

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL ALBUM Z SEASON II OLEH BLXKBOYZ RECORDS DI DENPASAR

I Gusti Ngurah Bagus Langgeng Kayowanan Adi Dharma¹, Ni Ketut Rini Astuti, S.Sn.,M.Sn²,
I Wayan Agus Eka Cahyadi, S.Sn., MA³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jln. Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia

Email: kayoadidharma23@gmail.com

Abstrak

BLXKBOYZ Records adalah sebuah label musik minor di Denpasar yang bergerakmendistribusikan musik online dan juga offline. BLXKBOYZ Records sudah menaungi beberapa musisi Hip Hop atau Rap asal Denpasar saat ini seperti Oz the Oddz, Sicksteen, Bad Eight18teen, dan 99Blessed. BLXKBOYZ Records berhasil menarik perhatian masyarakat pendengar musik di Bali dan juga Indonesia lewat beberapa rilisan single mereka beberapa waktu lalu seperti Last Time, BLXKLYFE, Whacu mean, dan Swervin'. Pada tahun 2022 mendatang, BLXKBOYZ Records berencana menaungi perilisan album oleh Oz the Oddz yang berjudul "Z SEASON II" yang mengusung konsep Taking Over atau mengambil alih dan bertemakan kemenangan. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah perancangan komunikasi visual untuk dapat membantu menyampaikan pesan dari komunikasi verbal serta media promosi album "Z SEASON II". Dengan berusaha agar komunikasi visual yang dilakukan dapat membantu menyampaikan konsep Z SEASON II adalah melalui sebuah bentuk komunikasi visual dengan pendekatan ilustrasi. Dipilihnya pendekatan ilustrasi karena mampu memberikan pesan verbal atau cerita yang bersifat fantasi dan imajinasi. Teknik ilustrasi digunakan sebagai penerjemah pesan verbal dari Z SEASON II menjadi pesan verbal yang disampaikan melalui beberapa bentuk media serta strategi media. Dengan upaya tersebut, diharapkan perancangan ini dapat menyampaikan dalam isi, pesan serta konsep Taking Over dari album Z SEASON II.

Kata Kunci : Album, Z SEASON II, Ilustrasi, Hip Hop atau Rap, Taking Over

Abstract

BLXKBOYZ Records is a minor music label in Denpasar which is engaged in distributing music online as well as offline. BLXKBOYZ Records already houses several Hip Hop or Rap musicians from Denpasar, such as Oz the Oddz, Sicksteen, Bad Eight18teen, and 99Blessed. BLXKBOYZ Records managed to attract the attention of music listeners in Bali and also Indonesia through their recent single releases such as Last Time, BLXKLYFE, Whacu mean, and Swervin'. In 2022, BLXKBOYZ Records plans to oversee the release of an album by Oz the Oddz entitled "Z SEASON II" which carries the concept of Taking Over and the theme of victory. Therefore, a visual communication design is needed to be able to help convey messages from verbal communication and media promotion for the album "Z SEASON II". By trying to make visual communication that can help convey the concept of Z SEASON II is through a form of visual communication with an illustration approach. The illustration approach was chosen because it is able to provide verbal messages or stories that are fantasy and imagination. The illustration technique is used as a translator of verbal messages from Z SEASON II into verbal messages that are conveyed through several forms of media and media strategies. With these efforts, it is hoped that this design can convey the content, message and concept of Taking Over from the album Z SEASON II.

Keywords : *Album, Z SEASON II, Illustration, Hip Hop or Rap, Taking Over*

PENDAHULUAN

Musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. Musik terdapat beberapa kategori diantaranya Grup Musik, Duo Musik, Solo Musik, grup musik atau lebih di kenal Grup Band merupakan salah satu musik yang memiliki perkembangan sangat pesat. Grup Band pertama di dunia ialah The Tielman asal Belanda yang sangat populer di Eropa pada tahun 1950-an, orang-orang Belanda biasa menyebut musik mereka Indorock atau "Indonesian Rock and Roll".

Di Indonesia terdapat Koes Bersaudara (1960) Grup musik yang terkenal pada dasawarsa 1970-an ini sering dianggap sebagai pelopor musik pop dan rock 'n roll di Indonesia. Seiring berkembangnya waktu, genre musik di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat. Salah satunya genre musik Hip Hop atau Rap. Hip Hop atau Rap adalah sebuah gerakan norma budaya istiadat yang mulai tumbuh sekitar tahun 1970'an yang dikembangkan oleh masyarakat Afro-Amerika dan Latin-Amerika . Awalnya pertumbuhan Hip Hop dimulai dari The Bronx di kota New York dan terus berkembang dengan pesat hingga

ke seluruh dunia. Hip hop pertama kali diperkenalkan oleh seorang Afro-Amerika, Grandmaster Flash dan The Furious Five. Hip Hop terbagi menjadi beberapa elemen yaitu MC (Rapping), DJ (Disk Jockey), Breakdance, dan Graffiti. Awalan dari musik Hip-Hop yaitu mendaur ulang lagu yang sudah ada dengan teknik DJ, Rap, Sampling, Beatbox hingga menggunakan Turntable dan Drum. Ciri khas dari musik Hip Hop ini adalah bernyanyi cepat dengan irama dan lirik yang berisikan teriakan teriakan protes (Edwards, Paul, 2009:340).

Records terbentuk pada tahun 2020. BLXKBOYZ Records saat ini juga menjalin kerja sama dengan beberapa musisi Hip Hop atau Rap seperti 99Blessed, \$icksteen, Bad Eight18teen, dan beberapa musisi lainnya. BLXKBOYZ Records dibentuk oleh Jafar Sanad, seorang produser musik asal Denpasar. Nama BLXKBOYZ Records sendiri diambil dari keseharian Jafar Sanad dan teman-temannya yang suka berkumpul di area tempat tinggalnya (Jafar, 2021). BLXKBOYZ Records sendiri telah menaungi beberapa rilisan single dan album digital dari musisi-musisi yang telah bekerja sama dengan BLXKBOYZ Records. Di tahun 2022, BLXKBOYZ Records akan menaungi perilisan album terbaru dari Oz the Oddz yang berjudul Z SEASON II yang

bertemakan pengambilan alih. Album ini berisikan 12 lagu yang mengambil sub genre Trap Hip Hop.

Dalam proses peluncuran Album Z SEASON II milik Oz the Oddz yang dinaungi oleh BLXKBOYZ Records memiliki kendala dalam Art Work yang akan digunakan dalam Album Z SEASON II ini serta media-media promosi untuk menunjang album yang dinaungi oleh BLXKBOYZ Records ini. Dalam kesepakatan ini, penulis ingin merancang Art Work dan media pendukung dalam peluncuran Album yang berjudul Z SEASON II dengan acuan dari ilmu Desain Komunikasi Visual. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan utama sebagai berikut:

- a. Media apa yang digunakan untuk mempromosikan album Z SEASON II?
- b. Bagaimana merancang komunikasi visual yang komunikatif dan informative untuk mempromosikan album Z SEASON II

DEFINISI JUDUL

Adapun judul yang diangkat yaitu “Perancangan Komunikasi Visual Album Z SEASON II Oleh BLXKBOYZ Records di Denpasar” yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Pengembangan sistem yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi dengan komunikasi yang menggunakan bahasa visual lewat album Z SEASON II yang akan didistribusikan untuk publik oleh BLXKBOYZ Records di Denpasar.

METODE

Perancangan membutuhkan pendekatan kualitatif, dimana pendekatan kualitatif merupakan hal yang menonjol – kan pada makna, penalaran, definisi atas suatu situasi tertentu (Raharja, dkk, 2009:52).

Data Primer

Data Primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber ahli atau pertama. Data diperoleh melalui narasumber atau responden, yaitu orang yang kita jadikan objek riset, atau orang yang kita gunakan untuk mendapatkan informasi atau data (Sarwono & Lubis, 2007:88).

Pada teknik pengumpulan data primer penulis melakukan pengamatan langsung ke rumah dari pendiri BLXKBOYZ Records yaitu Jafar Sanad yang berada di Padang Sambian, Denpasar. Dengan

melakukan wawancara dan mengamati keadaan sekitar sehingga data secara sistematis dapat dikumpulkan seperti media-media penunjang promosi album sebelumnya serta permasalahan yang dihadapi dalam perilisian album terbaru dari BLXKBOYZ Records.

Data Sekunder

Data Sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data yang sudah tersedia sehingga kita tinggal mencari dan mengumpulkannya (Sarwono & Lubis, 2007:82).

Pada pengumpulan data sekunder ini penulis mencari beberapa data dari buku-buku dan situs-situs internet yang terkait dengan ilmu Desain Komunikasi Visual, Album, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan perancangan ini.

Metode Pengumpulan Data

Metode merupakan langkah atau cara yang dilaksanakan secara teoritis untuk dapat dijadikan pedoman, pertanggung jawaban ilmiah secara tertulis mengenai tugas yang didesain sebagai Pengantar Karya. Ada empat metode pengumpulan data, empat hal tersebut yaitu:

Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lapangan untuk mendapatkan data secara sistematis terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data original atau asli dan mengetahui keadaan tempat penelitian secara rinci (Sarwono & Lubis, 2007:100). Observasi ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung ke lapangan untuk mendapatkan data tentang objek yang diteliti seperti biografi, pengalaman serta prestasi yang pernah diraih oleh BLXKBOYZ Records dan media komunikasi visual apa saja yang pernah dibuat.

Metode Wawancara

Metode wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu dengan wawancara, peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi yang tidak mungkin bisa ditemukan melalui observasi (Sugiyono, 2010:317). Wawancara dilakukan secara langsung dan terbuka yaitu tanya jawab dengan

pendiri BLXKBOYZ Records untuk menyakinkan kebenaran yang diperoleh dengan menggunakan instrument alat-alat tulis dan rekam.

Metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari data pada buku, artikel, majalah, surat kabar, brosur, internet serta media lainnya (Sarwono, 2007:93). Dalam hal ini penulis mencari beberapa data dari buku, jurnal, situs-situs internet terkait serta beberapa media dokumentasi.

Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah belalu, baik dalam bentuk tulisan, foto, atau gambar. Kajian dokumentasi merupakan sarana bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data atau informasi dengan membaca surat, pengumuman, pernyataan tertulis (Sarwono & Lubis, 2007:12). Pada metode ini penulis menggunakan kamera digital.

Instrumen Alat Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini tentunya menggunakan instrumen atau alat pengumpulan data yang berfungsi untuk membantu penulis dalam melakukan

penelitian. Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan survey ini adalah :

- **Buku Catatan dan Pulpen**

Buku catatan dan pulpen merupakan instrumen yang digunakan penulis untuk membuat daftar pertanyaan serta mencatat hasil wawancara dari narasumber.

- **Smartphone**

Smartphone merupakan instrumen penelitian yang dapat digunakan pada saat wawancara dan pengumpulan data observasi yang berfungsi sebagai alat dokumentasi video, foto, alat rekam audio, hingga mencari literatur-literatur beserta foto-foto dari sumber internet.

- **Kamera Digital**

Kamera digital merupakan instrumen yang berfungsi sebagai alat rekam video maupun foto untuk mendapatkan data terkait dengan Perilisan Album Z SEASON II yaitu dengan mendokumentasikan video maupun foto terkait kasus.

- **Laptop**

Laptop merupakan instrumen yang digunakan penulis untuk menyelesaikan perancangan ini, mulai dari pembuatan pengantar karya, penggabungan data-data yang di

dapat, hingga menyelesaikan desain dari Album Z SEASON II yang telah dirancang.

ANALISIS DATA

Analisis data merupakan cara atau langkah untuk pemikiran penelitian untuk mengolah data yang berhasil dikumpulkan dan merupakan tindak lanjut dari usaha untuk menguji kebenaran. Analisis data yang digunakan dalam pengantar karya ini metode analisis 5W+1H yaitu What, Who, When, Where, Why, How. Semua data yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis dengan pola perancangan sebagai berikut:

a. What

Apa yang akan dirancang?
Perancangan Komunikasi Visual Album Z SEASON II Oleh BLXKBOYZ Records di Denpasar

b. Who

Siapa target audience dari perancangan? Masyarakat Indonesia pendengar musik dengan usia 17-35 tahun

c. When

Serangkaian kegiatan komunikasi visual akan dilakukan pada bulan Oktober sampai dengan bulan Februari 2022

d. Where

Dimana perancangan album ini dipublikasikan dan didistribusikan agar sampai ke target audience? perancangan ini akan dipublikasikan melalui media konvensional, media konvensional, dan media sosial

e. Why

Mengapa perancangan ini dilakukan? Sebagai salah satu upaya membentuk identitas dan promosi album Z SEASON II agar isi, pesan dan makna dari album tersebut dapat tersampaikan kepada audience.

f. How

Bagaimana Perancangan ini bisa mengatasi topik permasalahan? Dengan disiplin ilmu desain komunikasi visual yang berperan sebagai problem solver yang dapat mengkomunikasikan isi, makna dan pesan yang ada pada album Z SEASON II yang diwujudkan melalui karya visual.

yang dilakukan oleh penulis, serta perumusan masalah dibuat berdasarkan latar belakang sehingga dapat ditemukan media yang sesuai. Perancangan komunikasi visual album ini bertujuan untuk menyampaikan isi pesan dari album Z SEASON II sekaligus sebuah upaya membentuk identitas album Z SEASON II.

Literatur Buku

Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : AndiOffset

Susanto, Mike. 2002. Diksi Rupa. Yogyakarta : Penerbit Kanisius

Literatur Jurnal

Gratianus Aditya Tedjasendjaja , Larissa Wiratno 2015. Kajian Ilustrasi Pada Album Musik Bossnova Jawa, Volume 4 Nomer 1, Juni 2015.

Narasumber

Jafar, Novel Sanad. 2021. "Interview Z SEASON II". Bali

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah mulai dari menentukan Latar belakang masalah yang dibuat berdasarkan survei lapangan