

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemasan adalah bisnis kreatif yang mengkaitkan bentuk struktur, material, warna, citra tipografi, dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar produk dapat dipasarkan. Desain kemasan berlaku untuk membungkus, melindungi, mengirimin, menyimpan, mengidentifikasi, dan membedakan sebuah produk dipasar (Klimchuk dan Krasovec, (2006:10). Kemasan tidak hanya berfungsi untuk melindungi produk dari ancaman terjadinya kerusakan, melainkan telah menjadi salah satu unsur daya tarik konsumen dalam bersaing dengan produk-produk lainnya terutama yang sejenis. Kemasan telah menjadi alat pemasaran sebab peran kemasan bisa menciptakan nilai tersendiri bagi konsumen dan anti promosi bagi pihak perusahaan atau produsen. Tujuan dari kemasan mampu memberi perlindungan yang baik dan berdaya tahan tinggi terhadap produk-produknya, tetapi juga memiliki daya tarik yang tinggi terhadap konsumen.

Salah satu bentuk kemasan adalah sampul. Dalam hal ini sampul yang dimaksud adalah desain sampul cakram padat album lagu religi Haddad Alwi dan Sulis. Sampul cakram padat merupakan media komunikasi visual yang bertujuan untuk menyampaikan pesan, informasi, dan lain sebagainya. Salah satu teknik daya tarik pada sampul cakram padat adalah dengan membuat tampilan fisik yang menarik.

Sampul merupakan pembungkus lapisan luar. Dalam merancang desain sampul cakram padat sebaiknya digarap secara teliti dan cermat. Karena desain sampul cakram padat merupakan *display* kemasan bagi isi yang disajikan di dalamnya.

Seseorang desainer harus mampu menciptakan daya tarik tampilan fisik sampul cakram padat. Karena keefektifan di sampul cakram padat menekankan pada bentuk tampilan, selain juga pada isinya. Sehingga tampilan desain sampul dengan isi harus saling berkaitan. Dengan demikian, desainer harus dapat merancang desain sampul yang menarik untuk menarik perhatian sugesti membaca. Untuk menarik perhatian dan menimbulkan sugesti pembaca, unsur-unsur teks (judul, subjudul, *body* teks dan *logotype*) dan visual (gambar/ilustrasi) harus memenuhi prinsip-prinsip desain serta tipografi sehingga desain sampul yang desainer rancang dapat menjadi satu kesatuan yang utuh antara desain sampul dengan isinya.

Desain grafis adalah salah satu bagian dari seni terapan yang memberi kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan atau mengatur elemen ilustrasi, foto, tipografi dan garis diatas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan.

Beberapa prinsip-prinsip desain yang dapat kita jadikan pedoman dalam merancang desain sampul yaitu proporsi (*proportion*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), kesatuan (*unity*) dan pusat perhatian (*focus*). Dalam merancang desain sampul desainer harus dapat menentukan proporsi setiap elemen desain secara teratur dan serasi untuk menjaga keseimbangan, dapat mengatur kekontrasan

desain sehingga akan di peroleh fokus yang ingin ditonjolkan. Serta menggunakan pola warna yang menimbulkan irama yang enak diikuti dan juga mampu menjadikan satu kesatuan yang berhubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri serta memiliki ciri sendiri-sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru memiliki fungsi baru yang utuh.

Penggunaan dan pemilihan tipografi merupakan salah satu sarana untuk penyampaian pesan mengkomunikasikan ide atau informasi tingkat kemudahannya untuk pembaca. Dengan menerapkan prinsip-prinsip desain serta tipografi dengan baik maka seseorang desainer akan berhasil menciptakan desain sampul yang dapat mewakili isi dan menarik perhatian sugesti membaca.

Menurut penulis desain sampul cakram padat pada album lagu religi Haddad Alwi dan Sulis versi yang asli belum menerapkan pemahaman dan penguasaan teknik tentang prinsip-prinsip desain dan tipografi serta warna sehingga tampilan desain sampul cakram padat yang dirancang tersebut menurut pengamatan penulis kurang menarik. Penulis dapat mengatakan demikian, karena penulis telah mempelajari teori tentang prinsip-prinsip desain dan tipografi selama perkuliahan sebagai mahasiswa seni rupa ditambah dengan pengetahuan dan keterampilan penulis dalam mengambil mata kuliah studi khusus komputer desain grafis. Berangkat dari pengalaman mata kuliah studi khusus komputer maka penulis tertarik untuk meneliti dengan judul **“Perbandingan Desain Grafis Sampul Cakram Padat (*Compact Disc*) Album Lagu Religi Haddad Alwi dan Sulis Dengan Desain Ulang Yang Dirancang Peneliti”**.

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, maka peneliti perlu melakukan identifikasi masalah. Adapun permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Penerapan prinsip-prinsip desain pada desain sampul cakram padat album lagu religi Haddad Alwi dan Sulis diantaranya: kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), proporsi (*proportion*), irama (*ritme*) dan pusat perhatian (*focus*)
2. Penerapan tipografi pada desain sampul cakram padat album lagu religi Haddad Alwi dan Sulis diantaranya: *clarity* (kejelasan), *readability* (keterbacaan), *visibility* (dapat dilihat), *legibility* (mudah dibaca)
3. Penerapan warna pada desain sampul cakram padat album lagu religi Haddad Alwi dan Sulis.

C. Pembatasan Masalah

Setelah mengadakan identifikasi dari masalah yang akan diteliti, maka akan dibatasi pada masalah prinsip-prinsip desain yang meliputi: kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, pusat perhatian, penerapan tipografi yang berkaitan dengan *clarity* (kejelasan), *readability* (keterbacaan), *visibility* (dapat dilihat), *legibility* (mudah dibaca). Serta warna-warna yang bisa mendukung prinsip-prinsip desain dan tipografi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas peneliti mengajukan rumusan masalah yang mendasar dalam upaya menganalisis, ini diambil berdasarkan inspirasi. Dengan demikian rumusan masalah penelitian adalah:

1. Bagaimana penerapan prinsip-prinsip desain yaitu kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi dan pusat perhatian pada desain sampul cakram padat album lagu religi Haddad Alwi dan Sulis?
2. Bagaimana penerapan tipografi pada sampul desain sampul cakram padat album lagu religi Haddad Alwi dan Sulis?
3. Bagaimana penerapan warna pada desain sampul cakram padat album lagu religi Haddad Alwi dan Sulis?
4. Bagaimana perbandingan penerapan prinsip-prinsip desain, tipografi dan warna pada Sampul Cakram Padat Album Lagu Religi Haddad Alwi dan Sulis Dengan Desain Ulang Yang Dirancang Peneliti?
5. Apakah lebih baik desain sampul cakram padat Album Lagu Religi Haddad Alwi dan Sulis yang dirancang peneliti atau tidak?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah hal yang paling penting untuk merumuskan suatu kegiatan penelitian guna mencapai tujuan yang diinginkan

1. Untuk mengetahui dan menganalisis sejauh mana penerapan prinsip-prinsip desain diantaranya: kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*ritme*), proporsi (*proportion*) dan pusat perhatian (*fokus*) pada sampul cakram padat album lagu religi Haddad Alwi dan Sulis.

2. Untuk mengetahui pemilihan tipografi pada sampul cakram padat album lagu religi Haddad Alwi dan Sulis diantaranya : keterbacaan (*readability*)
3. Untuk mengetahui penerapan warna pada desain sampul cakram padat album lagu religi Haddad Alwi dan Sulis
4. Untuk membandingkan penerapan prinsip-prinsip desain, tipografi dan warna pada Sampul Cakram Padat Album Lagu Religi Haddad Alwi dan Sulis Dengan Desain Ulang Yang Dirancang Peneliti
5. Untuk mengetahui penerapan desain sampul cakram padat Album Lagu Religi Haddad Alwi dan Sulis yang dirancang peneliti lebih baik atau tidak?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak: Keilmuan, masyarakat, pribadi, dan mahasiswa peneliti berikutnya. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti besar manfaatnya sebagai bahan pengetahuan yang bisa menjadi acuan cara merancang desain terhadap sampul cakram padat dalam menerapkan prinsip-prinsip desain
2. Sebagai bahan dalam dunia kesenirupaan khususnya desain grafis.
3. Sebagai referensi bagi kalangan akademik khususnya di bidang kesenirupaan.
4. Sebagai referensi bagi produsen, konsumen dan penjual cakram padat agar dibuat menjadi menarik untuk diperjualkan.