



TINJAUAN ELEMEN VISUAL PADA COVER 3 EDISI MAJALAH MUSIK DISKORINA

Aramita Safa Ardhani¹, Nofria Doni Fitri²

¹ Sekola Tinggi Seni Rupa Dan Desain Visi Indonesia,

² Sekola Tinggi Seni Rupa Dan Desain Visi Indonesia,

E-mail: safaardhani806@gmail.com, donifitri13@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:
Received:
Revised:
Accepted:

Keywords:
Visual Elements
Magazine
1960s visual culture
Diskorina

ABSTRAK

Diskorina played a significant role in documenting the national music scene during the Old Order era. Using a qualitative descriptive method with a visual study approach, this research examines key graphic design elements such as illustration, typography, color, and layout. The findings reveal that each cover exhibits a distinct visual character, influenced by international graphic design trends such as Pop Art, Op Art, and Swiss Style. The typography appears free-form, decorative, and unconstrained by conventional readability. Illustrations function as visual identifiers representing each magazine section, while vibrant and contrasting color schemes reflect the spirit of youth culture at the time. The layouts range from symmetrical to asymmetrical compositions, enriching the visual structure of the covers. This study concludes that Diskorina magazine covers served not only as visual communication media but also as cultural artifacts that reflect the social and aesthetic dynamics of 1960s Indonesia.

I. PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Seni Musik terdiri dari dua kata, yaitu “seni” dan “musik”. Seni dapat diartikan sebagai hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang menghasilkan karya yang indah dan bernilai. Sementara itu, musik merupakan hasil dari pengolahan suara atau nada yang melibatkan harmoni, melodi, ritme, tempo, dan vokal. Ketika kedua unsur ini digabungkan, Seni Musik merupakan suatu bentuk karya yang tersusun dari

bunyi-bunyian bernada yang berpadu harmonis dan menciptakan keindahan. Seni musik didefinisikan sebagai sebuah karya seni yang diwujudkan dalam bentuk bunyi. Bunyi tersebut diolah menjadi lagu atau komposisi yang mencerminkan pikiran serta perasaan penciptanya. Proses ini melibatkan berbagai unsur seni, seperti irama, harmoni, melodi, struktur lagu, serta ekspresi, yang berpadu menjadi satu kesatuan yang utuh (Jamalus (1998 : 1).

Era 1967–1970, sebelum kaset populer, musisi Indonesia lebih banyak tampil langsung karena produksi piringan hitam masih terbatas. Penyanyi seperti Ernie Djohan, Titeik Puspa, dan grup seperti Dara Puspita dan Koes Bersaudara mulai dikenal, bahkan tampil di luar negeri. Era 1971–1974 ditandai oleh kejayaan industri kaset. Musisi seperti Emilia Contessa, Broery Marantika, dan grup seperti Panbers dan The Rollies meraih popularitas. Festival Summer 28 pada 1973 menjadi tonggak penting, dengan penampilan inovatif dari The Rollies yang memadukan gamelan dengan musik modern.

Era 1975–1978, musisi mulai menggabungkan unsur tradisional, seperti Guruh Gipsy dengan musik Bali dan rock. Lagu daerah seperti "Sajojo" dan "Maumere" mulai dikenal luas. Radio Prambors meluncurkan kompetisi lagu remaja, menghasilkan karya legendaris "Kidung". Musisi seperti Iwan Fals dan Gombloh menyuarakan kritik sosial. Musik dangdut mendominasi, dipimpin Rhoma Irama dan Soneta Group. Periode ini direkam oleh delapan majalah musik, yang kemudian dilanjutkan oleh publikasi seperti News Musik dan Rolling Stone Indonesia. Museum Musik Indonesia (MMI) merekonstruksi sejarah musik pada periode ini dari delapan majalah musik yang diterbitkan antara tahun 1967 dan 1978. Setelah periode ini, lanskap musik Indonesia terus berkembang akibat munculnya publikasi seperti News Musik, Tabloid Citra, Nagaswara, dan Rolling Stone Indonesia.

Peran majalah musik sangat penting dalam mendokumentasikan dan menyebarluaskan informasi tentang musik, musisi, dan tren industri. Di Indonesia, majalah Musik Diskorina adalah majalah musik media cetak pertama, yang diterbitkan di Yogyakarta pada tahun 1961 meskipun tercatat muncul pada tahun 1957. Majalah Diskorina menerbitkan lirik lagu dan musik dari dalam negeri dan luar negeri. Ia juga menyertakan bagian untuk remaja seperti astrologi dan cerita pendek. Diskorina juga

menyertakan pin-up foto musisi atau bintang film. Selama periode Orde Lama, akses kepada musik Barat dibatasi karena dianggap merugikan karakter nasional. Presiden Soekarno menyebut musik Barat sebagai “ngak ngik ngok” dan menolaknya dengan alasan bahwa hal itu melemahkan semangat nasionalis.

Pada masa itu, remaja Indonesia mendengarkan lagu-lagu Barat di radio asing seperti ABC Australia, Hilversum, dan VOA. Untuk alasan itu, majalah Diskorina sangat populer, bahkan pada tahun 1967 telah memiliki koresponden asing dari India, Australia, AS, dan Belanda, serta beberapa korespondensi domestik. Salah satunya, Denny Sabri, kemudian mendirikan majalah Aktuil di Bandung. Diskorina terus mendukung musik Indonesia dengan menerbitkan lirik lagu, liputan konser, dan suasana musik bahkan melewati era Soekarno dan Soeharto, menjadi arsip penting dalam sejarah musik nasional.

Dalam konteks desain, keberadaan Diskorina menjadi cerminan perkembangan estetika visual pada era 1960-an. Cover majalah tersebut menampilkan kekayaan elemen grafis seperti tipografi, ilustrasi, warna, dan komposisi yang unik, dan menggambarkan identitas visual khas zamannya. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menelusuri bagaimana elemen-elemen visual pada tiga edisi Diskorina membentuk karakteristik visual majalah, sekaligus merefleksikan tren desain grafis serta pengaruh budaya populer pada masa itu. Melalui kajian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai perkembangan desain komunikasi visual di Indonesia, serta menyumbang pada pelestarian nilai-nilai estetika dan sejarah desain grafis sebagai bagian dari warisan budaya nasional.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. di mana peneliti melakukan analisis berdasarkan teori-teori yang relevan dari sumber buku dan literatur terpercaya. Metode kualitatif sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik karena dilakukan dalam kondisi alamiah. Penelitian kualitatif dilakukan untuk memahami persepsi terhadap fenomena tertentu, dan hasilnya disajikan dalam bentuk deskripsi verbal berdasarkan data yang dikumpulkan dari objek penelitian (Sahir.2021). Pendekatan ini berusaha memahami permasalahan melalui pemikiran objek yang diteliti dan

mengemukakan ide-ide berdasarkan data yang diperoleh. Peneliti melakukan analisis mendalam yang didasarkan pada teori dan literatur terpercaya untuk memperkuat hasil penelitian. Pengumpulan data menggunakan berbagai sumber data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi

2.1. LANDASAN TEORI

Desain grafis adalah bidang seni dan komunikasi visual yang menuntut pemahaman mendalam terhadap elemen-elemen dasarnya. Elemen-elemen ini menjadi fondasi setiap komposisi visual, berinteraksi satu sama lain untuk menciptakan pesan yang harmonis dan bermakna. Elemen utama dalam desain grafis terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan. Pemahaman terhadap fungsi dan karakteristik setiap elemen menjadi aspek krusial dalam menciptakan rancangan visual yang efektif. Perkembangan media cetak, teknologi digital, dan internet telah berkontribusi signifikan terhadap evolusi desain komunikasi visual. Media cetak seperti majalah, koran, dan brosur menyediakan wadah bagi penerapan desain grafis, memungkinkan penyampaian informasi yang lebih menarik dan efektif.

Dengan memanfaatkan elemen-elemen visual seperti gambar, ilustrasi, tipografi, dan warna, desain komunikasi visual mampu menyajikan pesan secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Desain komunikasi visual berperan dalam menciptakan iklan, materi promosi, dan kampanye pemasaran yang menarik serta berdaya pengaruh. Keberhasilan komunikasi dan penjualan produk seringkali ditentukan oleh kekuatan dan efektivitas desain yang digunakan (Mamis, S. et al., 2023)

1. Warna

Dalam dunia desain, warna merupakan elemen yang memiliki kemampuan untuk menarik perhatian serta dapat mempengaruhi suasana hati siapa pun yang melihatnya. Pedoman yang digunakan oleh desainer dalam menyampaikan pesan kepada pengguna melalui warna sangatlah penting. Warna tidak hanya berfungsi untuk menarik perhatian audiens, tetapi juga berperan dalam mengkomunikasikan informasi dalam konteks visual. Selain itu, warna membantu audiens dalam membentuk asosiasi yang tepat serta merespons merek atau layanan dengan lebih cepat dan efektif (Sherin, A., 2012). Warna berperan dalam mempermudah

navigasi, memberikan struktur pada proyek yang kompleks, serta menonjolkan dan mengkomunikasikan suasana hati. Selain itu, warna juga dapat menciptakan kesan ruang, menunjukkan gerakan, dan membangun ritme, menjadikannya elemen yang selalu memiliki cerita untuk disampaikan.

2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni visual yang digunakan untuk menyampaikan penjelasan dengan maksud dan tujuan tertentu (Maharsi.2016). Menurut Fleishman, ilustrasi memiliki kemampuan untuk memperjelas makna dari suatu pesan. Wujudnya bisa berupa foto maupun gambar yang bersifat realistis, tergantung pada kebutuhan. Namun yang terpenting. Ilustrasi bisa diartikan sebagai cara menggambarkan sebuah naskah, ide, atau konsep ke dalam bentuk visual yang bisa membangkitkan imajinasi dan khayalan audiens. Apa pun media yang digunakan seperti buku anak, majalah, iklan, fashion, atau musik ilustrasi bertujuan untuk menyampaikan pesan secara utuh, menarik, indah, dan mudah dipahami sesuai dengan bidang seni yang digelutinya.

3. Tipografi

Tipografi merupakan ilmu, seni, atau teknik dalam menyusun huruf dan teks sehingga dapat dibaca dengan mudah, menyampaikan makna dengan jelas, serta memiliki nilai keindahan secara visual (Iswanto, 2023). Tipografi yang baik adalah tipografi yang mampu menarik perhatian, mudah dibaca, serta menciptakan gaya dan karakter yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Dalam desain, tipografi berperan penting dalam menyusun huruf agar selaras dengan konsep yang diangkat, sehingga bentuk dan gaya huruf dapat memperkuat isi dan tujuan dari karya tersebut. Membahas tipografi berarti membahas huruf secara menyeluruh bukan hanya memilih jenis huruf yang sudah ada, tetapi juga menciptakan huruf baru yang unik dan sesuai kebutuhan. Selain itu, tipografi juga melibatkan proses menyusun dan memadukan huruf-huruf agar tampil rapi, menarik, dan mendukung pesan yang ingin disampaikan. Tujuan akhirnya adalah menciptakan tulisan yang tidak hanya nyaman dibaca, tetapi juga memperkuat tampilan visual dan keseluruhan desain.

4. layout

layout atau tata letak adalah sketsa awal yang merancang bagaimana elemen-elemen komunikasi grafis akan disusun secara terorganisir dalam suatu desain (Kusnadi,2018). layout juga dapat dipahami sebagai pengelolaan antara bentuk dan ruang. Tujuan utama dari layout adalah menyampaikan informasi visual dan teks dengan cara yang efektif, sehingga pesan dapat diterima dengan jelas oleh audiens. Tata letak yang terorganisir memungkinkan pembaca untuk menavigasi informasi yang lebih kompleks, baik dalam media cetak maupun digital.

layout memiliki dua fungsi utama, sebagai alat komunikasi dan sebagai elemen estetika. Salah satu peran pentingnya adalah mengatur posisi elemen-elemen desain agar informasi dapat tersampaikan secara efisien. Daya tarik visual dari sebuah layout sangat penting untuk menarik perhatian dan mempertahankan ketertarikan pengguna. Sebuah layout dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang akan disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan suatu cara tertentu (Anggarini, 2021). Layout merupakan elemen penting yang digunakan dalam hampir semua bentuk produk desain grafis, baik dalam media cetak maupun digital. Seperti mencakup kartu nama, kop surat, amplop, poster, brosur, hingga media yang lebih kompleks seperti buku, majalah, koran, dan booklet.

III. PEMBAHASAN

Dalam dunia desain grafis, penyampaian pesan secara visual merupakan tujuan utama. Salah satu media yang memiliki peran penting dalam hal ini adalah sampul, Sampul termasuk bagian dari media yang harus mampu mengkomunikasikan isi secara singkat namun menarik (Dabner et al.2017). Sampul tidak hanya berfungsi sebagai pelindung fisik, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang mampu menyampaikan pesan, memperkuat identitas, serta meningkatkan daya tarik dalam suatu produk. Elemen-elemen penting dalam desain sampul meliputi ilustrasi, tipografi, tata letak, dan warna, yang semuanya berkontribusi dalam menyampaikan makna dan membentuk persepsi visual terhadap isi yang disajikan.

A. Analisis Majalah Musik Diskorina No. 9 Tahun 1962



(Gambar 1. Foto sample Majalah Musik Diskorina No. 9 tahun 1962)

Sumber: Dokumen Pribadi

1. Ilustrasi

Ilustrasi ini menampilkan tokoh ilustrasi “Fabian Forte” dengan menggunakan fotografi yang menggunakan teknik cetak halftone di sisi bagian tengah. Cover pada majalah ini menampilkan rubrik atau topik yang akan dibahas dalam majalah tersebut. Penempatan dan gaya ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga berperan sebagai identitas visual yang memperkuat karakter masing-masing rubrik dari sebuah majalah.

A. Rubrik Lagu

Dalam rubik ini menampilkan ilustrasi seseorang yang sedang memainkan alat musik, mempresentasikan sebuah informasi seputar dunia musik, ulasan album ataupun single.

B. Rubrik Masalah Remadja

Dalam rubik ini menampilkan ilustrasi seorang remaja perempuan, yang mempresentasikan sebuah informasi mengenai permasalahan umum yang dialami oleh para remaja.

C. Rubrik Penaria

Dalam Rubik ini menampilkan ilustrasi tangan yang sedang menulis surat. mempresentasikan sebuah informasi sebagai wadah interaktif bagi para pembaca untuk saling berkenalan, berbagi pengalaman, atau berkirin surat satu sama lain.

D. Rubrik Hobby

Dalam rubik ini menampilkan ilustrasi alat alat hobi seperti peranko dan

alat musik. Mempresentasikan sebuah informasi mengenai kegiatan kreatif yang bisa dilakukan oleh remaja, bisa berupa tips, ide, ataupun tutorial seperti merakit model atau kerajinan tangan.

E. Rubrik Praktis

Dalam rubik ini menampilkan ilustrasi alat dan bahan, mempresentasikan sebuah informasi mengenai tips dan trik atau tutorial singkat dalam kehidupan sehari-hari, biasanya sangat relevan dalam kehidupan dengan dunia remaja.

F. Rubrik Bintangku

Dalam rubik ini menampilkan ilustrasi elemen-elemen yang berada di alam semesta ditujukan sebagai simbol zodiak dan astrologi, mempresentasikan sebuah informasi mengenai zodiak ataupun kepribadian berdasarkan tanggal lahir.

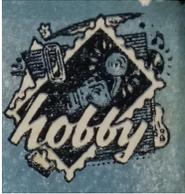
G. Rubrik Dunia Esok

Dalam rubik ini menampilkan ilustrasi gedung pencakar langit dan rocket, merepresentasikan sebuah informasi mengenai masa depan, perkembangan ilmu pengetahuan, dan cita-cita. Ilustrasi roket mengartikan kemajuan, masa depan, dan impian.

2. Tipografi

Cover majalah ini menampilkan beragam jenis tipografi yang dirancang dengan karakteristik visual yang berbeda-beda. Setiap jenis tipografi yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai elemen teks, tetapi juga membawa nuansa, ekspresi, dan identitas visual tersendiri yang mendukung tema dan isi dari masing-masing rubrik atau bagian majalah. Keberagaman ini mencerminkan upaya desain yang kreatif dan komunikatif dalam menarik perhatian pembaca, khususnya kalangan remaja yang menjadi sasaran utama majalah ini.

No	Tipografi	Keterangan
1	 Penggabungan Serif dan Sans Serif	Memiliki huruf yang tebal, ujung serif seperti tumpul dan bersudut

2	 <p>Dekoratif</p>	memiliki bentuk huruf yang unik dan ornamental, Karakter huruf-hurufnya ditampilkan dengan latar belakang balok gelap
3	 <p>Penggabungan Serif dengan Handwritten</p>	Perpaduan kedua jenis huruf ini membuat tampilan lebih menarik karena ada perbedaan antara huruf yang tegas dan huruf yang lebih santai
4	 <p>Dekoratif</p>	Penggabungan ilustrasi dari not lagu
5	 <p>Penggabungan Sans Serif dan Dekoratif</p>	Menggunakan huruf dengan bentuk yang tebal dan mencolok, memiliki variasi pada bagian lengkung huruf, serta terdapat perbedaan antara garis yang tebal dan tipis
6	 <p>Sans Serif</p>	Huruf tidak memiliki kait di ujung-ujung garisnya.
7	 <p>Handwritten</p>	Bentuk hurufnya seperti tulisan tangan, dengan garis-garis yang menyatu, memberikan kesan santai, dan ekspresif.

8	 Sans Serif	Huruf bergaya dengan condensed style, Proporsi huruf vertikal lebih dominan (lebih tinggi dari biasanya).
9	 Dekoratif	Huruf ini memiliki bentuk unik dan runcing, termasuk jenis huruf dekoratif karena lebih menonjolkan gaya visual daripada keterbacaan.
10	 Sans Serif	Memiliki efek bayangan atau tampak 3D, membuat huruf-hurufnya terlihat seperti muncul atau menonjol dari latar belakang

3. Layout

Menampilkan susunan tata letak yang seimbang. Bagian tengah menjadi pusat perhatian yang menampilkan ilustrasi tokoh Fabian Forte. Di sisi kiri dan kanan dari ilustrasi utama, terdapat enam kotak rubik yang disusun secara simetris. Susunan rubrik ini menciptakan komposisi yang seimbang, memberikan kesan teratur dan penuh variasi. Pada bagian paling bawah, terdapat judul besar "Madjalah bagi Remadja" yang ditulis menggunakan jenis huruf bergaya serif dan dibingkai oleh elemen garis-garis radial, memberikan kesan visual yang kuat dan mencolok.

4. Warna

		
C : 76,73%	C : 0%	C : 0%
M : 51,56%	M : 0%	M : 0%
Y : 50,97%	Y : 0%	Y : 0%
K : 26,21%	K : 0%	K : 100%

Cover majalah ini menggunakan kombinasi warna biru, putih, dan hitam. Warna biru digunakan sebagai latar untuk sebagian besar elemen grafis, yang

menciptakan suasana sejuk, lembut, tenang, dan serta memberikan kesan energik yang sesuai dengan target audiens, yaitu remaja. Warna netral seperti putih dan hitam juga digunakan untuk menyeimbangkan komposisi visual. Warna putih berfungsi sebagai latar pada area teks utama dan elemen dekoratif lainnya, menciptakan kontras yang jelas dan memudahkan audiens dalam keterbacaan. Warna hitam digunakan untuk mempertegas elemen tipografi, garis bingkai, dan kontur gambar, menciptakan bobot visual dan memperkuat struktur desain pada cover majalah tersebut.

B. Analisis Majalah Musik Diskorina No. 14 Tahun 1963



(Gambar 2 Foto sample Majalah Musik Diskorina No. 14 Tahun 1963)

Sumber: Dokumen Pribadi

1. Ilustrasi

Ilustrasi pada cover majalah ini menampilkan tokoh penyanyi pop Amerika, “Connie Francis”, yang populer pada era 1950–1960-an. Ilustrasi ini dirancang menggunakan gaya desain yang cenderung kartunis/semi realistis, menggunakan blok-lok warna solid tanpa banyak gradasi, tidak mengikuti anatomi manusia yang akurat agar menciptakan kesan yang dinamis. Ilustrasi tokoh wanita ini ditampilkan dalam pose dinamis dengan satu tangan dan ekspresi wajah yang ceria. Terdapat elemen pendukung yang memiliki simbolisasi visual, kursi-kursi kosong menunjukkan ruang atau panggung hiburan. Terdapat latar belakang geometris membentuk kisi-kisi simetris yang berwarna putih, motif geometris digunakan luas sebagai dasar komposisi desain, dapat direpresentasikan sebagai latar panggung atau studio. Motif geometris ini umum digunakan dalam desain grafis era 1960-an yang

dipengaruhi perkembangan seni modern (*swiss style, pop art, optical art*), dalam buku *Graphic Design: A New History* karya Stephen J. Eskilson yang menjelaskan bahwa pada era 1960-an desain grafis dipengaruhi Swiss Style yang menekankan tipografis sans serif dan tata letak geometris. Motif geometris digunakan luas sebagai dasar komposisi desain.

2. Tipografi

Judul utama pada cover edisi majalah ini menggunakan jenis huruf sans serif, yang secara visual memberikan kesan kuat, tegas, dan mudah dibaca. Sub Judul “Madjalah Remadja” ditampilkan dengan jenis huruf *handwritten*. Pada bagian kiri cover, daftar lagu yang termasuk dalam rubrik majalah serta informasi “No. 14 - 1963” menggunakan jenis huruf sans serif yang lebih kecil dan sederhana yang berfungsi sebagai elemen informatif pendukung. Adapula elemen teks pada nama tokoh “Connie Francis” yang juga ditulis dengan gaya *handwritten*. secara keseluruhan tipografi sampul majalah ini dibuat bukan hanya untuk estetika atau keindahan visual, tetapi agar setiap elemen tipografi memiliki fungsi tertentu yang mendukung komunikasi pesan

3. Layout

Layout dirancang secara asimetris namun tetap seimbang secara visual. Judul majalah “DISKORINA” ditempatkan dibagian atas dalam ukuran besar dan huruf kapital yang tebal. Terdapat ilustrasi seorang wanita dalam pose dinamis, mengisi area tengah, menciptakan keseimbangan vertikal terhadap bidang teks sisi kiri. Teks daftar lagu diletakan di sebelah kiri dengan sebuah elemen kotak, mengarahkan fokus pembaca kepada konten musik yang menjadi inti majalah ini. Ditempatkan di sebelah kiri untuk memberi ruang tidak menutupi ilustrasi, sehingga sisi kanan lebih lapang, tidak padat, dan terasa lebih seimbang. Latar belakang berupa kisi-kisi geometris yang konsisten seluruh permukaan cover, menciptakan ritme visual. Terdapat elemen 3 kursi dengan warna yang berbeda beda, menjadi elemen dekoratif dan penguat gaya visual yang *playfull*. Informasi edisi dan tahun diletakan di pojok kiri bawah dalam bentuk frame segitiga yang memanjang, agar tidak mengganggu fokus visual utama.

4. Warna

				
C : 87,75% M : 27,25% Y : 99,64% K : 14,62%	C : 21,5% M : 84,4% Y : 90,04% K : 11,44%	C : 5,45% M : 0% Y : 77% K : 0%	C : 0% M : 0% Y : 0% K : 0%	C : 0% M : 0% Y : 0% K : 100%

Menampilkan warna-warna yang kontras, berani dan cerah mencerminkan warna-warna dari gaya desain grafis tahun 1960-an yang dipengaruhi oleh perkembangan seni pop art. Warna hijau digunakan sebagai latar belakang keseluruhan cover, memberikan kesan yang segar dan energik. Warna merah digunakan sebagai latar belakang judul “DISKORINA” serta pada aksesoris seperti baju pada elemen ilustrasi dan tipografi pada teks nama tokoh. Warna hitam digunakan untuk elemen teks informasi, karena memiliki kontras tinggi yang meningkatkan ketajaman visual dan keterbacaan. Ada Pula warna kuning yang digunakan dalam elemen sepatu pada tokoh ilustrasi dan elemen dekoratif pada sebuah kursi. Terdapat warna putih yang digunakan pada pola geometri, menciptakan kontras terhadap latar hijau dan memberi ritme visual yang dinamis.

C. Analisis Majalah Musik Diskorina No. 3 Tahun 1966



(Gambar 3. Foto sample Majalah Musik Diskorina No.3 Tahun 1966)

Sumber: Dokumen Pribadi

1. Ilustrasi

Cover majalah ini menampilkan tokoh ilustrasi “Titi Puspa”, seorang penyanyi legendaris yang berkontribusi terhadap musik di Indonesia pada zamannya. Gaya ilustrasi ini ini dirancang menggunakan gaya desain semi realistik dengan

menggunakan teknik cetak halftone, yang merupakan teknik visual yang menyusun gambar menggunakan titik-titik yang berbeda ukuran untuk menciptakan efek gradasi, teknik ini menambah daya tarik serta realisme pada gambar yang berwarna. Ilustrasi ini menghasilkan kesan bertekstur dan kasar, dan klasik, seperti pada media cetak di era lampau. Elemen bintang dan grid di sekitar Subjudul “DISKORINA” menciptakan kesan ceria, dinamis, dan bernuansa panggung hiburan dalam tema disko.

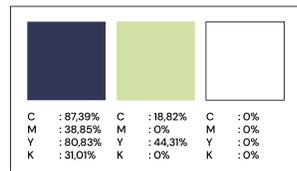
2. Tipografi

Judul pada cover majalah tersebut “DISKORINA” menggunakan jenis gaya huruf dekoratif. Jenis huruf ini mulai digunakan di dunia iklan sejak abad ke-19. Bentuknya yang unik membuatnya mudah dikenali dan memberikan nilai lebih pada tampilan iklan atau publikasi. Tipografi ini memberikan kesan ekspresif, enerjik dan klasik. Sub Judul pada sampul majalah tersebut “majalah umum bagi para remaja” menggunakan jenis serif. Ejaan “majalah” dengan huruf “dj” mencerminkan ejaan lama Indonesia, memperkuat era tahun 1960-an, bagian informasi rubrik menggunakan jenis huruf serif dan sans serif. Pemilihan jenis huruf ini bersifat ringan dan tidak terlalu formal hal ini sangat sesuai dengan karakteristik target audiensnya, yaitu remaja, yang cenderung menyukai tampilan yang tidak kaku serta mudah dipahami.

3. Layout

Secara visual menampilkan komposisi yang seimbang, sisi kanan ditampilkan untuk ilustrasi gambar tokoh utama yang menjadikan sebagai titik fokus utama dengan elemen bingkai berwarna putih, memisahkan dari elemen teks di sisi kiri. Terdapat teks informasi rubrik majalah yang disusun secara vertikal, ini menunjukkan bahwa mempertimbangkan fungsi informatif sampul. Teks disusun secara rapi dan tertata sehingga dengan mudah memahami informasi yang disediakan.

4. Warna



C : 87,99%	C : 18,82%	C : 0%
M : 38,85%	M : 0%	M : 0%
Y : 80,83%	Y : 44,31%	Y : 0%
K : 31,01%	K : 0%	K : 0%

Warna pada sampul majalah ini menggunakan warna yang cukup kontras dengan kombinasi warna hijau, biru, dan putih. Warna hijau mendominasi latar belakang dengan pakaian pada ilustrasi tokoh utama, menciptakan kesan yang tenang, Warna hijau juga mempresentasikan harmoni dan keseimbangan. Warna biru digunakan pada bagian judul majalah dan beberapa elemen tipografi lainnya, yang berfungsi sebagai menegaskan identitas visual majalah sebagai media bacaan remaja yang informatif dan menghibur. Sampul ini juga menggunakan warna natural seperti putih, digunakan sebagai latar utama yang memberikan visual bagi ilustrasi tokoh dan teks agar tampil jelas. Penggunaan warna putih juga berperan dalam menciptakan kontras visual yang seimbang dan menciptakan kesan bersih pada keseluruhan pada desain sampul majalah.

IV. KESIMPULAN

Dalam desain grafis, sampul berperan penting sebagai media komunikasi visual yang merangkum isi secara singkat namun menarik (Dabner et al., 2017). Cover 3 edisi majalah musik Diskorina menunjukkan adanya perbedaan gaya visual yang mencerminkan perkembangan desain grafis era 1960-an. Edisi No. 9 tahun 1962 menampilkan ilustrasi hasil dari fotografi dengan teknik cetak halftone. Setiap rubrik didukung ilustrasi tematik yang membentuk identitas visualnya. Tipografi yang digunakan sangat beragam seperti serif, sans serif, dekoratif, hingga handwritten, untuk memperkuat karakter masing-masing rubrik. Layout simetris dan palet warna biru, putih, dan hitam menjelaskan keteraturan visual.

Edisi No. 14 tahun 1963 mengusung ilustrasi semi-realis bergaya kartun dengan elemen simbolik seperti kursi dan latar geometris, mencerminkan pengaruh Swiss Style, Pop Art, dan Optical Art. Tipografi sans serif dipadukan dengan handwritten untuk menciptakan struktur visual yang dinamis dan komunikatif. Warna-warna cerah

seperti hijau, merah, dan kuning digunakan sebagai penekanan visual sekaligus ekspresi gaya desain era tersebut. Edisi No. 3 tahun 1966 menggunakan gaya ilustrasi semi realis dengan teknik cetak halftone, menggunakan tipografi dekoratif di padukan dengan jenis huruf sans serif dan serif, Komposisi visual dirancang seimbang dan komunikatif dengan warna kontras yang mendukung ekspresi emosional.

Desain grafis pada era 1960-an ditandai oleh tingkat kebebasan tipografis yang tinggi, di mana belum terdapat batasan formal dalam penggunaan huruf ataupun bentuk huruf. Hal ini tercermin pada edisi No. 9 tahun 1962, yang menunjukkan eksplorasi visual melalui bentuk huruf yang bervariasi tanpa keterikatan pada kaidah keterbacaan konvensional. Menurut Meggs dan Purvis (2016) dalam buku *History of Graphic Design*, pengaruh gaya visual seperti *pop art*, *op art*, dan *psychedelic* pada masa tersebut turut mendorong manipulasi tipografi secara bebas dan eksperimental. Keterbatasan teknologi cetak saat itu justru mendorong desainer untuk mengeksplorasi tipografi dekoratif melalui distorsi bentuk huruf serta penggunaan kombinasi jenis huruf yang tidak lazim. Salah satu contoh yang menonjol adalah poster-poster asal San Francisco yang menampilkan huruf-huruf dengan bentuk terdistorsi dan manipulatif, hingga menciptakan kesan visual yang tidak beraturan dan kadang sulit dibaca. Tipografi pada masa itu tidak lagi terpaku pada prinsip keterbacaan, komposisi berbasis grid, ataupun batasan perangkat lunak, melainkan menjadi elemen visual utama dalam desain grafis, khususnya dalam konteks media hiburan dan industri musik.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi dari buku:

- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout*. PNJ Press.
- Dabner,, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2017). *Graphic Design School: The principles and practice of Graphic Design*. John wiley&Sons.
- Eskilson, S. J. (2007). *Graphic Design As New History*. Yale University Press.
- Iswanto, R. (2023). *Buku Ajar Tipografi*. Penerbit Universitas Ciputra.

Jamalus. (1988). *Musik dan Praktek Perkembangan Buku Sekolah Pendidikan Guru*. Jakarta: CV. Titik Terang.

Kusnadi. (2018). *Dasar Desain Grafis*. Edu Publisher.

Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). *History Of Graphic Design*. John Wiley&Sons.

Rahardjo, S. T. (2017). *Kajian Gaya Desain Grafis Kover Album Piringan Hitam Musisi Indonesia Koleksi Irama Nusantara Periode Tahun 1950-1970*. Irama Nusantara.

Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: KBM Indonesia.

Sherin, A. (2012). *Design Elements: Color Fundamentals*. Rockport Publishers.

Subria Mamis, Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., Aryanto, D., Yasa, N. P. D., & Wahidiyat, M. P. (2023). *Dasar Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Referensi dari jurnal:

Abdullah, F., & Rahmat, A. R. (2023). *Analisis Identitas Visual Cover Album Ombak Banyu Asmara Band Indie The Panturas*. *Proceeding*, 122-130.

Dabner,, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2017). *Graphic Design School: The principles and practice of Graphic Design*. John wiley&Sons.

Gumilang, M. G., Sumarwahyudi, & Anggriani, J. D. (2024). *Analisis Visual Desain Cover Buku Seri Tempo Edisi "Chairil Anwar" Tahun 2022*. *Jurnal Kajian Seni*, 11.

Hidayat, S., & Rachman, M. F. (2020). *Estetika Visual Sampul Album Grup Musik Folk di Indonesia*. *Jurnal Rupa*, 5. <https://doi.org/10.25124/rupa.v5i2.2740>

Imtiyaz, R., Inriana, S., & Regina, T. (2025). *Analisis Visual Pada Sampul Buku Cerita Anak Tentang Permainan Tradisional*. *Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 05, 331-228.
<https://doi.org/10.30998/vh.v5i3.6246>

Mangangantung, Y. C. A., & Nadia, Z. (2021). *Analisa Visual Desain Sampul Album Rekaman*

Glenn Fredly: Romansa ke Masa Depan. Widyakala Journal, 0-16.

Rusyda, M. R., & Haeril, F. K. (2021). *Analisis Strategi Visual Pada Majalah Lazy Susan*

“Gorengan”. Jurnal Narada, Vol.8, 341-354.

Rohman, M. A. A., Hariyanto, & Prasetyo, A. R. (2023). *Analisis Visual Desain Cover Album*

Dosa, Kota, dan Kenangan Band Silampukau. JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts(, 3, 667–679.



TINJAUAN ELEMEN VISUAL PADA COVER 3 EDISI MAJALAH MUSIK DISKORINA



Disusun Oleh
Aramita Safa Ardhani 11211011

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DIPLOMA
III/STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui
Dosen Pembimbing Tanggal:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nofria Doni Fitria'.

Nofria Doni Fitria, M. Sn.

NIDN. 0525117201

**TINJAUAN ELEMEN VISUAL PADA COVER 3 EDISI
MAJALAH MUSIK DISKORINA**



Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan tim
penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi
Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal ... di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing

Nofria Doni Fitri, M. Sn

NIDN. 0525117201

Ketua Penguji

Sudjadi Tjipto R., M. Ds

NIDN. 0013027501

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

Wahyu Tri Widadijo, SS, M.Sn

NIDN. 0526047001

Ketua Jurusan

Dwisanto Sayogo, M.Ds

NIDN. 0510128401



F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
 BIMBINGAN SKRIPSI S1
 PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Aromia Suci Ardhan NIM 11211011
 SEMESTER : 8 TAHUN AKADEMIK : 2025/2026
 JUDUL SKRIPSI: Tinjauan Elemen Visual Terhadap COVER Melalui Musik Diskorina
 PEMBIMBING : NOFria Doni Fitri, M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
12 maret 2025	Penggantian Judul (Revisi)	Tambahkan judul dengan 4 edisi dari musik diskorina	
29 maret 2025	tambahkan daftar pustaka, lampiran ukuran spasi, laporan	terhadap di guru. Jadi pada tambahan daftar pustaka, lampiran dan berikan ukuran spasi, laporan.	
22 april 2025	meringkas tulisan lebih efektif, memiliki relevansi dengan subjek yg diteliti	meringkas tulisan lebih efektif	
14 mei 2025	dilanjutkan	diteliti dilanjutkan	
3 juni 2025	Penambahan penjelasan penggunaan tipografi, cari tahun yg sama apakah masalah lain sama dengan B konsep diskorina?	Penambahan mengenai informasi penggunaan tipografi dan cari tahun yg sama dengan konsep diskorina	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(NOFria Doni Fitri, M.Sn)



F. STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
 BIMBINGAN SKRIPSI
 PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Armita Sara Arabani NIM 1111011
 SEMESTER : 2 TAHUN AKADEMIK : 2025 / 2026
 JUDUL SKRIPSI : Tinjauan Elemen Visual Terhadap Cover Majalah Musik
Diskriminasi
 PEMBIMBING : Maria Dini Fitri, M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
19 Juni 2025	Re Alanjutkan	melanjutkan bagian yang belum diselesaikan (abstrack dan kampanye)	
24 Juni 2025 29 Juni 2025	lengkapi dengan daftar pustaka . mering - kasikan	lengkap dengan daftar pustaka	
30 Juni 2025	Urutkan daftar pustaka dari abjad A-Z	urutkan daftar pustaka dari abjad A-Z	
1 Juli 2025		Saran dalam debin pustek (Final)	
3 Juli 2025	Karya siap diujikan		

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(M. DONI FITRI, M.Sn)



(Gambar 1 dokumentasi Sidang)
Sumber: Dokumentasi Penulis



(Gambar 2 Dokumentasi Sidang)
Sumber: Dokumentasi Penulis





