

DESAIN GRAFIS GAYA POP: STUDI KASUS SAMPUL ALBUM REKAMAN MUSISI INDONESIA

Milka Basuki

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra Surabaya
E-mail: disposablesadness@yahoo.com

Lasiman

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra Surabaya

Caroline Widjoyo

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra Surabaya

ABSTRAK

Studi kasus pada sampul kaset album rekaman musisi Indonesia, dipilih sebagai obyek penelitian untuk melihat apakah mendapat pengaruh dari desain grafis gaya pop yang berkembang di Eropa dan Amerika. Penelitian didasarkan pada pembahasan pengaruh budaya pop dalam bidang seni dan desain, yang kemudian dikhususkan pada bidang desain grafis.

Kata kunci: budaya populer, seni pop, gaya pop, musik pop.

ABSTRACT

A case study on cassettes record album's covers of Indonesian musicians, which had chosen as research objects to find out whether there are influences of pop style graphic design which developed in Europe and America. Research is based on explanation about pop culture and its influences in art and design, especially in graphic design.

Keywords: popular culture, pop art, pop style, pop music.

PENDAHULUAN

Berkaitan dengan musik pop, sebagai suatu jenis musik yang sangat dinamis sifatnya, dimana kelangsungan hidup musisi dan lagu-lagunya cenderung mengikuti tren yang berlaku, maka penulis melakukan penelitian berupa studi kasus dengan obyek sampul-sampul kaset lagu musisi Indonesia yang menggunakan desain grafis gaya pop. Oleh karena menyesuaikan kondisi perkembangan gaya desain grafis dengan perkembangan musik pop, maka dipilih sampul-sampul kaset yang diproduksi pada kurun waktu selama lima tahun, yakni dari tahun 1999 hingga 2004, yang dianggap cukup mewakili untuk melihat perkembangan tren yang berlaku. Apakah gaya desain grafis sampul-sampul album tersebut menampilkan konsep desain grafis gaya pop yang terinduksi konsep budaya pop dan gaya pop yang berada di Amerika dan Eropa, serta ciri-ciri visual apa yang menyertainya.

Pemilihan PT. Aquarius Musikindo sebagai sumber referensi, dikarenakan perusahaan rekaman tersebut masih murni dimiliki oleh warga negara

Indonesia, dan tidak melakukan merger dengan label rekaman asing yang kini turut bermain di pasar dalam negeri.

Saat ini, hampir setiap film yang diproduksi juga disertai dengan pembuatan album rekaman yang berisi musik pengiring film, maupun lagu-lagu dari berbagai penyanyi yang telah beredar sebelum film tersebut diproduksi yang kemudian disertakan dalam film tersebut, atau sebaliknya. Dengan adanya tren dalam dunia musik dan film yang terus bergerak, remaja tetap menjadi pangsa pasar utama dari benda-benda produksi kesenian. Setelah film "Ada Apa Dengan Cinta?", perkembangan dunia perfilman Indonesia terus bergerak. Diselingi oleh film-film dengan berbagai *genre* mulai dari yang bertema percintaan dan dunia remaja yang ceria dan penuh warna yang banyak diisi oleh para pelakon muda belia sampai pada film ber-*genre* horor sekalipun, terlihat tetap menjadi pilihan utama para pembuat film maupun penonton.

Salah satu yang beredar belakangan, adalah film "Bukan Bintang Biasa". Promosi dari film ini diawali dengan tur keliling para pemeran yang selain melala-

koni perannya, masing-masing juga mendapat pelatihan vokal dari Melly Goeslaw. Mereka dipersiapkan menjadi penyanyi, dan masing-masing mendapat kesempatan menyanyikan satu hingga dua lagu yang kemudian direkam dalam album *sound-track* film tersebut, setara dengan Melly yang menjadi penyanyi utama dan notabene dapat disebut sebagai penyanyi yang sebenarnya. Dari fenomena ini, sangat terlihat adanya integrasi antara dunia film, musik, dan desain grafis dalam memproduksi suatu produk budaya yang berada dalam satu paket dan memiliki nilai jual.

BUDAYA POPULER DALAM MUSIK DAN DESAIN

Kebudayaan yang merupakan perwujudan cipta, rasa, dan karsa manusia yang sifatnya dinamis sepanjang masa, selalu menghasilkan karya-karya dari nilai-nilai yang berkembang dalam kebudayaan tersebut. Malinowski mengemukakan dua macam analisa mengenai kebudayaan, yakni secara fungsional dan institusional, dimana membantu kita untuk memahami kebudayaan lebih tepat dan akurat. Kebudayaan adalah suatu keseluruhan tertentu yang terdiri atas beberapa bagian otonom, beberapa bagian institusi berbeda yang terkoordinasi menjadi suatu kesatuan yang utuh (Malinowski, 1960). Sedangkan Raymond Williams, seperti yang dikutip oleh John Storey dalam bukunya mengenai teori budaya dan budaya pop, mendefinisikan istilah budaya dalam tiga definisi, yakni (1) Suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis, (2) Pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu, dan (3) Karya dan praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik (Storey, 2003). Kebudayaan terdiri atas unsur-unsur kebudayaan, dan serangkaian faktor yang memicu terjadinya suatu kebudayaan tertentu. Kebudayaan populer, atau budaya pop, seringkali disebut juga sebagai kebudayaan massa, adalah suatu kebudayaan yang sengaja dibuat untuk segera diterima massa luas demi kepentingan si pembuat serta semua pihak yang membantu memassakannya (Sudjoko, 1977). Gaya pop merupakan salah satu hasil dari kebudayaan pop. Selanjutnya, gaya pop tersebut diterapkan pada karya desain grafis pada sampul kaset, sebagai ekspresi visual dari budaya pop.

Istilah *pop* merujuk pada kata populer, berasal dari kata “popular”, yang menyangkut kepada “massa” yang banyak (Kayam, 1983). Populer, dapat berarti sebagai sesuatu yang disukai oleh orang banyak, karenanya bersifat massal, sesaat, dan memperhitungkan nilai ekonomis. Di sisi lain, populer

juga dapat menjadi penanda sesuatu yang modern. Berikut ini adalah gagasan dari Raymond Williams mengenai budaya populer:

Populer dipandang dari sudut pandang orang dan bukannya dari mereka yang mencari persetujuan atau kekuasaan atas mereka. Sekalipun demikian pengertian awal tidaklah mati. Budaya populer bukan diidentifikasi oleh rakyat tapi oleh orang lain, dan masih menyanggah dua makna kuno: jenis karya inferior (bandingkan sastra populer, pers populer yang dibedakan dengan pers berkualitas); dan karya yang secara sengaja dibuat agar disukai orang (jurnalisme populer dibedakan dengan jurnalisme demokratik, atau hiburan populer); maupun pengertian modern yang disukai banyak orang, yang tentunya pada banyak kasus bertumpang tindih dengan pengertian lama. Pengertian mutakhir budaya populer sebagai kebudayaan yang sebenarnya dibuat oleh orang-orang untuk kepentingan mereka sendiri yang sama sekali berbeda dengan semua pengertian di atas. Pengertian ini sering kali digantikan pada masa lalu sebagai budaya rakyat, tapi pengertian ini juga merupakan salah satu penekanan modern yang penting. (Williams, 1976:199 dalam Storey, 2003)

Kritikus budaya massa pada umumnya mengartikan budaya pop sebagai budaya rakyat dalam masyarakat pra-industri atau budaya massa dalam masyarakat industri. Sedangkan Hebdige, mengutarakannya sebagai sekumpulan artefak yang ada pada umumnya: film, kaset, pakaian, acara TV, alat transportasi, dan sebagainya (1988:47). Mazhab Frankfurt menilainya sebagai budaya massa, yang dihasilkan oleh industri budaya yang mengamankan stabilitas maupun kesinambungan kapitalisme. Althusser dan Gramsci, menyebutkan konsepsi budaya pop sebagai salah satu bentuk ideologi dominan (Storey, 2003).

Ignas Kleden (1987), mengemukakan bahwa konsep kebudayaan pop adalah perluasan dari konsep seni pop yang kemudian memasuki sektor-sektor budaya lainnya. Istilah seni pop (*pop art*) sendiri, dimunculkan oleh seorang kritikus Inggris, Lawrence Alloway (1954), yang mengenakan istilah tersebut pada hal-hal baru yang berkaitan dengan seni yang dipopulerkan melalui keberadaan media massa, seperti periklanan, desain industri, fotografi, dan sinema (Gardner, 1975).

Kaset merupakan benda produksi massal yang terkait dengan hasil kebudayaan yang termuat di dalamnya, yakni komposisi lagu ciptaan para musisi yang direkam ke dalam kaset tersebut. Maka yang patut dipertanyakan, sesuai dengan pemahaman

Strinati mengenai budaya massa, bahwa konsep budaya massa melibatkan produksi massal dan konsumsi budaya (Gardner, 1975:23), apakah gaya desain grafis yang terdapat pada sampul-sampul kaset rekaman dari berbagai artis musisi Indonesia tersebut merepresentasikan budaya anak muda Indonesia saat ini, atukah terpengaruh budaya pop yang berasal dari luar (Barat) terhadap masyarakat Indonesia. Agus Sachari dalam pemaparannya mengatakan bahwa suatu desain, terbentuk oleh dinamika sosial, dinamika perkembangan, dinamika budaya, dan dinamika nilai-nilai, hingga nantinya membentuk ciri gaya desain tersendiri (Sachari, 1986:96). Ia menyimpulkan bahwa gaya dalam desain adalah cermin perilaku dan sikap budaya manusia pada waktu tertentu, sejalan dengan berlangsungnya kehidupan.

Keterlibatan produksi massal dan konsumsi budaya, seperti yang dicirikan oleh konsepsi budaya massa adalah bahwa ia merepresentasikan suatu budaya yang turun nilainya, remeh, hanya di permukaan, artifisial dan baku, sebuah kebudayaan yang menyedot kekuatan budaya rakyat dan budaya tinggi, serta menantang adanya penilaian intelektual selera kultural.

Gaya desain masing-masing sampul album rekaman di Indonesia saat ini, mulai disesuaikan dengan jenis musik yang dimainkan oleh artis musisi pemilik album tersebut. Di era posmodernisme ini, musik-musik pada era yang telah lewat ditampilkan lagi, dengan memberi aksentuasi yang berbeda, seperti yang dilakukan oleh “Club Eighties” yang mengusung bunyi-bunyian khas 1980-an, maupun Naif, yang memasukkan melodi khas 1960-an dan 1970-an. Pada perkembangan yang paling mutakhir, tren ini diteruskan oleh “White Shoes and The Couples Company” yang bernyanyi dengan bebunyian yang sangat kuno dan antik (*vineage*) dengan aroma musik era Rafika Duri dan kawan-kawannya. Demikian juga dengan “Goodnight Electric” yang kembali menyebabkan kaum muda terkena demam disko ala 1980-an. Hal ini sejalan dengan tren yang berlaku dalam dunia mode dan masyarakat subkultur, desain grafis tumbuh subur dan berinteraksi dengan segala macam perkembangan tersebut. Dalam musik, tren menjadi penentu. Seperti yang diungkapkan oleh Harry Sabar, seorang pemerhati musik, bahwa dalam dunia musik di Indonesia tidak terjadi suatu revolusi, tetapi yang ada adalah perubahan tren (Kompas, 15 Juni 2003).

GAYA POP DALAM DESAIN GRAFIS

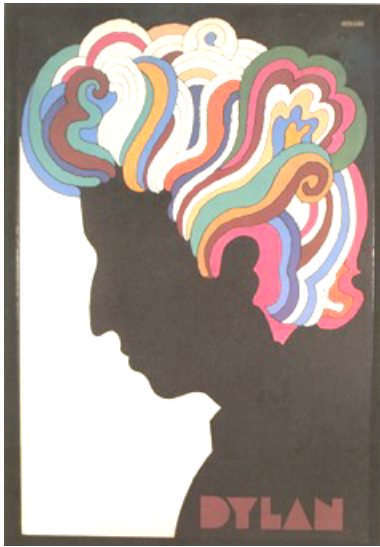
Gaya pop dalam desain grafis bersumber dari berkembangnya seni pop, yang bermula pada tahun 1950-an, seiring dengan pertumbuhan perekonomian,

konsumerisme global. Kemunculan karya-karya semacam milik Andy Warhol maupun Roy Lichtenstein menandai berkembangnya seni pop di Amerika. Widagdo (2001), dalam bukunya, *Desain dan Kebudayaan*, membagi perkembangan desain abad kedua-puluh menjadi dua periode, yakni:

1. Periode Pra Perang Dunia II; terjadi perkembangan ide-ide konseptual yang bebas dari pengaruh abad ke-19 (Victorianisme, romantik dan eklektisime), yang terdiri atas:
 - a. Proto modernisme, berkembang karya abad ke-20 dengan pengaruh abad ke-19, dengan gejala-gejala lokal
 - b. Modernisme dengan munculnya *de Stijl*
 - c. Bauhaus, yang memberikan ide-ide yang mendasari gaya Internasional (*International Style*).
2. Periode Pasca Perang Dunia II; implementasi dan kristalisasi dari ide-ide yang berkembang sebelumnya. Periode ini terdiri dari :
 - a. Masa konsolidasi dan rehabilitasi politik dan ekonomi
 - b. Masa “Economic Wonder” yang membawa kemajuan ekonomi di beberapa negara barat ditandai dengan berkembangnya periode *International Style*
 - c. Masa tumbuhnya refleksi terhadap *International Style*, kritik terhadap gaya uniformistis internasional dan Bauhausisme serta globalisasi ekonomi.

Jeremy Aynsley (2001) menggolongkan desainer grafis gaya Pop sebagai desainer grafis yang banyak melakukan terobosan dan gebrakan, ia menyebutnya sebagai desainer grafis dengan karya-karya yang bersifat subversif dan alternatif. Para desainer grafis tersebut bekerja dengan gaya eklektik, memadukan gaya yang ada dari era sebelumnya dengan ciri khasnya masing-masing, serta tampil ekspresif dan melanggar berbagai aturan dan nilai-nilai estetis suatu karya desain.

Sebagaimana tertulis dalam *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, kata ‘subversif’ yang berarti suatu usaha untuk mencoba menghancurkan suatu sistem politik, suatu kepercayaan yang diterima, dari posisi semula, muncul dalam desain-desain karya studio desain grafis semacam Push Pin Studio, yang dimotori oleh Milton Glaser dan Seymour Chwast. Mereka menggabungkan berbagai gaya desain yang telah berkembang pada era sebelumnya, seperti *Victorian*, *Art Nouveau*, *Art Deco*, poster-poster film era 1920-an dan 1930-an, ke dalam karya desain grafisnya pada berbagai media, seperti sampul buku, sampul album rekaman, hingga kemasan produk.



Gambar 1. Poster karya Milton Glaser untuk Columbia Records, "Dylan" (1966)

Salah satunya dapat dilihat pada desain poster Bob Dylan yang sangat kuat menggunakan inspirasi *Art Nouveau* yang berulir-ulir (Gambar 1). Kecenderungan ini menunjukkan pengaruh budaya pop ke dalam gaya desain grafis, di mana budaya pop sebagai bagian dari posmodernisme, mulai mempertanyakan lagi nilai-nilai modernisme yang cenderung dehumanisasi, dan kemudian mengembangkan suatu gaya tersendiri, yang menjembatani antara seni tinggi dan seni rendah. Di sini, desain grafis, tidak dapat dimasukkan dalam golongan seni rendah, sekalipun ia merupakan jenis seni terapan yang banyak diaplikasikan pada berbagai produk massa & konsumsi sehari-hari.

Perkembangan gaya pop nampak pada karya-karya yang dihasilkan berbagai studio desain grafis pada tahun 1950-an hingga 1960-an. Seorang desainer Perancis bernama Massin, adalah seorang desainer grafis yang juga meminati literatur, ia mensinergikan estetika, puisi, dan desain. Karyanya dapat dilihat pada buku yang memuat drama karya Ionesco, *La Cantatrice Chauve* (*The Bald Prima Donna*), yang diterbitkan oleh Gallimard pada tahun 1964 (Aynsley, 2001).

Dalam karya-karya Massin untuk berbagai buku drama, nampak jelas peranan tipografi sebagai ilustrasi, dimana huruf tidak hanya berperan sebagai teks, tetapi juga sebagai gambar (Gambar 2). Di sini, ia menampilkan suara-suara dari karakter yang ada dalam drama tersebut secara visual, melalui penyusunan tipografi dan penggunaan huruf *italic*, serta penyusunan frasa dan kata dengan berbagai sudut yang berbeda, semuanya disusun secara kontras dengan ilustrasi tokoh dalam drama tersebut. Pada

karya lainnya, ia menginterpretasikan drama Ionesco melalui gabungan antara kaligrafi, tetesan tinta, dan tipografi untuk menunjukkan bagaimana suatu tata letak grafis dapat menyerupai ekspresi vokal.



Gambar 2. Desain untuk Teks Drama Ionesco, *La Cantatrice Chauve*, karya Massin (1964)

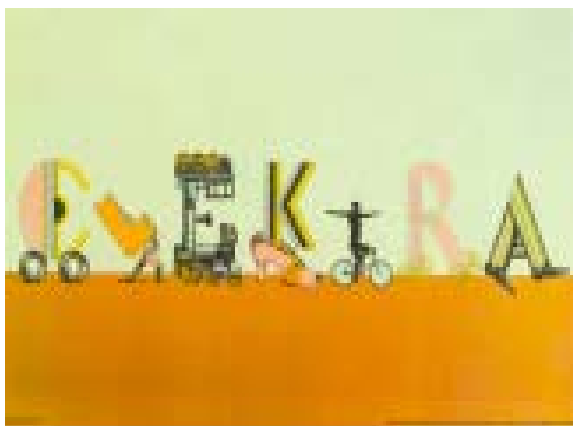
Desain grafis lainnya, tercermin pada berbagai macam poster sosial, seperti poster gaya Kuba, kemudian gaya psikedelik, serta berbagai media cetak bawah tanah, yang pada umumnya tidak memiliki dana besar. Pada masa transisi antara era modern yang berada sejak 1900 hingga 1950-an, dan posmodern yang dimulai pada tahun 1970-an, para desainer grafis mengembangkan karya-karya yang lebih kontemporer yang merupakan perpaduan dari gaya era sebelumnya, seperti fungsionalisme Bauhaus, estetika universal gaya internasional Swiss, dengan ilustrasi dan tipografi yang lebih ekspresif. Para desainer ini menggabungkan berbagai macam referensi yang dimiliki, gaya desain Italia, periklanan Amerika, dan sebagainya. Sebagai salah satu sumber utama, mereka banyak mengambil ide kehidupan sehari-hari. Pada era ini, tipografi dan ilustrasi, memiliki kedudukan yang sama kuat. Selain itu, juga terjadi berbagai perubahan penting dalam teknologi, dimana bentuk komunikasi itu sendiri telah menjadi sama pentingnya dengan isi pesan yang ingin disampaikan. Kondisi ini tidak hanya terjadi pada bidang desain grafis tetapi juga terjadi pada perkembangan mode dan gaya yang sedang menjadi tren saat itu. Kondisi sosial politik yang cenderung revolusioner pada tahun 1960-an, turut memberikan pengaruh dalam kebudayaan dan perubahan-perubahan yang terjadi di dalamnya. Keterlibatan Amerika dalam perang Vietnam dan berkembangnya kapitalisme global (khususnya atas produk-produk Amerika) menyebabkan munculnya banyak poster-poster kritik dan pers bawah tanah di London dan San Fransisco. Selain itu, berkembang pula poster dengan gaya psikedelik. Di bagian lain

dari benua Amerika, yakni Kuba, juga berkembang poster-poster yang kebanyakan digunakan untuk propaganda politik seiring dengan dipegangnya pemerintahan oleh Fidel Castro (Gambar 3), serta populernya seorang militer Kuba, yakni Che Guevara.



Gambar 3. Poster karya Raul Martinez, "26 Fidel" (1968)

Berbagai revolusi politik radikal juga berlangsung di Cina dan Polandia. Tampilan poster-poster yang sangat ekspresif ini kemudian menginspirasi para desainer di New York. Semisal "Push Pin Studio", yang bercirikan main-main, revivalisme, eklektisisme visual, juga pencitraan yang dianggap sama penting dengan tipografi (lihat Gambar 4).



Gambar 4. Poster karya Seymour Chwast untuk Elektra Records

Secara khusus, pop di Inggris berkembang pada era setelah Perang Dunia II, dimana terjadi suatu perubahan dalam pola konsumsi masyarakat, serta respon masyarakat terhadap era modern (lihat Gambar 5). Pada tahun 1952, berdiri *The Independent Group*

yang bertemu di *London's Institute of Contemporary Arts*, dengan anggotanya seniman Richard Hamilton, John McHale dan Eduardo Paolozzi, arsitek Alison dan Peter Smithson, fotografer Nigel Henderson dan kritikus Lawrence Alloway dan Reyner Banham. Mereka mengajar mengenai gaya mobil Detroit, hubungan antara ilmu pengetahuan dan seni, desain barang-barang konsumsi, fashion, periklanan, buku komik, dan aspek-aspek lain dari budaya populer Amerika, dari suatu sudut pandang ikonografi.



Gambar 5. Kolase karya Richard Hamilton, "What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?" (1956)

Pameran-pameran yang digelar, antara lain bertajuk "*Parallel of Life and Art*" (1953), "*Man, Machine and Motion*" (1955) dan "*This Is Tomorrow*" (1956) (Aynsley, 2001). Mereka bereaksi keras terhadap *The Council of Industrial Design*, yang banyak mengacu pada prinsip-prinsip *Arts and Crafts*, serta mementingkan fungsionalisme.

KARAKTERISTIK DAN CIRI VISUAL GAYA POP

Karakteristik gaya pop pada desain grafis merupakan gaya eklektik, yaitu gabungan berbagai macam gaya desain grafis yang digabungkan. Selain diaplikasikan pada sampul majalah, sampul album rekaman, dan berbagai produk konsumsi, ia juga memunculkan tren penggunaan poster sebagai media ekspresi dari gerakan-gerakan protes sosial. Jenis-jenis poster yang digunakan, baik bergaya psikedelik, terkait dengan nilai-nilai anti kemapanan, musik rock, obat-obatan psikotropika (*psychedelic*), hingga poster protes sosial seperti gerakan anti perang, gerakan

pembela hak manusia, dan sebagainya. Dalam hal ini, dapat dilihat melalui poster-poster yang dihasilkan oleh seniman Kuba pada tahun 1960-an. Selain itu, gaya pop yang cenderung berkesan main-main dan sembarangan, merupakan reaksi atas gaya moderen yang cenderung stabil dan fungsional, serta teratur.

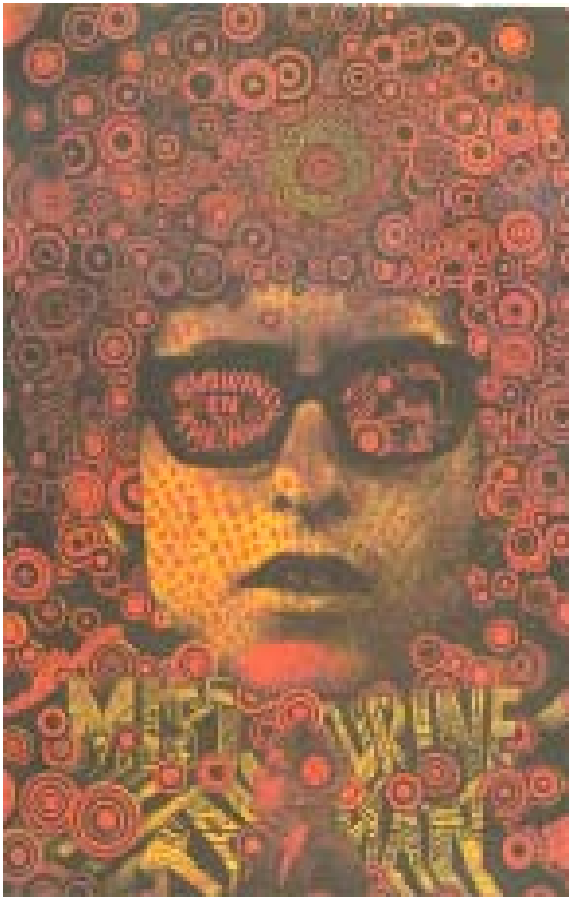
Karakter lainnya adalah munculnya selera humor yang menghibur dalam karya desain grafis, semisal pada karya-karya Push Pin Studio. Humor yang muncul dapat berupa satire maupun parodi dari suatu peristiwa. Di sisi lain, karakter warna-warna cerah muncul sebagai representasi dari reaksi terhadap gaya moderen yang mengutamakan keseimbangan, cenderung formal. Warna-warna cerah, dapat muncul berdasarkan warna-warna murni, maupun berbagai warna komplementer, yang dipadukan secara kontras. Karakter gaya pop yang ekspresif, muncul terutama pada tampilan tipografi dan ilustrasi dalam karya desain grafis.

Ciri-ciri visual dari desain grafis gaya pop ini, antara lain: penggunaan ikon-ikon dalam konsumerisme seperti yang banyak terdapat pada karya Andy Warhol, unsur-unsur yang berasal dari idiom dalam berbagai media massa koran atau komik ala Roy Lichtenstein, yang diwujudkan dengan penggunaan teknik warna datar/blok, maupun garis *outline* pada gambar komik, dan teknik montase foto. Selain itu, dalam upaya mengembalikan nilai-nilai tradisional, muncul dalam penggunaan jenis huruf, ornamen tradisional, serta penggunaan kembali gaya *Art Deco* dan *Art Nouveau* yang disebut juga Revivalisme seperti yang terdapat pada karya-karya Push Pin Studio, dan ilustrasi dari terbitan pers bawah tanah (lihat Gambar 6 & Gambar 7).

Sedangkan pada desain berbagai poster sosial yang muncul seperti pada poster Kuba, ciri visualnya menggunakan warna-warna terang, cerah dan kombinasi warna-warna komplementer, dan garis-garis ekspresif. Ciri lainnya, adalah penggunaan garis dan bentuk yang lentur sehingga gambar menjadi tidak realis atau tidak jelas, tipografi dibuat melengkung berirama bahkan hingga sulit terbaca pada era poster psikedelik, penggunaan nilai kontras tinggi pada karya foto, sehingga menghasilkan hitam putih maupun warna-warna komplementer.



Gambar 6. Sampul berbentuk poster untuk majalah *Oz* No. 4, 1967, karya Michael English dan Nigel Waymouth, yang menunjukkan pengaruh kuat gaya *Art Nouveau*



Gambar 7. Sampul lain dari majalah *Oz* karya Martin Sharp, yang berjudul “Mr. Tambourine Man” (1967), dibuat berdasarkan lirik lagu Bob Dylan dan banyak memperlihatkan pengaruh gaya psikedelik

Desain grafis gaya pop juga menempatkan tipografi dan ilustrasi sebagai elemen desain yang setara kedudukannya dalam suatu karya desain grafis. Hal ini dapat dilihat pada karya-karya Massin, yang banyak melakukan eksperimen dengan tipografi yang berperan sebagai ilustrasi, sedangkan pada karya-karya Push Pin Studio, dapat dilihat pemanfaatan ilustrasi secara maksimal dalam menginterpretasikan pesan-pesan yang ingin disampaikan. Berfungsinya ilustrasi sebagai pesan ini, merupakan praktek dari teori yang dikemukakan oleh Marshall McLuhan, dalam bukunya *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects* (1967). Ia mengemukakan bahwa teknologi itu sendiri telah menjadi “pesan” yang ingin disampaikan kepada khalayak, dan medium sama pentingnya dengan isinya, dianalogikan secara visual, bahwa ilustrasi yang sering dimaknai sebagai non-verbal, sama pentingnya dengan elemen tipografi yang seringkali dimaknai secara verbal (Lupton & Miller, 1996).

KRITERIA DAN INDIKATOR UNTUK ANALISA DATA PENELITIAN

Gaya yang dapat dijadikan acuan adalah gaya pop yang bersumber dari karya-karya desain grafis yang dihasilkan oleh para desainer Barat, yakni desainer yang berdomisili di Eropa, Amerika Utara, maupun Amerika Latin (Kuba). Ciri-ciri visualnya menampilkan warna-warna yang mencolok mata dan kontras, komposisi yang cenderung acak dan bebas, tampilan tipografi yang beraneka ragam dan cenderung ekspresif, serta ilustrasi pada karya desain grafis yang tampil dengan kuat, memenuhi bidang desain, serta memiliki peran penting dalam upaya penyampaian pesan, sekalipun bersifat non-verbal. Selain itu, ilustrasi yang ditampilkan tidak hanya berupa lukisan tangan, tetapi juga hasil fotomontase, serta hasil fotografi yang diolah lagi dengan program komputer. Karya-karya yang digunakan sebagai penentu indikator analisa penelitian ini masing-masing memiliki benang merah satu sama lain, serta menjadi bagian dari arus utama perkembangan desain grafis gaya pop, yang dipengaruhi oleh karya-karya seniman seni pop pada tahun 1960-an, seperti Andy Warhol, Claes Oldenburg, Jasper Johns, Roy Lichtenstein, yang ditampilkan secara lebih kontemporer. Sedangkan aspek-aspek yang akan dinilai dalam analisa ini, gejala-gejalanya adalah sebagai berikut:

- a. Gejala tipografi

Gejala tipografi, yakni gejala yang dapat diamati mengenai susunan dan jenis huruf yang digunakan sebagai elemen desain. Pada desain grafis gaya pop, adalah adanya penggunaan tipografi secara acak, saling tumpuk, maupun eklektikisme, yakni penggunaan ide-ide dan berbagai pengaruh gaya desain ke dalam suatu karya (Sparke, 1998), mengacu pada tipografi dalam karya-karya desain grafis dari Massin, dan tipografi dari pers bawah tanah, karya-karya Push Pin Studio serta bentuk-bentuk tipografi ekspresif yang ditampilkan oleh Grapus, maupun Roman Cieslewicz. Gejala tipografi yang paling nampak dari desain grafis gaya pop, adalah adanya huruf yang ditampilkan dalam bentuk ekspresif dan bebas. Hal ini sesuai dengan semangat pop, yang cenderung non-formal, dan menghibur. Penilaian ini didasarkan bahwa pemilihan huruf merupakan gambaran karakteristik yang menjiwai suatu karya, dimana huruf menjadi cerminan apa yang ada pada kenyataan, dalam hal ini musik yang dijual (Sihombing, 2001).
- b. Gejala ilustrasi

Gejala mengenai gambar dan pencitraan untuk representasi pesan yang ingin disampaikan. Gejala

utamanya adalah penempatan ilustrasi setara dengan tipografi, penggunaan fotomontase dengan warna-warna cerah. Juga terdapat ilustrasi yang sangat memanfaatkan teknologi komputer grafis, dan efek fotografis. Selain itu, terdapat elemen-elemen berupa benda-benda maupun ikon dari kehidupan sehari-hari, serupa dengan yang dilakukan oleh para seniman Pop.

c. Gejala komposisi

Pengaturan berbagai elemen desain dalam bidang desain, banyak menggunakan bentuk-bentuk komposisi non-formal/tidak terikat pada aturan tertentu, cenderung eksperimental, tetapi tetap memperhatikan nilai-nilai kesatuan, keseimbangan dalam penataan. Komposisi ditampilkan menggunakan berbagai teknik cetak, fotomontase dan kolase. Selain itu terdapat komposisi dengan gaya yang masih menyerupai gaya moderen pada umumnya, tetapi dengan tambahan elemen khas gaya pop yang cenderung eklektik, dimana banyak menggabungkan berbagai gaya desain dari era-era sebelumnya dengan sensibilitas posmodernisme (McCoy, 1990).

d. Gejala warna

Warna-warna yang ditampilkan adalah warna-warna cerah, kombinasi warna-warna komplementer yang menghasilkan kombinasi warna yang mencolok mata, sekalipun warna-warna dasar yang digunakan tidak tergolong ke dalam warna-warna cerah. Juga digunakan paduan warna dasar dan warna komplementer untuk kepentingan efek cerah, seperti yang terdapat pada karya desain grafis poster Kuba dan Grapus. Pada umumnya warna-warna utama yang digunakan adalah merah, kuning, dan biru. Sedangkan pencampuran ketiganya, merupakan warna-warna komplementer yang ditampilkan secara kontras.

PENGARUH DESAIN GRAFIS GAYA POP TERHADAP SAMPUL ALBUM REKAMAN MUSISI INDONESIA

Dari hasil pemilahan sampel penelitian menggunakan indikator-indikator yang ada, gejala terbesar dari desain grafis gaya pop yang digunakan sebagai indikator dalam sampul-sampul kaset album rekaman musisi Indonesia produksi PT. Aquarius Musikindo selama lima tahun terakhir ini, adalah pada tampilnya ilustrasi yang mendominasi, teknik pengolahan foto secara digital, dan tampilnya warna-warna yang cenderung mencolok mata. Sampul-sampul album tersebut banyak menggunakan wajah si pemilik album, terutama untuk musisi-musisi yang dianggap memiliki daya tarik secara fisik dan visual, khususnya

artis wanita. Hal ini menjadi ciri utama dari kecenderungan gaya pop, baik dalam seni maupun desain grafis, dimana visualisasi dan pencitraan, seperti telah dikemukakan dalam bab sebelumnya, menjadi hal utama dalam dunia pop. Sedangkan untuk artis-artis yang telah cukup terkenal, cenderung menggunakan sampul album yang lebih variatif, dimana mereka menggunakan tampilan ilustrasi maupun pengolahan gambar digital, tanpa memasukkan wajah si artis, ataupun menampilkan wajah si artis dengan jelas.



Gambar 8. Contoh desain sampul album rekaman beberapa artis wanita dari tahun ke tahun (1999-2002)

Sedangkan tampilan tipografi yang lebih ekspresif dan beraneka ragam pada desain grafis gaya pop di Barat, kurang muncul dalam desain grafis sampul-sampul kaset tersebut. Tipografi pada rancangan desain grafis untuk musisi Indonesia ini masih banyak berkesan moderen, dengan menampilkan huruf-huruf jenis *sans serif*, yang dikombinasikan pada dua hingga tiga ukuran huruf saja. Tetapi pada beberapa album milik musisi seperti Katon Bagaskara, Reza, ataupun Romeo, dapat dilihat bahwa mereka memiliki ciri khas tertentu dalam penulisan nama, sehingga cenderung menyerupai logo khas musisi tersebut. Kecenderungan ini masih berlangsung pada album milik Gigs, yang menggunakan stilasi dan pengolahan komputer pada tampilan kata "Gigs" sehingga dapat tampil serupa logo.

Dari keseluruhan sampel penelitian, cukup banyak terdapat eksperimentasi dalam penataan komposisi desain, yang diindikasikan sebesar 73% dari sampel keseluruhan, namun demikian, gaya komposisi acak, bebas, dan ekspresif tersebut, masih kurang nampak, dimana komposisi yang ditampilkan masih cenderung pada kombinasi susunan elemen-elemen desain secara vertikal dan horisontal saja. Sedangkan variasi penggunaan beberapa gaya desain dalam suatu komposisi masih kurang terlihat, dimana

hanya 49% dari sampel keseluruhan yang menampilkan adanya percampuran gaya desain.

Dari hasil pengamatan langsung dan analisis terhadap sampel penelitian yang ada, maka disimpulkan bahwa terdapat banyak kecenderungan desain grafis gaya pop dalam karya desain grafis untuk sampul kaset album rekaman untuk artis musisi Indonesia dalam lima tahun terakhir ini.

Berdasarkan analisa data sampel penelitian, maka disimpulkan ada induksi konsep desain grafis gaya pop, dengan acuan desain grafis gaya pop yang berkembang di Amerika maupun Eropa. Hal ini terutama tampak pada adanya ciri visual warna yang kontras dan mencolok mata (100%), serta teknik fotomontase yang digunakan dalam pembuatan sampul album (96%). Teknik fotomontase, tak lepas dari perkembangan teknologi komputer grafis, yang kemudian digunakan untuk pembuatan sampul album (Sparke, 1998). Ciri lain yang cukup menonjol dari desain grafis sampul-sampul album tersebut adalah tampilan ilustrasi yang mendominasi bidang sampul (93%), yang sebagian besar ilustrasi tersebut berupa foto wajah sang artis. Hal ini terkait dengan budaya masyarakat Indonesia sendiri yang masih cenderung tertarik pada visualisasi wajah sang artis, didukung dengan banyaknya televisi swasta yang tumbuh di Indonesia pada tahun 1990-an, pengaruh MTV dan berkembangnya pembuatan video klip sang artis. Penampilan fisik penyanyi menjadi salah satu unsur penting selain urusan suara (Kompas, 15 September 2002).

Sedangkan unsur tipografi dalam desain grafis sampul kaset album rekaman tersebut, masih kurang tergarap dengan baik, dimana hasil analisa sejumlah

51% dari sampel keseluruhan yang menggunakan jenis dan ukuran huruf lebih dari dua macam, dan sejumlah 49% dari sampel keseluruhan yang menggunakan tipografi yang cenderung ekspresif dan bebas sifatnya. Yang menonjol dari tipografi, adalah penggunaan tipografi sebagai logo, “penanda” bagi suatu kelompok musik, yang menjadi semacam merek dagang, dimana nama-nama kelompok musik tersebut distilasi, dan diolah dengan program komputer grafis. Contohnya, dapat dilihat pada album kelompok musik “Gigs”, Reza, Tere, Ari Lasso, Titi DJ dan lain-lain. Secara umum konsep desain grafis gaya pop Indonesia, dengan studi kasus pada sampul album rekaman musisi Indonesia ini, memiliki ciri tersendiri yang berbeda dari konsep desain grafis gaya pop Amerika dan Eropa yang menjadi acuan.

SIMPULAN

Yang terlihat jelas persamaan antara gaya pop Amerika dan Eropa dengan desain grafis gaya pop Indonesia, adalah adanya permainan warna kontras dan berani, serta penggunaan teknik fotomontase, meski dalam bentuk yang lebih halus. Dalam arti, fotomontase yang dilakukan tidaklah seradikal yang dilakukan desainer Amerika dan Eropa. Fotomontase dalam sampul-sampul album tersebut masih memperhatikan estetika keserasian ala moderenisme, yang mengandalkan tampilan warna-warna dengan intensitas yang redup (Adityawan, 1999), meski dalam hal ini telah ada keberanian lebih untuk bermain dengan kekontrasan warna. Semisal pada album trio Nugie, Katon, dan Andre. Berbeda dengan estetika yang diperlihatkan oleh Duchamp, misalnya,



Gambar 9. Contoh desain sampul album rekaman dari beberapa artis yang menunjukkan perubahan gaya desain dari tahun ke tahun (1999-2003)

melalui pameran *urinoir*-nya, yang akhirnya mengubah kiblat dan konsep estetika dunia Barat secara sangat signifikan dan radikal (Sugiharto, 2004). Demikian pula bila dibandingkan dengan karya-karya dari Push Pin Studio yang berwarna-warni dengan kombinasi warna yang tidak biasa, maupun Grapus yang tampil lebih “berantakan”. Sampul-sampul album tersebut, masih tampil “cantik”, sehingga secara fisik, sangatlah berbeda dengan apa yang dikatakan Duchamp mengenai seni pop, bahwa pada generasi desainer dan seniman pop, mereka terlihat perkembangan yang cukup baik pada tahun-tahun setelah tahun 2000, meski sebagian masih menampilkan dominasi wajah sang artis. Sampul album Ari Lasso, “Keseimbangan”, Album “Cintailah Cinta” dari Dewa, misalnya telah menampilkan keberanian untuk tidak menampilkan wajah sang artis sebagai daya tarik utama, tetapi mengandalkan teknik ilustrasi, baik fotomontase, maupun lukisan. Sedangkan untuk album yang menampilkan wajah sang artis, dapat dilihat pengaruh gaya pop yang cukup jelas, dimana wajah artis tidak lagi muncul terang benderang, semisal pada album “Keyakinan” milik Reza yang hanya menampilkan seperempat wajahnya, bagian mata dan rambut saja, album perdana Agnes Monica dengan dandanan *nge-punk*, meski lagulagunya tetap bernada manis *a la pop*, dan beberapa album lainnya.

Dari banyaknya album yang beredar ini, kaset-kaset produksi PT. Aquarius Musikindo tampil cukup menarik, terutama dari tampilan kaset yang cenderung mengandalkan ilustrasi sebagai daya tarik utama, dan adanya sampul-sampul album yang tidak biasa, seperti pada sampul-sampul album dari ALV, PAS, dan Dewa, serta meningkatnya kualitas fotografi untuk visualisasi artis di sampul album.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa sampul album yang kurang terkonsep, meskipun sebenarnya memiliki ide dasar yang cukup menarik, tetapi kurang pada saat eksekusi ide. Hal ini dapat dilihat pada sampul album Titi DJ yang berjudul “Menyanyikan Kembali” dan “Bahasa Kalbu”, sampul depan album ini terkesan biasa dan kurang mencolok bila diletakkan di etalase toko kaset, padahal bila dilihat bagian dalam dari sampul tersebut, banyak terdapat karya-karya desain grafis yang menarik. Satu hal yang patut dicatat dari sampul-sampul album yang digunakan sebagai sampel penelitian ini, adalah adanya sampul ganda, dimana terdapat dua wajah untuk satu sampul album rekaman, yang dapat ditampikan bolak-balik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawan S., Arief. (1999). *Tinjauan Desain: Dari Revolusi Industri hingga Posmodern*. Jakarta: UPT Penerbitan Universitas Tarumanegara.
- Aynsley, Jeremy. (2001). *A Century of Graphic Design: Graphic Design Pioneers of The Century*. London: Mitchell Beazley.
- Empat Dara di Siklus Pentas Pop*. (September 15, 2002). Kompas. Diakses pada 11 Mei 2004. <http://www.kompas.com/kompas%2Dcetak/0209/15/utama/empa01.htm>
- Kayam, Umar. (1983). *Seni, Tradisi & Masyarakat*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Kembalinya Kedaulatan Selera*. (Juni 15, 2003.) Kompas. Diakses pada 11 Mei 2004. <http://www.kompas.com/kompas%2Dcetak/0306/15/latar/370881.htm>
- Kleden, Ignas. (Mei 5, 1987). “Kebudayaan Pop: Kritik dan Pengakuan,” *Prisma*.
- La Croix, Horst de and Richard G. Tansey. (1975). *Gardner's Art Through The Ages*. 6th Edition. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Lupton, Ellen and J. Abbott Miller. (1996). *Design/Writing/Research: Writing on Graphic Design*. London: Phaidon Press Limited.
- Malinowski, Bronislaw. (1960). *A Scientific Theory of Culture and Other Essays*. New York: Oxford University Press.
- McCoy, Katherine. (1990). The Evolution of American History Typography. *Design Quarterly*, Vol. 148/1990. Walker Art Center and Massachusetts Institute of Technology.
- Sachari, Agus. (1986). *Desain: Gaya dan Realitas, Sebuah Penafsiran tentang Desain Grafis, Produk, Interior, Tekstil, dan Arsitektur di Indonesia*. Jakarta: Rajawali-INDDES, Kelompok Studi Desain, Jurusan Desain, ITB.
- Sakrie, Denny. (September 6, 2003). *Adekan Musik Indonesia 1970-2003*. Kompas. Diakses pada 11 Mei 2004. <http://www.kompas.com/kompas%2Dcetak/0309/06/musik/519361.htm>
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sparke, Penny. (1998). *A Century of Design: Design Pioneers of The 20th Century*. London: Mitchell Beazley.
- Storey, John. (2003). *Teori Budaya dan Budaya Pop: Memetakan Lanskap Konseptual Cultural Studies*. Yogyakarta: Penerbit Qalam.

- Strinati, Dominic. (2003). *Popular Culture: Pengantar Menuju Budaya Populer*. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Sudjoko. (Juni 6, 1977). "Kebudayaan Massa," Prisma.
- Sugiharto, Bambang. (April 4, 2004). *Estetika Sampah*. Kompas.
- Widagdo. (2001). *Desain dan Kebudayaan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.