

Perancangan Buku Ilustrasi “Satu Lagu Lagi!” Sebagai Upaya Pemahaman Koneksi Emosional Pada Penonton Konser

Annisa Widasari, Mujiyono

Seni Rupa DKV, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Semarang

annisawidasari67@students.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.15294/bs.v2i1.392>

QRCCBN 62-6861-8902-846

ABSTRAK

Konser menawarkan pengalaman sosial dan emosional yang kuat, terutama bagi generasi muda. Namun, konser sering dipandang hanya sebagai hiburan semata. Padahal, konser merupakan ruang terbuka yang memungkinkan audiens menyalurkan emosi, memahami diri sendiri, dan membentuk koneksi sosial saat menikmati musik bersama-sama. Sayangnya, dokumentasi visual yang tersebar luas terhadap konser masih minim yang merekam pengalaman emosional secara utuh, terutama dari sudut pandang penonton. Dari permasalahan tersebut, penulis merancang *Satu Lagu Lagi!*, sebuah buku ilustrasi yang merekam pengalaman emosional konser. Proyek ini menggunakan pendekatan ilustratif untuk menggambarkan tiga tahapan konser yaitu sebelum, saat, dan setelah. Selain itu, pendekatan emosional digunakan untuk menciptakan efek koneksi emosi pada pembaca. Perangkat yang digunakan mencakup iPad Air 4, Apple Pencil Gen 2, dan laptop Lenovo Ideapad5, dengan aplikasi Procreate 5.3.6, Adobe Photoshop 2020, dan CorelDRAW 2021 (64-Bit) dengan teknik ilustrasi digital. Ilustrasi dicetak menggunakan kertas CTS 150 gr *matte* dan *soft cover* laminasi doff. Proses kreatif meliputi pra-produksi (observasi, kuesioner, analisis SWOT), produksi (storyboard, penintaan, pewarnaan digital, tata letak), dan pasca-produksi (presentasi dan tes uji

kelayakan). Proyek studi ini menghasilkan sebuah karya ilustrasi berupa buku 26 halaman. Seluruh struktur pesan dibangun melalui karakter, alat, dan teks yang dikomposisi dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain. Gaya ilustrasi adalah kartunal, dengan *stylized flat shading*, warna cerah, dan karakter ekspresif yang dirancang untuk memicu resonansi emosional.

Kata Kunci: konser, ilustrasi, emosi, visual, koneksi

PENDAHULUAN

Konser musik merupakan suatu bentuk seni pertunjukan yang menawarkan pengalaman estetika yang mendalam, memperkaya pemahaman budaya, dan menciptakan ruang interaksi sosial yang berarti bagi baik musisi maupun audiens. Dalam beberapa tahun terakhir, konser musik menjadi salah satu ruang yang paling kuat untuk menciptakan pengalaman emosional secara kolektif, terutama di kalangan generasi muda. Bagi banyak orang, konser menjadi momen pelepasan, tempat untuk merayakan lagu-lagu favorit bersama ribuan orang lain yang merasakan hal yang sama. Di tengah sorotan lampu, dentuman bass, dan suara penonton yang bernyanyi serempak, tercipta sebuah ikatan antara penyanyi dan audiens yang tidak bisa ditemukan lewat pemutaran lagu lewat platform digital biasa. Aspek menarik dari konser ini mencakup interaksi non-verbal antara pemain, pengaturan posisi di panggung yang dapat meningkatkan visualisasi, improvisasi yang memberikan kesegaran, serta kedalaman emosional yang dapat dirasakan penonton (Firmansyah, 2024).

Antusiasme masyarakat terhadap konser musik mengalami lonjakan yang signifikan, seiring dengan pulihnya industri hiburan pasca pandemi COVID-19. Tiket konser dari musisi lokal hingga internasional sering kali habis dalam hitungan menit. Studi terbaru dari Populix menunjukkan bahwa antusiasme dan keterlibatan populasi Indonesia dalam menghadiri konser musik sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan minat dan partisipasi masyarakat yang tinggi, di mana sekitar 80% responden menyatakan menyukai aktivitas ini

sebuah cerminan pasar yang sangat potensial bagi industri konser di Indonesia (Sukarni et al., 2021).

Di balik euphoria ini, tentu terdapat tantangan dalam memahami konser sebagai pengalaman emosional secara utuh. Dokumentasi konser yang tersebar di media sosial umumnya hanya menampilkan cuplikan dari panggung atau potongan momen viral, tetapi tidak menggambarkan pengalaman emosional penonton secara utuh. Padahal konser bukan sekadar bagian dari budaya populer untuk bersenang-senang, melainkan juga ruang untuk memahami emosi diri sendiri dan orang lain. Kemudian bagaimana penonton harus mempersiapkan dirinya sebelum datang ke konser, dan bagaimana audiens benar-benar merasakan suasana di balik keramaian *venue* merupakan salah satu momen yang punya dampak emosional bagi audiens itu sendiri. Representasi terhadap perspektif audiens dalam media sering kali menjadi tidak realistis dan terbatas. Hingga berakibat memunculkan stereotip yang bisa mendorong pengertian yang keliru. Hal ini merugikan pemahaman mendalam tentang bagaimana konser memengaruhi aspek emosional dan sosial-psikologis penontonnya (Astagini, 2021). Padahal, momen-momen kecil seperti menangis saat lagu tertentu, terhubung dengan orang asing, atau merasa euphoria saat menyanyikan bagian reff bersama ribuan orang justru menjadi inti dari pengalaman konser itu sendiri.

Salah satu cara yang efektif untuk menjembatani kekosongan representasi tersebut adalah melalui buku ilustrasi. Buku tersebut didesain untuk menyajikan visualisasi pengalaman konser secara naratif emosional dan informatif. Buku ini memainkan fungsi penting dalam menyampaikan cerita secara efektif dengan sedikit atau tanpa penggunaan teks. Melalui kombinasi dari gambar dan teks yang kuat dan visualisasi yang kreatif, buku-buku ini diharapkan dapat menyampaikan nuansa emosi yang kompleks karena sering kali sulit dijelaskan dengan kata-kata.

Buku ilustrasi merupakan media visual yang menggabungkan gambar dengan teks untuk menyampaikan pesan, cerita, atau informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam buku ilustrasi, visual bukan sekadar pelengkap, tetapi menjadi elemen utama yang mendukung

narasi teks mengenai substansi sebuah konser (Apsari & Guna Putra, 2021). Keunggulan buku ilustrasi terletak pada kemampuannya membangkitkan pemahaman dan menciptakan pengalaman membaca yang interaktif, terutama bagi generasi muda yang cenderung lebih visual. Ilustrasi memungkinkan penyampaian momen-momen kecil yang sering kali luput dari dokumentasi biasa, seperti ekspresi antusias saat musisi favorit menyapa, air mata yang jatuh saat lagu favorit dibawakan, atau sekadar interaksi lucu antar penonton di tengah hujan.

Beberapa perancangan buku ilustrasi bertema musik telah dilakukan sebelumnya, salah satunya adalah Perancangan Buku Ilustrasi Musik Populer Era 80 – An Indonesia Sebagai Media Informasi (Putri & Wahab, 2019). Jurnal ini mengangkat pentingnya musik sebagai bagian dari kehidupan manusia yang tidak disadari namun kuat pengaruhnya secara emosional dan budaya. Sementara itu, karya Koewandhono et al. (2018) dalam Komik Edukasi Apresiasi pada Indie Artist mengangkat tema pengenalan musisi indie lokal melalui gaya ilustrasi yang ringan dan komunikatif. Berbeda dengan dua karya tersebut, buku ilustrasi *Satu Lagu Lagi!* menekankan pada pengalaman emosional penonton konser dalam tiga fase utama yaitu sebelum, saat, dan sesudah konser dengan pendekatan ilustratif dan visual yang ekspresif. Buku ini tidak terlalu berfokus pada edukasi atau pengenalan tokoh musik, melainkan berusaha merekam suasana, emosi, dan dinamika budaya populer yang dialami.

Tujuan dari perancangan adalah menghadirkan buku ilustrasi yang memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada calon penonton mengenai persiapan konser, jenis-jenis musik, gaya berpakaian dan jenis emosi yang dapat muncul dalam sebuah konser. Dengan demikian, calon penonton saat melihat konser akan memperoleh pengamanaan emosional yang dapat menyentuh hati (Goriot et al., 2024). Khususnya mereka yang belum pernah mengalaminya secara langsung. Buku ilustrasi ini diharapkan mampu menjadi media edukatif sekaligus reflektif yang memudahkan generasi muda memahami budaya konser secara lebih intim dan emosional. Melalui perancangan buku ilustrasi ini, pembaca yang sudah

memahami dan mengetahui dimensi emosional pada sebuah konser mereka tidak hanya melihat suasana konser tetapi juga merasakan atmosfer dan dinamika emosi yang tercipta di dalamnya. Ilustrasi berfungsi sebagai bahasa visual yang kuat untuk menyampaikan pengalaman dan emosi. Dalam konteks dokumentasi, ilustrasi tidak hanya melengkapi cerita tetapi juga dapat menghadirkan perspektif unik yang mendekatkan penonton pada momen yang dialaminya (Erlyana & Betsymorla, 2020). Buku ini diharapkan juga mampu membuat budaya konser di Indonesia yang kian hidup.

METODE

Dalam proses perancangan buku ilustrasi ini metode yang digunakan mencakup pendekatan naratif emosional dan informatif. Pendekatan naratif emosional digunakan untuk membangun keterhubungan batin antara pembaca dan pengalaman konser, agar mereka tidak hanya memahami tetapi juga merasakan kembali suasana emosional yang ditampilkan melalui narasi dan visual. Desain yang emosional berfokus pada peningkatan pengalaman pengguna, berusaha untuk menyentuh aspek-aspek psikologis dan emosional (Yusa et al., 2023). Pendekatan ini dipilih untuk menyampaikan pengalaman konser secara visual, komunikatif, dan menyentuh sisi emosional pembaca. Pendekatan naratif emosional diupayakan tercapai dengan adanya penggambaran karakter yang berkespresi sedih, riang, dan gembira. Diterapkan melalui gaya visual kartunal pop art yang ekspresif dan penuh warna. Gaya kartunal adalah representasi visual yang dibuat dengan gaya khas, sering kali berlebihan atau menyederhanakan kenyataan untuk tujuan humor. Kartun biasanya menggambarkan karakter-karakter yang memiliki ciri-ciri fisik yang tidak realistis, seperti mata besar, tubuh mungil, atau ekspresi wajah yang dramatis (S. D. R. Putri, 2024). Tujuannya adalah memvisualisasikan suasana konser secara ringan namun tetap menggambarkan detail-detail penting. Menangkap emosi, makna, dan nuansa yang mendalam, yang dapat memperkuat komunikasi dan pengalaman audiens. Sedangkan, pendekatan informatif dipilih karena mampu menyampaikan informasi seputar konser secara jelas dan ringkas agar pembaca tidak hanya menikmati ilustrasi, tetapi

juga memperoleh pemahaman yang aplikatif dalam kehidupan nyata. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada estetika visual, tetapi juga pada cara teks singkat digunakan untuk menyampaikan informasi suatu benda dan peristiwa (Nurhayati et al., 2025). Pada perancangan ini pendekatan informatif disampaikan melalui teks yang menjelaskan tentang peralatan yang dibawa, pakaian, makanan, dan ekspresi secara jelas. Kedua pendekatan tersebut bertujuan menciptakan kedekatan emosional antara isi buku dan pembaca, baik yang pernah maupun belum pernah mengalami konser.

Secara proses, perancangan buku ini dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi melibatkan observasi langsung pada beberapa festival musik seperti Synchronize Festival 2023, Unnes Night Festival, dan Soundfest untuk menangkap suasana, perilaku penonton, serta momen emosional yang muncul. Selain observasi visual, dokumentasi juga mencakup ekspresi wajah, bahasa tubuh, hingga elemen desain venue seperti panggung, signage, dan dekorasi.



Gambar 1. Dokumentasi di Unnes

Untuk memperkuat strategi perancangan, dilakukan analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) guna mengidentifikasi kekuatan (*Strengths*) seperti relevansi tema dengan generasi muda dan kekayaan ekspresif ilustrasi; kelemahan (*Weaknesses*) seperti keterbatasan referensi lokal dan waktu produksi; peluang (*Opportunities*) dari tingginya minat terhadap konser di Indonesia dan masih belum adanya buku ilustrasi, serta ancaman (*Threats*) berupa mulai adanya media digital yang mulai mengangkat tema konser. Analisis ini menjadi dasar dalam menentukan arah kreatif dan teknis agar buku ilustrasi ini mampu menjadi media yang tidak hanya

menarik secara visual, tetapi juga memiliki nilai emosional dan daya tarik personal yang kuat bagi pembacanya.

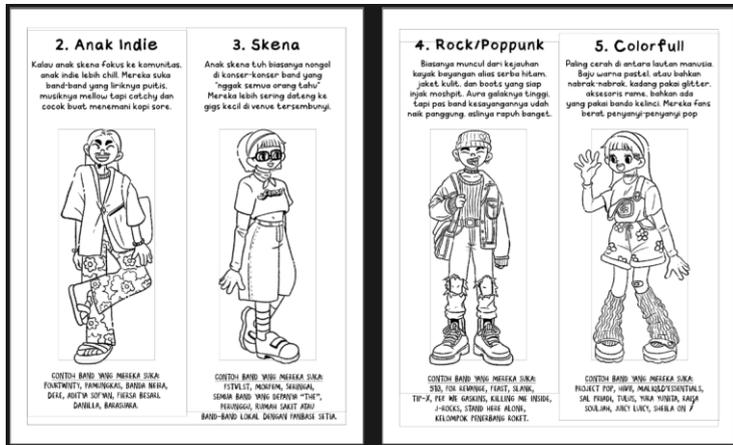
Data tambahan diperoleh melalui kuisisioner campuran (tertutup dan terbuka). Pertanyaan tertutup digunakan untuk memudahkan responden dalam memilih jawaban yang sudah tersedia, seperti pilihan ganda atau skala penilaian. Ini membantu penulis mendapatkan data yang lebih terstruktur. Sementara itu, beberapa pertanyaan juga dibuat dalam bentuk terbuka, bentuknya adalah pertanyaan dengan jawaban uraian agar responden bisa menceritakan pengalamannya secara bebas. Kuisisioner ini disebarakan kepada responden berusia 17–30 tahun untuk menggali pengalaman, perasaan, dan persepsi mereka terhadap konser. Hasil dari 30 responden ini digunakan untuk menyusun konten ilustrasi yang relevan dan representatif. Kemudian dilanjutkan dengan pemetaan konsep visual yaitu dengan membuat moodboard sebagai acuan dalam berkarya seperti pemilihan elemen ilustrasi, karakter visual, serta tone warna yang akan digunakan.



Gambar 2. Hasil Kuisisioner

Tahap produksi dalam perancangan buku ilustrasi mencakup pembuatan storyboard, inking, dan pewarnaan digital dengan palet cerah untuk membangun suasana emosional. Proses ini menggunakan perangkat seperti iPad Air 4 (64GB WiFi only) dengan Apple Pencil Gen 2, serta laptop Lenovo Ideapad 5 14/TL05. Aplikasi yang digunakan berbasis bitmap, yaitu Procreate versi 5.3.6 dan Adobe Photoshop. Teknik berkarya yang digunakan adalah teknik digital, yaitu metode ilustrasi yang seluruh proses penciptaannya dari sketsa, pewarnaan, hingga *layouting* menggunakan alat digital. Teknik ini dipilih karena lebih mudah dan efektif sehingga dapat mempercepat pembuatan karya ini. Sketsa dalam proses

ilustrasi digital dimulai dengan pembuatan garis dasar atau outline yang berfungsi sebagai panduan komposisi dan bentuk visual utama. Tahapan ini penting untuk menentukan alur narasi visual dan penempatan elemen secara proporsional (Arifin, 2021).



Gambar 3. Sketsa

Selanjutnya, pewarnaan dilakukan dengan teknik *stylized flat shading* (*flat color* dengan *highlight* dan *shadow*) menggunakan brush *Tinderbox* di *Procreate*, serta menggunakan mode warna CMYK agar hasil cetak tetap optimal. Warna yang digunakan adalah warna pop art yaitu warna-warna primer yang mencolok dan kontras tinggi. Penggunaan warna ini tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga memiliki makna psikologis, seperti warna kuning yang sering dikaitkan dengan ekspresi keceriaan dan dapat meningkatkan rasa percaya diri serta suasana hati positif (Hadiyansyah et al., 2025). Merah berhubungan dengan rasa semangat atau kemarahan, dan biru menggambarkan kesedihan. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan penyusunan layout antara elemen visual (Karakter, subjek pendukung) dan tipografi dengan mempertimbangkan ritme visual dan keterbacaan dalam format halaman buku menggunakan Adobe Photoshop 2020. Karya kemudian dicetak secara digital printing pada kertas CTS 150 gr untuk isi, dan *soft cover* tebal, dengan laminasi doff. Produksi ditutup dengan penyajian karya dalam bentuk fisik dan digital, disertai dokumentasi serta evaluasi akhir untuk memastikan keselarasan visual dan naratif dengan konsep awal.

Pada tahap pasca-produksi, dilakukan uji kelayakan melalui kuesioner dan diskusi terbatas dengan pembaca sasaran. Evaluasi difokuskan pada aspek visual, naratif, dan resonansi emosional. Setelah itu, karya disiapkan dalam bentuk fisik maupun digital untuk dipresentasikan.

PEMBAHASAN

Hasil

Hasil perancangan ini telah menghasilkan sebuah buku ilustrasi yang berjudul "Satu Lagu Lagi!". Buku ilustrasi ini merupakan karya Annisa Widasari. Buku yang dicetak di atas kertas dengan ukuran 18 cm x 14,5 cm. Buku ini diproduksi pada tahun 2025 dan disajikan dalam bentuk cetak fisik. Struktur buku ini terdiri dari sampul depan, halaman judul, kata pengantar, dan daftar isi. Selanjutnya, isi buku dibagi menjadi tiga bagian utama: sebelum konser, yang menampilkan persiapan seperti *outfit* dan barang bawaan; saat konser berlangsung yang memperlihatkan suasana panggung, interaksi penonton, serta momen-momen emosional; dan setelah konser, yang merekam rasa lelah, sekaligus hampa pasca euforia. Terakhir halaman ucapan terimakasih dari penulis dan sampul belakang sebagai penutup karya. Setiap bagian disusun dengan ilustrasi yang mengalir naratif secara visual tanpa teks panjang agar pembaca dapat menikmati dan menangkap nuansa konser hanya melalui gambar.

Dalam aspek teknis, karya ini dibuat melalui proses ilustrasi digital dengan aplikasi berbasis bitmap, yaitu Procreate versi 5.3.6, menggunakan dimensi 2000 px x 1200 px per halaman. Seluruh aset visual kemudian disusun dan di-*layout* menggunakan Adobe Photoshop 2020. Dalam aspek estetis, hasil buku ini menggunakan pendekatan warna *vibrant* dan *pastel*. Warna *vibrant* memberikan kesan energik dan ceria yang sesuai dengan suasana konser, sedangkan warna *pastel* menyeimbangkan tampilan agar tetap lembut dan nyaman dilihat. Selain warna, pemilihan tipografi yang tepat juga penting untuk meningkatkan kenyamanan pembaca. Oleh karena itu, digunakan font Dale Adventure, Jojoba, dan Chalkboard yang sesuai dengan gaya visual dan karakter target audiens. Dalam aspek pesan, karya ini bertujuan untuk merepresentasikan pengalaman menghadiri konser musik

secara visual, serta mengajak pembaca untuk memahami momen-momen sebelum, saat, dan setelah konser dari sudut pandang penonton. Setelah merancang buku ilustrasi ini, tentu penulis melakukan tes uji kelayakan terhadap buku ini. Penulis mempublikasikan *soft file* buku dalam format digital interaktif yang memungkinkan pembaca seperti membaca buku sungguhan. Kemudian pembaca akan memberikan umpan balik melalui kuesioner untuk menilai sejauh mana visual dan narasi buku berhasil menyampaikan pengalaman emosional konser secara utuh. **Isi keseluruhan buku dapat di akses melalui link berikut ini** <https://online.fliphtml5.com/BukuSatuLaguLagi/sprc/>

Pembahasan

Untuk memahami lebih dalam kualitas visual dan unsur perancangan dalam buku ini, berikut disajikan analisis formal terhadap karya, yang terdiri dari deskripsi objektif, analisis prinsip desain, serta pesan dalam karya.

Halaman 8 dan 9: Sebelum ke konser



Gambar 4. Karya halaman 8 dan 9

A. Deskripsi

Pada halaman ini, terdapat latar belakang berwarna kuning cerah. Di bagian kiri atas, terdapat judul bertuliskan "Barang Yang Wajib Dibawa" dengan dekorasi bintang oranye di kedua sisi. Di sisi kiri halaman, terdapat gambar tumbler berwarna abu-abu dengan tali dan pegangan. Di sebelah

kanannya terdapat tiket konser berwarna merah dan hijau bertuliskan “VIP”, lalu di bagian bawahnya ada ponco yang dikemas dalam plastik transparan dengan label bertuliskan “Jas Hujan”. Di bagian kanan atas, terlihat sebuah tas berwarna biru yang terbuka, dengan sebuah kipas portable berwarna hijau diletakkan di depannya. Di bagian tengah kanan, terdapat dompet kecil berwarna merah muda dengan beberapa koin dan uang kertas yang tersebar di sekitarnya. Di bawahnya, terdapat dua benda yaitu sebuah power bank berwarna oranye dengan kabel biru yang melilit, serta satu set koyo dan minyak angin aroma. Koyo dikemas dalam bungkus warna coklat dan hijau, sementara minyak angin berbentuk roll-on hijau muda. Setiap barang dilengkapi dengan teks penjelas bergaya santai dan kasual berwarna hitam. Halaman diberi nomor 4 dan 5 di sudut kiri bawah dan kanan bawah.

B. Analisis

Secara visual, halaman ini dirancang dengan prinsip desain yang seimbang dan harmonis. **Keseimbangan asimetris** tercipta melalui penempatan ilustrasi objek-objek penting seperti tas, kipas, dompet, dan power bank di sisi kanan, yang dikompensasi oleh teks penjelas serta objek-objek seperti botol minum, jas hujan plastik, dan tiket fisik yang masih merupakan objek utama di sisi kiri. Meskipun tidak simetris secara bentuk, halaman tetap terasa stabil dan menyenangkan untuk dilihat. **Irama visual** dibentuk dari pengulangan gaya ilustrasi pada tiap objek dan pengaturan arah pandang pembaca secara dinamis, dari kiri ke kanan. Elemen-elemen visual seperti ikon bintang, judul, dan garis penunjuk antar elemen membantu mengarahkan perhatian pembaca ke tiap bagian secara runtut. Penggunaan warna kuning terang sebagai latar menciptakan kontras tinggi dengan objek utama, sehingga elemen visual mudah ditangkap dan dibedakan. **Penekanan** diberikan pada ilustrasi tas terbuka di kanan atas, sebagai elemen paling besar dan berwarna mencolok, menjadi titik masuk perhatian pembaca. Dari tas inilah arah pandang menyebar ke elemen-elemen lain yang mewakili isi tas, memperkuat alur narasi visual. **Skala dan proporsi** elemen-elemen disesuaikan agar mudah dikenali dan tetap harmonis. Meskipun tiap objek berbeda bentuk, semua disajikan dalam proporsi ilustratif yang seragam, menciptakan

keterpaduan visual tanpa membuat salah satu objek tampak dominan secara tidak proporsional. **Keserasian** tercapai melalui gaya gambar yang konsisten: ilustrasi dengan garis tebal, warna blok cerah, dan tipografi seperti tulisan tangan (handwriting) yang *playful*. Semua elemen mulai dari ikon benda hingga teks kecil, mengikuti pendekatan visual yang sama, sehingga menyatu sebagai satu kesatuan halaman. Secara keseluruhan, halaman ini tidak hanya menyampaikan informasi penting seputar persiapan konser, tetapi juga berhasil mengemasnya secara ringan, komunikatif, dan visual menyenangkan.

C. Makna

Melalui visualnya, halaman ini menyampaikan pesan penting tentang bagaimana persiapan kecil dapat menentukan pengalaman besar. Setiap barang yang tergambar dari kipas portable, ponco, hingga tumbler melambangkan perhatian terhadap kebutuhan diri dan kenyamanan orang lain saat berada dalam kerumunan. Ilustrasi tas terbuka beserta isinya menjadi simbol kesiapan menghadapi berbagai situasi tak terduga dalam konser. Pilihan warna cerah dan gaya gambar yang ceria menunjukkan semangat kebebasan dan kegembiraan anak muda saat menyambut momen berharga. Meski tampak ringan, setiap elemen membawa pesan fungsional dan emosional: bahwa kenyamanan, keamanan, dan kebersamaan dimulai dari hal-hal sederhana yang dibawa dari rumah. Dengan begitu, halaman ini tidak hanya memberi informasi praktis, tapi juga menanamkan nilai tanggung jawab dan kesadaran terhadap lingkungan sosial dalam suasana yang menyenangkan dan mudah diterima pembaca muda.

Halaman 18 dan 19: Saat di konser



Gambar 5. Karya halaman 18 dan 19

A. Deskripsi

Halaman ini menampilkan judul besar berwarna putih bertuliskan "Scene-Scene Emosional Waktu Nyanyi di Konser" diletakkan di bagian atas, menjadi elemen pertama yang menarik perhatian. Dengan latar belakang gradasi biru dan ungu dilengkapi dengan lima lampu gantung di bagian atas. Subjek utama menampilkan empat karakter di atas panggung: 1 Penyanyi yang mengalungkan gitar memakai baju berwarna merah disebelah kanan, lalu di belakangnya ada 1 orang laki-laki tidak berambut dan menggunakan kacamata memainkan drum, disebelah kirinya ada laki-laki berkacamata yang memainkan gitar, terakhir didepannya ada 1 laki-laki lagi mengenakan baju berwarna biru memainkan gitar berwarna kuning. Di bawahnya terdapat siluet dengan *tone* hitam yang membentuk sejajar kepala orang. Sementara itu, halaman 19 terbagi menjadi tiga bagian naratif. Masing-masing bagian dilengkapi dengan ilustrasi dan kotak judul berwarna cerah, yaitu merah muda, hijau, dan biru muda yang membedakan setiap segmen cerita: "Sing Along Sampai Serak", "Nangis Sesegukan", dan "Lautan Bintang". Ilustrasi diatas kanan terdapat 4 orang dengan mulut terbuka dan 2 orang laki-laki dibelakang mengangkat tangannya dengan latar belakang berwarna merah muda. Kemudian di tengah sebelah kiri

terdapat subjek utama seorang laki-laki memakai topi warna biru dan baju warna kuning sedang menangis, dan dua subjek pendukung disebelahnya siluet abu-abu dengan latar belakang gradasi hijau ke biru. Terakhir di kanan bawah terlihat beberapa orang di belakang barikade sedang memegang *handphone* dengan *flash light* menyala, serta tangan-tangan penonton yang terangkat, menciptakan suasana konser yang hidup.

B. Analisis

Elemen-elemen visual pada halaman ini dirancang secara terpadu sehingga menciptakan kesatuan yang harmonis. Ilustrasi panggung pada halaman kiri menjadi pusat perhatian pertama dengan penggunaan warna cerah, garis-garis tegas, serta posisi judul yang mencolok. **Keseimbangan visual** tetap terjaga melalui tiga panel naratif di sisi kanan yang memiliki pembagian ruang merata dan kontras warna yang berbeda-beda. **Irama visual** dibentuk dari susunan elemen yang mengarahkan pandangan pembaca secara vertikal dari atas ke bawah, memudahkan pemahaman isi cerita. **Penekanan** diberikan pada ekspresi tokoh dan warna-warna dominan yang mewakili emosi: merah untuk suasana megah dan senang, biru untuk kesedihan, dan kuning-oranye untuk kehangatan. **Skala dan proporsi** tokoh disesuaikan dengan gaya ilustratif yang konsisten, menghadirkan kesatuan visual yang menyenangkan. Gaya tipografi, pewarnaan blok, dan garis tebal khas ilustrasi anak muda menciptakan kesan playful namun tetap informatif. **Keserasian** tercapai melalui penggunaan gaya ilustrasi kartun yang konsisten serta tata letak teks dan gambar yang seimbang sehingga menciptakan kesatuan antara narasi dan visual.

C. Makna

Melalui visual dan narasinya, halaman ini menyampaikan pesan tentang pentingnya pengalaman emosional dalam konser. Momen menyanyi bersama, menangis karena lagu yang menyentuh, hingga kagum melihat lautan cahaya dari *flash handphone* menggambarkan betapa musik dapat menyatukan emosi banyak orang dalam satu ruang. Setiap adegan ilustratif menjadi simbol dari ekspresi spontan yang muncul dari kedekatan emosional antara musisi dan penonton. Warna dan ekspresi tokoh menggambarkan bagaimana konser menjadi

tempat yang aman untuk meluapkan perasaan, baik kebahagiaan, kesedihan, maupun kekaguman. Dengan pendekatan visual yang ringan dan narasi yang membumi, halaman ini tidak hanya menjadi media informasi, tetapi juga membawa nilai reflektif tentang bagaimana musik membentuk kenangan, memperkuat empati, dan membangun rasa kebersamaan di antara individu, terutama di kalangan anak muda.

Halaman 22 dan 23: Setelah Konser



Gambar 6. Karya halaman 22 dan 23

A. Deskripsi

Pada halaman ini, terlihat seorang tokoh laki-laki dengan rambut cokelat agak panjang memakai kaus biru muda yang dilihat dari belakang. Ia berdiri di tengah area depan panggung konser. Panggung tampak besar dengan struktur rigging berwarna putih di sisi kiri dan kanan, serta layar besar di bagian tengah dengan tone hitam. Di atas panggung terdapat lampu sorot dan alat musik. Latar berwarna biru tua dengan confetti berwarna-warni tersebar di permukaan bawah depan panggung. Di sisi kiri atas halaman terdapat teks berwarna putih berbunyi: "**KONSERNYA UDAH SELESAL, TAPI MASIH MAU 'SATU LAGU LAGI!'**". Angka halaman 22 tercetak di sudut kiri bawah. Pada bagian kanan terdapat empat ilustrasi berbingkai putih dengan latar abu-abu muda. Di bagian atas kiri, tampak seorang tokoh sedang mengendarai motor vespa

kuning sendiran dengan ekspresi lelah. Di sebelah kanan atas, seorang tokoh laki-laki tertidur terlentang dengan menekuk satu kakinya keatas di kasur berwarna merah dengan menggunakan *headphone* kabel yang melintas diatas badannya yang tersambung dengan *tape* musik. Di kiri bawah, terdapat gambar tangan membuka dompet kosong dan sepiring mie goreng instan. Di kanan bawah, sepasang sepatu berwarna merah terlihat kotor dan basah. Setiap ilustrasi dilengkapi teks naratif dalam huruf cetak hitam. Angka halaman 23 terletak di sudut kanan bawah.

B. Analisis

Secara visual, halaman ini dirancang dengan prinsip desain yang seimbang dan komunikatif. Halaman kiri menampilkan **komposisi simetris** dengan fokus pada satu tokoh yang menghadap ke panggung kosong, menciptakan kesan hampa dan hening. Halaman kanan menyajikan beberapa ilustrasi kecil yang tersusun teratur, menciptakan **keseimbangan asimetris**. Irama visual terbentuk dari pengulangan titik-titik dan garis warna warni yang menggambarkan confetti yang mengisi kehampaan ditengah panggung dan laki-laki, sehingga menciptakan kesinambungan antar elemen serta arah pandang yang dinamis. **Penekanan** diberikan melalui warna kontras seperti merah dan kuning yang menarik perhatian. **Skala dan proporsi** disesuaikan secara ilustratif dan konsisten, dengan gaya visual kartun dan palet warna cerah yang menciptakan kesatuan tema. **Keserasian** tercapai karena seluruh elemen bekerja bersama untuk menyampaikan suasana setelah konser yang lelah namun menyenangkan.

C. Pesan

Pesan yang disampaikan melalui ilustrasi ini adalah pengalaman emosional dan fisik yang menyertai aktivitas menonton konser, dari yang berawal dari antusiasme hingga kelelahan setelahnya. Pada kata-kata “satu lagu lagi” menggambarkan euforia penonton yang belum ingin konser berakhir, dilanjutkan dengan realita lelah dan rutinitas pasca konser yang *relatable*, seperti mengantuk, kehabisa uang sehingga harus makan seadanya, dan harus mencuci sepatu kotor. Ilustrasi ini menjelaskan betapa intens dan menyenangkan momen konser, namun juga mengingatkan

bahwa ada konsekuensi fisik dan finansial yang seringkali terlupakan saat berada dalam kegembiraan sesaat. Namun, semua kelelahan itu terbayarkan karena kegembiraan yang lebih besar karena bisa menonton penyanyi idola secara langsung.

PENUTUP

Perancangan ini telah menghasilkan sebuah buku ilustrasi “Satu lagu Lagi!” yang memiliki sistematika berupa sampul depan, kata pengantar, daftar isi, isi utama buku, dan penutup. Buku telah dipublikasikan melalui media sosial pribadi penulis dan mendapatkan respon yang baik dari pembaca. Buku ini menggunakan bahasa yang tidak terlalu berat dan dalam bentuk kalimat sederhana. Buku ini menyamapaikan alur narasi dan dinamika perasaan penonton konser mulai dari persiapan, puncak emosi saat acara berlangsung, hingga dampak setelahnya.

Buku ini diharapkan dapat menjadi medium edukatif yang efektif dalam menyampaikan pengalaman emosional serta informasi praktis seputar dunia konser kepada generasi muda, terutama mengenai konser. Buku ini diharapkan secara reflektif membuat calon penonton sadar untuk melakukan persiapan dalam menonton konser dan menikmati musik saat konser.

Sebagai penutup, generasi muda diharapkan dapat menggunakan buku ini untuk menambah wawasan mengenai konser dengan harapan serta pengetahuan bahwa untuk maju diperlukan pengalaman. Serta buku ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat serta dapat meningkatkan pengalaman dan wawasan yang menyentuh dalam memperkenalkan konser kepada generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

Apsari, D., & Guna Putra, W. T. (2021). Memahami Ekspresi Emosional Melalui Bahasa Visual Dalam Buku Cergam Anak “Little Grey.” *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 6(1), 1.

- <https://doi.org/10.25124/demandia.v6i1.2743>
- Astagini, N. (2021). Stereotip Perempuan Pekerja Rumah Tangga Dalam Video “Pembantu Zaman Old vs Pembantu Zaman Now. *Journal of Scientific Communication (Jsc)*, 3(1). <https://doi.org/10.31506/jsc.v3i1.10712>
- Erlyana, Y., & Betsymorla, B. (2020). Tinjauan Visual Kemasan Teh Botol Sosro Edisi Khusus Hut RI Ke-75. *Deskomvis Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual Seni Rupa Dan Media*, 1(3), 173–183. <https://doi.org/10.38010/dkv.v1i3.24>
- Firmansyah, D. (2024). Analisis Bentuk Penyajian Konser Musik Playgo Di Prodigy Music Academy. *Repertoar Journal*, 243–256. <https://doi.org/10.26740/rj.v5n2.p243-256>
- Goriot, C., Jongstra, W., & Mensink, L. (2024). A Literature Review on the Benefits of Wordless Picture Books for Children’s Development. *L1 Educational Studies in Language and Literature*, 24(1), 1–26. <https://doi.org/10.21248/l1esll.2024.24.1.712>
- Nurhayati, R., Qeis, M. I., & Zaharani, Y. (2025). Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Perjalanan Sukses Atlet Sebagai Inspirasi Dan Motivasi Remaja. *Cipta*, 3(2), 107–116. <https://doi.org/10.30998/cipta.v3i2.3455>
- Putri, T. D. K., & Wahab, T. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Musik Populer Era 80 “An Indonesia Sebagai Media Informasi. ... of Art & ..., 6(2), 910–922. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/9340/9210>
- Sukarni, N. F., Kandara, M. M., & Islami, D. I. (2021). Minat Mengunjungi Konser Musik Hammersonic Festival Pada Pengguna Intagram. 1(1), 84–91. <https://doi.org/10.32509/cyberpr.v1i1.1492>
- Yusa, I. M. M., Ardhana, I. K., Putra, I. N. D., & Pujaastawa, I. B. G. (2023). *Emotional Design: A Review of Theoretical Foundations, Methodologies, and Applications*. 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.58982/jadam.v3i1.308>