarang, sebuah album musik memiliki banyak jenis material dan bentuk, menggunakan CD bening/*crystal* merupakan bentuk dan material bungkus yang paling wajar dan banyak digunakan sebagai produk yang dijual. Ukuran sebuah CD bening/*crystal* berkisar antara 12x12cm sampai dengan 15x15cm. Ambrose & Harris (2009) menjelaskan kembali bahwa sebuah kemasan memiliki tujuan lainnya yaitu untuk membedakan produk satu dengan lainnya. Kemasan juga berguna sebagai *teaser* dari apa yang ada didalam kemasan (hlm. 120).

2.2.2 Layout

Ambrose dan Harris (2011) dalam bukunya yang berjudul *Basics Design Layout* menjelaskan dengan baik peran dan arti dari *layout* atau tata letak dalam desain. Mereka menjelaskan bahwa desain *layout* ada alat pengaturan dari elemen-elemen desain pada sebuah desain dalam menyatukannya kepada posisi yang ditempatinya untuk meraih sebuah estetika. Tujuan

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

layout sendiri merupakan bahasa komunikasi dalam sebuah aturan untuk membantu pembaca atau audien. Dengan desain *layout* informasi yang kompleks pun dapat tersampaikan dengan baik (hlm. 8). Dalam sebauh desain *layout* Ambrose dan Harris juga menjelaskan beberapa hal yaitu, imposisi, mengenal halaman, *golden section.* Imposisi adalah kegiatan menyusun urutan dan posisi halaman yang akan muncul setelah melewati tahap akhir yaitu cetak, potong, lipat. Pengetahuan tentang bagaimana penyusunan desain layout ini penting sebelum memulai desain. Kita juga perlu memahami fungsi dari halaman itu sendiri, Ambrose dan Harris menjelaskan bahwa halamam adalah lahan yang dimana teks dan gambar akan muncul. Mengatur posisi teks dan gambar yang akan muncul pada halaman juga diperlukan pengetahuan terhadap siapa yang akan membaca dan melihat desain tersebut. *Golden Section* berbicara mengenai desain yang seimbang, *grid* akan lahir ketika kita telah menemukan proporsi yang sejati dari sebuah halaman. Ketiga hal tersebut menjadi kunci awal memulai sebuah desain *layout* atau desain tata letak (hlm. 14-25). Mereka juga menjelaskan bahwa terdapat banyak faktor dalam sebuah desain *layout*, antara lain:

A. *Grid*

Grid adalah mengatur dan menempatkan elemen-elemen desain dan mempermudah kegiatan tersebut. Menggunakan *grid* dalam desain menghasilkan hasil yang baik dan menampilkan ketepatan dalam

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

penempatan elemen desain. *Grid* merupakan faktor yang terukur secara ukuran fisik maupun secara proporsi halaman. *Grid* sendiri terbagi menjadi beberapa jenis yaitu *grid* simetris, *grid* asimetris, *baseline grid, cross-alignment,* teknik tanpa *grid*. Masing-masing jenis *grid* memiliki fungsi dan perannya sesuai kebutuhan desain layout.

B. Elemen dalam Halaman

Tidak hanya teks dan gambar saja yang menjadi komponen dalam sebuah *layout* halaman, namun terdapat komponen lainnya yang penting dalam menyampaikan sebuah komunikasi yang efektif. Komunikasi yang efektif ini menggabungkan elemen teks dan gambar dan menyusunnya dengan elemen lainnya sehingga halaman tersebut tersusun dengan baik. Beberapa komponen tersebut adalah kolom dan *gutters,* gambar, *alignment, hypenation, hierarchy, arrangement, entry points,* dan *pace.*

C. Media

Ambrose dan Harris menjelaskan bahwa *layout* dapat diaplikasikan di banyak media, antara lain majalah dan brosur (media cetak dan non-cetak), halaman *website,* dan pada bungkus kemasan (hlm. 166-183).

2.2.3 Logo

Wheeler (2013) menjelaskan logo atau *signature* merupakan hubungan terstruktur dari sebuah *logotype, brandmarks,* dan *tagline*. Sebagai salah

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

satu bagian penting dari sebuah identitas dalam *brand*, logo miliki peran penting dalam proses *branding* yang dimana menggunakan setiap kesempatan untuk menampilkan *brand* satu berbeda dengan *brand* lainnya. Sebuah alat untuk memimpin kompetisi dan meraih audien atau *costumers* memilih satu *brand*. *Brandmarks* sendiri didesain dengan kemungkinan bentuk yang tak terbatas dan dapat masuk pada kategori umum, antara lain (hlm. 48-65):

A. Wordmarks

Logo menggunakan kata atau kata-kata yang berdiri sendiri, seperti nama perusahaan atau sebuah akronim. Dalam pengaturan karakter dapat menggabungkan elemen dari abstract atau pictorial marks yang bermain pada huruf khusus untuk tujuan khusus.

B. Letterform Marks

Logo dengan satu huruf yang digunakan desainer grafis untuk memusatkan poin utama pada brandmark. Didesain secara unik dan resapan dari sebuah kepribadian dan mengandung arti. Sering dan mudah digunakan untuk ikon pada sebuah aplikasi.

C. Pictorial Marks

Pictorial mark menggunakan gambar atau bentuk yang harafiah, dapat dikenal dan diketahui. Gambar atau bentuk tersebut bisa juga langsung menjelaskan nama dari sebuah brand tersebut.

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

D. Abstract/Symbolic Marks

Tanda yang abstrak dalam sebuah brandmark menggunakan bentuk visual yang menyampaikan sebuah ide besar atau atribut komponen sebuah brand. Logo dengan jenis ini mengandung arti yang ambigu namun berfungsi dengan baik pada perusahaan yang besar dan memiliki banyak bagian atau divisi.

E. Emblem

Brandmark yang menjadi emblem menggunakan bentuk yang terhubung dengan nama dari organisasi tersebut.

F. Character

Sebuah logo yang mengadung sebuah karakter didalamnya mengandung atribut atau nilai perusahaan. Karakter ini dapat juga membantu dalam melakukan iklan, kampanye, dan bahkan menjadi bintang atau ikon di audien/masyarakat.

2.2.4 Fotografi

Perancangan sampul album dengan fotografi banyak ditemukan. Fotografi menurut Galer (2007) merupakan gambar 2 dimensional yang terbentuk dari garis, bentuk, dan pola. Dari hasil fotografi, manusia dapat mempelajari banyak hal yang baru, dimulai dari bukan hanya memberi tahu produk yang akan kita beli, ataupun acara-acara yang kita ikuti, fotografi dapat

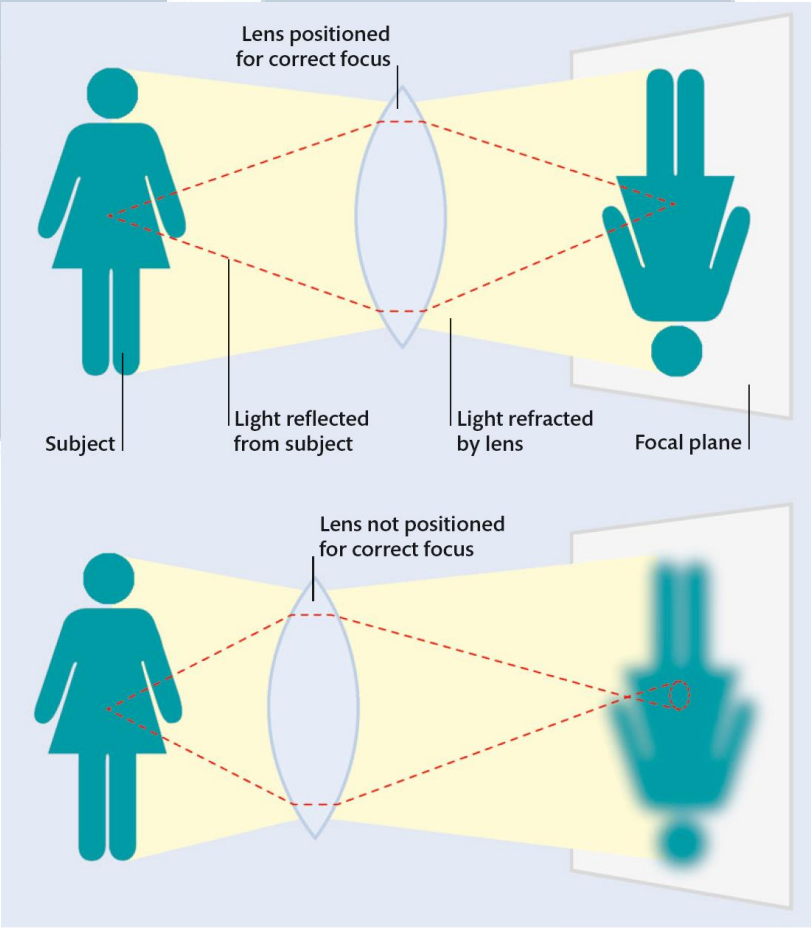
Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018

memberikan kita informasi yang sebelumnya kita tahu ternyata tidak (hlm. 2-4). Dalam sampul album musik, peran fotografi terlihat jelas dari masa ke masa. Digunakan sebagai sarana informasi dan daya tarik tersendiri untuk album itu sendiri. Ada banyak teknik dalam fotografi itu sendiri, tetapi dalam esekusinya penggunaan fotografi sebagai pilihan cara untuk sampul albumnya antara lain seperti foto *portraiture, photo-story, photo group,* dan *photo-manipulation.* Teknik tersebut memiliki dasar yaitu fotografi.

Ang (2018) menjelaskan lebih banyak dalam hal-hal teknik fotografi. Komposisi sebuah foto menurut Ang adalah bagian yang penting. Komposisi fotografi merupakan gabungan dari beberapa elemen lainnya, antara lain *angle of view,* perspektif, , *depth of field,* dan warna (hlm. 12). Dalam penjelasannya, Ang menyebutkan beberapa jenis komposisi, antara lain: Komposisi Simetris, *Radial*, *Diagonal*, *Overlapping*, the *Golden Spiral* dan *Golden Section*, *Tall Crop*, *Letterbox Composition*, *Framing*, *Geometris Pattern*, *Massed Pattern,* dan *Rhythmic Elements*. Bagian penting lainnya adalah menggabungkan sebuah komposisi pada pengaturan pencahayaan atau *exposure* pada fotografi. Pengaturan eksposur terbagi dari beberapa kata kunci, *aperture* atau bukaan diafragma yang di lengkapi dengan simbol (f/), *shutter speed* atau kecepatan rana, dan ISO. Ang dalam bukunya juga menjelaskan tentang *DOF* (*depth of field),* dalam bahasa Indonesia disebut kedalaman lapangan. DOF atau kedalaman lapangan adalah ruang di depan dan belakang bidang fokus terbaik, di mana objek yang menjadi pusat (depan atau belakang) muncul dengan ketajaman. Ang menjelaskan DOF

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

dapat menggambarkan ide visual sang fotografer kepada audien, dan empasis yang memisahkan elemen dari semua elemen dalam gambar (*foreground & background).*



Gambar 2.1 Gambar Penjelasan *Lense Focusing*
(Sumber: Ang, T. 2018. Hlm. 18)

2.2.5 Ilustrasi

Illustrasi sebagai visual dalam sampul album musik banyak ditemukan dalam berbagai kesempatan. Penggunaan ilustrasi sendiri juga memiliki tujuan dan maksud tersendiri pada album musik yang dibuat. Male (2016)

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

dalam bukunya menjelaskan ilustrasi memiliki jenis/sifat dan peran dalam dunia kreatif (hlm. 110-167). Tertulis dalam bukunya dalam bagian *nature of imagery,* terdapat 4 bagian utama pengertian jenis/sifat ilustrasi itu sendiri, antara lain:

1. *Visual Language*

   Bahasa visual yang terbagi menjadi dua yaitu *stylization* dan *visual intelligence.* Dimana *stylization* berbicara tentang ciri khas khusus yang digunakan oleh ilustrator profesional sampai pada mahasiswa-mahasiswa yang mendalami ilustrasi. Ciri khas atau *style* tersebut merupakan sebuah tanda khusus yang membuat perbedaan antara ilustrasi satu dengan yang lainnya. Bukan hanya *style* yang muncul dari sang ilustrator, namun *style* yang muncul ketika sebuat ilustrasi telah melakukan asosiasi dengan hal lainnya (hlm. 112). *Style-style* tersebut dapat digunakan untuk perannya masing-masing, dan saling memenuhi kebutuhan satu sama lain. *Visual Intelligence* berbicara tentang seberapa besar pesan yang disampaikan melalui ilustrasi diterima oleh audien. Ilustrasi selalu membawa konteks, dan gambar tanpa konteks itu bukanlah ilustrasi.

2. *Visual Metaphor*

   Definisi umum dari metafora visual merupakan deskripsi gambar yang imajinatif, tidak secara harafiah. Ketika diterapkan pada disiplin ilustrasi, jenis penggambarannya adalah konseptual. Dengan

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

memanfaatkan sejumlah ide dan metode komunikasi, ilusi, simbolisme, dan ekspresionisme. Terdapat jenis ilustrasi yang berbasis konseptual atau metafora antara lain: ilustrasi diagram, ilustrasi abstrak (hlm 120-133).

3. *Pictorial Truths*

Male (2016) mengatakan semua ilustrasi jatuh ke dalam kategori representasi literal. Hal ini berlaku juga pada umumnya yang kita gambarkan sebagai 'seni'. Sebelum munculnya kamera, ini adalah satu-satunya bentuk gambar yang ditemukan dari banyak periode waktu. Kita berurusan dengan gambar yang sebagian besar diproduksi untuk menyampaikan realitas tanpa penekanan berlebihan pada mistisisme konseptual, alegori atau metafora. Luasnya bahasa visual dan aplikasi yang diberikan kepada representasi literal dapat memberikan rasa realitas dengan beberapa nilai tambah estetika, penemuan dan imajinasi (hlm. 140-142).

4. *Aesthetics and Non-Aesthetics*

Male (2016) dalam bagian ini menekankan kata tren. Peran sejarah yang mengacu kepada kultur popular sangat mempengaruhi ilustrasi. Penekanannya di sini adalah pada bahasa visual dan pertimbangan yang diasumsikan mengenai nilai estetika atau non-estetika yang ditempatkan pada gambar atau ilustrasi tersebut (hlm. 167).

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

Male (2016) juga menjelaskan 5 peran ilustrasi dalam kegunaan praktis (hlm. 188-372):

1. Bentuk Informasi *(Documentation, Reference, and Instruction)*
    - Ilustrasi Sejarah
    - Ilustrasi Kesehatan *(Medical Illustration)*
    - *Natural Science*
    - Subyek Teknologi
    - Pendidikan Anak
2. *Commentary*
    - Politik dan Lifestyle
3. *Storytelling*
    - Komik dan Buku Bergambar
4. *Persuasion*
    - *Advertising and Promotion Illustration*
5. *Identity*
    - *Corporate Branding, Point of Sale and Packaging*
    - Ilustrasi pada Buku dan Musik (Sampul)

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

2.2.6 Tipografi

Menurut Ambrose & Harris (2009) tipografi adalah cara menuliskan ide yang dibentuk secara visual. Ini adalah salah satu elemen paling berpengaruh yang membentuk karakter dan atribut emosional dari sebuah desain; bentuk visual sangat penting karena mempengaruhi gagasan yang dapat diterima dan bagaimana audien bereaksi terhadapnya (hlm. 38). Menurut Carter, Meggs, Day, Maxa, & Sanders (2015) tipografi dibagi menjadi 5 macam tipe *Old style, Sans serif, Transitional, Modern, Egyptian (*hlm. 256- 314).

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUV
WXYZ$1234567890
(.,’”-;:)!?&

Gambar 2.2 Adobe Garamond sebagai contoh jenis *Old Style*
(Sumber: Carter, Meggs, Day, Maxa, & Sanders. 2015. Hlm. 260)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWX
YZ$1234567890
(.,’”-;:)!?&

Gambar 2.3 Franklin Gothic Book sebagai contoh jenis *Sans Serif*
(Sumber: Carter, Meggs, Day, Maxa, & Sanders. 2015. Hlm. 270)

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

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDFGHIJKLMNOPQRSTUV
WXYZ$1234567890
(.,’”-;:)!?&

Gambar 2.4 Baskerville Regular sebagai Contoh *Transitional*

(Sumber: Carter, Meggs, Day, Maxa, & Sanders. 2015. Hlm. 292)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUV
WXYZ1234567890
(.,’”-;:)!?&

Gambar 2.5 Bauer Bodoni sebagai Contoh Jenis *Modern*

(Sumber: Carter, Meggs, Day, Maxa, & Sanders. 2015. Hlm. 308)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRST
UVWXYZ1234567890
(.,’”-;:)!?&

Gambar 2.6 Serifa Roman sebagai Contoh Jenis *Eqyptian*

(Sumber: Carter, Meggs, Day, Maxa, & Sanders. 2015. Hlm. 318)

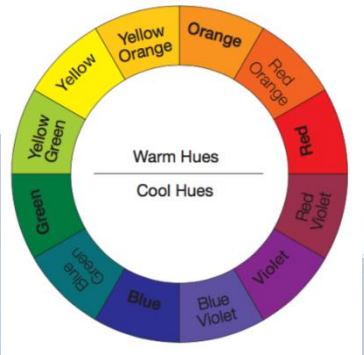
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.7 Warna

Warna menurut Bleicher (2012) menyerupai dengan musik, dimana ada harmoni dan *rhythm* yang dapat menekankan emosi dalam manusia. Kemudian Bleicher juga menambahkan bahwa warna adalah elemen desain paling *powerful* dari antara yang lain. Dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak sekedar melihat atau *'seeing',* warna, tapi kita melakukan "*perceiving"* atau mempersepsikan; *feel it, sense it, taste it* (hlm. 3). Arntson (2012) menjelaskan bahwa warna itu tergantung pada cahaya. Ketergantungan itu dijelaskan bahwa warna itu tidak pernah berubah, sesuatu yang absolut yang dimiliki sebuah benda atau *object.* Hal tersebut menjadi dinamis tergantung dari situasi lingkungan yang ada. Sherin (2012) menambahkan dalam desain grafis warna membantu mempersepsikan sebuah produk atau jasa kepada audien. Benar tidaknya informasi yang sampai kepada audien tergantung dengan cara penggunaan warna dengan elemen visual lain (hlm. 10).

Tiga warna utama atau *primary colors* adalah merah '*red',* hijau *'green',* dan biru '*blue';* yang biasa disebut *RGB.* 3 warna ini disebut warna *addtive primary colors,* karena dengan menggabungkan 3 warna tersebut akan menghasilkan warna putih *'white'.* Warna memiliki sebutan lainnya yaitu *Hue.* Kata ini adalah istilah lain untuk warna dan kedua kata tersebut dapat digunakan secara bergantian. Warna kemudian memiliki roda warna atau yang biasa disebut dengan *color wheel* dan model warna.

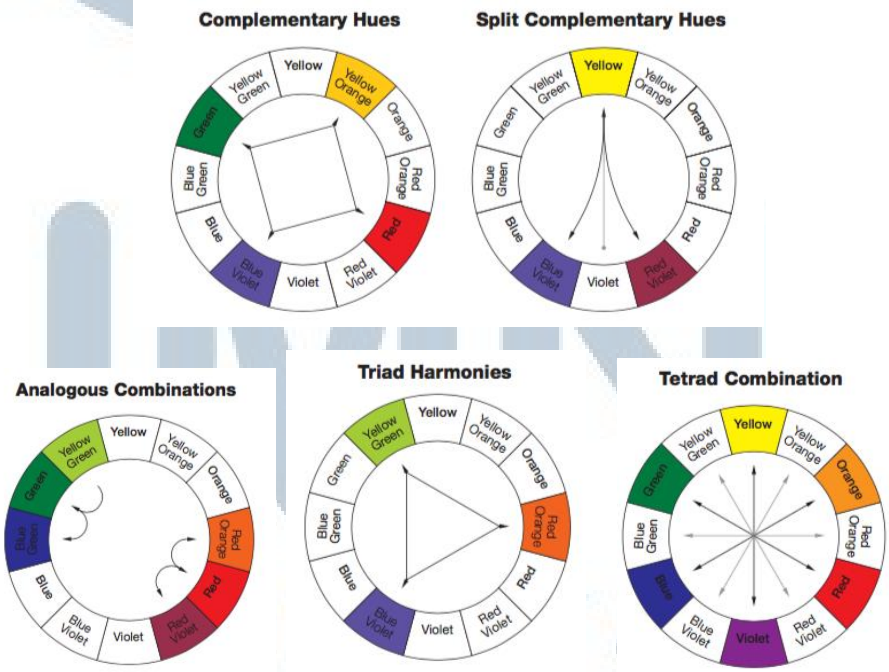
Analisis Visual Album..., Natanael Abednego Parulian Sitorus, FSD UMN, 2018



Gambar 2.7 *Basic Color Wheel*

(Sumber: Shiren, A. 2012, hlm. 18)

Model-model warna ini telah dikembangkan oleh seniman, *scientist*, dan desainer untuk membandingkan warna dengan warna lainnya. Kemudian ditemukan juga hubungan-hubungan warna pada kumpulan gambar berikut:



Gambar 2.8 Model-model Warna

(Sumber: Shiren, A. 2012, hlm. 19-21)