

Analisis Visual Desain Cover Album *Dosa, Kota, dan Kenangan* Band Silampukau

Visual Design Analysis of Silampukau's Album Cover *Dosa, Kota, dan Kenangan*

Mohammad Alfian Abdul Rohman, Hariyanto*, Abdul Rahman Prasetyo

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: hariyanto.fs@um.ac.id

Paper received: 03-01-2023; revised: 14-04-2023; accepted: 23-05-2023

Abstrak

Desain memiliki peran penting dalam industri musik, seperti dapat dilihat pada desain *cover* album. Pada dasarnya, fungsi *cover* album adalah untuk melindungi piringan hitam, kaset pita, atau *compact disc* yang ada di dalamnya. Namun, seiring perkembangan zaman, *cover* album mulai dirancang sedemikian rupa untuk menarik perhatian publik sekaligus menjadi representasi visual dari karya musik yang ada didalamnya. Salah satu grup musik yang menggunakan strategi tersebut pada *cover* album mereka adalah Silampukau. *Band* ini merupakan salah satu *band folk* asal Surabaya yang memperoleh perhatian dari penikmat musik Tanah Air melalui album mereka berjudul *Dosa, Kota, dan Kenangan* yang dirilis pada tahun 2015. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis visual dari *cover* album Silampukau *Dosa, Kota, dan Kenangan*. Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi yang berkaitan dengan gagasan perancangan dan nilai estetika *cover* album. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain *cover* album menggunakan prinsip desain *unity, rhythm, dominasi, balance, proporsi, simplicity* dan *clarity*. Pembuatan ilustrasi menggunakan teknik cukil, sedangkan pada elemen tipografinya menggunakan *font custom* dengan jenis dekoratif untuk logo *band* dan menggunakan *font Kessel 105* untuk judul album.

Kata kunci: analisis visual; *cover* album; *Dosa, Kota, dan Kenangan*; *band* Silampukau

Abstract

Design has an important role in the music industry, as can be seen in the album cover design. Basically, the function of the album cover is to protect the LPs, cassette tapes, or compact discs that are in it. However, over time, album covers began to be designed in such a way as to attract public attention as well as to become a visual representation of the musical works contained therein. One of the music groups that uses this strategy on their album cover is Silampukau. This band is one of the folk bands from Surabaya that has received the attention of Indonesian music lovers through their album entitled *Dosa, Kota, dan Kenangan* which was released in 2015. This study aims to analyze the visuals of the cover of Silampukau's album *Dosa, Kota, dan Kenangan*. Researchers used a qualitative descriptive method. The data were obtained through interviews, observations, and document-tation related to the design idea and the aesthetic value of the album cover. The results of the study show that the album cover design uses the design principles of unity, rhythm, dominance, balance, proportion, simplicity and clarity. The illustration uses the cukil technique, while the typographical elements use a custom font with a decorative type for the band logo and use the Kessel 105 font for the album title.

Keywords: visual analysis; album covers; *Dosa, Kota, dan Kenangan*; *Silampukau* band

1. Pendahuluan

Ada dua jenis label rekaman, yaitu *major* dan *indie*. Di era sebelum digitalisasi, *major* label adalah impian setiap musisi yang ingin menjadi terkenal. Disebabkan karena jenis label ini memiliki cakupan distribusi dan pemasaran yang luas serta jaringan *partnership*

yang penting dalam industri musik. Kekurangannya, berada dalam naungan *major* label membuat musisi harus berkarya sesuai dengan selera pasar. Hal ini berbeda dengan *indie* label yang memang tidak semewah *major* label, tetapi memberikan kebebasan bagi musisi dalam berkarya (Firmansyah & Inuputra, 2019).

Indie label cepat menyesuaikan diri dalam merespon perkembangan zaman sambil tetap berpegang pada idealisme musisi. Label ini independen, *cutting edge*, amatir, dan berani bereksperimen. *Indie* adalah gerakan bermusik yang mandiri dengan memanfaatkan alat, jaringan, dan sumber daya sendiri untuk mendukung musik mereka sendiri (Rez, 2008). Di Indonesia, musik indie sudah berkembang sejak tahun 70-an. Kala itu, banyak bermunculan musisi dan grup musik independen yang berkualitas, seperti *God Bless*, Guruh *Gipsy*, *Super Kid*, Gang Pegangsaan, *Giant Step*, dan sebagainya. Kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, Yogyakarta, dan Malang adalah kota yang memiliki semangat independen paling tinggi dan berperan penting dalam sejarah perkembangan musik ini (Sabrina, 2018).

Dalam distribusi karya musik baik *major* maupun *indie*, dibutuhkan komunikasi pemasaran yang baik. Komunikasi pemasaran bertujuan untuk menyebarkan informasi, mempengaruhi, membujuk, dan mengingatkan publik untuk bisa menerima, membeli, dan setia terhadap produk yang ditawarkan (Cahyo, 2018). Komunikasi pemasaran dalam distribusi karya musik dilihat dalam desain grafis atau identitas visualnya pada *cover* album, *feed* media sosial, *merchandise*, *setting* panggung, dan sebagainya. Desain grafis berperan dalam mempromosikan karya musik dan mendapatkan perhatian dari publik (Pangestu & Islam, 2020).

Sebelum adanya sampul album, piringan hitam atau *vinyl* dimasukkan dalam kemasan polos berwarna abu-abu. Setiap album memiliki kemasan yang sama sehingga sulit untuk membedakannya. Tidak ada media pendukung untuk membentuk ekspektasi konsumen mengenai musik yang akan mereka beli untuk dinikmati. *Art director* Columbia Records Alex Steinweiss menemukan metode untuk meningkatkan penjualan piringan hitam, yakni dengan membuat desain *cover* untuk album yang dirilis oleh Columbia Records. "*Smash Song Hits* oleh Rogers & Hart" menjadi album musik pertama yang menggunakan *cover* album dan tercatat dalam sejarah dunia ("Kekuatan Visual," 2021).

Cover album memiliki empat fungsi, yaitu sebagai pelindung, media iklan, pendukung visual dan teks lirik, serta komoditas koleksi. Fungsi dan desain *cover* album dapat berkembang mengikuti format rekaman yang ada. Dimulai dari format piringan hitam dengan ukuran *cover* besar menjadi lebih kecil menyesuaikan format kaset dan *compact disc* (CD), hingga menjadi digital untuk diterapkan pada layanan *streaming* musik seperti *Spotify*, *Apple Music*, dan sebagainya (Vad, 2021). Vokalis Grup *Band Superglad Buluk* menyampaikan bahwa sebelum era internet, penikmat musik memutuskan membeli rilisan fisik hanya berdasarkan *cover* album karena keterbatasan referensi dan informasi musisi atau *band*. Berdasarkan pengalaman tersebut, desain *cover* album memiliki peranan penting dalam membangun *image* musisi atau *band*. Tidak sedikit juga yang membeli rilisan fisik karena mengagumi seniman atau desainer di balik *cover* album yang ditampilkan (Admin Music, 2021).

Desain *cover* album tidak terlepas dari kebutuhan industri musik. Desain *cover* yang berkarakter diharapkan dapat meningkatkan loyalitas publik untuk menikmati musik se-

cara legal serta meningkatkan penjualan dari suatu karya. Desain dari *cover* album dapat menjadi faktor utama dalam pendistribusian karya musik yang dapat menjadi bahasa visual menarik dan memberikan kesan tersendiri bagi siapapun yang melihatnya (Dienhaq & Patria, 2021). Selain itu, ada juga *cover* album yang dikerjakan oleh seniman untuk menjadi karya seni. Andy Warhol mengerjakan *cover* album *The Velvet Underground* and Nico, Takashi Murakami yang membuat *cover* album *Graduation* dari Kanye West, Keith Haring membuat *cover* single David Bowie, dan Raymond Pettibon membuat ilustrasi untuk *cover Black Flag* (Morrow, 2020).

Penelitian ini menganalisis desain visual pada *cover* album salah satu grub musisi tanah air, yakni duo *indie folk* Surabaya bernama Silampukau. Grub ini didirikan pada 2008, beranggotakan Kharis Junandharu dan Eki Trisnowening, dan mengangkat berbagai tema sosial masyarakat. Pada 2015, Silampukau melepas album perdana mereka bertajuk Dosa, Kota, dan Kenangan. Album mendapat tanggapan positif dari berbagai kalangan penikmat musik karena membahas permasalahan Kota Surabaya dengan diksi yang sederhana. Album ini berisikan 10 lagu, yaitu Balada Harian, Si Pelanggan, Puan Kelana, Bola Raya, Bianglala, Lagu Rantau (Sambat Omah), Doa 1, Malam Jatuh di Surabaya, Sang Juragan, dan Aku Duduk Menanti. Sebagian besar dari lagu mereka membahas permasalahan Kota Surabaya yang dekat dengan keseharian.

Silampukau merupakan salah satu contoh dari *band* yang berhasil membangun identitas visual mereka dengan baik. Dibuktikan melalui album “Dosa, Kota, dan Kenangan” yang didistribusikan melalui *indie* label Moso’iki *Record*. Album pertama mereka tersebut terjual habis, bahkan hingga saat ini masih menjadi barang incaran yang harganya dapat dikatakan semakin meningkat. Silampukau juga berhasil masuk nominasi *Breakthrough Artist of The Year* dalam *Indonesian Choice Award 2016* satu tahun setelah album Dosa, Kota, dan Kenangan.

Album mereka tersebut memiliki desain *cover* yang unik. Dikerjakan dengan menggunakan teknik cukil atau *woodcut* oleh Redi Murti, seorang ilustrator yang berasal dari Surabaya. Cukil atau *woodcut* merupakan seni cetak tinggi yang menggunakan kayu atau lino sebagai mediana; dikatakan sebagai teknik cetak paling awal dan satu-satunya teknik tradisional yang digunakan di Asia Timur. Di Indonesia sendiri, teknik cukil sudah dikenal sejak masa perjuangan dengan menggunakan kayu sebagai media cetakan. Pada saat itu teknik cukil sudah digunakan untuk memproduksi selebaran dan poster propaganda untuk menyulut semangat pejuang dan rakyat Indonesia. Salah satu karya terkenal yang menggunakan teknik cukil adalah poster Boeng, Ajo Boeng karya Affandi (Pradiantoro, 2020).

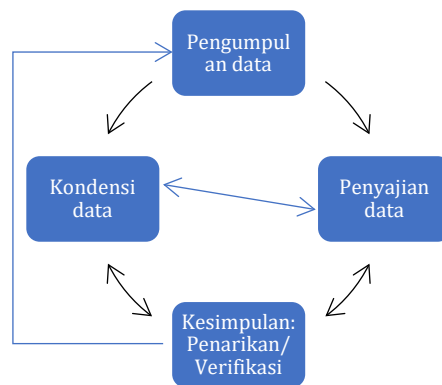
Analisis visual pada desain tidak hanya berlaku pada *cover* album karya musik, tetapi berlaku pada *cover* karya lainnya. Seperti yang diperlihatkan oleh Langga dkk. (2021) pada penelitian mereka yang berjudul “Analisis Visual Desain *Cover* Novel-Novel Karya Boy Candra.” Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa desain *cover* novel-novel Boy Candra menggunakan warna akromatik yang terlihat simpel, elegan, misterius, dan sedih. Sementara itu, desain tulisannya menggunakan tipografi yang konsisten yang dapat dilihat pada logo, sinopsis, *masthead*, dan *headline* yang menggunakan *font script* and *cursive*.

Penelitian ini memfokuskan analisisnya pada elemen-elemen visual *cover* album Dosa, Kota, dan Kenangan. Elemen-elemen tersebut adalah *layout*, ilustrasi, warna, dan

tipografi. Khusus pada desain *layout* visual *cover*, analisa didasari prinsip desain keseimbangan, kesatuan, penekanan, proporsi, irama, kesederhanaan, dan kejelasan.

2. Metode

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil analisis data disajikan dengan uraian deskriptif mengenai *cover* album Dosa, Kota, dan Kenangan. Penelitian kualitatif juga dapat disebut metode penelitian naturalistik karena penelitian dilakukan dalam kondisi alamiah (*natural setting*), objek yang berkembang apa adanya, tidak dapat dimanipulasi peneliti, dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi objek tersebut. Di dalam penelitian kualitatif, instrumen penelitiannya adalah peneliti itu sendiri (Sugiyono, 2017).



Gambar 1. Proses analisis data

Dari Gambar 1, dapat diketahui sifat interaktif pengumpulan data dan analisis data. Pengumpulan data termasuk bagian integral dari analisis data. Kondensasi data adalah suatu proses yang bertujuan untuk memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, mengubah catatan lapangan, hasil wawancara, dokumen, dan materi empirik lainnya. Kemudian, data disesuaikan tanpa mengurangi data yang diperoleh di lapangan (Miles, Huberman, & Saldana, 2018).







Penelitian ini melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) peneliti memilih topik untuk dikaji; (2) peneliti menentukan teknik dan instrumen untuk pengumpulan data; (3) peneliti membuat rancangan kegiatan untuk pelaksanaan penelitian; (4) peneliti mengolah dan menganalisis data; dan (5) peneliti menarik kesimpulan dari hasil analisis data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi pustaka, observasi, dan wawancara. Studi pustaka merupakan informasi yang diperoleh melalui media cetak, artikel ilmiah, jurnal, internet, dan sebagainya yang relevan dengan topik penelitian. Peneliti melakukan observasi ke Toko Rekam Jaya yang berada di Jalan Terusan Candi Panggung, Malang dan mewawancarai Radinang Hilman selaku pengelolanya. Peneliti juga melakukan wawancara tidak langsung secara daring bersama Redi Murti selaku ilustrator yang mengerjakan *cover* album Dosa, Kota, dan Kenangan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Identifikasi Visual

Analisis *cover* album Dosa, Kota, dan Kenangan dari *band* Silampukau dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk visual yang ada di dalam *cover*-nya. Masing-masing bentuk visual dianalisis satu per satu dan dijabarkan elemen-elemen pembentuknya, seperti warna, tipografi, atau proporsi. Hasil identifikasi dan penjabarannya disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Elemen visual cover album Dosa, Kota, dan Kenangan

Elemen Visual Cover Album "Dosa, Kota, & Kenangan"	Keterangan
	<p>Logo <i>band</i> Silampukau dengan komposisi seperti gunung dengan menggunakan jenis tipografi <i>custom</i>. Terdapat logogram dua Burung Kepodang.</p>
	<p>Objek langit yang juga berfungsi sebagai <i>white space</i> karena memiliki warna yang paling cerah di antara objek yang lain.</p>
	<p>Gambar gedung tua dengan proporsi paling besar dibandingkan dengan objek lainnya.</p>
	<p>Pedagang keliling, anak-anak bermain bola di jalanan, pejalan kaki, dan pengendara sepeda.</p>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Corak atau tekstur dari hasil cukil/ <i>woodcut</i> tampak dengan jelas. 2. Menggunakan warna coklat, abu-abu, hitam, biru, dan putih.
	<p>Judul album "Dosa, Kota dan Kenangan" terletak di bagian bawah ilustrasi, berwarna putih dengan <i>background</i> hitam.</p>

3.2. Analisis Ilustrasi



Gambar 2. Cover album Dosa, Kota, dan Kenangan

Desain *cover* album "Dosa, Kota dan Kenangan" seperti yang ada pada Gambar 2 terdiri dari beberapa elemen, yaitu ilustrasi, logo, warna, tipografi, dan *layout*. Ilustrasi merupakan bentuk langsung dari komunikasi visual. Sebelum ditemukannya bahasa, ilustrasi memegang

peranan penting sebagai sarana komunikasi. Ilustrasi sudah digunakan untuk mengabadikan cerita, dongeng, dan sebagainya seperti yang terlihat pada dinding gua di zaman prasejarah. Seiring berjalannya waktu, ilustrasi berkembang dan melewati batasan-batasan yang ada. Seorang ilustrator dapat membuat gambar untuk berbagai macam kebutuhan, dari kebutuhan cetak, seni di galeri, *cover* buku dan majalah, *cover* CD, poster, pakaian, kebutuhan website, dan masih banyak lagi (Zeegen, 2009).

Ilustrasi dapat memudahkan penyampaian suatu cerita atau pesan. Berdasarkan fungsinya, ilustrasi dapat dibagi menjadi empat jenis. Keempat jenis tersebut dipaparkan sebagai berikut: (1) Fungsi *deskriptif*, berarti gambar menggantikan uraian verbal berbasis teks atau tulisan. Melalui ilustrasi, teks deskriptif dapat lebih ringkas, menyenangkan, dan lebih cepat dan mudah dipahami; (2) Fungsi *ekspresif*, berarti memperlihatkan atau menyatakan suatu perasaan, situasi, atau konsep yang abstrak dan kurang terjamah oleh teks agar menjadi lebih mengena, tepat sasaran, dan berbentuk konkret. Contohnya, memperlihatkan ekspresi supra-segmental marah, senang, dsb; (3) Fungsi *analitis* atau *structural*, yang mana ilustrasi memberikan rincian bagian demi bagian atau memperlihatkan suatu sistem dan proses secara detail; (4) Fungsi *kualitatif*, yang mana ilustrasi yang memberikan gambaran umum dari data-data statistik berupa grafik diagram, tabel, dan foto. Tujuannya adalah untuk mempermudah manusia dalam mencerna data kualitatif yang didapatkan dari survei observasi, eks-perimen, dan berbagai penelitian lainnya.

Ilustrasi berkaitan erat dengan proses berkomunikasi. Dalam hal ini, target atau audien merupakan faktor yang menentukan gaya dan jenis ilustrasi yang akan digunakan untuk berkomunikasi. Seorang ilustrator bertugas untuk menerjemahkan sebuah naskah, cerita, atau pesan menjadi sebuah karya visual. Ilustrasi *cover* album Dosa, Kota, dan Kenangan dibuat menggunakan teknik cukil atau *woodcut* dengan pewarnaan digital, terlihat dari tekstur yang terdapat pada ilustrasi *cover*. Teknik cukil merupakan salah satu seni grafis. Di Indonesia, seni cukil digunakan sejak masa perjuangan. Seni cukil biasa diterapkan untuk memproduksi poster-poster perjuangan dan selebaran propaganda. Redi Murti memilih teknik cukil karena teknik tersebut memiliki karakter unik. Cukilan kayu yang tegas dan tajam sulit didapatkan jika menggunakan teknik gambar digital. Karakter cukilan kayu dapat mempertegas tema yang dibawa Silampukau dalam album Dosa, Kota, dan Kenangan.

Point of view dari *cover* album Dosa, Kota, dan Kenangan terlihat pada komposisi ilustrasi yang menempati sebagian besar *cover* album. Terlihat pada gambar 2, judul album berada di bagian bawah *cover*. Dengan penataan huruf rata tengah berwarna putih terlihat kontras dengan *background* berwarna hitam. Kemudian, logo Silampukau berada di sudut kiri atas dari *cover* dengan komposisi yang terkesan menjadi bagian dari elemen ilustrasi.

Redi sengaja membawa konsep simultan (serempak) dalam pembuatan ilustrasi *cover* album Dosa, Kota, dan Kenangan. Ia mencari objek yang merepresentasikan materi lagu, kemudian merangkum keseluruhan tema album ke dalam ilustrasinya. Singkatnya, kehidupan Surabaya yang dialami Redi menjadi inspirasi dalam pembuatan *cover* album ini.

Silampukau membawa pendengar untuk mengenal dan mencintai Kota Surabaya dari sisi gelapnya. Sisi gelap ini yang sebenarnya dekat dengan kehidupan masyarakat urban Surabaya. Misalnya, anak-anak yang kehilangan tempat bermain bola karena pembangunan terdapat pada lagu “Bola Raya”, bisnis prostitusi di Surabaya yang terkenal terbesar di Asia Tenggara terdapat pada lagu “Si Pelanggan”, “Bianglala” mengenang Taman Remaja Surabaya

yang dulunya menjadi pusat hiburan berbagai kalangan. Sebagian besar lirik lagu Silampukau mengandung unsur “curhat” sekaligus kritik. Ilustrasi yang dibuat oleh Redi Murti berhasil mempresentasikan isi album Dosa, Kota, dan Kenangan.

3.3. Analisis Warna

Penggunaan ilustrasi dapat dimaksimalkan dengan menerapkan kombinasi warna, komposisi, kontras, dinamik, dan aspek estetik lainnya. Warna memiliki peran untuk membentuk kesan dan suasana tertentu pada suatu karya ilustrasi. Warna dapat didefinisikan secara objektif fisik sebagai sifat cahaya yang dibiaskan atau secara subjektif psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang disebut pigmen atau warna bahan yang lazimnya terdapat pada benda-benda. Warna-warna pada *cover* album Desa, Kota, dan Kenangan disajikan dalam Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Analisis Warna Cover Album Dosa, Kota, dan Kenangan

Gambar	Keterangan
	Warna <i>coklat</i> merupakan warna objek bangunan yang mendominasi ilustrasi <i>cover</i> . Color Hex : #574E45
	Warna <i>hitam</i> menjadi warna yang digunakan untuk ilustrasi manusia dan isian pada logo Silampukau. Color Hex : #0C0B0C
	Warna <i>abu-abu</i> menjadi warna untuk jalanan atau aspal pada ilustrasi. Color Hex : #454E57
	Warna <i>biru</i> merupakan warna yang digunakan untuk objek langit yang sekaligus menjadi latar dari objek awan. Color Hex : #4F7C94
	Warna <i>putih</i> menjadi warna untuk mengisi objek awan dan tipografi untuk judul album. Color Hex : #FFFFFF

Ilustrasi *cover* album Desa, Kota, dan Kenangan menggunakan kombinasi lima warna: coklat, hitam, abu-abu, biru dan putih. Kombinasi yang digunakan menimbulkan kesan hangat dan *vintage*. Redi ingin menyampaikan nuansa sore, senja, atau suasana menjelang magrib lewat pemilihan kombinasi warn-warna tersebut.

Warna coklat menjadi warna yang digunakan untuk mengisi objek dominan pada ilustrasi, yaitu objek gedung dan bangunan. Warna coklat sendiri berasosiasi dengan tanah atau warna natural. Karakter dari warna coklat adalah kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat, tetapi sedikit terkesan kurang bersih atau tidak cemerlang (Sanyoto, 2010).

Selain objek bangunan, terdapat objek manusia yang menjadi bagian dari ilustrasi *cover*. Objek manusia menggunakan hitam sebagai warna objeknya. Hitam adalah warna tergelap yang mana berasosiasi dengan kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkebangan, kebodohan, misteri, ketiadaan, dan keputusan. Karakter dari warna ini adalah menekan, tegas, mendalam, dan *depressive*. Akan tetapi, hitam juga melambangkan kekuatan, formalitas, dan keagungan. Jika dikombinasikan dengan warna lain, maka hitam akan berubah watak atau karakternya (Sanyoto, 2010).

Objek aspal atau jalan yang ada pada ilustrasi *cover* menggunakan abu-abu. Ini merupakan warna paling netral yang menandakan tidak adanya kehidupan yang spesifik. Abu-abu berasosiasi dengan suasana suram. Berada di antara warna hitam dan putih sehingga terkesan ragu-ragu. Warna ini menyimbolkan ketenangan, kebijaksanaan, kerendahan hati, keberanian untuk mengalah, suasana kelabu, dan keragu-ruguan (Sanyoto, 2010).

Terlihat juga warna biru yang berperan sebagai warna langit, sekaligus menjadi latar dari objek awan yang berwarna putih. Biru sendiri mempunyai asosiasi pada laut, air, langit, dan es. Biru mempunyai watak dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, dan tenang. Sedangkan putih yang digunakan pada awan berasosiasi dengan karakter positif, cerah, tegas, dan mengalah. Putih juga melambangkan kesucian, kemurnian, kejujuran, ketulusan, kedamaian, dan ketentraman (Sanyoto, 2010).

3.4. Analisis Tipografi

Danton Sihombing (2015) menyatakan bahwa tipografi adalah ilmu dalam disiplin seni yang secara spesifik mempelajari mengenai huruf. Tipografi merupakan konsep yang abstrak, seperti halnya musik. Dengan mendengarkan sebuah lagu kita dapat merangkum karakteristik, kesan, dan suasana hati, seperti perasaan gembira, sedih, optimisme, tenteram, atau romantis. Mempelajari sejarah tipografi berarti mempelajari sejarah kebudayaan manusia: ideologi, komunikasi, teknologi seni, sampai politik. Tipografi adalah salah satu bahasa dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, tetapi sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi, dan lainnya.

Tipografi merupakan elemen desain memengaruhi sekaligus dipengaruhi oleh elemen desain yang lain. Elemen ini juga dapat memengaruhi keberhasilan suatu karya secara keseluruhan. Komponen dasar tipografi adalah huruf (*letterform*) yang berkembang dari tulisan tangan (*handwriting*). Dengan kata lain, tipografi adalah sekumpulan tanda-tanda yang mempunyai arti. Pada Tabel 3 berikut, disajikan dua bagian yang menggunakan tipografi pada *cover* album “Dosa, Kota dan Kenangan,” yaitu logo Silampukau dan teks judul album.

Tabel 3. Analisis Tipografi

Indikator Tipografi	Identifikasi	Kelompok Font	Jenis Font	Ukuran Font
Nama <i>Band</i>	Silampukau	<i>Decorative</i>	<i>Custom</i>	-
Judul Album	Dosa, Kota, & Kenangan	<i>Sans Serif</i>	<i>Font Kessel 105 by Talbot Type</i>	24pt

Redi Murti menggunakan *font* Kessel 105 yang dibuat Talbot Type. Ia menggunakan gaya *font bold* untuk memperjelas dan menyeimbangkan komposisi *font* dengan ilustrasi. Menggunakan putih sebagai warna font dan hitam sebagai *background* akan menambah

keterbacaan *font* pada jarak tertentu. Pengaturan tersebut memudahkan mata melihat judul dari album.

3.5. Analisis *Layout*

Untuk merancang desain yang baik, perlu untuk mempertimbangkan berbagai prinsip desain. Prinsip desain diperlukan karena desain bukanlah ilmu pasti dan akan berkembang sesuai dengan fungsinya. Dalam bukunya, Sanyoto (2010) menjabarkan beberapa prinsip desain berikut ini.

1) Irama/ ritme/ keselarasan

Dalam desain, irama dapat diartikan sebagai suatu keteraturan atau kerapian. Irama memiliki kegunaan seperti membimbing pandangan orang yang melihat, memperkuat prinsip *unity* atau kesatuan karena menyatukan seluruh objek, dan memberi *white space* atau ruang kosong agar desain tidak terlalu penuh.

2) Kesatuan/ *unity*

Unity dapat disebut keutuhan. Karya desain harus memiliki kesan utuh dan berhubungan antara satu unsur dengan lainnya. Seluruh unsur desain yang disusun harus saling mendukung untuk mendapatkan suatu desain yang baik.

3) Dominasi/ penekanan

Dominasi berfungsi untuk memberikan fokus atau penekanan suatu karya desain. Dominasi dapat diartikan sebagai keunggulan, keistimewaan, keunikan, keganjilan, atau kelainan. Dalam desain, dominasi digunakan untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan, memecah keteraturan, dan menjadi *element of surprise*.

4) Keseimbangan/ *balance*

Karya desain harus memiliki keseimbangan untuk bisa dinikmati. Keseimbangan dalam desain bersifat perasaan, rasa seimbang, dan tidak terbebani. Ada beberapa jenis keseimbangan, di antaranya keseimbangan simetris, keseimbangan memancar, keseimbangan se-derajat, dan keseimbangan tersembunyi.

5) Proporsi/ *proportion*/ perbandingan

Proporsi dapat diartikan sebagai *kesebandingan* antarobjek dalam suatu karya desain. Proporsi diterapkan untuk mendapatkan keserasian.

6) Kesederhanaan/ *simplicity* dan kejelasan/ *clarity*

Definisi dari sederhana ialah tidak kurang atau lebih. Penggunaan prinsip kesederhanaan harus mempertimbangkan atau mendukung prinsip desain lainnya. Sementara itu, kejelasan memiliki arti mudah diterima, mudah dimengerti, atau mudah dipahami. Karya desain harus memiliki kejelasan karena desain diciptakan menyesuaikan dengan fungsinya.

Pada desain *cover* album “Dosa, Kota dan Kenangan” dapat dianalisis prinsip desain yang digunakan. Peneliti menemukan semua keenam prinsip desain ada dalam *cover* album. Berikut penulis uraikan hasil analisis *layout cover* album Dosa, Kota, dan Kenangan.

1) Kesatuan/ *Unity*

Prinsip kesatuan dalam suatu karya desain dapat dilihat dari hubungan setiap elemen yang terdapat dalam desain. Dalam desain *cover* album “Dosa, Kota dan Kenangan,” prinsip

kesatuan dapat dilihat dari kesamaan unsur warna, jarak antarelemen desain, dan tekstur teknik cukil yang digunakan. Berdasarkan unsur warna yang digunakan, desain *cover* album menggunakan warna *close value*, yaitu warna-warna yang memiliki skala *value* yang berdekatan. Penggunaan *close value* memunculkan suasana sore menjelang magrib. Lalu, berdasarkan jarak dapat dilihat objek manusia yang disusun acak agar terlihat dinamis dan ramai sebagai suatu kesatuan. Terakhir, tekstur goresan dari hasil teknik cukil membuat elemen desain saling terhubung. Selain mempererat hubungan antarelemen, tekstur cukil juga memperkuat kesan *vintage* dalam hasil desain.

2) Irama/ *rhythm*



Gambar 3. Prinsip desain irama

Gambar 3 menampilkan bagaimana prinsip irama membentuk alur yang mengarahkan mata orang-orang. Dalam desain *cover* album “Dosa, Kota dan Kenangan,” tipografi judul album mengarahkan mata untuk membacanya begitu melihat *cover* album. Tipografi tersebut menggunakan warna objek dan *background* yang kontras, yaitu objek tipografi putih dengan kotak hitam sebagai *background*. Kemudian, alur pembacaan diarahkan pada objek manusia, yang mana memiliki warna hitam yang merupakan warna paling gelap dalam ilustrasi. Diteruskan dengan melihat objek gedung yang memiliki porsi ukuran yang besar. Sementara itu, logo *band* Silampukau menjadi akhir dari alur pembacaan karena penempatan dan porsi ukuran yang tidak begitu mendominasi.

3) Dominasi/ penekanan



Gambar 4. Prinsip desain penekanan

Penekanan berfungsi untuk memberikan fokus pada suatu karya desain, yang kemudian menjadikannya sebagai pusat perhatian mata. Seperti yang diperlihatkan Gambar 4, objek berwarna hitam dimanfaatkan sebagai penekanan karena memiliki warna kuat dan gelap. Warna hitam menjadi kontras dan terlihat tajam jika dibandingkan dengan objek berwarna lain. Namun, jika dinikmati dalam bentuk ilustrasi, tanpa melihat elemen tipografi dan logo, maka objek gedung di tengah menjadi fokus desain karena memiliki dominasi ukuran yang paling besar.

4) Keseimbangan/ *balance*



Gambar 5. Prinsip desain *balance*

Gambar 5 menampilkan prinsip keseimbangan yang terlihat pada penempatan elemen-elemen desain, seperti ilustrasi dan tipografi. Elemen-elemen tersebut disusun dengan menggunakan susunan rata tengah sehingga menciptakan dua bagian kanan dan kiri dengan porsi seimbang. Desain *cover* album ini dapat dimasukkan ke dalam jenis keseimbangan simetris karena penataan bagian kanan dan kiri memiliki jarak yang sama.

5) Proporsi/ perbandingan



Gambar 6. Prinsip desain proporsi

Prinsip proporsi atau perbandingan berfungsi agar karya desain terlihat serasi dan tidak terlihat berlebihan, seperti pada Gambar 6. Dalam desain tersebut, terlihat penggunaan perbandingan antara objek dengan *white space* dan perbandingan objek satu dengan objek lain. *White space* digunakan dalam bentuk langit dan awan. Objek langit memiliki warna yang paling cerah sehingga dapat menjadi ruang bernafas antara visual dan teks.

Sementara itu, perbandingan objek dengan objek terlihat pada ukuran objek manusia yang berdasarkan posisi penempatannya. Manusia di posisi depan terlihat lebih besar daripada objek manusia yang di belakang. Ukuran objek manusia juga berdasarkan umur: manusia dewasa lebih tinggi dibandingkan anak-anak. Perbandingan ukuran objek gedung sebagai latar tempat dan objek manusia juga digambarkan sesuai dengan kenyataan.

6) Kesederhanaan/ *simplicity* dan kejelasan/ *clarity*

Prinsip kesederhanaan dapat dilihat dari penggunaan warna dalam desain *cover* album. Warna *close value* membuat hasil desain tetap terlihat sederhana walaupun dengan penggunaan objek ilustrasi yang cukup banyak. Dalam prinsip kesederhanaan, kata sederhana bukan berarti sedikit. Prinsip kesederhanaan dalam desain digunakan untuk menyampaikan pesan sesuai porsi dan tidak berlebihan.

Dilihat dari keseluruhan desain *cover* album “Dosa, Kota dan Kenangan,” prinsip kejelasan sudah terpenuhi. Desain *cover* tersebut menyampaikan pesannya dengan jelas dan mudah dipahami. Seperti bentuk objek dalam ilustrasi, pemilihan warna dengan kontras yang baik, dan penggunaan jenis huruf dengan keterbacaan yang jelas.

4. Simpulan

Analisis visual dari *cover* album Silampukau Dosa, Kota, dan Kenangan bertujuan untuk mengetahui unsur-unsur visual yang digunakan di dalamnya. Analisis meliputi ilustrasi, warna, tipografi, dan *layout*. Pembuatan ilustrasi *cover* album menggunakan teknik cukil atau *woodcut*. Cukil memberikan karakter goresan tersendiri bagi ilustrasi yang sulit didapatkan dengan menggunakan teknik lain. Pemilihan warna *cover* menggunakan kombinasi warna *close value* yang menimbulkan kesan sederhana. Kombinasi warna yang dipilih memiliki tujuan untuk memperkuat latar waktu dalam ilustrasi. Jenis *font* yang digunakan berbeda untuk dua unsur tipografi di dalam desain *cover*. *Font custom* untuk logo Silampukau dan *font Kessel 105* untuk judul album. Meski menggunakan jenis *font* yang berbeda, tetapi kombinasi dari keduanya terlihat serasi karena membawa kesan *vintage* yang juga memperkuat konsep ilustrasinya. Penyusunan *layout* atau tata letak desain *cover* album “Dosa, Kota dan Kenangan” memenuhi beberapa prinsip desain: *unity*, *rhythm*, penekanan, *balance*, proporsi, *simplicity*, dan *clarity*. Prinsip-prinsip desain yang digunakan tersebut menjadikan desain *cover* album mampu menyampaikan pesan dengan jelas, sekaligus memberikan estetika secara visual. *Cover* album “Dosa, Kota dan Kenangan” menjadi pendukung materi lagu yang terdapat di dalamnya karena kesesuaian desain dengan tema lagu yang diangkat.

Daftar Rujukan

- Admin Music. (2021). Buluk Superglad: Sepenting Apa Sih Artwork Bagi Sebuah *Band*?. Retrieved from <https://www.superlive.id/supermusic/super-music-noize/buluk-superglad-sepenting-apa-sih-artwork-bagi-sebuah-band>
- Cahyo, Bagus. (2018). *Strategi Komunikasi Pemasaran Band Humi Dumi Melalui Media Baru* (Thesis). Universitas Airlangga, Surabaya.
- Dienhaq, S. M., & Patria, A. S. (2021). Inspirasi Gaya Seni *Psychedelic* pada Perancangan *Cover* Single Terbaru Musisi ‘Yamamiartha.’ *BARIK*, 2(3), 16-27. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42209>
- Firmansyah, R., & Inuputra. (2019). Kekuatan Major dan Indie Label di Hari Ini. Retrieved from <https://siasatpartikelir.com/major-label-dan-kekuatannya-di-hari-ini/>
- Kekuatan Visual Album. (2021). Retrieved from <https://www.thefineryreport.com/articles/2021/8/24/kekuatan-visual-album>

- Langga, F. X., Sumarwahyudi, & Prasetyo, A. R. (2021). Analisis Visual Desain Cover Novel-novel Karya Boy Candra. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(4), 560–572. <https://doi.org/10.17977/um064v1i42021p560-572>
- Miles, M. B., Huberman, A. H., & Saldana, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Newbury Park: SAGE Publications.
- Morrow, Guy. (2020). *Designing the Music Business: Design Culture, Music Video and Virtual Reality, Music Business Research*. Cham: Springer Nature Switzerland AG.
- Pangestu, I. A., & Islam, M. A. (2020). Inspirasi *Pop Art Style* Pada Perancangan Komunikasi Visual Album Kanan dan Kiri Band Dandelions. *BARIK* 1(3), 226-237. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/36244>
- Pradiantoro, Muhammad. (2020). *Perancangan Buku Teknik Cetak Cukil Sebagai Media Pengenalan Kepada Masyarakat dan Peminat Seni Grafis* (Undergraduate). Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.
- Rez, Idhar. (2008). *Music Records Indie Label: Cara Membuat Album Independent*. Bandung: Penerbit Mizan.
- Sabrina, Ghina. (2018). Merunut Kelahiran Musik *Indie* Indonesia. Retrieved from <https://www.whiteboardjournal.com/ideas/merunut-kelahiran-musik-indie-indonesia/>
- Sanyoto, S. E. (2010). *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sihombing, Danton. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vad, Mikkel. (2021). The Album Cover. *Journal of Popular Music Studies*, 33(3), 11–15. doi: 10.1525/jpms.2021.33.3.11.
- Zeegen, Lawrence. (2009). *What is Illustration?*. Brighton: RotoVision.