



PERANCANGAN ILUSTRASI DARI LIRIK ALBUM BAND MUNAFIK DENGAN MEDIA ARTBOOK

Maulana Yakub

Evelyne Henny Lukitasari

Arif Yulianto

*Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta*

Ringkasan

Pengantar Tugas Akhir ini berjudul Perancangan Ilustrasi Dari Lirik Album Band Munafik Dengan Media Artbook. Adapun masalah yang hendak dikaji adalah Bagaimanakah merancang suatu media Artbook yang optimal untuk mewakili lirik album band Munafik sehingga dapat menciptakan daya tarik tersendiri bagi masyarakat. Selain itu juga Bagaimana Menentukan illlustrasi yang tepat untuk mewakili lirik dari album untuk menarik perhatian masyarakat yang kurang begitu paham sehingga dapat tercipta daya tarik tersendiri dari komunitas musiknya sendiri pada khususnya dan masyarakat pada umumnya. Melihat perkembangan musik jenis Deathmetal sangat lambat pergerakannya, dengan target audience yang sangat sempit untuk kalangan tertentu, tetapi juga tidak menutup kemungkinan masyarakat umum setidaknya mulai melirik aliran jenis ini, sehingga dapat diharapkan mampu meningkatkan perkembangan dan eksistensi jenis musik seperti ini, baik untuk komunitasnya sendiri pada khususnya, maupun untuk masyarakat pada umumnya.

Kata Kunci :Artbook , Band Munafik

The introduction to this final project is entitled Illustration Design of Munafik Band Album Lyrics with Media Artbook. The problem to be studied is How to design an optimal media Artbook to represent the lyrics of the band Munafik's album so that it can create a special attraction for the community. Besides that, also how to determine the right illustration to represent the lyrics of the album to attract the attention of people who do not really understand so that it can create a special attraction from the music community itself in particular and society in general. Seeing the development of Deathmetal music, its movement is very slow, with a very narrow target audience for certain groups, but it also does not rule out the general public at least starting to glance at this type of music, so that it can be expected to be able to improve the development and existence of this type of music, both for its own community. in particular, as well as for society in general.

Keywords: Artbook, Munafik Band

A. PENDAHULUAN

1. Latar belakang

Musik saat ini sedang berkembang dan persaingan semakin beragam di industri musik ini. Buat pedagang musik adalah hal penting untuk mengetahui bagaimana penggemar musik menemukan musik untuk mereka dengarkan dan kemudian dibeli. Kemampuan mengetahui hal ini dapat mempermudah menilai investasi yang keluar untuk sebuah produksi album atau single rekaman. Sehingga budget promosi akan lebih efektif dengan memfokuskan ke media yang tepat dimana penggemar musik tadi berkumpul untuk menemukan musik baru atau lama yang mereka sukai, media untuk mempromosikan musik sudah banyak menggunakan media-media kreatif lainnya, salah satunya adalah media Artbook. Artbook adalah bidang seni yang melibatkan penciptaan karya yang menggunakan atau mengacu pada sifat struktural dan konseptual dari buku. Istilah ini juga digunakan untuk

menggambarkan karya seni yang diproduksi di bidang ini. Karya yang mungkin berisi teks atau gambar, Artbook biasanya bertujuan untuk mengenalkan sebuah desain karakter yang berisikan tentang ilustrasi atau sketch awal dalam pembuatan desain karakter dan suasana pada suatu gambar. Media Artbook digunakan untuk Concept art pada film, animasi, video game, komik untuk menjelaskan isi konsep dari film, animasi, video game, komik tersebut yang tidak ada dalamnya, berupa ilustrasi dan teks.

Deathmetal adalah sebuah sub-genre dari musik Heavymetal yang berkembang dari Thrashmetal pada awal 1980-an. Beberapa ciri khasnya adalah lirik lagu yang bertemakan kekerasan atau kematian, ritme gitar rendah (downtuned rhythm guitars), perkusi yang cepat, dan intensitas dinamis. Vokal biasanya dinyanyikan dengan gerutuan (death grunt), geraman garau (guttural growl) atau geraman maut (death growl). Teknik menyanyi seperti ini juga

sering disebut "Cookie Monster vocals".

Beberapa pelopor genre ini adalah Venom dengan albumnya *Welcome to Hell* (1981) dan Death dengan albumnya *Scream Bloody Gore* (1987). Death metal kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh band-band seperti Cannibal Corpse, Morbid Angel, Entombed, God Macabre, Carnage, dan Grave. Secara musikal, death metal adalah aliran paling fleksibel di antara genre metal lainnya. Tidak hanya memiliki kadar brutalitas berlebih, namun juga absah dengan sifat-sifat teknikal, melodikal, dan kerumitan tertentu. Genre metal lainnya tidak bisa seperti itu. Deathmetal ibarat air. Kalangan luar mungkin melihatnya biasa, namun Deathmetal punya sifat-sifat yang tidak dimiliki substansi lain.

Deathmetal adalah perpaduan antara suara Growling yang dalam, gitar yang disetting rendah serta penuh distorsi, bass yang berat, serta drum yang intense dan menderu. Lirik lagu

adalah penarik perhatian utama departemen kreatif. Temanya bisa beragam, dari darah dan Gore, setan, hingga horor dan filsafat. Struktur musiknya juga variatif, mulai yang simpel dan brutal, hingga yang intense dan teknikal. Growl vokal berbeda-beda, antara lain Growl tinggi dan parau, serta growl rendah nan garang. Saking kayanya, orang bisa bilang bahwa death metal itu sekaya kerajaan binatang dan Pada dasarnya desain band Deathmetal memvisualisasikan lirik lagu yang cenderung bernuansa menyeramkan. Lirik yang sebagian besar berisikan kebencian, amarah, ketidakpuasan dan kekerasan dituangkan atau divisualisasikan menjadi sebuah gambar atau media dengan ilustrasi bernuansa horor.

Pesan mengenai ketidakpuasan tentang keadaan sistem, isu sosial, kebencian dan amarah terhadap suatu permasalahan diterjemahkan oleh musisi ke dalam bentuk lagu dan divisualisasikan oleh Ilustrator

atau seniman ke dalam bentuk ilustrasi bernuansa horor. Horor itu sendiri mengacu pada rasa takut, menyeramkan, tidak berdaya karena takut, suatu hal yang menimbulkan rasa takut dan menyeramkan.

Permasalahan Persepsi sering terjadi pada band Deathmetal terhadap masyarakat seperti band asal Bekasi "MUNAFIK". Band MUNAFIK ini merupakan band underground yang memiliki kelebihan dalam bermusik yaitu mempunyai genre death metal tetapi sedikit dimasukkan nada-nada bernuansa slamming dan vokal pada umumnya deathmetal lebih berkarakter old school. Band Munafik memiliki lirik yang keras dan menyuarakan . Permasalahan bukan hanya pada band Munafik saja tetapi pada jenis musik Underground lainnya. Banyak masyarakat kurang memahami hanya karena visual dan penyampaiannya tidak sesuai, padahal isi lirik dari jenis musik yang dibawakan band Munafik ini menceritakan realita kehidupan yang sebenarnya,

berbeda dengan jenis musik lain lirik dan penyampaiannya bisa langsung diterima oleh masyarakat.

Harapannya supaya Artbook ini masyarakat mampu memahami musik genre Deathmetal maupun isi dari lirik band Munafik yang mempunyai suatu cerita dan isi pesan yang ingin disampaikan lirik tersebut melalui ilustrasi . Maka dari itu, penggunaan media Artbook dalam perancangan lirik album Band Munafik memiliki beberapa keunggulan, yaitu dapat dibawa dan dibaca kapanpun karena Artbook dapat bertahan lama dalam keadaan yang terawat dan melalui konsep visual ilustrasi untuk memperkenalkan apa yang dimaksud dari jenis musik Deathmetal.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka masalah dapat disusun sebagai berikut :

1. Bagaimana menentukan illlustrasi yang tepat untuk mewakili lirik dari album itu, untuk menarik perhatian

masyarakat yang kurang begitu paham?

2. Bagaimanakah merancang suatu media Artbook yang optimal untuk mewakili lirik album band Munafik sehingga dapat menciptakan daya tarik tersendiri bagi masyarakat?

B. PEMBAHASAN

1. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis Surya Prasetya Prila pada tahun 2017 mengenai Artbook dengan judul “Perancangan *Concept Art* Video Game “DEWARUCI” dengan menggunakan media baru yang lebih dekat dengan generasi muda bisa menyadarkan betapa menariknya budaya-budaya Indonesia jika dikembangkan lebih luas lagi tanpa meninggalkan makna dan filosofi yang terdapat didalamnya. Dengan menggunakan *concept art* ini diharapkan mampu menggugah hati masyarakat khususnya generasi muda untuk tetap senantiasa melestarikan kearifan lokal sebagai tanggung jawab bersama, bahwasanya

kebudayaan itu bukan hanya untuk dinikmati saja namun dibutuhkan perhatian khusus agar apa yang kita miliki tetap terjaga sebagai manifestasi para leluhur. Perbedaan yang didapat dari karya tugas akhir diatas adalah memperkenalkan lebih kepada masyarakat khususnya generasi muda akan budaya indonesia yang diangkat melalui video game dengan memperkenalkan setiap karakter yang ada melalui ilustrasi untuk memperdalam pengetahuan akan budaya sendiri. (<http://digilib.isi.ac.id/2740/>)

Berdasarkan Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis Hernila Dwi Anisa pada tahun 2017 mengenai *Artbook* dengan judul Perancangan *Concept Art* Karakter Film Animasi 2D “Smaradhana” Menggunakan media *concept Artbook* sebagai media penyajian bagi target *Audience* untuk mendapatkan informasi proses awal pembuatan film, serta sebagai sarana promosi film itu sendiri. Diharapkan, perancangan *Concept art* karakter film

animasi ini dapat menjadi tambahan pengetahuan bagi masyarakat tentang proses pra-produksi film animasi khususnya perancangan karakter, serta memberi dorongan terhadap masyarakat Indonesia untuk menjunjung dan melestarikan sejarah, budaya dan kesenian lokalnya. Perbedaan yang didapat dari karya tugas akhir diatas adalah mengangkat film animasi 2D untuk memperkenalkan karakter dari film tersebut melalui ilustrasi dengan media *Artbook* dan untuk menambah pengetahuan dalam pra-produksi pembuatan film animasi 2D. (<http://digilib.isi.ac.id/2031/>)

Berdasarkan penelitian terdahulu telah menyusun jurnal Vol 7, No 2 Seri A, Maret (2018) dengan judul “DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual” artikel dengan judul “Perancangan Desain karakter urang bunian dalam budaya Minangkabau melalui media *Artbook*” oleh Muhammad Yazid pada tahun 2018. Minangkabau memiliki keunikan

dan kebudayaan yang beragam, dimulai dari seni, budaya, lagu, dongeng, syair, keyakinan, penokohan maupun karakter visual. Salah satu keunikan di Minangkabau yaitu tentang keyakinan yang telah banyak diketahui oleh masyarakat dan jadi perbincangan dari masa ke masa hingga saat ini. Salah satu keyakinan yang menarik di Minangkabau adalah tentang mitologi Urang Bunian, akan tetapi kurangnya pemahaman target audien dan belum optimalnya media dalam penyampaian informasi tentang visualisasi.

Urang Bunian menjadi faktor utama penulis merancang desain karakter Urang Bunian dalam budaya Minangkabau melalui media *Art Book*. Urang Bunian ini dibuat dalam bentuk media *Art Book* yang berisi tentang pembuatan desain karakter dari informasi-informasi yang didapat. Selain media *Art Book*, dalam penyampaian informasi ini juga didukung oleh beberapa media lainnya yang membantu media

utama untuk memperkenalkan subjek kepada target audien yaitu poster, stiker, baju kaos, totebag, hologram, x-banner, mini xbanner. Metode perancangan yang digunakan yaitu dengan pendekatan 5w dan 1h yaitu *what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), *why* (kenapa) dan *how* (bagaimana). Dengan menggunakan teori 5w dan 1h, maka semua aspek yang terangkum dalam proses perancangan desain karakter dapat dilahirkan melalui media *Art Book*. Manfaat yang didapat dari jurnal tersebut adalah manfaat dari penggunaan media *Artbook* bagaimana memperkenalkan budaya melalui media yang baru. (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/9092>)

Berdasarkan penelitian terdahulu telah menyusun jurnal Vol 2, No 7, Januari (2016) dengan judul “Jurnal DKV Adiwarna : Creative and original” artikel dengan judul “Perancangan Entertainment Concept Art Berdasarkan Novel

The Scar Karya China Mieville” oleh tjan, andry setiawan pada tahun 2015. Perkembangan teknologi membuat teknik dalam proses produksi media entertainment terutama film dan video game berubah dengan pesat. Tujuan dari perancangan entertainment concept art ini adalah mevisualisasikan sebuah karya tulis atau novel klasik dalam bentuk entertainment concept art yang menarik dan menghibur para pencinta film fiksi di Indonesia. Cerita dalam novel *The Scar* memiliki berbagai macam unsur fantasi dan sci-fi yang unik dan memiliki ide visual yang menarik untuk divisualisasikan ke dalam sebuah karya desain berupa entertainment concept art dalam proses bluesky preproduction film. (<http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/421054>)

Kesimpulan dari tugas akhir dan Jurnal diatas yang telah dipaparkan mempunyai rmanfaatnya untuk menjadikan media pembelajaran dengan konsep yang berbeda dan

perbedaannya terletak pada konsep yang berbeda melalui media yang sama.

2. Metodologi Perancangan

Dalam melakukan perancangan, adapun proses atau tahapan dalam pembuatannya. Diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) Ide/Gagasan suatu konsep rancangan yang mendasari dari permasalahan dalam perancangan ini.
- b) *Observasi*, dengan cara melakukan penelitian dan pengamatan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam perancangan dan mengembangkan ide gagasan. Observasi yang dilakukan dengan cara melakukan memilih jenis penelitian, melakukan studi lapangan, melakukan wawancara dengan nara sumber dan pengumpulan data.
- c) *Brief* yang didapat berupa sekumpulan data yang telah di rangkum sedemikian rupa dari hasil observasi, sehingga data yang dihasilkan lebih ringkas dan sesuai dengan pokok permasalahan yang dibahas dan *Brainstorming*, dilakukan sebagai pengembangan ide yang lebih luas lagi sehingga dapat menemukan pemecahan masalah dan solusi dari permasalahan yang dibahas, dengan cara melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing.
- d) *Creative Brief* merupakan rancangan struktur yang dilakukan melalui strategi visual dengan memilih cara-cara kreatif untuk menghasilkan visual dari konsep dan sesuai dengan pokok permasalahan.
- e) *Final Design* merupakan perancangan karya berdasarkan konsep yang dihasilkan dari tahapan sebelumnya.
- f) Evaluasi merupakan kesimpulan terhadap karya yang dirancang, apakah karya yang dibuat sudah sesuai dengan permasalahan yang dibahas.

3. Proses perancangan

Ilustrasi

a. Proses Pemilihan lirik

TERRORIS MENGGILA

Hasrat gila birahi berontak
dendam nista

Jiwa murka ambisi
menyiksa engkau binasa

Hasrat gila birahi berontak
dendam nista

Jiwa murka ambisi
menyiksa engkau binasa

Angkat senjata amunisi
hancur kan

Jihad kesesatan
menciptakan ke bencian

Topeng bercadar menutupi
ke busuk kan

Ini kah jihad yang kau
anggap kebenaran..... Jihad



Gambar 35 : Terrorist menggila konsep 1 (Sumber : karya Maulana Yakub, 2019)



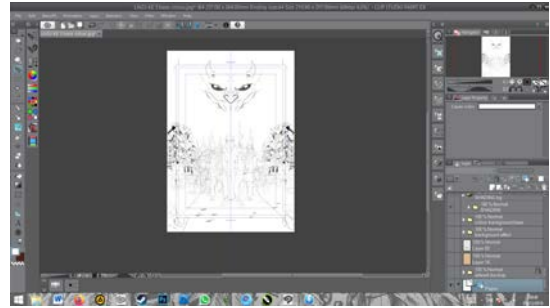
Gambar 36 : Terrorist menggila konsep 2 (Sumber : karya Maulana Yakub, 2019)

- b. Untuk lagu kelima ini konsep pertama mengambil bait lirik " Angkat senjata amunisi hancur kan Jihad kesesatan menciptakan ke bencian Topeng bercadar menutupi ke busuk kan Ini kah jihad yang kau anggap kebenaran..... Jihad " ini menggambarkan apa yang terjadi ditimur tengah yang dimana mereka ingin melakukan jihad berkedok agama tetapi mereka itu hanya kepalsuan dan memerangi semuanya hanya untuk kepentingan mereka sendiri, Ilustrasi ini menggambarkan dimana mereka memerangi semua dan menyebabkan kerugian berkedok jihad.

- c. Konsep kedua ini lebih mengacu kebusukan teroris diambil dari lirik " Hasrat gila birahi berontak dendam nista Jiwa murka ambisi menyiksa engkau binasa Hasrat gila birahi berontak dendam nista Jiwa murka ambisi menyiksa engkau binasa " Yang dimana ilustrasi ini menggambarkan perilaku mereka menggambar kebencian didunia cyber dan perilaku mereka layaknya binatang yang haus akan kekuasaan dan seperti setan yang ingin menguasai manusia.

4. Proses sketsa

Proses awal pembuatan ilustrasi ditahap pertama ini masih sketch kasar , pembuatan sketch ini langsung di digitalkan dengan brush pensil menggunakan pentab dengan menggunakan aplikasi Clip Paint Studio dan tidak menggunakan pensil dan kertas hvs pada umumnya. Gambar yang dibuat mengacu pada potongan lirik lagu Munafik yang sudah dipilih.



Gambar 37 : sketch ilustrasi (Sumber : karya Maulana Yakub, 2019)

5. Proses lineart

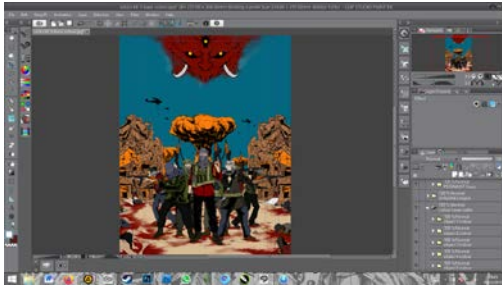
Setelah proses sketsa tahap selanjutnya yaitu inking atau lineart untuk memperjelas sketch yang sudah dibuat di lebih terlihat rapi, serta dalam inking atau line art ini ditambahkan shading dot atau hatching untuk memperkuat base colour nanti dengan menggunakan brush custom .



Gambar 38 : line art ilustrasi (Sumber : karya Maulana Yakub, 2019)

6. Proses coloring

Setelah proses lineart selesai lanjut untuk proses colouring atau tahap pewarnaan pada ilustrasi, Pada tahap ini masih menggunakan software Clip Paint Studio untuk memulai proses colouring dari line art yang telah dibuat.



Gambar 39 : base colour /warna dasar ilustrasi (Sumber : karya Maulana Yakub, 2019)

Pada proses colouring ini tahap yang harus dilakukan adalah warna dasar terlebih dahulu lalu baru menentukan gelap dan terangnya jika dirasa lineart dan warna dasar cocok baru memulai tahap untuk detailing dan menentukan efek shading serta ditambahkan efek untuk menggambarkan suasana gambar itu .



Gambar 40 : warna yang sudah diberi shading (Sumber : karya Maulana Yakub, 2019)



Gambar 41 : warna yang sudah fix (Sumber : karya Maulana Yakub, 2019)

C.PENUTUP

Perancangan ilustrasi dari lirik band munafik dengan media artbook ini merupakan cara yang lebih menarik untuk mengenal musik underground kepada masyarakat agar tidak selalu menganggap sebelah mata, Melalui tugas akhir ini disimpulkan bahwa perancangan ilustrasi dari lirik band munafik dengan media artbook menjadi tema

pada tugas akhir ini bertujuan untuk mengenalkan dunia musik *Deathmetal* dasar dengan ilustrasi kepada masyarakat melalui media gambar dan bacaan . Sehingga selain mendapatkan informasi, masyarakat juga dapat mengerti arti dari setiap lirik. Penggunaan media berbentuk artbook menjadikannya sebagai alternative bacaan baru untuk masyarakat sehingga memudahkan dalam penyampaian pesan kepada masyarakat dan proses penyampaian informasi terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pemilihan lirik lagu dengan ilustrasi yang mempunyai 2 tema yang berbeda namun tetap sama dalam pengartiannya menjadikan artbook ini lebih menarik dan sesuai untuk dibaca oleh masyarakat karena lebih mudah dalam menyampaikan informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmitho, Nuning. D. (2002). Buku Seniman. Jurnal Wacana Seni Rupa. Volume 2, No.4 Mei 2002
- Adi Kusrianto. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : ANDI
- Al-Bahra Bin Ladjamudin. 2005. Analisis dan Desain sistem informasi. Yogyakarta : Graha ilmu.
- Dinan Art. 2016. Super FX Hajar Jalanan, Libas Rintangan. Bandung : SuperMusic ID
- Ambrose, G. & Harris, P. 2005. Basics Design : Layout. UK: Ava Publishing Sa.
- Irdan Abdul Rohman. 2015. Drawing Magic : Panduan Menggambar Ilustrasi dan wajah dengan pensil. Jakarta Selatan : Mediakita
- Jogiyanto. HM. 2005. Analisis dan Desain : sistem informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta : Andi Offset
- Veri Apriyanto. 2014. Jago Menggambar hewan populer dengan pensil. Jakarta Selatan : KawanKita
- <https://www.musikkeras.ga/2018/01/sejarah-death-metal-bangkitnya-skena.html> di akses 04 November 2018
- <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/9092> di akses 04 November 18
- <http://garuda.ristekdikti.go.id/journal/article/421054> di akses 20 april 2019
- <https://www.jatikom.com/2018/11/pengertian-ilustrasi-unsur.html#ixzz5nhLdJ1c8> di akses 12 mei 2019