

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ILUSTRASI VISUAL BAND
PREVILLAIN DALAM RANGKAIAN PERILISAN EP
BERJUDUL "SILENCE IN THE NOISE"**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Ahli Madya
Jurusan D-3
Kriya Seni Minat Studi Tata Laksana Grafis



Oleh:
Muhammad Naufal Ahsan
NIM: 202213014

**INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA (ISBI)
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
BANDUNG
2025**

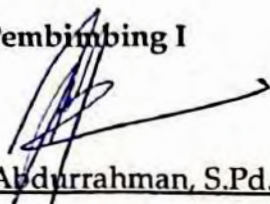
LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN ILUSTRASI VISUAL BAND PREVILLAIN DALAM RANGKAIAN PERILISAN EP BERJUDUL "SILENCE IN THE NOISE"

Telah disidangkan dihadapan penguji pada tanggal 17 Juni 2025

Disetujui dan disahkan oleh :

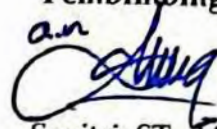
Pembimbing I



Dida Ibrahim Abdurrahman, S.Pd., M.Ds.

NIP.198104052009121005

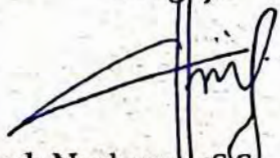
Pembimbing II



Savitri, ST., M.Ds.

NIP.198002212010122002

Penguji

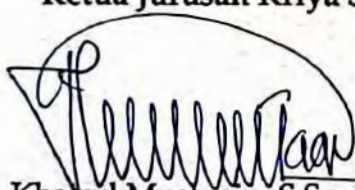


Dyah Nurhayati, S.Sn., M.Sn.

NIP.198410102010122006

Mengetahui,

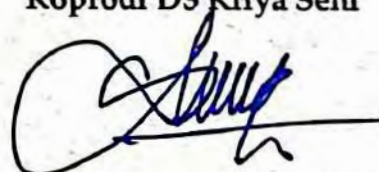
Ketua Jurusan Kriya Seni



Khairul Mustaqin, S.Sn., M.Sn.

NIP. 1197405052003121003

Koprodu D3 Kriya Seni



Muhammad Shidiq, M.Pd

NIP. 199303172019031005

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Prof. Dr. Husen Hendriyana, S. Sn., M. Ds.

NIP 1972012620000310

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Visual Merchandise Band Previllain Dalam Rangkaian Perilisan E/P Berjudul Silence In The Noise”**.

Laporan ini merupakan hasil rangkuman proses pengkaryaan dan penelitian Tugas Akhir yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi Diploma III jurusan Kriya Seni Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

Tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan tersusun sedemikian rupa. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, yang telah memberikan banyak dukungan berupa materil dan imateril dalam pelaksanaan Tugas Akhir.
2. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Khairul Mustaqin, S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Jurusan Kriya Seni ISBI Bandung.
4. Wali Dosen penulis Irma Rachminingsih, M.Hum dan seluruh Dosen jurusan Kriya Seni yang telah mendidik penulis selama proses pembelajaran di ISBI Bandung.

5. Dida Ibrahim Abdurrahman, S.Pd., M.Ds selaku pembimbing I, yang telah membantu selama proses penulisan dan perancangan karya Tugas Akhir.
6. Savitri, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing II, yang telah membantu selama proses penulisan Laporan Tugas Akhir.
7. Keluarga Mahasiswa Seni Rupa (KAMASRA) ISBI Bandung dan teman – teman yang telah membantu melancarkan proses tugas akhir.
8. Terimakasih kepada rekan-rekan semua, yang sudah membantu melancarkan proses pengerjaan Tugas Akhir.

Penulis berharap agar laporan ini bermanfaat bagi kemajuan diri penulis dan dapat menambah wawasan bagi setiap orang yang membacanya.

Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan yang harus diperbaiki, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dijadikan pembelajaran di masa yang akan datang.

Bandung, 2025

Muhammad Naufal Ahsan

202213014

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I	
PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan.....	4
C. Perancangan	4
1. Estimasi / Batasan Karya.....	4
2. Metode Visualisasi Karya.....	5
D. Sumber Pustaka.....	5
E. Metode Penelusuran Data	6
1. Studi Literatur.....	6
2. Studi Piktorial	6
3. Wawancara	8
BAB II	
PROSES PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan	9
B. Ilustrasi Cover E/P	10
C. Konsep Perwujudan.....	11
D. Proses Pengumpulan Data	14
1. Proses Pengumpulan Data.....	14
2. Persiapan Bahan.....	14
a. Hardware / Alat	14

b. Software / Perangkat Lunak.....	15
1) Ibis Paint X / Procreate	15
2) Kamera	15
E. Perancangan Ilustrasi.....	15
1. Pembuatan Sketsa	15
F. Proses <i>Tracing</i>	18
G. Proses Digital.....	18
 BAB III	
DESKRIPSI HASIL GARAP DAN PEMAPARAN KARYA	31
 BAB VI	
KESIMPULAN.....	36
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Cover EP SUNAMI.....	6
Gambar 1.2 Cover EP FINAL ATTACK.....	7
Gambar 1.3 Cover Album BACKTRACK	7
Gambar 1.4 kaset tape ERAZED	7
Gambar 2.1 Cover EP Split GULCH/SUNAMI.....	11
Gambar 2.2 Cover album TERROR	12
Gambar 2.3 Cover EP MADBALL	12
Gambar 2.4 Moodboard ilustrasi	13
Gambar 2.5 Palet Warna Ilustrasi	13
Gambar 2.6 Sketsa Ilustrasi	16
Gambar 2.7 Sketsa Ilustrasi	16
Gambar 2.8 Sketsa Ilustrasi	17
Gambar 2.9 Sketsa Ilustrasi	17
Gambar 2.10 Proses Scanning	18
Gambar 2.11 Hasil Scan	19
Gambar 2.12 Hasil Tracing dan Layout Karakter.....	19
Gambar 2.13 Objek Tambahan.....	20
Gambar 2.14 Objek Tambahan.....	20
Gambar 2.15 Objek Tambahan.....	21
Gambar 2.16 Proses Coloring.....	21
Gambar 2.17 Proses Coloring.....	22
Gambar 2.18 Proses Coloring.....	22
Gambar 2.19 Ilustrasi Cover Tape/Cover EP Full/Poster A3.....	23
Gambar 2.20 Layout Cover Tape Luar	24
Gambar 2.21 Layout Cover Tape Dalam.....	24

Gambar 2.22 Layout Sticker Cassette Tape.....	25
Gambar 2.23 Layout Sticker Cassette Tape.....	25
Gambar 2.24 Merchandise T-shirts.....	26
Gambar 2.25 Merchandise T-shirts.....	27
Gambar 2.26 Merchandise Pin Button.....	27
Gambar 2.27 Merchandise Pin Button.....	28
Gambar 2.28 Merchandise Poster A3.....	28
Gambar 2.29 Merchandise Poster A3.....	29
Gambar 2.30 Merchandise Sticker.....	29
Gambar 2.31 Merchandise Sticker.....	29
Gambar 2.32 Merchandise Preview.....	30
Gambar 3.1 Ilustrasi Cover.....	31
Gambar 3.2 Ilustrasi Layout Cover.....	32
Gambar 3.3 Cover EP.....	32
Gambar 3.4 Stiker Kaset Tape.....	33
Gambar 3.5 Merchandise T-Shirt.....	33
Gambar 3.6 Pin Button.....	34
Gambar 3.7 Stiker.....	34
Gambar 3.8 Poster A3.....	35
Gambar 3.9 Layout Display.....	35

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Ilustrasi atau karya visual yang dikaitkan dengan *merchandise* atau seringkali disingkat dengan sebutan *merch*, dalam konteks musik merupakan sekumpulan produk yang saling terkait dan ditunjukkan kepada konsumen yang memiliki minat terhadap musik, artis, atau *band*. Seiring berkembangnya *merch* dengan meningkatnya jumlah pendengar musik, *merch* dapat dikategorikan menjadi lima jenis. Pertama, pakaian. Kedua, aksesoris. Ketiga, rilisan fisik. Keempat, barang koleksi. Kelima, barang keseharian. Di Indonesia sendiri fenomena *merch* terbilang masih muda karena baru muncul di tahun 90-an, dibandingkan dengan *record* label yang sudah ada sejak tahun 50-an seperti yang dialami oleh band Slank, mereka menjual *merch* melalui *fans club* sehingga tidak mendapatkan keuntungan sama sekali tetapi menjadi sebuah media untuk berinteraksi dengan para penggemarnya. Kehadiran *merch* yang selalu kita pakai di kehidupan sehari-hari tanpa disadari memiliki potensi sangat luas, selain menjadi sarana individu untuk berpakaian dengan bebasnya tetapi juga menjadi sarana untuk terhubung berkomunikasi dengan band yang kita sukai (Pikri Hafizh, 2024).

Ilustrasi Visual erat kaitannya dengan pelaku musik, seperti grup band, musisi solo, grup vokal (*boyband* / *girlband*). Selain daripada lagu, pelaku musik juga merilis *merchandise* pribadi atas dasar keinginan visualisasi dari apa yang mereka yakini dan ciptakan. Contohnya ketika sebuah *single* lagu divisualisasikan berupa *artwork* yang kemudian di print ke sebuah kaos, atau sebuah perayaan awal untuk sebuah tajuk *album* / *EP* yang sedang mereka persiapkan, seperti band *Critical Issues* yang merilis sebuah kaos dengan *artwork* eksklusif dalam rangkaian

tour antarkota mereka. Atau seperti halnya band *Heavy Rock* asal Jakarta yakni Seringai, yang merilis mandiri sebuah kaos dengan *artwork* garapan vokalis mereka sendiri yaitu: Arian13, yang kemudian keuntungan dari penjualan kaos tersebut 100% murni untuk disalurkan kepada korban dari perang Palestina-Israel sebagai bentuk dukungan atas rasa kemanusiaan.

Selain itu, peran ilustrasi sendiri banyak digunakan di media retail dan promosi, sehingga akan memberikan dampak visual terkait dengan informasi dan promosi dari sebuah produk maupun jasa. Pada perusahaan, ilustrasi sering dimanfaatkan untuk menggambarkan sebuah tema yang abstrak seperti produk-produk dari perusahaan keuangan, bank maupun yang lain. Dengan adanya ilustrasi akan membuat sebuah produk lebih menarik dan dapat meningkatkan ketertarikan pada konsumen. Misalnya, pada produk-produk makanan anak-anak. Tidak jarang, pada awalnya anak-anak akan tertarik pada bungkus luarnya karena memiliki ilustrasi yang lucu sehingga menjadikan mereka tertarik membeli (Harris M, 2021).

Kaitannya ilustrasi visual pada *merchandise* musik selain daripada menarik minat penggemar band tersebut atau genre musik keras yaitu, menyampaikan secara visual idealisme atau *movement* yang diusung oleh sebuah band. Oleh karena itu, ilustrasi visual penting bagi sebuah band, terutama dengan genre musik keras yang kerap mengusung tema lagu perlawanan, ketidakadilan, kesetaraan, dll.

Pada band musik keras, umumnya gaya ilustrasi yang digunakan adalah *dark art*, ilustrasi komik, atau ilustrasi kartun. Perbedaan gaya ilustrasi ini terjadi di masing-masing genre musik keras, seperti *dark art* yang umum dipakai oleh band bergenre metal, *heavy metal*, *thrash metal*, dll. Ilustrasi komik umumnya dipakai oleh band bergenre *punk*, *punk rock*, *street punk*, ataupun *hardcore punk*. Dan ilustrasi kartun umumnya dipakai oleh band bergenre *hardcore*, *hardcore punk*,

power violence, dll. Perlu ditekankan pada ilustrasi kartun yang digunakan oleh band bergenre musik keras adalah bukan seperti ilustrasi kartun biasa yang sering ditujukan untuk anak-anak, ilustrasi kartun ini dimodifikasi tujuannya untuk usia remaja dan dewasa, bisa dilihat dari objek yang digambar sangat berbanding terbalik dengan ilustrasi kartun yang ditujukan untuk anak-anak, seperti contohnya penggambaran sebuah kota terbakar, adegan kekerasan, dan lain-lain tapi dengan *style* kartun. Ini kembali lagi ke kebutuhan visual sebuah band.

Seiring perkembangan jaman, teknik ilustrasi sendiri bermula dari manual dengan hanya tinta hitam dan cat air, berkembang menjadi digital yang tersedia di berbagai aplikasi software modern, seperti Vector, Corel Draw, Photoshop, Adobe Illustrator. Biasanya ilustrator sekarang tetap memulai dengan sketsa kasar berbahan kertas dan pensil, yang kemudian akan di scan menjadi format bitmap, vector, dan png.

Teknik yang digunakan pada perancangan visual merchandise band Previlain dalam rangkaian perilisan ep berjudul "SILENCE IN THE NOISE" menggunakan teknik *hand drawing* pada sketsa kasar dan menggunakan teknik digital untuk proses penebalan pada outline hingga pewarnaan di aplikasi Procreate agar menghasilkan karya digital. Ilustrasi visual Previlain menggunakan gaya ilustrasi kartun yang dimana gaya tersebut akan merepresentasikan keenam lagu dari ep band tersebut dengan segmentasi pasar kalangan remaja yang berusia sekitar 17-30 tahun.

Berdasarkan latar belakang diatas maka terdapat rumusan masalah dan dapat ditentukan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan ilustrasi visual EP dan merchandise Previlain?
2. Bagaimana teknik perancangan ilustrasi visual EP dan merchandise Previlain?

3. Bagaimana bentuk penyajian ilustrasi visual EP dan merchandise Previllain?

B. Tujuan

Penulisan laporan tugas akhir ini bertujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan konsep perancangan ilustrasi visual EP dan merchandise Previllain.
2. Menjelaskan teknik perancangan ilustrasi visual EP dan merchandise Previllain.
3. Menjelaskan bentuk penyajian ilustrasi visual EP dan merchandise Previllain.

C. Perancangan

1. Estimasi / Batasan Karya

Beberapa fokus batasan karya pada perancangan dan penciptaan ilustrasi visual EP dan merchandise ini, proses pengkaryaan dibagi menjadi dua kategori karya dan memiliki batasan karya sebagai berikut:

- a. Konsep perancangan ilustrasi visual EP dibuat dengan teknik *hand drawing* dan dilanjutkan dengan proses digital dari *outline*, pewarnaan hingga *finishing*.
- b. Visualisasi karya yang di tampilkan adalah ilustrasi visual dengan bentuk dan teknik, juga penggunaan material maupun warna yang akan dipilih, adapun material utama yang digunakan yaitu cover tape.
- c. Karya utama yang akan ditampilkan berupa poster ilustrasi visual cover EP dengan ukuran .
- d. Karya Pendukung

Karya pendukung merupakan elemen yang tujuannya membantu melengkapi dan menunjang karya utama, sebagai berikut:

1. *T-shirt* dengan ukuran M (72 x 49) cm.

2. *Pin Button*
 3. *Poster A3*
 4. *Sticker*
- e. Karya utama dan karya pendukung kemudian akan disajikan dalam bentuk pameran yang sifatnya umum dengan target *audiens* jangkauan umur 17 hingga 230 tahun peminat bidang seni rupa, desain dan ilustrasi.

2. Metode visualisasi karya

Terdapat beberapa tahap yang dilakukan dalam proses visualisasi karya ilustrasi dengan media *cover EP*, yaitu:

- a. Pembuatan konsep, dengan menganalisa lirik dari keenam lagu dari ep terbaru, judul ep dan mengembangkan lirik dengan hasil berupa gaya visual atau *moodboard*.
- b. Membuat sketsa kasar ilustrasi di kertas.
- c. Pembuatan ilustrasi visual secara digital setelah *tracing* dari sketsa kasar di kertas.
- d. Penebalan *outline*, memberi warna, dan *finishing* secara digital.
- e. Perakitan untuk menerapkan hasil ilustrasi berupa rilisan *cover EP*.

D. Sumber Pustaka

Perancangan ilustrasi cover ep Prevallain tidak terlepas dari beberapa acuan, diantaranya adalah:

Rock In Celebes (2022) *Merchandise* band bisa dikatakan sebagai perpanjangan lidah dari *album*, *EP*, atau *single* yang dirilis. Meneruskan 'pesan' atau mewujudkannya dengan gambar yang representatif dan kemudian diterjemahkan ke dalam baju. Tapi ada juga yang merilis merchandise karena punya stock gambar yang bagus dan keren. *Merchandise* adalah salah satu media berekspresi bagi band selain lagu-lagu yang dirilis. Tentu saja, band yang merilis *merchandise* punya kendali penuh atas apa yang hendak dirilis selama tidak

terbentur kendala finansial. Bukan hanya sebagai representasi lagu, *merchandise* juga bisa mewakili *attitude* band secara keseluruhan, tergantung dari bagaimana band menyikapi dan kemudian 'membungkus' setiap *merchandise* yang dirilis entah menggunakan cerita atau dengan berbagai *gimmick* lainnya.

E. Metode Penelusuran Data

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara pengambilan data atau informasi yang berkaitan dengan ilustrasi visual EP dan *merchandise* Previlain yang bersumber dari buku acuan, jurnal, dan internet sebagai bahan kajian.

2. Studi Piktorial

Studi piktorial didapatkan dari produk sejenis sebagai contoh acuan untuk referensi berupa gambar yang telah ada, dengan menganalisis kekurangan dan kelebihan dari bentuk maupun material, yang bertujuan untuk memperkaya inspirasi atau acuan dalam proses pengkaryaan.

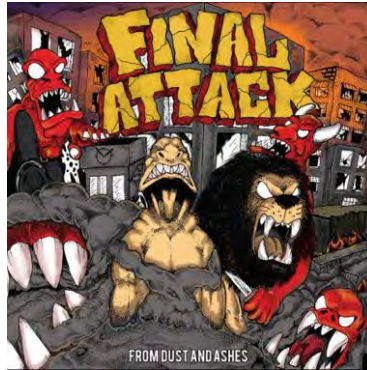
Berikut contoh referensi gambar yang telah di unduh berupa beberapa *cover LP / EP vinyl*:



Gambar 1.1 Cover EP SUNAMI

(sumber gambar : sunami408.bandcamp.com/album/sunami)

Referensi yang diambil adalah style karakter kartun yang akan dibuat.



Gambar 1.2 Cover EP *FINAL ATTACK*

(sumber gambar : finalattack.bandcamp.com/album/from-dust-and-ashes)

Referensi yang diambil adalah warna yang akan dibuat.



Gambar 1.3 Cover Album *BACKTRACK*

(sumber gambar : backtrack.bandcamp.com/album/darker-half)

Referensi yang diambil adalah layout gambar yang akan dibuat.



Gambar 1.4 kaset *tape ERAZED*

(sumber gambar : www.instagram.com/erazed711)

Referensi yang diambil adalah pengaplikasian ilustrasi pada kaset *tape*.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pihak band Previllain untuk mengetahui media visual apa saja yang mereka inginkan. Wawancara dilakukan dengan salah satu personil Previllain, Sdr. Alif untuk memperlancar komunikasi perwujudan ilustrasi visual yang diinginkan.



BAB II

PROSES PENCIPTAAN

A. Sumber Penciptaan

1. Profil Band Previllain

Previllain adalah band yang berasal dari kota Palembang, yang terbentuk pada tahun 2023 dengan genre NYHC atau *New York Hardcore*. Berdasarkan hasil wawancara dengan saudara Alif sebagai anggota band yaitu gitaris, band ini awalnya diberi nama Gatch, kemudian berganti Previllain. Nama Previllain sendiri merupakan gabungan dari 2 kata, yaitu *Period* yang berarti periode dan *Villain* yang berarti musuh atau penjahat, pada kata *period* kemudian dipersingkat menjadi per lalu dibalik menjadi pre dan digabung dengan kata *villain* menjadi Previllain.

Previllain merilis *single promo* mereka berjudul *Sight Disturb* pada tahun 2024, ini adalah lagu yang akan termasuk pada EP terbaru yang nantinya akan dirilis pada tahun ini dengan judul *Silence In The Noise*. Sebagai bentuk pengenalan, lagu ini menceritakan tentang keresahan akan fenomena vandalisme pada infrastruktur kota ataupun desa yang dilakukan oleh politisi dalam bentuk penyebaran baliho, *banner*, dan *poster* yang kerap diletakkan dan ditempel di pinggir jalan maupun gedung-gedung kota sebagai bentuk kampanye pada periode pemilihan umum dll. Previllain merilis 2 *artwork* untuk lagu ini, satu digunakan untuk kebutuhan visual pada *platform* musik dan sosial media mereka, dan satunya lagi digunakan untuk dicetak dalam bentuk kaos. Kedua ilustrasi ini menggunakan gaya kartun, ilustrasi pertama menggambarkan sosok dua pemuda ditengah jalan sedang merobek *poster* kampanye politisi dan dibuat menggunakan teknik *block* warna dan *shading*

sederhana pada ilustrasinya, dan satunya lagi menampilkan sosok iblis besar muncul kepermukaan dan meluluh-lantakkan kota dan dibuat menggunakan teknik *pointilism* untuk bagian gelap terangnya dan *shading* warna untuk bagian pewarnaan.

EP yang akan dirilis oleh Previllain ini berisikan 6 lagu dengan lirik-lirik yang menceritakan tentang isu sosial, fenomena yang terjadi di masyarakat, dan keresahan pribadi dari beberapa personel band. Judul EP *Silence In The Noise* ini nantinya kan menjadi dasar perancangan ilustrasi cover EP dengan interpretasi keheningan ditengah bisingnya kekacauan dan hingar bingar kehidupan yang terjadi.

B. Ilustrasi Cover Album

Kusrianto (dalam Maharsi, 2016) menyebutkan bahwa ilustrasi merupakan seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan tertentu ataupun maksud tertentu. Ilustrasi memungkinkan penjelasan tersebut disampaikan secara visual. Ilustrasi memiliki keunikan tersendiri. Penggunaan ilustrasi dapat mendramatisir pesan yang ingin disampaikan. Ilustrasi memungkinkan objek diatur sedemikian rupa dengan memberikan efek yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan pesan yang ingin ditampilkan. Sebagai cara untuk berkomunikasi, ilustrasi memiliki karakter yang harus dipahami agar efek yang diinginkan dapat dicapai dengan menggunakan ilustrasi tersebut (Witabora, 2012). Ilustrasi kartun biasa digunakan oleh banyak band yang mengusung music punk maupun hardcore untuk mengomunikasikan identitas, idealisme, dan nilai yang mereka bawa secara metafor. Ilustrasi kartun dapat menjadi media pembangun identitas bagi suatu band.

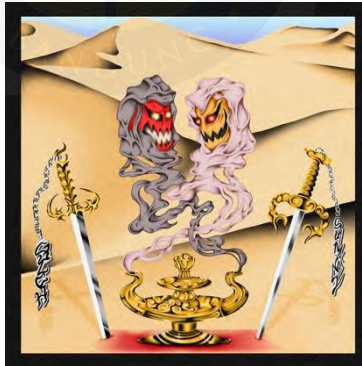
C. Konsep Perwujudan

Perancangan ini berupa konsep visual yang digabung dari beberapa aspek berupa gaya ilustrasi, pemilihan warna, teknik yang akan digunakan, dan *moodboard*.

1. Gaya Visual

Perancangan visual ini direncanakan dengan fokus pada pembuatan ilustrasi untuk *cover ep* rilisan fisik dan digital, dan *design merchandise*. Ilustrasi ini akan menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan shading warna untuk gelap dan terangnya. Ilustrasi kartun adalah gambar yang menggunakan gaya sederhana dan humoris atau ekspresi berlebihan untuk menyampaikan pesan. Ilustrasi kartun dapat berupa gambar dua dimensi atau animasi.

Ilustrasi kartun sudah mengakar sejak lama pada genre musik *hardcore* dalam urusan ilustrasi visual. Berikut beberapa contoh gaya ilustrasi kartun yang digunakan oleh band *hardcore*.



Gambar 2.1 Cover EP Split Gulch/Sunami

(sumber gambar : gulch.bandcamp.com/album/gulch-sunami-split-half)

Gaya ilustrasi kartun



Gambar 2.2 Cover album Terror
(sumber gambar : <https://terror.bandcamp.com/album/pain-into-power>)
Gaya ilustrasi kartun



Gambar 2.3 Cover EP Madball
(sumber gambar : discogs.com/release/1180264-Madball-NYHC-EP)
Gaya ilustrasi kartun

2. Strategi Visual

Strategi visual pada perancangan ilustrasi ini dengan mematangkan konsep pada interpretasi judul EP "Silence In The Noise".

3. Mood Board



Gambar 2.4 Moodboard ilustrasi
(sumber gambar : Dokumen Naufal)

4. Warna

Acuan warna yang akan digunakan adalah dominan warna hangat untuk mendukung suasana kekacauan sesuai dengan kata pada judul EP yaitu "Noise", dan warna dingin pada karakter untuk menambah unsur variasi warna.



Gambar 2.5 Palet Warna ilustrasi
(sumber gambar : Dokumen Naufal)

5. Ukuran Karya

- a. Ukuran ilustrasi untuk cover ep dicetak di kertas dengan ukuran *custom* 1:1 (40 cm X 40 cm).
- b. Kaset *tape* berukuran 10.7 cm X 6.8 cm X 1.7 cm dengan *cover* berukuran 23,5 cm X 10 cm (setelah kertas *cover* dibentangkan)

6. Software / Perangkat lunak

Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan ilustrasi:

1. Ibis Paint X
2. Procreate

D. Proses Pengumpulan Data

Ada beberapa tahapan proses penciptaan pada karya sebelum menjadi karya yang utuh, yaitu:

1. Proses Pengumpulan Data

Proses pembuatan ilustrasi dimulai dengan menginterpretasikan judul dari ep Pre villain, dilanjutkan dengan pengumpulan referensi gaya ilustrasi kartun melalui platform sosial media dan platform penemuan visual, untuk memperkaya referensi layout gambar baik itu pose karakter maupun penempatan logo band. Referensi yang didapat kemudian dibentuk dan dikomposisikan menjadi visual yang baru bagi gambar ilustrasi yang dapat merepresentasikan keseluruhan materi ep dalam bentuk rilisan cover ep.

2. Persiapan Bahan

a. Alat / Hardware

Alat yang dibutuhkan dalam perancangan ini adalah perangkat seluler atau tablet, kertas, pensil, dan penghapus untuk menggambar sketsa kasar dengan tangan kemudian memasukkan sketsa langsung ke tablet untuk dilakukan proses digital.

b. Software

1. Ibis Paint X / Procreate

Ibis paint x dan Procreate adalah aplikasi menggambar dan melukis digital. Kedua aplikasi ini berfungsi dalam proses pembuatan ilustrasi nantinya untuk masalah penebalan *outline*, *layout*, hingga *coloring*.

2. Kamera

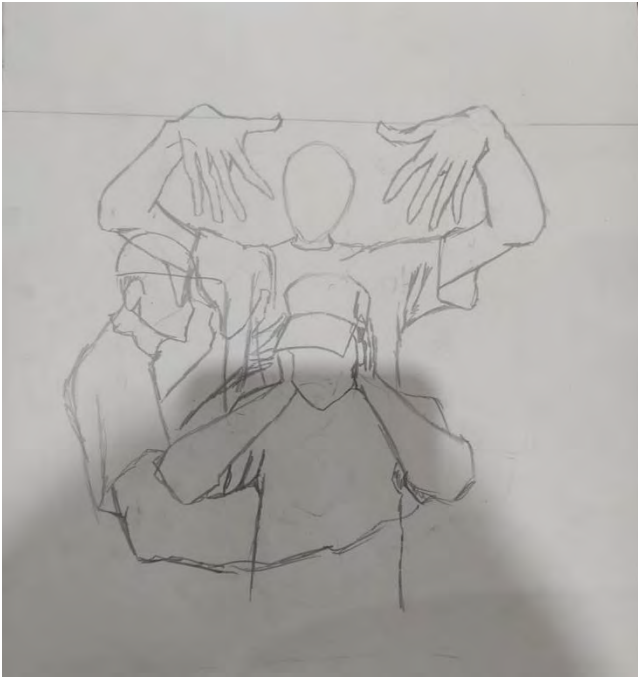
Kamera dari perangkat seluler atau tablet berfungsi untuk menjadi *scanner* atau pemindai sketsa kasar di kertas untuk kemudian di *tracing* di aplikasi Ibis Paint X atau Procreate.

E. Perancangan Ilustrasi

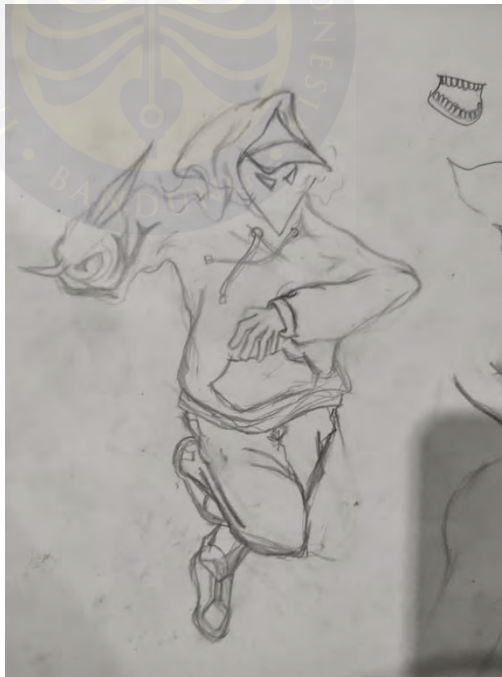
Proses penciptaan ilustrasi melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Pembuatan Sketsa

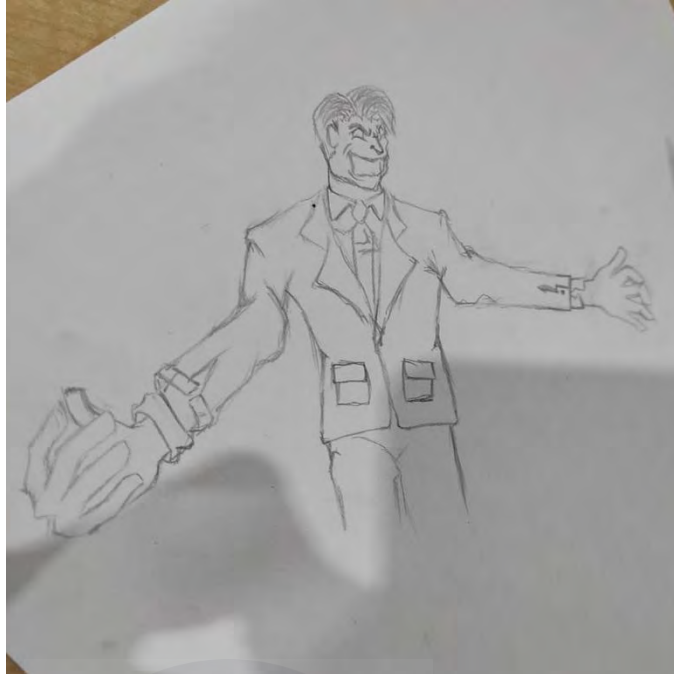
Pembuatan sketsa ini dimulai dengan menganalisa judul dari ep, maupun lirik-lirik dari lagu terbaru Previlain nanti, serta menerima masukan dari personel band untuk menempatkan objek atau karakter yang mereka inginkan. Kemudian mencari referensi *layout* dan karakter yang cocok dengan ide yang sudah terbentuk lalu mengumpulkannya kedalam *moodboard*, dilanjut dengan proses visualisasi pada sketsa kasar.



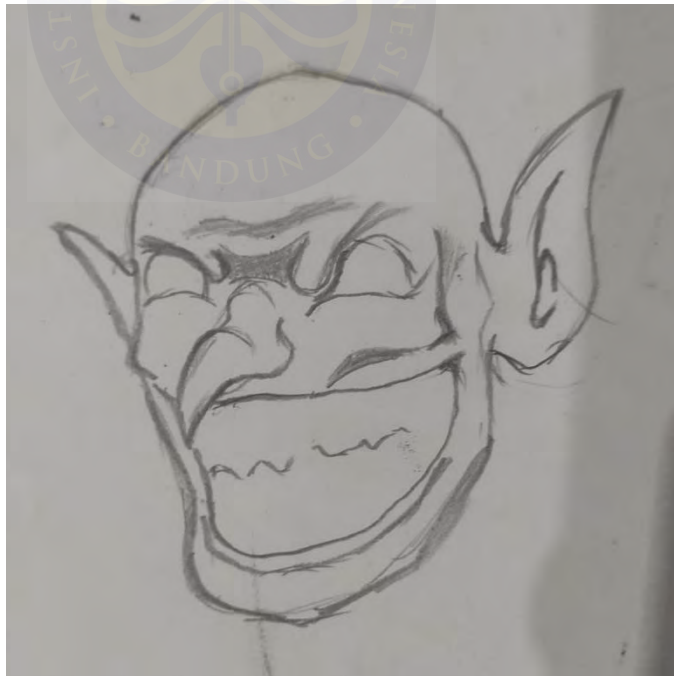
Gambar 2.6 Sketsa Ilustrasi
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



Gambar 2.7 Sketsa Ilustrasi
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



Gambar 2.8 Sketsa Ilustrasi
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



Gambar 2.9 Sketsa Ilustrasi
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

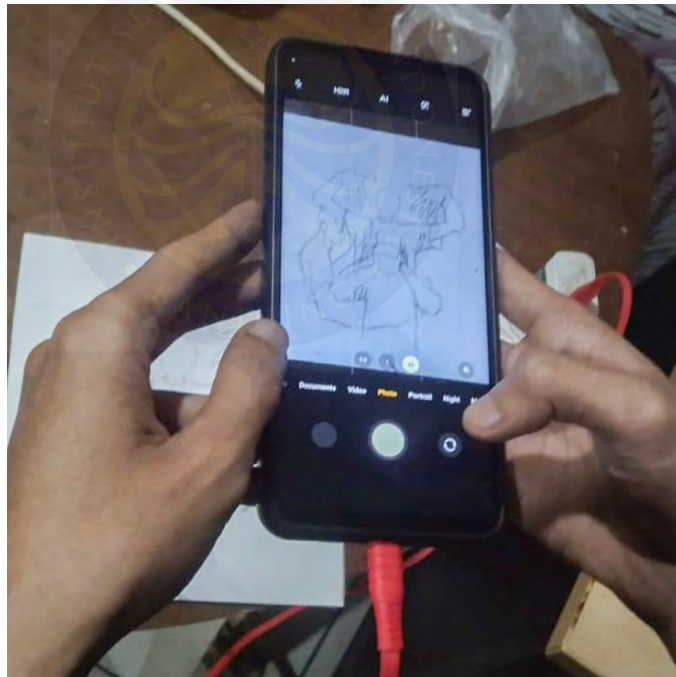
F. Proses Tracing

Proses tracing pada sketsa kasar berguna untuk penebalan dan mempertegas *outline* dari sketsa kasar agar mempertahankan proporsi yang sudah dibuat. Proses ini dilakukan menggunakan aplikasi Ibis Paint X.

G. Proses Digital

Proses digital ini tetap dilakukan dengan menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Proses ini meliputi tahapan penempatan karakter, objek belakang dan sekitar agar lebih sempurna, dilanjut dengan proses *coloring* hingga *finishing* kemudian menjadi karya digital.

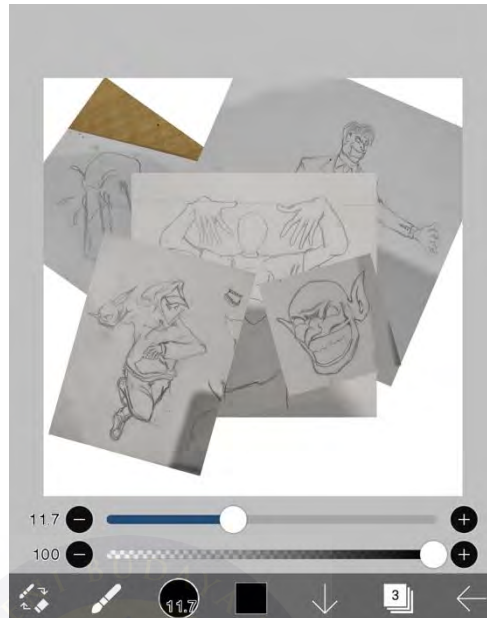
1. Scanning



Gambar 2.10 Proses *Scanning*
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

Sketsa kasar yang sudah dibuat masuk ke proses *scan* menggunakan kamera perangkat seluler untuk kemudian nanti masuk ke proses *tracing*.

Hasil scan tadi langsung dimasukkan ke dalam aplikasi Ibis Paint X untuk masuk ke tahap proses layout dan tracing.



Gambar 2.11 Hasil *Scan*
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

2. Tracing

Hasil scan tadi langsung dimasukkan ke dalam aplikasi Ibis Paint X untuk masuk ke tahap proses layout dan tracing.



Gambar 2.12 Hasil *Tracing* dan *Layout* Karakter
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

3. Menambah Elemen Objek

Berikut gambar ilustrasi setelah ditambahkan objek di belakang karakter.



Gambar 2.13 Objek Tambahan
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



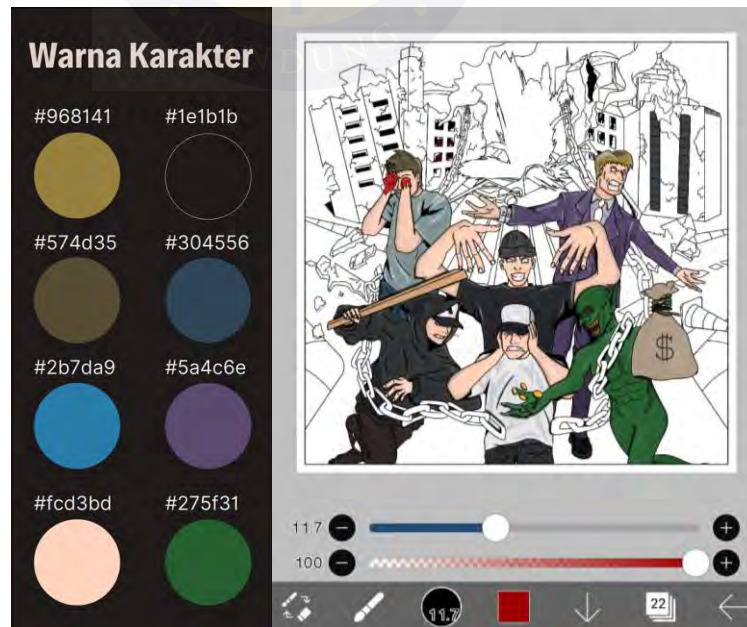
Gambar 2.14 Objek Tambahan
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



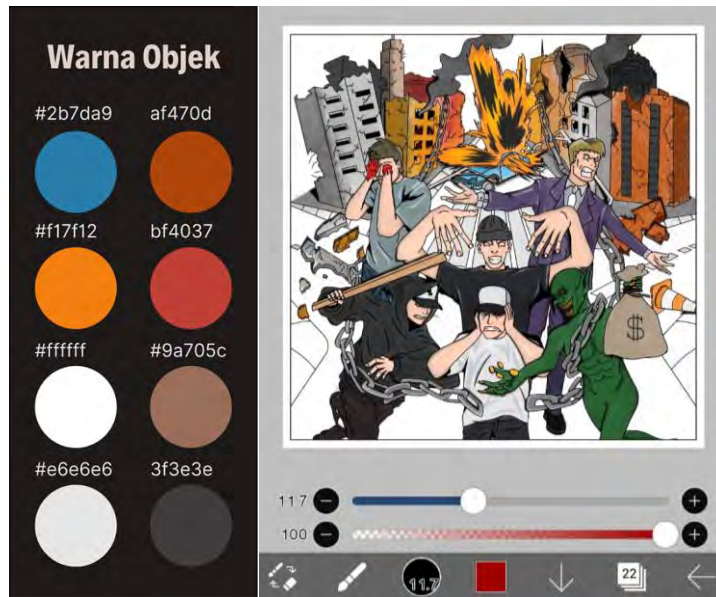
Gambar 2.15 Objek Tambahan
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

4. Coloring

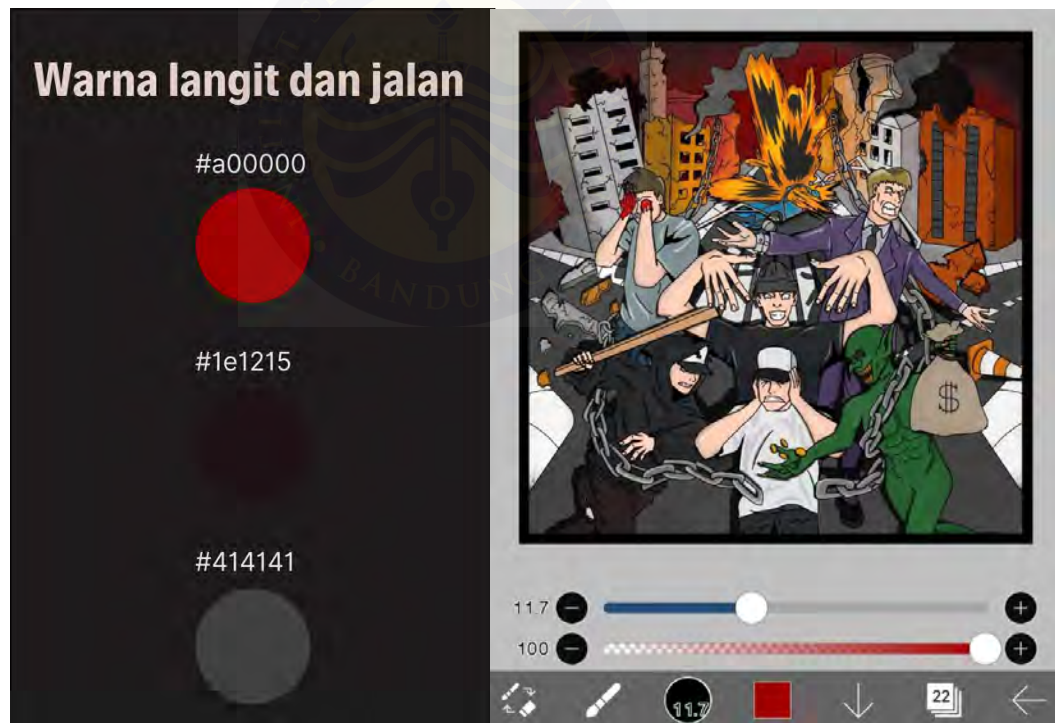
Setelah proses penambahan objek selesai, dilanjut dengan proses pewarnaan.



Gambar 2.16 Proses Coloring
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



Gambar 2.17 Proses *Coloring*
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



Gambar 2.18 Proses *Coloring*
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



Gambar 2.19 Ilustrasi *Cover Tape/Cover EP full/Poster A3*
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

Selain cover ep full, ada 2 desain alternatif untuk menjadi *cover tape* dan poster A3. Pada *cover tape*, ilustrasi di *layout* ulang dengan memotong latar dan objek belakang sesuai ukuran *cover tape* pada umumnya, dan ukuran keenam karakter sedikit diperkecil. Pada poster A3, menghilangkan objek dibelakang dan jalan, menyisakan keenam karakter, objek mobil, ledakan, dan rantai dan memblok warna merah pada *background*.

Dalam pemilihan warna pada ketiga gambar ilustrasi ini, diisi dengan dominan warna hangat untuk menghadirkan kesan *horror* dan kekacauan parah yang menjadi salah satu interpretasi dari kata "Noise" pada judul ep, ditambah dengan adanya objek mobil yang meledak sebagai representasi dari keresahan, masalah, isu sosial, dan fenomena buruk yang terjadi pada masyarakat yang tidak tertahankan hingga menjadi materi dari keenam lagu pada ep terbaru Previllain nanti.

5. Kaset *Tape* / Pita

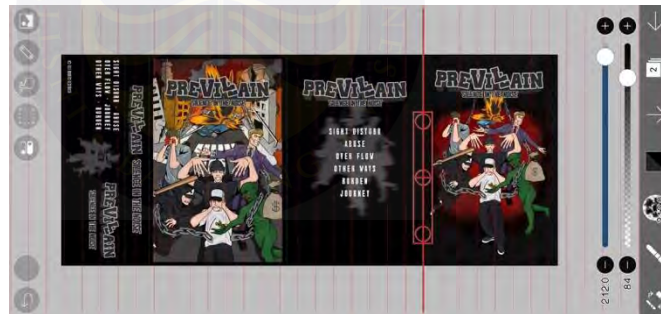
Kaset *tape* sebagai media fisik utama dalam perancangan ilustrasi ini.

a. Layout Cover Depan dan Belakang

Ilustrasi khusus *cover tape* dengan ukuran 10 cm X 6,5 cm yang sudah dibuat masuk ke proses *layout* untuk disatukan dengan ilustrasi tambahan berupa isi lirik-lirik lagu, dan ilustrasi tambahan hingga menjadi cover berukuran 23,5 cm X 10 cm.

1. Layout Cover Tape

Layout bagian depan terdapat ilustrasi *cover* dan judul ep dari band, panel kedua berisi layout *font* band dan judul ep, panel ketiga dan keempat berisi lirik lagu, panel kelima berisi ilustrasi tambahan dan panel keenam berisi informasi judul lagu dan label *record*.



Gambar 2.20 *Layout Cover Tape Luar*
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



Gambar 2.21 *Layout Cover Tape Dalam*
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

Untuk 2 panel berisi lirik lagu, pada *background* diberi warna hitam dan ditambahkan ikon wajah dari keenam karakter pada masing-masing lagu. Untuk *cover* belakang, ditambahkan gambar keenam karakter yang diblok warna abu dan di blur, judul dari keenam lagu yang ada pada ep, beserta informasi lainnya.

2. Layout Sticker Cassette Tape

Untuk stiker kaset pita berukuran 6 mm X 8 m, pada stiker ditambahkan gambar font band, judul ep, dan ikon dari karakter ilustrasi.



Gambar 2.22 *Layout Sticker Cassette Tape*
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



Gambar 2.23 *Layout Sticker Cassette Tape*
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

6. Merchandise

Merchandise sebagai karya pendukung, akan dibuat berupa rilisan fisik yaitu. *T-shirt*, poster A4, stiker, dan *pin button* akan menggunakan desain dari ilustrasi *cover ep*, tentunya dengan penyesuaian ukuran dan layout pada masing-masing media.

a. T-shirt

Layout ilustrasi yang akan diaplikasikan pada media kaos adalah sama dengan yang akan digunakan pada media poster A4, dengan menghilangkan objek belakang karakter, latar bagian langit, dan jalan, menyisakan karakter, objek mobil, ledakan, rantai, dan *font band*.



Gambar 2.24 Merchandise T-shirts
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



Gambar 2.25 Merchandise T-shirts
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

b. Pin Button

Media pin button berukuran 5,8 cm dan desain yang akan dipakai yaitu font dari band Preவில்lain.



Gambar 2.26 Merchandise Pin Button
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



Gambar 2.27 Merchandise Pin Button
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

c. Poster A3

Poster berukuran A3 sebagai media pendukung, desain yang akan di aplikasikan pada media poster ada lah ilustrasi cover ep dengan penyesuaian layout dan ukuran.



Gambar 2.28 Merchandise Poster A3
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



Gambar 2.29 Merchandise Poster A3
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

d. Stiker

Stiker sebagai media karya pendukung berukuran 14 cm X 4,5 cm.
Desain yang akan diaplikasikan adalah font band Previllain.



Gambar 2.30 Merchandise Sticker
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



Gambar 2.31 Merchandise Sticker
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



Gambar 2.32 *Merchandise Preview*
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

BAB III

DESKRIPSI HASIL GARAP DAN PEMAPARAN KARYA

A. Deskripsi Karya

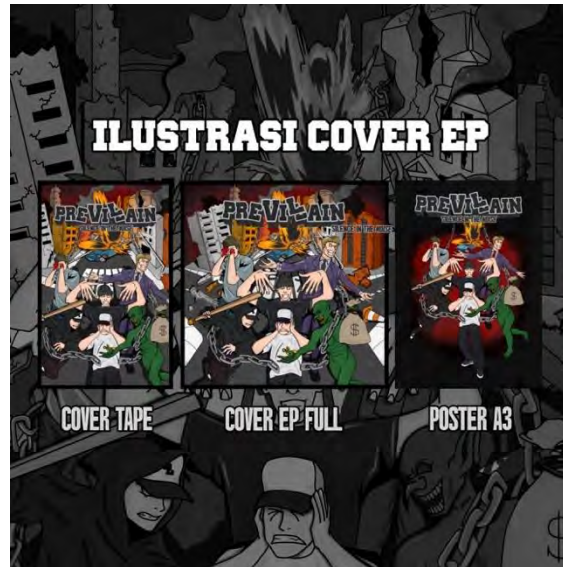
Pada tugas akhir ini, perancangan ilustrasi cover *EP* band Previllain akan memberikan kesan kekacauan sebagai refleksi atas materi dari keenam lagu baru yang akan dirilis dalam waktu dekat, menjadikan "Silence In The Noise" bukan sebuah bualan atau istilah keren belaka. Hasil perancangan ilustrasi cover *EP* band Previllain ini akan berupa sebuah sampul digital untuk *platform* musik *online*, media fisik berupa kaset *tape*, dan merchandise lainnya sebagai karya pendukung. Karya tugas akhir ini dibuat dan dikemas menyesuaikan *EP* terbaru nanti atas perpaduan masa lampau dan masa sekarang sebagai bukti bahwa genre Hardcore tidak akan pernah mati dan selalu berkembang.

Berikut adalah hasil ilustrasi yang dibuat sebagai cover *EP* :

1. Karya Utama
 - a. Ilustrasi Cover *EP*



Gambar 3.1 Ilustrasi Cover
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



Gambar 3.2 Ilustrasi *Layout Cover*
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

Selanjutnya menyusun layout bagian depan, dalam, dan belakang untuk cover 6 lipatan dengan ukuran 34 cm X 10 cm, berikut adalah cover 6 lipatan yang akan dibuat. Layout cover bagian depan dicantumkan nama grup band atau musisi, pada bagian dalam dicantumkan susunan lirik lagu dan ilustrasi tambahan, pada bagian belakang terdapat list lagu pada EP..



Gambar 3.3 *Cover EP*
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)



Gambar 3.4 Stiker Kaset *Tape*
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

2. Karya Pendukung

Karya pendukung berupa merchandise seperti t-shirt, pin button, stiker, dan poster.

a. T-shirt

Menggunakan bahan cotton combad 24s, disablon menggunakan tinta plastisol, dengan memakai pola potongan ukuran S (45 X 67), M (48 X 71), L (54 X 75), dan XL (59 X 78) cm.



Gambar 3.5 Merchandise *T-shirt*
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

b. Pin Button

Bahan yang digunakan pada *pin button* yaitu plastik dan memiliki ukuran 8 X 6 cm.



Gambar 3.6 Pin Button
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

c. Sticker

Bahan yang digunakan adalah *sticker vinyl* berukuran 14 cm X 4,5 cm.



Gambar 3.7 Sticker
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

d. Poster

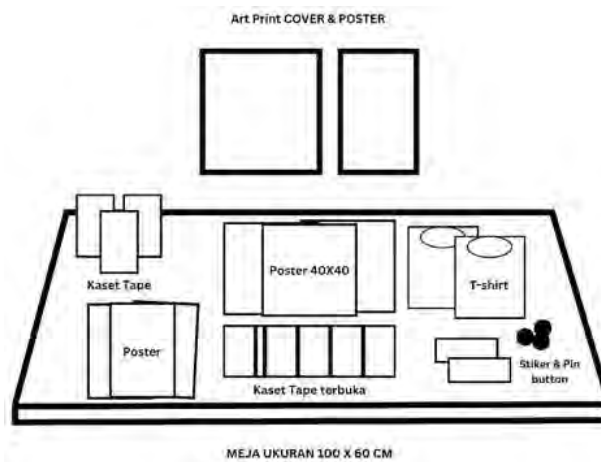
Bahan yang digunakan untuk poster adalah *art paper* berukuran A3.



Gambar 3.8 Poster A3
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

B. Penyajian Karya

Karya secara keseluruhan di sajikan dalam bentuk *display* pameran tugas akhir yang kemudian ditata sedemikian rupa, dengan karya utama disimpan pada meja berupa rilisan *cover ep* beserta media pendukung berupa merchandise seperti *T-shirt*, *Pin Button*, *Sticker*, dan Poster A3. Untuk ilustrasi *Cover EP* dan Poster A3 akan dipajang menggunakan *frame* di dinding dibelakang meja penyajian karya.



Gambar 3.9 Layout Display
(Sumber Gambar : Dokumen Naufal)

BAB VI

KESIMPULAN

Karya tugas akhir ini mengangkat judul Perancangan Ilustrasi Visual Band Previllain Dalam Rangkaian Perilisan Ep Berjudul "Silence In The Noise", dimana pada proses pembuatan ilustrasi merupakan hasil dari diskusi dengan sang gitaris untuk ide dan konsep visual, serta menyelipkan pesan visual sebuah lagu menjadi karakter pada ilustrasi. Fokus utama pada pembuatan ilustrasi ini yaitu berbentuk 40 x 40 cm atau 1:1 untuk keperluan *cover ep* pada *platform* digital, serta melakukan layout ulang untuk keperluan *cover* kaset pita. Pengerjaan dimulai dari sketsa kasar, *scan*, *tracing*, *coloring* hingga *finishing* berupa karya fisik dan *display* pameran.

Terdapat beberapa kendala dalam proses perancangan ini, mulai dari teknis maupun non-teknis lainnya. Kendala pada teknis yaitu pada aspek alat/digital yang digunakan untuk menggambar, dikarenakan media nya yang terlalu kecil hingga cukup memakan waktu untuk menyelesaikan ilustrasi ini. Kendala non-teknis yaitu pada aspek ide atau konsep awal yang masih menerka-nerka hasil interpretasi dari judul EP untuk dijadikan dasar keyword visual. Namun dari itu terdapat pula bantuan dari teman – teman dan keluarga yang membantu dalam proses tugas akhir ini. Pengalaman dan pembelajaran yang didapat dari proses ini menjadi bekal untuk dikemudian hari.

Kesimpulan saya, pengalaman untuk membuat *cover ep* band yang sekaligus sebagai tugas akhir saya adalah momen yang sangat menyenangkan, dimulai dari proses awal mengontak teman yang merupakan anggota band Previllain untuk menawarkan jasa pengerjaan ilustrasi *cover ep*, proses

brainstorming, proses bimbingan, hingga proses akhir menjadi produk dan di *display* pada pameran tugas akhir. Hal yang bisa diperbaiki pada proses pengerjaan adalah membeli alat/*device* yang lebih memadai.

Demikian yang dapat dipaparkan dalam proses pembuatan ilustrasi cover ep band previllain dalam rangkaian perilisan ep berjudul "Silence In The Noise" ini, yang tentunya banyak kekurangan dan kelemahan. Maka dari itu agar para pembaca dapat memberi saran dan masukan untuk dapat menyempurnakan laporan Tugas Akhir ini dengan baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Gramedia.com. (tt). Pengertian Gambar Ilustrasi: Tujuan, Jenis, Fungsi dan Peran. Diakses pada 3 Maret 2025, dari <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gambar-ilustrasi/?srsltid=AfmBOorH8riaKaLv2JGANSN6OcFkhnqFcdzIeJfXwh-robWwKMMDZ5L>
- Kusrianto, A. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andy.
- Pophariini.com. 3 Juli 2024. Ekosistem Musik dan Peluncuran Buku Merchandise Musik: Gaya Visual Dalam Skena. Diakses pada 3 Maret 2025, dari <https://pophariini.com/ekosistem-musik-dan-peluncuran-buku-merchandise-musik-gaya-visual-dalam-skena/#:~:text=Kehadiran%20merch%20yang%20selalu%20kita,dengan%20band%20yang%20kita%20sukai>
- Rockincelebes.com. (tt). Merchandise itu Penting!. Diakses pada 4 Maret 2025, dari <https://rockincelebes.com/merchandise-itu-penting/#:~:text=Merchandise%20band%20bisa%20dikatakan%20sebagai,yang%20oke%20dan%20mantap%2Dmantap>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659–667. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>

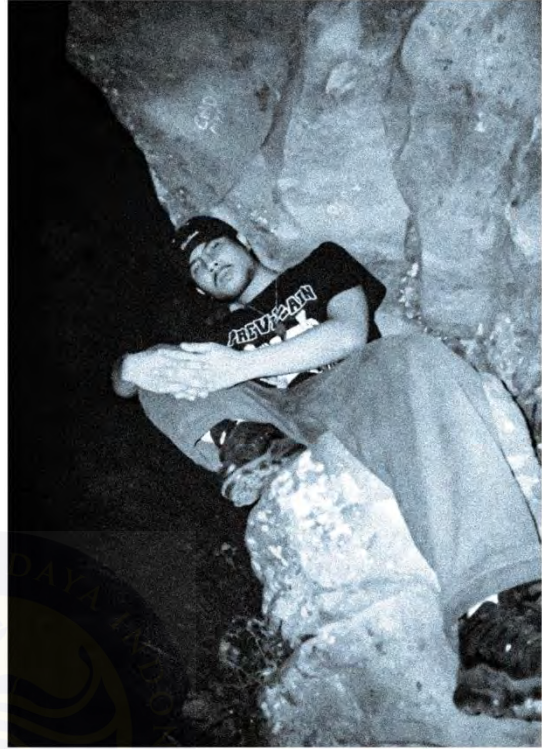
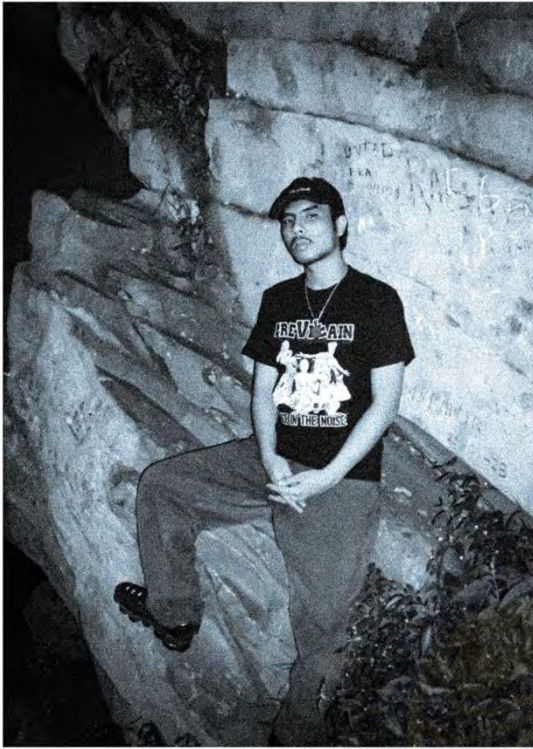
BIODATA *Diri*

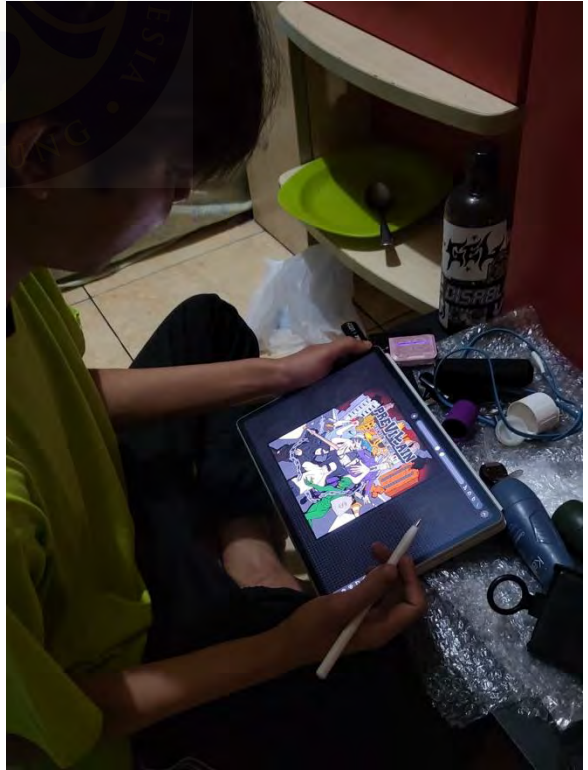
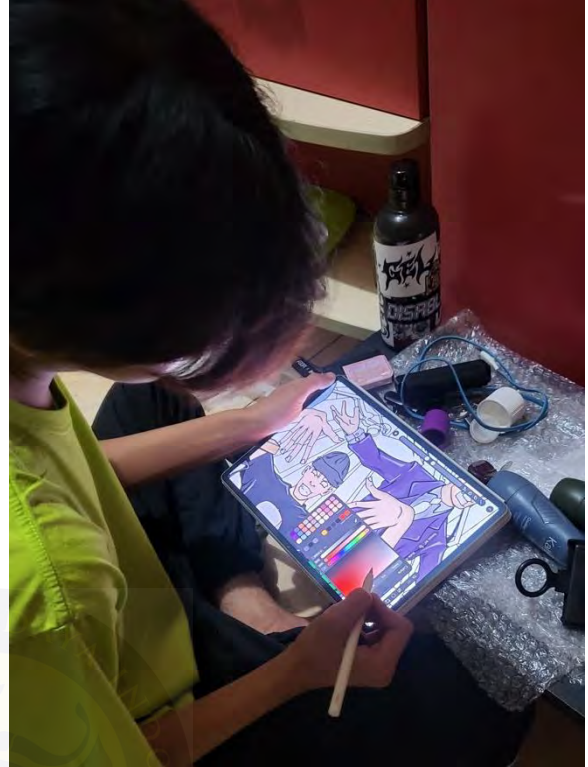


MUHAMMAD NAUFAL AHSAN
PALEMBANG, 6 DESEMBER
1998
LAKI - LAKI
ISLAM
JL. PUNCAK SEKUNING LR.
GOTONG ROYONG RT.01 RW.01
NO.44, PALEMBANG
0812-2552-5051
BRINGDESAST@GMAIL.COM
ILLUSTRATOR



LAMPIRAN









INTERVIEW

WITH

PREVILLAIN

NAUFAL : SEBELUMNYA BISA PERKENALKAN DIRI ANDA?

ALIF : HALO SAYA ALIF, GITARIS DARI BAND PREVILLAIN.

NAUFAL : SAYA DENGAR, BAND KALIAN AKAN SEGERA MERILIS EP PERTAMA DI WAKTU DEKAT?

ALIF : BETUL, KAMI SEDANG MENGERJAKAN PROJECT UNTUK EP TERBARU.

NAUFAL : DENGAN JUDUL "SILENCE IN THE NOISE" BUKAN? DAN KENAPA MEMILIH JUDUL TERSEBUT?

ALIF : KAMI PIKIR DITENGAH HINGAR BINGAR DUNIA DAN KERUSUHAN DI NEGARA INI, SETIDAKNYA KITA MENGINGINKAN KETENANGAN.

NAUFAL : SEPERTI APA GAMBARAN TENTANG EP INI YANG BISA KAMU BOCORKAN SEDIKIT SEBELUM RILIS NANTINYA?

ALIF : KE-6 LAGU YANG NANTINYA AKAN ADA DALAM EP MERUPAKAN REFLEKSI ATAS MASALAH PRIBADI, KERESAHAN DAN KEMARAHAN AKAN FENOMENA YANG TERJADI DI NEGERI INI.

NAUFAL : KENAPA MENERIMA TAWARAN SAYA UNTUK MENGERJAKAN COVER EP KALIAN NANTI?

ALIF : SAYA PIKIR KAMU CEPAT MERESPON AKAN IDE VISUAL KETIKA SAYA MEMBICARAKAN JUDUL DARI KEENAM LAGU YANG SEDANG KAMI KERJAKAN. DAN KAMI SUKA IDE KAMU HAHAHA.

NAUFAL : MESKI BEGITU, KITA SERING BERTUKAR PESAN UNTUK BRAINSTORMING ATAU PUN REVISI PADA GAMBARNYA, BUKAN?

ALIF : YA BENAR HAHAHA, TERIMAKASIH TELAH MENDENGARKAN KEINGINAN KAMI DAN BANYAKNYA REVISI YANG SUDAH DIKERJAKAN ATAS PERMINTAAN KAMI.

NAUFAL : TIDAK MASALAH, LAGIPULA INI BENTUK SUPPORT PADA KALIAN SEKALIGUS MENJADI PROJECT TUGAS AKHIR SAYA NANTINYA, KITA SALING MEMBANTU PADA TITIK INI HAHAHA.

ALIF : YA SAYA INGAT KETIKA KAMU MENGONTAK PERTAMA KALI DAN MEMBICARAKAN BAHWA GAMBAR INI NANTINYA JUGA AKAN MENJADI TUGAS AKHIRMU.

NAUFAL : APA KALIAN PUAS DENGAN HASIL GAMBAR YANG SAYA KERJAKAN, TOLONG KATAKAN DENGAN JUJUR MESKIPUN KITA BERTEMAN SEKALILUN.

ALIF : TENTU! KAMI BERLIMA PUAS DENGAN HASIL KARYAMU, TIDAK SABAR SEKALI RASANYA UNTUK SEGERA MERILIS EP INI DENGAN COVER YANG KAMU BURT! HAHAHA.

NAUFAL : BAGUSLAH JIKA KALIAN MERASA PUAS HAHAAAAH! SEMOGA SUKSES UNTUK PERILISAN EP PERTAMA KALIAN NANTI, INI BENTUK SUPPORT SAYA!

ALIF : TERIMAKASIH BANYAK ATAS SUPPORTNYA, NANTIKAN PERILISAN EP INI DALAM WAKTU DEKAT!



