



### **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 Perancangan Desain

Pada proses perancangan yang akan dilakukan, dibutuhkan teori dan strategi yang sesuai dengan topik agar dapat menghasilkan media informasi yang menarik, lengkap, dan tepat sasaran, serta dapat dipertanggungjawabkan. Teori yang akan digunakan adalah teori dari Robin Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution*. Landa memaparkan bahwa terdapat 5 tahap dalam proses desain grafis, yaitu orientasi, analisis, konsep, pembuatan desain, dan implementasi.

##### 2.1.1 Orientasi

Landa (2014) menyatakan bahwa orientasi merupakan tahap paling pertama dalam proses desain grafis, yaitu mencari informasi dan mempelajari masalah desain, serta mengenali klien, organisasi, produk, ataupun jasa. Selain itu juga akan dilakukan peninjauan ulang dan evaluasi mengenai solusi desain yang sedang dan/atau telah digunakan sebelumnya dan dampak seperti apa yang dirasakan oleh grup, jasa, atau produk tersebut (Landa, 2014).

Landa melanjutkan bahwa hal lain yang sangat penting dilakukan dalam tahap orientasi ini adalah untuk mempelajari target sasaran desain karena target ini yang nantinya akan melihat, menggunakan, dan membeli solusi desain yang telah dibuat. Selain target sasaran, dalam proses pencarian informasi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti mengenali kultur, visi, dan misi produk atau jasa, memahami tujuan dan sasaran yang diinginkan klien, dan memikirkan strategi merek yang lebih luas (hlm.75).

##### 2.1.2 Analisis

Landa (2014) mengatakan bahwa akan dilakukan proses analisis atau pemeriksaan semua informasi yang telah didapatkan pada tahap

orientasi untuk kemudian dapat lebih dipahami, nilai, dan dibuat strategi terbaik. Pada proses analisis tersebut, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti memeriksa dan mempertimbangkan masalah yang ada, mengatur informasi agar lebih mudah untuk dipahami, dan membuat ringkasan akhir dari analisis yang telah dilakukan (hlm. 78).

Landa melanjutkan bahwa dalam proses ini, strategi merupakan hal yang akan menyatukan semua perencanaan solusi desain. Dalam tahap ini akan dibuat sebuah rencana strategis yang disebut dengan *design brief/creatif brief*. *Creative brief* ini merupakan strategi yang disetujui oleh pihak desainer dan klien (Landa, 2014, hlm. 78).

### **2.1.3 Konsep**

Menurut Landa (2014), konsep merupakan landasan kreatif dan panduan dari ide-ide yang mendasari sebuah desain. Sebuah konsep desain adalah kerangka dari desain yang akan dibuat, seperti menentukan pilihan tipografi dan huruf, *color palette*, atau ilustrasi yang tepat sesuai dengan tujuan dari suatu merek, produk, atau jasa (hlm 82).

### **2.1.4 Pembuatan Desain**

Landa (2014) mengatakan bahwa dalam proses desain ini desainer akan membuat sketsa, kolase *moodboard*, atau merangkai kata-kata yang merupakan hasil strategi dan ide dari tahap sebelumnya. Proses-proses yang dilakukan dalam perancangan dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

#### *A. Thumbnail Sketches*

Pada tahap ini akan dibuat beberapa sketsa cepat dengan skala kecil dan tidak terperinci, bisa dalam bentuk sketsa tradisional pada kertas ataupun sketsa digital. Tahap ini berguna untuk melakukan eksplorasi visual dari konsep yang telah didapatkan (Landa, 2014, hlm. 86).

#### *B. Roughs*

Landa (2014) mengatakan bahwa pada tahap ini akan dibuat sebuah sketsa kasar yaitu sketsa yang lebih rinci dan dengan skala aslinya dari sketsa mini. Sketsa ini berguna untuk menunjukkan sketsa dengan ide dan konsep desain terbaik sebelum masuk ke tahap desain akhir (hlm. 86).

### *C. Comprehensives*

Tahap ini merupakan gambaran konsep desain yang sudah tersusun dan terlihat seperti hasil akhir tetapi belum diproduksi. Hasil dari tahap ini sering disebut dengan pembuatan *mock-up* atau *dummy* yang berbentuk tiga dimensi (Landa, 2014, hlm. 87).

### **2.1.5 Implementasi**

Landa (2014) menyatakan bahwa tahap terakhir dari proses perancangan desain adalah implementasi yang juga sering disebut dengan tahap produksi. Implementasi desain memiliki banyak jenis tergantung dari format tiap desain yang dieksekusi, seperti desain cetak, berbasis pada layar, ataupun desain lingkungan (hlm. 87).

## **2.2 Desain Grafis**

Perancangan buku ilustrasi merupakan bagian dari proses desain grafis. Dalam desain grafis ini dibutuhkan elemen dan prinsip desain agar dapat membuat desain dengan baik. Menurut Robin Landa (2014), desain grafis adalah sebuah bentuk dari komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada audiens. Solusi dari desain grafis ini dapat menyampaikan berbagai jenis makna pesan atau informasi melalui bujukan, motivasi, merek, serta identifikasi (Landa, 2014, hlm. 1).

### **2.2.1 Elemen Desain**

Landa (2014) mengatakan bahwa dalam merancang sebuah desain grafis ada beberapa elemen desain yang perlu diperhatikan oleh desainer. Elemen-elemen tersebut meliputi garis, bentuk, warna, dan tekstur.

## A. Garis

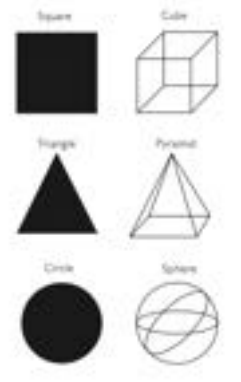
Garis adalah gabungan dari banyak titik yang memanjang dan merupakan bagian atau tanda yang dapat Digambar melintasi permukaan dengan menggunakan banyak alat, seperti pensil, pulpen, dan kuas. Garis dapat dibuat di atas kertas biasa maupun digital. Garis memiliki dan dapat dibuat menjadi berbagai bentuk, seperti garis lurus, melengkung, atau majemuk. Garis menjadi salah satu hal yang dapat menarik dan membimbing mata audiens ke suatu arah (Landa, 2014, hlm. 19).



Gambar 2. 1 Garis yang Terbuat dari Berbagai Media dan Alat  
Sumber : Landa (2014)

## B. Bentuk

Bentuk merupakan garis luar atau garis dasar dari suatu objek dan merupakan bentuk tertutup dua dimensi yang dapat diukur menggunakan tinggi dan lebar. Sebagian atau seluruh bentuk terbuat dari garis, warna, dan tekstur. Bentuk terdiri dari tiga bentuk dasar, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran (Landa, 2014).



Gambar 2. 2 Bentuk Dasar  
Sumber: Landa (2014)

### C. Warna

Menurut Landa (2014), warna merupakan elemen yang sangat kuat dalam desain. Semua warna yang kita lihat adalah bentuk dari pantulan cahaya terhadap sebuah objek, karena warna hanya dapat dilihat dengan adanya cahaya.

Landa melanjutkan bahwa warna yang terdapat pada media yang memiliki layar digital disebut dengan warna aditif yang dihasilkan dari energi cahaya. Terdapat tiga warna aditif utama, yaitu merah, hijau, dan biru yang sering disebut sebagai RGB (*Red, Green, Blue*). Warna terbagi menjadi tiga kategori elemen, yaitu *hue* (nama dari sebuah warna, *value* (tingkat keterangan dan kegelapan warna), dan *saturation* (tingkat kecerahan warna) (hlm. 24).



Gambar 2. 3 Komposisi Warna Aditif  
Sumber: Landa (2014)

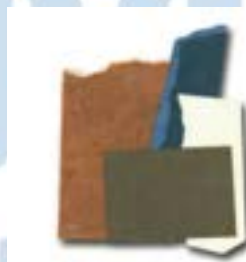
Pencampuran warna dapat menghasilkan banyak warna baru saat menggunakan warna pada layar komputer. Pada percetakan, warna yang digunakan adalah CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*). Warna ini dapat dipakai untuk memproduksi fotografi, ilustrasi, dan kesenian (Landa, 2014, hlm. 23).



Gambar 2. 4 Komposisi Warna Subtraktif  
Sumber: Landa (2014)

#### D. Tekstur

Tekstur adalah kualitas sentuhan atau representasi kualitas dari sebuah permukaan. Dalam dunia seni visual, tekstur dibagi ke dalam dua kategori, yaitu tekstur taktil dan visual. Taktil juga disebut sebagai tekstur aktual karena dapat dilihat dan disentuh, sedangkan tekstur visual merupakan ilusi dari tekstur yang asli yang biasanya dipindai atau di foto dari tekstur yang asli (Landa, 2014, hlm. 28).



Gambar 2. 5 Tekstur Taktil  
Sumber: Landa (2014)



Gambar 2. 6 Tekstur Visual  
Sumber: Landa (2014)

### 2.2.2 Prinsip Desain

Penyusunan sebuah desain dibutuhkan prinsip desain yang merupakan kombinasi dari pengetahuan mengenai pembuatan konsep, tipografi, gambar, dan visualisasi. Menurut Landa (2014), prinsip desain dibagi menjadi lima, yaitu format, keseimbangan, hirarki visual, irama, dan kesatuan (Landa, 2014).

#### A. Format

Format adalah parameter dari batasan sebuah desain. Format juga merupakan luaran dari sebuah bidang atau media yang akan didesain, contohnya adalah media promosi cetak seperti poster dan *billboard*, serta media promosi digital seperti *Instagram Ads*, dan lainnya (Landa, 2014, hlm. 29).

#### B. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan distribusi elemen visual dengan bobot yang sama rata tiap sisinya dilihat dari garis tengah. Komposisi yang seimbang dalam sebuah desain akan menciptakan sebuah harmoni dan komunikasi yang stabil dengan audiens (Landa, 2014, hlm. 30).



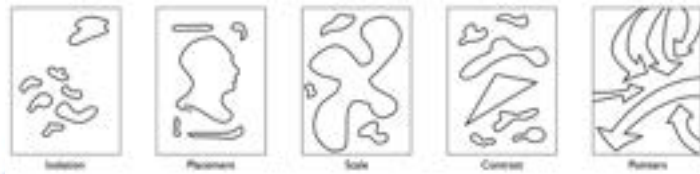


Gambar 2. 7 Susunan Simetris (Atas), Susunan Asimetris (Tengah), Susunan Radial (Bawah)  
Sumber: Landa (2014)

### C. Hirarki Visual

Menurut Landa (2014), hirarki visual adalah prinsip utama yang digunakan desainer untuk memandu audiens dalam proses penataan informasi dan semua elemen grafis sesuai dengan penekanannya (*emphasis*). Landa melanjutkan bahwa penekanan ini didasarkan oleh kepentingan sebuah elemen satu dengan lainnya, dengan menggunakan hirarki visual ini, desainer dapat mengatur hal pertama yang dilihat oleh audiens dalam sebuah desain. Melalui penekanan ini, desainer harus memilih elemen mana yang harus ditekankan dan menjadi pusat utama dan terakhir audiens saat melihat desain tersebut (hlm. 33).

Penekanan informasi atau elemen visual ini bisa diciptakan dengan beberapa cara, yaitu penekanan melalui isolasi, tata letak, skala, kontras, arah, petunjuk, dan penekanan menggunakan struktur (Landa, 2014, hlm 22).



Gambar 2. 8 *Emphasis*  
 Sumber: Landa (2014)

#### D. Irama

Robin Landa (2014) mengatakan bahwa dalam desain grafis, pengulangan pola yang kuat dan seimbang dapat menciptakan sebuah irama yang akan membuat audiens melihat desain secara keseluruhan mengikuti pola yang ada. Hal yang penting dalam menciptakan irama ini adalah jarak, variasi, warna, dan ukuran antar pola agar dapat menghasilkan visual yang menarik (hlm. 35).

Landa melanjutkan, untuk menghasilkan irama pada desain yang baik, kita harus dapat membedakan antara pengulangan dan variasi. Pengulangan adalah dimana kita mengulang satu atau lebih elemen visual dengan komposisi yang seimbang. Sedangkan variasi adalah melakukan modifikasi terhadap pola atau mengganti elemen warna, ukuran, jarak, dan posisi pola tersebut (Landa, 2014, hlm. 35).

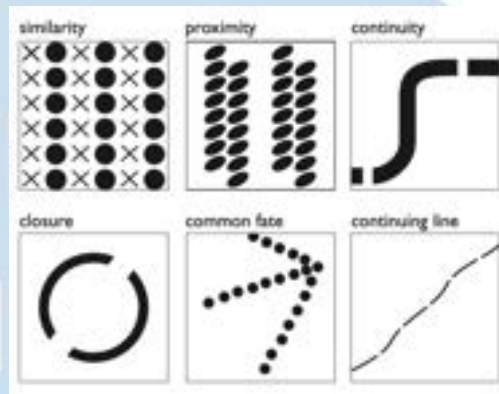
#### E. Kesatuan

Kesatuan merupakan di mana semua elemen dalam sebuah desain saling terkait satu dengan yang lainnya dan menciptakan suatu kesatuan sehingga semua elemen terlihat saling memiliki (Landa, 2014, hlm. 36).

#### F. Hukum Persepsi Visual

Hukum persepsi visual dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu kesamaan (*similarity*), kedekatan (*proximity*), kontinuitas

(*continuity*), penutupan (*closure*), kesamaan (*common*) dan garis lanjutan (*continuing line*) (Landa, 2014, hlm. 36).



Gambar 2. 9 Hukum Persepsi Visual  
Sumber: Landa (2014)

## 2.3 Buku

Media informasi yang akan dirancang adalah dalam bentuk buku ilustrasi. Jenis buku yang akan dibuat merupakan non fiksi karena akan menuliskan informasi mengenai musik Pop Kreatif di Indonesia. Dalam pembuatan buku ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti sampul buku, tipografi, *layout*, *copywriting*, dan ilustrasi.

### 2.3.1 Cover (Sampul)

Sampul buku merupakan hal yang sangat penting. Landa (2014) menjelaskan bahwa desain sampul buku mempengaruhi keputusan seseorang dalam membeli sebuah buku. Tujuan dari sampul buku ada dua, yaitu untuk promosi dan editorial. Sampul buku harus menarik dan dapat mengkomunikasikan tema dari buku tersebut sehingga dapat menarik seseorang untuk membelinya (hlm. 213).

#### A. Integrasi Tulisan dan Gambar

Sebuah sampul buku biasanya selalu menggabungkan antara teks dengan gambar ilustrasi atau foto. Teks dan gambar yang

digunakan harus sesuai dengan isi atau tema buku tersebut. Teks dan gambar pada sampul buku bekerja secara seimbang dan saling mendukung untuk mengkomunikasikan konsep dari sebuah buku (Landa, 2014).

#### B. Komposisi

Pada perancangan sampul buku, desainer harus memperhatikan komposisi antara teks dengan gambar yang digunakan. Menurut Landa (2014) ada beberapa jenis komposisi yang digunakan dalam pembuatan sampul buku, yaitu *approximate symmetry*, *modular grid*, *major focal point*, *multiple focal points*, *parallel movements*, dan masih banyak lagi (hlm.219).

#### C. Buku Seri

Dalam mendesain sampul buku berseri, penting untuk adanya elemen visual dan komposisi yang saling berkesinambungan antar buku sehingga audiens akan mengenali buku-buku tersebut sebagai sebuah kesatuan. Dengan kata lain harus ada kesamaan antar sampul buku (Landa, 2014, hlm 229).



Gambar 2. 10 Sampul Buku: Seri *Camus*  
Sumber: Landa (2014)

### 2.3.2 Tipografi

Robin Landa (2014) menjelaskan bahwa tipografi merupakan desain dari satu set karakter dengan visual yang konsisten sehingga menciptakan karakter jenis

huruf tertentu. Tipografi terdiri dari angka, huruf, simbol, dan tanda baca. Jenis huruf digital juga disebut dengan *font* yang terdiri dari banyak kumpulan karakter dengan jenis huruf tertentu, serta ukuran berbeda (hlm. 44).

Samara (2004) mengatakan bahwa tipografi dibagi menjadi beberapa klasifikasi yaitu *slab serif*, *sans serif*, *modern*, *old style*, *transitional*, dan *graphic*. Buku ilustrasi yang dirancang akan menggunakan gabungan dari *serif*, *sans serif* dan *old style* untuk membedakan headings dan body copy. Penulis memilih jenis tipografi ini karena untuk menyesuaikan desain dari tahun 70-80an.

#### A. Sans Serif

Jenis huruf ini berkembang pada abad ke sembilan belas dengan karakteristik yang bold namun detail yang sederhana. Jenis huruf ini tidak memiliki serif, artinya tidak ada garis yang keluar dari badannya dan memiliki garis yang seragam pada tiap hurufnya. Huruf ini sering digunakan untuk media dengan tulisan yang panjang karena dirasa paling nyaman untuk dibaca (Samara, 2004).

#### B. Old Style

Karakteristik dari tipe huruf ini adalah kontras garisan yang diambil dari bentuk tulisan dengan pena atau kuas. Karakteristik lainnya adalah memiliki tulisan yang miring (Samara, 2004, hlm. 125).

### 2.3.3 Layout

*Layout* atau tata letak dalam desain harus direncanakan dengan baik. NCERT (*National Council of Educational Research and Training*) (2011) pada bukunya yang berjudul *Towards a New Age of Design*, mengatakan bahwa ada beberapa hal yang membantu dalam penyusunan tata letak, yaitu pesan yang ingin disampaikan, kertas atau media yang akan digunakan, ukuran dan banyaknya tulisan, dan jenis gambar yang akan digunakan (NCERT, 2011, hlm. 81).

#### A. Tema dan Konten

Tema dan konten desain sangat berpengaruh pada *layout* yang akan digunakan karena dapat mendefinisikan target audiens dan bagaimana cara meraih target tersebut. Adanya tema dan konten yang berbeda akan menentukan jenis tata letak yang berbeda juga (NCERT, 2011).

#### B. Jenis-jenis *Layout*

Sebuah *layout* berperan penting dalam penempatan tulisan dan gambar dalam sebuah media. Jenis tata letak tersebut dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu tata letak dengan teks yang dominan, tata letak dengan gambar yang dominan, dan tata letak dengan teks dan gambar yang seimbang (hlm. 82). Penulis akan memakai beberapa gabungan dari *layout* tersebut, disesuaikan dengan banyaknya informasi yang akan diberikan pada tiap halamannya. Hal ini dilakukan agar desain buku tidak monoton dan pembaca tidak bosan saat membacanya.

#### C. Orientasi *Layout*

NCERT (2011) menjelaskan bahwa setiap media menggunakan format orientasi yang berbeda. Orientasi yang sering kita temukan berbentuk kotak dengan format vertikal dan horizontal. Format vertikal digunakan pada koran, majalah, dan kebanyakan buku seperti novel. Sedangkan format horizontal sering digunakan dalam pembuatan *billboard*, *banners*, dan lainnya. Desainer memiliki peran penting dalam menentukan format orientasi yang paling baik dan cocok dalam sebuah desain (NCERT, 2011).

#### D. Komposisi *Layout*

Visual yang digunakan dalam menyampaikan pesan harus menggunakan komposisi tata letak yang efektif dan menarik

perhatian. Layout yang digunakan pada tiap media selalu berbeda, format yang paling sering digunakan adalah bentuk grid. Beberapa jenis komposisi layout yaitu symmetrical, asymmetrical, mechanical, dan visual (NCERT, 2011, hlm. 84).



Gambar 2. 11 Dua Halaman Terpisah  
Sumber: Towards A New Age of Graphic Design (2011)

#### E. Warna dalam *Layout*

NCERT (2011) menjelaskan bahwa warna memiliki peran yang penting dalam *layout* sebuah iklan karena warna dapat menarik perhatian audiens. Warna juga menanamkan ingatan yang lebih seseorang terhadap iklan yang dilihat karena warna juga memiliki makna tertentu. Maka sebelum memilih warna, desainer harus memikirkan makna dibalik warna yang akan digunakan dan efektivitasnya karena warna dapat meningkatkan atau mengurangi keterbacaan suatu tulisan dalam *layout* (hlm. 85).



Gambar 2. 12 Keterbacaan Tulisan Dengan Warna Berbeda

Sumber: Towards A New Age of Graphic Design (2011)

#### F. Tulisan pada *Layout*

Tulisan yang ada pada sebuah media disebut juga dengan *copy (copywriting)*. Membaca dan memahami *copy* akan membantu untuk menentukan tata letak yang baik. Kita harus mencari kata kunci dari *copy* yang ada agar bisa menentukan tata letak yang efektif untuk pembacanya. Beberapa elemen yang harus diperhatikan adalah *headlines*, *subheadlines*, teks, ilustrasi, dan lainnya. Teks yang memiliki susunan yang baik akan menciptakan keseimbangan dan kemudahan dalam membacanya (NCERT, 2011).



Gambar 2. 13 Contoh Tipografi yang didominasi visual  
Sumber: Towards A New Age of Graphic Design (2011)

#### G. Desain untuk Publikasi

Sebelum merancang sebuah desain, desainer harus mengetahui media apa yang nantinya akan digunakan, terutama jika menggunakan media cetak. Pada media cetak terdapat banyak pertimbangan bahan yang harus dipilih, seperti ukuran, ketebalan, dan tekstur kertas. Semua hal itu akan berpengaruh dengan desain

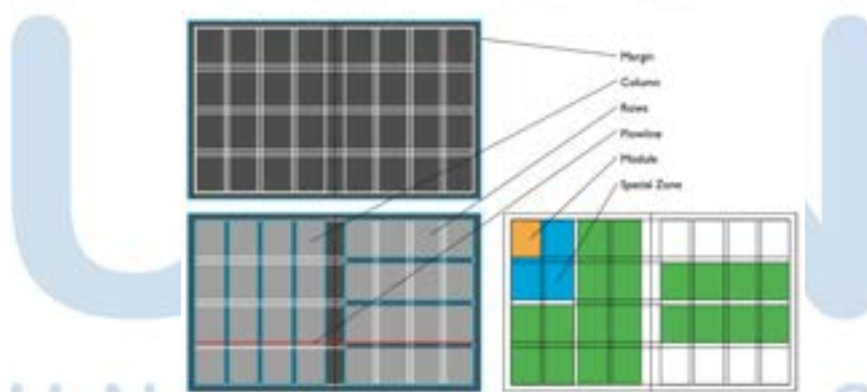


yang dibuat. Peran *layout* sangat penting karena akan menentukan hasil cetak akhir dari desain. (NCERT, 2011, hlm. 87)

### 2.3.4 Grid

Menurut Landa (2014) grid adalah sebuah panduan dengan struktur komposisi yang terbuat dari garis horizontal dan vertikal yang membagi format menjadi bagian margin dan kolom. Landa melanjutkan bahwa grid ini berguna untuk membagi komposisi yang tepat antara tulisan, gambar dan foto sehingga menjadi komposisi yang tepat pada berbagai media, seperti majalah, buku, brosur, poster, dan lainnya. Grid digunakan agar pembaca dapat membaca semua informasi yang disajikan dengan mudah (hlm. 174).

Landa menambahkan bahwa ada beberapa jenis grid, seperti *single-column grid*, *multicolumn grid*, *unigrd*, *baseline grid*, *modular grid*, dan *chunking*. Perancangan buku ilustrasi yang dibuat penulis akan menggunakan gabungan dari beberapa grid untuk digunakan pada halaman berbeda, seperti halaman bab, biografi, dan lainnya. Jenis grid yang akan dilakukan adalah *modular grid*.



Gambar 2. 14 Anatomi Grid  
Sumber: Landa (2014)

Landa melanjutkan bahwa grid terdiri dari beberapa bagian yang membentuknya, yaitu *margins*, *column* (kolom), *rows* (baris), *flowline*,

*module*, dan *spatial zone* (Landa, 2013). Grid dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

#### A. Modular Grid

Landa (2014) menjelaskan bahwa grid ini terdiri dari beberapa modul dan tiap unitnya terdiri dari pertemuan antara *flowlines* dengan kolom. Pada grid ini teks atau gambar dapat menempati satu modul atau lebih dan hal ini merupakan salah satu keuntungan dari *modular grids*.



Gambar 2. 15 Modular Grid  
Sumber: Landa (2014)

### 2.3.5 Ilustrasi

Menurut Landa (2010), ilustrasi adalah sebuah visual atau gambar buatan tangan yang digunakan untuk ilustrasi itu sendiri atau pun sebagai pendamping media lain, seperti teks, poster, kemasan dan lainnya. Ilustrasi dapat dibuat pada berbagai media dalam bentuk tradisional dan digital. Yueying Chu (2018) menambahkan bahwa ilustrasi merupakan salah satu komponen yang penting pada desain grafis dan keduanya saling bergantung (hlm. 539). Ada banyak manfaat menggunakan ilustrasi dalam desain grafis, seperti meningkatkan sebuah karya seni dengan visual yang menarik dan audiens biasanya dapat lebih memahami sebuah bacaan dengan mudah jika terdapat ilustrasi yang mendampingi teks tersebut. Ilustrasi

menambahkan keunikan dengan gaya ilustrasi yang banyak macamnya, memperkaya konotasi dari sebuah desain, meningkatkan efek visual, serta menambahkan ekspresi melalui gambaran emosi yang dituangkan pada sebuah karya seni dan desain (Chu, 2018, hlm. 540).

Ilustrasi terus berkembang dan mengalami banyak inovasi serta perubahan seiring berjalannya waktu. Ilustrasi telah digunakan dalam banyak bentuk media dan untuk berbagai tujuan. Ilustrasi dibagi menjadi dua jenis berdasarkan media yang digunakan, yaitu media cetak dan media film dan televisi. Beberapa jenis ilustrasi media cetak, yaitu *poster advertising illustration*, *newspaper illustration*, *magazine and book illustration*, dan *product packaging illustration*. Sedangkan jenis ilustrasi media film dan televisi adalah *video illustration* (Chu, 2018). Pada perancangan yang sedang dilakukan, penulis akan menggunakan ilustrasi berbasis media cetak, yaitu buku ilustrasi.

#### A. Magazine and Book Illustration

Chu (2018) menjelaskan bahwa ilustrasi pada buku dan majalah sering ditemukan dan digunakan pada sampul buku karena sampul buku merupakan hal yang sangat menentukan keputusan seseorang dalam membeli buku. Sampul buku harus menarik dan menggambarkan tema buku atau majalah tersebut. Ilustrasi pada buku juga sering digunakan untuk menggambarkan adegan yang terjadi di dalamnya.

### 2.4 Musik Pop Kreatif

Musik populer pada tahun 70 sampai 80-an di Indonesia mengalami perkembangan yang besar dan mendapatkan banyak pengaruh dari musik luar dan berbagai gaya musik. Musik jazz fusion dan rock memberikan pengaruh terhadap kelahiran gaya musik baru yang disebut dengan istilah “Pop Kreatif” (Putri dan Wahab, 2019, hlm. 5). Sakrie (2015) pada bukunya yang berjudul *100 Tahun Musik Indonesia*, juga menjelaskan bahwa pada tahun itu, media cetak memilih untuk

menyebut gaya musik tersebut dengan “Pop Kreatif” untuk membedakan musik pop yang mendayu-dayu, karena Pop Kreatif memiliki ritme yang lebih cepat (hlm. 122).

#### **2.4.1 Japanese City Pop**

Gaya musik Pop Kreatif di Indonesia juga dipengaruhi oleh musik dari Jepang yang saat itu juga sedang populer dengan sebutan *city pop* atau *Japanese city pop*. Sommet menjelaskan bahwa *city pop* merupakan genre musik yang muncul di Jepang pada awal tahun 1970-an dan terpengaruh dari berbagai jenis musik, seperti disko, funk, boogie, jazz, bahkan rock. Lagu *Japanese city pop* ini memiliki visual, lirik lagu, dan tema yang menggambarkan masalah, gaya hidup, atau kultur yang ada di Jepang saat itu (Sommet, 2021).

Sommet juga menambahkan bahwa genre musik ini menjadi populer secara internasional, contoh lagu yang saat itu sangat populer adalah *Plastic Love* milik Mariya Takeuchi tahun 1985. Hal yang lebih mengagetkan lagi adalah lagu ini sampai tahun 2021 telah dan masih didengarkan oleh jutaan orang melalui layanan musik *online* (Sommet, 2021, hlm. 2).

#### **2.4.2 Musisi Pop Kreatif**

Munculnya musisi legendaris Pop Kreatif diawali dengan adanya Lomba Cipta Lagu Remaja yang diadakan oleh radio Prambors Rasionia dan album yang dirilis dari lomba tersebut. Beberapa musisi tersebut adalah Fariz RM, Chrisye, Utha Likumahuwa, dan Chandra Darusman yang kemudian juga mengeluarkan album solo masing-masing. Salah satu momen yang juga menjadi puncak berkembangnya musik pop Kreatif adalah melalui kesuksesan album *Sakura* oleh Fariz RM (Sakrie, 2015, hlm. 124).

#### **2.4.3 Indonesian City Pop**

Sommet (2021) menjelaskan bahwa terminologi “Indonesian City Pop” merupakan istilah modern dari gaya musik Pop Kreatif pada akhir tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an. Musik Pop Kreatif memang terinspirasi dari Japanese city pop, namun Indonesian City Pop tidak memiliki relasi dengan Japanese city pop. Gaya musik ini terinspirasi dari gaya musik Pop Kreatif dan terpengaruh dari kultur dan gaya hidup sekarang ini. Selain itu gaya musik ini juga telah mendapat pengaruh dari musik barat abad ke 20 (Sommet, 2021, hlm. 4).

