

**PERANCANGAN COVER *DIGIPAK* ALBUM FISIK "SEJAK TAK LAGI
BERSAMA" KARYA GUNSALEH BERBASIS
*AUGMENTED REALITY***

TUGAS AKHIR



UNIVERSITAS
Ma Chung

VALENTINA RASI

NIM : 332110026

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG
MALANG
2025**

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN COVER DIGIPK ALBUM FISIK "SEJAK TAK LAGI
BERSAMA" KARYA GUNSALEH BERBASIS *AUGMENTED REALITY***

Oleh:

Valentina Rasi

NIM. 332110026

Dari:

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MA CHUNG

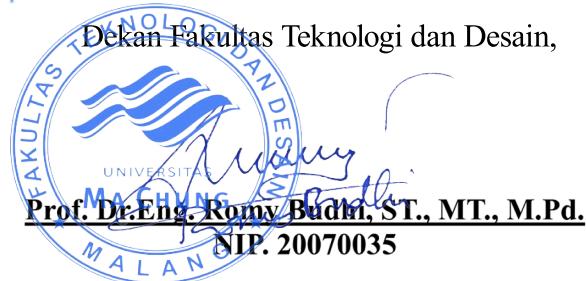
Telah dinyatakan lulus dalam melaksanakan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan
dan berhak mendapatkan gelar Sarjana Desain

Dosen Pembimbing 1,

Amar Ma'ruf Sty'a Bakti, S.Pd., M.Pd
NIP. 20210006

Dosen Pembimbing 2,

Bintang Pramudya P.P., S.Sn., M.Ds
NIP. 20170015



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa isi sebagian maupun keseluruhan Skripsi saya dengan “Perancangan Cover *Digipak* Album Fisik ”Sejak Tak Lagi Bersama” Karya Gunsaleh Berbasis *Augmented Reality*” adalah benar benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diizinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, 31 Juli 2025

Rp 10.000]

Valentina Rasi
NIM. 332110026

**PERANCANGAN COVER ALBUM FISIK "SEJAK TAK LAGI
BERSAMA" KARYA GUNSALEH BERBASIS
*AUGMENTED REALITY***

Valetina Rasi, Amar Ma'ruf Styia Bakti, Bintang Pramudya

Universitas Ma Chung

Abstrak

Perkembangan dalam teknologi saat ini telah mendorong sebuah transformasi menjadi semakin besar dalam dunia industri musik, khususnya bagi musisi independen. Hal ini juga yang menjadi salah satu tantangan yang dihadapi karena semakin menurunnya minat terhadap album fisik akibat banyak dominasi pada *platform streaming*. Perancangan Tugas Akhir ini bertujuan untuk menciptakan solusi secara visual yang inovatif melalui perancangan album fisik berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan meninjau album "Sejak Tak Lagi Bersama" karya Gunsaleh, musisi *indie* asal Malang. Pendekatan ini tidak hanya strategi komunikasi visual, tetapi juga sebagai upaya memperkuat daya tarik audiens melalui pengalaman yang interaktif.

Metode yang digunakan dalam mendukung proses perancangan adalah kualitatif, yang meliputi studi literatur, wawancara, dan observasi visual. Dalam perancangan konsep visual menggunakan kaktus sebagai representasi ketangguhan emosional dalam narasi lagu, diterapkan ke dalam ilustrasi, *layout*, pewarnaan, dan elemen interaktif. Perancangan album meliputi delapan panel berukuran 15 x 15 cm yang dapat dipindai menggunakan aplikasi pendukung untuk mengaktifkan konten AR. Hal ini memberikan nilai tambah dari sisi estetika dan fungsionalitasnya.

Luaran utama dari proyek ini berupa album fisik yang interaktif, dilengkapi dengan media pendukung *box display*, gantungan kunci NFC, jurnal, dan *merchandise* lainnya. Hasilnya perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi perkembangan visual berbasis teknologi untuk musisi independen di Indonesia, serta dapat menjadi alternatif baru dalam menikmati musik fisik di era saat ini.

Kata Kunci : Album Fisik, *Augmented Reality*, Desain Komunikasi Visual, Gunsaleh, Musik *Indie*

**DESIGN OF THE PHYSICAL DIGIPACK ALBUM COVER "SEJAK TAK
LAGI BERSAMA" BY GUNSALEH BASED ON
AUGMENTED REALITY**

Valetina Rasi, Amar Ma'ruf Styia Bakti, Bintang Pramudya

Universitas Ma Chung

Abstract

The advancement of technology today has driven a significant transformation in the music industry, particularly for independent musicians. One of the challenges faced is the declining interest in physical albums due to the dominance of streaming platforms. This final project aims to create an innovative visual solution by designing a physical album integrated with Augmented Reality (AR), focusing on the album "Sejak Tak Lagi Bersama" by Gunsaleh, an indie musician from Malang. This approach not only serves as a visual communication strategy but also enhances audience engagement through interactive experiences.

The design process employs a qualitative method, including literature studies, interviews, and visual observations. The visual concept utilizes the cactus as a representation of emotional resilience reflected in the songs' narratives, applied through illustrations, layout, color schemes, and interactive elements. The album consists of eight panels, each measuring 15 x 15 cm, which can be scanned using a supporting application to activate AR content, adding both aesthetic and functional value.

The main output of this project is an interactive physical album, accompanied by supporting media such as a *display box*, NFC keychain, journal, and other *merchandise*. The result is expected to serve as a reference for the development of technology-based visual design for independent musicians in Indonesia, and to offer a new alternative for experiencing physical music in the current era.

Keywords: Physical Album, Augmented Reality, Visual Communication Design, Gunsaleh, Indie Music

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Cover Album Fisik “Sejak Tak Lagi Bersama” Karya Gunsaleh Berbasis *Augmented Reality*”. Laporan ini dibuat sebagai syarat kelulusan gelar sarjana Desain Universitas Ma Chung. Penulis menyadari adanya dorongan dari berbagai pihak yang membuat Tugas Akhir beserta laporan ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa Atas Berkat dan Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan lancar.
2. Bapak Amar Ma'ruf Styah Bakti, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing satu yang memberikan bimbingan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir.
3. Bapak Bintang Pramudya P.P., S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing dua yang memberikan bimbingan dalam perancangan media utama Tugas Akhir.
4. Universitas Ma Chung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu pengetahuan serta memfasilitasi selama perkuliahan hingga perancangan Tugas Akhir.
5. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan doa, dukungan moral maupun materi kepada penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
6. Saudara penulis yang telah mendoakan, mendukung secara moral, materi dan mentalitas dalam menyelesaikan perancangan dan penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Teman dekat penulis Yolanda Salsabela Melsa, Stephanie Kartika Nuri Novitasan, dan Kathleeya Saphira Errsani, dan Davindra Kayana Zada Wahyudi yang telah bersedia menemani disaat suka dan duka serta membantu selama proses penggerjaan Tugas Akhir ini.
8. Teman-teman dan berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mendukung dan berjuang bersama mengerjakan laporan hingga dapat selesai tepat waktu.

Sebagai manusia yang terus belajar, tentunya akan terdapat beberapa kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari setiap pembaca demi kesempurnaan laporan ini. Laporan ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi teman-teman sebagai bahan referensi, maupun acuan dalam menjalankan perancangan Tugas Akhir.

Akhir kata, penulis berharap agar laporan ini berguna bagi penulis, Mahasiswa, dan pembaca sekaligus menambah wawasan mengenai perancangan Tugas Akhir. Atas perhatiannya, saya ucapkan terimakasih.



Malang, 3 Juli, 2025

Penulis
Valentina Rasi
NIM. 332110003

UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Perumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Luaran	6
1.7 Manfaat Penelitian	7
BAB II	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Landasan Teori	17
BAB III	35
3.1 Metode Penelitian	35
3.2 Metode Perancangan	35
3.3 Bagan Alir perancangan	37
3.4 Strategi Perancangan AR	38
3.5 Penerapan AR pada Album	38
3.6 Target dan Indikator Capaian	39
3.7 Indikator Capaian	39
3.8 Metode Analisis Data	41
3.9 Jadwal Kegiatan	42
BAB IV	43
4.1 Pengumpulan Data	43
4.2 Analisis Data	44
4.3 Sintesis Konsep	47
BAB V	53

5.1	Desain Album	53
5.2	Hasil Konten dan Materi Tekstual	58
5.3	Desain Media Pendukung	60



UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Perjalanan Sebuah Lagu (2017)	12
Gambar 2. 2 1.000 music graphics; Compact disc packacging; & The Best In News s Paper	13
Gambar 2. 3 Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (2022)	13
Gambar 2. 4 A To Z Pembuatan Dengan Mudah Aplikasi Android Game Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Unity	14
Gambar 2. 6 Visualising Safety an Exploration & Layout : the design of the printed page	14
Gambar 2. 7 Referensi Warna	15
Gambar 2. 8 Louis Vuitton Forest Box 2011	16
Gambar 2. 9 Album Fisik Freak Show Karya Bullet Boys 1991 (promo Digiscope)	16
	17
Gambar 2. 10 Klasifikasi Garis	18
Gambar 2. 11 Bentuk Geometris	19
Gambar 2. 12 Lukisan Still Life oleh Samuel John Peploe	20
Gambar 2. 13 4 Logo Bentuk Abstrak	20
Gambar 2. 14 Elemen Ukuran	21
Gambar 2. 15 Gelap Terang dan Kontras	21
Gambar 2. 16 Warna	22
Gambar 2. 17 Tekstur Aktual	22
Gambar 2. 18 Tekstur Tersirat	23
Gambar 2. 19 Tipografi	23
Gambar 2. 20 Prinsip Desain Keseimbangan	25
Gambar 2. 21 Prinsip Desain Irama	25
Gambar 2. 22 Prinsip Desain Penekanan	26
Gambar 2. 23 Prinsip Desain Harmoni	26
Gambar 2. 24 Prinsip Desain Gerakan	27
Gambar 2. 25 Prinsip Desain Proporsi dan Scale	27
Gambar 2. 26 Vertex	32
Gambar 2. 27 Edge	32
Gambar 2. 28 face	33
Gambar 2. 29 Mesh	33
Gambar 2. 30 Poligon	34
Gambar 3. 1 Bagan General Model Perancangan ADDIE	35
Gambar 3. 3 Bagan Alir Perancangan	38
Gambar 3. 4 Bagan Perancangan AR	38
Gambar 4. 1 Referensi Buku Studi Literatur	45
Gambar 4. 3 Pengambilan Data Observasi Visual	46
Gambar 4. 4 Referensi Gambar dan Packaging	48

Gambar 4. 5 Brainstorming <i>Layout</i> Album	48
Gambar 4. 6 Perencanaan Awal <i>Layout</i> Album	49
Gambar 4. 7 Konsep Warna	50
Gambar 4. 8 Konsep perencanaan AR	51
Gambar 5. 1 Tahapan <i>Thumbnail</i>	53
Gambar 5. 2 Perencanaan Panel Rough Sketch	54
Gambar 5. 3 Character Kaktus Gunsaleh	54
Gambar 5. 4 Asset AR	55
Gambar 5. 5 <i>Layout Augmented Reality</i> versi 1	55
Gambar 5. 6 <i>Layout Augmented Reality</i> versi 2	56
Gambar 5. 7 Hasil Final Cover Album Bagian Dalam	56
Gambar 5. 8 Album Dalam Bagian Depan (Sumber: Data Penulis)	57
Gambar 5. 9 Album Dalam Bagian Belakang (Sumber: Data Penulis)	57
Gambar 5. 10 Paper Engineering (Desain sementara) (Sumber" Penulis)	58
Gambar 5. 11 <i>Box Display</i> (Sumber: Data penulis)	61
Gambar 5. 12 Desain Gantungan Kunci NFC (Sumber: Data Penulis)	61
Gambar 5. 13 Buku Jurnal (Desain Sementara) (Sumber: Data Penulis)	62
Gambar 5. 14 Bandana (Sumber: Data Penulis)	62
Gambar 5. 15 Beanie (Sumber: Data Penulis)	63
Gambar 5. 16 Karpet (Sumber: Desain Sementara)	63
Gambar 5. 17 Tas Rajut (sumber: Data Penulis)	64
Gambar 5. 18 Gantungan Kunci rajut (sumber: Data Penulis)	64
Gambar 5. 19 necklace Pouch (sumber: Data Penulis)	65
Gambar 5. 20 Pin Button (sumber: Data Penulis)	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Luaran (Sumber : Data Penulis)	6
Tabel 3. 1 Indikator Capaian	39
Tabel 3. 2 Jadwal Kegiatan (Sumber : Data Penulis)	42
Tabel 4. 1 Daftar Media Pendukung (Sumber: Data penulis)	51
Tabel 5. 1 Narasi setiap lagu Gunsaleh (Sumber: Data Penulis)	59



UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB I

Latar Belakang

1.1. Latar Belakang

Industri musik global terus mengalami perkembangan seiring dengan adanya teknologi baru dan peningkatan pola konsumsi masyarakat. Sebelum maraknya layanan *streaming online* secara resmi, pembajakan musik menjadi kegiatan umum yang dilakukan oleh pengguna internet. Menurut data (SonoSuite, n.d.) menunjukkan bahwa sebelum adanya pandemi COVID-19, pengguna internet di Inggris mengunduh musik ilegal meningkat sebesar 1390% antara tahun 2016 hingga 2019. Namun, laporan *International Federation of the Phonographic Industry* (IFPI, 2019) mencatat adanya penurunan pengunduhan ilegal dari 39% menjadi 23%, seiring pergeseran kebiasaan pengguna ke *platform streaming* legal. Peningkatan konsumsi musik digital secara global diperkirakan mencapai 23% pada tahun 2025 (Duarte, 2025), hal tersebut juga menunjukkan bahwa *streaming* telah menjadi kebiasaan baru dalam menikmati musik.

Di Indonesia, jumlah pendengar mengalami peningkatan signifikan. Pada tahun 2024, populasi pendengar musik mencapai 77% atau sekitar 212,9 juta jiwa (Naurah, 2023). *Platform* seperti YouTube Music (44,18%), Spotify (17,52%), dan Google Play Music (16,86%) mendominasi, diikuti oleh Joox, Apple Music, dan lainnya. Di tengah arus digital, musisi dituntut untuk terus berinovasi agar mampu bertahan dan membedakan diri di tengah kompetisi yang ketat.

Seiring dengan meningkatnya penikmat musik secara digital, peran visual dalam karya musik menjadi semakin penting. Visualisasi, khususnya dalam bentuk *cover* album, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari identitas musik itu sendiri. Menurut (Kisela et al., 2022), elemen grafis dan ilustrasi mampu memperkuat karakter musik, menjadi nilai jual tersendiri, serta berkontribusi terhadap peningkatan penjualan. Bahkan, pemilihan ilustrasi yang tepat pada *cover* album dapat memperdalam pemahaman pendengar terhadap tema lagu yang disajikan. (Rohman et al., 2023) menyatakan bahwa ketertarikan terhadap musisi maupun

perancang *cover* album dapat mempengaruhi keputusan audiens untuk membeli atau mengoleksi album fisik.

Fenomena ini diperkuat juga oleh sebuah tren di industri musik Korea (*K-Pop*) yang berhasil memanfaatkan aspek visual dan *merchandise* fisik secara optimal. Album fisik *K-Pop* sering kali dikemas dengan beragam printilan seperti photobook, poster, kartu ucapan, dan lainnya (Febrianti & Sudrajat, 2021; Fisa & Rasipan, 2024). Konsep ini diadopsi oleh musisi Indonesia yang mulai menghadirkan album fisik bukan sekadar media distribusi musik, tetapi juga sebagai sarana promosi dan penguatan branding visual (Dewi et al., 2023; Shilahudin Sirizar, 2017; Sihabuddin et al., 2023). Menurut informasi yang ditemukan musisi nasional seperti Mocca dan MALIQ & D'Essentials pernah menggunakan teknologi AR untuk mendukung rilisan fisik mereka. Dalam album "Home" edisi *deluxe* Mocca memberikan konten interaktif melalui aplikasi *OctagonAR*. MALIQ & D'Essentials juga menerapkan teknologi serupa ke dalam mini-album "RAYA".(Streamous Cavalera, 2020). Namun, hingga saat ini, belum ditemukan musisi independen dari wilayah seperti Malang yang merilis album fisik dengan pendekatan serupa.

Dalam konteks inovasi secara visual, penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) dapat membuka peluang baru dalam penyajian album fisik. AR memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara digital tanpa menyentuh media fisik secara langsung, menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan personal. Menurut (Kuriya et al., 2023), di Jepang penggunaan AR telah dimanfaatkan untuk mengurangi kontak fisik selama pandemi, sekaligus meningkatkan rasa aman dan kenyamanan konsumen. Dalam konteks perancangan album musik, penggunaan AR dapat digunakan untuk menghadirkan fitur tambahan seperti pemutaran lagu, lirik interaktif, animasi visual, atau informasi terkait musisi yang muncul saat *cover* album dipindai atau beberapa bagian dari album saat di *scan* menggunakan perangkat digital (Sartika et al., 2021). Pendekatan ini tidak hanya memberikan nilai tambah estetis, tetapi juga memperkuat keterikatan emosional antara karya dan pendengarnya.

Menurut (Wigati et al., 2023), segmentasi usia 18–30 tahun adalah rentan usia yang paling aktif dalam mengonsumsi musik secara digital sekaligus memiliki

ketertarikan terhadap rilisan fisik sebagai bentuk apresiasi terhadap karya. Generasi ini juga terbukti terbuka terhadap penggunaan teknologi seperti AR, serta menunjukkan minat pada media yang menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktivitas.(Putra & Irwansyah, 2019). Oleh karena itu, segmen ini dianggap relevan sebagai target utama dalam perancangan media album fisik berbasis AR.

Gunsaleh merupakan musisi independen asal Kota Malang yang aktif berkarier sejak tahun 2019 dengan genre musik folk. Karya-karya yang dihasilkan banyak mengangkat tema reflektif dan emosional, salah satunya adalah album perdana berjudul “Sejak Tak Lagi Bersama”. Album ini menggambarkan kisah keterpurukan pasca perpisahan dan perjuangan untuk bangkit dari masa lalu. Gunsaleh merilis karyanya secara mandiri melalui *platform* digital dan berhasil menjangkau ribuan pendengar. Berdasarkan data primer dari Spotify (April 2025), lagu-lagu seperti “Fatamorgana”, “Mahasiswa”, dan “Sejak Tak Lagi Bersama” memiliki jumlah pendengar masing-masing 139.427, 14.496, dan 3.985. Meskipun jumlah tersebut masih tergolong kecil dibandingkan musisi folk lain yang telah meraih jutaan pendengar, hal ini menunjukkan bahwa Gunsaleh memiliki potensi untuk terus berkembang dengan pendekatan yang tepat.

Minimnya eksplorasi visual dalam album independen, serta masih terbatasnya riset yang menyoroti perancangan cover album fisik berbasis AR di Indonesia, maka diperlukan sebuah pendekatan inovatif. Perancangan ini tidak hanya bertujuan sebagai media estetis, tetapi juga sebagai strategi komunikasi visual yang mampu membangun keterlibatan audiens. Dengan adanya karya Gunsaleh sebagai objek studi, perancangan *cover* album fisik berbasis *augmented reality* diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan desain komunikasi visual di ranah musik independen, sekaligus memperkuat nilai promosi dari sebuah album melalui pengalaman interaktif yang mendalam.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun terdapat identifikasi masalah dalam perancangan berdasarkan dengan latar belakang seperti berikut.

1. Belum banyak musisi di Indonesia yang merilis album fisik dengan memberikan pengalaman berbeda seperti penggunaan AR bagi audiens, selain hanya dengan melalui media audiovisual.
2. Pendengar musik Indonesia saat ini lebih memilih *platform* musik digital, sehingga penggunaan album fisik sebagai media mendengarkan musik perlahan ditinggalkan.
3. Penggunaan AR sebagai media audiovisual dalam album fisik di Indonesia masih terbatas, sehingga kurangnya penelitian dan referensi yang mendukung dalam implementasi AR dalam pengembangan album musik fisik, khususnya bagi musisi *indie*
4. Dalam perancangan album fisik diperlukan pendekatan desain yang lebih kreatif agar mampu memenuhi standar dalam pasar musik, serta menjadi alternatif yang sesuai dengan kebiasaan generasi muda.

1.3. Batasan Masalah

Agar perancangan tetap fokus dan terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai berikut adalah batas masalah sebagai berikut.

1. Fokus utama adalah perancangan desain *cover* album fisik dan AR yang sesuai dengan konsep dari karya musik "Sejak Tak Lagi Bersama" karya Gunsaleh.
2. Karya musik yang digunakan dalam perancangan adalah karya asli musisi Gunsaleh dan tidak dilakukan perubahan mendalam terhadap struktur musik, aransemen, maupun lagu.
3. Penerapan AR dibatasi dengan simulasi interaktif sederhana, seperti hanya menggunakan 3D *motion* dengan ditambahkan lagu pada AR, menggunakan *platform host* AR yang telah tersedia tanpa pengembangan perangkat lunak khusus.
4. Perancangan ini ditujukan sebagai prototipe karya Tugas Akhir, bukan untuk produk komersil secara massal, sehingga aspek secara teknik dalam produksi dan distribusi tidak dibahas secara mendalam.

1.4. Perumusan Masalah

Terdapat beberapa rumusan masalah dalam perancangan sebagai berikut.

1. Bagaimana perancangan cover album fisik "Sejak Tak Lagi Bersama" karya Gunsaleh berbasis *augmented reality* sebagai solusi visual untuk membangun keterlibatan audiens secara interaktif?
2. Bagaimana visual perancangan cover album fisik "Sejak Tak Lagi Bersama" karya Gunsaleh berbasis *augmented reality* menjadi turunan yang mendukung konsep utama cover album, seperti elemen ilustrasi, tipografi, dan *layout* yang sesuai dengan karakter musik folk dan pesan emosional dalam album?
3. Bagaimana perancangan cover album fisik "Sejak Tak Lagi Bersama" karya Gunsaleh berbasis *augmented reality* menjadi salah satu strategi karya visual yang unik dan relevan, agar cover album fisik ini tidak hanya menarik secara estetis, tetapi dapat juga memberikan pengalaman yang imersif melalui interasik berbasis AR?

1.5. Tujuan Perancangan

Di balik perancangan yang dikerjakan, berikut tujuan yang dapat menjadi patokan perancangan sebagai berikut

1. Mengetahui perancangan cover album fisik "Sejak Tak Lagi Bersama" karya Gunsaleh berbasis *augmented reality* sebagai solusi visual untuk membangun keterlibatan audiens secara interaktif
2. Mengetahui visual perancangan cover album fisik "Sejak Tak Lagi Bersama" karya Gunsaleh berbasis *augmented reality* sebagai turunan yang mendukung konsep utama cover album, seperti elemen ilustrasi, tipografi, dan *layout* yang sesuai dengan karakter musik folk dan pesan emosional dalam album?
3. Mengetahui perancangan cover album fisik "Sejak Tak Lagi Bersama" karya Gunsaleh berbasis *augmented reality* menjadi salah satu strategi karya visual yang unik dan relevan, agar cover album fisik ini tidak hanya menarik secara estetis, tetapi dapat juga memberikan pengalaman yang imersif melalui interasik berbasis AR?

1.6. Luaran

Adapun luaran yang dihasilkan dari perancangan tersebut yang menjadi luaran utama dan luaran pendukung. Media utama berdasarkan perancangan adalah album musik fisik dan luaran pendukung yang akan menjadi aktivasi pameran. Target keseluruhan luaran utama dan pendukung perancangan akan dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 1. 1 Tabel Luaran

(Sumber: Data Penulis)

NO	Luaran Perancangan	Jenis	Manfaat
1	Luaran Utama	Cover Album Musik Fisik	Sebagai media utama dalam perancangan yang membantu menyampaikan cerita dengan lebih detail menggunakan printilan yang terdapat dalam album. Cover yang dirancang juga akan menjadi salah satu media yang dapat dipindai <i>augmented reality</i> .
		<i>Platform Host</i>	Sebagai alat pemindai visual dari <i>cover album</i> menjadi <i>augmented reality</i> .
2	Luaran Pendukung	<i>Box Display</i>	Digunakan untuk memajang karya, umumnya berupa kaca atau akrilik transparan agar bagian dalam dapat terlihat. Bentuk dari <i>Box Display</i> umumnya berupa kotak atau menyesuaikan dengan tujuan perancangan sehingga dapat menonjolkan karya yang dipajang.
		<i>Sculpture</i> <i>Painting</i>	Menambah nilai estetika, character yang dirancang lebih kearah miniatur

	Gantungan Kunci	kecil yang dapat menjadi gantungan yang dapat digunakan, sedangkan untuk gantungan kunci menggunakan material dan perancangan yang simpel dengan (Near Field Communication) NFC untuk memberikan penggunaan interaktif. Perancangan 3D <i>cut foam</i> yang akan menyesuaikan dari perancangan sebagai dekorasi pada pameran. dan berguna bagi seseorang yang senang beraktifitas.
	Catatan Jurnal	Berguna untuk menampung semua isi pikiran melalui tulisan, mencatat hal-hal penting, memecahkan masalah melalui <i>brainstorming</i> yang dapat ditampung kedalam buku . Sehingga penggunaan catatan jurnal dalam perancangan luaran sekunder dapat menjadi salah satu yang dapat mendukung dalam proses Tugas Akhir.
	Bandana	Salah satu <i>merchandise</i> yang dapat dikenakan diberbagai kesempatan, adanya luaran pendukung ini untuk meningkatkan <i>brand awareness</i> .
	Beanie	

1.7. Manfaat Penelitian

1.7.1. Manfaat Teoritis

Perancangan album musik fisik "Sejak Tak Lagi Bersama" karya Gunsaleh diharapkan dapat menjadi salah satu referensi kepada peneliti selanjutnya

yang ingin mengembangkan perancangan serupa untuk mempromosikan salah satu karya.

1.7.2. Manfaat Praktis

a) Bagi Universitas

1. Memperkenalkan Universitas Ma Chung sebagai salah satu instansi yang mendukung untuk mempromosikan musisi indie malang kepada masyarakat.
2. Hasil perancangan nantinya dapat menarik perhatian masyarakat untuk membangun relasi yang baik kepada universitas Ma Chung.
3. Memberikan contoh secara nyata kontribusi mahasiswa dalam suatu proyek sebagai bentuk penguatan citra kampus kreatif.
4. Mendorong kolaborasi antara pihak universitas dengan komunitas kreatif, seperti musisi dan pelaku seni visual di Malang atau sekitarnya.

b) Bagi Mahasiswa

1. Dapat memecahkan masalah dalam perancangan dan belajar menekuni sesuatu yang dirancang saat proses perancangan album musik fisik "Sejak Tak Lagi Bersama" karya Gunsaleh.
2. Menambah hasil *portofolio* berisikan karya Tugas Akhir yang telah dirancang.
3. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menekuni dan mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari dalam bentuk karya nyata yang berdampak.
4. Menjadikan pembuatan perancangan Tugas Akhir sebagai pengalaman dalam menjembatani antara proses desain dan kebutuhan pasar, khususnya dalam industri musik independen.

c) Bagi Masyarakat

1. Menambah wawasan kepada Masyarakat bahwa perancangan album fisik berbasis *augmented reality* dapat menjadi sebuah sarana inovasi dalam industri musik
2. Memperkuat pandangan kepada masyarakat untuk lebih menghormati suatu karya yang dimiliki oleh setiap orang.

3. Memberikan masyarakat pemahaman, khususnya pelaku industri kreatif, bahwa media cetak dan teknologi digital dapat saling melengkapi dalam membuat suatu karya.
4. Menjadikan perancangan sebagai contoh bahwa kolaborasi antara teknologi dan seni yang lebih kreatif dapat menumbuhkan inovasi yang dapat dinikmati secara luas dan bernilai edukatif bagi masyarakat.



UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB II

Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

2.1. Tinjauan Pustaka

Dalam perancangan Single musik fisik, terdapat beberapa sumber referensi terkait perancangan sebagai kebutuhan merancang sebuah Cover Single musik fisik yang inovatif dan kreatif. Tujuan dari penggunaan jurnal-jurnal tersebut diharapkan untuk menjadi bagian dari fondasi perancangan identitas vidual, baik dari Single musik fisik, maupun *Augmented Reality* yang akan menjadi bagian penting dari Lagu "Mahasiswa" oleh Gunsaleh.

2.1.1. Tinjauan terhadap Studi Terdahulu

Penelitian pertama yang digunakan sebagai tinjauan perancangan Single musik adalah jurnal berjudul "Estetika Musik: Autonomis versus Heteronomis dan Konteks Sejarah Musik" oleh (Sunarto, 2016). Penelitian ini memberikan penjelasan yang membahas pengetahuan seputar musik, saat manusia menduduki bumi, syair adalah salah satu yang pernah dikumandangkan dengan natural. Sehingga bernyanyi adalah salah satu komunikasi paling indah yang pernah ditemukan oleh nenek moyang pada saat itu, hingga saat ini menyanyi masih dikembangkan menjadi lebih besar. jurnal ini mengutip dari seorang tokoh kelompok Heteronomis, Richard Wagner (1813-1883), musik merupakan bahasa dari emosi-emosi tertentu yang dapat digunakan untuk mengumpamakan serta melukiskan apa saja (Sunarto, 2015:83-85; 2017: v-xxxi). Musik selalu menjadi sarana mencerahkan emosi serta isi hati seseorang sehingga saat didengar oleh orang-orang dapat membawa perasaan yang sama.

Untuk memberikan kesan yang menarik dari audiens music harus memiliki keunikan untuk dapat ditonjolkan. Musik yang dihasilkan oleh musisi akan digolongkan pada jenis musik sesuai dengan karakteristik yang dimiliki pada lagu. Sebagai acuan perancangan, penelitian yang berjudul "*A polyphony of characteristics: An analysis of the categorisation of music's subgenres*" (Hider & Lee, 2023) Journal ini memberikan pemahaman terkait hal apa yang membedakan

setiap subgenre. Musik dapat digolongkan menjadi salah satu genre tertentu dilihat dari instrumen/alat musik serta pembawaan gaya bernyanyi. Budaya juga sangat menjadi salah satu yang dapat mempengaruhi adanya penggolongan genre pada musik. Salah satu genre yang paling dapat diidentifikasi adalah *Bluegrass* (country) karena yang mendominasi music tersebut adalah gitar dan tempo yang lebih cepat. Jurnal penelitian ini juga membahas tentang subgenre yang memiliki campuran karakteristik seperti *jazz-rock* dan *folk* elektronik serta data yang menjadi sumber acuan berasal dari AllMusic yang menjadi salah satu database serta panduan lengkap terkait musik dan musisi terkait.

Untuk memberikan musik lebih hidup, diperlukan visualisasi yang dapat mendukung pula agar dapat mewakili apa yang ingin disampaikan kepada pendengar, artikel jurnal terdahulu yang digunakan sebagai referensi pada perancangan sebuah album musik fisik adalah “Kartun Sebagai Komunikasi Visual *Cover Album Yourself Band Wrongway*”.(Gumilang & Patria, 2022). Penelitian berikut menyinggung bagaimana perancangan sebuah album fisik sebuah band hardcore yang dikenal dengan Wrongway. Menurut journal tersebut menyatakan bahwa perancangan visual menerapkan gaya kartun dengan penggunaan warna *vibrant*, perancangan tersebut lebih mewakili tema pada album. Hasil penelitian jurnal tersebut dinyatakan cukup dapat memberikan pesan dari isi album kesebuah bentuk berbeda menggunakan visual. Tinjauan ini menjadi salah satu referensi untuk dapat merancang album fisik ”Sejak Tak Lagi Bersama” karya Gunsaleh.

Album fisik yang akan dirancang, nantinya akan ditambah dengan AR. Artikel yang digunakan sebagai panduan perancangan berjudul ”*Augmented Reality Applications in Industry 4.0 Environment*” (Reljic’ *et al.*, 2021). Artikel yang membahas terkait bagaimana AR bekerja pada teknologi yang berkembang saat ini, serta output apa saja yang digunakan agar dapat sesuai standar penyajian AR. Penyaji journal ini juga memberikan apa saja pengaruh dari adanya AR pada kehidupan sehari sehingga seiring berjalannya waktu pemanfaat perancangan berbasis AR adalah studi kasus yang paling diminati oleh peneliti. Hasil penelitian artikel ini menjadi salah satu referensi dalam perancangan secara teoritis AR pada album musik fisik.

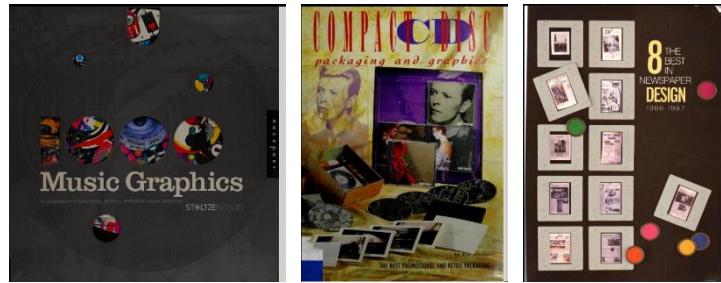
Dalam merancang AR dibutuhkan standar dan ketentuan agar hasil yang rancangan dapat sesuai saat diaplikasikan. Untuk mendukung perancangan artikel yang digunakan berjudul ”A Study on the Production Techniques of Indoor and *Outdoor 3D Advertising Content*” (Lee, 2024). Artikel ini membahas tentang perancangan *3D Advertising LED* pada Billboard. Dalam membuat 3D model perancangan tersebut yang dapat dijadikan panduan adalah menyesuaikan berbagai media seperti resolusi media agar dapat memaksimalkan efek 3D selain itu pertimbangan dalam penggunaan pencahayaan. Dalam mengaplikasikan kedalam AR artikel yang menjadi referensi berjudul “Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) sebagai Media Promosi Iklan Produk Susu Kedelai Berbasis Filter Instagram”.(Sartika *et al.*, 2021). Dalam penggunaan media AR sebagai promosi penggunaan referensi dari artikel ini berguna untuk memberikan pemahaman bagaimana cara menyesuaikan 3D model dengan medianya langsung.

2.1.2. Buku Referensi



Gambar 2. 1 Perjalanan Sebuah Lagu (2017)
(Sumber : Ipusnas)

Referensi pertama yang digunakan untuk membahas terkait musik dengan buku berjudul ”Perjalanan Sebuah Lagu” karya Chandra N. Darusman yang diterbitkan pada tahun 2017.(Chandra Darusman, 2017). Buku ini membahas terkait perjalanan sebuah karya musik mulai dari manca negara yang mempengaruhi musik indonesia sejak tahun 1970-2000an. Pembahasan yang terkait dalam buku ini adalah bagaimana branding sebuah musik di Indonesia serta mempertahankan sebuah apresiasi musik secara fisik yang mulai digantikan menjadi musik digital. Buku ini membantu dalam proses perancangan teoritis secara universal sehingga dapat menjadi referensi untuk bahan pertimbangan dalam perancangan cover album.



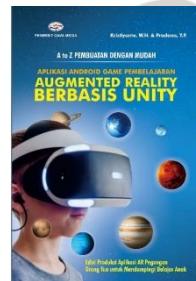
Gambar 2. 2 1.000 music graphics; Compact disc packacging; & The Best In News s Paper
 (Sumber : Internet Archive)

Referensi kedua yang digunakan penulis untuk perancangan cover album fisik terdapat tiga buku terkait, mencangkup buku berjudul "*1,000 music graphics : a compilation of packaging, posters, and other sound solutions*" karya Clifford Stoltze yang diterbitkan pada tahun 2008 (Stoltz Design, 2008), buku berjudul "*Compact disc packaging and graphics : the best promotional and retail packaging*" karya Ken Pfeifer yang diterbitkan pada tahun 1992(Ken Pfeifer, 1992), dan buku berjudul "*The Best In Newspaper Design, 1986-1987*" terbitan oleh Society of Newspaper Design yang terbit pada 1986 (Society of Newspaper Design, 1986). Kedua buku sesuai urutan adalah buku berjenis diskografi yang menampilkan banyak referensi terkait album musik fisik serta artis yang membuat karya perancangan album tersebut dari berbagai genre musik. Buku terakhir yang terlampir berisikan rekapan yang menunjukan desain *layout* pada sebuah koran. Penulis mengambil referensi dalam mengetahui apa saja yang ada pada album fisik, mulai dari penggunaan desain, warna, dan *layout*. Sehingga ketigas buku ini dapat menjadi acuan dalam perancangan Tugas Akhir.



Gambar 2. 3 Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (2022)
 (Sumber : Data Pribadi)

Referensi ketiga yang digunakan dalam pendukung penulisan Tugas Akhir adalah buku berjudul ”Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif” karya Fathor Rasyid terbitan tahun 2022.(Rasyid, 2022) Buku ini membahas terkait bagaimana pengumpulan data menggunakan metode terkait dan bagaimana cara mengumpulkan data dengan metode yang dipilih. Penggunaan referensi buku ini juga menjadi penghubung antara masukan dari dosen pembimbing dengan teori yang terdapat dalam buku sehingga buku ini dapat menjadi panduan secara teoritis dalam pengambilan data.



Gambar 2. 4 A To Z Pembuatan Dengan Mudah Aplikasi Android Game Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Unity
(Sumber : Ipusnas)

Referensi ketiga yang digunakan dalam penerapan AR dalam perancangan adalah buku berjudul ”*A To Z Pembuatan Dengan Mudah Aplikasi Android Game Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Unity*” yang dirilis pada tahun 2021 secara fisik dan 2023 untuk rilisan digital.(Wahyu Hari Kristiyanto, 2023). Buku ini membahas terkait proses pembuatan AR menggunakan aplikasi bernama unity mulai dari bagaimana instalasi software, proses input object, hingga menghubungkan dengan aplikasi pendukung. Buku ini menjadi referensi bagi penulis dalam proses menghubungkan model 3D dengan aplikasi pendukung yang dapat diimplementasikan menjadi AR



Gambar 2. 5 Visualising Safety an Exploration & *Layout* : the design of the printed page
(Sumber : Libby & Internet Archive)

Referensi keempat yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir secara teoritis adalah buku berjudul "*Visualising Safety an Exploration*" yang dipublikasikan oleh Springer International Publishing pada tahun 2023.(Jean-Christophe Le Coze, 2023). Buku ini membahas terkait eksplorasi terhadap peran visual dalam menjaga agar karya yang dirancang dapat tervisualisasikan dengan baik serta dapat menyampaikan sebuah pesan secara efisien sehingga tidak memberikan kesempatan bagi audiens untuk berpikir panjang dalam menduga apa yang ingin disampaikan dari karya tersebut. Buku ini membahas dengan cara merekap semua sudut pandang dari ilmuan dan praktisi pada bidang masing masing. Dengan adanya buku ini, secara teoritis kebutuhan untuk menentukan gambaran visualisasi yang benar sudah dijelaskan pada buku. Untuk implementasi dari teoritis ke *layout* pada perancangan, referensi yang digunakan adalah buku "*Layout : the design of the printed page*". Karya Allen Hurlburt terbitan tahun 1977.(Allen Hurlburt, 1977) Buku ini menjelaskan bagaimana penentuan posisi tata letak pada sebuah desain serta pentingnya menentukan keseimbangan pada sebuah elemen visual dan teks untuk menciptakan desain yang efektif dan menarik. Maka dari itu penulis menjadikan buku ini sebagai bahan acuan dalam proses perancangan.

2.1.3. Kajian Sumber Ide Perancangan

Perancangan sebuah cover album fisik berbasis AR memiliki berbagai acuan mulai dari Album fisik yang telah beredar, *layout*, penentuan warna, media pendukung dalam album tersebut dan referensi AR yang akan menjadi bagian dari album fisik. Referensi mulai dari packaging yang dapat menonjolkan visual yang lebih identik agar dapat mempermudah saat scan AR. Warna utama yang menjadi pilihan duotone Hijau dan putih yang nantinya akan tetap dikombinaksikan dengan warna tertentu yang mendukung, sehingga finalisasi perancangan terlihat minimalis serta tetap sesuai dengan nuansa album dengan genre folk yang musisi bawakan.



Gambar 2. 6 Referensi Warna
(Sumber : *Pinterest*)

Referensi kedua yang diambil adalah desain album multimedia hasil kolaborasi antara Louis Vuitton Japan dan Ryuichi Sakamoto yang menggabungkan desain grafis, fotografi, serta kemasan yang cukup minimalis untuk meningkatkan pengalaman multisensorial yang unik. Album ini menjadi salah satu referensi dari segi model dan nuansa pada album.



Gambar 2. 7 Louis Vuitton Forest Box 2011
(Sumber : <https://www.nginc.jp/book/louis-vuitton-forest-box-2011>)

Referensi ketiga dalam perancangan yang digunakan sebagai patokan isi dari album fisik adalah album digiscope dari band Bullet Boys 'Freak Show' 1991

album ini adalah album *Digiscope* khusus promosi sehingga beberapa detail berbeda dengan *jewel case*. Referensi versi *digiscope* menjadi referensi dari penulis pada bagian booklet yang lansung satu dengan cover.



Gambar 2. 8 Album Fisik *Freak Show* Karya Bullet Boys 1991 (promo *Digiscope*)
(Sumber : *1,000 music graphics : a compilation of packaging, posters, and other sound solutions*)

2.2. Landasan Teori

Dalam perancangan album fisik "Sejak Tak Lagi Bersama" karya Gunsalah membutuhkan teori pendukung untuk memperkuat perancangan, oleh karena itu teori terkait yang digunakan akan dijelaskan sebagai berikut.

2.2.1. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah salah satu penggerak diri untuk mendisiplinkan diri dengan cara memadukan seni dan komunikasi untuk menciptakan solusi visual yang dapat dicerna secara informatif, kreatif, dan berdampak bagi orang lain. Dalam membuat sebuah karya yang kreatif seniman harus melewati proses kreatif dengan menggabungkan pemikiran desain (*Desain Thinking*) agar dapat menghasilkan solusi yang efektif. Proses ini merupakan salah satu yang perlu dipelakari. Untuk menciptakan proses pembelajaran tersebut dibutuhkan suatu pendekatan yang dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk dapat memahami proses desain secara tertata dan sistematis.(P.B. et al., 2021).

Dalam memberikan pemahaman yang efektif, umumnya memerlukan bantuan visual untuk dapat lebih mengingat beberapa bagian yang dipaparkan. Adanya elemen yang memiliki hubungan erat dengan desain berguna untuk membangun harmoni, hierarki, dan narasi visual yang jelas sehingga memunculkan sebuah identitas yang dapat mewakili desain tersebut untuk menyampaikan pesan. desainer menggunakan elemen visual sebagai argumen tambahan agar bisa

mempengaruhi perilaku audien.(Susilawati et al., 2023). Maka dari itu pembahasan mengenai elemen serta komponen desain sebagai langkah penting untuk memahami bagaimana setiap komponen bekerja secara sinergis dalam sebuah karya.

2.2.2. Elemen Desain

Dalam dasar mendesain elemen-elemen desain adalah komponen dasar yang digunakan desainer untuk menyusun pesan visual yang efektif. Elemen tersebut akan dijabarkan meliputi:

a) Garis

Garis yang kita ketahui digunakan sebagai penghubung dua titik atau untuk menciptakan bentuk. Dalam Desain Komunikasi Visual, garis dapat digunakan untuk menggambar kontur, menciptakan struktur, atau sebagai pembimbing audiens dalam menunjukkan arah atau gerakan dalam tata letak melalui koposisi. Garis lebih sering ditemukan dalam sebuah ilustrasi, sketsa, atau elemen dekoratif dalam desain grafis. Beberapa bentuk garis tidak dapat kita lihat di sekitar kita seperti di alam, garis adalah salah satu pola yang indikatif, seperti "garis horizon" garis antara langit dan bumi. Garis secara mendasar diklasifikasikan seperti garis horizontal, garis vertikal, garis lurus, garis melengkung, dan garis diagonal.



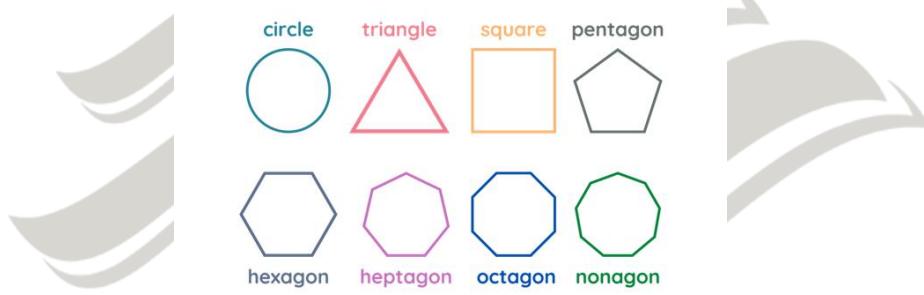
Gambar 2. 9 Klasifikasi Garis
(Sumber: *An Important Elements of Design - LINE*)

b) Bentuk

Bentuk adalah area yang dapat diartikan sebagai garis yang membentuk dan menyatukan kedua ujung titip dalam garis dan membentuk batas. Bentuknya dapat berupa dua dimensi jika digambar dan terbagi menjadi geometris, organik, dan abstrak. Jika dijabarkan lebih detail tiga bentuk akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Geometris

Bentuk geometris biasa ditemui saat melihat bentuk asar di aplikasi atau dalam pelajaran Matematika bentuk seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga. Bentuk ini sering dikombinasikan menjadi salah satu untuk menjadi patokan dari objek kehidupan nyata atau ide dari seniman.



Gambar 2. 10 Bentuk Geometris

(Sumber: <https://helpingwithmath.com/2-dimensional-geometric-shapes/>)

2. Organik

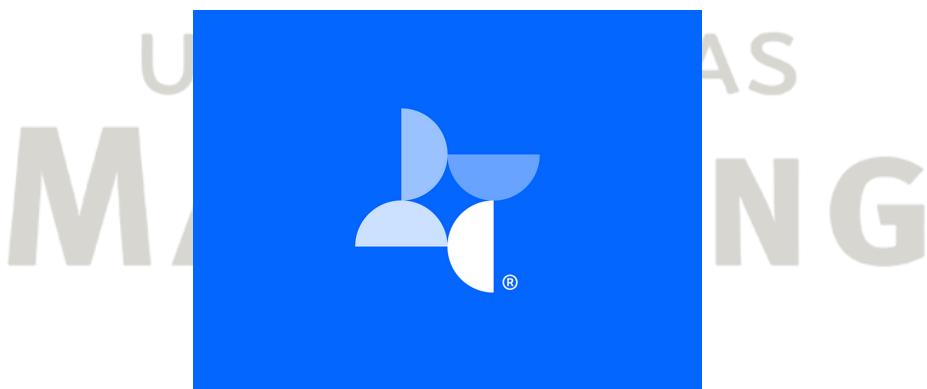
Bentuk organik adalah bentuk yang tidak akan sama apa bila digambar kembali. Bentuk organik juga dapat dikatakan bentuk yang tidak sempurna karena dalam beberapa konteks sengaja dibuat tidak sama dan tidak terduga jika dibandingkan dengan bentuk geometris. Dalam implementasi bentuk organik dapat membuat suatu karya terasa lebih nyata. Sebagai contoh berikut dilampirkan lukisan dengan bentuk organik yang tidak teratur oleh Samuel John Peploe. Dari lukisan ini bentuk apel dan bunga dapat dikatakan bentuk organik yang tidak teratur karena dalam kehidupan nyata, ini adalah objek yang juga terkadang tidak begitu sempurna, masing-masing unik dan ada perbedaan halus dalam bentuk dan ukuran alami.



Gambar 2. 11 Lukisan Still Life oleh Samuel John Peploe
(Sumber: Organic shapes - Shape - AQA - GCSE Art and Design Revision - AQA
- BBC Bitesize)

3. Abstrak

Abstrak adalah salah satu representasi minimali dari realitas. Abstrak pada dasarnya jika dalam beberapa kasus dapat memiliki makna kiasan dan langsung. Bentuk abstrak sering ditemukan dalam desain sebuah logo karena hal tersebut adalah cara yang efektif untuk membuat tampilan unik pada saat yang sama untuk mengirimkan ide melalui desain.

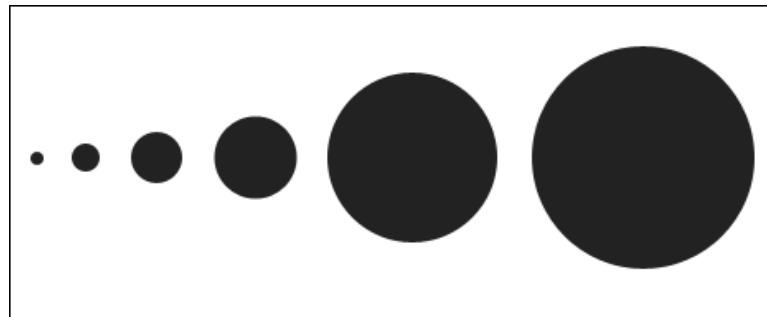


Gambar 2. 12 4 Logo Bentuk Abstrak
(Sumber: <https://dribbble.com/shots/7375149-Entertainment>)

c) Ukuran

Ukuran adalah salah satu hal yang dapat kita ketahui dengan menentukan besar kecilnya suatu objek dalam desain. Umumnya seniman menggunakan ukuran untuk menyesuaikan sebuah bentuk agar dapat mengetahui seberapa pentingnya

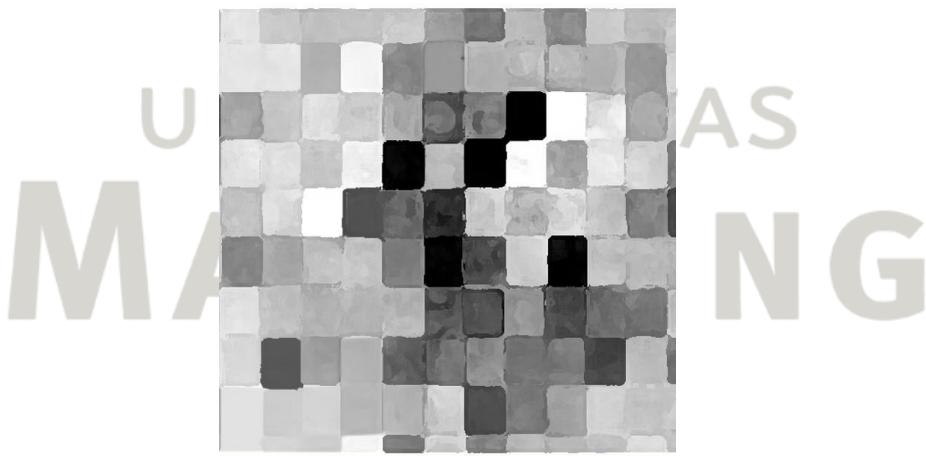
objek tersebut. Ukuran biasanya berfungsi sebagai penarik perhatian dan menyampaikan arti tertentu dalam sebuah komposisi desain.



Gambar 2. 13 Elemen Ukuran
(Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/size-scale-proportion/>)

d) Gelap Terang dan Kontras

Dalam penerapannya elemen gelap-terang dan kontras berperan penting dalam menciptakan desain yang lebih fokus. Elemen ini digunakan untuk memberikan kedalaman visual dan menciptakan hubungan antar dalam sebuah komposisi sehingga orang yang menikmati hasil desain tersebut dapat merasakan emosi yang dibawa oleh seorang seniman.

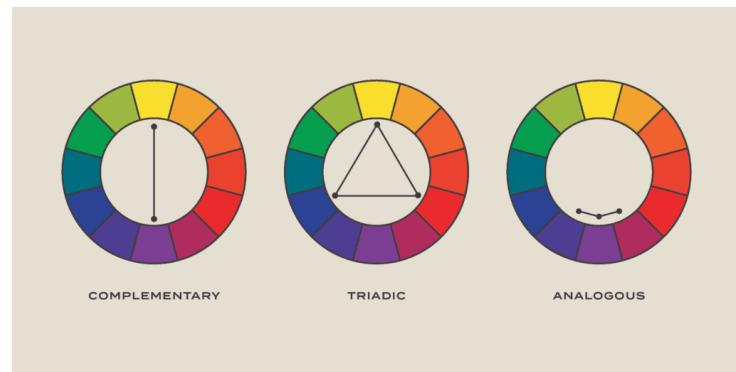


Gambar 2. 14 Gelap Terang dan Kontras
(Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/size-scale-proportion/>)

e) Warna

Warna adalah salah satu elemen terpenting yang tidak hanya mampu menarik perhatian, tetapi dapat menciptakan emosi serta memberikan arti tersendiri dalam desain. Dalam beberapa hal elemen warna yang sering digunakan agar

berguna untuk membentuk mood dan suasana hati karena banyak pilihan warna yang dapat dinikmati setiap warnanya.



Gambar 2. 15 Warna

(Sumber: <https://witanddelight.com/2020/07/a-color-skeptics-guide-to-color-theory-in-design/>)

f) Tekstur

Tekstur adalah permukaan suatu elemen yang memberikan dimensi dan memberikan realisme yang dapat terlihat oleh mata. Dengan adanya tekstur menjadikan suatu karya jauh lebih terlihat realistik dan kompleks. Tekstur dibagi menjadi dua yaitu tekstur aktual (*Actual textures*) dan tekstur tersirat (*Implied textures*), kedua tekstur ini akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Tekstur Aktual (*Actual textures*)

Tekstur ini disebut dengan tekstur fisik, karena elemen ini bersifat nyata, dapat dirasakan jika disentuh. Contoh yang dapat kita ketahui adalah dalam merancang beberapa bahan detail seperti kartu undangan dan memberikan detail seperti ketebalan, terdapat detail seperti huruf timbul serta kualitas yang dimiliki produk tersebut.

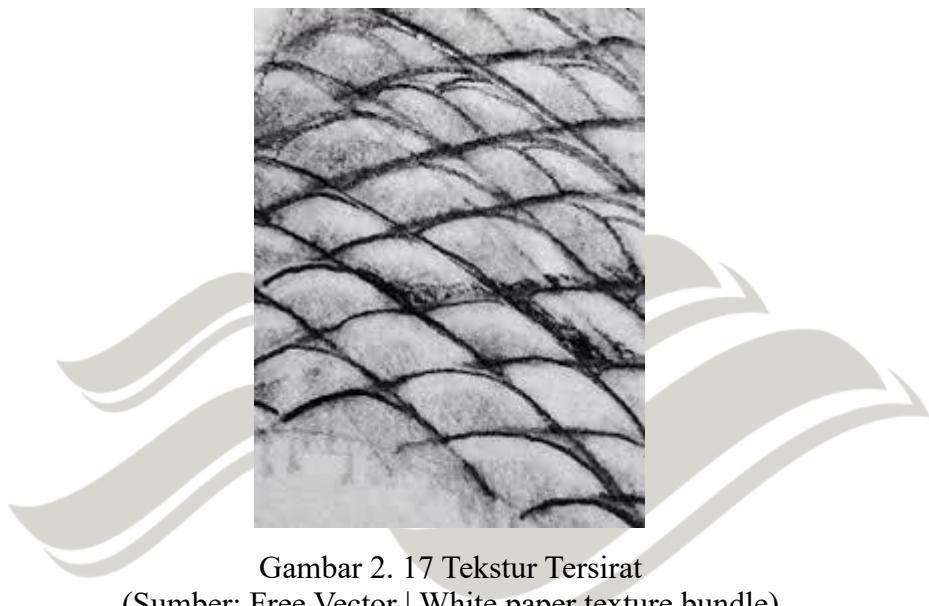


Gambar 2. 16 Tekstur Aktual

(Sumber: Free Vector | White paper texture bundle)

2. Tekstur Tersirat (*Implied textures*)

Tekstur ini biasa disebut sebagai tekstur gambar, tekstur yang dihasilkan dari adanya kombinasi bentuk dan warna geometris atau organik untuk membawa perasaan tekstur ke desain grafis. Tekstur yang terlihat nyata tetapi belum mendekati nyata sepenuhnya. Biasanya dapat dilihat dalam dua dimensi.



Gambar 2. 17 Tekstur Tersirat
(Sumber: Free Vector | White paper texture bundle)

g) Tipografi

Tipografi adalah seni dalam mengatur huruf dan teks dengan cara membuat sebuah huruf dapat dibaca dengan jelas serta menarik saat diimplementasikan dalam suatu desain atau paper. Tipografi melibatkan gaya huruf, penampilan serta strukur. Hal ini bertujuan untuk memberikan perasaan seperti elemen-elemen sebelumnya yaitu memberikan emosi yang dapat dirasakan oleh orang yang menggunakannya.



Gambar 2. 18 Tipografi
(Sumber: <https://www.adobe.com/uk>)

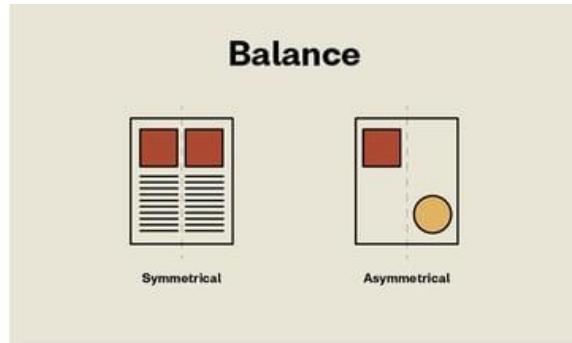
h) Prinsip Desain

Prinsip desain menjadi landasan hakiki dalam menciptakan sebuah karya yang tidak hanya terlihat estetis tetapi juga dapat berdampak secara efektif untuk menyampaikan sebuah pesan. Dijelaskan dalam pendekatan *Design Scince Research* (DSR), proses desain selalu melibatkan siklus interatif yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu masalah dengan mengembangkan elemen yang relevan, fungsional, serta strategis. Pendekatan DSR menekankan juga bahwa sebuah desain harus memprioritaskan relevansi dan fungsional yang baik, dengan pendekatan tersebutlah masalah yang terus diuji dan disempurnakan berdasarkan timbal balik pengguna.(Jacob *et al.*, 2021).

Dengan landasan ini, kebutuhan dalam desain dapat menciptakan karya yang tidak hanya terlihat estetis tetapi juga dapat mendukung pengalaman pengguna dan menciptakan dampak yang kuat. Menurut (Hameed, 2023), desain adalah "Kreativitas yang diterapkan untuk tujuan tertentu" sehingga prinsip desain menjadi landasan untuk menyusun sebuah visual kedalam satu komposisi yang hamonis dan menarik. Agar pemahaman terkait prinsip dapat lebih dipahami berikut adalah pembahasan lebih rinci terkait prinsip dalam aspek keseimbangan, ritme, penekanan, kontras, pergerakan, harmoni, dan proporsi.

1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan bertujuan untuk menciptakan sebuah object atau warna dalam visual terlihat stabil seperti seimbang pada kedua sisi (simetris). Penerapan komposisi dapat berupa visual dengan bobot yang berbeda (asimetris), namun tetap mengutamakan keseimbangan keseluruhan komposisi.



Gambar 2. 19 Prinsip Desain Keseimbangan
(Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962#toc-8j8g-principles-of-design-balance>)

2. Irama (*Rhythm*)

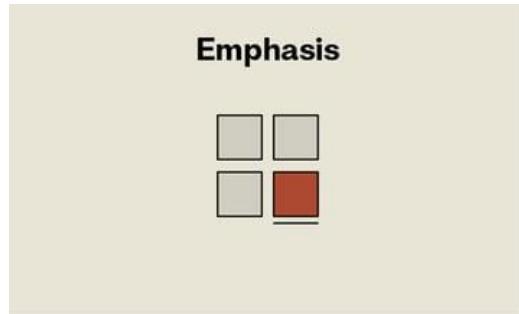
Membuat suatu komposisi dengan mengutamakan alur visual yang konsisten serta menciptakan pola pengulangan pada elemen. Biasanya dalam pembuatan komposisi menggunakan teknik perubahan dengan cara perlahan baik dari segi bentu ataupun perubahan warna.



Gambar 2. 20 Prinsip Desain Irama
(Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962#toc-c4xb-principles-of-design-harmony>)

3. Penekanan atau Dominasi (*Emphasis*)

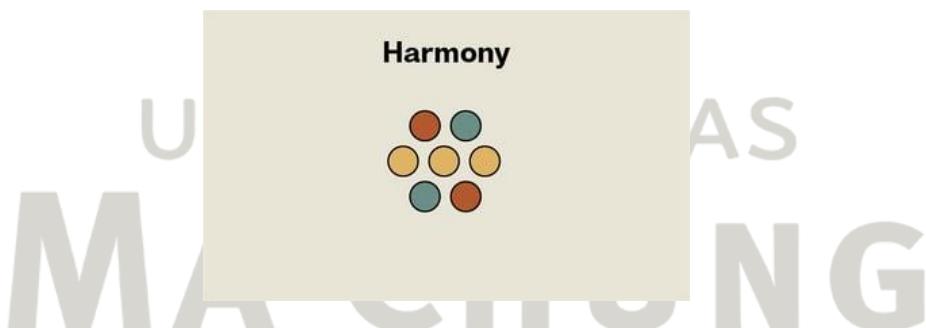
Prinsip yang banyak seniman gemari, prinsip ini tidak pernah ditinggalkan serta dilupakan di setiap karya seniman. Penerapan ini bertujuan agar lebih menekankan suatu objek atau warna agar dapat menarik perhatian audiens dan terfokus pada satu elemen tertentu dalam desain. Teknik yang digunakan untuk menerapkan prinsip emphasis adalah menggunakan warna kontras, ukuran, atau posisi.



Gambar 2. 21 Prinsip Desain Penekanan
(Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962#toc-s69w-principles-of-design-emphasis>)

4. Harmoni

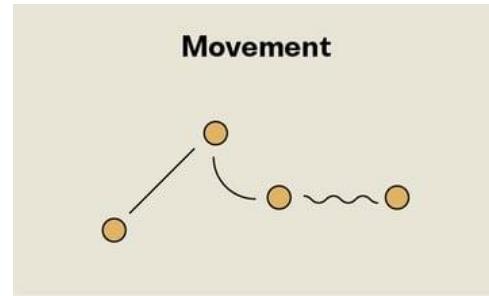
Dengan menerapkan prinsip ini dapat menciptakan keterkaitan antara elemen visual untuk membangun kesatuan pada desain. Agar prinsip ini dapat diterapkan dengan baik, penggunaan elemen dalam desain harus dikoordinasikan untuk menciptakan kesatuan yang baik dan bermakna. Harmoni terbagi dalam dua jenis yaitu *Unity* adalah penerapan elemen terkait dalam satu gaya komposisi dan *Variety* adalah penambahan variasi tanpa menghapus atau mengganti sebuah kesatuan



Gambar 2. 22 Prinsip Desain Harmoni
(Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962#toc-c4xb-principles-of-design-harmony>)

5. Gerakan

Prinsip ini memandu audiens agar dapat pengalaman yang baik melalui komposisi desain dengan cara menempatkan elemen dengan bantuan alur tertentu untuk menciptakan trigger pada panca indra contohnya saja dengan adanya infografis yang memiliki alur visual yang jelas.



Gambar 2. 23 Prinsip Desain Gerakan
(Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962#toc-7zv6-principles-of-design-movement>)

6. Proporsi dan Skala

Penerapan prinsip proporsi mengacu pada hubungan antar elemen, sedangkan prinsip skala lebih mengacu pada ukuran elemen terhadap ruang kerja desain. Teknik yang digunakan oleh prinsip ini adalah penerapan *golden ratio* agar dapat menciptakan keseimbangan.



Gambar 2. 24 Prinsip Desain Proporsi dan Scale
(Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962#toc-kzqp-principles-of-design-proportion>)

i) Album Fisik

1. Pengertian Album Fisik

Dalam kehidupan sehari hari, cukup sering masyarakat kini mendengar musik diberbagai *platform* digital yang mendukung. Tetapi musik fisik tidak akan pernah punah, sebagaimana teknologi selalu berkembang album fisik tetap memiliki nilai penting bagi sebagian orang yang menggemari musik. sebagian penggemar umumnya membeli sebuah album musik fisik agar dapat mendukung serta mengapresiasi musisi karena telah membuat musik yang dapat menghibur pendengarnya.(Kartikasari & Sudrajat, 2022). Album fisik dikenal sebagai produk musik dalam bentuk fisik seperti kaset, *compact disc* (CD), atau piringan hitam

yang dirilis oleh seorang musisi atau sebuah label rekaman sebagai sebuah identitas perjalanan musik dan memberikan nilai yang lebih mendalam saat mendengarkan musik.(Putra & Irwansyah, 2019).

2. Manfaat Album Fisik

Album fisik adalah salah satu bagian dari musik yang memiliki pengaruh dan manfaat yang berpengaruh dalam industri musik. Salah satu manfaat album fisik adalah dijadikan *self-reward* bagi penggemar, memiliki *visual* yang unik sehingga dapat mendorong penggemar atau orang lain dalam membeli, serta menjadi salah satu nilai historis dan emosional karena dapat menjadi salah satu media yang membangkitkan kenangan terhadap momen tertentu. (Kartikasari & Sudrajat, 2022; storyteller, 2023). Adanya album fisik seperti CD dan piringan hitam menawarkan pengalaman bagi pendengar dalam mendengarkan musik dengan kualitas yang berbeda dibandingkan dengan mendengarkan *streaming* digital. Piringan hitam terkenal dengan kualitas suaranya yang kaya, ditambah dengan nilai estetika pada sampulnya yang dapat menjadi bagian dari koleksi bagi penggemar.(Toxigon, 2025).

3. Jenis Media Album Fisik

• Piringan Hitam

Album fisik memiliki banyak jenis dan ukuran, mulai dari CD, piringan Hitam, serta kaset. Piringan hitam umumnya memiliki banyak varian, mulai dari Long Play (LP) dimana memiliki ukuran 12 inci, ukuran yang lebih besar dengan piringan hitam lainnya. LP mampu menampung lagu selama 30-60 menit karena umumnya LP digunakan untuk sebuah album' Selanjutnya adalah extended Play' (EP) piringan ini dapat menampung lagu selama 3-6 menit sehingga ukurannya lebih kecil dengan diameter 7 inci. Selanjutnya adalah *Picture Disc* dimana dari ukuran dan kualitas sama dengan LP, yang membedakannya piringan hitam ini telah dicetak dengan sebuah gambar atau *artwork*. Selanjutnya Colored Vinyl dengan ukuran seperti LP namun memiliki warna tertentu yang dapat diubah. Terakhir adalah *Box Set Vinyl*, memiliki satu pack yang terdiri dari beberapa piringan hitam, biasanya mencangkup album, demo, remix, dan booklet.

a) Compact Disc (CD)

CD adalah salah satu benda pipih yang berbentuk cakram plastik tetapi dapat menyimpan data digital baik dokumen maupun lagu. CD mulai diperkenalkan pada tahun 1982 hingga mulai mulai menggantikan fonograf.(Chioma et al., 2024). Kian berkembangnya trend pada masyarakat CD pun mulai banyak jenis mulai dari CD-DA (Digital Audio) dimana kapasitas PC maksimum 120 menit. Selanjutnya adalah Enhanced CD (CD-Extra) CD yang dapat menampung musik, video, dokumen. Terakhir adalah SACD (Super Audio) adalah CD yang digunakan untuk kualitas audio.

b) Kaset

Kaset pita adalah salah satu pemutar suara yang sudah cukup tua, kaset ini juga dapat menjadi media untuk merekam suara dengan ukuran 2 inch kaset ini dapat merekam suara hingga durasi satu jam pada setiap sisi. (Herfandi & Wahyudi, 2023). Ketahanan kaset pita tergantung bagaimana perawatan yang dilakukan, kerap kali kaset mengalami penurunan kualitas suara tergantung dengan jenis kaset yang digunakan. Jenis kaset diantaranya adalah tipe I (*Normal Bias*) yang menggunakan magnetik utama dengan partikel oksida besi. Kaset tipe II (*High Bias*) biasanya menggunakan campuran kromium yang membuat respon frekuensi lebih tinggi dan gangguan suara lebih rendah. Selanjutnya adalah Kaset tipe III (*Ferro-Chrome*) kaset yang dikombinasikan dengan tipe I dan II, kaset ini jarang digunakan karena digunakan untuk rekaman berkebutuhan khusus. Kaset terakhir adalah Kaset Tipe IV (*High Bias*) dimana menggunakan partikel logam murni sehingga menghasilkan hasil suara yang bagus dan jernih. Biasanya digunakan untuk rekaman profesional dan *audiophile*.

j) *Augmented Reality*

1. Pengertian *Augmented Reality*

Media yang kerap kali muncul dan dapat dilihat berpengaruh bagi perkembangan teknologi kini adalah AR. AR adalah salah satu media dalam perkembangan teknologi yang menggabungkan antara objek 2D/3D menggunakan sebuah media software pendukung AR. (Firmantara et al., 2023). Media penerapan

ini biasanya digunakan untuk mempromosikan suatu event atau seseorang sehingga dalam peneraannya yang menarik juga perlahan akan menarik audiens.

- *Fungsi Augmented Reality*

Fungsi dari AR dalam dunia komunikasi, teknologi modern, *visual* adalah untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman untuk dapat belajar. Dengan media AR secara efektif dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa dalam mengenal struktur perangkat keras komputer melalui visualisasi 3D yang interaktif dalam pembelajaran mata kuliah organisasi arsitektur komputer (Alfitriani et al., 2021). Penerapan AR dapat memperluas peluang dalam pendidikan tinggi serta memberikan proses pembelajaran yang inovatif.(Magaña et al., 2025). Dari segi aspek pembelajaran AR digolongkan menjadi salah satu inovasi, maka dalam kehidupan industri musik penerapan AR pada Album Cover dapat dikatakan salah satu inovasi yang memotivasi masyarakat dan menambah pengalaman pengguna dalam menggunakan hasil AR.

- *Elemen Dasar Augmented Reality*

Augmented Reality (AR) adalah sebuah istilah yang digunakan untuk sebuah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya secara langsung.(Al-ansi et al., 2023). Sistem kerja AR hanya sebatas menggunakan gawai sehingga penggunaan cukup mudah dan praktis. Hal ini menjadi nilai tambah dengan adanya teknologi pendukung seperti *Simultaneous Localization and Mapping* (SLAM), adanya SLAM yang menjadi pendukung AR berperan untuk mengidentifikasi gelombang kamera dan aplikasi sensor gambar. Penggunaan AR dapat menjadi jalan bagi audiens untuk memadu dengan cara yang lebih praktis dan inovatif.

k) Konsep Dasar 3D

1. Pengertian 3D

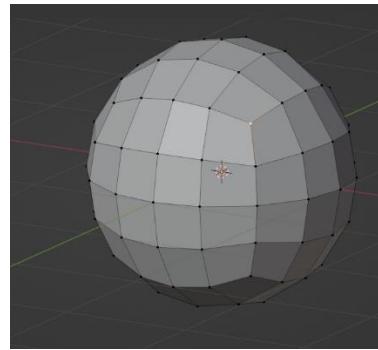
3D modeling adalah salah satu proses menciptakan grafis berupa tiga dimensi yang digunakan untuk membuat sebuah objek atau lingkungan agar tampak sama dengan rupa asli.(Korkut & Surer, 2023). Untuk membuat dan mendesain objek tertentu diperlukan sentuhan seperti tekstur, penyesuaian pada pencahayaan, dan bentuk detail. Hasil model 3D umumnya digunakan untuk berbagai jenis industri seperti industri kreatif, industri manufaktur, industri jasa, industri pertambangan dan lain sebagainya. Adanya perkembang teknologi yang membuat standar kebutuhan semakin meningkat, hal ini juga untuk meningkatkan nilai jual.

2. Komponen 3D

Untuk membuat suatu 3D yang sesuai dengan representasi *visual* dan lebih akurat. Hal tersebut penting dalam memberikan pengalaman interaktif yang lebih mendalam dalam berbagai bidang. Maka dari itu setiap pembuatan 3D memerlukan modeling yang sistematis agar saat penggunaannya bentuk objek dapat dilihat lebih detail serta jelas. Dalam hasil penelitian (Slavov *et al.*, 2023) menunjukkan bahwa bentuk kerangka kurva yang baik adalah seperti garis topografi permukaan bumi. Semakin detail bentuk modeling semakin tipis jarak antar garis kurva. maka dari itu dibutuhkan komponen 3D model dalam melakukan proses modeling yang akan dijelaskan seperti berikut.

3. Titik (*Vertex*)

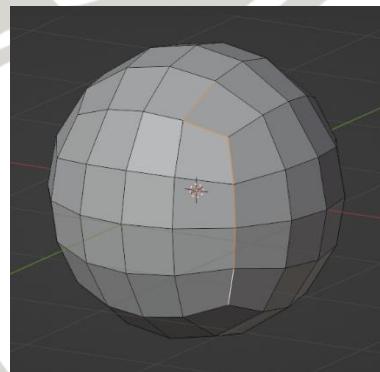
Merupakan suatu titik sudut dalam objek 3D yang memiliki koordinat X, Y, dan Z. Komponen ini digunakan untuk dasar pembentukan 3D secara geometris dengan menggabungan antar dua titik dalam empat sudut makan akan terbentuk garis (*Edge*).



Gambar 2. 25 *Vertex*
(Sumber : Data Pribadi)

2. Garis (*Edge*)

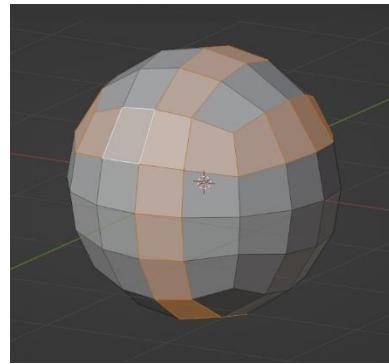
Adanya garis yang terbentuk disebabkan oleh terdapat dua titik yang terhubung dan membentuk poligon tertutup jika dihubungkan pada garis lainnya.



Gambar 2. 26 *Edge*
(Sumber : Data Pribadi)

3. Bidang (*Face*)

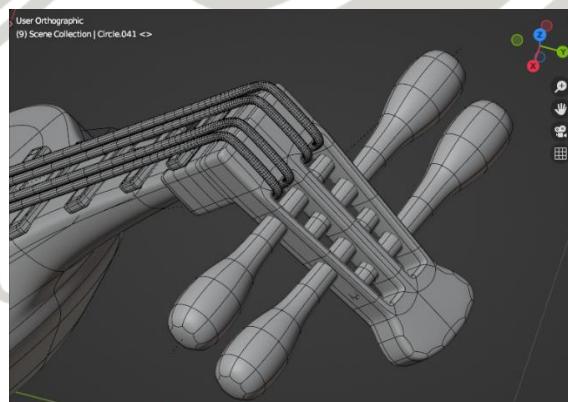
Bidang adalah salah satu yang umum diketahui dalam membuat objek 3D, bidang memiliki beberapa jenis seperti segitiga (*tri*), segi empat (*quad*), atau bentuk poligon (*polygon*).



Gambar 2. 27 face
(Sumber : Data Pribadi)

4. Jaringan (*Mesh*)

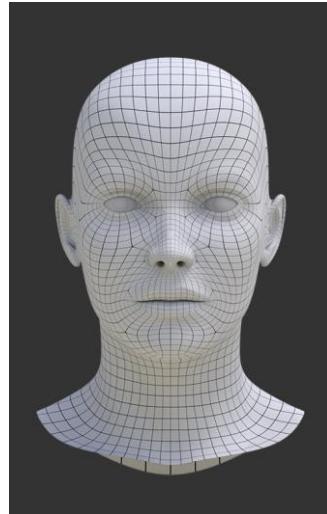
Jaringan adalah objek 3D gabungan dari titik sudut (*vertex*), garis (*edge*), dan permukaan (*face*) atau poligon (*polygon*). *Mesh* umumnya digunakan untuk membentuk suatu model 3D, objek yang telah menjadi *jaringan* dapat modifikasi dengan *tools* yang terdapat pada perangkat lunak.



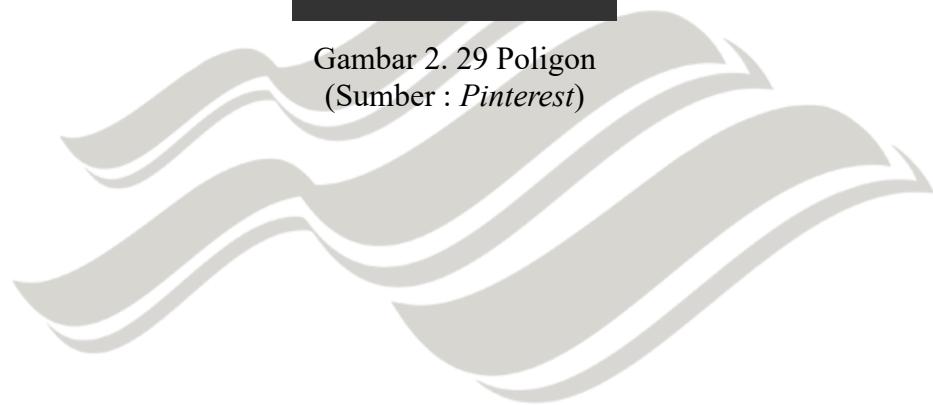
Gambar 2. 28 Mesh
(Sumber : Data Pribadi)

5. Poligon (*Polygon*)

Poligon memiliki arti yang sama seperti *mesh*, yaitu gabungan antara *vertex*, *edge*, *face* yang membentuk berbagai bidang. Penerapan poligon disebut bidang tertinggi atau bidang persegi yang dibatasi oleh beberapa garis.



Gambar 2. 29 Poligon
(Sumber : *Pinterest*)



UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB III

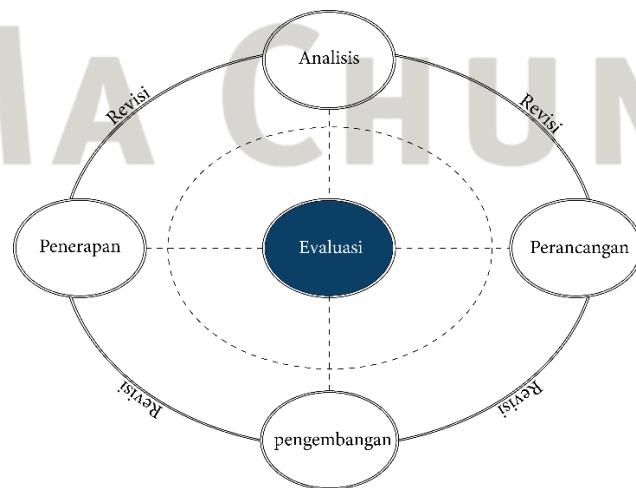
Metode Penelitian dan Perancangan

3.1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan Album Fisik "Sejak Tak Lagi Bersama" karya Gunsaleh adalah metode Kualitatif. Metode Kualitatif dapat diartikan sebagai pendekatan eksploratif dan memahami makna yang ada dengan mendapatkan hasil dari seorang individu atau kelompok individu (Rasyid, 2022). Metode kualitatif dapat dilakukan dengan studi pustaka, wawancara, dan kuisioner. Sehingga dari metode ini akan manfaatkan oleh penulis dalam proses perancangan album musik "Sejak Tak Lagi Bersama".

3.2. Metode Perancangan

Proses desain adalah serangkaian tahapan yang terstruktur untuk dapat menciptakan solusi yang kreatif yang lebih efektif. Terdapat konteks *bernama Creative Technology*, dalam konteks tersebut dinyatakan bahwa proses desain tidak hanya melibatkan elemen teknis tetapi juga mempengaruhi aspek kreatif iteraksi oleh manusia. Menurut (Firmansyah *et al.*, 2023) hal ini dapat memancing daya pikir divergen untuk fokus ke sebuah eksplorasi yang lebih luas, tidak ada batasannya, serta lebih banyak menggunakan imajinasi terukur.



Gambar 3. 1 Bagan General Model Perancangan ADDIE
(Sumber : Data penulis)

Untuk dapat membuat perancangan tersebut terlaksana harus melalui proses yang sistematis, mulai dari pendefiniasian hingga implementasi. Berikut

adalah penjabaran detail mengenai proses desain dengan metode *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* (ADDIE) berdasarkan konsep yang telah diuraikan oleh (Ulrich & Eppinger, 2016):

a. Analisis (*Analyze*)

Tujuan dari tahapan awal ini adalah untuk menetapkan visi serta misi yang ingin dicapai melalui studi pustaka, wawancara, dan kuisioner. Dengan hasil yang didapatkan, maka penguraian serta perencanaan proyek untuk perancangan produk dapat menghasilkan sebuah acuan untuk perancangan selanjutnya.

b. Desain (*Design*)

Tahapan ini adalah rancangan awal sehingga menghasilkan sebuah gambaran kasar sebagai konsep yang nantinya akan menjadi bahan pertimbangan dengan tujuan agar dapat memenuhi kebutuhan perancangan. Tahapan ini masih akan melalui proses pertimbangan hingga mendapatkan konsep final untuk dapat melanjutkan ke tahapan pengembangan.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

c. Pengembangan (*Development*)

Setelah konsep desain perancangan berhasil ditentukan, akan menghasilkan prototipe kasar. Maka pada tahap selanjutnya, produk akan dikembangkan lebih detail, mulai dari perancangan desain serta komponen yang dibutuhkan agar mendapat sampel secara detail sebagai bahan uji.

d. Implementasi (*Implementation*)

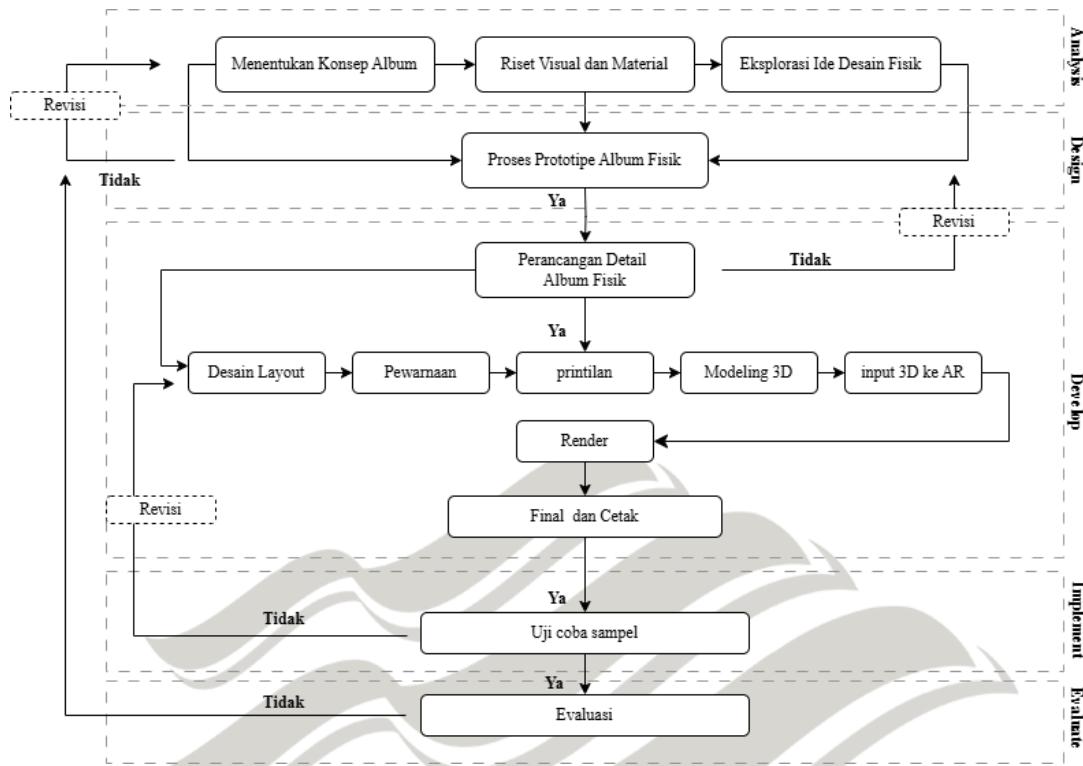
Ketika perancangan final berhasil, pada tahap ini akan melakukan implementasi penggunaan serta uji coba kelayakan pada sampel yang telah ditentukan. Tahapan ini bertujuan agar tetap menjaga standar kualitas selama proses produksi untuk memastikan konsistensi perancangan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Proses tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan timbal balik secara keseluruhan terkait perancangan yang telah dilakukan. Hal ini berguna untuk masukan yang diberikan oleh audiens sebagai bahan pengembangan diri

3.3. Bagan Alir perancangan

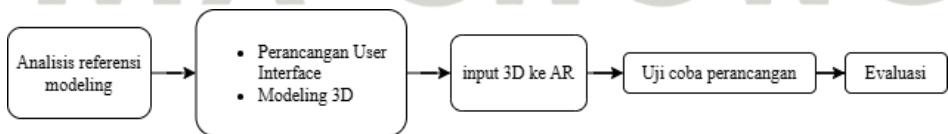
Perancangan Desain Album menggunakan *Cyclic Strategy* dengan metode ADDIE sebagai pendukung proses penggerjaan. Metode ADDIE ini meliputi tahapan *Analysis* yang bertujuan untuk membuat gambaran kasar perancangan hingga mengetahui sampai mana perancangan akan dibuat, dilanjutkan pada tahap desain secara kasar dan mulai di oleh menjadi prototipe (*Design*), setelah memiliki prototipe kasar perancangan tersebut akan melalui proses pengembangan secara lebih detail mulai dari pewarnaan hingga penerapan ke AR (*Develop*), ketika perancangan berhasil, tahapan selanjutnya adalah melakukan uji coba kelayakan kepada beberapa segmen terkait untuk menilai perancangan tersebut menerapkan prinsip desain atau belum (*implement*). Hasil perancangan yang telah diuji coba akan melalui proses evaluasi final dengan melakukan sebaran kuisioner kepada responden terkait untuk mendapatkan evaluasi perancangan kedepannya(*evaluate*). Strategi ini dilakukan bersamaan dengan adanya umpan balik yang berulang agar mendapatkan hasil yang maksimal. Dalam proses perancangan album fisik ini memerlukan tinjauan ulang terkait perancangan.



Gambar 3. 2 Bagan Alir Perancangan
(Sumber: Data Penulis)

3.4. Strategi Perancangan AR

Strategi yang digunakan dalam perancangan AR adalah *Linier Strategy*. Penerapan strategi ini dalam perancangan AR berguna dalam mengetahui proses mulai dari membuat modeling hingga menjadi AR. Perancangan dimulai pada tahap analisis model 3D warna yang akan digunakan, dan *layout interface*. Hal ini bertujuan agar mengetahui gambaran yang akan dirancang pada tahap selanjutnya.



Gambar 3. 3 Bagan Perancangan AR
(Sumber : Data Penulis)

3.5. Penerapan AR pada Album

Dalam perancangan album fisik, penulis tidak hanya menjadikan media ini sebagai penyimpanan musik, melainkan sebagai sebuah karya *visual* berbasis AR yang dapat diakses melalui perangkat smartphone. Berdasarkan buku '*A to Z Pembuatan Dengan Mudah Aplikasi Android Game Pembelajaran Augmented*

Reality Berbasis Unity' penerapan AR cukup sering digunakan ke dalam media cetak seperti kartu, buku, dan poster. Sehingga penerapan tersebut dapat juga diterapkan pada sebuah album fisik yang sesuai dengan kebutuhannya. Dengan menggunakan media perangkat lunak yang mendukung seperti Unity atau perangkat pihak ke dua seperti blender dan plug in seperti Vuforia, setelah media tersebut dapat terintegrasi penulis dapat menghubungkan media cetak dengan objek 3D atau konten lain pada media tertentu yang ingin dimunculkan pada smartphone saat akan memindai.

3.6. Target dan Indikator Capaian

Segmentasi audiens pada "Perancangan Album Musik Fisik "Sejak Tak Lagi Bersama" karya Gunsaleh Berbasis *Augmented Reality*". Berdasarkan aspek sebagai berikut.

3.1.1. Geografis

- | | |
|------------------------|--|
| a. Segmentasi Primer | : Masyarakat Kota Malang berusia 18-30 tahun |
| | : Masyarakat di luar Kota Malang berusia 18- |
| b. Segmentasi Sekunder | 30 tahun |

3.1.1 Demografis

- | | |
|------------------|--|
| a. Jenis Kelamin | : Pria dan Wanita |
| b. Usia | : 18-30 tahun |
| c. Okupasi | : Mahasiswa, pekerja |
| d. Perilaku | : - Gemar mengoleksi atau <i>update</i> tentang album musik
- Gemar mendengarkan lagu dari musisi indie |

3.7. Indikator Capaian

Tabel 3. 1 Indikator Capaian
(Sumber : Data Penulis)

No.	Jenis Luaran			Indikator capaian (Kuantitas, kualitas dan/atau spesifikasi teknis)
	Jenis	Kategori	Sub Kategori	

1.	Desain/Purwarupa	Luaran Utama	Album Musik Fisik	Satu model album
			<i>Platform Host</i>	Satu <i>platform</i>
2.		Luaran Pendukung/ <i>Merchandise</i>	<i>Box Display</i>	Empat Desain
			Gantungan Kunci NFC	Dua Desain
			Catatan Jurnal	Satu Desain
			Bandana	Satu desain
			<i>Beanie</i>	Satu desain
			<i>Sculpture Painting</i>	Satu Desain
			Laporan Tugas Akhir	<i>Draft Laporan Tugas Akhir</i>
	Pameran			Diselenggarakan <i>Offline</i>

UNIVERSITAS
MA CHUNG

3.8. Metode Analisis Data

Berdasarkan metode pengumulan data, metode analisis data yang sesuai untuk digunakan dalam perancangan album fisik "Sejak Tak Lagi Bersama" adalah metode analisis Triangulasi, dengan adanya metode analisis triangulasi, bertujuan untuk memudahkan untuk memahami sebuah data, sehingga cepat mendapatkan kesimpulan dan mengambil keputusan yang sesuai. Menurut (Saputro, 2020) metode kualitatif deskriptif sering digunakan dalam interaksi dengan lingkungan sekitar. Dengan menggunakan analisis triangulasi hasil data yang diambil akan dianalisis dan di teliti setelah itu akan dilakukan reduksi data sehingga informasi yang paling relevan dan penting menjadi lebih ringkas, mudah dikelola, diproses, dan dianalisis, hal ini bertujuan agar mengurangi data tanpa kehilangan informasi penting.(Nurfajriani *et al.*, 2024). Maka dalam perancangan penulis akan menjadikan studi lapangan berupa wawancara dan kuisioner, serta menggunakan studi pustaka berupa jurnal dan perancangan tertentu yang pernah menjadi bahan penelitian sebagai bahan pendukung.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

3.9. Jadwal Kegiatan

Tabel 3. 2 Jadwal Kegiatan
(Sumber : Data Penulis)

No	Kegiatan	Bulan															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																
2	Ujian Proposal																
3	Pengumpulan Data, brain storming																
4	Membuat Prototipe																
5	perancangan modeling 3D																
6	Proses Detailing Prototipe, layout, warna, menambah printilan																
7	menghubungkan AR pada perancangan Album																
8	Proses Render Final																
9	Proses Finishing																
10	Penyusunan Laporan																

BAB IV

Identifikasi dan Analisa Data

4.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan terhadap data yang diperoleh digunakan untuk melanjutkan perancangan sehingga dapat menghasilkan suatu perancangan Album fisik berbasis *Augmented Reality* yang mana dapat dinikmati dan menjadi sumber referensi perancangan selanjutnya. Berikut dijelaskan terkait metode pengumpulan data yang diperoleh dan dikumpulkan oleh penulis selama periode perancangan berlangsung.

4.1.1. Profile Gunsaleh

Gunsaleh merupakan seorang musisi asal Malang yang sudah cukup lama menempuh perjalanan karir dalam dunia musik. Dengan lingkungan yang mendukung musisi dari awal jengjang karir hingga menjadikan musik sebagai bagian dari kehidupan seorang Gunsaleh untuk memberikan afirmasi dalam bentuk sajak vokal. Mulai tahun 2019 rilisan perdana berjudul "Fatamorgana" menjadi awal karir resmi Gunsaleh sebagai musisi yang hingga kini tetap aktif dalam memproduksi lagu di berbagai *platform streaming* musik. Pada tahun 2021, Gunsaleh kembali dengan merilis sebuah album perdannya yang berisikan tujuh lagu berjudul "Sejak Tak Lagi Bersama". Judul album tersebut dipilih karena memiliki nilai filosofis."Sejak Tak Lagi Bersama" merupakan titik tolak dari keterpurukan untuk terus melangkah maju, diam ditempat, atau hidup dimasa lalu. Hingga kini data pendengar yang paling banyak terdapat di Spotify sebanyak 100.000 pendengar. Musisi juga siap memberikan sebuah karya terbarunya yang dapat dinikmati oleh pendengar di berbagai *platform streaming* musik.

4.1.2. Album "Sejak Tak Lagi Bersama"

Album pertama yang telah diluncurkan oleh gunsaleh yang berjudul "Sejak Tak Lagi bersama" dengan total tujuh lagu yang memiliki warna dan cerita tersendiri pada setiap lagunya. Makna tersirat pada album ini, menurut wawancara yang dilakukan dengan musisi pada tanggal 18 Juni silam, Gunsaleh menjelaskan tentang bagaimana album ini dibuat berdasarkan pengalaman serta apa

yang pernah ia alami hingga menjadikan pengalaman tersebut titik tumpu dalam menentukan apakah harus melanjutkan dengan melepaskan atau diam dan tak melakukan apapun. (Lampiran). Frasa "Sejak Tak Lagi Bersama" dijadikan sebuah filosofi tersendiri untuk dapat menggerakkan hati seseorang yang merasakan hal yang sama seperti lagu yang terdapat pada album. Album ini memberikan sebuah cerita dari berbagai banyak sisi, mulai dari kisah cinta, kehidupan sosial, dan refleksi diri. Nuansa yang ditonjolkan pada album cukup beragam karena setiap lagu terdapat perasaan lega, sedih, hilang harapan, hingga perasaan bahagia. Semua lagu pada album ini memberikan banyak penyampaian kepada pendengar secara langsung tanpa banyak permainan kata, sehingga pendengar dapat mendengarkan dan mencerna setiap lirik pada lagu dengan baik.

4.2. Analisis Data

Pengumpulan data menggunakan metodel analisis data" Triangulasi", semua hasilnya dirangkum menjadi satu sehingga akan menghasilkan sebuah konklusi yang dapat menjadi salah satu patokan dalam perancangan. Pengumpulan data pertama yang dilakukan adalah studi literatur. Data diperoleh berdasarkan buku "Layout : the Design of the Printed Page" (Allen Hurlburt, 1977) yang menjadi patokan dalam pembuatan *layout* perancangan album. Yang menjadi salah satu tujuan dalam *layout* menurut buku ini adalah untuk membuat suatu objek menjadi lebih imbang dan tidak memberikan rasa kosong pada *workspace*. Untuk melihat dan mengetahui standar desain yang dimiliki banyak album CD terdahulu penulis mencari sebuah buku yang menyediakan banyak referensi dan pejelasan terkait desain dan gambaran album, salah satu buku yaitu "1,000 music graphics : a compilation of packaging, posters, and other sound solutions" (Stoltz Design, 2008).



Gambar 4. 1 Referensi Buku Studi Literatur
(Sumber: Internet archive)

Penggunaan jurnal terkait perancangan berguna sebagai panduan dan referensi dalam pembuatan sebuah desain dan susunan perancangan sebuah album. Salah satu journal berjudul "Kartun Sebagai Komunikasi *Visual* Cover Album Yourself Band Wrongway" (Gumilang & Patria, 2022) digunakan sebagai referensi ide gambar dan tahapan perancangannya penulis mendapatkan sebuah poin dalam membuat sebuah desain harus menggunakan prinsip dasar desain komunikasi *visual* sehingga desain tidak hanya berguna untuk estetika saja melainkan dapat memberikan sebuah pesan secara *visual*. Dalam penerapan dan pertimbangan pembuatan AR, menggunakan sebuah journal yang berjudul "A Study on the Production Techniques of Indoor and Outdoor 3D Advertising Content" (Lee, 2024) penulis mendapatkan sebuah gambaran dalam pembuatan dan poin penting sebelum penerapan AR di implementasikan pada sebuah *billboard*. Dalam perancangan yang penulis buat untuk dapat mengimplementasikan AR ini dibutuhkan suatu album yang dapat dipindai sebagai *output* dari perancangan kali ini.

Dalam merancang sebuah album dibutuhkan referensi sebuah karya album yang harus digunakan sebagai sumber ide dalam perancangan. Menggunakan pengumpulan data observasi *visual* secara langsung dapat mengarahkan penulis untuk dapat lebih mengetahui susunan album secara umum yang sering digunakan di industri musik. Penulis memperolah data ini dengan melihat menganalisis album secara langsung agar mempermudah untuk dalam melihat detail sisi secara keseluruhan.



Gambar 4. 2 Pengambilan Data Observasi *Visual*
(Sumber : Behance dan Internet Archive)

Desain yang baik dapat diterapkan secara maksimal ketika mengetahui apa yang ingin klien sampaikan dengan adanya sebuah album tersebut, sehingga tidak hanya menjadi media pendengar biasa tetapi dapat menjadi sebuah media interaktif yang dapat menjadikan desain tersebut berbeda dengan dari desain yang pernah ada sebelumnya. Pengumpulan data ini menggunakan wawancara sebagai pendukung sebuah perancangan agar desain serta bagian album dapat dirancangan dengan maksimal sehingga sesuai dengan keinginan dari musisi. Wawancara dilakukan secara langsung secara dua arah dengan musisi, dengan mengetahui keinginan dan tujuan musisi dapat memberikan tujuan yang jelas untuk apa yang ingin diberikan pada albumnya. Musisi menjelaskan perancangan album ini adalah salah satu kunci untuk dapat memberikan sebuah afeksi dalam memperkenalkan lagu ini kepada masyarakat luas. Bentuk perancangan ini ditambah dengan media AR dan NFC untuk memudahkan mengakses album dalam segi teknologi yang lebih interaktif. Sehingga kesan nostalgia pada album dapat tercukupi dan kesan teknologi interaktif juga terpenuhi.

Sehingga dalam perancangan dan pengambilan data yang didapat oleh penulis, perancangan album ini akan menggunakan *digital versatile disc* dan *Near Field Communication* sebagai media jalan tengah untuk dapat mengakses musik. Sedangkan untuk mengakses AR penulis memberikan sebuah opsional dengan melalui filter dari aplikasi seperti Tiktok atau Snapchat. penulis tidak menggunakan Meta sebagai sarana kedua dikarenakan menurut laman resmi Meta, AR Spark Studio sudah tidak dapat di akses oleh pengguna umum pihak ketiga sejak 14 Januari 2025 dikarenakan terdapat kepentingan internal pada pihak Meta sehingga mengharuskan untuk menghilangkan Meta. Perancangan ini tak luput dari beragam

referensi dan patokan penunjang seni lainnya. Sehingga penulis mencatat dengan seksama apa yang harus dan perlu dijelaskan saat merancang dan meng input AR.

4.3. Sintesis Konsep

4.3.1. Penentuan Konsep Album

Album “Sejak Tak Lagi Bersama” menggunakan konsep naratif yang akan menceritakan sebuah kisah dibalik setiap lagu sehingga, konsep album yang akan dirancang memiliki sesuatu untuk ditonjolkan. Gunsaleh memiliki symbol tersendiri yang digunakan untuk melambangkan album “Sejak Tak Lagi Bersama”. Berdasarkan wawancara yang diungkapkan pada 18 Juni, ”Sejak Tak Lagi Bersama” mengingatkan tentang sebuah tanaman kaktus yang dimana walaupun berada ditempat kering sekali pun tanaman itu tetap bisa tumbuh dan hidup. Dengan duri yang dimilikinya membuat tanaman tersebut menambah sebuah arti untuk dapat bertahan dari berbagai banyak hal yang dihadapi, tetapi tanaman tersebut akan tetap bertahan. Dalam sebuah jurnal dibahas bagaimana katus memiliki sebuah arti filosofis dalam yang digambarkan kedalam sebuah lukisan seingga terbentuklah sebuah keselarasan, harmonis, mampu bertahan sendiri dengan cukup lama, sehingga dapat terjalin harmonis sebagai ekspresi kehidupan manusia.(Akbar et al., 2016). Album akan menggunakan sampul yang solid dan bertekstur dengan kombinasi warna hijau sebagai warna utama serta menggunakan beberapa warna pendukung untuk menambah pemaknaan dalam perancangan album.

4.3.2. Menentukan Desain *Cover* Album

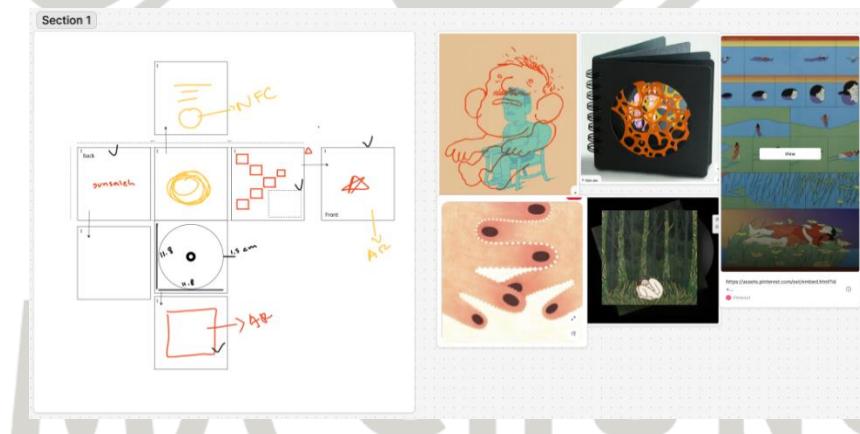
Menggunakan desain yang telah di rancang sesuai pertimbangan dengan mengumpulkan referensi melalui studi literatur dan observasi terhadap album fisik. Hal ini menjadikan penulis mendapat referensi yang bervariasi sehingga dapat mempertimbangkan bagaimana merancang album yang menarik serta mengetahui standar *layout* dari album. Perancangan album akan dilakukan dengan sebuah kertas layer pada bagian tengah agar memungkinkan untuk pemindaian AR serta memberikan sentuhan NFC tag pada bagian tertentu sehingga memberikan pilihan kepada pendengar dalam mengakses musik secara digital atau menggunakan media dengar lainnya.



Gambar 4. 3 Referensi Gambar dan Packaging
(Sumber: pinterest)

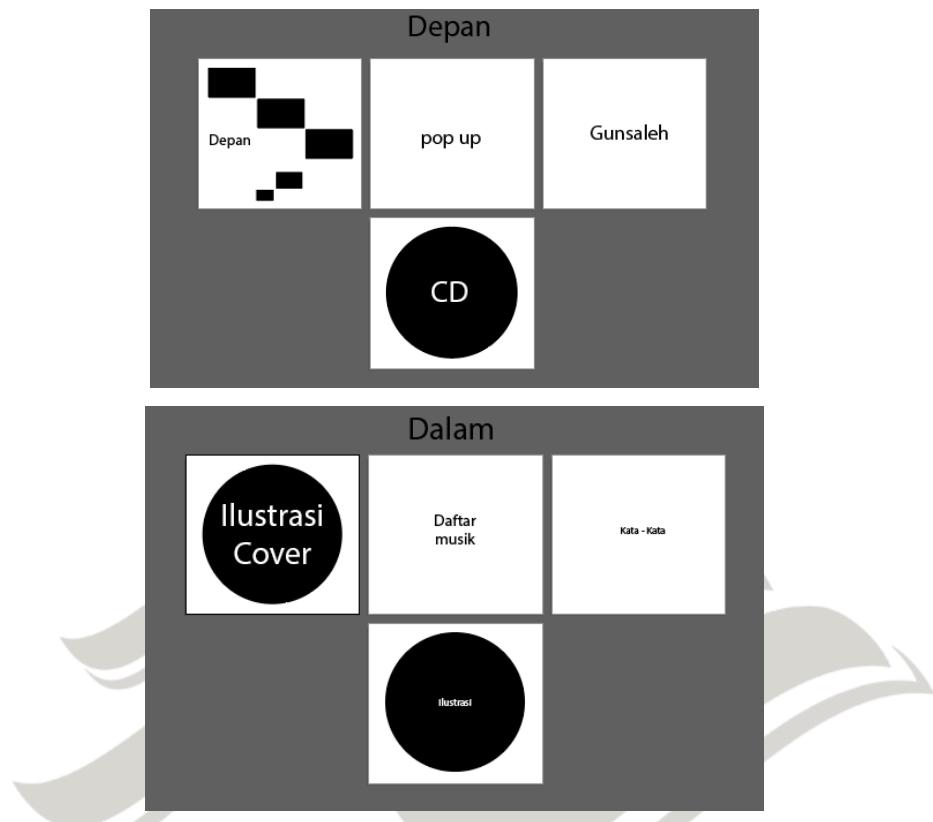
4.3.3. Penetapan *Album Layout*

Penentuan *layout* berguna agar elemen desain dapat dimengerti serta jelas saat ditampilkan sehingga mengumpul data terkait referensi *layout* melalui beberapa sumber referensi dapat membantu dalam merancang susunan *layout*. Dalam pengembangan menjadi desain yang lebih matang dibutuhkan pertimbangan dalam segi teknisi agar antara *layout* dan penggunaan album dapat lebih mudah dan simpel.



Gambar 4. 4 Brainstorming *Layout* Album
(Sumber: Data penulis dan Pinterest)

Pada awal perancangan album, pembuatan serta peletakan *layout* masih terbilang kasar karena hanya mengandalkan spekulasi dan kecocokan pada refensi yang didapat dari laman *pinterest*. Sehingga jika dikembangkan menjadi lebih detail secara 2D menjadikan gambaran sebuah album yang dapat dibayangkan secara rinci sebelum pembuatan prototipe berupa 3D dilakukan. Berikut adalah gambaran *layout* bagian depan dan belakang album.

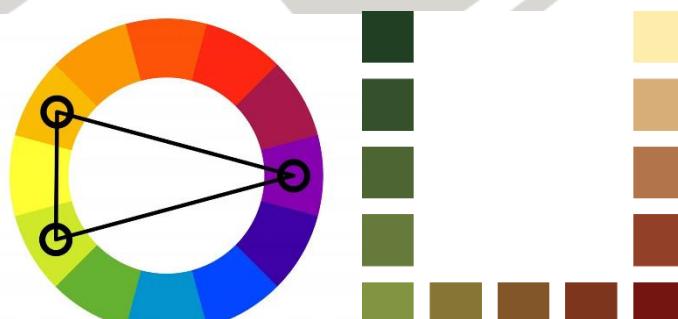


Gambar 4. 5 Perencanaan Awal *Layout* Album
(Sumber: Data Penulis)

Pemberian *layout* seperti gambar di atas diambil berdasarkan keputusan bersama musisi dan penulis, penulis memberikan warna yang lebih muda pada hijau dan memberikan warna coklat untuk memberikan kesan alam. Lampiran pada sebelah kiri memberikan keterangan untuk credit dan ucapan terimakasih yang akan disusun seiring perancangan berlangsung. Pada lampiran sebelah kanan menggunakan layer pop up agar gambar yang terdapat pada layer paling bawah masih dapat terlihat. Penempatan DVD pada bagian bawah memungkinkan untuk lebih mudah dan saat membuka tidak langsung jatuh karena pembuka berada pada bagian atas. Sehingga karena telah memiliki detail dan bagian yang memungkinkan untuk dipertimbangkan dalam penempatan beberapa printilan dan pemberian halaman yang kemungkinan memiliki lapisan. Ketika sudah dikembangkan seperti lampiran di atas, jarak dan ukuran dari penempatan album telah ditetapkan dan memberikan keterangan yang cukup jelas.

4.3.4. Penentuan Warna

Dalam membuat sebuah warna memiliki korelasi yang serasi dan saling berhubungan, dibutuhkan sebuah penentuan dalam teori warna untuk lebih memudahkan dalam mengaplikasikan saat masuk dalam fase pewarnaan. Penggunaan warna *split complimentary* sebagai patokan pemberian warna, dimana dalam penentuannya menggunakan warna yang bersebrangan dengan warna lainnya. Pada perancangan menggunakan warna hijau sebagai warna dasar. Warna hijau dilambangkan dengan suasana yang sejuk dan hidup tenang menikmati alur hidup sebagaimana layaknya manusia normal. Dalam laman resmi “Verywell” menjelaskan jika warna hijau adalah warna yang hangat serta menenangkan seseorang.(Kendra Cherry, 2023). Untuk membuat warna terkesan lebih hidup diperlukan warna yang berhubungan agar membuat warna lebih menonjol dan terdapat emosi di dalamnya. Berikut penulis menambahkan warna yang menjadi referensi dan patokan warna yang digunakan sebagai penggunaan pada perancangan cover album.



Gambar 4. 6 Konsep Warna
(Sumber: Inside Décor)

4.3.5. Penentuan Letak *Augmented Reality*

Album “Sejak Tak Lagi Bersama” ingin mengangkat kesan naratif yang dapat memberikan penonton sebuah pandangan berbeda kepada sebuah album. Dengan menggunakan sebuah media interaktif yang akan diaplikasikan pada perancangan album, sehingga penggunaan *Augmented Reality* dan *Near Field Communication* sebagai salah satu media penunjang agar album dengan CD tidak terkesan kuno tetapi tetap memberikan kesan interaktif dengan Teknologi yang lebih modern. Penggunaan *augmented reality* diletakan pada bagian utama pada

album saat album dibuka dan bagian yang memudahkan seseorang untuk melakukan proses memindai menggunakan sensor. Hal ini dipertimbangkan agar lebih memberikan kesan iteraktif bagian utama pada album dibuat lebih pop up agar memberikan kesan pembeda dari yang lain.



Gambar 4. 7 Konsep perencanaan AR
(Sumber: Pinterest)

4.3.6. Media Pendukung

Dalam mendukung pembuatan Tugas Akhir diperlukan media pendukung agar menjadi pelengkap dari karya utama dari Tugas Akhir. Terdapat enam media pendukung yang akan digunakan pada Tugas Akhir ini, media pendukung ini juga digunakan sebagai pendukung dalam menampilkan sebuah karya album ini.

Tabel 4. 1 Daftar Media Pendukung
(Sumber: Data penulis)

No	Media Pendukung	Keterangan
1.	<i>Box Display</i>	album yang digunakan sebagai media untuk menampilkan album saat dipajang. Media ini akan menampilkan album dengan cara diputar 360 derajat, sehingga semua sisi pada album dapat terlihat secara keseluruhan.
2.	<i>Gantungan Kunci Near Field Communication</i>	bertujuan untuk dapat menghubungkan interaksi kepada teknologi secara langsung kepada penikmatnya. Bentuk pada gantungan kunci berupa <i>cover</i> CD berukuran kecil sesuai dengan tema pada album.
3.	<i>Gantungan Kunci Craft</i>	Gantungan kunci ini memiliki rupa tertentu yang dapat dimanfaatkan untuk menyimpan dan

		menggantung sesuatu, bentuk dari gantungan kunci ini dapat berupa kain yang memiliki beberapa lubang atau berbentuk baju
4.	Catatan Jurnal	Buku yang berukuran A5 yang bertujuan agar dapat lebih praktis dalam penggunaannya karena memungkinkan untuk dibawa dimanapun dan kapan pun.
5.	Bandana	Bandana dengan ukuran 60 x 60 cm yang berbentuk persegi empat.
6.	<i>Beanie</i>	Jenis <i>beanie</i> berukuran lebih pendek
7.	Karpet	Karpet dengan ukuran 60 x 58 cm

4.3.7. Konsep Pameran

Sebagai penambah nilai karya yang dirancang, mengadakan pameran sebagai salah satu nilai tambah untuk dapat memperkenalkan karya kepada khalayak. Konsep pameran yang digunakan sebagai memperkaya suasana agar karya dapat diminati serta dapat membuat penasaran untuk dapat dikunjungi adalah penulis memanfaatkan alat pemutar CD yang dapat memutar lagu di tempat menggunakan alat pendengar seperti *headphone*. Nuansa yang akan penulis gunakan adalah spot yang bisa dapat membuat orang lain nyaman saat mendengarkan musik. Dengan menggunakan nuansa hijau dan kayu sebagai dekorasi *booth*. Penulis juga akan memajang karya utama dengan media pendukung *box display* sehingga pengunjung dapat melihat dengan lebih baik.

Interaksi yang saat pameran agar lebih menarik minat pengunjung adalah dengan mengajak menggunakan dan mempublikasi beberapa dokumentasi dari pengunjung dari hasil AR yang digunakan oleh pengunjung. Setelah melakukan berbagai interasi AR dan mempublikasi melalui media sosial pengunjung akan mendapatkan *reward* sebagai buah tangan yang penulis berikan.

BAB V

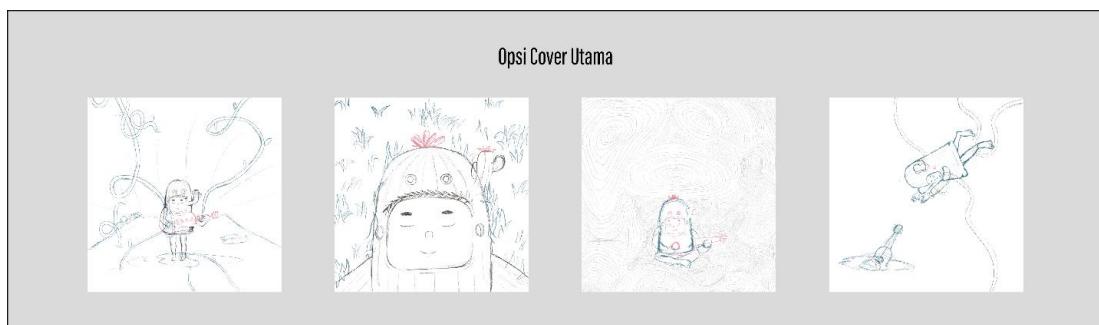
Visualisasi Desain

5.1. Desain Album

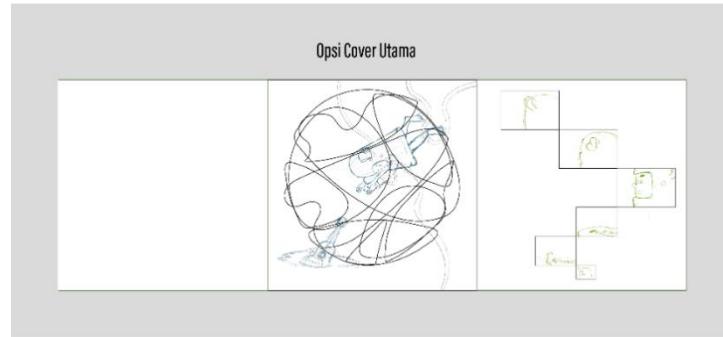
Berdasarkan dengan perancangan yang awal sudah direncanakan, media utama yang akan dihasilkan adalah album fisik yang memuat desain dan narasi singkat. Agar dapat menghasilkan luaran tersebut, maka dilakukan beberapa tahapan dalam perancangannya seperti *thumbnail*, *rough sketch*, *developig*, pewarnaan dan *detailing*, *paper engineering*, *input NFC* pada album, dan diakhiri oleh desain final.

5.1.1. *Thumbnail* dan *Rough Sketch*

Thumbnail adalah tahapan pertama dalam mempertimbangkan desain utama yang akan digunakan dalam penggunaan cover utama album. Dalam tahapannya pembuatan desain dibagi menjadi beberapa gambar yang nantinya akan dipertimbangkan secara matang dan hanya dipilih satu dari beberapa desain yang yang buat. Ketika desain utama telah diperoleh, selanjutnya akan diolah kembali menjadi pembagian lainnya yang lebih besar. *Rough sketch* adalah tahapan pertama yang dilakukan dalam pembuatan desain pada perancangan cover album ini. Tahapan *sketch* pada perancangan ini adalah memperimbangkan *paper enginering* pada album dan mempertimbangkan penempatan NFC agar mudah dipindai



Gambar 5. 1 Tahapan *Thumbnail*
(Sumber: Data penulis)



Gambar 5. 2 Perencanaan Panel Rough Sketch
(Sumber: Data Penulis)

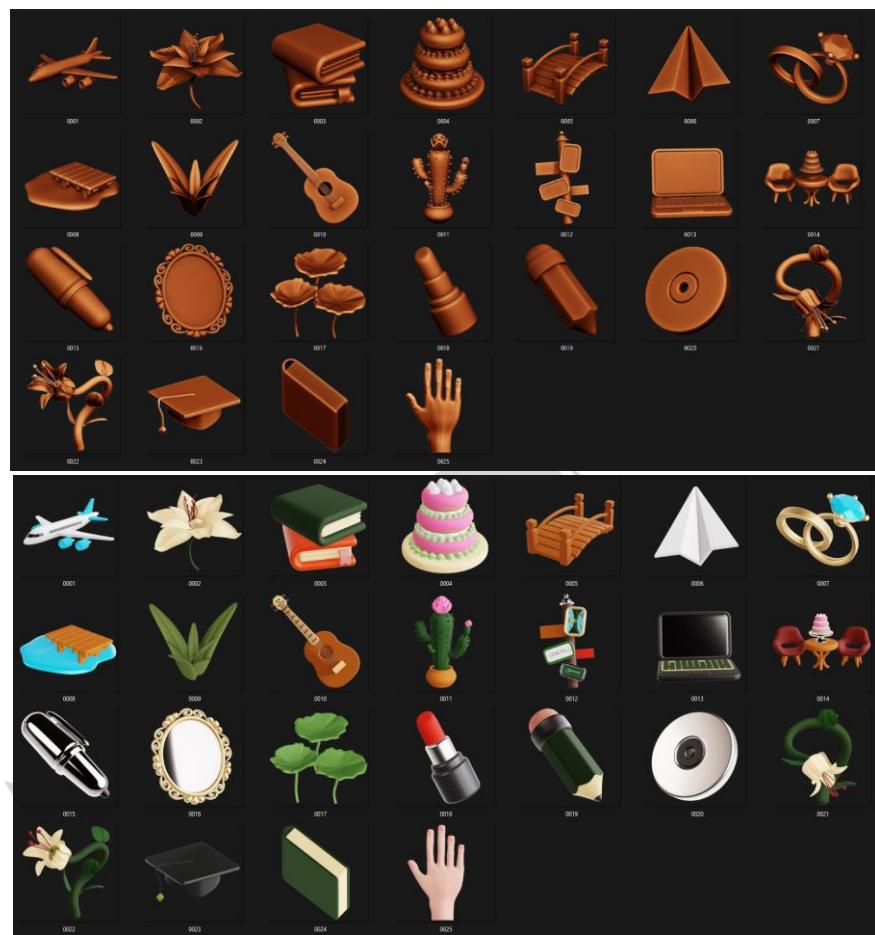
5.1.2. Developing Illustrations dan Asset 3D Modelling *Augmented Reality*

Bersamaan dengan tahapan thumbnail, dilakukan juga pembuatan pada bagian sisi lainnya yang berkaitan yaitu asset untuk dijadikan AR. Dalam proses pembuatannya dipertimbangkan daftar dan menyesuaikan pada setiap lagu agar dapat dilakukan proses input melalui media terkait yang dapat mendukung pembuatan AR. Berikut beberapa hasil ilustrasi utama kaktus dan asset yang akan ditampilkan dalam album dan AR.



Gambar 5. 3 Character Kaktus Gunsaleh
Sumber: Data Penulis

Karakter yang *modelling* dibentuk menjadi *character* 3D yang dapat muncul saat album dipindai nantinya. Dalam pembuatan asset 3D dimensi dan proses *layout* dalam AR memerlukan proses animasi ringan agar dalam mengaplikasikan kedalam media AR tidak berat sehingga dalam pembuatan modeling dan animasi cukup memerlukan pertimbangan dalam perancangannya. Berikut penulis lampirkan asset yang diperlukan dalam pembuatan AR.



Gambar 5. 4 Asset AR
(Sumber: Data penulis)



Gambar 5. 5 Layout Augmented Reality versi 1
(Sumber: Data penulis)



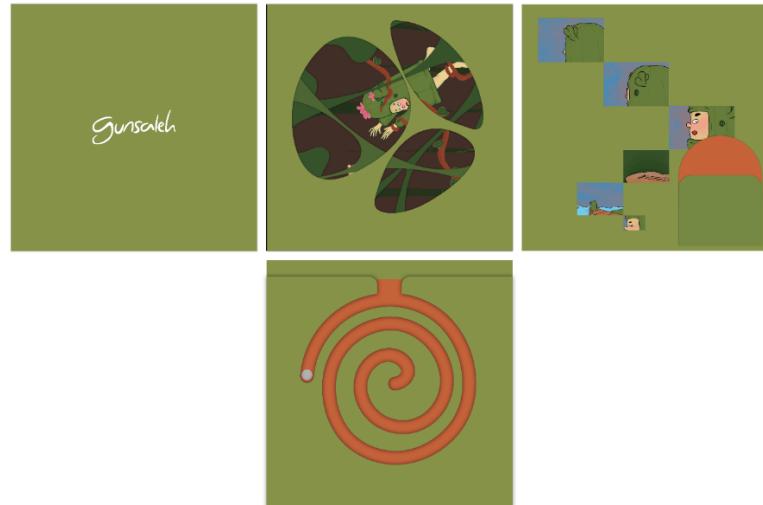
Gambar 5. 6 Layout *Augmented Reality* versi 2
(Sumber: Data penulis)

5.1.3. Pewarnaan dan Detailing

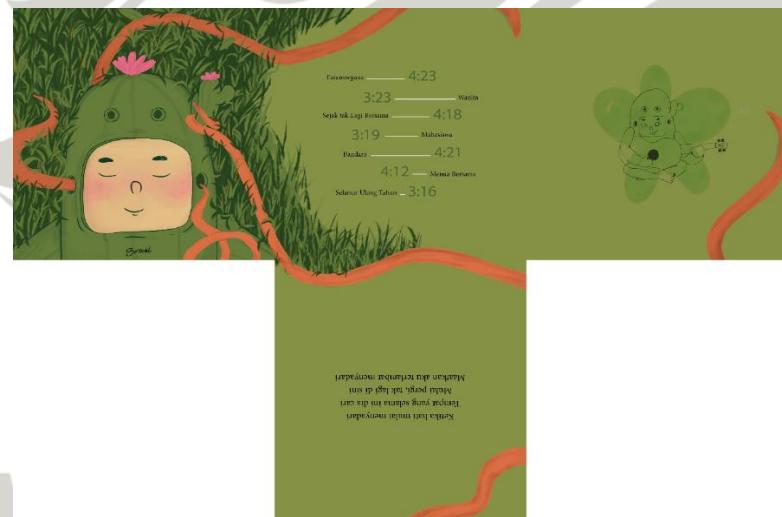
Proses pewarnaan dilakukan dengan mengikuti hasil rough sketch yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahapan ini berpotensi adanya perubahan dikarenakan terdapat pertimbangan yang terjadi saat proses kerja perancangan album *cover*. Perubahan tersebut dapat berupa penempatan dari teks atau merubah pola paper engineering yang dirancang sebelumnya. Pada tahap ini juga dilakukan tahapan detailing terhadap gambar dan beberapa bagian dari asset 3D. Hal ini dikarenakan agar dapat mengetahui dan meningkatkan nilai efisiensi dalam melakukan pindai NFC dan pemberian credit dan daftar lagu.



Gambar 5. 7 Hasil Final Cover Album Bagian Dalam
(Sumber: Data Penulis)



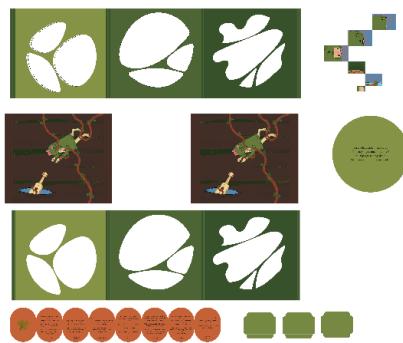
Gambar 5. 8 Album Dalam Bagian Depan
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 9 Album Dalam Bagian Belakang
(Sumber: Data Penulis)

5.1.4. Paper engineering

Proses pembuatan *paper engineering* dibuat sesuai tahapan awal dalam penyesuaian *layout* dan uji kecilprototipe. *Paper engineering* dibuat hanya pada satu bagian pada album yaitu saat album dibuka akan muncul sebuah pop up kertas dengan jaring di tengahnya. Pola dari pop up seperti per sehingga saat album ditutup akan mengerucut ke bawah dapat di buka pop up akan mucul. Berikut gambaran dan tahapan yang dilakukan penulis dalam pembuatan *paper engineering*.



Gambar 5. 10 Paper Engineering (Desain sementara)
(Sumber” Penulis)

5.1.5. Input NFC pada Album

Setelah perancangan terkait paper berhasil di lakukan, tahap selanjutnya adalah pemasangan NFC pada bagian Album. Penggunaan NFC pada album memungkinkan untuk mendapatkan informasi musik secara digital hanya di scan. Batas jarak beberapa NFC untuk dapat dipindai adalah 4 cm beberapa sumber lain mengatakan bahwa NFC dapat bekerja hingga 10 cm dengan frekuensi 13.56 MHz(David TM & Putro, 2023). Pemasangan NFC diletakan pada bagian belakang album dan bagian kanan yang akan mengakses lagu dan sosial media dari musisi Gunsaleh.

5.1.6. Desain Final

Desain final adalah tahapan terakhir dalam proses perancangan album yang telah direncanakan sebelumnya. Desain akhir ini berupa album cover berukuran 15x15 cm dengan terdapat delapan panel. Hasil dari final berisikan bermacam *layout* yang berisikan ilustrasi, CD, narasi cerita, dan NFC. Pada bagian depan album akan disambut dengan pop up layer dan langsung dapat mengakses CD dan bagian belakang album dan dapat melihat pesan yang diberikan pada album.

5.2. Hasil Konten dan Materi Tekstual

Hasil konten yang dibuat hanya untuk menjadi narasi dan pesan yang akan ditampilkan pada printilan dalam album. Narasi ini diperoleh dari hasil observasi *visual* serta wawancara singkat bersama musisi sehingga mendapatkan sebuah narasi yang dapat dibaca serta direfleksikan oleh pembaca. Berikut merupakan pembagian konten yang digunakan, tatabahasa yang singkat dan ringan agar lebih mudah dimengerti dengan cepat oleh pembaca.

Tabel 5. 1 Narasi setiap lagu Gunsaleh
 (Sumber: Data Penulis
)

Fatamorgana	<p>Ada yang datang seperti angin. ‘menggoda’ Lalu hilang. Harapan disulam dari bayangan, namun hanya menjadi fatamorgana. Di antara jeda dan debu, penantian pun membatu.</p> <p>Bukan karena tak ingin percaya, tapi karena terlalu lama berharap pada yang tak nyata.</p>
Sejak Tak Lagi Bersama	<p>Ada hal-hal baru terasa ketika segalanya sudah terlambat. Kadang cinta datang tanpa aba-aba, lalu pergi saat kita mulai menyadarinya.</p> <p>Dalam diam, ada jarak yang tumbuh, dan dalam kehilangan tersimpan pengakuan yang tak sempat terucap.</p>
Menua bersama	<p>“Aku tak butuh selalu muda, cukup ada kamu saat dunia mulai pelan. Kita tak perlu banyak janji, cukup saling duduk meski tak bicara.</p> <p>Sebab menua bersamamu, rasanya seperti pulang ke rumah yang tak pernah berubah.”</p>
Wanita	<p>Di balik senyum yang memikat, tersimpan teka-teki yang tak mudah dibaca.</p> <p>Wanita makhluk rumit yang tak bisa ditebak dengan logika, tapi justru di sanalah letak magisnya: ”selalu membingungkan, namun selalu dirindukan.”</p>
Mahasiswa	<p>Di tengah tekanan dosen dan skripsi yang menumpuk, seorang mahasiswa bertahan dengan lirih berkata: ”Aku tak akan mundur sebelum lulus sekalipun persaingan menanti.”</p> <p>Bawa meski hidup sering tak adil, mimpi tetap harus diperjuangkan, pelan-pelan, asal jangan hilang.</p>
Bandara	Di sebuah bandara, dua masa lalu saling menatap tanpa rencana.

	<p>Bukan untuk kembali, hanya untuk menyadari: Ada luka yang tak perlu disembuhkan, cukup dipahami.</p> <p>Karena tak semua yang pergi harus kembali ada yang cukup dikenang, lalu disapa. tanpa bersama.</p>
Selamat Ulang Tahun	<p>Hari ini aku menyadari bukan sekadar bertambah umur, tapi semakin kaya dalam cerita. Di tiap lilin yang kau tiup, ada harapan yang tumbuh di hati.</p>

5.3. Desain Media Pendukung

Desain media pendukung adalah sebuah luaran yang dapat menunjang kebutuhan dari hasil karya utama. Serta berguna untuk meningkatkan daya tarik audiens. Pada perancangan cover album fisik "Sejak Tak Lagi Bersama", terdapat beberapa luaran pendukung yang dirancang oleh penulis seperti, *box display*, gantungan kunci, buku jurnal, dan aksesoris lainnya. Berikut akan dibahas secara rinci hasil dari media pendukung.

5.3.1. Box Display Album

Media yang membantu perancangan utama untuk dapat dipamerkan lebih baik pada saat pameran berlangsung. *Box display* ini dibuat dengan bahan kayu pada framenya dan menggunakan akrilik 0.3 cm sebagai *box* yang dapat ditaruh albumnya. Dengan ukuran seperti demikian dapat terlihat kokoh dalam pemajangannya. Sehingga penentuan ukuran pada *box display* ini terbilang cukup penting. Ukuran dari media pendukung pada bahan frame kayu adalah 40 x 12 x 30 cm, serta untuk box akriliknya berukuran 20 x 20 cm. *Box display* ini dapat diputar hingga 360 derajat sehingga dapat dilihat keseluruhan album.



Gambar 5. 11 *Box Display*
(Sumber: Data penulis)

5.3.2. Gantungan Kunci NFC

Gantungan kunci NFC ini adalah salah satu sarana untuk dapat mengakses lagu dengan cepat, dengan cara memindai gantungan kunci. Pengguna dapat memutar lagu gunsaleh dengan ringkas. Gantungan kunci bahan dasar akrilik berbentuk pick gitar atau beberapa bentu random berbahan dasar *dry clay* menjadikan pengaplikasian NFC lebih mudah.



Gambar 5. 12 Desain Gantungan Kunci NFC
(Sumber: Data Penulis)

5.3.3. Buku Catatan Jurnal

Pembuatan buku catatan jurnal dapat berguna bagi seseorang yang memiliki kebiasaan untuk menulis secara langsung ketika mendapatkan sebuah ide atau inspirasi baik dalam hal menggambar atau menulis. Ukuran buku yang dicetak

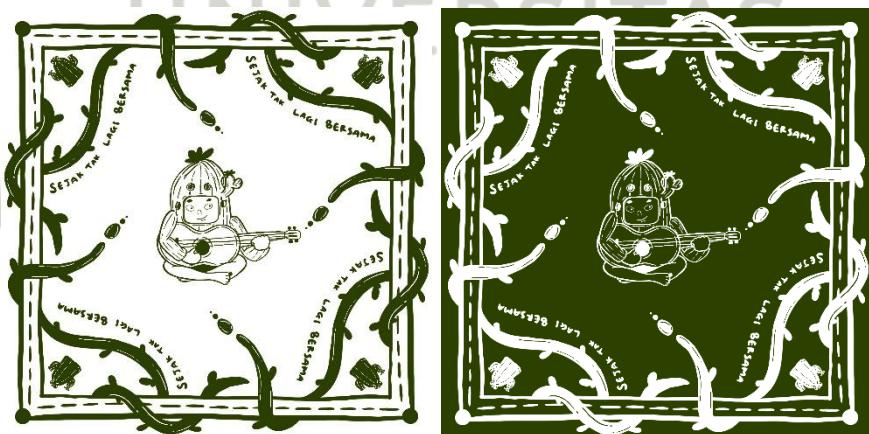
adalah berukuran A5 yang memungkinkan untuk dapat dibawa bepergian kemanapun. Dibuat manual menggunakan tangan yang dijahit menggunakan benang polyester yang umum digunakan untuk menjilit buku.



Gambar 5. 13 Buku Jurnal (Desain Sementara)
(Sumber: Data Penulis)

5.3.4. Bandana

Bandana adalah salah satu media pendukung yang dirancang dengan minimalis tetapi tetap menyatu untuk semua usia, bandana dirancang dengan ukuran 60 x 60 cm, sehingga media ini dapat digunakan disegala bagian. Dalam desain bandana menggunakan ilustrasi kaktus yang sedang bermain gitar pada sisi ujung bandana dengan bordir, sehingga jika digunakan akan terlihat dan tampak mata.



Gambar 5. 14 Bandana
(Sumber: Data Penulis)

5.3.5. Beanie

Beanie yang dirancang sebagai media pendukung berupa *benie* pendek, media pendukung dicetak dengan warna hitam agar lebih general dalam pemakaianya, dan dilengkapi beberapa pin untuk mengiasi bagian dari benaienya.

Beanie dirancanga untuk semua ukuran. Berguna untuk melindungi bagian kepala dan dapat menjadi salah satu pelengkap dalam berpakaian agar dapat menambah estetika. Beanie dibuat dengan bahan wool dengan ketebalan medium.



Gambar 5. 15 Beanie
(Sumber: Data Penulis)

5.3.6. Karpet

Media pendukung selanjutnya adalah karpet dengan ukuran 60 x 58, berbahan wool dan akrilik. Bentuk dari karpet berbentuk bulat seperti kaset dan memiliki gambar kaktuse dan berwarna hijau. Karpet berguna untuk menjadi bagian interior rumah dan memiliki pertimbangan berguna sebagai alas duduk atau pun estetika pada ruangan. Pertimbangan dalam penggunaan karpet adalah bahan yang halus agar nyaman dalam melakukan kegiatan saat menggunakannya.



Gambar 5. 16 Karpet
(Sumber: Desain Sementara)

5.3.7. Tas Rajut

Media pendukung yang digunakan selanjutnya untuk menjadi salah satu bagian dari pendukung media utama adalah tas rajut. Tas yang langsung proses

menggunakan jasa kerajinan tangan. Hal ini bertujuan agar hal yang digunakan lebih bernilai dan memiliki makna yang mendalam



Gambar 5. 17 Tas Rajut
(sumber: Data Penulis)

5.3.8. Gantungan Kunci Rajut

Menggunakan pengrajinan yang mirip seperti tas, menggunakan gantungan kunci rajut sebagai media pendukung agar tema yang diangkat menjadi lebih unik dan dapat memberikan nilai yang lebih mendalam pada media yang dibuat. Media pendukung ini menggunakan kaktus sebagai rupa yang diberikan. Bentuk kaktus berasal dari simbol dari album yang dikerjakan oleh penulis.



Gambar 5. 18 Gantungan Kunci rajut
(sumber: Data Penulis)

5.3.9. *Neckle Pouch*

Media pendukung yang berguna untuk kegiatan sehari-hari yaitu untuk menyimpan salah satu benda untuk mendengarkan musik. Penulis menggunakan tali paracord untuk menjadi salah satu material yang digunakan. Menggunakan warna dan tali yang sesuai dengan tema dan nuansa pada album.



Gambar 5. 19 necklace Pouch
(sumber: Data Penulis)

5.3.10. *Pin Button*

Media pendukung ini adalah salah satu untuk mendukung media utama serta media pendukung terutama pada beanie karena sebagai penghias dari beanie pin buton adalah salah satu yang akan menarik agar tampilan dari media pendukung lebih terlihat estetika.



Gambar 5. 20 Pin Button
(sumber: Data Penulis)

5.4. Evaluasi

Dalam proses pembuatan serangkaian media utama hingga media pendukung. Penulis menikmati bagaimana setiap proses itu terbentuk. Proses

pembuatan telah berhasil dirancang dan dicetak sesuai dengan konsep awal, disertai dengan penyusunan mockup yang beberapa dapat diaplikasikan untuk bagian dari representasi *visual* pada media utama. Proses ini menghasilkan produk fisik yang dapat dipamerkan pada pameran nantinya.

Namun, terdapat bagian dalam pengembangan fitur AR yang mengalami kendala signifikan dalam hal waktu. Berdasarkan studi teknis dan praktik yang telah penulis alami, dalam pengembangan AR diperlukan proses yang cukup kompleks, antara lain. Pembuatan elemen *visual* (3D), pemrograman interaktif, integrasi dengan *platform* pendukung yaitu Unity, serta dalam pengujian performa lintas perangkat. Seluruh proses ini umumnya membutuhkan durasi waktu kurang lebih 3 hingga 8 minggu untuk dapat menghasilkan *visual* AR yang optimal dan dapat diakses secara langsung melalui perangkat ponsel. Memingat terdapat keterbatasan waktu dalam lingkup peng�aan Tugas Akhir ini, pengembangan AR tidak dapat diselesaikan secara penuh hingga bagian tahap implementasi pada aplikasi. Oleh karena itu, fitur AR dalam proyek ini hanya akan dapat direalisasikan dalam bentuk simulasi video yang berfungsi sebagai gambaran konsep dari interaksi yang diharapkan.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB VI

Kesimpulan dan Saran

6.1 Kesimpulan

Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang sebuah album musik fisik dengan judul "Sejak Tak Lagi Bersama". Karya musisi independen dari Gunsaleh, dengan memanfaatkan teknologi seperti AR sebagai bentuk inovasi *visual* sekaligus sebagai salah satu strategi promosi yang relevan ditengah dominasi industri musik global. Proses perancangan ini dilatar belakangi oleh keresahan atas penurunannya nilai penjualan dari album fisik, terutama bagi musisi yang berproses secara independen dan terlebih mengalami keterbatasan akses terhadap media distribusi dan promosi konvensional seperti dibawah label. Sehingga Tugas Akhir ini lah yang akan menjadi salah satu proses penelitian dalam merancang album dengan mengkombinasikan teknologi.

Dalam proses perancangan album, penulis melakukan beberapa tahap pengambilan data seperti studi literatur mengenai desain yang pas untuk album nanti, perkembangan media fisik di era digital, serta teknologi AR dalam promosi musik. Disamping itu, penulis juga melakukan wawancara dengan musisi terkait yaitu Gunsaleh untuk dapat menggali informasi lebih dalam terkait album dan melihat pandangan seorang Gunsaleh mengenai kebutuhan representasi *visual*, serta melakukan observasi *visual* terkait album fisik yang dirilis oleh penulis nasional dan internasional. Melalui berbagai pendekatan tersebut penulis mengetahui bahwa terdapat hubungan antara musik, narasi, dan teknologi digital yang dapat membentuk sebuah pengalaman yang lebih utuh dan imersif bagi audiens. Sehingga penikmat tidak hanya menikmati musik dengan cara lama tetapi dapat mengakses musik dengan cepat melalui album fisik tersebut

Konsep utama yang akan diangkat dalam perancangan album ini adalah sebuah filosofi tanaman kaktus yang dimana digunakan sebagai simbol ketangguhan dan keberanian, kaktus yang mampu bertahan dalam kondisi yang kering dan penuh dengan tantangan yang dihadapinya. Filosofi ini dianggap sama seperti perasaan emosional yang terdapat dalam lagu dari album "Sejak Tak Lagi

Besama”, serta mencerminkan identitas dan perjalanan musisi sebagai individu yang tumbuh dalam keterbatasan namun tetap mampu berkarya. Konsep inilah yang kemudian dibentuk dalam rupa *visual* pada album, mulai dari ilustrasi, pemilihan warna, tata letak, hingga elemen naratif di dalam album fisik ”Sejak Tak Lagi Bersama”. Album fisik yang dirancang dengan jumlah delapan panel lipat berukuran 15 x 15 cm yang menampilkan ilustrasi, narasi, CD, dan NFC. Dengan menggunakan warna dasar Hijau yang dipilih untuk menambah kesan sejuh, tenang dan alami, sehingga warna dan konsep tersebut dapat selaras dengan kaktus dan berbagai elemen yang terdapat dalam album. *Layout* yang digunakan dalam menyesuaikan elemen dipertimbangkan dengan keseimbangan visual dan kemudahan untuk mengakses NFC dan membuka album. Penempatan NFC diletakan secara strategis untuk mempermudah pengguna dalam mengakses lagu dan media sosial musisi. Elemen pop up pada bagian tengah album juga ditambahkan untuk memberikan pengalaman *visual* dan interaktif yang berbeda dari kemasan album konvensional.

Selama proses perancangan berlangsung, penulis mendapatkan banyak pandangan dan wawasan baru terkait pentingnya keseimbangan antara konsep *visual* dan fungsional produk. Tidak hanya dalam aspek estetika yang perlu diperhatikan, tetapi bagaimana elemen pada sebuah desain menjadi salah satu pendukung narasi pada karya dan dapat membangun koneksi emosional antara musisi dan teknologi AR dan NFC dimana menjadi bagian dari alternatif dalam perancangan album musik fisik yang efektif bagi musisi. Selain album utama, penulis juga merancang beberapa media pendukung seperti box display yang dapat berputar 360 derajat, gantungan kunci NFC dan gantungan yang dibuat dengan kerajinan tangan, buku catatan jurnal, bandana, beanie, dan karpet. Seluruh media pendukung ini tidak hanya berfungsi sebagai *merchandise* saja, melainkan dapat memperkuat narasi dan memberikan pengalaman dalam penggunaan yang terhubung dengan identitas album secara menyeluruh.

Dengan demikian, Tugas Akhir yang dikerjakan selama beberapa bulan ini tidak hanya menghasilkan sebuah produk *visual* dalam bentuk album fisik, tetapi juga memperkaya pemahaman penulis tentang proses kreatif lintas disiplin seperti

bagaimana desain, musik, dan teknologi dapat berkolaborasi untuk menciptakan pengalaman yang lebih utuh dan bermakna.

6.2 Saran

Melalui proses perancangan album musik fisik "Sejak Tak Lagi Besama", terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan oleh penulis sesuai dengan pengalaman dan yang didapatkan penulis selama proses perancangan berjalan. Hal tersebut dimaksudkan agar perancangan serupa dapat menghasilkan luaran yang lebih baik dan lebih efisien daripada perancangan sebelumnya. Berikut adalah saran yang dapat penulis berikan secara tertulis.

6.2.1 Bagi Peneliti Selanjutnya

Saran yang diberikan penulis kepada peneliti selanjutnya menyinggung beberapa aspek yaitu efisiensi waktu penggerjaan, pengumpulan data, pertimbangan packaging, musik, dan penggunaan teknologi tambahan. Sehingga akan dijabarkan lebih detail seperti berikut.

1. Peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih menghargai waktu dalam proses penelitian berlangsung, sehingga proses pengembangan AR dapat lebih optimal tanpa harus terdesak oleh waktu tenggat pengumpulan projek, alokasikan penuh waktu pada modeling dan proses program di aplikasi AR seperti Unity, karena proses terbilang manual dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menyesuaikan model dan AR.
2. Dalam pengumpulan data, gali lebih dalam efektivitas promosi album dengan dan tanpa teknologi tambahan seperti AR terhadap penjualan ataupun peningkatan engagement pendengar.
3. membuat perancangan serupa tetapi coba dengan genre dan variasi musik yang berbeda, sehingga konsep dan pengaplikasian *visual* dapat memiliki keunikan tersendiri.
4. Mengexplorasi dalam penggunaan teknologi seperti penggunaan VR atau haptic feedback untuk menciptakan pengalaman yang lebih bereda dan terbarukan.

6.2.2 Bagi Universitas

Dikarenakan penggeraan project ini dibawah lingkup ajar Universitas maka terdapat beberapa saran yang dapat penulis berikan, seperti berikut.

1. Dapat lebih mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi pengembangan teknologi kreatif, seperti menyediakan layanan atau fasilitas serta memberikan sebuah pandangan baru kepada mahasiswa melalui projek kreatif yang berhubungan dengan teknologi.
2. Memperluas kolaborasi dengan industri musik indie lokal untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari untuk mengimplementasikan secara langsung
3. Mengenyelenggarakan workshop atau seminar terkait pengembangan teknologi terbarukan sebagai bekal mahasiswa dengan keterampilan teknis yang relevan dengan trend industri.

6.2.3 Bagi Pembaca

Ketika Tugas Akhir ini telah dipublikasikan penulis ingin membeberikan saran bagi pembaca yang mungkin akan menjadikan perancangan ini sebagai wadah baru dalam proyek yang akan dibuat, maka dari itu berikut penulis berikan saran kepada pembaca.

1. Diharapkan para pembaca dapat lebih mengapresiasi nilai dari sebuah album musik fisik sebagai bentuk seni dan koleksi, serta memahami upaya inovatif dibalik perancangannya.
2. Perancangan dan pembuatan Tugas Akhir ini mengajak pembaca untuk lebih terbuka terhadap inovasi dalam industri musik, termasuk dalam penggunaan teknologi AR yang dapat menambah pengalaman dalam mendengarkan musik.
3. Memberikan dorongan bagi pembaca untuk mendukung musisi indie lokal melalui pembelian karya fisik atau integrasi langsung, sebagai bentuk apresiasi terhadap aktivitas musisi.

Daftar Pustaka

- Akbar, F., Afatara, N., & Wahyuningsih, N. (2016). Tanaman Kaktus Sebagai Ekspresi Kehidupan. *Digilib UNS*, 11(1), 1–8. Http://Scioteca.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.Pdf?Sequence=12&Isallowed=Y%0Ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Regciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://Www.Researchgate.Net/Publication/305320484_Sistem_Pembetungan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Al-Ansi, A. M., Jaboob, M., Garad, A., & Al-Ansi, A. (2023). *Social Sciences & Humanities Open Analyzing Augmented Reality (AR) And Virtual Reality (VR) Recent Development In Education*. 8(February).
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality Dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <Https://Doi.Org/10.15294/Jpp.V38i1.30698>
- Allen Hurlburt. (1977). Layout : *The Design Of The Printed Page* (Internet Archive Ed.); Paperback. Internet Archive. <Https://Archive.Org/Details/Layoutdesignofpr00hurl>
- Chandra Darusman. (2017). Perjalanan Sebuah Lagu: Tentang Penciptaan, Perlindungan Dan Pemanfaatan Lagu. In *Ipusnas*. Kepustakaan Populer Gramedia. <Https://Ipusnas2.Perpusnas.Go.Id/Book/687a61b8-10ae-41b9-A30f-Be0e0aeac046>
- Chioma, U. S., Unoh, N. C., Eteng, I. J., & Edem, E. P. (2024). Audio Compact Disc And Audio-Visual Podcast Instructional Resources And Students' Achievement In English Listening Comprehension. *Electronic Research Journal Of Social Sciences And Humanities*, 6(IV), 103–115.
- David TM, J., & Putro, I. H. (2023). Penggunaan Teknologi Nfc Untuk Akses Informasi Di Laboratorium Telematika Uk Petra. *Jurnal Teknik Elektro*, 16(1), 15–18. <Https://Doi.Org/10.9744/Jte.16.1.15-18>
- Dewi, N. P. S. S., Sadiartha, A. A. N. G., & Mashyuni, I. A. (2023). Pengaruh Harga Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Album Fisik (K-Pop). *Widya Amrita: Jurnal Manajemen, Kewirausahaan Dan Pariwisata*, 3(11),

- 2281–2292.
- Duarte, F. (2025). *Music Streaming Services Stats (2025)*. Explodings Topic. <Https://Explodingtopics.Com/Blog/Music-Streaming-Stats>
- Febrianti, & Sudrajat, A. (2021). Pengaruh Design Produk Dan Digital Marketing Terhadap Minat Beli Album Fisik Musik K-Pop Di Indonesia. *Permana : Jurnal Perpajakan, Manajemen, Dan Akuntansi*, 13(2), 140–149. <Https://Doi.Org/10.24905/Permana.V13i2.160>
- Firmansyah, H., Kusnoto, Y., Superman, S., & Atmaja, T. S. (2023). Implementation Of Divergent Thinking In Exploration Of Students' Creative Efforts In Reading Historical Sources From The Internet. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 26(1), 23–30. <Https://Doi.Org/10.24252/Lp.2023v26n1i3>
- Firmantara, M. R., Mudakir, I., & Nuriman. (2023). Augmented Reality Research Trends In Indonesia: A Systematic Literature Review. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. Http://Scioteca.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.Pdf?Sequence=12&Isallowed=Y%0Ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://Www.Researchgate.Net/Publication/305320484_SISTEM PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Fisa, M., & Rasipan, R. (2024). Fenomena Perilaku Konsumtif Terhadap Keputusan Pembelian Album Fisik KPOP Pada Penggemar Seventeen Pendahuluan. *MASTER: Jurnal Manajemen Strategik Kewirausahaan*, 4(2), 125–134. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.37366/Master.V4i2.1677>
- Gumilang, D. I., & Patria, A. S. (2022). Kartun Sebagai Komunikasi Visual Cover Album Yourself Band Wrongway. *Barik*, 4(1), 1–11. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.26740/Jdkv.V4i1.48242>
- Hameed, U. (2023). Principles Of Design. *Researchgate*, 1–66. <Https://Doi.Org/10.1002/Ss.37119811504>
- Herfandi, M., & Wahyudi, M. (2023). Radio Dan Tape Recorder Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal At-Tabayyun*, 6(1), 1–11. <Https://Doi.Org/10.62214/Jat.V6i1.86>
- Hider, P., & Lee, D. (2023). A Polyphony Of Characteristics: An Analysis Of The

- Categorisation Of Music's Subgenres. *Journal Of Information Science*.
<Https://Doi.Org/10.1177/01655515231203511>
- International Federation Of The Phonographic Industry. (2019). Music Listening 2019. In *International Federation Of The Phonographic Industry*.
- Jacob, F., Pez, V., & Volle, P. (2021). Principes, Modalités, Apports Et Limites De La Design Science Research En Marketing – Application Illustrative Au Pilotage Des Parcours Clients. *Recherche Et Applications En Marketing*, 37(2), 1–30. <Https://Doi.Org/10.1177/07673701211014919>
- Jean-Christophe Le Coze, T. R. (Ed.). (2023). *Visualising Safety, An Exploration*. Springer International Publishing. <Https://Libbyapp.Com/Search/Britishcouncil/Search/Query-Visualising Safety An Exploration/Page-1/10101716>
- Kartikasari, H., & Sudrajat, A. (2022). Makna Pembelian Album Fisik Bagi Penggemar Budaya Pop Korea. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 11(3), 405–428. <Https://Doi.Org/10.20961/Jas.V11i3.59242>
- Ken Pfeifer. (1992). *Compact Disc Packaging And Graphics : The Best Promotional And Retail Packaging*. Rockport Publishers. <Https://Archive.Org/Details/Compactdisc00kenp>
- Kendra Cherry, Mse. (2023, November 20). *What Does The Color Green Mean?* Verywell Mind. <Https://Www.Verywellmind.Com/Color-Psychology-Green-2795817>
- Kisela, N. A., Indrajaya, F., & Hananto, B. A. (2022). *Ilustrasi Sebagai Medium Komunikasi Visual Album "Monokrom" Oleh Tulus*. 3, 1–7.
- Korkut, E. H., & Surer, E. (2023). Visualization In Virtual Reality: A Systematic Review. *Virtual Reality*, 27(2), 1447–1480. <Https://Doi.Org/10.1007/S10055-023-00753-8>
- Kuriya, N., Hagihara, M., & Ishida, T. (2023). Proposal Of A Music Auditioning Application Using Music Compact Disk Jacket As Augmented Reality Marker. *Lecture Notes On Data Engineering And Communications Technologies*, 177, 120–128. Https://Doi.Org/10.1007/978-3-031-35836-4_14
- Lee, B. (2024). A Study On The Production Techniques Of Indoor And Outdoor 3D Advertising Content. *Journal Of The Korea Society Of Computer And*

- Information*, 29(9), 137–144.
<Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.9708/Jksci.2024.29.09.137>
- Magaña, E. C., Ariza, A. C., Ruiz-Palmero, J., & Guillén-Gámez, F. D. (2025). Virtual, Augmented, And Mixed Reality In The University Environment: An Analysis Of Scientific Production. *Journal Of New Approaches In Educational Research*, 14(1). <Https://Doi.Org/10.1007/S44322-025-00027-Y>
- Naurah, N. (2023). *Melihat Preferensi Musik Orang Indonesia: Genre Apa Yang Paling Digemari?* - Goodstats. Goodstats.
<Https://Goodstats.Id/Article/Melihat-Preferensi-Musik-Orang-Indonesia-Genre-Apa-Yang-Paling-Digemari-ZT1GM>
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 1–8.
<Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.5281/Zenodo.13929272>
- P.B., S. N., Andeas, A., & Nugroho, J. A. (2021). Pengembangan “Jurnal Proses Desain” Sebagai Media Pembelajaran Perancangan Desain. *Jurnal Desain*, 9(1), 131. <Https://Doi.Org/10.30998/Jd.V9i1.10690>
- Putra, R. M., & Irwansyah, I. (2019). Musik Rilisan Fisik Di Era Digital: Musik Indie Dan Konsumsi Rilisan Musik Fisik. *Jurnal Komunikasi*, 11(2), 128. <Https://Doi.Org/10.24912/Jk.V11i2.4062>
- Rasyid, F. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif. In Epullah & A. Latifa (Eds.), *IAIN Kediri Press* (1st Ed.). IAIN Kediri Press.
- Reljic', V., Milenkovi', I., Dedic', S., Šulc, J., & Bajci, B. (2021). Augmented Reality Applications In Industry 4.0 Environment. *Applied Sciences (Switzerland)*, 11(12), 189. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.3390/App11125592>
- Rohman, M. A. A., Hariyanto, H., & Prasetyo, A. R. (2023). Analisis Visual Desain Cover Album Dosa, Kota, Dan Kenangan Band Silampukau. *Jolla: Journal Of Language, Literature, And Arts*, 3(5), 667–679. <Https://Doi.Org/10.17977/Um064v3i52023p667-679>
- Saputro, W. T. (2020). Metode Deskripsi Untuk Mengetahui Pola Belanja Konsumen Pada Data Penjualan. *Jurnal INTEK*, 3(1), 25–33.

- Sartika, Anung Rachman, & Asmoro Nurhadi Panindias. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Promosi Iklan Produk Susu Kedelai Berbasis Filter Instagram. *Journal Of Computer Science And Visual Communication Design*, 6(2), 119–126. <Https://Doi.Org/10.55732/Jikdiskomvis.V6i2.512>
- Shilahudin Sirizar. (2017). Persepsi Masyarakat Terhadap Pembelian Album Fisik Musisi Di Surabaya Khuzaini Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (Stiesia)Surabaya. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen*, 6(11), 1–16.
- Sihabuddin, S., Itasari, A. A., Herawati, D. M., & Aji, H. K. (2023). Komunikasi Musik: Hubungan Erat Antara Komunikasi Dengan Musik. *Translitera : Jurnal Kajian Komunikasi Dan Studi Media*, 12(1), 55–62. <Https://Doi.Org/10.35457/Translitera.V12i1.2679>
- Slavov, S., Van, L. S. B., Dimitrov, D., & Nikolov, B. (2023). An Approach For 3D Modeling Of The Regular Relief Surface Topography Formed By A Ball Burnishing Process Using 2D Images And Measured Profilograms. *Sensors*, 23(13). <Https://Doi.Org/10.3390/S23135801>
- Society Of Newspaper Design. (1986). *The Best In Newspaper Design, 1986-1987 : Society Of Newspaper Design*. Internet Archive. <Https://Archive.Org/Details/1986-Best-In-Newspaper-Design/Mode/2up?View=Theater>
- Sonosuite. (N.D.). *Evolusi Pembajakan Musik: Dampak Layanan Streaming Pada Industri Musik*. Sonosuite. Retrieved May 5, 2025, From Https://Sonosuite-Com.Translate.Goog/En/Blog/Music-Piracy-The-Impact-Of-Stream-Ripping-Services/?_X_Tr_Sl=En&_X_Tr_Tl=Id&_X_Tr_Hl=Id&_X_Tr_Pto=Sge
- Stoltz Design. (2008). *1,000 Music Graphics: A Compilation Of Packaging, Posters, And Other Sound Solutions*. 319. <Https://Books.Google.Pt/Books?Id=658z6v-Gotic&Pg=PA321&Dq=1-59253-404-X&Hl=En&Sa=X&Ved=2ahukewjcojilqbj6ahvm1hokhvdabkqq6af6baggeai#V=OnePage&Q=1-59253-404-X&F=False>
- Storyteller. (2023, March 31). *Ini Alasan Musisi Masih Menerbitkan Album Fisik Ketika Semuanya Sudah Serba Digital - Stories*. Storyteller. <Https://Stories.Briefer.Id/2023/03/31/Ini-Alasan-Musisi-Masih-Menerbitkan->

- Album-Fisik-Ketika-Semuanya-Sudah-Serba-Digital/
Streamous Cavalera. (2020, August 21). *MALIQ & D'Essentials Rilis Mini Album "RAYA."* Gigsplay. <Https://Gigsplay.Com/Maliq-Dessentials-Rilis-Mini-Album-Raya/>
- Sunarto, S. (2016). Estetika Musik: Autonomis Versus Heteronomis Dan Konteks Sejarah Musik. *Promusika*, 4(2), 102–116. <Https://Doi.Org/10.24821/Promusika.V4i2.2278>
- Susilawati, Fajrina, N., & Dwi Pramesti, R. (2023). Peran Elemen Visual Sebagai Strategi Komunikasi Pemasaran Pada Kemasan Produk. *Journal Of Computer Science And Visual Communication Design*, 8(2), 322–332. <Https://Doi.Org/10.55732/Jikdiskomvis.V8i2.903>
- Toxigon. (2025, April 21). *The Revival Of Physical Music: Why Vinyl & Cds Are Making A Comeback*. Toxigon Blog. <Https://Toxigon.Com/Physical-Music-Article>
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2016). Product Design And Development. In S. Montage, K. L. Strand, M. Ryan, K. M. David, S. Gouijnstook, K. Leistner, T. Schiesl, M. Campbell, L. H. Spell, L. Steiner, & K. Shanahan (Eds.), *Mcgraw-Hill Education* (6th Ed.). Mcgraw-Hill Education. <Https://Doi.Org/DOC1098765>
- Wahyu Hari Kristiyanto, Y. P. P. (2023). A To Z Pembuatan Dengan Mudah Aplikasi Android Game Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Unity. In *Gava Media*. Gava Media. <Https://Ipusnas2.Perpusnas.Go.Id/Book/D57b141b-852b-4e8f-8598-93bb9def7f3e>
- Wigati, O. T. N., Mulyadi, R. M., & Nugrahanto, W. (2023). Identitas Musik: Studi Netnografi Rilisan Musik Di Bandung. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 7(1), 153–166. <Https://Doi.Org/10.22219/Satwika.V7i1.25253>

Lampiran

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa

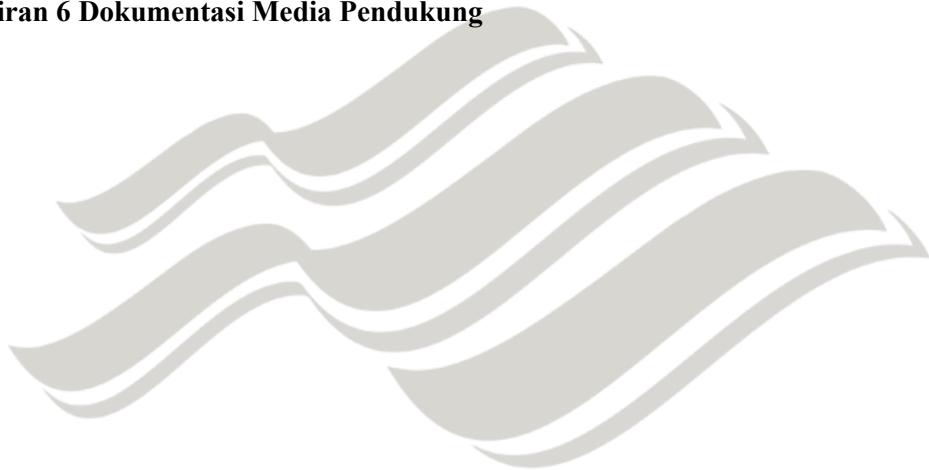
Lampiran 2 Transkrip Wawancara

Lampiran 3 Form Bimbingan Mahasiswa

Lampiran 4 Lembar Partisipasi Kehadiran Seminar Hasil Tugas Akhir

Lampiran 5 Dokumentasi Perancangan Media Utama

Lampiran 6 Dokumentasi Media Pendukung



UNIVERSITAS
MA CHUNG

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi	
Nama Lengkap	: Valentina Rasi
Nama Panggilan	: Rasi
NIM	: 332110026
Fakultas	: Desain dan Teknologi
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Universitas	: Universitas Ma Chung, Malang
Domisili	: Malang
No. Ponsel	: +6285819000213
E-mail	: valentinerasi@gmail.com
IPK Terakhir	: 3.53



Pendidikan

Nama Sekolah	Kota
TK Panca Setya	Sintang, Kalimantan Barat
SD Panca Setya 1	Sintang, Kalimantan Barat
SMP Negeri 1 Sintang	Sintang, Kalimantan Barat
SMAK Santo Albertus	Malang, Jawa Timur

Pengalaman Organisasi

Organisasi	Waktu	Posisi
Pengabdian Masyarakat	2021/2022	Asisten dosen
BPMFST	2021/2022	Komisi Kemahasiswaan
BPMFST	2022/2023	Komisi Kemahasiswaan
Organisasi	Waktu	Posisi
BPMFST	2023/2024	Komisi Kemahasiswaan
Drama Prodi Sastra Inggris	2022/2023	Anggota Audio

Entrepreneur Fair 2022	2022/2023	Sie Dekdok
Beswan Djarum 2023	2022/2023	Anggota
Community Empowerment	2023/2024	Ketua

Pengalaman Magang

Tempat Magang	Lokasi	Waktu	Posisi
Slab!Design	Yogyakarta, DIY	5 Agustus – 5 Desember	3D Modeler

Demikian riwayat hidup yang dibuat dengan sebenar-benarnya.

Malang, 3 Juli 2023

Valerntina Rasi

NIM. 332110026

UNIVERSITAS
MA CHUNG

**Lampiran 2 Transkrip Wawancara
Wawancara Dengan Narasumber**

Tanggal Wawancara: 18 Juni 2025

Waktu Wawancara: 12:00 WIB – 12:15 WIB

Tempat Wawancara: Studio

Pewawancara: Valentina Rasi

Narasumber: Gunsaleh, seorang musisi asal malang yang memiliki sebuah karya musik yang hingga kini tetap aktif dalam produksi musik

Durasi Wawancara: 12:58

Tujuan Wawancara: Menggali persepsi musisi mengenai album fisik dan visualisasi, Mengidentifikasi preferensi pendengar terhadap fitur AR pada album

P: Pewawancara

N : Narasumber

Isi transkrip

P: latar belakang masuk industri musik hingga bisa sampai sekarang

N: karena saya suka musik, sehingga musik yang membawa saya kesini. Sehingga hingga kini saya masih tetap bisa berproses membuat karya musik

P: latar belakang apa yang membuat adanya sebuah narasi khusus sehingga album “Sejak Tak Lagi Bersama” menjadi sebuah album yang Gunsaleh publikasikan sebagai sebuah karya album pertama?

N: album sejak tak lagi bersama ini menurut saya memiliki salah satu arti filosofis tersendiri. Karena menurut saya sejak tak lagi bersama untuk saya adalah sebuah pertanyaan, dimana saya mau terus di sini? Atau terus maju. Karena kalau berkaitan sejak tak lagi bersama pasti ada sebuah perpisahan. Semua itu dapat dibilang adalah siklus yang selalu dijalani semua orang di dunia. Sejak tak lagi bersama menurut saya adalah sebuah perjalanan filosofi, bukan hanya untuk album saya ini melainkan dalam kehidupan nyata sehingga dicurahkan dalam sebuah karya yang hingga kedepannya di proses.

P: berarti karya Gunsaleh dan sejak tak lagi bersama ini dapat dikatakan adalah curahan hati Mas Gun, dan pengalaman yang sudah pernah dialami selama hidup

N: ya tentu

P: ya mungkin kalau begitu kita masuk ke pertanyaan selanjutnya. Apakah ada lambang yang menjadi salah satu yang mengingatkan mas pada album sejak tak lagi bersama ini? Yang paling menggambarkan sejak tak lagi bersama

N: dalam bayangan saya, sejak tak lagi bersama jika digambarkan secara visual, jika dicocokologi adalah kaktus, karena tanaman ini mampu bertahan di tanah yang kering, yang sangat jarang ada air. Tetapi kaktus adalah tanaman yang bisa hidup di tanah yang memiliki kelembapan yang tinggi, sehingga menurut saya tanaman ini sangat menggambarkan kehidupan manusia, dimana tidak semua lingkungan tempat kita hidup dan berkembang terus mendukung kita. Hal tersebut yang membuat kita harus bertahan di lingkungan itu. Mungkin sebagai tambahan ada gitar akustik sebagai penonjolan karakter di dunia musik.

P: menurut masnya sendiri apakah ada peran visual terhadap karya yang mas buat selama ini. Apakah ada makna tersendiri ketika membuat sebuah *cover* ilustrasi sebagai lambang dari musik masnya sendiri?

N: peran visual memang menurut saya adalah hal yang penting ya. Memang visual menurut saya dapat berupa gambar asli, atau hanya tulisan, dan mungkin dapat diimplementasikan sebagai semua gambar ilustrasi. Untuk saya kenapa saya lebih memilih ilustrasi dalam album dan lagu yang saya publikasikan, ilustrasi dapat memberikan perspektif masing-masing kepada orang lain, biarlah orang memiliki pandangan masing-masing terhadap karya dengan simbol yang saya berikan pada *cover* musik itu. Kalau foto menurut saya agak kurang sesuai dengan karakter musik saya yang cukup terang-terangan, tetapi tidak blak-blakan dalam mengungkapkan arti dalam musik itu sendiri.

P: baik cukup dimengerti, sekarang ini kan lumayan sedang populer musisi luar yang menggunakan AR sebagai sarana promosi baru. Menurut mas sendiri apakah AR ini nanti akan cukup berperan dalam pembuatan dan pengenalan lagu dari masnya?

N: mungkin AR bisa jadi nilai tambah tersendiri ya kalau untuk sebuah *merchandise*, karna kalau AR lebih kekinian jadi bisa membantu dari segi promosi yang dapat membantu seorang musisi.

P: menurut dari Gunsaleh sendiri, apakah akan menimbulkan makna ganda?

N: mungkin menurut saya mungkin sesuai dengan perspektif masing-masing ya

P: menurut Gunsaleh apakah AR nantinya akan memberikan dampak seperti apa?

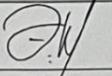
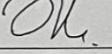
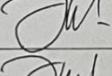
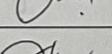
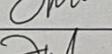
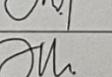
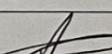
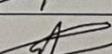
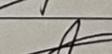
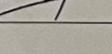
N: harusnya ini dapat mendukung sebuah karya dengan hal yang lebih berbeda lagi ya, menurut saya dapat dibilang hal ini dapat memberikan suatu kolaboratif yang berdampak positif dalam kehidupan musik karena implementasinya juga dapat beragam.

P: baik kalau begitu menurut saya semua pertanyaannya sudah cukup menjawab, terima kasih banyak mas sudah meluangkan waktunya untuk dilakukan proses wawancara bersama saya hari ini.



UNIVERSITAS
MA CHUNG

Lampiran 3 Form Bimbingan Mahasiswa

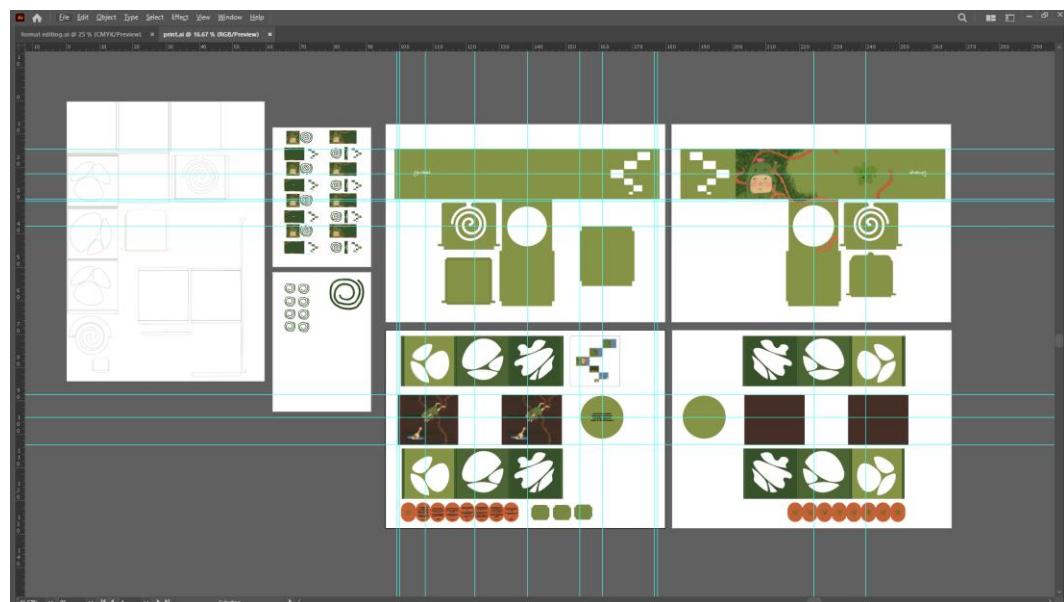
 <p>FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN UNIVERSITAS MA CHUNG</p>		Universitas Ma Chung Soegeng Hendarto Bhakti Persada Building Villa Puncak Tidar N-01 Malang 65151, Indonesia ftd@machung.ac.id (Mail) +62 341 550171 (Phone) +62 341 550175 (Fax)														
FORM TA_FTD04		LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR														
<table border="1"> <tr> <td>Nama Mahasiswa</td> <td>:</td> <td>Valentina Raci</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>:</td> <td>332110026</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>:</td> <td>Desain Komunikasi Visual</td> </tr> <tr> <td>Judul Tugas Akhir</td> <td>:</td> <td colspan="2">Perancangan Cover Album Fisik 'Segak tak Lagi Bersama' Karya Gunasaleh berbasis Augmented Reality</td> </tr> </table>				Nama Mahasiswa	:	Valentina Raci	NIM	:	332110026	Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual	Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Cover Album Fisik 'Segak tak Lagi Bersama' Karya Gunasaleh berbasis Augmented Reality	
Nama Mahasiswa	:	Valentina Raci														
NIM	:	332110026														
Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual														
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Cover Album Fisik 'Segak tak Lagi Bersama' Karya Gunasaleh berbasis Augmented Reality														
No	Hari, tanggal	Topik Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing													
1	Rabu, 16 April	Judul & latar belakang														
2	Rabu, 23 April	latar belakang & teoritis II														
3		BAB II														
4		BAB III														
5		BAB IV														
6		BAB V														
7		BAB VI														
8		Konsul perancangan I														
9		Konsul Perancangan II														
10		Konsul Perancangan III														
																
 <p>"EXCELLENCE THROUGH COMPETENCY"</p>																

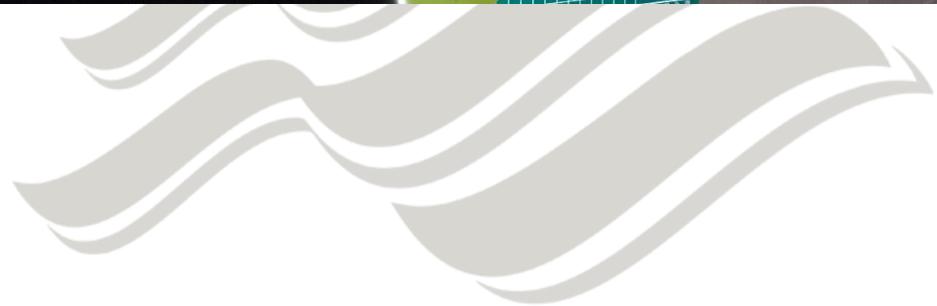
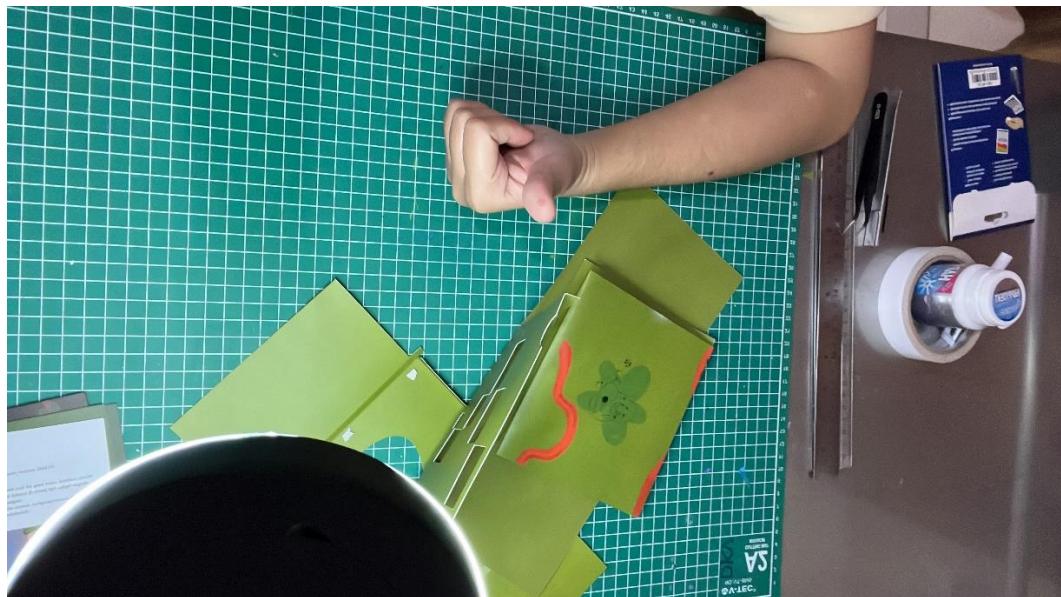
Lampiran 4 Lembar Partisipasi Kehadiran Seminar Hasil Tugas Akhir

 FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN UNIVERSITAS MA CHUNG					Universitas Ma Chung Soengeng Hendarto Bhakti Persada Building Villa Puncak Tidar N-01 Malang 65151, Indonesia ftd@machung.ac.id (Mail) +62 341 550171 (Phone) +62 341 550175 (Fax)									
LEMBAR PARTISIPASI KEHADIRAN SEMINAR HASIL TUGAS AKHIR														
FORM TA_FTD11														
		<table border="1"> <tr> <td>Nama Mahasiswa</td> <td>:</td> <td>Valentina Rasi</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>:</td> <td>532110026</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>:</td> <td>Desain Komunikasi Visual</td> </tr> </table>			Nama Mahasiswa	:	Valentina Rasi	NIM	:	532110026	Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual	
Nama Mahasiswa	:	Valentina Rasi												
NIM	:	532110026												
Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual												
No	Hari, tanggal	Nama Pemateri Seminar Hasil	Judul Tugas Akhir	TTD Dosen Pembimbing Pemateri										
1	Kamis, 1 Agustus 2024	Fernidya Syaharani Dewi	Perancangan webtoon bagi remaja usia 13 - 18 Tahun sebagai Media tentang Mewujudkan keakalan remaja di era Digital											
2	Kamis, 1 Agustus 2024	Christofor Marchiano	Perancangan Corporate Identity Distro Voluta Apparel untuk meningkatkan Brand Awareness Masyarakat terhadap Brand Clothing											
3	Kamis, 1 Agustus 2024	Henry Hinawan Simanjaya	Perancangan Identitas Wfarek Untuk meningkatkan kesadaran Merek Ocha Kitchen di kota Malang											
4	Jumat, 2 Agustus 2024	Olivia Astri Leonora	Perancangan Desain social Media Instagram bagi Brand Trifera Bakery untuk Meningkatkan Brand Awareness di kota Malang											
5	Jumat, 2 Agustus 2024	Khesterin Agatina Sulianto	Perancangan Rebranding WMRM Bakery di kota Malang dengan metode Mockup untuk meningkatkan Brand awareness											
6	Jumat, 2 Agustus 2024	Stepen n Alfando Calvin	Perancangan Intellectual Property favorit yang Mengadaptasi eset Gendala Pengaruh media 3D Modelizing											
7														
8														
9														
10														

Lampiran 5 Dokumentasi Perancangan Media Utama

Bedah Packaging Cover Album

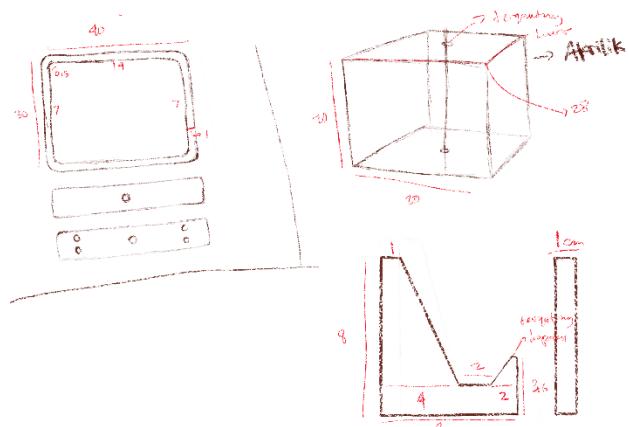




UNIVERSITAS
MA CHUNG

Lampiran 6 Dokumentasi Media Pendukung

Perancangan Box Display

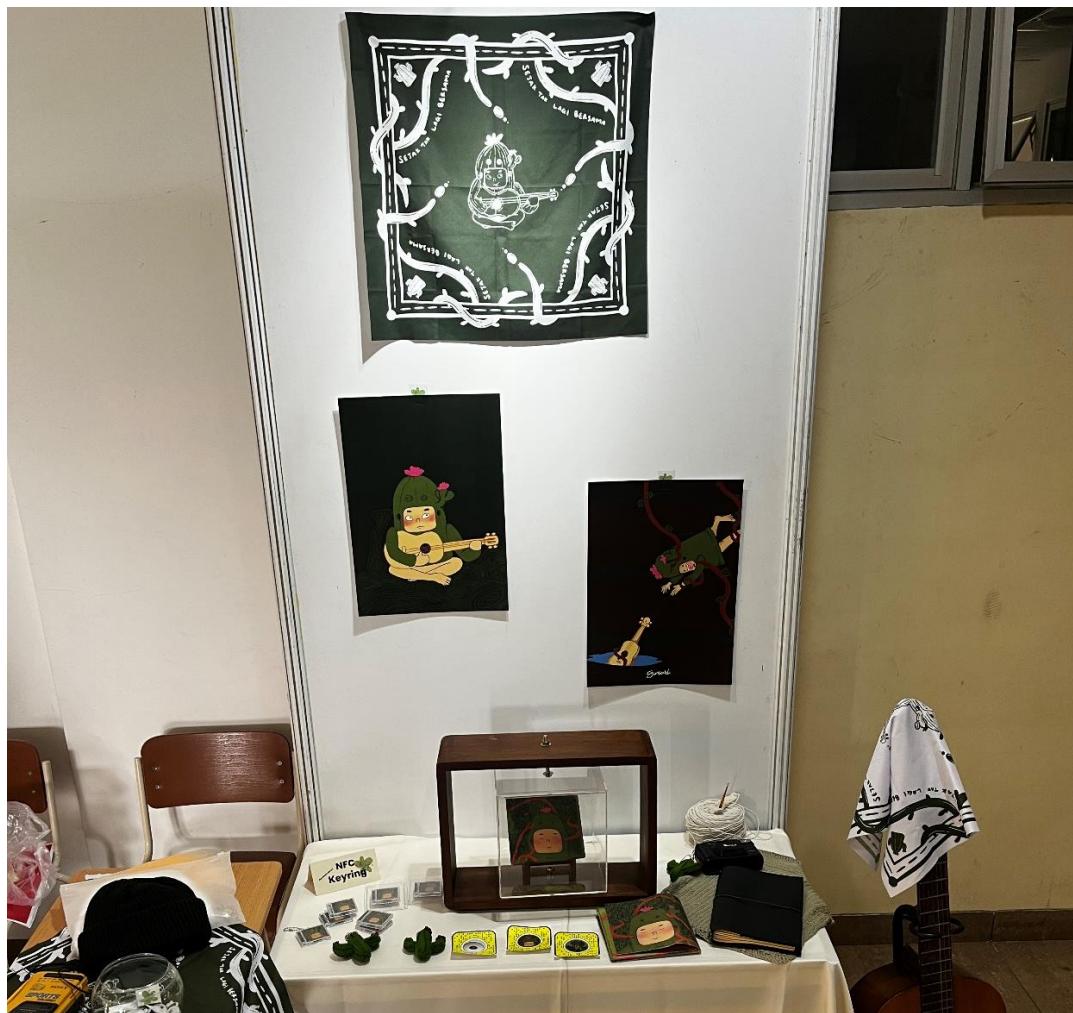


Lapiran 7 Dokumentasi Pameran

Sebelum Pameran



Saat Pameran



MA CHUNG

