

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK
PROMOSI
PERUSAHAAN MOONEY'S RECORDS
DI KUTA BALI**

**I Made Prima Buda Astawa
Dr. Drs I Wayan Swandi, M.,Si.
I Putu Arya Janottama. S.Sn.,M.Sn**

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa & Desain

Institut Seni Indonesia Denpasar

papangpenspinner@gmail.com

Mooiney; s Records adalah Perusahaan Hip Hop Label Records yang berlokasi di base campnya di Kuta Bali, Dengan mengajak anak muda Bali pada umumnya untuk lebih terbuka dengan budaya hip hop namun tetap menjunjung tinggi budaya dan adat istiadat yang ada di Bali dan Indonesia secara rutin. Permasalahan tersebut tidak lain adalah perlunya teknik atau media promosi yang secara tidak langsung mengangkat nama Mooiney's Records, promosi ini merupakan salah satu bentuk terobosan dari perusahaan Mooiney's Records dengan mengembangkan berbagai lini yang masih kurang sebelumnya, Oleh karena itu diperlukan Desain Komunikasi Visual, Untuk mencapai hasil yang maksimal seperti yang kita ketahui pada umumnya musik hip hop merupakan budaya barat yang dianut di daerah timur seperti indonesia, namun dengan adanya akulturasi budaya menjadikannya daya tarik tersendiri bagi masyarakat indonesia pada umumnya yang menjadikan pola pikir masyarakat luas. lebih terbuka karena lirik-lirik pergumulan lirik pada musik hip h op atau rap, dan hingga saat ini perjuangan yang dilakukan oleh Mooiney's Records cukup mendapat antusias dari anak muda Bali.

Kata Kunci: Promosi, Indie Label, Desain Komunikasi Visual,

Mooiney; s Records is a Hip Hop Label Records Company located at its base camp in Kuta Bali, By inviting Balinese youth in general to be more open to hip hop culture but still uphold the culture and customs that exist in Bali and Indonesia regularly. The problem is none other than the need for promotional techniques or media that indirectly raise the name of Mooiney's Records, this promotion is a form of breakthrough from the Mooiney's Records company by developing various lines that were lacking before, Therefore Visual Communication Design is needed, in order to achieve Maximum results as we know in general, hip hop music is a western culture that is adopted in eastern areas such as Indonesia, but the presence of

cultural acculturation makes it a special attraction for Indonesian people in general which makes the public's mindset more open because of the lyrics struggle lyrics on hip music h op or rap, and until now the struggle that Mooiney's Records has been doing has gotten enough enthusiasm from Balinese youths.

Kata Kunci : Promosi, Indie Label, Desain Komunikasi Visual,

PENDAHULUAN

Saat ini banyak manusia tidak bisa lepas dari musik, karena musik merupakan bagian dari pengalaman manusia dari jaman anak-anak hinggadewasa, karena begitu kuatnya pengaruh seni musik dalam kehidupan manusia sehingga menjadikan musik memiliki kemampuan untuk mengekspresikan kehendak atau jiwa seseorang sehingga bisa dipahami oleh orang lain, dan mengubah perasaan dan sikap manusia itu sendiri.

Musik *hip hop* sendiri merupakan bagian dari budaya populer yang dikonsumsi banyak orang dan dikomersilkan secara bebas. Memasuki tahun 2000, musik *hip hop* sangat menyebar luas di kalangan musisi *boy* atau *girl band*. Selain menjadi trend di industri musik keduanya mampu mempengaruhi aliran bermusik dan *fashion* untuk kaum muda karena mereka memiliki gaya yang khas seperti cara berpakaian, tarian, dan bahasa serta hubungan gender merupakan bagian dari ciri-ciri budaya mereka. (<https://www.lmkn.id/rb-hiphop/>)

Label Musik yang terdapat di Indonesia yakni *Major*

label dan *Indie label*. Dilihat dalam konteks industri musikalitas yang mana sebuah label rekaman merupakan jenis merek dimana terdapat adanya unsur pemasaran, produksi, distribusi, promosi, dan perlindungan terhadap hak cipta. *Major label* dan *Indie label* merupakan dua jalur yang terdapat dalam dunia musik yang berbeda. (<https://www.lmkn.id/rb-hiphop/>)

Major label merupakan perusahaan musik dengan modal besar dan profit yang besar pula serta dilihat dari segi musikalitas yang dikemas dengan mengikuti selera pasar dan dilihat dari pendistribusian kasetnya lebih luas, serta komersial yang lebih jelas terangkai pamornya. Dominasi industri musik terdapat empat perusahaan besar (*The Big Four*) yaitu *Universal Music Groups*, *Sony BMG Warner Music Group*, dan *EMI*. Menurut Wendi Putranto dalam bukunya *Rolling Stone music biz* mengatakan bahwa *The Big Four* menguasai 70% pasar musik di seluruh dunia termasuk Indonesia, dan 80% musik di Amerika

rikat, negara dengan pasar musik

terbesar di dunia. *Major label* yang berkembang di Indonesia merupakan jaringan internasional yakni Musica studio's dan SONY BMG yang memiliki jaringan distribusi dan retail sendiri dan memiliki jaringan Music group. Selain itu terdapat Major label dengan *Music group* lokal, secara langsung musikalitas yang sudah ditangani oleh Major label ternama pasti laku keras dipasaran, dan masih banyak lagi. (<https://www.lmkn.id/rb-hiphop/>)

Sedangkan *Indie label* perusahaan musik dengan skala lebih kecil, bahkan terkadang dimiliki oleh musisi itu sendiri, yang mana lebih identik dengan *band indie*, *musik indie*, gerak dan pergerakan yang dilakukan secara mandiri untuk kepentingan diri sendiri. *Indie label* tidak memiliki begitu banyak aturan-aturan yang harus dipatuhi, dan dalam proses bisnis administrasi tidak terlalu rumit, tidak pula dipusingkan mengenai sistem pembajakan dan pembagian *royalti*. *Indie label* pun dalam aktifitas yang dilakukan biasanya melakukan konser dan menjual album mereka ketika konser. *Indie label* juga di manfaatkan sebagai tangga

menuju ke *Major label*. Regenerasi musikalitas *indie* yang akhir-akhir ini sangat diminati tinggi oleh komunitasnya yakni terdapat komunitas *HardCore*, *HardRock*, dan berbagai jenis genre *Metal* seperti *HeavyMetal*, *MetalCore*, *DeadMetal*, dan lain sebagainya.

Berbicara musikalitas berbasis *Indie label* mereka cenderung dalam mempromosikan band dan karya lagu mereka melalui komunitas kekomunitas, dan lebih menggunakan media internet sebagai salah satu media promosi mereka seperti facebook, twitter, youtube, reverbnation dan lain sebagainya sehingga tidak ada bentuk peraturan atau tuntutan musikalitas yang diminati oleh pasar. Dalam hal ini banyak terdapat tempat-tempat yang dijadikan sebagai ajang tempat berkumpulnya anak-anak band indie seperti di Taman Hiburan Rakyat Sriwedari Surakarta dan komunitas Defenders of Surockarto. Tempat tersebut dijadikan sebagai tempat berkumpulnya komunitas para *hip hop*, salah satunya kolektif asal Bali yaitu Mooiney's Records yang dikenal mengadopsi berbagai macam genre *hip hop* sehingga menjadikannya genre *Universe*.

Mooiney's records ber
diri sejak tahun 2018
silam yang dipimpin ol
eh

seorang berjiwa dan berke
mampuan imajinasi tinggi
yakni *Prime king*

Adapun rumusan masalah
yang ingin disampaikan
yaitu sebagai berikut :

1) Media komunikasi visual a
pa saja yang tepat untukm
empromosikan
perusahaan Mooiney's
Records kepada
masyarakat umum?

2) Bagaimana merancang me
dia komunikasi visu
al yang efektif untu
k
mempromosikan perusahaan
Mooiney's Records kepada mas
yarakat umum?

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan
ini dapat dijabarkan
sebagai berikut :

Khusus

- 1) Untuk mengetahui
media apa saja yang
efektif dalam
mempromosikan
perusahaan
Mooiney's Records,
mengingat sasaran
promosi ini adalah
masyarakat umum.
- 2) Untuk mengetahui
rancangan media

komunikasi visual
yang efektif, yang
nantinya dapat
mempengaruhi
masyarakat umum
terkait promosi
perusahaan
Mooiney's Records.

Tujuan Umum

- 1) Mendapatkan informasi
yang sesuai untuk
digunakan
dalam perancangan
media promosi
perusahaan Mooiney's
Records.
- 2) Mahasiswa
diharapkan dapat
berinteraksi serta
mengembangkan wa
wasan berpikir
sehingga mampu
merancang media
promosi untuk suatu
perusahaan label
rekaman.

Batasan

Lingkup Perancangan

Batasan masalah yang
akan dibahas yaituperumu
san masalah, pengumpulan
data, konsep yang akan
dibuat, pemilihan media,
dilanjutkan dengan
pelaksanaan perancangan
media hingga perwujudan
dari media tersebut.

Manfaat Perancangan

- 1) Bagi Mahasiswa :
Mahasiswa dapat
menambah wawasan

tentang perancangan media komunikasi visual untuk suatu promosi perusahaan music kepada masyarakat.

2) Bagi Lembaga (Institut Seni Indonesia Denpasar) :

Menambah referensi bagi akademis khususnya desain komunikasi visual mengenai media promosi untuk memperkenalkan suatu perusahaan label rekaman berbasis Indie Label, serta sebagai bahan masukan untuk penulis selanjutnya.

3) Bagi Perusahaan Mooiney's Records :

Menambah media promosi dan sekaligus membantu memperkenalkan perusahaan ini kepada masyarakat.

4) Bagi Masyarakat :

Membantu masyarakat untuk mengetahui keberadaan perusahaan label rekaman berbasis Indie Label, melalui perancangan media komunikasi visual.

1.6. Definisi Judul

Judul yang diangkat sebagai kasus Tugas Akhir ini, yaitu "Desain Komunikasi Visual Untuk Promosi Perusahaan Mooiney's Records Di Kuta, Bali". Definisi pada judul

tersebut dapat dibagi ke dalam beberapa variabel, untuk memudahkan peneliti dalam melakukan pengukuran data, sehingga nantinya dapat dijadikan suatu operasional. Definisi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

1) Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual dikategorikan sebagai *commercial art* karena merupakan paduan antara seni rupa (*visual art*) dan keterampilan komunikasi untuk tujuan bisnis, yang memiliki peran mengomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, layout dan sebagainya dengan bantuan teknologi (Supriyono, 2010:9).

2) Promosi

Menurut Zimmerer (2002), promosi adalah segala macam bentuk komunikasi persuasi yang dirancang untuk menginformasikan kepada pelanggan tentang produk atau jasa, dan untuk memengaruhi mereka agar membeli barang atau jasa tersebut yang mencakup publisitas, penjualan perorangan dan periklanan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen/ alat yang penulis gunakan untuk mengumpulkan data dalam perancangan media promosi yaitu sebagai berikut :

1) Daftar Pertanyaan

Daftar pertanyaan digunakan pada saat proses wawancara (diajukan kepada narasumber).

2) Kertas dan pulpen

Kertas dan pulpen sebagai media untuk menulis pada saat proses wawancara, dan mencatat segala informasi yang diperlukan maupun yang telah didapatkan.

3) *Handphone*

Handphone digunakan untuk merekam hasil wawancara dengan narasumber. Selain itu, *handphone* juga bisa sebagai alat pengambil foto dan perekam video.

4) Laptop

Laptop untuk mencari data yang diperlukan di internet, berupa artikel, berita, jurnal, skripsi, dan berbagai data lainnya.

Metode Analisis Data

Adapun metode analisis data yang digunakan adalah analisis

data kualitatif yang didasarkan pada adanya hubungan semantis antar variabel yang sedang diteliti. Tujuannya ialah agar peneliti mendapatkan makna hubungan variabel-variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan

dalam penelitian. Hubungan antar semantis sangat penting karena dalam analisis kualitatif, peneliti tidak menggunakan angka-angka seperti pada analisis kuantitatif. Prinsip pokok teknik analisis kualitatif ialah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur, dan mempunyai makna. Prosedur analisis data kualitatif dibagi dalam 5 langkah, yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Mengorganisasi data yang dilakukan dengan membaca berulang kali sehingga peneliti dapat menemukan data yang sesuai dan membuang data yang tidak sesuai.
2. Membuat kategori, menentukan tema, dan pola, yaitu menentukan kategori yang merupakan proses yang cukup rumit karena peneliti harus mampu mengelompokkan data

yang ada ke dalam suatu kategori dengan tema masing-masing sehingga pola keteraturan data menjadi terlihat jelas.

3. Menguji hipotesis yang muncul dengan menggunakan data yang ada. Setelah proses pembuatan kategori selesai maka peneliti kemudian melakukan pengujian atas kemungkinan berkembangnya suatu hipotesis dan mengujinya dengan menggunakan data yang tersedia.
4. Mencari eksplanasi alternatif data dimana peneliti memberikan keterangan yang masuk akal atas data yang ada. Peneliti harus mampu menerangkan data tersebut didasarkan pada hubungan logika atas makna yang terkandung dalam data tersebut.
5. Menulis laporan yang merupakan bagian analisis kualitatif yang tidak terpisahkan (Sarwono dan Lubis, 2007:110-111).

Skematika Perancangan

Skematika perancangan ini menjelaskan proses perancangan yang diawali dengan latar belakang masalah. Perumusan

masalah ditentukan berdasarkan latar belakang sehingga ditemukan permasalahan yang perlu diselesaikan melalui ilmu Desain Komunikasi Visual. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data yang berguna sebagai pedoman dalam merancang media Promosi Mooiney's Records. Data yang dikumpulkan dianalisa untuk mempersiapkan konsep dan melakukan desain media.

Dalam desain media, diperhatikan kriteria desain dan unsur visual. Dibuatlah 3

alternatif desain, yang kemudian ditentukan 1 desain terpilih. Tahapan lanjutan dari hasil jadi digital yaitu proses cetak. Dalam proses ini, harus dipertimbangkan bahan, ketebalan bahan, dan ukuran bahan. Hasil menjadi media promosi Mooiney's Records. Media yang sudah terwujud dari keseluruhan konsep dan rumusan masalah.

a) Head Line

Headline atau kepala tulisan, adalah pesan verbal yang paling ditonjolkan. *Headline* adalah

bagian teks yang diharapkan untuk dibaca pertama kali oleh target audiens.

Posisinya bisa dimana saja, tidak selalu dibagian atas meskipun namanya head (kepala).

(Supriyono 2010: 131)

b) *Sub Head Line*

Sub head line atau sub judul, sering disingkat *subhead*, adalah kalimat penjelasan atau kelanjutan dari headline.

Umunya terletak dibawah *headline*. Jika teks pendek diletakkan diatas *headline* disebut *overline* tidak semua iklan memiliki *subhead* harus singkat, padat dan dapat mencerminkan isi. (Supriyono 2010: 131)

c) *Body Copy*

Body copy atau *Body text*, adalah teks yang menguraikan informasi

produk lebih detail, diharapkan dapat membujuk dan memprovokasi pembaca untuk membeli produk yang diiklankan. Panjang – pendeknya *body copy* tergantung kebutuhan dan kondisi ruang (ukuran) iklan. (Supriyono 2010: 132).

d) *Tagline*

Tagline atau slogan, juga disebut *catch phrase*, adalah kalimat pendek yang menyurutkan spirit, kualitas dan keunggulan – keunggulan produk secara konsisten dan berulang – ulang sehingga diketahui oleh masyarakat. (Supriyono 2010: 132)

e) *Baseline*

Baseline adalah bagian penutup dari iklan. umumnya beberapa nama dan logo perusahaan beserta alamat pengiklan. Elemen terakhir ini

juga disebut *signature* atau *sign-off*, dan ada yang menyebut *closing* karena dalam *layout* iklan letaknya berada bagian paling bawah sebagai penutup. *Closing* tidak perlu menggunakan huruf ukuran besar. (Supriyono 2010: 132)

c. Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani *typos* (yang diguratkan) dan *grapho* (tulisan). Dulu tipografi hanya diartikan sebagai ilmu cetak – mencetak. Orang yang memiliki keahlian mencetak disebut tipografer. Dalam perkembangannya. Istilah tipografi lebih dikaitkan dengan gaya atau model huruf cetak bahkan saat ini pengertian tipografi sudah berkembang lebih luas lagi, yaitu

mengarah pada disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan – tujuan tertentu (Supriyono. 2010 :19 – 20).

a) Jarak Baca

Menurut nala, besar kecilnya ukuran huruf tergantung pada jarak pembaca yang kita inginkan.

Dengan mengetahui tinggi huruf maka ukuran – ukuran dari huruf yang lainnya dapat diketahui. (nala, 1992). Untuk menghitung tinggi huruf menggunakan rumus:

Keterangan:

T = Tinggi Huruf

b) Jenis Huruf

Cara mengenali huruf antara lain dapat dilihat dari periode pembuatannya. Berdasarkan sejarah perkembangannya:

- Huruf sans serif

Jenis huruf sans serif sudah dipakai sejak awal tahun 1800. Disebut sans serif karena tidak memiliki serif/kait/kaki. Salah satu ciri huruf ini adalah memiliki bagian – bagian tubuh yang sama tebalnya. Huruf sans serif sesungguhnya kurang tepat digunakan untuk teks yang panjang karena dapat melelahkan pembaca, namun cukup efektif untuk penulisan judul atau teks yang pendek. Meskipun

demikian huruf sans serif sering digunakan untuk buku dan majalah. Karena memiliki citra dinamis dan simple (Supriyono. 2010 :27).

- Huruf tulis (*Script*)

Jenis huruf ini berasal dari tulisan tangan (*hand-writing*), sangat sulit dibaca dan melelahkan jika dipakai untuk teks yang panjang. Apalagi jika menggunakan *all capital* maka sangat tidak nyaman untuk tidak dibaca. Saat ini di komputer tersedia berbagai variasi huruf *script* (Supriyono. 2010:29).

D. Warna

Menurut Kamus Besar Indonesia, Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya

(Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, 1996:1125).

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi.

Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood, semangat, dll (Adi Kusrianto, 2007 : 46).

- Warna Tersier (Tertiary Colour)

Merupakan percampuran antara warna primer dan sekunder di

sebelahnya dengan perbandingan yang sama. Warna tersier terlihat

10

cantik dan unik, seperti hijau limau (hijau dan kuning), hijau toska (hijau dan biru), indigo (biru dan ungu) (Dameri, 2007: 15).

Dikutip dari Adi Kusrianto dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual, secara visual warna memiliki kekuatan yang mampu memengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing – masing warna mampu memberikan respons secara psikologis. Moll y E. Holzschlag, seorang pakar tentang warna, dalam tulisanya “creating color scheme”

membuat daftar mengenai kemampuan masing – masing warna ketika memberikan respons secara psikologis kepada pemirsanya sebagai berikut, yaitu:

a. merah :

kekuatan, bertena ga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.

b. biru:

kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.

c. hijau:hijau,

kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan,

pembaruan.

d. kuning :

optimis, harapan, ,filosofi, ketidakjujuran/kecurangan, pengecut, pengkhianatan.

e. ungu:

spirital, misteri, keangungan, perubahan bentuk, gala k, aro gan.

f. orange :energy, keseimbangan, kehangatan.

g. coklat : bumi, dapat dipercaya, nyaman,bertahan.

h. abu – abu : intelek, futuristic, modis, kesenduan, merusak.

i. putih : kemurnian /suci, bersih, kecermatan, innocent (tanpa dosa), steril, kematian.

j. hitam: kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakhidupan, keanggunan. (Adi Kusrianto, 2007 : 47)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. (mencakup semua elemen DKV) Dengan menggunakan unsur ini. Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada obyek desain sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu. Hal ini memudahkan anda untuk menyampaikan pesan yang sangat penting, penting dan kurang penting yang terlihat dari ukuran (format) suatu elemen tersebut. Jika elemen itu dibuat lebih besar dari yang lain berarti itu menjadi hal yang sangat penting untuk disampaikan begitu juga sebaliknya.

Pengertian gramatur kertas adalah besaran berat kertas persatuan luas dalam satuan gram per meter persegi. Satuan metrik untuk gramatur kertas adalah gram per

meter persegi (bahasa Inggris “*gram per square meter*”) dengan simbol g/m^2 . Dalam industri kertas simbol satuan g/m^2 ini biasa ditulis dengan simbol “gsm” yaitu singkatan dari “*gram per square meter*”. Perlu diketahui bahwa gsm bukan simbol satuan resmi, hanya digunakan dalam industri kertas dan industri tekstil. Untuk kertas sejenis, semakin besar angka gramatur kertas semakin tebal kertas tersebut.

10

Teknik Cetak.

Teknik cetak grafis yang dikelompokkan dalam 4 proses cetak (cetak datar, tinggi, dalam, saring, printing) dan teknik cetak itu memerlukan adanya dari bantuan banyak alat dan mesin.

1) Cetak offset

Teknik cetak offset, menggunakan metode planograf

hic. Bagian yang tercetak dan tidak tercetak pada satu plat dan dibedakan berdasarkan proses kimiawi. Mesin cetak offset disebut lithografi, digunakan untuk mencetak buku, koran dan majalah (Rustan, 2009:15).

Kelebihan teknik cetak offset adalah dapat mencetak dengan jumlah yang banyak dan cepat tanpa mengurangi kualitas cetakan dengan harga yang relative lebih murah dibandingkan dengan menggunakan teknik cetak lainnya.

2) Cetak digital

Cetak digital merujuk pada *image/citra* yang diciptakan dengan komputer menggunakan gambar, teknik cetak lain, foto, *light*

pen serta tablet, dan sebagainya. Citra tersebut bisa dicetak pada bahan yang bervariasi termasuk pada kertas, kain atau kanvas plastik. Reproduksi warna yang akurat merupakan kunci yang membedakan antara digital print berkualitas tinggi dengan yang berkualitas rendah. Warna metalik (emas, perak) sulit untuk direproduksi secara akurat karena akan memantulkan sinar pada scanner digital. Cetak digital berkualitas tinggi biasanya direproduksi dengan menggunakan file data ber-resolusi sangat tinggi dengan printer berpresisi tinggi.

10

Thumbnail. Visual.
Gambar 1. Iklan Layanan Masyarakat.

Konsep Perancangan

Menurut Sudaryono dalam buku yang berjudul manajemen pemasaran, pemasaran adalah suatu proses social dan manajerial dimana individu dan kelompok mendapat kebutuhan dan keinginan mereka dengan menciptakan, menawarkan, dan bentukan sesuatu yang bernilai satu sama lain. (Kotler Susanto, 2000). Definisi ini berdasarkan pada konsep intipemasaran (sudaryono, 2006 : 43) :

1. Kebutuhan, Keinginan, Permintaan
2. Produk, Nilai, Keputusan
3. Pertukaran transaksi dan Hubungan
4. Pasar
5. Pemasaran dan pemasar

Dalam hal ini Bali yang merupakan pulau yang terkenal dengan adat istiadat yang beraneka ragam yang Eksekusi final desain merupakan tahap akhir dari perancangan tatavisual

baik desain maupun konsep telah menjadi satu kesatuan yang siap dipresentasikan. Berikut final desain dari masing – masing mediayang telah di buat :

a. Album



Gambar 4.11 Eksekusi Final album
Sumber : Dokumen Pribadi

a. Ilustrasi

Ilustrasi yang penulis gunakan pada media *album* adalah teknik hand drawing ornament Bali yang kemudian di digitalkan. Dimana menggunakan ilustrasi berupa ukiran. Ilustrasi – ilustrasi tersebut mewakili style album RAWUH

b. Warna

Warna yang diterapkan dalam desain album

menggunakan warna dominan putih dan hitam agar terkesan tegas dan elegan sebagai warna dasar dari desain album serta warna coklat yang membawa kesan hangat, warna Hitam dan putih pada teks bertujuan agar lebih terlihat kontras dan mudah di baca.

c. Tipografi

Typografi yang digunakan pada desain *album* menggunakan satu jenis huruf yaitu san serif seperti font “MOOiNEY”\$ RECORDS” dan “RAWUH” font Jenis huruf sans serif di pilih karena penekanan teks agar terlihat lebih jelas dan tegas, jenis huruf sans serif di pilih agar tidak terlihat kaku dan lebih terlihat dinamis.

d. Teks

Teks yang digunakan dalam desain *album* yaitu berupa *headline*, *sub headline*, dan *closing word*. Pada

headline yang bertuliskan “SAWIG, Pada *sub headline* bertuliskan “RAWUH”, pada *body copy* bertuliskan lirik, *closing word* bertuliskan tentang informasi mengenai prod by. Ukuran dan Bahan A5 art paper 210

- e. Teknik Cetak
Teknik cetak yang digunakan penulis pada media komunikasi visual *album* adalah teknik cetak digital print.

b. Sticker



Gambar 4.12 Eksekusi Final sticker
Sumber : Dokumen Pribadi

- a. Ilustrasi
Ilustrasi yang digunakan penulis

pada media *sticker* adalah teknik hand drawing font yang kemudian di digitalkan. Dimana menggunakan ilustrasi berupa tagging. Ilustrasi – ilustrasi tersebut mewakili style street culture dari perusahaan MOONEY'S RECORDS .

- b. Warna
Warna yang diterapkan dalam desain sticker menggunakan warna dominan hitam agar terkesan tegas dan elegan sebagai warna dasar dari desain *sticker* serta warna merah dan putih pada vector, agar

menggambarkan tentang kesan tegas dari warna merah yang menginterpretasikan warna mengairahkan, warna Hitam dan putih pada teks bertujuan agar lebih terlihat kontras dan mudah di baca..

- c. Tipografi
Typografi yang digunakan pada

desain *album* menggunakan satu jenis huruf yaitu sans serif seperti font “MOONEY’S RECORDS” dan “RAWUH” font Jenis huruf sans serif di pilih karena penekanan teks agar terlihat lebih jelas dan tegas, jenis huruf sans serif di pilih agar tidak terlihat kaku dan lebih terlihat dinamis.

d. Teks

Teks yang digunakan dalam desain *album* yaitu berupa *headline*, *sub headline*, dan *closing word*. Pada *headline* yang bertuliskan “SAWIG, Pada *sub headline* bertuliskan an “RAWUH”, pada *body copy* bertuliskan lirik, *closing word* bertuliskan tentang informasi mengenai prod by. Ukuran dan Bahan 4 cm , vynil sticker 210

e. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan penulis pada media

komunikasi sticker adalah teknik cetak digital print.

c. Tote Bag



Gambar 4.13 Eksekusi Final tote bag
Sumber : Dokumen Pribadi

a. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam desain *Tote Bag* ini menggunakan ilustrasi logo yang di modifikasi mengikuti jasa perusahaan tersebut yang bergerak di bidang music produksi pembuatan kstem beat. Ilustrasi ini dipilih agar tote bag terlihat tidak terlalu kaku dan agar menambah kesan elegan karena berhubungan dengan music modern. Dan memperindah tampilan tote bag bag.

b. Warna

Warna yang diterapkan dalam desain Tote bag menggunakan warna dominan hitam agar terkesan tegas dan elegan sebagai warna dasar dari desain tote bag serta warna putih pada logo dan text agar menggambarkan tentang kesan elegan dari warna hitam dan putih yang menginterpretasikan warna modern, putih pada teks bertujuan agar lebih terlihat kontras dan mudah di baca.

c. Tipografi

Typografi yang digunakan pada desain *tote bag* menggunakan satu jenis huruf yaitu sans serif seperti font "MOONEY'S RECORDS" dan "FROM HOOD PRODUCTION" font Jenis huruf sans serif di pilih karena penekanan teks agar terlihat lebih jelas dan tegas, jenis huruf sans serif di pilih agar tidak

terlihat kaku dan lebih terlihat dinamis.

d. Teknik Cetak teknik cetak digital print.

d. Kartu nama



Gambar 4.14 Eksekusi Final Kartu nama
Sumber : Dokumen Pribadi

a. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam desain kartu nama ini menggunakan ilustrasi logo yang di modifikasi mengikuti jasa perusahaan tersebut yang bergerak di bidang music produksi pembuatan kastem beat. Ilustrasi ini

dipilih agar Roll banner terlihat tidak terlalu kaku dan agar menambah kesan elegan karena berhubungan dengan music modern. Dan memperindah tampilan tote bag.

b. Warna

Warna yang diterapkan dalam desain Kartu nama menggunakan warna dominan putih agar terkesan tegas dan elegan sebagai warna dasar dari desain Roll banner serta warna hitam pada agar menggambarkan tentang kesan elegan dari warna putih dan hitam yang menginterpretasikan warna music modern, warna hitam pada teks bertujuan agar lebih terlihat kontras dan mudah di baca..

c. Tipografi

Typografi yang digunakan pada desain *roll banner* menggunakan satu jenis

huruf yaitu sans serif seperti font “PROD BILLXMONO” dan “MOOiNEY’S RECORDS ” font Jenis huruf sans serif di pilih karena penekanan teks agar terlihat lebih jelas dan tegas, jenis huruf sans serif di pilih agar tidak terlihat kaku dan lebih terlihat dinamis.

d. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan penulis pada media komunikasi visual Kartu nama adalah teknik cetak digital print.

e. T-Shirt



Gambar 4.15 Eksekusi Final T-Shirt

Sumber : Dokumen Pribadi

a. Ilustrasi

Ilustrasi yang penulis gunakan pada media T-shirt adalah vector yang kemudian di

digitalkan. Dimana menggunakan ilustrasi berupa foto budaya bali. Ilustrasi tersebut mewakili daerah asal dan concept album RAWUH ini.

b. Warna

Warna yang diterapkan dalam desain T-

Shirt menggunakan warna dominan hitam agar terkesan tegas dan elegan sebagai warna dasar dari desain T-shirt serta warna putih pada foto, menggambarkan tentang kesan elegan dari warna putih yang menginterpretasikan warna music modern, warna putih pada teks bertujuan agar lebih terlihat kontras dan mudah di baca.

. Tipografi

Typografi yang digunakan pada desain T-

shirt menggunakan satu jenis huruf yaitu sans serif seperti font "MOONEY'S RECORDS" dan "RAWUH" font

Jenis huruf sans serif di pilih karena penekanan teks agar terlihat lebih jelas dan tegas, jenis huruf sans serif di pilih agar tidak terlihat kaku dan lebih terlihat dinamis..

c. Teks

Teks yang digunakan dalam desain T-shirt yaitu berupa *headline*, *sub headline*, dan *closing word*. Pada *headline* yang bertuliskan "RAWUH, Pada *sub headline* bertuliskan "SAWIG", pada *body copy* bertuliskan lirik, *closing word* bertuliskan tentang informasi mengenai prod by.

d. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan penulis pada media komunikasi visual T-Shirt adalah teknik cetak Sablon discas.

e. Digital Platform



Gambar 4.15 Eksekusi Final Desain Platform Digital

Sumber : Dokumen Pribadi

a. Ilustrasi

Ilustrasi yang penulis gunakan pada media Digital Platform adalah vector yang kemudian di digitalkan. Dimana menggunakan ilustrasi berupa foto budaya bali. Ilustrasi tersebut mewakili daerah asal dan concept album RAWUH ini.

b. Warna

Warna yang diterapkan dalam desain Digital

Platform menggunakan warna dominan hitam agar terkesan tegas dan elegan sebagai warna dasar dari desain Digital Platform serta

warna putih pada foto, menggambarkan tentang kesan elegan dari warna putih yang menginterpretasikan warna music modern, warna putih pada teks bertujuan agar lebih terlihat kontras dan mudah di baca.

c. Tipografi

Typografi yang digunakan pada desain *Digital Platform* menggunakan satu jenis huruf yaitu sans serif seperti font "MOONEY'S RECORDS" dan "RAWUH" font Jenis huruf sans serif di pilih karena penekanan teks agar terlihat lebih jelas dan tegas, jenis huruf sans serif di pilih agar tidak terlihat kaku dan lebih terlihat dinamis.

d. Teks

Teks yang digunakan dalam desain *Digital Platform* yaitu berupa *headline*, *sub headline*, dan *closing*

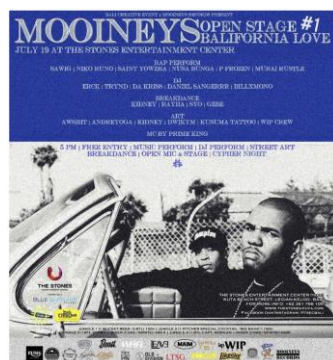
word. Pada headline yang bertuliskan “RAWUH, Pada sub headline bertuliskan an “SAWIG”, pada body copy bertuliskan lirik, closing word bertuliskan tentang informasi mengenai prod by.

e. Teknik Cetak
 Teknik cetak yang digunakan penulis pada media komunikasi visual Digital Platform adalah teknik cetak Digital.

Ilustrasi yang penulis gunakan pada media *Social media* adalah teknik Digital yang kemudian. Dimana menggunakan ilustrasi berupa Raper Oldschool. Ilustrasi – ilustrasi tersebut mewakili style MOOiNEY’S RECORDS.

b. Warna
 Warna yang diterapkan dalam desain social media menggunakan warna dominan putih dan biru agar terkesan tegas dan elegan sebagai warna dasar dari desain album serta warna abu yang membawa kesan hangat, warna Biru dan putih pada teks bertujuan agar lebih terlihat kontras dan mudah di baca.

G. Sosial media



Gambar 4.11 Eksekusi Final Event
 Sumber : Dokumen Pribadi
 a. Ilustrasi

c. Tipografi
 Tipografi yang digunakan pada desain *social media* menggunakan satu jenis huruf yaitu serif seperti font “MOOiNEY’S RECORDS” dan

“BALIFORNIA LOVE” font Jenis huruf sans serif di pilih karena penekanan teks agar terlihat lebih jelas dan tegas, jenis huruf serif di pilih agar tidak terlihat kaku dan lebih terlihat dinamis.

d. Teks

Teks yang digunakan dalam desain album yaitu berupa *headline*, *sub headline*, dan *closing word*. Pada *headline* yang bertuliskan “MOOiNEY’S RECORDS”, Pada *sub headline* bertuliskan “OPEN STAGE”, pada *body copy* bertuliskan lirik, *closing word* bertuliskan tentang informasi mengenai tema event.

Ukuran dan Bahan A3 art paper 310

e. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan penulis pada media komunikasi visual *social media* adalah teknik cetak digital print.

H. Piagam



Gambar 4.13 Eksekusi Final Piagam
Sumber : Dokumen Pribadi

a. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam desain Piagam ini menggunakan ilustrasi logo yang di modifikasi mengikuti jasa perusahaan tersebut yang bergerak di bidang music produksi pembuatan kastem beat. Ilustrasi ini dipilih agar piagam terlihat tidak terlalu kaku dan agar menambah kesan elegan karena berhubungan dengan music modern. Dan memperindah tampilan Piagam.

b. Warna

Warna yang diterapkan dalam desain piagam menggunakan

warna dominan hitam agar terkesan tegas dan elegan sebagai warna dasar dari desain Piagam serta warna putih pada logo dan text agar menggambarkan tentang kesan elegan dari warna hitam dan putih yang menginterpretasikan warna modern, putih pada teks bertujuan agar lebih terlihat kontras dan mudah di baca.

c. Tipografi

Typografi yang digunakan pada desain *Piagam* menggunakan satu jenis huruf yaitu sans serif seperti font "MOOiNEY'S RECORDS" dan "A.K.A" font Jenis huruf sans serif di pilih karena penekanan teks agar terlihat lebih jelas dan tegas, jenis huruf sans serif di pilih agar tidak terlihat kaku dan lebih terlihat dinamis.

d. Teknik Cetak

teknik cetak digital print.

I. Flayer



Gambar 4.12 Eksekusi Final flayer

Sumber : Dokumen Pribadi

a. Ilustrasi

Ilustrasi yang penulis gunakan pada media *flayer* adalah teknik *kolasefont* yang kemudian di digitalkan. Dimana menggunakan ilustrasi berupa tagging. Ilustrasi – ilustrasi tersebut mewakili style street culture dari perusahaan MOOiNEY'S RECORDS .

b. Warna

Warna yang diterapkan dalam desain sticker menggunakan warna dominan hitam agar terkesan tegas dan elegan sebagai warna dasar dari desain *flayer* serta

warna merah dan putih pada vector, agar menggambarkan tentang kesan tegas dari warna merah yang menginterpretasikan warna menggairahkan, warna Hitam dan putih pada teks bertujuan agar lebih terlihat kontras dan mudah di baca..

c. Tipografi

Typografi yang digunakan pada desain *album* menggunakan satu jenis huruf yaitu serif seperti font “MOOINEY’S RECORDS” dan “KITA INDONESIA ” font Jenis huruf serif di pilih karena penekanan teks agar terlihat lebih jelas dan tegas, jenis huruf serif di pilih agar tidak terlihat kaku dan lebih terlihat dinamis.

d. Teks

Teks yang digunakan dalam desain *flyer* yaitu berupa *headline*, *sub headline*, dan *closing word*. Pada *headline* yang

bertuliskan “SAWIG, Pada *sub headline* bertuliskan “KITA INDONESIA”. Ukuran dan Bahan 4 cm , vynil sticker 210

e. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan penulis pada media komunikasi flyer adalah teknik cetak digital print.

J. Web



Gambar 4.11 Eksekusi Final Studio Dekorasi Sumber : Dokumen Pribadi

a. Ilustrasi

Ilustrasi yang penulis gunakan

pada web adalah teknik Digital yang kemudian. Dimana menggunakan ilustrasi berupa Raper Oldschool. Ilustrasi – ilustrasi tersebut mewakili style MOOiNEY’S RECORDS.

b. Warna

Warna yang diterapkan dalam desain web menggunakan warna dominan merah dan hitam agar terkesan tegas dan elegan sebagai warna dasar dari desain album serta warna silver yang membawa kesan mewah, warna Kuning dan putih pada teks bertujuan agar lebih terlihat kontras dan mudah di baca.

c. Tipografi

Typografi yang digunakan pada desain web menggunakan satu jenis huruf yaitu sans serif seperti font “MOOiNEY’S RECORDS” font Jenis huruf sans serif di pilih karena penekanan teks agar terlihat lebih jelas dan tegas, jenis huruf serif di pilih

agar tidak terlihat kaku dan lebih terlihat dinamis.

d. Teks

Teks yang digunakan dalam desain web yaitu berupa *headline*, *headline* yang bertuliskan “MOOiNEY’S RECORDS” yang di kombinasikan dengan vinyl para pentolan pentolan MOOiNEY’S RECORDS.

e. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan penulis pada media komunikasi visual *web* adalah teknik digital

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Adi Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Amin Wijaya Tunggal. 2001. Memahami Konsep Balanced Scorecard, Harvarindo, Jakarta.
- Basu Swastha dan Irawan, (2000), Manajemen Pemasaran Modern, Edisi 2, Yogyakarta : Liberty.

Gugup Kismono. 2001. *Bisnis Pengantar*. Yogyakarta: BPFE

J Moleong, Lexy. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Noor, Juliansyah, 2011. *Metode Penelitian, Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Pujiriyanto. 2005. *Desain grafis computer*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Rangkuti, Freddy, *Strategi Promosi Yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2010.

Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Dimensi Press: Yogyakarta.

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.

Supriyono, Rachmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta.

Sumber Internet

albumdesign/)(<http://www.toprecipehub.com/dahi-bada/>(<https://www.google.co.id/search?huruf+san+serif&oq=huruf+san+serif>
<http://rolin-advertising.blogspot.co.id/2014/12>
(Sumber:<https://doohickeycreative.com/burger-king-albumdesign/>)(<http://www.toprecipehub.com/dahi-bada/>)
(<https://fineartworkersmkn2wng.wordpress.com/2011/08/10/desain-komunikasi-visual/>)(<https://fineartworkersmkn2wng.wordpress.com/2011/08/10/desain-komunikasi-visual/>)
<http://www.spengetahuan.com/2017/06/pengertian-diaksespada12/5/2018:10.00>
(<https://id.wikipedia.org/wiki/Slogan>)
(<http://www.desainstudio.com/2010/04/pengertian-serif-dan-sans-serif.html>
<http://instagrammooicustom.com>
<https://www.lmkn.id/rb-hiphop/>
https://id.m.wikipedia.org/wiki/Situs_web
<https://www.graprint.com/pengertian-dan-fungsi-kartu-nama/>)
https://id.m.wikipedia.org/wiki/Platform_komputasi#/editor/0

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Media_sosial#/editor/0

<https://www.google.co.id/amp/s/blug.porinto.com/pengertian-definisi-dan-kegunaan-lengkap-flyer/amp/>

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Situs_web