

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *BOX SET* MINI ALBUM *SOMETHING GOOD* PADA GRUP MUSIK NOOD KINK SEBAGAI SARANA PROMOSI DI YOGYAKARTA

Haikal Adam Paleffi¹, Sudjadi Tjipto R.²

¹*Desain Komunikasi Visual, STSRD VISI, Yogyakarta*

²*Desain Komunikasi Visual, STSRD VISI, Yogyakarta*

Email: haikaladam9b@gmail.com¹ sudjadi1980@gmail.com²

Abstrak : Perancangan Komunikasi Visual *Box Set* Mini Album *Something Good* Pada Grup Musik Nood Kink Sebagai Sarana Promosi Di Yogyakarta ini dilatar belakangi dengan adanya kebutuhan komunikasi visual untuk rilisan fisik pada mini album *Something Good*, maka dibutuhkannya perancangan komunikasi visual dalam bentuk *Box Set* dalam upaya promosi untuk meningkatkan *awareness* pada grup musik Nood Kink. Metode perancangan yang digunakan *Practice-led research* yaitu menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui praktek langsung. Pada perancangan *box set* ini berisikan berbagai *merchandise* seperti buku, CD, poster, *artprint*, *sticker pack*, *acrylic pin*, dan *scarf*.

Perancangan *box set* mini album *Something Good* menerapkan konsep yang terinspirasi dari keunikan tiap personil *band* yang suka makan mie instan dan penulis menggabungkan konsep *Ouroboros* yang merupakan sebuah simbol kuno yang menggambarkan Ular atau Naga yang memakan ekornya sendiri. Menerapkan teori gaya visual *retro* sebagai gaya ilustrasi, layout, tipografi serta menentukan *color identity* yang diaplikasikan disetiap media. Ilustrasi dikerjakan melalui tahap sketsa penjaringan ide berdasarkan wawancara dan referensi berupa data visual, yang kemudian diolah secara digital. Hasil akhir dari perancangan ini dinilai cukup menciptakan keserasian antara gaya visual *retro*, karakter personil dan tema dari mini album grup musik tersebut.

Kata Kunci : Mini Album, Box set, Komunikasi Visual, Merchandise, Retro

Abstract : *The Visual Communication Design of the Something Good Mini Album Box Set for the Nood Kink Music Group as a Promotional Means in Yogyakarta was motivated by the need for visual communication for the physical release of the Something Good mini album, so it was necessary to design visual communication in the form of a Box Set in a promotional effort to increase awareness of the music group Nood Kink. The design method used by Practice-led research is creating and reflecting on new work through direct practice. In the design of this box set, it contains various merchandise such as books, CDs, posters, art prints, sticker packs, acrylic pins and scarves.*

The design of the Something Good mini album box set applies a concept inspired by the uniqueness of each band member who likes to eat instant noodles and the author combines the Ouroboros concept which is an ancient symbol depicting a snake or dragon eating its own tail. Applying retro visual style theory as an illustration style, layout, typography and determining the color identity applied in each media. The illustrations are done through the sketch stage of generating ideas based on interviews and references in the form of visual data, which are then processed digitally. The final result of this design is

considered sufficient to create harmony between the retro visual style, personnel characters and the theme of the music group's mini album.

Keywords : *Mini Album, Box set, Visual Communication, Merchandise, Retro*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan industri musik semakin meningkat berkat hasil kerja dari musisi serta produser musik di tanah air. Saat ini banyak bermunculan grup musik indie yang menandakan bahwa grup musik indie di Indonesia memang terus berkembang. Menurut Anisa (2023) Musik indie atau kepanjangan dari *independent* memiliki arti musik yang berdiri sendiri, memiliki kebebasan yang tinggi serta memiliki daya tarik yang berbeda. Salah satu grup musik indie ada Nood Kink yang digagas pada tahun 2019 di Yogyakarta. Nood Kink yang beranggotakan Aditya Putra (drum), Gregorius Andika (vokal & gitar), Katarina Drexel (vokal & bass), dan Matias Aditya (vokal & gitar). Nood Kink membawakan musik *alternative/indie rock* dengan distorsi gitar ringan, bass yang *punchy*, dan drum penuh semangat. Tema lirik lagu-lagu Nood Kink mengambil tema kejadian di kehidupan sehari-hari, seperti nikmatnya akhir pekan dan peliknya hubungan jarak jauh.

Grup musik Nood Kink sendiri baru merilis mini album perdananya yang berjudul *Something Good* pada 11 Agustus 2023. Mini album *Something Good* ini erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan dapat terjadi secara bersamaan ataupun berurutan. perkembangan album yang semakin meningkat menyebabkan banyak penyanyi, musisi, bahkan grup musik menciptakan tampilan album yang memiliki daya tarik yang berbeda. Mini album *Something Good* sendiri belum memiliki media promosi dalam bentuk rilisan fisik yang dimana sangat penting untuk meningkatkan *awareness* pada grup musik Nood Kink. Melalui sebuah permasalahan grup musik yang belum memiliki rilisan fisik maka penulis ingin menuangkan ide dalam bentuk komunikasi visual box set mini album *Something Good*.

Dalam dunia musik, box set biasanya akan dirilis secara limit dan dijadikan *merchandise* yang eksklusif. (Faza, Muammar dan Boy, 2019). Box set dianggap sebagai media promosi yang cukup *update* dengan perkembangan teknologi serta perkembangan zaman. Box set tersebut akan dituangkan dalam bentuk desain seperti tempat korek api kayu yang akan berisikan berbagai *merchandise* seperti buku, CD, poster, *artprint*, *sticker pack*, dan *acrylic pin*. Pemilihan *merchandise* yang dipilih agar memudahkan masyarakat untuk mengakses lagu-lagu milik Nood

Kink. Sedangkan perancangan komunikasi visual didasari dari pesan atau materi yang terdapat pada mini album. Maka dari itu penulis akan merancang komunikasi visual box set mini album Something Good pada grup musik Nood Kink.

II. METODE PERANCANGAN

1. Data

Metode perancangan yang diambil merupakan *Practice-led research* yaitu menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui praktek langsung. Penulis memilih perancangan ini karena selain metode ini baru, metode ini juga untuk menambah koleksi referensi pada proses penelitian dan perancangan untuk kalangan mahasiswa yang tertarik pada masalah atau kajian yang sama. Pada prosesnya, perancang harus mengumpulkan data-data serta teori-teori relevan yang dapat mendasari untuk menghantarkan proses diwujudkannya karya. (Hendriyana, 2021). Dalam *Practice Led Research* terdapat empat tahapan dalam proses berkarya yaitu, tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan. Berikut penjelasannya:

a. Tahap persiapan

Terdiri dari kegiatan observasi dan analisis. Pada tahap ini penulis melakukan observasi dengan riset awal dalam rangka mencari data terkait dengan isu dan permasalahan yang bisa di dapatkan di masyarakat, khususnya data data-data yang terkait dengan topik dan bidang keilmuan yang di teliti. Hasilnya kemudian dianalisis sehingga menemukan formulasi ide/gagasan awal yang kemudian menjadi fokus penelitian.

b. Tahap mengimajinasi

Tahap imajinasi ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu *image* abstrak dan *image* konkret. Pada *image* abstrak, peneliti menceritakan pengalaman praktisi terkait pembangkitan, penggugah semangat, atau dorongan imajinasi sehingga menemukan potensi dan peluang yang bisa diwujudkan atau dikembangkan. Sementara pada *image* konkret, peneliti melakukan eksplorasi-eksplorasi bentuk dan eksperimentasi teknik dan material bahan yang akan digunakan.

c. Tahap pengembangan imajinasi

Tahap ini tertuju pada kematangan konsep sebagai hasil evaluasi dan perbaikan/peningkatan nilai dari pokok permasalahan yang di temukan.

d. Tahap pengerjaan

Tahap mengimplementasikan keputusan-keputusan desain yang diperoleh dari sebuah konsep yang matang. Tahapan kerja ini merupakan Tindakan yang dapat didelegasikan tugas pengerjaannya kepada *drafter* dan/atau tim *works*. Fokus Tindakan/kerjanya bergelut dengan material bahan, teknik, dan bentuk-bentuk yang akan diwujudkan.

2. Kesimpulan

Pada metode *practice led research*, penulis merancang dan mengangkat sebuah topik penciptaan, yaitu objek dalam kategori penciptaan ini belum ada ketika kegiatan penelitian ini dilakukan. ketika menerapkan *practice led research* terdapat kemudahan dalam melakukan publikasi dari platform penulis yang diakui secara resmi sebagai bentuk penelitian, adapun penulis yang menggunakan metode ini sering memulai dengan praktek terlebih dahulu tanpa berorientasi pada masalah yang akan dijawab, masalah ditemukan seiring dengan berjalannya praktek, oleh karena itu cenderung bersifat pribadi. metode ini tidak bisa digunakan untuk penelitian serupa, karena metode ini mengangkat topik atau objek yang belum ada sebelumnya.

III. PEMBAHASAN

1. Konsep dan Ide

Mini album *Something Good* bercerita tentang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari yang dapat terjadi secara bersamaan ataupun berurutan. Tema mini album ini yang nantinya divisualisasikan ke dalam box set sebagai media promosi untuk meningkatkan *awareness* pada grup musik nood kink. Istilah promosi berarti upaya menyampaikan sesuatu (pesan) dari kondisi yang kurang dikenal menjadi lebih dikenal oleh khalayak luas. (Widyatama, 2007). Konsep keseluruhan karya yang akan dirancang penulis terinspirasi dari keunikan tiap personil *band* yang suka makan mie instan dan penulis menggabungkan konsep *ouroboros* yang merupakan sebuah simbol kuno yang menggambarkan Ular atau Naga yang memakan ekornya sendiri. *Ouroboros* memiliki makna yang sama dengan tema mini album *Something*

Good yaitu merupakan sebuah siklus kehidupan, kematian dan kelahiran Kembali. Karya yang akan dibuat berkonsep retro. Sementara itu, desain retro adalah gaya yang terinspirasi dari masa lalu, tetapi dengan fokus yang lebih sempit pada periode waktu tertentu. Desain retro mencakup era yang lebih baru, seperti tahun 1960 hingga 1990-an. Desain ini sering kali berhubungan dengan estetika pop dan elemen-elemen seperti warna-warna cerah, bentuk geometris, dan grafis yang menggambarkan semangat masa itu.

2. Analisis target audiens

Target audiens adalah bagaimana menargetkan suatu kondisi agar apa yang dibuat dapat tersampaikan secara tepat ke audiens yang dituju dan sesuai dengan target yang disasar. Sehingga pesan yang dibuat dapat dimengerti. Mengidentifikasi beberapa kelompok target audiens yang akan menjadi pusat sasaran dalam kegiatan pemasaran dan promosi (Morissan, 2010)

a. Geografis

Fokus pemasaran dari box set mini album *Something Good* adalah sekitaran wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

b. Demografis

- 1) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 2) Usia : 19 – 35 tahun
- 3) Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa, Musisi, Designer Grafis, Karyawan

c. Psikografis

- 1) Memiliki ketertarikan akan perkembangan musik di Indonesia.
- 2) Biasa menghadiri acara musik seperti gigs, konser dan tur grup musik.
- 3) Masyarakat kalangan milenial dan Gen Z.

Berdasarkan dari pemaparan di atas dapat diuraikan bahwa, penulis melakukan beberapa tahap dalam metode perancangan ini, Berikut beberapa penjelasan analisis metode yang akan di rancang.

3. Tahap Persiapan:

a. Observasi

Penulis melakukan wawancara dengan narasumber, penulis mendapatkan informasi mulai dari awal terbentuknya grup musik, tentang personil grup musik, cerita dibalik lagu-lagu dalam mini album, hingga rilisnya mini album *Something Good*.

b. Analisis

Nood Kink adalah sebuah grup musik *alternative/indie rock* yang digagas pada tahun 2019 di Yogyakarta. Berawal dari ajakan lari sore yang berujung ajakan nge-band, Personil Nood Kink meliputi Aditya Putra (drum), Gregorius Andika (vokal & gitar), Katarina Drexel (vokal & bass), dan Matias Aditya (vokal & gitar). Tema lirik lagu-lagu Nood Kink mengambil tema kejadian di kehidupan sehari-hari, seperti nikmatnya akhir pekan dan peliknya hubungan jarak jauh. Grup musik Nood Kink sendiri ternyata belum merilis rilisan fisik seperti box set sebagai media promosi untuk meningkatkan *awareness* pada masyarakat umum.

4. Tahap Mengimajinasi:

a. *Image* abstrak

Fokus pada tahap ini adalah perancangan buku yang nantinya akan menjadi bagian dari box set mini album *Something Good*. Buku ilustrasi adalah buku yang berisi teks dan visual dimana bentuk visualnya berupa ilustrasi yang berfungsi memvisualisasikan pesan agar lebih menarik dan mampu menggambarkan sebuah peristiwa, suasana, situasi yang sulit dibayangkan oleh pikiran menjadi mudah dipahami oleh pembaca (Fajar, 2021). Penulis lalu melakukan proses pengembangan ide dari data yang telah didapatkan. Beberapa bagian dari buku ini memvisualisasikan personil Nood Kink berdasarkan hal-hal yang di sukai. Berikut untuk data yang telah di dapatkan:

- 1) 1.Gregorius andika (vokal & gitar): suka harry potter, *converse shoes*, (Warna: kuning, hitam, putih, coklat).
- 2) 2.Katarina Drexel (vokal & bass): suka kucing, bass fender, (Warna: hijau, navy, hitam, maroon).

- 3) 3.Aditya Putra (Drum): suka *new balance 574 shoes*, nonton video ngedrum, (Warna: navy, hitam, putih).
- 4) 4.Matias Aditya (vokal & gitar): suka road trip naik vespa, (Warna: merah, navy, putih, hitam).

b. Image konkret

Penulis melakukan sketsa kasar untuk eksplorasi bentuk dan eksperimentasi teknik, penulis menggunakan teknik ilustrasi digital dengan jenis *digital painting* menggunakan *software Procreate* di Ipad yang akan di terapkan pada tahap selanjutnya.



Gambar 1. Sketsa kasar

(Sumber: dokumen penulis)

5. Tahap Pengembangan Imajinasi:

a. Kematangan Konsep:

Tahap pengembangan imajinasi, penulis melakukan pembuatan sketsa personil beserta elemen-elemen visual yang dipilih berdasarkan data yang telah di dapatkan sebanyak empat buah pada kertas berukuran A5. Sketsa dibuat untuk mempermudah pewujudan karya. Pemilihan layout pada sketsa menggunakan jenis Circus layout. Circus layout adalah Komponen atau elemen desain dengan jenis layout tidak

beraturan. Circus Layout cocok untuk meluapkan ekspresi yang ramai, kesibukan atau bahkan kekacauan. Secara lebih spesifik Layout adalah suatu kegiatan menyusun, mengatur dan memadukan unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel dll) menjadi komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik (Hendratman, 2008).

1) Gregorius Andika

Penulis membuat sketsa Gregorius Andika (vokal & gitar) mengenakan Sepatu *converse* yang sedang terbang menaiki gitar layaknya harry potter yang di ambil dari film yang paling disukai oleh personil. Penulis menambahkan elemen visual pendukung seperti adanya sketsa wajah untuk memperjelas karakter personil dan beberapa elemen visual tambahan seperti bintang dan not balok untuk memperkuat visual agar memberikan kesan jika toy gregori adalah seorang musisi. Penulis menggunakan custom font display dan tambahan visual topi penyihir agar menonjolkan kesan harry potter yang kuat.



Gambar 2. Sketsa Gregorius andika

(Sumber: dokumen penulis)

2) Katarina Drexel

Penulis membuat sketsa Katarina Drexel (vokal & gitar) yang sedang bermain bass merek *fender* dan kucing yang sedang menemani personil. Kucing memberikan pesan bahwa personil suka bermain dengan Kucing. Penambahan elemen visual pendukung seperti not balok dan bintang memberikan kesan bahwa Katarina Drexel seorang musisi. Penulis menggunakan custom font display dan visual bintang untuk mendukung kesan retro.



Gambar 3. Sketsa katarina Drexel

(Sumber: dokumen penulis)

3) Aditya Putra

Penulis membuat sketsa Aditya putra (Drum) sedang memainkan drum, dan yang ikonik disini adalah topi dan sepatu drummer tersebut. Karena setiap harinya sang drummer menggunakan topi dalam setiap kegiatannya dan topi merupakan salah satu ciri khas dari salah satu personil grub musik ini. Penulis menambahkan sketsa personil pada bagian kiri agar karakter personil terlihat lebih jelas dan kontras. Penambahan elemen visual pendukung seperti not balok dan bintang agar memberikan kesan yang selaras seperti personil lainnya dan penggunaan custom font display juga sama seperti sketsa personil lain.



Gambar 4. Sketsa Aditya putra

(Sumber: dokumen penulis)

4) Matias Aditya

Penulis membuat sketsa Matias Aditya (vokal & gitar) sedang memainkan gitar dan bernyanyi menggunakan mic, disini juga penulis menambahkan visual sang personil sedang mengendarai vespa, karena salah satu personil band ini memiliki hobi yaitu road trip dengan vespa. Penambahan visual dan penggunaan *custom font display* juga sama seperti sketsa personil lainnya.



Gambar 5. Sketsa matias Aditya

(Sumber: dokumen penulis)

Tahap selanjutnya yaitu pemberian warna pada *final* sketsa yang sudah di buat. Dalam proses pemberian warna, penulis menggunakan warna CMYK pada perancangan ini dan juga untuk memudahkan mesin cetak dalam memproses warna. Sulasmi (1989) dalam bukunya menyampaikan bahwa salah satu unsur dari sebuah keindahan dalam desain maupun seni adalah warna. Pemilihan warna haruslah tepat dan menarik yang mampu menonjolkan nilai dari merek itu sendiri dengan pesaingnya.

5) Gregorius Andika

Penulis menggunakan warna dominan yang di sukai personil yaitu warna kuning, pada pakaian personil, penulis memberikan warna putih dan merah. Warna kuning sendiri sangat identik dengan keceriaan dan kebahagiaan. Warna kuning juga memiliki makna bersahabat dan kemurahan hati. Penulis juga menambahkan *halftone* sebagai *shading finishing* agar memperkuat kesan retro.



Gambar 6. Personil Gregorius Andika

(Sumber: dokumen penulis)

6) Katarina Drexel

Penulis memberikan warna dominasi hijau sesuai dengan warna yang di sukai personil dan warna pakaian dari personil, penulis menggunakan warna maroon dan putih. Warna hijau sendiri merupakan warna yang dikenal sebagai warna dengan efek menenangkan, warna ini sering dikaitkan dengan masa muda

pertumbuhan, serta harapan. Penulis juga menambahkan *halftone* yang sama agar memperkuat kesan retro pada gambar.



Gambar 7. Personil katarina Drexel

(Sumber: dokumen penulis)

7) Aditya Putra

Penulis menggunakan warna dominasi putih, warna putih sendiri termasuk warna yang paling di sukai personil yang melambangkan rendah hati, muda dan netral. pemberian warna navy pada pakaian personil memberikan kesan hidup dan cocok dengan huruf yang berwarna merah. Dominasi warna ini sangat *soft* dan kontras.

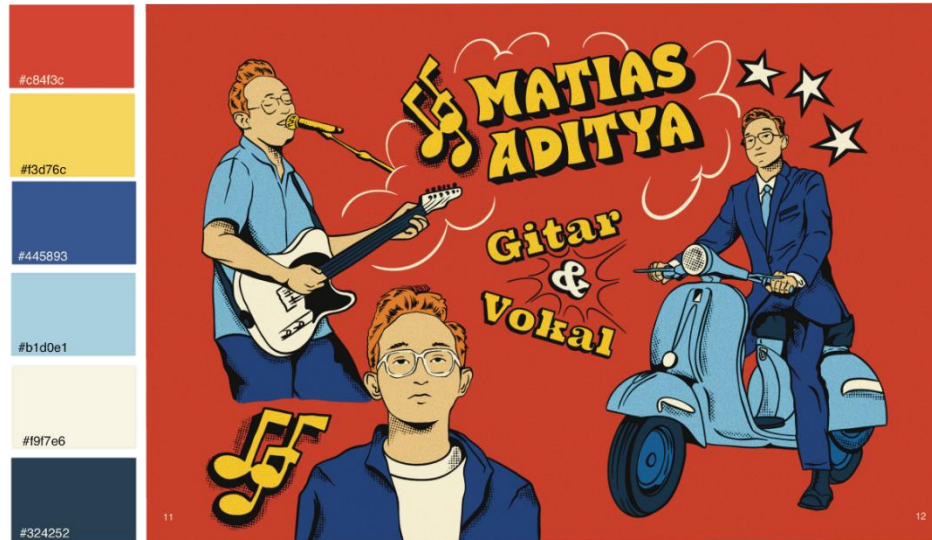


Gambar 8. Personil Aditya putra

(Sumber: dokumen penulis)

8) Matias Aditya

Penulis memberikan warna dominasi merah yang dimana warna tersebut warna yang di sukai oleh personil Matias Aditya yang melambangkan cinta dan gairah selain itu juga melambangkan keberanian dan semangat. Untuk pakaian personil sendiri, penulis memberikan warna navy dan putih agar terkesan *elegant*. Pemberian warna kuning pada *font* juga memberikan kesan ceria.



Gambar 9. Personil matias aditya

(Sumber: dokumen penulis)

6. Tahap pengerjaan:

a. Fokus material bahan

Proses pengerjaan karya diawali dengan mempersiapkan material alat dan bahan. Untuk alat yang di gunakan meliputi, penggaris besi, mesin potong, mesin print dan cutter bahan buku yang digunakan seperti: cover buku menggunakan *oldmil paper* 250gsm dan isi buku menggunakan *book paper* 90gsm.

b. Teknik

Teknik yang di gunakan dalam pembuatan buku ini adalah teknik digital printing, penulis memproduksi karya di Ortindo Print Yogyakarta.

c. Bentuk yang digunakan

Penulis mendelegasikan karya di Ortindo Print Yogyakarta, dengan mesin merek *HP indigo*, karena warna yang di hasilkan mesin ini cukup baik untuk hasil cetak. Proses pengerjaannyapun cukup cepat yaitu dua hari, meliputi: printing, binding, dan finishing buku.

7. Tahap Persiapan

a. Observasi

Penulis melakukan wawancara dengan narasumber, penulis mendapatkan informasi mulai dari awal terbentuknya grup musik, tentang personil grup musik, cerita dibalik lagu-lagu dalam mini album, hingga rilisnya mini album *Something Good*.

b. Analisis

Nood Kink adalah sebuah grub musik *alternative/indie rock* yang digagas pada tahun 2019 di Yogyakarta. Berawal dari ajakan lari sore yang berujung ajakan nge-band, Personil Nood Kink meliputi Aditya Putra (drum), Gregorius Andika (vokal & gitar), Katarina Drexel (vokal & bass), dan Matias Aditya (vokal & gitar). Tema lirik lagu-lagu Nood Kink mengambil tema kejadian di kehidupan sehari-hari, seperti nikmatnya akhir pekan dan peliknya hubungan jarak jauh. Grup musik Nood Kink sendiri ternyata belum merilis rilisan fisik seperti box set sebagai media promosi untuk meningkatkan *awareness* pada masyarakat umum.

8. Tahap Mengimajinasi

a. Image abstrak

Fokus pada tahap ini adalah perancangan poster yang juga menjadi bagian dari box set mini album *Something Good*. Menurut Musfiquon (2012) poster merupakan penggambaran yang ditunjukkan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun penggugah selera biasanya berisi gambar-gambar. Poster ini memvisualisasikan personil grub musik dan mini album *Something Good*.

b. *Image* konkret

Penulis juga melakukan sketsa kasar untuk eksplorasi bentuk dan eksperimentasi teknik, penulis menggunakan teknik ilustrasi digital dengan jenis digital *painting* menggunakan *software procreate* di Ipad yang akan diterapkan pada tahap selanjutnya.



Gambar 10. Sketsa kasar

(Sumber: dokumen penulis)

9. Tahap Pengembangan Imajinasi

a. Kematangan Konsep

Tahap pengembangan imajinasi penulis melakukan pembuatan sketsa pada kertas berukuran A3. Sketsa ini dibuat untuk mempermudah perwujudan karya. Pemilihan layout pada sketsa poster menggunakan layout Aksial. *Axial layout* atau tata letak aksial menampilkan visual yang cukup kuat. Fokus utama dari layout jenis ini berada di tengah halaman atau bidang desain. Kemudian elemen pendukung diletakkan di sisi atas dan bawah. Layout adalah tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Me-layout merupakan salah satu proses atau tahapan kerja dalam sebuah desain. Dapat

dikatakan bahwa jika desain merupakan arsiteknya maka layout adalah pekerjanya (Rustan, 2009).

1) Sketsa poster

Awal membuat sketsa dengan mengumpulkan *copywriting* pada poster terlebih dahulu yang meliputi: nama grup musik dan nama mini album. Setelah di tentukan, penulis membuat visual wajah personil untuk memperkenalkan personil dari Nood Kink. Penambahan elemen visual Ular pada poster adalah konsep ouroboros itu sendiri. Disini penulis membuat visual Ular menjadi sebuah bingkai/*frame*. Elemen visual bintang pada poster juga untuk menambah kesan sekaligus doa bahwa grup musik Nood Kink akan selalu gemilang di ranah persaingan musik indie di Indonesia.



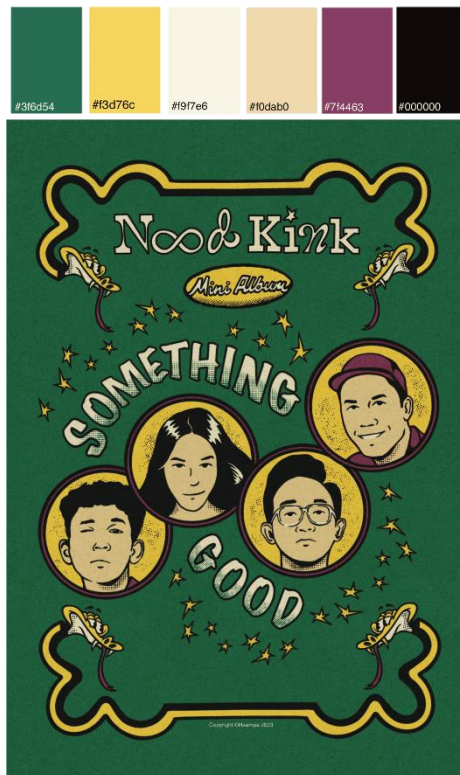
Gambar 11. Sketsa poster

(Sumber: dokumen penulis)

2) Warna poster

Tahap selanjutnya yaitu pemberian warna pada *final* sketsa yang sudah di buat. Dalam proses pemberian warna, penulis menggunakan warna CMYK pada perancangan ini dan juga untuk memudahkan mesin cetak dalam memproses warna. Didalam kehidupan manusia, warna memiliki peran penting serta fungsi yang sudah ada sejak zaman dulu, secara umum warna berfungsi sebagai pengenal objek, sebagai identitas atau pembeda, untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi tertentu, serta untuk membangkitkan perasaan atau emosi tertentu (Rustan, 2019).

Penulis menggunakan warna dominan hijau. Warna Hijau, merupakan warna yang dikenal sebagai warna dengan efek menenangkan, warna ini sering dikaitkan dengan masa muda, pertumbuhan, serta harapan. Sedangkan penambahan warna kuning menunjukkan agar ilustrasi kontras dengan warna hijau. Penambahan *halftone* pada poster agar memberi kesan retro.



Gambar 12. Poster Nood Kink

(Sumber: dokumen penulis)

10. Tahap Pengerjaan

a. Fokus material bahan

Alat yang di gunakan meliputi penggaris besi, mesin cetak, mesin potong, dan cutter. Untuk bahan poster yang digunakan adalah *Art Paper* 150gsm.

b. Teknik

Teknik yang di gunakan dalam pembuatan poster ini adalah teknik digital printing, penulis memproduksi karya di Ortindo Print Yogyakarta.

c. Bentuk yang digunakan

Penulis mendelegasikan karya di Ortindo Print Yogyakarta, dengan mesin merek *HP Indigo*, karena warna yang di dihasilkan mesin ini cukup baik untuk hasil cetak. Proses pengerjaan poster ini beda dengan pengerjaan buku yaitu satu hari. Meliputi: laminasi, dan *finishing* potong.

11. Hasil

Hasil akhir dari perancangan box set mini album *Something Good* berupa *merchandise* yang meliputi buku, CD, poster, *artprint*, *sticker pack*, *acrylic pin*, dan *scarf* Pada bagian buku terdiri 32 halaman yang berisi tentang grup musik Nood Kink, personil, tentang mini album *Something Good*, *track list* lagu, dan lirik lagu pada mini album *Something Good*.



Gambar 13. Box set
(Sumber: dokumen penulis)

IV. KESIMPULAN

Belum adanya rilisan fisik sebagai media promosi dari mini album yang berjudul *Something Good* oleh grup musik nood kink mendasari penulis merancang komunikasi visual box set sebagai media promosi untuk meningkatkan *awareness* pada grup musik ini. Mini album *Something Good* bercerita tentang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan dapat terjadi secara bersamaan ataupun berurutan. Konsep keseluruhan karya terinspirasi dari keunikan tiap personil grup musik yang suka makan mie dan penulis menggabungkan konsep *Ouroboros* yang merupakan sebuah simbol kuno yang menggambarkan Ular atau Naga yang memakan ekornya sendiri. *Ouroboros* memiliki makna yang sama dengan tema mini album *Something Good* yaitu merupakan sebuah siklus kehidupan, kematian dan kelahiran Kembali. Karya yang dibuat berkonsep retro. Ada beberapa hal yang dilakukan mulai dari pembuatan sketsa kasar, *outline*, pemberian warna CMYK hingga *finishing* karya.

V. DAFTAR PUSTAKA

Darmaprawira, Sulasmi. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.

Hendratman, Hendi (2008). *Computer Graphics Design*. Bandung: Informatika Bandung.

Hendriyana, Husen (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Les Research And Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya Dan Desain*. IKAPI. CV. Andi Offset.

Morissan. (2010). *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Kencana.

Musfiqon. (2012). *Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Rustan, Suriyanto. (2019). *Warna (Buku 1 & Buku2)*. Jakarta: BataraImaj

Widyatama, Rendra. (2007). *Pengantar Periklanan*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.

Jurnal:

Anisa, Dian Amelia Rachmah. (2023). *Perancangan Komunikasi Visual Boxset Album “Sopsan 30 Tahun Berkarya” Sebagai Media Promosi Lagu Banyumasan*. Undergraduate Thesis thesis, Institut Teknologi Telkom Purwokweto.

Fajar, Muflih Sulthon Malik. (2021). *Perancangan Informasi Kisah Makhluh Akhir Zaman Dalam Agama Islam Melalui Buku Ilustrasi* (Doctoral dissertation, Univeristas Komputer Indonesia).

Faza Mahmadah Maha Putri Handayani, Muammar Mochtar S. Sn, M. Ds. dan Boy Irwan Budiman, S. Sn. (2019) *Perancangan Limited Edition Boxset Album “Gemuruh Music Pertiwi” Komunal*. Skripsi (S1) thesis, Desain Komunikasi Visual.

Website:

<https://www.froyonion.com/news/design/desain-vintage-vs-retro-lebih-menarik-mana> (Diakses, 7 Januari 2024)

<https://www.gamelab.id/news/2319-12-jenis-layout-untuk-desain-grafis-dan-media-cetak-lengkap-dengan-gambar> (Diakses, 7 Januari 2024)

VI. LAMPIRAN

1.) Lembar Persetujuan Pembimbing

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BOX SET MINI ALBUM
SOMETHING GOOD PADA GRUP MUSIK NOOD KINK SEBAGAI
SARANA PROMOSI DI YOGYAKARTA**



Disusun Oleh

HAIKAL ADAM PALEFFI


11191040

PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

STRATA 1

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Menyetujui
Dosen Pembimbing
22 Januari 2024


Sudjadi Tjpto R., M.Ds
NDN 0013027501

2.) Lembar Pengesahan

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BOX SET MINI ALBUM
SOMETHING GOOD PADA GRUP MUSIK NOOD KINK SEBAGAI
SARANA PROMOSI DI YOGYAKARTA**



Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Progam Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 18 Januari 2024 di STSRD VISI Yogyakarta

**Dewan
Penguji**

Pembimbing



Sudjadi Tjipto R., M.Ds
NIDN 0013027501

Ketua Penguji

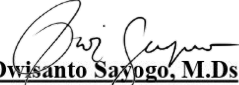

R. Hadapiningrani
Kusumohendrarto, M.Ds
NIDN 0524079001

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI


Wahyu Tri Widadijo, S.S.,
M.Sn
NIDN 0526047001

Ketua Jurusan


Dwisanto Sayogo, M.Ds
NIDN 0510128401

3.) Lembar Konsultasi



F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Haikal Adam Paleffi NIM : 11191040
SEMESTER : Ganjil TAHUN AKADEMIK : 2023 - 2024
JUDUL SKRIPSI : **PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BOX SET MINI ALBUM SOMETHING GOOD PADA GRUB MUSIK NOOD KINK**
PEMBIMBING : Sudjadi Tjipto R., M.Ds.

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
10/10/2023	Sharing bimbingan & format skema perancangan.		
19/10/2023	Urutan skema belum tepat, belum mencantumkan Batasan masalah, konsep kurang detail, daftar Pustaka kurang sesuai.		
24/10/2023	Tambahan di Batasan masalah, teori kurang spesifik.	membuat box set untuk album	
27/10/2023	Penambahan kata di Judul, Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan dan Manfaat Perancangan		
3/11/2023	Daftar isi perancangan dengan point isi, mencari metodologi perancangan	mencari teori metode perancangan di perpustakaan.	
7/11/2023	Pendahuluan, daftar isi perancangan buku.		
13/11/2023	Penulisan kutipan & daftar Pustaka.		
23/11/2023	Lanjut tahap berikutnya		
7/12/2023	Lanjut tahap berikutnya		
11/12/2023	Cetak sampel & penambahan media.	Penambahan media box set.	
12/12/2023	Layouting cetak, penulisan copyright.		
14/12/2023	Artwork box & poster lebih bervariasi lagi agar tidak monoton.		
15/12/2023	Penambahan copywriting di box, lanjut penulisan daftar isi perancangan	Perhatikan ukuran cetak box	
18/12/2023	Layout belakang poster.		
22/12/2023	Area cetak box di perhatikan		
29/12/2023	Penambahan kata di pendahuluan		
2/01/2024	Menuliskan metode perancangan dengan lengkap & di ambil point utamanya lalu di jabarkan satu-satu		
4/01/2024	Pembahasan kurang detail, alur dari metodologi masih belum urut.		

9/01/2024	Penambahan palet warna pada pembahasan.	SIAP MAJU SIDANG TUGAS AKHIR/SKRIPSI	
11/01/2024	Perbaikan tata letak huruf di jurnal & kesimpulan.		

Ketua Jurusan :

Pembimbing,

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

(..........)

4.) Dokumentasi Sidang



