

**PERANCANGAN ILUSTRASI SAMPUL SINGLE IWAN  
BARKLEY BERTAJUK KELANA MASA SILAM**

**SKRIPSI**

**ANDI CHAKRA RAMADHAN**

**17186007**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN**

**SUKABUMI**

**MARET 2024**

**PERANCANGAN ILUSTRASI SAMPUL SINGLE IWAN  
BARKLEY BERTAJUK KELANA MASA SILAM**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh  
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual*

**ANDI CHAKRA RAMADHAN**

**17186007**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN**

**SUKABUMI**

**MARET 2024**

## PERNYATAAN PENULIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

JUDUL : PERANCANGAN ILUSTRASI SAMPUL SINGLE IWAN  
BARKLEY BERTAJUK KELANA MASA SILAM  
NAMA : ANDI CHAKRA RAMADHAN  
NIM : 17186007

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Nusa Putra Sukabumi maupun di Universitas Lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing dan tim penelaah/penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oranglain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas ini.

Sukabumi, 15 Maret 2024

Yang membuat pernyataan,



Adi Chakra Ramadhan

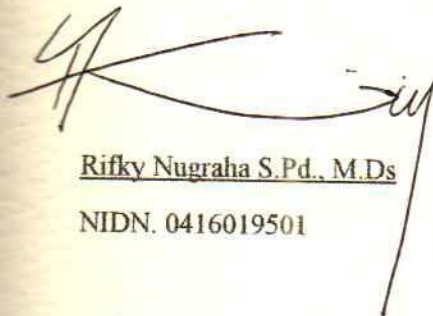
Penulis

## PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN ILUSTRASI SAMPUL SINGLE IWAN  
BARKLEY BERTAJUK KELANA MASA SILAM  
NAMA : ANDI CHAKRA RAMADHAN  
NIM : 17186007

Skripsi/Tugas akhir penciptaan ini telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang skripsi pada maret 2024 menurut pandangan kami, skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain (S. Ds).


Pembimbing 1,



Rifky Nugraha S.Pd., M.Ds  
NIDN. 0416019501

Sukabumi, 18 Maret 2024

Ketua Dewan Penguji,

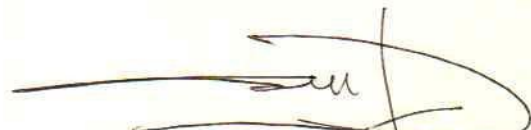


Tulus Rega Wahyuni E. S. Kom.I.M.Sn  
NIDN. 0430109501

Dekan Fakultas Teknik Komputer Dan desain

Ketua Program Studi,

Ir. Paikun, S.T., M.T.,IPM,ASEAN Eng  
NIDN. 0402037401



Agus Darmawan. S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0431088506

## **ABSTRAK**

Musik memberi pengaruh dalam kehidupan, tidak peduli masuk pada kategori mana: primer, sekunder, tersier. Alih-alih sebagai pelengkap, musik justru menanam memori dalam setiap kesempatan yang kemudian menjadi lekat. Entah berapa banyak momen orang-orang dipatri dalam lagu-lagu, yang jelas melibatkan indra dengar, perasaan, dan daya tangkap. Umumnya, pada era ini, single diperdengarkan dalam bentuk digital melalui media streaming atau unduh. Namun, bagaimanapun, single, sama seperti album atau EP, tetap layak memiliki cover, di mana dalam hal ini, pendekatan ilustrasi akan jauh lebih tepat. Sebab, ciri kuat dalam ilustrasi dapat membuat citra baru pun mewakili musik yang akan diperdengarkan ke khalayak. Lagu Kelana Masa Silam bercerita mengenai kisah pengelanaan diri menuju waktu lampau untuk menilik kembali apa yang pernah terjadi dengan seseorang demi rindu dendam buah dari hasrat basah. Maka, elemen dalam ilustrasi yang akan dimunculkan adalah karakter seseorang yang dengan sederhana menunjukkan keterbukaan dirinya.

**Katakunci:** analisis, ilustrasi, cover album, music.

## **ABSTRACT**

*Music has an impact on life, no matter which category it falls into: primary, secondary, tertiary. Instead of being a complement, music plants a memory in every occasion that then becomes attached. I don't know how many people's moments are imprinted in songs, which clearly involve the senses of hearing, feeling, and comprehension. Generally, in this era, singles are listened to in digital form through streaming or download media. However, singles, just like albums or EPs, still deserve a cover, in which case, an illustrative approach would be much more appropriate. This is because the strong features in the illustration can create a new image that also represents the music that will be played to the audience. The song Kelana Masa Silam tells the story of traveling to the past to revisit what has happened with someone for the sake of revengeful longing, the fruit of wet desire. So, the element in the illustration that will appear is the character of a person who simply shows his openness.*

**Keywords:** *analysis, illustration, album cover, music.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN ILUSTRASI SAMPUL SINGLE IWAN BARKLEY BERTAJUK KELANA MASA SILAM”**. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi satu syarat untuk mengikuti sidang skripsi, Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra. Selanjutnya penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada segenap pihak yang telah memberikan dukungan, baik itu berupa doa maupun dorongan dan beragam pengalaman selama proses penyelesaian penulisan tugas akhir/skripsi ini. Oleh karena itu penulis ingin berterimakasih kepada.

1. Bapak Agus Darmawan, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi
2. Bapak Ficky Aulia, M.Sn., sebagai dosen pembimbing 1 yang telah memberikan masukan, saran, serta membimbing hingga akhir.
3. Bapak Rifki Nugraha, S.Pd., M.Ds., sebagai dosen pembimbing 1 yang telah memberikan masukan, saran, serta membimbing hingga akhir.
4. Firman Mutaqin, S.Ds, M.Ds., selaku Penguji 1
5. Bapak Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I., M. Sn., selaku Penguji 2
6. Para Dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra.
7. Orangtua dan kolega yang senantiasa memberikan dukungan penuh.

Sukabumi, 18 Maret 2024

Penulis



## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

---

Sebagai civitas akademik Universitas Nusa Putra, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Chakra Ramadhan  
NIM : 17186007  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

### **“PERANCANGAN ILUSTRASI SAMPUL SINGLE IWAN BARKLEY BERTAJUK KELANA MASA SILAM”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi  
Pada tanggal : 18 Maret 2024

Yang menyatakan,



Andi Chakra Ramadhan



2.5.2 Referensi Warna .....	21
<b>BAB III METODE PERANCANGAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Alur Penciptaan .....	22
3.2 Tahapan Penelitian.....	22
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	23
3.2.2 Data Primer.....	23
3.2.3 Data Sekunder .....	23
3.3 Pengumpulan Data.....	24
3.3.1 Observasi .....	24
3.3.2 Wawancara .....	25
3.3.3 Dokumentasi.....	25
3.3.4 Kuesioner (angket).....	25
3.4 Konsep Perancangan Karya .....	25
3.5 Segmenting, targeting dan positioning (STP).....	26
3.5.1 Segmenting .....	26
3.5.2 Targeting.....	27
3.5.3 Positioning.....	27
3.6 Strategi Media .....	27
3.7 Alat dan perangkat yang digunakan .....	28
3.7.1 Alat dan bahan yang digunakan .....	28
3.7.2 <i>Hardware</i> (perangkat keras).....	29
3.7.3 <i>Software</i> (perangkat lunak) .....	29
3.8 Proses Penciptaan Karya Sampul Album .....	29
3.8.1 Praproduksi.....	29
3.8.2 Produksi.....	30
3.9 Proses Penciptaan Alternatif Ilustrasi.....	33
3.9.1 Sketsa Manual .....	33
3.9.2 Digitalisasi.....	34
<b>BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>35</b>
4.1 Analisis Konsep Sampul Album .....	35
4.1.1 Ilustrasi Wanita.....	35
4.1.2 Pengaturan Warna dan Komposisi .....	35
4.1.3 Pose Sensual .....	35
4.1.4 Inspirasi Referensi .....	35
4.1.5 Tipografi.....	36
4.1.6 Prinsip Layout .....	36

4.1.7 Media Pendukung .....	37
4.2 Analisis Alternatif Ilustrasi .....	39
4.2.1 Ilustrasi .....	39
4.2.2 Pengaturan Warna dan Komposisi .....	40
4.2.3 Layout .....	41
BAB V      KESIMPULAN .....	42
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran .....	42
5.2.1 Diri Sendiri .....	42
5.2.2 Mahasiswa .....	42
5.2.3 Masyarakat Umum.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN.....	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gangster cats: Kang Meng .....	13
Gambar 2. 2 Digipaint Alexboca .....	14
Gambar 2. 3 Al Jolson – The Jazz Singer 1927.....	16
Gambar 2. 4 Andy Warhol: The Record Covers, 1949-1987- Catalog Raisonne.....	17
Gambar 2. 5 Referensi Ilustrasi .....	21
Gambar 2. 6 Referensi Ilustrasi .....	21
Gambar 2. 7 Referensi Warna.....	21
Gambar 3. 1 Bagan Alur Penciptaan.....	22
Gambar 3. 2 Bagan Praproduksi .....	29
Gambar 3. 3 Bagan Produksi .....	31
Gambar 3. 4 Sketsa Manual.....	31
Gambar 3. 5 Sketsa Album.....	32
Gambar 3. 6 Sketsa Manual Alternatif Ilustrasi .....	33
Gambar 3. 7 Gambar Digital Alternatif Ilustrasi .....	34
Gambar 4. 1 Judul Album.....	36
Gambar 4. 2 Mockup Baju .....	37
Gambar 4. 3 Mockup Mug .....	37
Gambar 4. 4 Mockup Sticker.....	38
Gambar 4. 5 Mockup CD .....	38
Gambar 4. 6 Ilustrasi dengan Efek faded .....	39
Gambar 4. 7 Color Pallete .....	40
Gambar 4. 8 Layout alternatif ilustrasi .....	41

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Musik memberi pengaruh dalam kehidupan, tidak peduli masuk pada kategori mana: primer, sekunder, tersier. Alih-alih sebagai pelengkap, musik justru menanam memori dalam setiap kesempatan yang kemudian menjadi lekat. Entah berapa banyak momen orang-orang dipatri dalam lagu-lagu, yang jelas melibatkan indra dengar, perasaan, dan daya tangkap. Menurut Plato<sup>1</sup>, musik bisa memberi jiwa ke alam semesta, (memberi) sayap ke pikiran, (membawa) terbang ke imajinasi dan pesona dan keriangian untuk hidup dan segalanya. Musik mengikat sendi-sendi kehidupan untuk mewakili relung manusia.

Berbicara musik, maka tak lepas dari kemasan musik: salah satu yang mewakili citra musik dalam wujud visual. Tanpa itu, musik mungkin akan dapat berjalan sendiri, namun tentu kurang lengkap. Sebab, visual yang dihadirkan dalam sebuah kemasan ialah satu kesatuan bagi cara bagaimana musik itu dapat dikenal oleh orang-orang. Rilis musik perlu memiliki komponen lain yang bersinergi. Dan visual ialah pendekatan penting serta lumrah untuk rilis musik, yang mana dalam hal ini: sampul.

Barangkali kita pernah melihat sebuah sampul album yang sangat menggugah sehingga kita sulit untuk tidak memerhatikannya. Kemudian, kita menjadi penasaran dengan apa isi albumnya, lalu mendengar satu-dua trek di dalamnya. Bukan soal jika ternyata suka atau tidak dengan musik yang termaktub dalam karya album, tetapi suka atau tidak dengan isi, dapat dipengaruhi sampul.

Seberapa penting sampul terhadap album musik? Jelas hampir setiap album musik memiliki sampul bergambar, bahkan hampir tak ada album musik tanpa sampul. Sampul album adalah daya tarik. Sama seperti kesan pertama ketika mengenal seseorang. Sama seperti kita melihat dunia pertama kali. Sampul adalah kesan pertama yang menjembatani untuk memahami karya tersebut.

---

<sup>1</sup> Plato adalah seorang filsuf kuno Yunani yang hidup sekitar abad ke-5 dan ke-4 SM

Lantas bagaimana sebuah ilustrasi sampul dapat bekerja? Melihat ilustrasi sampul bekerja, sungguh kita sangat berharap melihat sebuah album musik dengan ilustrasi sampul cantik, atau memuat sebuah lanskap fotografi yang sangat mewakili lagu dalam suatu album musik. Walau tak selalu berkaitan, sampul dengan sebuah ilustrasi benar-benar menakjubkan untuk dijadikan tolak ukur ketertarikan sebuah album. Walau kadang tak selalu ada urgensi, penerapan serta pendekatan album musik melalui sampul mestilah jadi daya tarik. Sekali lagi, daya tarik. Sebab, musik mungkin tak akan didengar tanpa adanya ikatan visual ilustrasi sampul. *The Dark Side of The Moon* milik *Pink Floyd* yang begitu ikonik, yang sampai hari ini, bahkan orang-orang masih menjadikannya kaos nongkrong atau sekadar *wallpaper* gawai. Atau *Abbey Road* milik *The Beatles*, yang hingga hari ini, entah berapa orang mengunjungi *Abbey Road* hanya sekadar ingin melihat tapak sejarah yang dimuat dalam sampul milik kuartet Inggris tersebut. Juga, seorang bayi menyelam bebas di dalam air yang biru cerah. Dengan wajah berseri, tersenyum bagai baru lahir. Kita akan segera tahu bahwa album tersebut milik *Nirvana* bertajuk *Nevermind*.

Ada korelasi antara visual dan binaural<sup>2</sup>. Visual adalah jembatan menuju binaural itu sendiri. Dan barangkali, seinya sampul album tidak begitu penting untuk sebuah album musik, dan seinya album musik tersebut melejit hingga begitu banyak orang mendengarnya, apa yang pertama kali muncul dari album tersebut? Sebuah sampul album, yang meski tak seberapa, namun orang akan meni, bahkan mengingat sebuah lagu hanya dengan melihat sampul album. Itulah yang mampu mengangkat perhatian khalayak pada tindakan karakteristik suatu produk. Musik jelas adalah produk, namun, penciri yang menjadi gerbang utama akan bersanding terhadap visual, yang mana penciri tersebut justru menjadi salah satu komponen penting dalam memperkenalkan musik.

“Ilustrasi dapat digunakan dalam bentuk untuk menjelaskan atau menyampaikan suatu maksud, dapat berupa karya fotografi atau gambar fotorealistik. Bentuk yang digunakan sesuai kebutuhan dan pada dasarnya dapat dilihat dengan mata telanjang. Ilustrasi dapat menciptakan gaya dengan bentuk-bentuk *metamorfosis*, atau menggambarkan objek emosional dan fisik. Ilustrasi dapat mempengaruhi orang yang melihatnya. Pada dasarnya, Ilustrasi adalah bagaimana orang yang melihatnya menginterpretasikan suatu konsep ataupun ide abstrak ke dalam wujud visual. Tetapi,

---

<sup>2</sup> Binaural mengacu pada persepsi atau pengalaman suara yang melibatkan kedua telinga.

visualisasi dari ide atau konsep abstrak yang diterjemahkan memberikan cerinan yang sama nilainya dengan konsep yang mereka wakili” (Maharsi, 2018:26).

*Lou Pearlman*<sup>3</sup>, dalam buku *bands, brands, & billions* menulis bahwa salah satu kunci pemasaran dan pembangunan brand adalah dengan membuat produk yang memiliki daya tarik visual, atau paling tidak menarik untuk dilihat. Kemasan luar adalah bagian vital dalam strategi pemasaran produk, dan hal yang sama juga berlaku dalam memasarkan performer atau artis (Pearlman, 2003: 141). Dalam bukunya, *Pearlman* memang lebih banyak membahas sisi “kemasan” yang dapat diartikan sebagai penampilan seorang artis atau bintang pop, namun dengan menggunakan perbandingan tersebut, kita juga mengetahui bahwa produk berupa barang seperti album musik pun harus memiliki daya tarik visual yang kuat. Salah satu cara mencapainya adalah dengan memiliki *cover art* yang terkonsep dan menarik secara visual. *Cover art* mengacu pada *artwork* atau karya desain pada *cover* sebuah album musik, yaitu bagian depan/ muka kemasan dari produk rekaman audio yang dirilis secara komersial. Desain pada *cover album* merupakan bagian yang tak kalah penting dari kemasan album karena merupakan bagian pertama yang dilihat pembeli.

*“Like a poster, audio packaging takes on greater meaning. We may get pleasure from looking at a asuperbly designed shampoo bottle, but we study a CD cover! Looking at a CD cover becomes part of the listening experience. Also, audio packaging can draw in a new listener.”* (L, 2006: 240) L juga mengatakan bahwa kemasan album harus merefleksikan sensibilitas artis rekamannya, mengekspresikan keunikan artisnya, sekaligus mengundang pemirsa di toko musik untuk mengambil, mempertimbangkan, dan membelinya. Setiap desain CD juga harus merefleksikan inti atau tema album (2006: 240). Pada era tahun 1960 sampai dengan 1970-an, *cover album* menjadi bagian penting dari budaya musik zaman itu. Desainer dan fotografer menggunakan *cover album* sebagai media untuk berkreasi. Banyak pula desainer yang berspesialisasi atau meraih popularitas dari membuat *cover art*. Beberapa contoh terkenal adalah tim desain *Hipgnosis* yang merancang album-album *Pink Floyd*, *Peter Saville* yang merancang album *Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band* milik *The Beatles*, dan masih banyak lagi. Sebuah *cover album* dapat dirancang menggunakan

---

<sup>3</sup> Lou Pearlman adalah seorang produser musik dan pengusaha asal Amerika Serikat yang dikenal karena mendirikan dan memimpin beberapa boy band terkenal, termasuk Backstreet Boys dan 'N Sync pada tahun 1990-an.



fotografi, ilustrasi, maupun desain grafis. Pada umumnya, *cover album* mencantumkan nama artis (terkadang dalam bentuk logo) dan judul albumnya. Bagian punggung berisi nama artis, judul album dan nomor referensi. Sedangkan, info-info mengenai daftar lagu, anggota band, pemain tambahan, dan tim produksi biasanya terdapat di bagian belakang atau bahkan di bagian dalam dari kemasan album. Berikut ini adalah langkah-langkah merancang kemasan album menurut L (2006: 252):

- Memilih artis atau grup musik
- Melakukan penelitian tentang jenis musik yang dibawakan oleh musisi tersebut dan pemirsa/pendengarnya,
- Menulis (tinjauan) *brief*,
- Membuat solusi, dapat berupa huruf dan visual,
- Membuat sketsa dari ide yang berbeda-beda,
- Merancang cover yang merefleksikan artis dan tema album,
- Membuat *mock-up* untuk melihat perkiraan hasil akhir,
- Membuat *final artwork* Industri musik lokal.

Ada tiga jenis rilisan musik. Pertama ialah album penuh dengan minimum durasi 30 menit. Kemudian EP atau mini album dengan durasi total di bawah 30 menit. Serta dalam lingkup terkecil, yakni, single, yang biasanya hanya memuat satu hingga tiga lagu dan biasanya durasinya lebih singkat lagi.

Menurut Arsyi Ichsani<sup>4</sup> dalam situs Dafunda (2021), single adalah salah satu jenis rekaman lagu dengan jumlah lagu yang lebih sedikit dari album atau EP. Biasanya, sebuah single hanya terdapat satu atau dua lagu saja dan durasinya sepenuhnya tidak lebih dari 10 menit. Umumnya, pada era ini, single diperdengarkan dalam bentuk digital melalui media streaming atau unduh. Namun, bagaimanapun, single, sama seperti album atau EP, tetap layak memiliki cover, di mana dalam hal ini, pendekatan ilustrasi akan jauh lebih tepat. Sebab, ciri kuat dalam ilustrasi dapat membuat citra baru pun mewakilkan musik yang akan diperdengarkan ke khalayak.

Secara garis besar, penulis akan membuat ilustrasi untuk rilisan single artis penembang Iwan Barkley berjudul Kelana Masa Silam. Dalam penciptaan ilustrasi itu sendiri, akan digunakan teknik manual-digital untuk menyelaraskan dengan lagu.

---

<sup>4</sup> Arsyi Ichsani adalah seorang pengusaha dan tokoh media sosial asal Indonesia.

Lagu Kelana Masa Silam bercerita mengenai kisah perjalanan diri menuju waktu lampau untuk menilik kembali apa yang pernah terjadi dengan seseorang demi rindu dendam buah dari hasrat basah. Maka, elemen dalam ilustrasi yang akan dimunculkan adalah karakter seseorang yang dengan sederhana menunjukkan keterbukaan dirinya, serta beberapa elemen tambahan seperti kabut dan bunga.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berikut ini adalah rumusan masalah berdasarkan dari latar belakang di atas:

1. Bagaimana konsep perancangan ilustrasi single Iwan Barkley Kelana masa silam?
2. Bagaimana proses perancangan ilustrasi single Iwan Barkley Kelana masa silam?
3. Bagaimana analisis dari perancangan ilustrasi single Iwan Barkley Kelana masa silam?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan pada fokus perancangan, ruang lingkup perancangan dalam perancangan ini ialah:

1. Mempromosikan single dengan tujuan untuk mengambil atensi pendengar lewat sampul berilustrasi.
2. Media promosi dibuat dengan media yang sesuai dengan kebutuhan dari yaitu berupa Ilustrasi yang akan diaplikasikan pada merchandise diantaranya kaos/t-shirt, mug, tote bag, tumbler dan gantungan kunci, membuat x-banner stiker dan brosur sebagai media pendukung, juga media sosial sebagai media pendukung untuk mempublikasikan Ilustrasi dan merchandise.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah:

- a. Tujuan Teoritis
  - 1) Untuk mengetahui bagaimana konsep perancangan ilustrasi single Iwan Barkley Kelana Masa Silam.
  - 2) Untuk mengetahui bagaimana proses perancangan ilustrasi single Iwan Barkley Kelana Masa Silam.

- 3) Untuk mengetahui bagaimana analisis dari perancangan ilustrasi single Iwan Barkley Kelana Masa Silam.
- b. Tujuan Praktis
  - 1) Sebagai bahan pengetahuan untuk mahasiswa desain komunikasi visual mengenai penciptaan ilustrasi.
  - 2) Sebagai bahan acuan mahasiswa desain komunikasi visual untuk penelitian selanjutnya.

### **1.5 Manfaat**

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis maka diperlukan bisa menaruh manfaat yaitu:

1. Bagi Mahasiswa  
Untuk memberikan pengetahuan mengenai bagaimana proses perancangan Ilustrasi single Iwan Barkley Kelana Masa Silam.
2. Bagi Institusi  
Sebagai referensi yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya juga sebagai masukan untuk menambah wawasan dan pengetahuan di bidang ilustrasi.

### **1.6 Sistematika Perancangan**

Sistematika penulisan tugas akhir “Perancangan ilustrasi pada Single Iwan Barkley Kelana Masa Silam” dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Bagian Awal Bagian ini terdapat halaman sampul, halaman judul, pernyataan penulis, persetujuan skripsi, pengesahan skripsi, abstract, Abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran dan daftar istilah.
- b. Bagian Isi Pada tahap ini terdiri atas lima bab, diantaranya ialah bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metodologi penelitian, hasil dan pembahasan penelitian, penutup dan daftar Pustaka.

Bab 1 Pendahuluan yang berisi: Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penulisan, sistematika perancangan dan jadwal penelitian

Bab 2 Lsan teori yang berisi tinjauan pustaka sebagai acuan penelitian penulis. Sejarah wisata penangkaran penyu, pengertian dari desain komunikasi visual (DKV), cabang ilmu desain komunikasi visual (DKV), upaya pemecahan masalah komunikasi visual, jenis-jenis media, pengertian dari ilustrasi, fungsi dari ilustrasi, tujuan ilustrasi, jenis ilustrasi, pengertian merchandise, fungsi-fungsi merchandise, macam-macam merchandise, pengertian promosi, jenis-jenis promosi dan kerangka pemikiran

Bab 3 Pada bagian bab ini merupakan metode perancangan yang berisi alur penciptaan, tahap penelitian, tahapan pengumpulan data, konsep perancangan karya, segmenting, targetting dan positioning, 6 brainstorming, strategi media, alat dan perangkat yang digunakan, proses penciptaan karya dan biaya produksi



## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Cover album adalah elemen penting dalam industri musik, dan dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap persepsi dan daya tarik sebuah karya musik. Banyak cara dimana cover album dapat mempengaruhi pengalaman musik dan penerimaan oleh pendengar.

Contohnya ilustrasi wanita dalam album iwan barkley menjadi ciri khas dan telah menjadi salah satu ikon yang menjadi daya tarik tersendiri dan menjadi bagian tak terpisahkan dari keseluruhan pengalaman para pendengar.

#### **5.2 Saran**

##### **5.2.1 Diri Sendiri**

Saya siap menerima kritik dengan terbuka, dan menggunakan *feedback* untuk terus memperbaiki kualitas dan konsep ilustrasi.

##### **5.2.2 Mahasiswa**

Saling berbagi dan belajar dari sesama mahasiswa DKV dapat memberikan perspektif baru. Ikutlah dalam komunitas di kampus untuk mendapatkan inspirasi.

##### **5.2.3 Masyarakat Umum**

Berikan nilai lebih pada karya dengan menyematkan pesan atau cerita di dalamnya. Ilustrasi yang memiliki makna dapat lebih memikat perhatian pemirsa.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. N. Lia Anggraini S., *Desain komunikasi visual : dasar-dasar panduan untuk pemula*, 5th ed. Bandung: Penerbit Nuansa, 2018.
- [2] A. goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, *Seni Ilustrasi*, vol. 53, no. 9. 2019.
- [3] S. Ardjaka, “Desain Komunikasi Visual.pdf.” p. 2013, 2018.
- [4] Junji Ito, *Tomie*. San Francisco, United States: Publisher Viz Media, Subs. of Shogakukan Inc, 2016.
- [5] Gustave Dore, *The Dore Illustrations for Dante’s Divine Comedy*. London: Dover Publications, 1976.
- [6] Aan Mansyur, *Melihat Api Bekerja*. Indonesia: Gramedia Pustaka Utama, 2018



