

PERANCANGAN BUKU FOTOGRAFI TENTANG BEATBOX DI JABODETABEK

Andreas Reinhard Bonnke Panggabean, Rudi Heri Marwan
Fakultas Desain Industri Kreatif Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara No.9, Kebon Jeruk, Jakarta 11510
rudi@esaunggul.ac.id

Abstrak

Beatbox merupakan salah satu bentuk seni yang memfokuskan diri dalam menghasilkan bunyi-bunyi ritmis dan ketukan drum, instrumen musik, maupun tiruan dari bunyi-bunyian lainnya, khususnya suara *turntable*, melalui alat-alat ucap manusia seperti mulut, lidah, bibir, dan rongga-rongga ucap lainnya. Pemain *beatbox* mampu mendemonstrasikan segala bentuk bunyi-bunyian dengan handal. *Beatbox* selalu dikaitkan dengan vokal perkusi maupun dengan multivokalisme. Meskipun pada dasarnya sama, tetapi secara umum perbedaan *Beatbox* terletak pada keterkaitannya dengan budaya dan musik Hip Hop. Meski demikian pada praktiknya *beatbox* juga diterapkan untuk genre musik lainnya seperti Rock, Pop, R&B, dan sebagainya. *Beatboxer* asal Indonesia yang pernah mengikuti kejuaraan internasional, Billy Beatbox dan Ego Beatbox. Mereka adalah *Beatboxer* asal Indonesia yang tak perlu diragukan lagi kapasitasnya sebagai *Beatboxer*. Buku Fotografi ini dibuat untuk lebih memberikan penjelasan tentang *Beatbox* itu sendiri, sehingga masyarakat luas bisa mengetahui sejarah tentang *Beatbox* dan pengertian *Beatbox* itu sendiri. Buku fotografi tentang *beatbox* ini disampaikan melalui media komunikasi visual yang dikemas dengan menarik, informatif, komunikatif dan menyederhanakan materi tanpa mengurangi inti pesan yang bertujuan untuk menarik perhatian agar masyarakat dapat dengan mudah memahami pesan dari buku ini.

Kata Kunci : Beatbox, Buku Fotografi, Jabodetabek

Abstract

Beatbox is an art form that focuses on producing rhythmic sounds and drum beats, musical instruments, or imitations of other sounds, especially turntables, through human speech instruments such as mouths, tongue, lips, and voids. other say cavity. Beatbox players are able to demonstrate all forms of sounds reliably. Beatbox is always associated with percussion vocals and with multivocalism. Although basically the same, but in general Beatbox's difference lies in its relation to Hip Hop culture and music. However in practice beatbox is also applied to other music genres such as Rock, Pop, R&B, and so on. Indonesian Beatboxers who have participated in international championships, Billy Beatbox and Ego Beatbox. They are Indonesian Beatboxers who don't need to doubt their capacity as Beatboxers. This Photography Book was made to give more explanation about Beatbox itself, so that the wider community can know the history of Beatbox and the understanding of Beatbox itself. This photography book about beatbox is delivered through visual communication media which is packaged in an interesting, informative, communicative and simplifying material without reducing the essence of the message that aims to attract attention so that people can easily understand the message of this book.

Keyword : Beatbox, Photography Book, Jabodetabek.

Pendahuluan

Latar Belakang

Musik adalah suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, nada, dan keharmonisan terutama dari suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan irama. Walaupun musik adalah sejenis fenomena intuisi, untuk mencipta, memperbaiki dan mempersembahkannya adalah suatu bentuk seni. Mendengar musik adalah sejenis hiburan. Musik adalah sebuah fenomena yang sangat unik yang bisa dihasilkan oleh beberapa alat musik. Genre dalam musik sendiri yaitu pengelompokan musik sesuai dengan kemiripannya satu sama lain.

Beatbox merupakan salah satu bentuk seni yang memfokuskan diri dalam menghasilkan bunyi-

bunyi ritmis dan ketukan drum, instrumen musik, maupun tiruan dari bunyi-bunyian lainnya, khususnya suara *turntable*, melalui alat-alat ucap manusia seperti mulut, lidah, bibir, dan rongga-rongga ucap lainnya. Pemain *beatbox* mampu mendemonstrasikan segala bentuk bunyi-bunyian dengan handal. *Beatbox* selalu dikaitkan dengan vokal perkusi maupun dengan multivokalisme. Meskipun pada dasarnya sama, tetapi secara umum perbedaan *Beatbox* terletak pada keterkaitannya dengan budaya dan musik Hip Hop. Meski demikian pada praktiknya *beatbox* juga diterapkan untuk genre musik lainnya seperti Rock, Pop, R&B, dan sebagainya.

Perkembangan *Beatbox* dunia mulai pada tahun 1980an. Para pecinta *Beatbox* di Indonesia awalnya mendapatkan informasi seputar *Beatbox* di dunia

melalui video *Beatbox* dari luar negeri. Seiring berjalannya waktu, *Beatbox* ini makin berkembang di kalangan anak muda Indonesia dimulai dari komunitas IndoBeatbox pada tanggal 30 Oktober 2008. Akhirnya mulai muncul event-event kejuaraan *Beatbox* di Indonesia yang melahirkan banyak komunitas *Beatbox*. Beatboxer asal Indonesia yang pernah mengikuti kejuaraan internasional, Billy Beatbox dan Ego Beatbox. Mereka adalah Beat-boxer asal Indonesia yang tak perlu diragukan lagi kapasitasnya sebagai Beatboxer.

Buku merupakan media pembelajaran dan sumber informasi yang menempati posisi penting dalam peradaban manusia. Sejak dahulu hingga sekarang ini, buku masih selalu digunakan meski-pun sudah terdapat media-media baru lainnya. Di Indonesia, buku berperan penting dalam mendukung kemajuan di bidang pendidikan. Seiring dengan semakin baiknya tingkat pendidikan di Indonesia, permintaan akan buku cenderung semakin meningkat.

Pemanfaatan buku sebagai media informasi sudah sangat umum, antara lain berisi tentang sejarah-sejarah, sastra, matematikal atau data lainnya seperti gambar, foto, atau gabungan beberapa diantaranya. Sehingga ada begitu banyak jenis-jenis buku, dimana buku dapat difungsikan sebagai sarana untuk mengekspresikan pemikiran dan perasaan, tulisan-tulisan berdasarkan pikiran imajinatif, juga sebagai media penyimpanan dan penyebaran pengetahuan. Buku cerita, komik, novel, majalah, buku pelajaran sejarah, dan lainnya adalah segelintir contoh dari jenis-jenis buku yang telah dijelaskan sebelumnya. Buku Fotografi ini dibuat untuk lebih memberikan penjelasan tentang *Beatbox* itu sendiri, sehingga masyarakat luas bisa mengetahui sejarah tentang *Beatbox* dan pengertian *Beatbox* itu sendiri.

Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang dibuat penulis dari perancangan tugas akhir ini, maka rumusan masalah yang didapat adalah:

1. Bagaimana proses Perancangan Buku Fotografi Tentang *Beatbox* di Jabodetabek dengan baik dan benar?
2. Bagaimana proses penerapan *artdirecting*, *copywriting*, dan *layout* pada Perancangan Buku Fotografi Tentang *Beatbox* di Jabodetabek?
3. Bagaimana proses aplikasi ke desain media promosi lainnya mengenai peluncuran Buku Fotografi Tentang *Beatbox* di Jabodetabek yang menarik dan informatif?

Batasan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang masalah yang ada di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian

masalah dalam penelitian ini dapat lebih terfokus dan terarah. Dalam penulisan perancangan Tugas Akhir terdapat batasan tertentu terhadap topik permasalahan yang akan diambil. Jadi batasan masalah yang penulis ambil pada Tugas Akhir ini hanya berfokus pada proses Perancangan Buku Fotografi Tentang *Beatbox* di Jabodetabek.

Maksud Dan Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Mengetahui proses Perancangan Buku Fotografi Tentang *Beatbox* di Jabodetabek dengan baik dan benar.
2. Mengetahui proses penerapan *artdirecting*, *copywriting*, dan *layout* pada Perancangan Buku Fotografi Tentang *Beatbox* di Jabodetabek yang baik dan benar.
3. Mengetahui cara mempromosikan mengenai peluncuran pada Buku Fotografi Tentang *Beatbox* di Jabodetabek.
4. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar institusi kelulusan S1.

Metode Penelitian

Data merupakan bahan dasar dari informasi yang bisa mewakili sebuah benda, tindakan, atau fakta. Dengan melakukan kegiatan pencarian data ke lapangan, penulis bisa mendapatkan data atau informasi akurat tentang tema yang sedang diangkat. Dan dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Proses wawancara dengan beberapa narasumber yaitu Billy Beatbox selaku narasumber utama dalam Pembuatan Buku Fotografi Tentang *Beatbox* di Jabodetabek.



Gambar 1.1. Foto bersama Billy Beatbox



Gambar 1.2. Foto bersama Ego Beatbox

b. Data Kajian Literatur

Data kajian literatur adalah data formal yang didapat atau dikeluarkan oleh sumber informasi, yang dikutip dan dimasukkan dalam suatu laporan hasil survey. Bisa berupa apa saja seperti artikel, buku, *website* dan lain-lain. Media elektronik merupakan suatu media yang menyampaikan pesan lewat suara atau *visual* untuk menyampaikan suatu informasi pada masyarakat. Media elektronik yang dipakai oleh penulis pada tugas akhir ini adalah media *website* yang berkaitan mengenai artikel-artikel Beatbox.

Tinjauan Teori

Unsur Dan Prinsip Desain

Unsur desain merupakan bagian-bagian dari desain yang disusun untuk membentuk desain secara keseluruhan. Dalam sebuah karya desain masing-masing unsur tidak dapat dilepaskan satu sama lain meski terkadang sebuah karya desain tidak selamanya memuat unsur secara keseluruhan. Setiap unsur pembentuk desain akan memberikan kontribusi dari desain yang utuh.

Unsur-unsur desain bergantung pada jenis desainnya, dalam sebuah desain kerajinan secara visual setidaknya terdapat beberapa unsur pembentuknya antara lain adanya garis, bidang, warna, dan tekstur.

Unsur Desain

Dalam perancangan buku panduan ini tentunya tidak terlepas dari unsur-unsur yang terdapat pada desain, yaitu :

1. Garis
2. Bidang
3. Bentuk
4. Ruang
5. Gelap terang
6. Tekstur

Prinsip Desain

Prinsip desain adalah suatu *guide* yang dapat membantu anda dalam membuat desain sehingga

desain akan mudah dan dapat menghasilkan desain yang baik. Didalam desain grafis harus mempertimbangkan berbagai prinsip demi mencapai hasil akhir yang baik.

1. Irama
2. Keseimbangan
3. Penekanan
4. Kesatuan

Strategi Media

Media pengetahuan ini merupakan hal yang sangat menarik untuk menjadikan sebuah wawasan baru bagi masyarakat yang belum mengetahui beatbox, begitupun bagi kalangan yang akan mendalami dunia *beatbox*. Dengan ini nantinya para pemula dan masyarakat umum dapat mengetahui *beatbox*. Oleh karena itu penulis membuat buku sebagai media yang menginspirasi dengan menampilkan elemen *visual* berupa dokumentasi fotografi *beatbox* sebagai bentuk *visua-lisasi*. Buku tersebut memiliki ukuran 20cm x 20cm, oleh karena itu berbentuk media cetak, maka bisa diharapkan sanggup untuk beredar di tengah masyarakat umum yang gemar *beatbox*. Strategi media ini lalu akan berwujud secara garis besar yaitu desain media cetak buku sebagai media utama, media promosi yang berupa poster, brosur, *flyer*, *x-banner*, kartu nama, promosi *digital* dan *merchandise* berupa kalender, *sticker*, *mug* dan baju.

Pemilihan Media

Selain media utama yang berupa buku, media-media pendukung juga patut dipersiapkan untuk menunjang pemasaran dan pengkomunikasian intisari. Media-media pendukung yang bersifat promosional tersebut merupakan poster, brosur, *flyer*, *x-banner*, kartu nama dan *merchandise* yang dibuat berupa *t-shirt*, *sticker*, *mug*, dan juga kalender.

Target

Dalam perancangan desain komunikasi visual tidak akan terlepas dari unsur-unsur berikut :

1. Demografi
Faktor demografis yang umumnya digunakan ialah jenis kelamin, usia, penghasilan, pekerjaan, pendidikan, agama, ras dan kelas sosial. Target yang telah ditentukan yakni kalangan masyarakat kelas menengah, seperti laki-laki dan perempuan yang berada di antara usia 20 sampai 40 tahun.
2. Geografis
Faktor geografis meliputi daerah yang hendak dituju untuk pelaksanaan promosi atau pemasaran media. Daerah yang ditentukan untuk penjualan media ialah kota Jakarta, sementara daerah pelaksanaan kegiatan promosi adalah kota Jakarta dan sekitarnya.

3. Psikologis

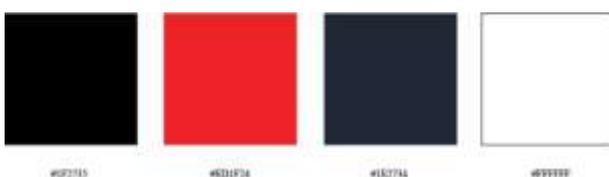
Secara psikologis, *target market* buku fotografi ten-tang Beatbox di Jabodetabek ialah pribadi-pribadi yang menggeluti atau menggemari kajian budaya, seni dan fotografi.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif sering dianggap sebagai hasil terjemahan dari berbagai informasi mengenai produk, pasar dan konsumen sasaran ke dalam suatu posisi tertentu dalam komunikasi yang kemudian dapat dipakai untuk merumuskan tujuan promosi. Strategi kreatif merupakan pendekatan dan Sistematika berpikir yang membantu dalam penyusunan suatu promosi untuk memaksimalkan daya tarik visual.

Warna

Warna merupakan salah satu unsur visualisasi yang menentukan ambience yang dibawakan oleh suatu tampilan desain, warna pun mampu merangsang kepekaan otak terhadap emosi sehingga dapat menimbulkan rasa haru, sedih, gembira, dan lain sebagainya. Selain itu juga dapat menciptakan identitas visual yang khas dan meningkatkan nilai estetika. Dalam perancangan media cetak buku *All About Beatbox*. Penggunaan warna pada buku ini dominan menggunakan warna biru dan merah. Biru dan merah sebagai warna yang terdapat pada logo dan elemen visual yang berada di buku maupun media promosi dan pendukung, dan juga warna *basic* seperti hitam dan putih. Perpaduan komposisi dari warna-warna tersebut dalam tampilan visual Buku "All About Beatbox" diterapkan pada elemen visual maupun tipografi yang nantinya akan muncul. Sedangkan latar belakang dalam buku banyak menggunakan warna putih. Perpaduan komposisi dari warna-warna tersebut dalam tampilan visual Buku "All About Beatbox" diterapkan pada elemen visual maupun tipografi yang nantinya akan muncul. Sedangkan latar belakang dalam buku banyak menggunakan warna putih. warna berikuit yang digunakan pada judul buku "beatbox" yang diaplikasi pada media promosi poster, flyer, x-banner, dan media promosi lainnya.



Gambar 2.1. Warna dalam Buku

Tipografi

Dalam perkembangannya, tipografi adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan

karakteristik huruf, tentang bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan tertentu (Rakhmat Supriyono, 2010: 20). Tipografi berasal dari kata Yunani "tupos" (yang diguratkan) dan "graphoo" (tulisan). Dalam proses perancangan desain buku, penggunaan tipografi penting untuk diperhatikan sebab melalui tipografilah konten tulisan dijabarkan. Penulis mempertimbangkan keterbacaan dalam pemilihan *font* dan juga keselarasan dengan keseluruhan konsep. Pemilihan tipografi untuk *logotype* dibedakan dengan tipografi yang nanti terdapat dalam buku. Agar tidak melakukan pengulangan dan lebih beragam, *font* dari keluarga *Sans Serif* yaitu Bebas Kai . Dengan tipografi dalam buku ini mendapatkan keselarasan karena menggunakan satu konsep yang sama.

BEBAS KAI

REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Gambar 2.2. Font Bebas Kai

Selain *logotype* dan *headline*, pemilihan jenis font lainnya ialah untuk *sub-headline* dan *bodytext*. Penerapannya digunakan untuk konten tulisan dalam media utama serta media pendukung. Oleh karena tuntutan jumlah penampilan konten yang lebih banyak dalam bentuk teks, pemilihan jenis *font* turut mempertimbangkan keterbacaan yang lebih baik, tepatnya memiliki *legibility* dan *readability*.

Rockwell



Gambar 2.3. Font Rockwell

Image

Dalam media cetak buku visualisasi *image* sangat berperan penting sebagai penjelas kepada *audience*, agar dapat lebih merasakan apa yang kita sampaikan. Dalam buku fotografi Pengadaan *image* dimaksudkan untuk menambah atau memberi penjelasan atas suatu maksud secara visual dan memperindah suatu tampilan visual di dalam buku yang dibawanya.

Mengenai topik dalam kajian yang membahas tentang sesuatu budaya yang berada di tahun ini, data-data yang terkait merupakan hasil dokumentasi

dan observasi yang dilakukan oleh pribadi. Dengan begitu foto dapat diambil dengan konsisten karena melakukan *setting* sebelum pengambilan gambar yang berpengaruh kedalam hasil akhir. Perbedaan warna dalam cahaya pengambilan gambar dapat diminimalisir karena adanya *software* yang nantinya digunakan oleh penulis.



Gambar 2.4 Image

Identitas Visual Logo



Gambar 2.5 Logo

Gaya Desain

Gaya desain merupakan tahapan konvensional dalam proses merancang desain pada visual. Supermoto sendiri dirancang dengan menerapkan gaya desain *Post Modern*, yang dalam perancangannya melibatkan sebagian unsur *Memphis Style* untuk menciptakan komposisi grafis yang disasar oleh penulis.

Karakteristik utama dalam gaya *Post Modern* yaitu cenderung menggabungkan daripada membuat perbedaan, sebagaimana diungkapkan oleh Robert Venturi yang lebih condong pada esensi hibrida dari pada murni, distorsi dari pada kewajaran, ambiguitas daripada jelas, akomodasi dari pada penolakan.

Dalam dunia desain grafis *postmodern*, kepuasan kreatif individual semakin mendapat tempat untuk diwujudkan. Sementara itu desainer grafis pada dasarnya tidak sekadar menerjemahkan seseorang/satu pihak, namun juga seorang produsen dari pemikiran dan ide itu sendiri (Adityawan, Arief dan Tim Litbang Concept, 2010).

Dalam proses perancangan *All About Beatbox*, unsur gaya desain *Memphis Style* terdapat pada karakter tipografi dan penyusunan desain *lay-out*. Sedangkan juga fotografi pendukung *content* dari buku *All About Beatbox*. Penggabungan kedua wujud

ini dalam desain *All About Beatbox* masih merupakan sebagian kecil dari keseluruhan media yang dirancang dengan menggunakan prinsip *Post Modern* yang bebas namun tetap terstruktur dan mengikuti prinsip desain pada dasarnya.

Layout

Layout merupakan salah satu bagian dari kegiatan desain grafis yang mana didalamnya terdapat penataan unsur-unsur grafis pada suatu halaman. Penataan unsur-unsur grafis dalam *layout* diantaranya berupa penataan elemen grafis dan konten tulisan (serta *logo* jika ada). Perancangan *layout* pun mengacu pada prinsip-prinsip desain yang meliputi keseimbangan, kesederhanaan, kontras, keharmonisan, dan penekanan. Dalam hal ini, media yang dibuat menggunakan keseimbangan yang simetris, sederhana, terlihat kontras, serta terdapat penekanan. Melalui *grid system*, seorang perancang grafis dapat menjalankan rangkaian sistematis guna menjaga konsistensi dalam melakukan pembuatan komposisi desain yang matematis.

Media Utama

Proses desain media utama Buku Fotografi Tentang Beatbox di Jabodetabek “*All About Beatbox*” dieksekusi dengan menerapkan konsep dan unsur-unsur visualisasi yang telah ditentukan pada bab sebelumnya. Berikut merupakan penjabaran dari desain *layout* dan visualisasi konsep yang sudah diaplikasikan ke dalam media utama.



Gambar 2.6 Layout

Buku

Buku dirancang dengan layout teks dan fotografi dengan ukuran 20cm x 20cm dengan jumlah 101 halaman.



Gambar 2.7 Buku

Logo

Logo atau tanda gambar (*picture mark*) merupakan identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi. *Logotype* atau tanda kata (*word mark*) merupakan nama lembaga, perusahaan, atau produk yang tampil dalam bentuk tulisan yang khusus untuk menggambarkan ciri khas secara komersial (Adi Kusrianto, 2007: 232).



Gambar 2.8 Aplikasi Logo

All About Beatbox ini menggunakan *Logotype* yang dimodifikasi mengikuti konsep dari *style* yang dibawa, yaitu *Memphis*. Dengan begitu gaya *post modern* yang melihatkan penggabungan antara gaya ini akan terlihat juga pada logo. Yaitu *image* terpenting yang menggambarkan karakter dari sebuah buku.

Pada *logogram* yang dimiliki oleh *All About Beatbox* mempunyai bentuk visual vektor *Beatboxer* yang sedang *Beatboxing*. *Logogram solid logo* dapat digunakan apabila latar belakang tidak menggunakan fotografi, dengan begitu warna pada *logogram solid* juga akan lebih kuat. Yang nantinya akan terlihat pada media pendukung. Seperti contoh jenis-jenis *logo solid* dari buku *All About Beatbox*.



Gambar 2.9 Logo

Poster

Poster yang diaplikasikan dalam jenis Art Carton 260 gsm berukuran A3, digunakan sebagai media penyampaian informasi mengenai acara Bedah Buku dan Workshop All About Beatbox.



Gambar 3.1 Poster

Brosur

Brosur yang diaplikasikan dalam jenis Art Paper 150gsm berukuran A4 dengan 3 lipatan (Z-Fold) akan diberikan kepada pengunjung toko buku Gramedia, dan para pengunjung dan di acara-acara komunitas Beatbox sebelum acara berlangsung dan diberikan kepada pengunjung saat acara peluncuran buku. Brosur diharapkan dapat menarik minat dan daya beli para pengunjung untuk membeli buku.



Gambar 3.2 Brosur

Digital

Digital merupakan salah satu media promosi yang sangat berkembang pesat di era sekarang ini. Penggunaan media digital untuk melakukan promosi ini menggunakan sosial media Instagram melalui fitur Instagram Ads.



Gambar 3.3 Iklan di Instagram

Kartu Nama

Pengaplikasian kartu nama menggunakan bahan art carton 260 gsm berukuran 9cm x 5cm. Penggunaan kartu nama ini nantinya dibagikan kepada pengunjung pada saat acara Bedah Buku dan Workshop Buku All About Beatbox.



Gambar 3.4 Kartu Nama

X-Banner

X-Banner yang diaplikasikan dalam bahan albatross dengan ukuran 60 cm x 160 cm. X-banner akan dipasang di tempat peluncuran buku pada saat acara berlangsung yaitu di ICE BSD Serpong.



Gambar 3.5 X-Banner

Merchandise

Secara sekilas, *merchandise* adalah segala bentuk produk yang ditujukan sebagai hadiah. Dalam hal ini merchandise diberikan secara cuma-cuma kepada orang yang telah mengikuti atau melaksanakan kegiatan yang diwajibkan oleh produsen produk tersebut. *Merchandise* dari Buku All About Beatbox adalah kalender, stiker, dan *t-shirt*.

Kalender

Kalender menggunakan bahan Art Carton 260gsm dengan ukuran 14,8cm x 21cm.



Gambar 3.6 Kalender

T-Shirt

T-shirt atau baju menggunakan bahan cotton combed 30s dengan teknik DTG. Baju digunakan untuk mempromosikan produk secara tidak langsung.



Gambar 3.7 T-Shirt

Sticker

Stiker menggunakan bahan vinyl berukuran 8cm x 8cm dengan laminating doff lalu dipotong sesuai bentuk logo.



Gambar 3.8 Sticker

Mug

Mug menggunakan bahan Keramik berukuran 12cm x 12cm.. Mug digunakan untuk mempromosikan buku secara tidak langsung.



Gambar 3.9 Mug

Kesimpulan

Pada akhirnya penulis berkesimpulan bahwa dalam merancang desain media cetak buku fotografi yang terkonsep secara baik, dibutuhkan pemahaman kajian yang baik pula. Seperti mengetahui bagaimana membagi dan mengetahui apa yang dibutuhkan dan dilakukan sang fotografer untuk melakukan *photo-shoot*, seperti halnya menyiapkan konsep yang matang untuk kemudian pemilihan objek yang tepat dan dilanjut dengan perencanaan teknis dan pendukungnya di lokasi. Dalam proses fotografi ini menerapkan prinsip *gestalt* yang dominan, baik pada layout dan tampilan keseluruhan tipografi.

Dalam proses penerapan *art directing* sangat berperan besar karena penentuan identitas visual yang nantinya terlihat dapat ditentukan dengan proses *art directing*. Tak kalah pentingnya dengan itu, media cetak buku yang baik tentunya juga mempunyai tulisan dan bahasa yang baik, tentunya hal ini ditentukan dengan proses *copywriting* yang baik pula halnya. Tentunya pandangan dan tulisan juga akan nikmat dipandang apabila *layout* pada sebuah buku memberikan kesan yang mempermudah pembaca untuk mendapatkan informasi yang jelas. Hal ini dapat ditemukan dalam proses *layout* pada perancangan sebuah media cetak buku.

Dan juga dalam perancangan media cetak Buku Tentang Beatbox di Jabodetabek banyak melibatkan peran serta orang yang mendukung terlaksananya media cetak buku fotografi ini. Agar serasi dalam hal pemahaman dipadukan dengan tujuan penciptaan karya lalu dilanjutkan dengan tahapan-tahapan seperti penentuan konsep rancangan desain dan juga perancangan pemasaran yang berbeda. Dengan menampilkan sosok wanita menggunakan ilustrasi wanita dengan pewarnaan vintage yang digunakan dalam penerapan media promosi. Karena dalam beatbox bukan hanya pria, tetapi wanita juga ikut serta dalam komunitas *beatbox*. Dan ada istilah dalam *beatbox* yaitu *jamming*, yaitu penggabungan beatbox dan bernyanyi.

Desainer buku yang baik adalah desainer yang mampu mengolah berbagai jenis elemen visual secara kreatif namun tetap terstruktur, menghasilkan tatanan

konten yang sistematis serta mudah di-mengerti oleh pembacanya. Dalam buku fotografi desainer dituntut mampu menilai, mengatur dan memanipulasi oleh gambar yang membuat masyarakat mengagumi, baik secara visual dan juga psikologis.

Saran

Dengan adanya konsep perancangan yang terencana dan saksama, Buku Tentang Beatbox di Jabodetabek ini diharapkan menjadi salah satu bentuk yang dapat dijadikan referensi bagi generasi muda yang menyukai genre musik rock, Hip Hop dan R&B. Besar harapan penulis jika media publikasi berupa Buku Fotografi Tentang Beatbox di Jabodetabek ini dapat dipublikasikan lebih luas lagi kedalam skala Nasional bahkan Internasional.

Daftar Pustaka

- Abdi, Yuyung. 2012. *Photography From My Eyes*. Elex Media. Jakarta
- Alec J. 2014. *Digital Fonts : The Complete Guide To Creating, Marketing And Selling US*. Themes & Hudson ANDI: Yogyakarta.
- Anwar, N., Swandy, R., Akbar, H., Pambudi, A., Satriawan, A., & Marwan, R. H. (2021). Perancangan Sistem Komunitas Seni Dan Konten Digital Melalui Platform Berbasis Laman. *Prosiding Sisfotek*, 5(1), 234-238.
- Arfiat Arsad Hakim. 1984. *Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra)*.
- Armstrong H. 2010, *Graphic Design Theory, Reading from the field*. By Herbert Bayer, Karl Gerstneer, Kenya Hara. *Translated*, ANDI: Yogyakarta
- Burke, D. John. 1985. *Advertising in the Marketplace*. USA: McGraw-Hill Inc.
- Christophera R.L, Ahmad. F, Nuryadi. (2020). Tinjauan Kurikulum Pendidikan Seni Dan Desain Di Staatliches Bauhaus Pada Tahun 1919-1933. *Jurnal Cakrawala*. 20(2). 165-171. Retrieved From <https://doi.org/10.31294/Jc.V20i2.9105>
- Dameria, Anne. 2007. *Color Basic: Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Drs. Suprpto T. 2009. *Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi*. Media Pressindo: Yogyakarta.
- Drs. Tommy Suprpto, M.S. 2009. *Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi*, Penerbit: Media Pressindo, Yogyakarta.
- Fuad, A., & Anggraeni, P. (2021). Kajian Karakteristik Visual Pakaian Tokoh Pada Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa.

- Widyakala: Journal Of Pembangunan Jaya University, 8, 25-31.
- Garvey R. 2015. *Mastering Composition : Panduan Sesungguhnya Bagi Fotografer*. Elex Media Komputindo.
- Haley, A., Poulin R., Tselentis J., Seddon T., Leonidas G, Saltz I, Kathryn H., Tyler A. 2012. *Typography Referenced A Comprehensive Visual Guide to the Language, History, and Practice of Typography*. Beverly: Rockport Publisher
- Hymen, R. T, 1973, *Approaches in Curriculum*, New York: Prentice Hall
- Haslam A. 2006. *Book Design*. London: King Publisher.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Lazzari, Margaret dan Dona Schlesier. 2008. *Exploring Art a Global, Thematic Approach*. USA: Thomson Wadsworth.
- Lucius, C. R., Imanto, T., & Roespinoedji, D. (2021). Identification Of Old Javanese Food In Serat Chentini Through Visual Storytelling. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1332-1339.
- Mustaqim, K., Rabbani, S. A., Surya, G. G., & Agustian, Y. (2021). Design Of Mini Plants With Self-Watering Features Using Environmentally Friendly Materials. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1355-1367.
- Pertiwi, R. (2018). Pemodelan Karakteristik Papan Tanda Informasi Untuk Ruang Usaha Pengrajin Batik Plentong Di Yogyakarta. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 17(2), 1-5.
- Pertiwi, R., Judianto, O., & Fuad, A. (2021, March). Pelatihan Keterampilan Kerajinan Tangan Menggunakan Media Kertas Origami “Pengenalan Alam Dan Binatang” Sebagai Proses Kreatif Siswa/I Kb/Tk Islam Salsabila. In *Seminar Nasional & Call Of Papers Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* (Vol. 1, No. 01).
- Rochyat, I. G., & Fauzi, M. (2019). The Beauty Of New Outrigger Craft Structures On Fisherman Boat After Tsunami At Pangandaran 2006. In *Iicacs: International And Interdisciplinary Conference On Arts Creation And Studies* (Vol. 1, Pp. 25-33).
- Rustan S. 2011. *Huruf, Font, Typography*. Gramedia. Jakarta
- Rustan S. 2014. *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Gramedia. Jakarta
- Sulaiman, Amir Hamzah. 1982. *Petunjuk Untuk Memotret*. Gramedia. Jakarta.
- Supriyono R. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Wahyudi, T. (2020). Seniman Mengajar Sebagai Metode Program Pendampingan Psikobudaya Masyarakat. *Artchive: Indonesia Journal Of Visual Art And Design*, 1(1), 59-71.
- Widyastuti, P. A., Pertiwi, R., & Huddiansyah, H. (2019, February). Peran Digitalisasi Dalam Fenomena Perubahan Produk Cosplay Buatan Cosmaker Pada Industri Cosplay Indonesia. In *Senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 2, Pp. 272-278).
- Zahar, I., Setiawan, K., & Anuar, T. F. T. (2021). Taxonomy Of Photo Categories. *International Journal Of Creative Future And Heritage (Teniat)*, 9(2), 109-127.