

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

**Desain grafis** adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan *page layout*. Desainer grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif. Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin.

Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis komunikasi lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan (mendesain) atau pun produk yang dihasilkan (desain/rancangan). Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik - yang sering kali disebut sebagai “desain interaktif” (*interactive design*), atau “desain multimedia” (*multimedia design*)

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain).

Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk *shape*, bentuk (*form*), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

Peralatan yang digunakan oleh desainer grafis adalah ide, akal, mata, tangan, alat gambar tangan, dan komputer. Sebuah konsep atau ide biasanya tidak dianggap sebagai sebuah desain sebelum direalisasikan atau dinyatakan dalam bentuk visual.

Pada pertengahan 1980, kedatangan desktop publishing serta pengenalan sejumlah aplikasi perangkat lunak grafis memperkenalkan satu generasi desainer pada manipulasi image dengan komputer dan penciptaan image 3D yang sebelumnya adalah merupakan kerja yang susah payah. Desain grafis dengan komputer memungkinkan perancang untuk melihat hasil dari tata letak atau perubahan tipografi dengan seketika tanpa menggunakan tinta atau pena, atau untuk mensimulasikan efek dari media tradisional tanpa perlu menuntut banyak ruang. Seorang perancang grafis menggunakan sketsa untuk mengeksplorasi ide-ide yang kompleks secara cepat, dan selanjutnya ia memiliki kebebasan untuk memilih alat untuk menyelesaikannya, dengan tangan atau komputer.

**Desain Komunikasi Visual** bisa dikatakan sebagai seni menyampaikan pesan (*arts of communication*) dengan menggunakan bahasa rupa (*visual language*) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target audience sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Sedang Bahasa rupa yang dipakai berbentuk grafis, tanda, simbol, ilustrasi gambar/foto, tipografi/huruf dan sebagainya.

Sebagai suatu profesi, Desain Komunikasi Visual baru berkembang sekitar tahun 1950-an. Sebelum itu, jika seseorang hendak menyampaikan atau mempromosikan sesuatu secara visual, maka ia harus menggunakan jasa dari bermacam-macam “seniman spesialis”. Spesialis-spesialis ini antara lain adalah *visualizers* (seniman visualisasi); *typographers* (penata huruf), yang merencanakan dan mengerjakan teks secara detil dan memberi instruksi kepada percetakan; *illustrators*, yang memproduksi diagram dan sketsa dan lain-lain.

Desain Komunikasi Visual baru populer di Indonesia pada tahun 1980-an yang dikenalkan oleh desainer grafis asal Belanda bernama **Gert Dumbar**. Karena menurutnya desain grafis tidak hanya mengurus cetak-mencetak saja. Namun juga mengurus moving image, audio visual, display dan pameran. Sehingga istilah desain grafis tidaklah cukup menampung perkembangan yang kian luas. Maka dimunculkan istilah desain komunikasi visual seperti yang kita kenal sekarang ini.

Perkembangan design saat ini cukup pesat di Indonesia karena seiring dengan berkembangnya teknologi di Indonesia yang semakin canggih, misalnya jika ditinjau dari segi *design – design* yang sudah ada terutama design multimedia dan banyaknya software – software yang sangat mendukung dalam pembuatan design.

Media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Media massa memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir dan hubungan masyarakat di lingkungan sosial, yaitu dengan memberikan gambaran yang ada di lingkungan masyarakat, melalui media dan hiburan. Selain itu, media juga mempunyai peran dalam mengubah pandangan serta tatanan masyarakat. Media dapat berperan sebagai wahana pengembangan kebudayaan tidak hanya berupa seni dan symbol semata, tetapi juga pengembangan gaya hidup dan norma-norma. Media massa terdiri dari media cetak, media elektronik dan media *cyber*.

*Cybermedia* merupakan salah satu penyaluran pesan lewat media massa yang distribusinya melalui internet, dimana cara penyajiannya bersifat luas, *up to date* (terkini), interaktif dan *two way communications*. *Cyber media*, memang sejak awal dirancang dengan mengakomodasi dan memanfaatkan kecanggihan, kemudahan, dan keleluasaan yang menjadi karakter teknologi digital. Media massa online memanfaatkan keunggulan berkomunikasi di internet didasarkan pada satu set protokol terbuka yang bisa dipakai siapa pun yang ingin bergabung. Set protokol berinduk TCP/IP itu diterima sebagai tata cara "dialog" antar jaringan dan antar individu (komputer) yang mengisinya. Karena itulah kita bisa menikmati semakin banyak hal di Internet, mulai dari mengirim email, mendownload file, mengobrol (chatting) sampai menjelajah web.

Situs web (website) adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses

melalui jaringan seperti Internet, ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat Internet yang dikenali sebagai URL. Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di Internet disebut pula sebagai *World Wide Web* atau lebih dikenal dengan singkatan WWW. Meskipun setidaknya halaman beranda situs Internet umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada praktiknya tidak semua situs memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya, beberapa situs web mewajibkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota, atau bahkan meminta pembayaran untuk dapat menjadi anggota untuk dapat mengakses isi yang terdapat dalam situs web tersebut, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surel (e-mail), dan lain-lain. Pembatasan-pembatasan ini umumnya dilakukan karena alasan keamanan, menghormati privasi, atau karena tujuan komersial tertentu.

Sebuah halaman web merupakan berkas yang ditulis sebagai berkas teks biasa (*plain text*) yang diatur dan dikombinasikan sedemikian rupa dengan instruksi-instruksi berbasis HTML atau XHTML, kadang-kadang pula disisipi dengan sekelumit bahasa skrip. Berkas tersebut kemudian diterjemahkan oleh peramban web dan ditampilkan seperti layaknya sebuah halaman pada monitor komputer.

Halaman-halaman web tersebut diakses oleh pengguna melalui protokol komunikasi jaringan yang disebut sebagai HTTP, sebagai tambahan untuk meningkatkan aspek keamanan dan aspek privasi yang lebih baik, situs web dapat pula mengimplementasikan mekanisme pengaksesan melalui protokol HTTPS.

Musik merupakan bunyi yang diterima oleh individu atau kelompok berdasarkan sejarah, budaya, lokasi dan selera. Definisi musik sangat luas, diantaranya. Musik adalah bunyi-bunyian yang ditangkap oleh indera pendengar, Musik adalah suatu karya seni dengan segenap unsur pokok dan pendukungnya, Musik adalah segala sesuatu yang dihasilkan secara sengaja yang disajikan sebagai musik baik oleh seseorang maupun sekumpulan manusia.

Menurut M. Soeharto dalam buku (Kamus Musik, 2008 p:18) dijelaskan bahwa pengertian musik adalah pengungkapan melalui gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa gagasan, sifat dan warna bunyi. Pengertian musik pada wikipedia yaitu bunyi yang diterima oleh individu dan berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera seseorang. Menurut Aristoteles musik mempunyai kemampuan sebagai terapi rekreatif, mendamaikan hati yang gundah dan menumbuhkan jiwa patriotisme.



Musik adalah media *universal* yang mampu berbicara dalam berbagai bahasa, mampu menyuarakan isi hati para penciptanya dan mencerminkan kebudayaan dari berbagai macam belahan dunia, belakangan ini musik sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat luas. Musik juga dapat mempengaruhi seseorang, terbukti pada trend *fashion*, banyak penikmat musik yang meniru gaya berpakaian dari musisi yang mereka favoritkan. Sampai saat ini terdapat banyak aliran musik yang ada di masyarakat seperti musik Pop, Rock, Jazz bahkan *Underground*.

**Independen** (sering disingkat menjadi **indie**), dapat berarti 'bebas', 'merdeka' atau 'berdiri sendiri'. Istilah ini pun biasa dikaitkan dalam sebuah organisasi, media, teknologi. **Media indie** adalah media-media yang dibuat secara swadaya oleh individu atau kelompok kecil. Jenis media ini kadang juga disebut "media alternatif". Sebutan indie konon berasal dari falsafah "*do it yourself*" di komunitas punk. Varian media ini merambah hampir di segala bidang. Sebut saja eksistensi buku-buku dan komik indie yang masih terus tumbuh sampai sekarang, atau bentuk sempalan yang kurang umum seperti brosur dan koran tempel.

Musik Indie adalah termasuk kedalam jenis media indie. Maksud dari musik indie sendiri adalah karya-karya mereka berada di luar *mainstream* atau berbeda dengan corak lagu yang sedang laris di pasaran. Mereka bebas melahirkan karya yang sangat berbeda dari yang ada di pasar, atau dalam kata lain tidak komersial dan umumnya memiliki pangsa pasar tersendiri terhadap jenis lagu yang mereka sodorkan. Musik Indie bermula dari kesulitan dari beberapa group band yang memiliki idealisme dalam bermusik untuk memasuki dapur rekaman karena benturan kepentingan antara pemilik perusahaan rekaman dan idealisme dalam bermusik dari group band itu sendiri. Beberapa dari perusahaan rekaman beranggapan bahwa aliran musik tersebut tidak dapat dinikmati masyarakat, tidak mempunyai mutu dan tidak mengikuti pasar musik yang ada sekarang. Banyak band-band yang beraliran *Underground* lebih memilih jalur indie karena musik yang mereka bawakan mempunyai pasar tersendiri dan mempunyai idealisme yang berbeda dengan jenis musik yang lain.

Sedangkan pengertian dari band indie sendiri adalah band itu merekam dan memasarkan sendiri lagu-lagu mereka. Biasanya band-band ini memiliki lagu-lagu

yang bisa diterima pasar, namun dalam penggarapan album, mereka tidak melibatkan *major label* atau perusahaan rekaman yang telah memiliki nama.

Oleh sebab itu diperlukan adanya sebuah media publikasi yang dapat menyalurkan apresiasi dari para pemusik indie tersebut, baik untuk memudahkan dan meningkatkan kualitas pergerakan dari para pemusiknya. Media *cyber* merupakan sebuah media universal yang dapat dimanfaatkan karena mudahnya mengakses informasi dari media tersebut, dan para konsumen dapat dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi yang mereka inginkan.

## 1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan diambil adalah pemasaran dan promosi. Band Indie sebagai label musik yang memiliki genre unik, juga memiliki pasarnya sendiri. Tetapi untuk dapat menjangkau pasaran itu sendiri band indie harus melakukan kegiatan tersebut secara *direct contact*, oleh karena dengan memanfaatkan kemajuan teknologi desain, konektivitas dengan orang-orang menjadi sangat luas dan jarak diantaranya menjadi menyempit, dengan memanfaatkan teknologi komunikasi yang sekarang, maka Band Indie bisa menyalurkan apresiasi mereka dan melakukan pemasaran secara online menggunakan media *Cyber*.

## 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat ditarik dari batasan masalah diatas dapat di pisahkan menjadi beberapa poin, yang harus diselesaikan dalam bentuk desain. Poin-poin tersebut antara lain adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan website promosi band indie seluruh Indonesia ?
2. Bagaimana proses penerapan art directing, copywriting dan layout pada website tersebut ?
3. Bagaiaman pengaplikasian Content website ini dapat membantu publikasi band indie ?

## 1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan diatas saya berencana untuk membuat sebuah media pemasaran dan pendistribusian berbasis digital yang akan mengumpulkan apresiasi dari komunitas band indie untuk dapat menyalurkan karya mereka.

1. Mengetahui Proses Perancangan Website promosi Band Indie seluruh indonesia
2. Mengetahui proses penerapan art directing dan copywriting website tersebut
3. mengetahui pengaplikasian Content website ini dapat membantu publikasi band indie

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data sangat penting untuk diperhatikan tata cara, metode dan bentuk pengumpulan data yang akan dilakukan agar dapat mendapat data yang konkrit dan dapat dipertanggung jawabkan.

### 1.5.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif tidak menggunakan perhitungan atau data statistik pada teuan-temuannya melainkan menggunakan diri peneliti pribadi sebagai kunci dengan menggunakan pembahasan melalui analisis dan penjelasan yang deskriptif.

Data berdasarakan metode pengumpulan kualitatif antara lain berikut :

#### a. Data Lapangan

- Wawancara, akan dilakukan pada salah seorang anggota ASKOMINDO (Asosiasi Komunitas Musisi Indie Indonesia), secara semi structural. Secara garis besar pertanyaan akan melibatkan semua jajaran Band Indie yang aktif di Indonesia, yang kemudian akan diperdalam seiring dengan pertanyaan. Wawancara akan dilakukan melalui dua cara yaitu secara : online dan offline.
- Observasi, dilakukan untuk menambah data visual dari organisasi untuk meningkatkan keakuratan data

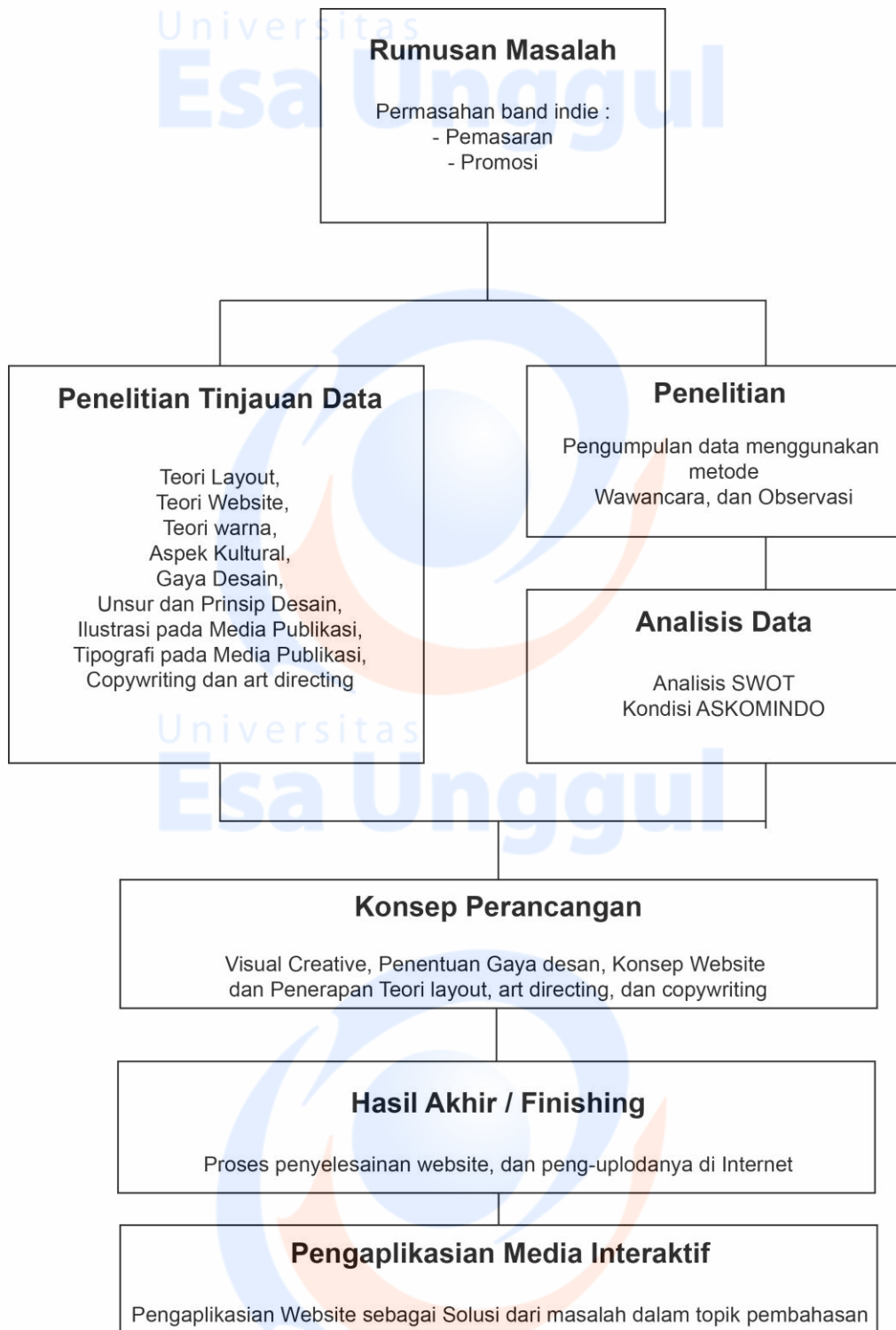
**b. Kajian Literatur**, akan dilakukan melalui dua media :

- *Cetak, Desain Web Interaktif dengan Css dan Music Records Indie Label by Idhar Rez.* Sebagai sarana pengumpulan data yang berkisar mengenai pembuatan media interaktif berbasis web dengan menggunakan aplikasi Css. Kemudian sebagai bahan referensi dan Sejarah musik indie, manajemen rekaman serta style yang digunakan dalam label tersebut.
- *Digital, deljao.web.id dan facebook.com* Keduanya adalah adalah media pengumpulan data berbasis digital, facebook sebagai jejaring sosial yang mengumpulkan orang-orang dari berbagai kalangan, antara lain seperti penikmat musik indie dan orang-orang yang berkecimpung di bidang musik indie sendiri.



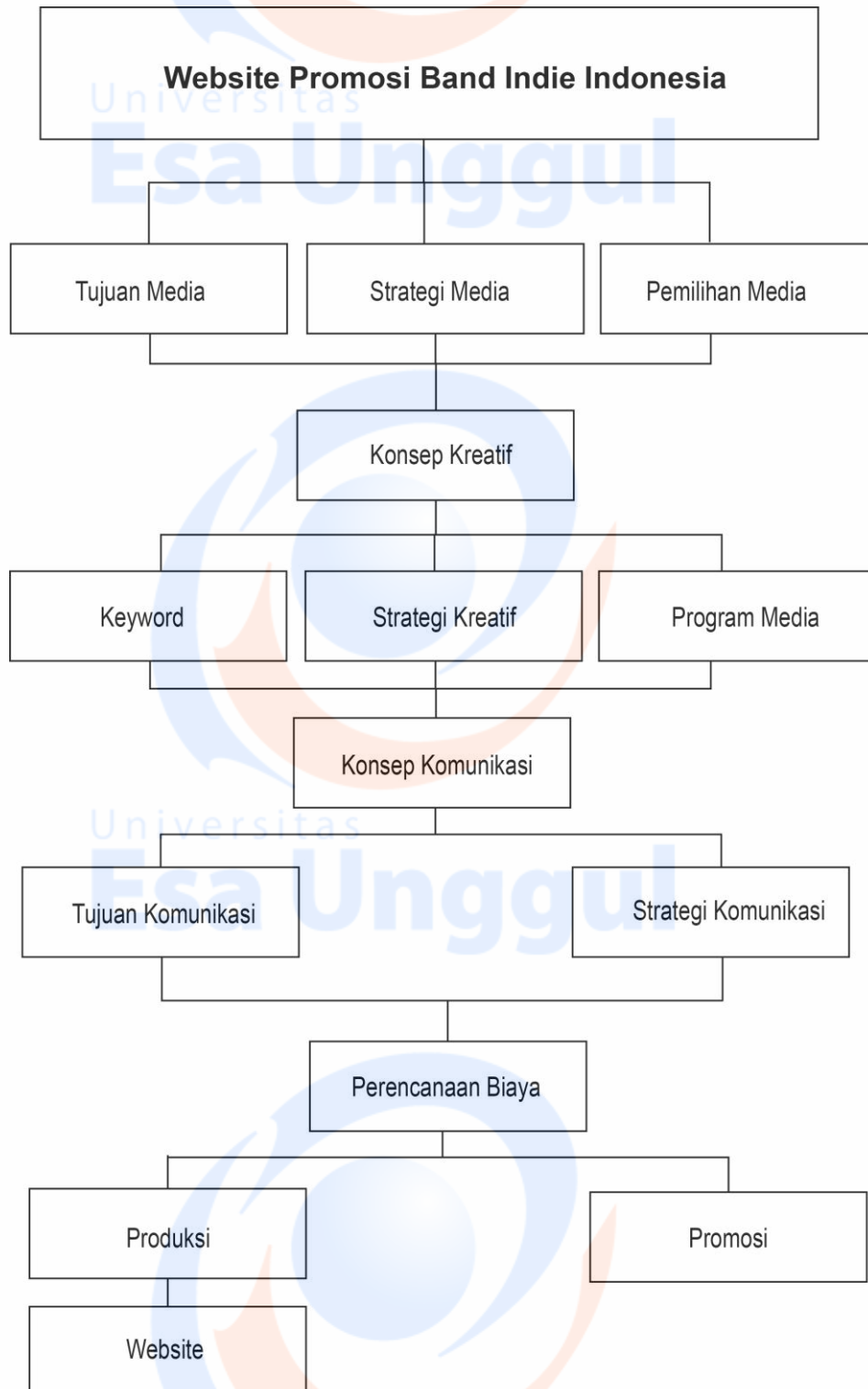
## 1.6 Kerangka Pemikiran

Table 1.1 Kerangka pemikiran



## 1.7 Skematika Perancangan

Table 1.2 Skematika Perancangan



**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN WEBSITE PROMOSI BAND INDIE**  
**(BAB 1)**

Disusun dan diajukan sebagai syarat pemenuhan nilai Tugas Akhir pada  
Program Studi

Strata -1 Desain Komunikasi Visual

Oleh :

**APRIYAN SUHENDAR**

**NIM : 201325041**

**PROGRAM STUDI : S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

**JAKARTA**

**2016**