

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari aktivitas manusia tidak terlepas dari kegiatan seni. Secara umum seni dibedakan menurut indra penyerapannya yaitu seni audio, seni visual, dan seni audio-visual. Seni audio adalah seni yang diserap melalui indra pendengaran, misalnya: seni musik atau suara, drama radio, puisi di radio dan lain-lain. Seni visual adalah seni yang diserap melalui indra penglihatan, umumnya dikenal dengan sebutan seni rupa. Seni audio-visual adalah seni yang sekaligus diserap oleh indra pendengaran dengan indra penglihatan, misalnya: seni tari, drama/*theater*, film dan lain-lain.

Dewasa ini kaitan antara seni rupa dan seni-seni yang lainnya tidak dapat dipisahkan, di mana dalam seni musik unsur seni rupa sangat dibutuhkan di dalam pengemasannya seperti halnya musik *rock*, sampul yang dihadirkan pastinya sesuai dengan ciri khas si pelakunya di mana nuansa seram hadir sebagai musik yang keras, begitu juga sampul musik *jazz* dihadirkan dengan nuansa elegan dan eksklusif, semua mempunyai ciri tersendiri. Beragam sampul musik yang dihadirkan oleh pelaku seni mengandung pesan tersendiri sesuai dengan karakter musiknya, sayangnya kebanyakan penikmat musik kurang menghiraukan sampul album yang dihadirkan sehingga pesan yang terdapat pada sampul album tidak efektif.

Peran media komunikasi sangat diperlukan guna mempromosikan produk yang ditawarkan tanpa mengesampingkan kualitas musik yang dibawakan, hal ini mutlak berlaku ke semua musisi baik yang berada di jalur *mainstream* ataupun *independent (indie)*. Kehadiran sampul album merupakan suatu komunikasi di dalam penyampaian bentuk jati diri dari eksistensi pelaku seni, di mana seharusnya penikmat seni langsung bisa mengerti pesan dari kehadirannya lewat sampul yang dihadirkan. Di dalam sampul musik terdapat pesan yang tersirat mulai tipografi hingga *layout*, dari gambar hingga warna, semua terangkum dalam satu sampul. Elemen-elemen tersebut mempunyai peran tersendiri, apakah dengan elemen (tipografi, warna, *layout*, dan gambar) tersebut pesan bisa tersampaikan dengan baik atau malah sebaliknya. Apakah susunan elemen tersebut sesuai dengan penggunaannya, tentu saja harus mempertimbangkan unsur seni di dalamnya.

Menurut Sachari (2005:122) sebagai bagian dari budaya rupa, karya desain pun sarat dengan nilai-nilai estetis. Desain yang baik adalah desain yang mampu menerjemahkan pesan-pesan dari kehadiran elemen tersebut. Bagaimana bentuk tipografinya, bagaimana komposisi *layout*nya, bagaimana warna yang dihadirkan, serta bagaimana gambar yang dimuat kedalam sampul tersebut seharusnya sudah diperhitungkan dengan matang.

SRF adalah kelompok penyanyi beraliran *hiphop* yang membawakan lagu etnik Batak dari Pematangsiantar. SRF merupakan kelompok musik pertama yang berhasil memadukan aliran musik *hiphop* dengan musik Batak (daerah), sehingga

sangat menarik untuk dikaji lebih dalam. SRF sendiri telah berhasil meluncurkan tiga album di mana album mereka telah beredar dalam cakupan nasional.

Kehadiran album SRF tidak terlepas dari komunikasi visual, sampul album yang berisikan unsur tipografi, warna, *layout* serta gambar yang mempunyai daya tarik tersendiri yang dikemas berisikan perpaduan antara unsur etnik dan modern. Sampul album yang dihadirkan SRF tidak terlihat seperti album Batak pada umumnya, di mana pada umumnya sampul album Batak (daerah) hanya berisikan potret penyanyinya saja, tanpa memperhatikan unsur-unsur desain maupun makna tertentu yang seharusnya diperhitungkan dalam sebuah *cover* album.

Seperti yang kita ketahui, warna memiliki peran penting dalam unsur desain yang diterapkan dalam sampul album, semakin bervariasi warna yang disematkan maka akan semakin menarik sampul tersebut. Dalam hal ini, sampul album SRF terlihat berani menampilkan warna hitam menjadi dominasi sampul dan warna lain yang terlihat hanya putih dan merah dibeberapa titik tertentu. Sementara jika diperhatikan secara seksama, pada sampul album SRF terdapat aksara dan ornamen Batak yang membuatnya terlihat semakin matang.

Terlepas dari menariknya konsep Batak modern yang terlihat dari sampul album SRF ini, penyampaian aksara Batak tentu kurang bijaksana jika dihadirkan secara mentah, tanpa keterangan tentang arti dari aksara tersebut. Seperti halnya pada album kedua yang terdapat aksara Batak dibawah tulisan Batak *Swag Ethnic*, tentu saja masyarakat bukan Batak tidak mengerti cara membaca aksara tersebut sebelum belajar mengenal aksara Batak. Begitu juga pada album ketiga terdapat

tulisan *Sada Dua Tolu* yang merupakan judul dari albumnya, tulisan tersebut terlihat sangat menyatu dengan konsep Batak pada sampul album namun penempatannya kurang tepat jika musik yang dihidangkan, ditujukan untuk masyarakat secara nasional.

Tidak berbeda dengan warna, gambar yang dihadirkan pada sampul album SRF hanya menampilkan 1 gambar utama yang sekilas terlihat seperti bintang, ornament dan tameng, namun justru hal itu menambah daya tarik sampul karena menjadikannya *center point* tanpa diganggu oleh unsur lain. Namun terlepas dari menariknya gambar yang ditampilkan, sangat sulit untuk mengerti pesan dari gambar karena sampul album SRF sangat sepi dari unsur-unsur lain yang menunjang gambar tersebut.

Penyusunan setiap elemen pada sampul pastinya sudah terkonsep bagaimana pemilihan huruf yang akan diletakan, apakah ukuran dan bentuk huruf sudah tepat dan tidak mengganggu unsur lain, gambar apa yang menjadi daya tarik sekaligus mewakili karakter musik yang dibawakan, warna apa yang menjadi kontras dari huruf yang akan diletakan dan *background* yang tidak mengganggu pengelihatan pada waktu dilihat, serta bagaimana tata letak penyusunannya apakah sudah tertata dengan sedemikian rupa sehingga letak antara gambar dan/atau huruf yang terdapat pada sampul tidak terlalu dekat tetapi juga tidak terlalu jauh.

Dari penjelasan tersebut peneliti tertarik untuk meninjau sampul album SRF dan peneliti ingin mengkaji dari sisi tipografi apakah sudah menarik dan bisa

dibaca, huruf apakah yang digunakan, bagaimana jenis hurufnya, bagaimana warna yang digunakan pada sampul album tersebut, apakah sudah dipilih sedemikian rupa hingga mendukung *background* pada sampul, *layout* pada sampul apakah sudah tertata dengan benar, serta bagaimana gambar yang ada di dalam sampul tersebut, apakah sudah ditata sedemikian rupa hingga tampak menarik, dan apakah gambar yang dipilih sudah mewakili karakter musik yang mereka bawakan.

Dari ulasan-ulasan tersebut peneliti ingin meninjau sampul album SRF dengan judul: **“TINJAUAN TIPOGRAFI, WARNA, LAYOUT DAN GAMBAR PADA SAMPUL ALBUM SIANTAR RAP FOUNDATION (SRF)”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah :

1. Seringkali sampul album hanya dijadikan sebatas sampul yang gunanya tidak lebih sebagaimana pembungkus produk.
2. Sampul album SRF tidak terlihat seperti desain sampul album Batak.
3. Pada umumnya sampul album Batak terlihat hanya menampilkan potret penyanyinya secara monoton.
4. Sekilas sampul album SRF tidak menunjukkan karakter Batak.
5. Sampul album SRF hanya menampilkan warna hitam sebagai dominasi *layout*.

6. Penyampaian aksara Batak pada sampul album SRF tidak dapat ‘dicerna’ masyarakat luas.
7. Judul album yang dibuat menggunakan bahasa Batak tidak dapat dipahami masyarakat luas.
8. Pesan yang disampaikan oleh gambar pada sampul album SRF sulit dimengerti.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis perlu membatasi masalah yang menjadi dasar analisis dalam menyusun skripsi untuk menghindari ruang lingkup yang terlalu luas. Penulis hanya fokus kepada tipografi, warna, *layout*, serta gambar pada sampul album SRF.

Hal ini dilakukan agar permasalahan yang akan diteliti tidak melebar sehingga tercapai maksud dan tujuan dari diadakannya penelitian ini.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimanakah bentuk tipografi sampul album SRF.
2. Bagaimanakah warna yang digunakan sampul album SRF.
3. Bagaimanakah *layout* sampul album SRF, apakah sudah tersusun dengan benar.
4. Bagaimanakah bentuk gambar yang digunakan sampul album SRF.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini ialah

1. Untuk mengetahui bentuk tipografi pada sampul album SRF.
2. Untuk mengetahui warna apa saja yang digunakan pada sampul album SRF.
3. Untuk mengetahui *layout* pada sampul musik SRF.
4. Untuk mengetahui bentuk gambar yang ada di dalam sampul album SRF.

F. Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini :

1. Sebagai tambahan literatur bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
2. Sebagai referensi dan masukan bagi civitas Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan serta sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.
3. Sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi penelitian yang bermaksud menjadikan penelitian pada permasalahan yang sama.
4. Sebagai sumber informasi mengenai tipografi, warna, *layout*, dan gambar pada sampul album SRF.
5. Sebagai sumber informasi mengenai elemen-elemen yang terkandung dalam sebuah sampul album.

6. Sebagai sumbangan pemikiran bagi masyarakat luas bagaimana pentingnya penyampaian pesan suatu album musik.

G. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Gede Putra Budi Noviyana dari Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar dengan judul "Desain Media Komunikasi Visual Untuk Promosi Album *Let's Turn On A Fire Band Scared Of Bums* Di Kota Denpasar" (Skripsi, 2011) di mana hasil penelitiannya menunjukkan bagaimana penggunaan media komunikasi visual yang tepat guna sebagai sarana promosi album *Let's Turn On A Fire*. Penelitian tersebut ditujukan untuk memperoleh media komunikasi visual yang efektif sesuai dengan teori, konsep dan keadaan di lapangan.