

BAB IV

ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN

4.1 Analisis Permasalahan

Penulis telah menganalisis masalah berdasarkan data dari wawancara dan observasi yaitu belum adanya hal ikonik yang dimiliki Suf Anthology untuk memperkenalkan, memberikan informasi mengenai grup tersebut, dan mempromosikan karya-karya mereka. Hal tersebut menyebabkan kurangnya masa dari para pendengar Suf Anthology memiliki rasa keinginan untuk mengulik informasi mengenai mereka. Berdasarkan hasil data dari wawancara dan observasi yang dilakukan penulis, buku ilustrasi dapat dijadikan media baru yang bagus untuk Suf Anthology memperkenalkan diri mereka ke khalayak yang lebih luas lagi. Selain itu, buku ilustrasi ini juga bisa menjadi daya tarik sendiri untuk para target karena memiliki sesuatu hal yang ikonik. Buku ilustrasi ini bisa membuat para pembacanya untuk tidak mudah bosan ketika membacanya.

4.2 Konsep Komunikasi

4.2.1 Strategi Pesan

Ilustrasi dalam buku ini menggunakan teknik semi realisme yang menampilkan gambar-gambar dengan gaya visual yang mendekati realitas. Dengan menggunakan teknik ini, ilustrasi dapat menghadirkan detail yang halus dan menarik sehingga membantu pembaca untuk lebih terhubung dengan cerita dan konten yang disampaikan. Teknik semi realisme juga memberikan kesan estetik yang khas dan membuat buku ini menjadi lebih menarik secara visual. Dengan adanya penggunaan teknik ini, diharapkan ilustrasi dalam buku dapat memberikan pengalaman visual yang memikat dan memperkaya pemahaman pembaca tentang Suf Anthology.

4.2.2 Strategi Segmentasi

2. Demografis
Remaja usia 18-27 tahun
3. Psikografis
Para penikmat dan pendengar musik dari Suf Anthology.
4. Geografis
Masyarakat yang tinggal di daerah Jakarta Selatan dan Tangerang Selatan.
5. Behavior
Gemar mendatangi dan menyaksikan acara-acara musik skena *underground*.

4.2.3 Strategi Media

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari studi referensi, wawancara, dan observasi yang dilakukan oleh penulis terdapat dua media yang bisa menjadi pendukung untuk rancangan buku ilustrasi ini, yaitu media utama dan media pendukung. Media utama dari perancangan ini adalah fisik bentuk dari buku ilustrasi itu tersebut, lalu menggunakan media pendukung dengan *ebook*, kaos, mug, dan lanyard. Selain itu, media pendukung yang akan digunakan adalah sosial media dari profil Suf Anthology itu sendiri. Tujuannya untuk memberikan informasi mengenai buku ilustrasi ini kepada para penikmat dan pendengar musik dari Suf Anthology.

1. Media Utama

Media utama yang digunakan adalah fisik bentuk buku ilustrasi mengenai biografi Suf Anthology ini. Nantinya, buku ilustrasi

ini akan dipasarkan oleh Suf Anthology saat sedang bermain di sebuah acara.

2. Media Pendukung

a. Merchandise

Merchandise dapat menjadi media dukungan dengan sarana promosi yang efektif. Ada 3 jenis *merchandise* yang dapat diproduksi adalah:

1. Kaos yang mencantumkan cover dari buku ilustrasi atau logo dari Suf Anthology.
2. Stiker yang memiliki desain atau ilustrasi mengenai buku ilustrasi tersebut.
3. Totebag atau tas dengan ilustrasi gambar dari buku tersebut.

b. Sosial Media

Nantinya, informasi mengenai rancangan buku ilustrasi ini akan diberikan oleh akun sosial media dari Suf Anthology. Gunanya agar *audiens* dari Suf Anthology bisa mengetahui informasi tentang rancangan buku ilustrasi ini.

4.3 Konsep Visual

4.3.1 Ukuran dan Halaman Buku

Ukuran yang dipakai dalam rancangan buku ilustrasi ini adalah 10 x 10 inci (25.4 x 25.4 cm). Ukuran ini dipilih untuk memberikan tampilan yang estetik dan lebih nyaman untuk dibaca. Dengan ukuran yang cukup besar, isi gambar dan ilustrasi di dalam buku tersebut bisa dilihat lebih jelas dan detail. Selain itu, dengan ukuran yang cukup besar memungkinkan untuk mencantumkan gambar ilustrasi, foto-foto band

mereka dengan lebih jelas sehingga pembaca bisa menikmati visual yang lebih menarik.

4.3.2 Ilustrasi

1. Teknik Ilustrasi



Gambar 4. 1 Teknik Ilustrasi Semirealis

Teknik ilustrasi yang akan digunakan pada rancangan buku ilustrasi ini adalah semirealis. Gaya realis ini dipilih dengan karena memiliki tampilan yang menarik dan memberikan kesan personal dengan para pembacanya. Gaya semirealis merupakan gabungan gaya realis dan kartun, salah satu contoh gambar semirealis adalah karikatur yang dibuat mirip pada bagian wajah, ada juga gaya lainnya tergantung dari desainer dalam menggabungkan unsur realis dan kartun yang digabungkan (Janottama & Putraka,2017, h. 28).

4.3.3 Isi Buku

Berikut adalah beberapa isi dari perancangan buku ilustrasi mengenai biografi dari band Suf Anthology:

- **Cover**

Bagian ini akan menampilkan cover yang akan diaplikasikan pada rancangan buku ilustrasi ini.

- **Pendahuluan**

Pada bagian ini, pembaca akan diperkenalkan dengan band Suf Anthology dan tujuan dibuatnya buku ilustrasi ini.

- **Latar Belakang dan Sejarah Suf Anthology**

Bagian ini akan membahas tentang sejarah dari band Suf Anthology dari awal karir mereka hingga menjadi sebuah grup band.

- **Proses Kreatif Suf Anthology**

Pada bagian ini, pembaca akan mengetahui bagaimana proses kreatif Suf Anthology dalam membuat karya karyanya.

- **Karya-karya dan Perjalanan Suf Anthology**

Bagian ini akan berisikan ilustrasi-ilustrasi yang menggambarkan kisah dan perjalanan Suf Anthology. Selain ilustrasi, buku ini juga akan dilengkapi dengan foto-foto band, lagu, dan konser-konser yang telah mereka jalani.

- **Daftar Pustaka**

Akan berisi daftar dari sumber-sumber yang digunakan dalam merancang buku ilustrasi ini.

4.3.4 Struktur Buku

Berikut adalah struktur buku yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi mengenai biografi dari band Suf Anthology:

- **Cover Depan**

Akan menampilkan judul buku “The Journal of Suf Anthology: A Visual Biography”. Akan menampilkan juga ilustrasi yang menarik sebagai daya tarik yang pertama untuk para pembacanya.

- **Halaman Judul**

Menampilkan judul buku, nama band, nama penulis, ilustrator, serta informasi dari penerbit.

- **Halaman Hak Cipta dan ISBN**

Akan menampilkan informasi mengenai hak cipta dan nomor ISBN dari buku tersebut.

- **Daftar Isi**

- **Prolog**

Dalam prolog, akan menampilkan latar belakang mengenai band Suf Anthology, perjalanan mereka dalam dunia musik, dan ciri khas dari profil band mereka.

- **Bab-bab dalam buku**

Pada setiap bab, akan terdapat judul dari bab, ilustrasi, dan isi dari poin bab. Contohnya bisa meliputi: sejarah awal band terbentuk, music yang telah dihasilkan, proses kreatif dalam membuat karya musik, dan pengalaman yang mereka alami dalam perjalanan bermusik.

- **Daftar Pustaka**

- **Halaman Terakhir**

4.3.5 Jenis Layout

Jenis layout yang akan digunakan pada rancangan buku ilustrasi biografi Suf Anthology ini akan disesuaikan dengan konten dan kebutuhan buku tersebut. Ada dua jenis layout yang akan digunakan, yaitu *manuscript* dan *multi-column layout*. Jenis *layout* Manuscript ini dapat meningkatkan daya tarik pada buku tersebut, serta bisa membuat para pembaca merasa lebih terhubung dengan buku tersebut. Penggunaan jenis layout manuscript ini akan tetap mudah dibaca dan tidak akan mengurangi kualitas pengalaman dari pembaca saat membaca keseluruhan buku ini.

Layout kedua yang akan digunakan adalah *multi-column layout*. Layout jenis ini merupakan layout yang akan membagi halaman dengan menjadi beberapa kolom, sehingga para pembaca bisa mudah untuk membaca teks dalam jumlah yang cukup banyak dengan tidak bosan.

4.3.6 Warna

Pemilihan warna yang akan digunakan dalam merancang buku ilustrasi biografi band Suf Anthology ini adalah warna gelap seperti biru tua, merah tua, kuning tua, dan hijau. Warna-warna ini bisa menciptakan nuansa yang kuat serta mendalam. Selain itu, warna-warna ini akan menciptakan kesan kekuatan dan semangat pada buku.



Gambar 4. 2 Warna Pallette

4.3.7 Tipografi

- **Gotham Bold**

Gaya tipografi yang akan digunakan pada rancangan buku ini adalah Gotham Bold. Jenis tipografi Gotham ini akan diaplikasikan pada judul bab atau sub-bab yang ada di dalam rancangan buku ini. Ukuran yang dipakai adalah 70-80 pt tergantung kebutuhan konten di dalamnya. Alasan penulis memakai jenis tipografi ini adalah Gotham Bold memiliki karakteristik yang kuat, tegas, dan mudah untuk dibaca.

Gotham Bold

The quick brown fox jump over the lazy dog
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!

Gambar 4. 3 Tipografi font Gotham Bold

- **Gill Sans MT**

Jenis tipografi ini akan diaplikasikan pada isi dari bab atau sub-bab alasannya karena jenis tipografi ini sangat mudah dibaca dan

dipahami. Gill Sans MT adalah jenis tipografi sans serif yang menghadirkan kesan modern, bersih, dan menarik untuk dibaca.

Sehingga Gill Sans MT dipilih sebagai jenis tipografi yang akan dipakai dalam rancangan buku ilustrasi ini.

Gill Sans MT

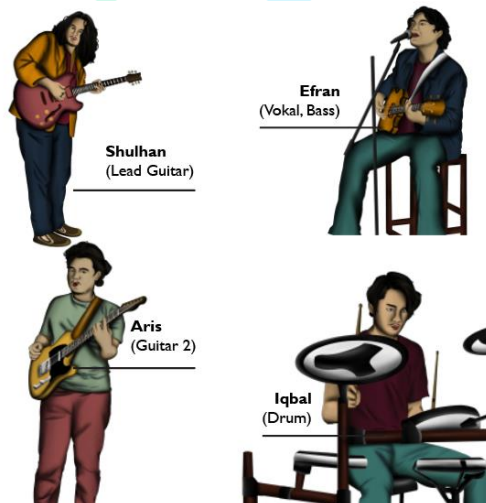
The quick brown fox jump over the lazy dog
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!

Gambar 4. 4 Tipografi font Gill Sans MT

4.4 Penerapan Desain

4.4.1 Konsep Penerapan Karakter

Dalam penerapan konsep ilustrasi ini, diperkenalkan empat anggota Suf Anthology, yakni Efran yang bertanggung jawab sebagai vokalis dan pemain bass, Shulhan yang menjadi pengisi lead guitar, Iqbal sebagai drummer, dan Aris sebagai pemain gitar kedua.



Gambar 4. 5 Konsep Penerapan Karakter

4.4.2 Sketsa

Proses pertama yang dilakukan dalam merancang buku ilustrasi ini adalah membuat sketsa kasar. Ada dua sketsa yang dilakukan dalam merancang buku ilustrasi ini, yaitu:

1. Sketsa Ilustrasi

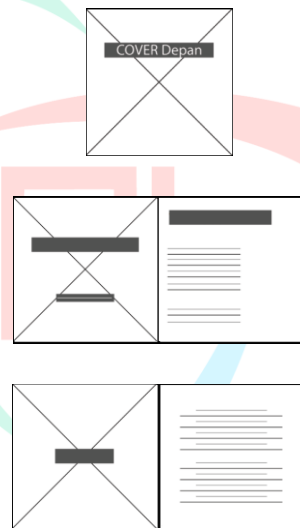
Fungsi sketsa ilustrasi dalam buku ilustrasi ini adalah sebagai langkah awal untuk merencanakan dan menggambarkan komposisi visual dari setiap ilustrasi yang akan dibuat. Sketsa ilustrasi membantu ilustrator dalam menentukan posisi objek, proporsi, ekspresi, dan elemen lainnya yang akan terdapat dalam ilustrasi. Dengan sketsa ilustrasi, ilustrator dapat mengembangkan konsep, mengatur ruang kosong, dan menciptakan pandangan umum tentang ilustrasi sebelum melanjutkan ke tahap detail dan pewarnaan.



Gambar 4. 6 Sketsa Ilustrasi

2. Sketsa Layout

Fungsi sketsa layout dalam buku ilustrasi ini adalah untuk merencanakan tata letak halaman secara keseluruhan. Sketsa layout membantu dalam menentukan posisi gambar dan teks, mengatur urutan cerita, serta memperhitungkan elemen desain lainnya seperti margin, pembatas, dan elemen dekoratif. Sketsa layout membantu ilustrator dan desainer dalam menciptakan aliran visual yang baik, memastikan keseimbangan komposisi antara halaman-halaman, dan memberikan kesatuan dalam tampilan keseluruhan buku.



Gambar 4. 7 Sketsa Layout

4.4.3 Pewarnaan

Proses pewarnaan pada sketsa yang telah dibuat dengan menggunakan warna yang telah ditentukan merupakan langkah penting dalam membawa ilustrasi menjadi hidup sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap pewarnaan,

penulis akan mengisi area-area sketsa dengan warna yang telah ditentukan. Warna-warna tersebut dapat mencakup merah tua, kuning tua, dan biru tua sesuai dengan palet warna gelap yang cenderung digunakan dalam buku ilustrasi ini. Penggunaan warna-warna gelap ini dapat memberikan kesan dramatis, misterius, dan menarik perhatian.



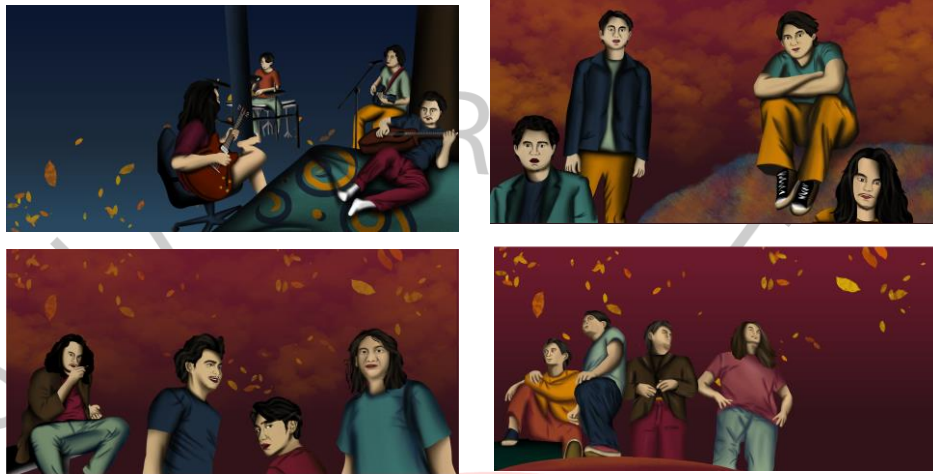
Gambar 4. 8 Proses Pewarnaan

4.4.4 *Detailing*

Setelah melalui tahap pewarnaan, langkah selanjutnya adalah proses *detailing* ilustrasi. Proses ini bertujuan untuk menambahkan detail lebih lanjut pada ilustrasi, memperbaiki proporsi, mempertajam garis, dan memindahkan elemen-elemen visual. Selain itu, proses *detailing* juga melibatkan penyesuaian warna, gradasi, dan pencahayaan untuk mencapai hasil yang lebih halus dan memperkuat kesan visual. Penulis dapat melakukan sentuhan akhir pada ilustrasi, memperbaiki kesalahan atau ketidaksempurnaan, serta memberikan efek khusus atau sorotan pada elemen-elemen yang ingin ditonjolkan.

Proses ini membutuhkan ketelitian dan kejelian dalam menangkap detail-detail kecil dalam ilustrasi. Penulis harus berhati-hati agar tidak mengubah keseluruhan komposisi atau mempengaruhi kesatuan visual yang telah tercipta setelah tahap pewarnaan. Dengan melakukan proses *detailing* yang baik, ilustrasi dalam buku ini akan menjadi lebih hidup, detail, dan

mengesankan. Hal ini akan meningkatkan kualitas visual buku ilustrasi serta memberikan pengalaman yang lebih memuaskan bagi pembaca.



Gambar 4. 9 Proses Detailing

4.4.5 *Layouting*

Setelah melewati tahap detailing ilustrasi, langkah selanjutnya adalah proses layouting. Proses ini melibatkan penempatan ilustrasi, teks, dan elemen visual lainnya secara strategis dalam halaman buku untuk menciptakan tata letak yang menarik dan mudah dibaca.

Pada tahap layouting, penulis akan merencanakan dan menentukan posisi setiap ilustrasi dan teks dalam buku. Penulis akan mempertimbangkan faktor-faktor seperti alur cerita, fokus visual, penyebaran halaman, dan keseimbangan antara ilustrasi dan teks.

Selain itu, dalam proses layouting, desainer juga akan memperhatikan elemen-elemen desain seperti ukuran dan jenis huruf yang digunakan, *spacing* antara teks dan ilustrasi, penggunaan kolom, pemilihan warna latar belakang, serta pemberian margin dan bleeds yang tepat.



Gambar 4. 10 Layouting

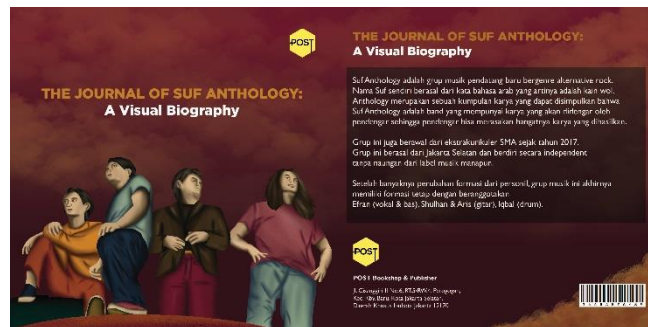
4.5 Hasil Karya

4.5.1 Media Utama

1. Sampul Buku

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, penulis mempersembahkan sampul yang menarik. Sampul ini menampilkan ilustrasi yang menggambarkan keberadaan Suf Anthology, sebuah grup musik yang menjadi fokus buku ini. Desain ilustrasi tersebut menangkap esensi dari karakteristik grup musik tersebut, sementara tipografi menggunakan font gotham dengan gaya yang tebal untuk memastikan legibilitas yang baik bagi para pembaca. Dengan penggunaan font yang jelas dan berani, kami berharap bahwa para audiens akan dapat dengan mudah membaca dan terhubung dengan isi buku ini.

Ilustrasi yang dipilih menggambarkan keberagaman musikalitas dan semangat mereka dalam berkreasi. Tipografi yang menggunakan font gotham memberikan kesan modern dan kuat, mencerminkan karakteristik musik alternative rock yang dimiliki oleh Suf Anthology. Dengan begitu, kami berharap bahwa sampul ini dapat menarik minat para pembaca dan memberikan gambaran yang tepat tentang isi buku, yaitu mengenai perjalanan dan kisah inspiratif dari grup musik ini.



Gambar 4. 11 Sampul Depan dan Belakang Buku

2. Sub Bab dan Jeda Buku

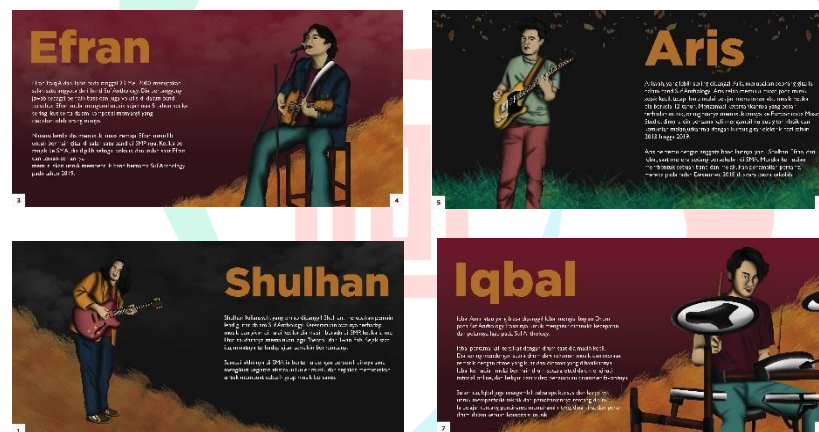
Dalam bagian sub bab dan jeda buku, terdapat penambahan objek-objek ilustrasi yang dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan estetika dan menambah nilai visual pada informasi penting seperti prolog, hak cipta, dan daftar isi. Objek-objek ilustrasi ini memberikan sentuhan kreatif dan memperkaya tampilan halaman-halaman tersebut, menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik dan memikat bagi pembaca. Dengan penggunaan ilustrasi tambahan ini, penulis berharap dapat memberikan kesan yang lebih menyeluruh pada buku, tidak hanya melalui teks, tetapi juga melalui elemen visual yang menarik perhatian dan memperkuat pemahaman terhadap informasi yang disampaikan.



Gambar 4. 12 Gambar Sub Bab dan Jeda Buku

3. Latar Belakang dan Sejarah Suf Anthology

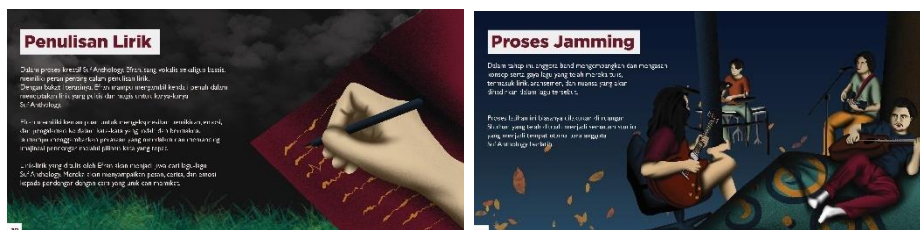
Pada poin ini, terdapat informasi yang disampaikan penulis mengenai latar belakang grup Suf Anthology, termasuk latar belakang dari setiap anggota grup. Selain itu, penulis juga memaparkan awal terbentuknya Suf Anthology, bagaimana masing-masing anggota mengembangkan minat mereka dalam musik, dan menyebutkan adanya perubahan formasi personel yang pernah terjadi dalam perjalanan grup ini.



Gambar 4. 13 Desain dari Latar Belakang dan Sejarah Suf Anthology

4. Proses Kreatif Suf Anthology

Pada poin proses kreatif Suf Anthology, penulis menggambarkan proses di mana Suf Anthology menciptakan karya mereka, mulai dari pembentukan ide awal hingga implementasi konsep menjadi sebuah karya yang selesai.

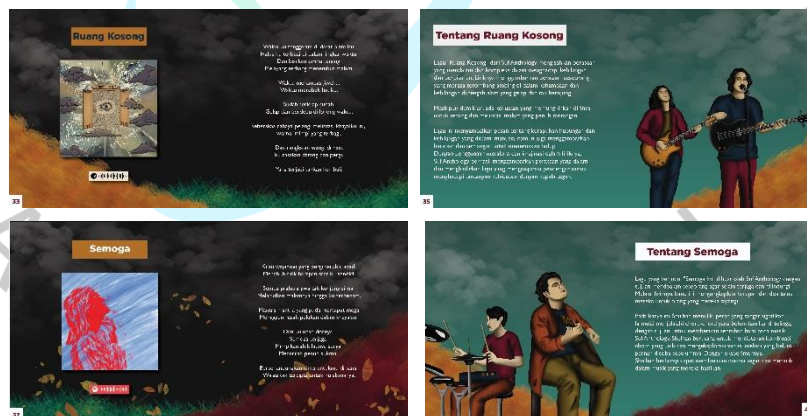




Gambar 4. 14 Desain di dalam Proses Kreatif Suf Anthology

5. Hasil Karya Suf Anthology

Pada poin ini, penulis akan membagikan informasi mengenai karya-karya yang telah dihasilkan oleh Suf Anthology. Penulis menyajikan dua lagu yang telah dirilis oleh grup musik tersebut. Selain itu, penulis juga menjelaskan lirik dan makna dari lagu-lagu yang telah diciptakan oleh Suf Anthology.



Gambar 4. 15 Desain yang diterapkan pada Hasil Karya Suf Anthology

6. Kumpulan Ilustrasi Suf Anthology

Penulis memberikan kolase dari ilustrasi Suf Anthology yang telah dibuat. Penulis memberikan ilustrasi dari Suf Anthology saat bermain di sebuah acara, saat sedang proses kreatif, dan masing-masing dari personil.



Gambar 4. 16 Kumpulan Ilustrasi Suf Anthology

7. Kesimpulan dan Penutup

Penulis menghadirkan kesimpulan yang komprehensif dari perancangan ini, meliputi perjalanan sejak pembentukan awal grup Suf Anthology hingga saat ini. Kesimpulan ini mencakup berbagai aspek seperti latar belakang grup, proses kreatif dalam menciptakan karya, hasil karya yang telah dirilis, dan peran masing-masing anggota dalam grup. Penulis juga memberikan penutup yang memberikan pesan atau refleksi terkait perjalanan Suf Anthology dalam dunia musik. Penutup tersebut mungkin berisi apresiasi terhadap perjuangan dan dedikasi grup dalam mencapai tujuannya,

serta harapan untuk kesuksesan dan pertumbuhan mereka di masa depan.



Gambar 4. 17 Desain Kesimpulan dan Penutup

4.5.1 Media Pendukung

1. Kaos

Kaos dapat digunakan sebagai sarana promosi untuk memperkenalkan dan memperluas jangkauan grup musik kepada khalayak yang lebih luas. Dengan mencetak logo, nama grup, atau ilustrasi terkait Suf Anthology di kaos, para penggemar dapat dengan bangga mengenakan kaos tersebut sebagai pernyataan dukungan terhadap grup tersebut.



Gambar 4. 18 Kaos dari ilustrasi Suf Anthology

2. Totebag

Totebag memiliki kegunaan praktis sehari-hari. Penggemar dan penikmat musik Suf Anthology dapat menggunakan totebag