



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

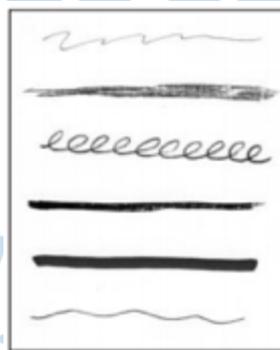
Dalam buku *Graphic Design Solutions*, Landa (2011) menyatakan bahwa komunikasi visual adalah cara menyampaikan informasi melalui elemen visual. Desain grafis merupakan ilmu yang mempelajari penciptaan, penyusunan, dan penyampaian elemen-elemen visual tersebut sehingga bisa menyampaikan informasi kepada audiens yang dituju.

2.1.1 Elemen Visual

Menurut Landa (2011), ada 4 unsur dasar dalam desain grafis. 4 Unsur ini digunakan untuk membantu desainer dalam menciptakan dan mengeksplorasi komposisi visual. Berikut adalah unsur-unsur dasar dalam desain.

2.1.1.1 Garis

Garis adalah salah satu elemen dasar dalam desain (Landa, 2011). Satuan terkecil dari garis adalah titik (point), dan garis adalah point yang ditarik. Garis bisa memiliki berbagai tingkat ketebalan, serta bisa terbentang lurus atau membentuk kurva. Garis bisa dikategorikan menurut bentuk dan fungsinya, berikut adalah 4 jenis kategori garis:



Gambar 2.1 Garis

(Sumber: *Graphic Design Solutions* 4th Edition, 2011, hlm.16)

1. *Solid Line*

Adalah garis yang digambar diatas permukaan (hlm. 17).

2. *Implied Line*

Adalah garis tidak kontinu yang tetap terlihat menyambung di mata pembaca (hlm. 17).

3. *Edges*

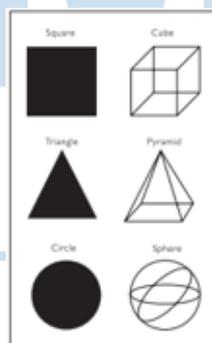
Adalah garis titik temu yang di antara 2 bidang (hlm. 17).

4. *Line of Vision*

Adalah garis imajiner yang membantu audiens menentukan arah baca dalam sebuah komposisi (hlm. 17).

2.1.1.2 Shape

Menurut Landa (2011), *Shape* merupakan unsur desain yang terbentuk dari gabungan garis, warna, dan tekstur. *Shape* atau bentuk biasanya dibagi menjadi tiga bentuk dasar, yakni persegi, segitiga, dan lingkaran. Bentuk kemudian bisa dikembangkan menjadi ruang tiga dimensi yang disebut bidang. Jenis-jenis shape antara lain adalah *Geometric Shape*, *Curvilinear Shape*, *Rectilinear Shape*, *Irregular Shape*, *Accidental Shape*, *Representational Shape*, *Nonrepresentational Shape*, dan *Abstract Shape*.

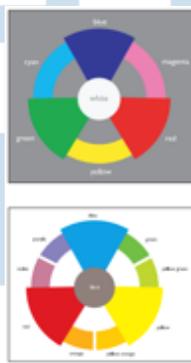


Gambar 2.2 Shape

(Sumber: Graphic Design Solutions 4th Edition, 2011, hlm.16)

2.1.1.3 Warna

Menurut Landa (2011), warna adalah unsur cahaya yang diinterpretasikan oleh mata. Warna bisa dibagi menjadi 2 jenis, yaitu warna aditif dan warna subtraktif. Warna aditif adalah warna yang dihasilkan oleh energi cahaya, umumnya digunakan di media elektronik seperti layar. Warna subtraktif adalah warna yang dihasilkan oleh pantulan cahaya pada objek, warna ini adalah warna yang kita lihat pada objek sehari-hari.



Gambar 2.3 Color Wheel

(Sumber: Graphic Design Solutions 4th Edition, 2011, hlm.16)

1. *Color Nomenclature*

Unsur dalam warna bisa dibagi menjadi 3 (Landa, 2011). Berikut adalah unsur-unsur tersebut.

a. *Hue*

Hue adalah unsur warna murni yang menentukan penamaan suatu warna. Warna dasar seperti merah, biru, dan hijau adalah *hue* (hlm. 20).

b. *Value*

Value adalah unsur yang menentukan tingkat gelap terang suatu warna (hlm. 20)

c. *Saturation*

Saturation adalah unsur yang menentukan tingkat kepekatan warna. Warna dengan tingkat *saturation* yang tinggi akan terlihat pekat dan *bright*, sedangkan warna dengan *saturation* rendah akan terlihat pudar dan *dull* (hlm. 20).

2. *Primary Color*

Warna primer adalah warna-warna murni yang bukan pencampuran warna lain. Warna dasar aditif adalah RGB atau merah, hijau biru. Warna dasar subtraktif adalah CMYK atau sian, magenta, kuning, dan hitam (hlm. 20).

3. Psikologi Warna

Poulin (2011) menyebutkan jika tiap warna memiliki unsur psikologi yang berbeda. Berikut penjelasannya:

- a. Merah
Emosi, Semangat, Kekuatan, Ambisi, Agresifitas
- b. Biru
Pandai, Royal, Tenang dan Sejuk
- c. Kuning
Jujur, adil, cerdas, tajam, segar, kritis, dan hangat
- d. Hijau
Alam, kesehatan, toleransi, harmoni, dan kesederhanaan
- e. Oranye
Persahabatan, kreatifitas, muda, dan dinamis
- f. Ungu
Mistik, spiritual, keindahan, dan kekuasaan
- g. Cokelat
Membumi, tertib, dan sederhana
- h. Abu-Abu
Konservatif, aman, dapat diandalkan, praktis, bosan, dan tenang
- i. Putih
Suci, ringan, terbuka, bersih, dan bebas

j. Merah Muda

Atensi, energi, ambisi, dan feminin

2.1.1.4 Tekstur

Menurut Landa (2011), tekstur adalah sensasi taktil permukaan suatu objek atau simulasi visual sensasi tersebut. Tekstur taktil adalah tekstur yang bisa diraba. Tekstur visual hanyalah representasi visual yang tidak bisa dirasakan secara sentuhan.



Gambar 2.4 Tekstur

(Sumber: Graphic Design Solutions 4th Edition, 2011, hlm.16)

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2011), prinsip desain adalah seperangkat panduan atau batasan yang berguna dalam menciptakan, menyusun, dan mengkomunikasikan karya visual. Prinsip-prinsip ini saling berkaitan, dan harus diperhatikan secara keseluruhan dalam proses komposisi suatu karya visual. Berikut adalah prinsip-prinsip desain tersebut.

2.1.2.1 Format

Sebelum memulai proses desain, format adalah hal pertama yang harus diperhitungkan (Landa, 2011). Format adalah media desain itu akan di aplikasikan. Format yang digunakan nantinya akan berperan besar dalam penyusunan komposisi yang dibuat didalamnya.

2.1.2.2 Balance

Keseimbangan adalah salah satu prinsip dasar dalam desain (Landa, 2011). Dalam suatu desain, tiap elemen visual memiliki ‘berat’ yang ditentukan oleh ukuran, warna, dan bentuk elemen tersebut. Dengan mengindahkan prinsip Keseimbangan, maka desainer bisa menyeimbangkan elemen-elemen tersebut dan membuat komposisi yang nyaman dibaca oleh audiens. Berikut adalah prinsip-prinsip keseimbangan dalam desain:



Gambar 2.5 Color Wheel

(Sumber: Desain Komunikasi Visual)

1. *Symmetric Balance*

Adalah keseimbangan yang tercapai dengan menyanggikan 2 elemen visual dengan bobot yang sama (hlm. 26).

2. *Asymmetric Balance*

Adalah keseimbangan yang tercapai dengan menyanggikan suatu elemen visual dengan *counterpoint* yang memiliki bobot berbeda. (hlm. 27).

3. *Radial Balance*

Adalah keseimbangan yang tercapai dengan mendistribusikan elemen visual secara vertikal dan horizontal. (hlm. 27)

2.1.2.3 Emphasis

Emphasis atau penekanan adalah prinsip desain yang mengatur elemen visual apa yang perlu mendapat ‘porsi’ atau penekanan lebih dalam suatu

komposisi (Landa, 2011). Penekanan bertujuan untuk membuat suatu elemen visual terlihat lebih dominan dibanding elemen lainnya. Umumnya dilakukan karena elemen tersebut memuat informasi yang krusial bagi audiens, atau sebagai titik awal hierarki visual komposisi tersebut. Berikut adalah beberapa jenis penekanan dalam desain:



Gambar 2.6 Emphasis

(Sumber: Graphic Design Solutions 4th Edition, 2011, hlm.16)

1. *Emphasis by Isolation*

Adalah jenis penekanan yang dilakukan dengan mengisolasi suatu objek, sehingga fokus audiens tertuju kepadanya (hlm. 29).

2. *Emphasis by Placement*

Adalah penekanan yang dilakukan dengan penempatan yang sedemikian rupa dalam komposisi sehingga fokus audiens tertuju pada objek (hlm. 29).

3. *Emphasis through Scale*

Adalah penekanan yang dilakukan melalui pengaturan skala atau ukuran objek yang ingin diberi penekanan (hlm. 29).

4. *Emphasis through Contrast*

Adalah penekanan yang dilakukan dengan membuat kontras di antara objek yang ingin diberi penekanan dan objek di sekitarnya. Kontras bisa dibentuk melalui ukuran, skala, penempatan, dan bentuk (hlm. 29).

5. *Emphasis through Directions and Pointers*

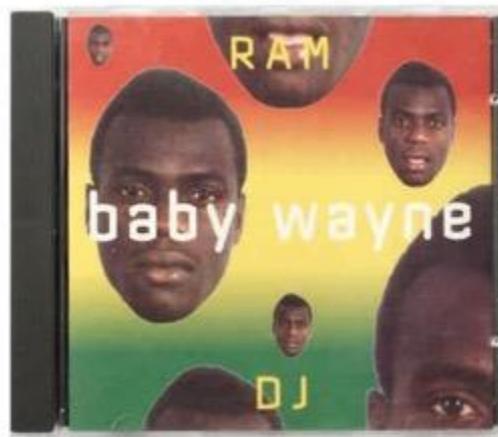
Adalah penekanan melalui *pointers*. *Pointers* adalah objek pembantu yang bisa mengarahkan atensi audiens (hlm. 29).

6. *Emphasis through Diagrammatic Structures*

Adalah penekanan melalui objek pembantu berupa diagram. Dengan adanya diagram, maka akan terbentuk hierarki visual (hlm. 29).

2.1.2.4 Rhythm

Rhythm atau irama adalah pengulangan elemen visual atau pola dalam suatu komposisi (Landa, 2011). Irama digunakan untuk membentuk konsistensi dalam suatu komposisi. Unsur desain yang bisa digunakan untuk membentuk irama dalam komposisi antara lain adalah pengulangan objek visual, warna, dan tekstur. Prinsip desain seperti balance dan emphasis juga perlu diperhatikan dalam menjaga konsistensi dan variasi dalam irama.



Gambar 2.7 Ritme

(Sumber: Graphic Design Solutions 4th Edition, 2011, hlm.16)

2.1.2.5 Unity

Unity adalah prinsip desain yang mengatur kesatuan semua unsur-unsur desain yang ada dalam suatu komposisi (Landa, 2011). Dengan

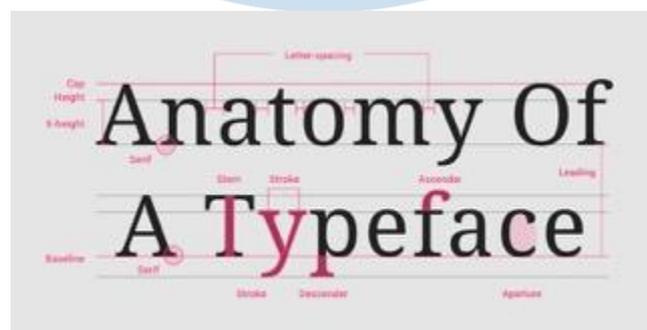
memperhatikan kesatuan, komposisi yang terdiri dari berbagai unsur desain bisa bersatu menjadi satu struktur kohesif yang mudah dicerna audiens.

2.1.3 Tipografi

Menurut Landa (2011), Tipografi adalah ilmu yang membahas cara mengintegrasikan teks ke dalam desain. Dalam desain, teks masih sering digunakan sebagai sarana utama dalam menyampaikan informasi. Anggraini dan Nathalia (2014) menambahkan, tipografi adalah sistem penataan huruf, yang mencakup aspek sejarah, sosial, dan keberagaman huruf.

2.1.3.1 Anatomi Huruf

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), anatomi huruf adalah seperangkat elemen yang menjadi bagian-bagian pembentuk huruf. Bagian-bagian anatomi huruf antara lain adalah *Baseline*, *Meanline*, *X-Height*, *Cap Height*, *Ascender*, *Descender*, *Serif*, *Stem*, *Bowl*, *Counter*, *Leg*, *Shoulder*, *Crossbar*, *Axis*, *Ear*, *Tail*, *Terminal*, *Aperture*, *Link*, dan *Loop/Lobe*



Gambar 2.8 Anatomi Huruf

(<https://material.io/design/typography>)

2.1.3.2 Klasifikasi Huruf

Huruf diklasifikasikan berdasarkan urutan kemunculannya dalam sejarah perkembangan tipografi (Landa, 2011). Berikut adalah klasifikasi-klasifikasi tersebut:

1. *Modern*

Adalah pengembangan dari *typeface* old style dengan ciri elemen geometris yang semakin tegas. Contoh typeface dari jenis ini adalah Bodoni (hlm. 47).



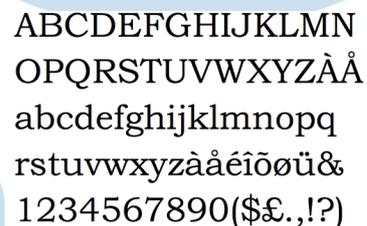
A sample of the Bodoni typeface, showing uppercase and lowercase letters, numbers, and special characters. The font is characterized by its extreme contrast between thick and thin strokes.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÁÊËÏÏØabcdefghijklm
nopqrstuvwxyzàáéíõø
&1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.9 Typeface Bodoni
(Sumber: identifont.com)

2. *Slab Serif*

Adalah jenis typeface serif dengan ketebalan extra, awalnya diciptakan untuk berbagai kepentingan display pada awal abad-19. Contoh dari jenis ini adalah Bookman. (hlm. 48).



A sample of the Bookman typeface, showing uppercase and lowercase letters, numbers, and special characters. The font is a slab serif with thick, uniform strokes.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
abcdefghijklmno
rstuvwxyzàáéíõøü&
1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.10 Typeface Bookman
(identifont.com)

3. *Sans Serif*

Adalah jenis huruf yang meniadakan serif, sehingga terlihat lebih tegas dan modern. Contoh typeface *Sans Serif* adalah Helvetica (hlm. 48).



A sample of the Helvetica typeface, showing the words 'UNIVERSITAS', 'MULTIMEDIA', and 'NUSANTARA' in a clean, sans-serif font.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÄËÖabcdefghijklmn
opqrstuvwxyzàåé&1
234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2.11 Typeface Helvetica
(identifont.com)

4. Script

Adalah jenis *typeface* yang menyerupai tulisan tangan. Contohnya adalah *typeface* Brush Script. (hlm. 48).

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
ÅÄËÖabcdefghijklmn
opqrstuvwxyzàåé&1
234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2.12 Typeface Brush Script
(identifont.com)

5. Display

Adalah jenis huruf dengan visual yang kompleks, dekoratif, atau mencolok. Contoh huruf jenis ini adalah Impact (hlm. 48).

ABCDEFGHIJKLMNP
QRSTUVWXYZÀÄËÖ
Üabcdefghijklmnp
qrstuvwxyzàåéïö&1
234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2.13 Typeface Impact
(identifont.com)

2.1.4 Layout

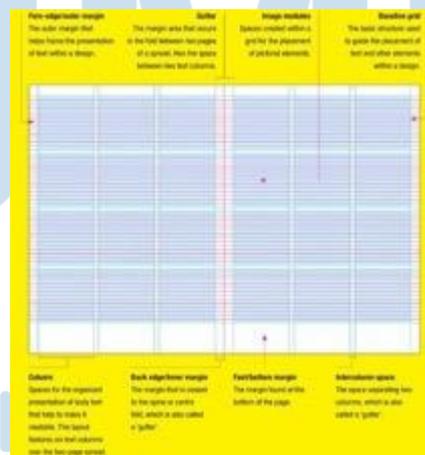
Dalam buku *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*, Anggraini dan Nathalia (2014) menyatakan bahwa *layout* adalah tata ruang sebuah komposisi visual. *Layout* adalah salah satu langkah dalam proses desain, dimana kita elemen-elemen visual seperti ruang, gambar, dan teks diatur sedemikian rupa sehingga audiens bisa dengan mudah menerima informasi yang tengah disampaikan

2.1.4.1 Grid

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), *grid* adalah garis bantu yang berfungsi membantu desainer dalam mengatur dan mengeksplorasi *layout* sebuah komposisi visual. Selain itu, grid juga membantu desainer dalam meraih konsistensi ketika merancang komposisi yang membutuhkan pengulangan.

2.1.4.2 Anatomi Grid

Anatomi grid adalah segmen-segmen dalam grid yang berfungsi memandu desainer dalam mengatur komposisi visual (Anggraini dan Nathalia, 2014). Berikut adalah bagian-bagian dari anatomi grid:



Gambar 2.14 Anatomi Grid

(<https://kathep.com/tools/readings/anatomy/>)

1. *Format*

Adalah area dimana semua konten dan objek visual akan ditempatkan (hlm. 80).

2. *Margins*

Adalah area kosong di sisi luar format yang berfungsi sebagai batas luar konten (hlm. 80).

3. *Flowlines*

Adalah garis membagi ruang menjadi beberapa bidang horizontal (hlm. 80).

4. *Modules*

Adalah unit ruang yang merupakan fondasi dari *grid*. Ketika modul diulang-diulang, maka akan tercipta kolom dan baris (hlm. 80).

5. *Spatial Zones*

Adalah bidang modul yang berdempetan (hlm. 80).

6. *Kolom*

Adalah sebaris modul yang membentang vertikal (hlm. 81).

7. *Baris*

Adalah sebaris modul yang membentang horizontal (hlm. 81).

8. *Gutters*

Adalah ruang pemisah kolom dan baris (hlm. 81).

9. *Folio*

Adalah area didalam margin tempat nomor halaman ditempatkan (hlm. 81).

10. Running Header & Footer

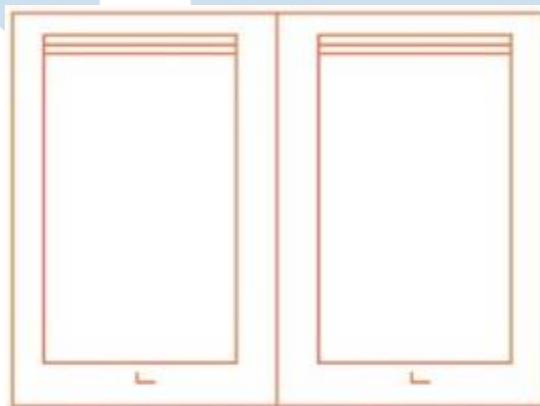
Adalah area di dalam margin dimana keterangan mengenai suatu naskah ditempatkan (hlm. 81).

2.1.4.3 Jenis Grid

Dalam buku *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grid*, Tondreau (2009) menyebutkan bahwa jenis *grid* dibagi sesuai fungsinya dalam menjawab kebutuhan *layout* sebuah *design*. Berikut adalah jenis-jenis *grid*:

1. Single Column Grid

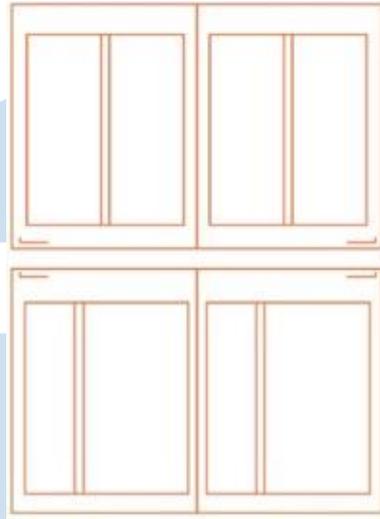
Adalah *grid* satu kolom, berguna dalam desain dengan teks panjang seperti esai dan buku (hlm. 11).



Gambar 2.15 Single Column Grid
(Tondreau, 2009)

2. Two Column Grid

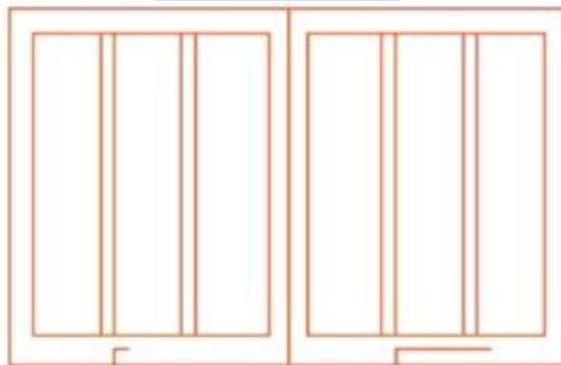
Adalah *grid* yang digunakan untuk membagi teks ke dua kolom yang berbeda. (hlm. 11).



Gambar 2.16 Two Colum Grid
(Tondreau, 2009)

3. *Multicolumn Grid*

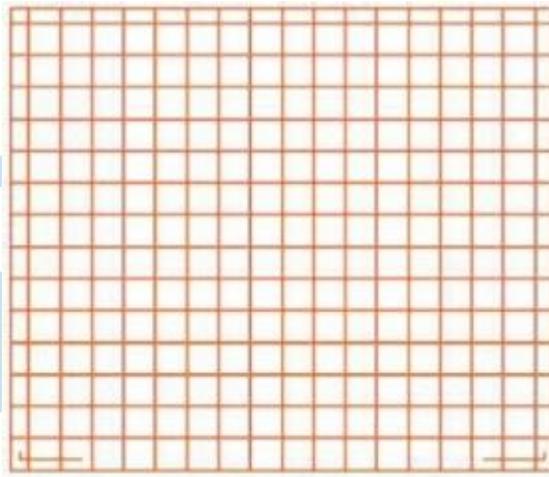
Adalah *grid* yang terbagi lebih dari 2 kolom dan lebih fleksibel dalam memuat konten. Biasa digunakan di majalah dan website (hlm. 11).



Gambar 2.17 Multicolumn Grid
(Tondreau, 2009)

4. *Modular Grid*

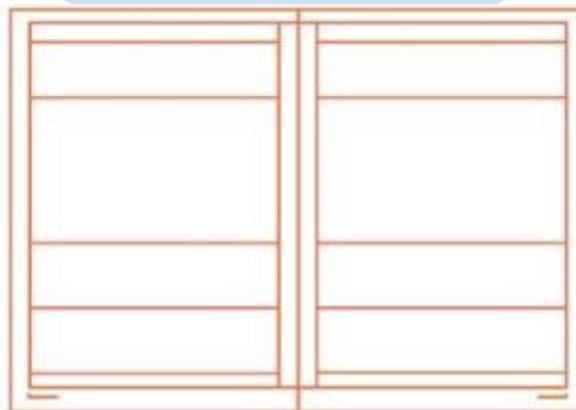
Adalah *grid* yang terbagi menjadi *module-module* yang berguna dalam menyusun komposisi yang lebih kompleks. (hlm. 11).



Gambar 2.18 Modular Grid
(Tondreau, 2009)

5. *Hierarchical Grid*

Adalah *grid* yang dibagi dengan menggunakan garis horizontal dan bukan vertikal. Berguna untuk mengatur hierarki visual (hlm. 11).



Gambar 2.19 Hierarchical Grid
(Tondreau, 2009)

2.1.5 **Fotografi**

Menurut Karyadi (2017), fotografi adalah metode menangkap citra menggunakan media yang menangkap pantulan cahaya. Kata ‘fotografi’ merupakan dari resapan bahasa Yunani yaitu ‘*photos*’ (cahaya) dan ‘*grafos*’

(melukis). Secara harfiah, fotografi adalah metode melukis cahaya menggunakan teknologi kamera.

2.1.5.1 Fotografi Manusia

Menurut Karyadi (2017), fotografi manusia adalah jenis fotografi dengan manusia sebagai objek utamanya. Beberapa jenis fotografi manusia diantaranya adalah Portrait, human interest, stage photography, sport, glamour photography, dan wedding photography.

2.1.6 Ilustrasi

Menurut Male (2007), Ilustrasi adalah gambar/atau visual yang bertujuan untuk mengkomunikasikan informasi yang kontekstual kepada audiens. Menurutnya, kelebihan ilustrasi terletak pada kemampuannya untuk bertutur secara non-verbal.

2.1.6.1 Fungsi Ilustrasi

Dalam buku *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, Male (2007) menjelaskan bahwa fungsi utama ilustrasi adalah untuk membantu audiens untuk memahami konteks informasi yang disampaikan. Lebih detilnya, ia membagi fungsi ilustrasi menjadi 5 yaitu fungsi *documentation & instruction*, *commentary*, *storytelling*, *persuasion*, dan *identity*. Berikut adalah penjabarannya:

1. Documentation & Instruction

Ilustrasi yang berfungsi untuk mendokumentasikan atau menjelaskan instruksi akan sesuatu. Ilustrasi ini umumnya bersifat teknis dan literal, dan digunakan untuk media-media non-fiksi.

2. Commentary

Ilustrasi yang berfungsi untuk menjadi pelengkap teks editorial yang umumnya ditemukan di majalah, portal berita, dan media lainnya. Ilustrasi ini berfungsi untuk mengembangkan ide atau argumen yang terdapat di dalam teks.

3. *Storytelling*

Adalah ilustrasi yang berfungsi untuk menyampaikan suatu narasi atau cerita kepada audiens. Ilustrasi jenis ini bisa berdiri sendiri atau digunakan untuk memperjelas sebuah teks naratif.

4. *Persuasion*

Adalah ilustrasi yang berfungsi untuk membujuk audiens untuk melakukan sesuatu melalui visual-visual yang bisa menggugah emosi audiens. Ilustrasi jenis ini umumnya digunakan untuk iklan dan propaganda.

5. *Identity*

Adalah ilustrasi yang berfungsi sebagai identitas atau penguat identitas suatu brand atau instansi.

2.1.6.2 Ilustrasi Kolase

Menurut Susan (2006), Kolase adalah sebuah gambar atau komposisi visual yang terdiri dari potongan gambar-gambar lainnya yang disusun menjadi satu. Melalui kolase, gambar atau foto yang sudah ada sebelumnya bisa diolah menjadi suatu komposisi dengan makna atau interpretasi baru.

2.1.6.3 Ilustrasi Psikedelik

Dalam buku *Psychedelic Art*, Masters & Houston (1968) mendefinisikan ilustrasi psikedelik sebagai aliran ilustrasi yang berasal dari gerakan psikedelik/*hippies* di Amerika pada dekade 1960an. Aliran ilustrasi ini terinspirasi dari pengalaman mengkonsumsi substansi psikedelik (LSD/Mushroom) yang mengakibatkan halusinasi pada penggunanya.

Pengalaman halusinasi atau *tripping* ini kemudian menjadi inspirasi seniman dan desainer era itu, sehingga memunculkan aliran psikedelik di bidang ilustrasi. Ciri-ciri ilustrasi beraliran psikedelik antara lain adalah objek yang surreal, warna yang kontras, pola yang repetitif, dan berbagai elemen lain yang mereplikasi pengalaman menggunakan substansi psikedelik.

2.1.6.4 Foto Ilustrasi

Foto ilustrasi adalah aliran ilustrasi yang menggunakan foto sebagai aset awal sebelum diolah menjadi karya ilustrasi. Dalam membuat foto ilustrasi, pengolahan yang bisa dilakukan oleh sang ilustrator bisa sangat beragam. Mulai dari mengubah warna dari foto asli, memotong foto untuk membuat ilustrasi baru, hingga melakukan manipulasi yang lebih kompleks menggunakan *software digital imaging*.

2.2 Buku

Menurut Haslam (2006), buku adalah media cetak berupa susunan kertas yang memuat serangkaian informasi. Fungsi utama buku adalah untuk menyampaikan informasi, sarana edukasi, juga sebagai hiburan bagi audiens. Haslam, menambahkan, buku punya nilai pelestarian sejarah karena mampu merekam informasi atau pengalaman. Menurut Campbell, Martin, & Fabos (2011), Jenis-jenis buku dapat dibagi sebagai berikut:

A. Trade Books

Adalah buku dengan target masyarakat umum, disesuaikan dengan segmentasi konten yang ingin disampaikan.

B. Professional Books

Buku yang ditujukan sebagai panduan untuk tenaga profesional.

C. Textbook

Buku pelajaran yang digunakan oleh institusi pendidikan resmi.

D. Mass Market Paperbacks

Buku dengan ukuran *pocket* berkualitas rendah yang ditujukan untuk produksi massal.

E. Religious Books

Kitab suci keagamaan seperti Alkitab dan Al-Qur'an.

F. Reference Books

Buku yang utamanya digunakan untuk mencari referensi, contohnya adalah kamus dan thesaurus.

G. University Press Books

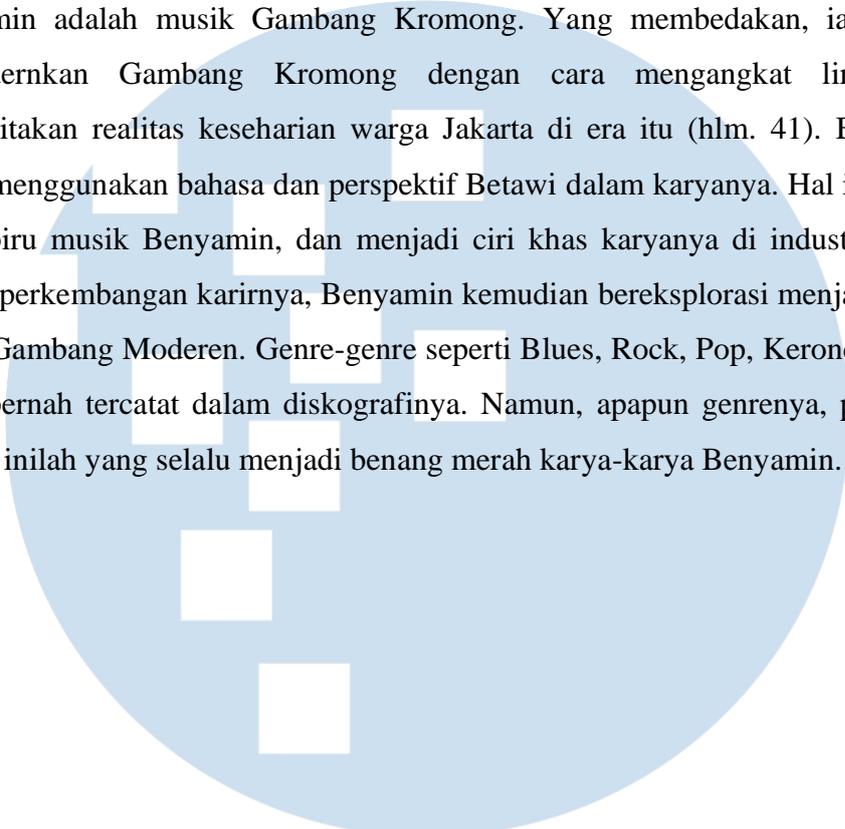
Buku-buku yang diterbitkan institusi akademik seperti kampus.

2.3 Musik Benyamin Sueb

Menurut Dalam buku *Sejarah Musik dan Apresiasi Musik di Asia*, Widhyatama (2012) mendefinisikan musik sebagai cara manusia mengekspresikan pikiran dan perasaannya melalui olah bunyi. Dengan musik, manusia bisa menyampaikan berbagai gagasan melalui media yang sifatnya menghibur.

Wahyuni (2007) menyatakan bahwa Benyamin S Lahir pada tanggal 5 Maret 1939 di sebuah keluarga Betawi Kemayoran. Sejak kecil, bakat keseniannya sudah terlihat. Ia sering mengikuti kakak-kakaknya mengamen dan dikenal gemar tampil di sekolah. Di awal karirnya, Benyamin tidak langsung terjun sebagai seorang musisi profesional. Ketika tergabung dalam *Melody Boys*, ia masih bekerja sebagai karyawan administrasi di Kodam V Jakarta. Titik cerah karir Benyamin akhirnya terlihat ketika ia berkenalan dengan Bing Slamet. Ia menjadi sosok mentor untuk Benyamin, dan mendorongnya untuk merilis plat 'Si Djampang' di tahun 1970.

Menurut Menurut Hanan & Koesasi (2011), pondasi musikal lagu-lagu Benyamin adalah musik Gambang Kromong. Yang membedakan, ia berhasil memodernkan Gambang Kromong dengan cara mengangkat lirik yang menceritakan realitas keseharian warga Jakarta di era itu (hlm. 41). Benyamin selalu menggunakan bahasa dan perspektif Betawi dalam karyanya. Hal ini adalah cetak biru musik Benyamin, dan menjadi ciri khas karyanya di industri musik. Dalam perkembangan karirnya, Benyamin kemudian bereksplorasi menjajal genre diluar Gambang Moderen. Genre-genre seperti Blues, Rock, Pop, Keroncong, dan disco pernah tercatat dalam diskografinya. Namun, apapun genrenya, perspektif Betawi inilah yang selalu menjadi benang merah karya-karya Benyamin.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized white graphic of a person's head and shoulders, composed of several rectangular blocks. The logo is semi-transparent, allowing the text behind it to be visible.

UMMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A