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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri musik Indonesia terus mengalami perkembangan dalam kreatifitasnya. Dalam sejarahnya, Indonesia kental dengan karya seni musik. Label rekaman pertama di Indonesia dimiliki oleh saudagar Tionghoa pada tahun 1905 dengan nama *Tio Tek Hong Records*. Label rekaman tersebut berdiri pada saat Indonesia masih dalam pemerintahan kolonial Hinda Belanda. Bergerak jauh kedepan, pada tahun 1950 adalah tahun perubahan dunia musik di Indonesia. Sakrie (2015) dalam bukunya 100 Tahun Musik Indonesia, menyebutkan bahwa paska Perang Dunia II adalah masa perubahan industri musik Indonesia, dan menjadikan era tesebut menjadi lokomotif untuk kemajuan musik populer di Indonesia. Penggunaan sampul album adalah salah satu hasil kemajuan kultur populer barat yang diadaptasi di Indonesia saat itu.

Dalam peradaban barat yang juga sebagai negara pencetus sampul album dalam karya musik rekaman, Stoltze (2008) dalam bukunya *1000 Music Graphics* mengatakan, desain grafis dalam industri musik tetap menjadi tempat yang paling subur untuk berkreasi, berinovasi, dan bereksperimen dalam elemen-elemen visual seperti tipografi dan grafis. Hubungan ini sangat erat; musik dan grafis dalam membentuk dan membantu satu sama lain dalam kesenian dan komersial (hlm. 6). Penggunaan sampul pada album musik dapat menarik perhatian audien dan menjadi salah satu alat terpenting dalam promosi marketing. Sakrie (2006) pada tulisan

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

artikelnya pada majalah *Concept* vol 3 edisi 13 mengatakan bahwa label rekaman terdahulu di Indonesia juga telah menggunakan konsep grafis pada sampul dan albumnya, foto-foto para penyanyi saat itu ditampilkan dengan pose-pose yang diatur khusus. Tetapi pada tahun 1970-an, sampul dan album musik belum ditanggapi secara serius oleh sebagian label-label rekaman besar di Indonesia, alhasil para desainer grafis pada saat itu tidak hanya berdiam diri, salah satunya adalah Ayik Soegeng, desainer grafis yang terus berkarya dalam grafis musik untuk album Guruh Gipsy (1976) (hlm. 22). Pergerakan desain grafis dalam musik di Indonesia terlihat jelas oleh pengaruh budaya barat. Dengan perkembangan teknologi juga memungkinkan untuk para desainer grafis melakukan hal-hal baru dan bereksperimen untuk mengejar kualitas dalam berkarya.

Kemajuan industri musik di Indonesia, juga dapat dilihat dari bagaimana pengamat musik, dan setiap orang yang terlibat dalam memulai untuk menghargai artis atau musisinya, dengan mengadakan sebuah acara penghargaan. Pada tahun 1885, BASF *Awards* pertama kali dilakukan sebagai penghargaan tertinggi untuk para musisi tanah air terbaik di Indonesia. Tidak lain juga *HDX Awards* dan khususnya Anugerah Musik Indonesia *Awards* (AMI), yang masih terus dilaksanakan sampai saat ini. Yayasan Anugerah Musik Indonesia (YAMI) selaku pelaksana, kemudian bersama Asosiasi Industri Rekaman Indonesia (ASIRI), PAPPRI yaitu Persatuan Artis, Penyanyi, Pencipta Lagu, dan Penata Musik Rekaman Indonesia, dan bersama Karya Cipta Indonesia atau yang disebut KCI terus berusaha untuk bisa memberikan penghargaan kepada industri musik

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

Indonesia dan setiap orang yang telah bekerja di dalamnya dalam acara penganugerahan ini.

Anugerah Musik Indonesia *Awards* pertama kali dilaksanakan pada tahun 1997 bertempat di Taman Ismail Marzuki, Jakarta. Dalam acara penganugerahan ini terdapat kategori yang terbagi dalam beberapa bidang. Jumlah kategori pemenangan mengalami perubahan dan penambahan. Pada tahun 1997 ditemukan terdapat 34 kategori yang dibagi dari *genre* musik dan bidang umum. Dalam acaranya yang terakhir yaitu pada tahun 2017, terdapat 52 kategori pada AMI *Awards* ke-20 yang terbagi dari kategori umum, kategori berdasarkan *genre* musik, kategori karya produksi, dan kategori teknis.

Salah satu kategori pemenangan yang menarik perhatian penulis, dan pada kenyataannya kategori ini terus ada dalam setiap AMI *Awards* dari pertama kalinya acara penghargaan ini diadakan, sampai pada saat ini adalah ketegori "Grafis Desain Album Terbaik" atau yang serkarang bernama “Perancang Grafis Terbaik”. Tantowi Yahya, yang saat itu menjabat sebagai ketua umum Yayasan Anugerah Musik Indonesia (YAMI) pada majalah *Concept* volume 3 edisi 13 mengatakan bahwa *cover album* adalah bagian yang sangat penting dalam mengukur seberapa album itu dapat sukses. Manusia tertarik dengan apa yang ia lihat unik dan menarik. Sebelum orang mendengar musik yang ada pada album itu, bisa saja tertarik dengan sampul album yang ada. Tidak hanya sebatas menang dalam sebuah penghargaan, ia ingin dengan adanya kategori "Grafis Desain Album Terbaik" atau yang sekarang disebut "Perancang Grafis Terbaik" ini dapat merangsang desainer-desainer muda untuk dapat berkarya dalam industri musik di Indonesia, kemudian penghargaan ini

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

diharapkan menjadi dokumentasi atau pengarsipan data, agar informasi pemenang ini menjadi pengetahuan dalam dunia grafis di masa mendatang (hlm. 23). Berlandaskan alasan tersebut, Yahya melihat kontribusi grafis pada industri musik Indonesia dan menjadikannya sebagai pertimbangan yang melatarbelakangi munculnya kategori "Perancang Grafis Terbaik" dalam kategori pemenangan Anugerah Musik Indonesia. Pada tahun pertama diadakannya AMI yaitu tahun 1997, pemenang kategori "Grafis Desain Album Terbaik" adalah album "Pandawa Lima" dari grup *band* Dewa 19. Penghargaan Anugerah Musik Indonesia *Awards* telah berlangsung selama 20 kali dan terakhir pada tahun 2017, dan setiap pelaksanaan penganugerahannya, kategori "Perancang Grafis Terbaik" tetap terus ada.

Penulis melakukan penelitian terhadap pemenang dalam penghargaan kategori "Grafis Desain Album Terbaik" yang berubah namanya menjadi "Perancang Grafis Terbaik" pada penghargaan Anugerah Musik Indonesia (AMI) tahun 2017, dimana acara tersebut terakhir berlangsung. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena besar yang sedang berlangsung. Hubungan yang begitu erat industri musik yang ada di Indonesia dengan desain grafis. Penelitian ini menggunakan perspektif penulis yang terintegrasi dengan beberapa pihak lainnya dalam menghasilkan pengetahuan baru. Penelitian ini menganalisa elemen-elemen desain pada album musik tersebut dengan cara menguraikannya satu persatu. Memahami isi dan makna untuk menghasilkan interpretasi yang terstruktur. Penulis telah mendata album musik yang menjadi pemenang yaitu Eross Candra dengan album *"Forbidden Knowledge*" (2016). Setiap pemenang memiliki cara yang

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

berbeda dalam menghasilkan sebuah album. Pembuat album "*Forbidden Knowledge*" oleh Eross Candra, merupakan salah satu personil *band* Sheila on 7. Sampul album ini secara keseluruhan dirancang oleh Woto Wibowo alisa *Wok the Rock*. Hal yang terlihat jelas pada sampul album musik ini adalah penggunaan ilustrasi sebagai penggambaran utamanya. Ilustrasi tersebut menggunakan area media yang paling besar, yaitu pada bagian depan sampul dan bagian belakang secara keseluruhan. Terdapat 2 jenis bentuk album musik ini, pada awal perilisan album "*Forbidden Knowledge*", digunakan *hard cover* pada bagian depan dan belakang yang kemudian berisikan buku catatan dengan kertas putih polos yang menjadi satu dengan album. Jenis kedua album ini menggunakan bahan dasar kertas dengan jenis Art Paper 210 gsm 2 lapis untuk *cover* dengan *finishing laminating doff*. Kedua jenis album memiliki ukuran yang hampir mirip yaitu 14x14,6cm. Album ini tidak memiliki lirik lagu tertera karena album ini adalah album instrumental dan ber*genre Rock*. Album jenis pertama memiliki ketebalan dikarenakan bahan sampul dan isi dari album itu sendiri, sedangkan album jenis kedua jauh lebih tipis, terdiri dari 1 lipatan dan CD ditempatkan di sebelah kanan pada *sleeve*. Permainan warna pada album ini sangat beragam dan sebagian besar berasal dari ilustrasi pada sampulnya, yang antara lain adalah warna ungu, hijau biru, oranye, dan juga terdapat gradasi dari warna-warna tersebut yang digunakan pada album ini. Album ini juga menampilkan 2 logo informasi di bagian kanan bawah pada *sleeve* CD yang merupakan logo label rekaman dan label distribusi. Dari semua penjelasan tersebut, penulis melakukan penelitian dengan bertujuan menemukan uraian elemen-elemen desain dan menemukan tipe obyek tanda dari

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

hasil uraian tersebut, dengan demikian penulis menentukan judul penelitian ini sebagai berikut: *"Analisa Visual Album Musik Pemenang AMI Awards Tahun 2017"*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah dalam 2 pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah uraian elemen-elemen desain pada album pemenang kategori "Perancang Grafis Terbaik" AMI *Awards* tahun 2017?
2. Bagaimanakah uraian tipe dari tipe obyek tanda yang ditemukan dalam uraian elemen-elemen desain album pemenang kategori "Perancang Grafis Album Terbaik" AMI *Awards* tahun 2017?

1.3. Batasan Penelitian

Batasan penelitian ditentukan agar penelitian dapat terfokuskan dan menghasilkan penelitian yang terstruktur dan jelas, maka dari ditentukankanlah batasan penelitian ini yaitu “Penelitian berdasarkan album musik pemenang dari kategori "Perancang Grafis Terbaik" AMI *Awards* tahun 2017”.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

1.4. Tujuan Penelitian

Dalam pembuatan penelitian ini, penulis ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui uraian elemen-elemen desain grafis pada album pemenang kategori "Perancang Grafis Album Terbaik" AMI *Awards* tahun 2017;
2. Mengetahui tipe obyek tanda yang ditemukan dalam uraian elemen-elemen desain di album pemenang kategori "Perancang Grafis Album Terbaik" AMI *Awards* tahun 2017.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat yang diperoleh dari pembuatan tugas akhir ini antara lain:

1. Untuk penulis, penelitian ini bermanfaat bagi penulis dalam mengembangkan kemampuan dalam menganalisa. Penulis juga dapat memperbanyak keilmuan dalam mengenal lebih dalam teori-teori dasar desain grafis.
2. Untuk seluruh masyarakat yang membaca, penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam membantu dalam menjadi ilmu pengetahuan yang baru.
3. Untuk Universitas Multimedia Nusantara, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi pada Fakultas Seni dan Desain dalam hal penelitian-penelitian medium. Perancangan ini juga dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa-mahasiswa lainnya yang memiliki topik pembahasan mengenai penelitian visual terkait karya desain grafis.

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