

Desain Album “Collide” Band Dieonic

Muhammad Akhdan Sytra¹, Defrizal Saputra²

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Abstract Dieonic is an Alternative Rock music group with the Shoegaze subgenre hailing from Padang, Indonesia. Formed in 2022, Dieonic presents a fusion of key shoegaze elements within a series of alternative rock tracks, refining the essence of emo music. In the midst of Padang's vibrant underground music scene, Dieonic emerges with a distinctive sound, deviating from the conventional trends. This latest project aims to develop a visual communication concept that mirrors the artistic visualization of Dieonic's musical creations and their unique identity. Beyond offering educational insights into the significance of album design in the music industry, this endeavor concentrates on fortifying Dieonic's visual branding as a pivotal aspect of the band's identity, employing a semiotic approach. The cover design for Dieonic's 'Collide' album underwent a meticulous process, utilizing the 5W+1H analysis and the 4D method design for data analysis. The subsequent creative design seeks to encapsulate the band's essence. The resulting design serves as the primary medium in the form of the album itself, accompanied by supplementary materials such as album CDs, booklets, Spotify previews, posters, t-shirts, and flags. These diverse media will undergo thorough testing for their efficacy with a verified target audience to gauge their overall success.

Keyword : Album Design, Alternative Rock, Dieonic

Abstrak Dieonic merupakan sebuah kelompok musik *Alternative Rock* dengan subgenre *Shoegaze* dari Padang, Indonesia. Dieonic lahir pada tahun 2022, Dieonic mengusungkan kombinasi elemen-elemen esensial *shoegaze* dalam benang merah *alternative rock* untuk mengapikkan musik *emo*. Dieonic hadir dengan musik yang berbeda ditengah *mainstreamnya* aliran musik *underground* yang keras dan maraknya musik populer di kota Padang. Tujuan dari karya akhir ini adalah menciptakan konsep komunikasi visual yang mencerminkan visualisasi karya musik dan identitas Dieonic. Selain memberikan wawasan edukatif tentang pentingnya desain album dalam industri musik, perancangan ini juga fokus memperkuat branding visual Dieonic sebagai elemen kunci identitas band tersebut. Perancangan menerapkan pendekatan semiotika. Metode analisis data yang digunakan pada Perancangan desain cover album 'Collide' band Dieonic yaitu Analisa 5W+1H., dan metode perancangan 4D yang selanjutnya melakukan perancangan kreatif. Hasil dari perancangan ini akan berupa media utama dalam bentuk desain album itu sendiri serta media pendukung seperti CD Album, booklet album, preview spotify, poster, tshirt, dan bendera. Semua media tersebut akan diuji keefektifannya pada audiens target yang dimaksud untuk memverifikasi sejauh mana keberhasilannya.

Kata Kunci : Desain Album, *Alternative Rock*, Dieonic

LATAR BELAKANG

Di Padang, kesadaran akan pentingnya citra visual dalam musik lokal menghadapi tantangan. Kurangnya optimalisasi desain cover album dan poster konser memerlukan upaya untuk meningkatkan pemahaman akan tren desain, memahami preferensi audiens lokal, dan membangun citra visual yang kuat. Meningkatkan visualisasi dapat mendukung pertumbuhan industri musik lokal. Desain album, termasuk cover, artwork, dan konsep visual, krusial untuk membentuk identitas band dan memberikan kesan pertama yang kuat kepada pendengar. Sejauh mana desain tersebut memengaruhi persepsi dan daya tarik pendengar menjadi pertanyaan utama. Desain album tidak hanya estetis, tetapi juga merupakan alat promosi yang efektif. Pada konteks Dieonic, desain visual yang kuat diharapkan meningkatkan penjualan dan

menjadi objek koleksi bagi penggemar. Pertanyaan muncul seberapa efektifnya desain album sebagai strategi pemasaran dan kontribusinya terhadap ekonomi band.

Ilustrasi berperan penting dalam menyampaikan ide dan konsep, terutama dalam desain album musik. Dalam kasus Dieonic, penggunaan ilustrasi pada album 'Collide' diharapkan dapat secara efektif mengkomunikasikan identitas musik mereka. Pertanyaan muncul sejauh mana ilustrasi mampu merangkum esensi karya musik dan memengaruhi persepsi pendengar.

Pada kasus band Dieonic, belum adanya desain album yang mencerminkan ciri khas dan identitas band, baik dalam bentuk *visual branding* maupun gambaran yang jelas dalam mendukung promosi album mereka. Selain itu, belum optimalnya ilustrasi pada album sehingga belum maksimalnya promosi album untuk menarik pendengar. Berdasarkan keresahan dan permasalahan di atas, maka penulis merancang desain album band Dieonic dengan harapan menciptakan konsep komunikasi visual yang kuat dan unik, mencerminkan identitas Dieonic. Memberikan wawasan edukatif kepada masyarakat, khususnya di Kota Padang, tentang pengaruh desain album terhadap karya musik dan pentingnya desain sebagai elemen identitas sebuah band, terutama Dieonic. Selain itu, album ini tidak hanya menjadi karya seni musik, tetapi juga menjadi sumber informasi yang memperkuat branding visual Dieonic, menjelaskan peran sentral desain album dalam membangun identitas artis, dan meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai pengaruh desain dalam industri musik.

Berdasarkan permasalahan di atas maka, upaya yang dilakukan untuk menciptakan desain album yang informatif, memberikan edukatif kepada masyarakat, khususnya di Kota Padang, tentang pengaruh desain album terhadap karya musik dan pentingnya desain sebagai elemen identitas sebuah band di rancanglah *cover album*. Perancangan ini diberi judul “Desain Album ‘Collide’ Band Dieonic”

KAJIAN TEORITIS

Menurut Hamdani (2020) Sampul atau cover selain untuk melindungi isi produk juga berperan sebagai daya tarik bagi konsumen. Dalam kebutuhan musik, terdapat istilah sampul album atau ‘cover album’ yang merujuk pada gambar atau desain yang digunakan sebagai penutup album musik. Sampul album yang kreatif

memiliki daya tarik yang unik bagi siapa pun yang melihatnya. Ini merupakan bahasa visual yang mampu menciptakan kesan bagi siapa saja yang melihatnya. Awalnya, sampul album hanya berfungsi sebagai pelindung isi, namun seiring waktu, perannya berkembang

menjadi elemen penting dan bahkan karya seni yang tak terpisahkan dari visualisasi musik di studio, label rekaman, dan bagi musisi yang merilisnya.

Shoegaze, cabang aliran musik independen dan *alternative rock*, terkenal dengan vokal pudar, distorsi gitar, umpan balik, dan volume tinggi. Muncul di Irlandia dan Inggris pada akhir 1980-an, aliran ini dicirikan oleh kelompok-kelompok '*neo-psikedelik*' yang tampil dengan minim gerakan di atas panggung. Nama '*shoegaze*' merujuk pada kecenderungan musisi melihat ke bawah pada pedal efek selama pertunjukan. Shoegaze menggabungkan vokal bergema dengan gitar terdistorsi, menciptakan lapisan suara tanpa instrumen yang dapat dibedakan satu sama lain. Aliran ini cenderung kasar, dengan riff panjang dan bertekstur, gelombang distorsi, dan umpan balik yang mengalir, menciptakan harmoni antara vokal dan melodi gitar.

Visual Branding mengacu pada tampilan yang khas dari suatu bisnis yang membedakannya dari bisnis lain. Tampilan ini dapat berupa elemen visual, logo, *font*, foto dengan arti visual yang khusus dan elemen visual lainnya. Identitas merek juga dapat diekspresikan melalui tagline, tema warna merek, dan desain keseluruhan. Apa pun yang menarik perhatian konsumen terhadap produk merupakan identitas yang perlu dikenali. Di dalam *visual branding* terdapat elemen-elemen yang mendukung *visual branding* itu sendiri, yakni terdiri dari Brand (merek, logo) yang bisa berbentuk visual, susunan huruf, warna (produk, korporat), komposisi semua elemen penyusunnya.

Desain grafis merupakan tahapan perencanaan untuk menyampaikan informasi, menggambarkan situasi, atau menonjolkan aspek-aspek penting. Proses ini melibatkan penerapan teknik dan elemen desain yang mencakup perancangan, produksi, dan hasil akhir yang dikenal sebagai desain grafis.

Layout merujuk pada langkah-langkah penyusunan elemen desain yang berhubungan satu sama lain di dalam suatu ruang, dengan tujuan menciptakan susunan seni. Ini juga bisa diartikan sebagai pengelolaan bentuk dan area. Fokus utama dari layout adalah menyajikan elemen gambar dan teks secara komunikatif, sehingga mempermudah pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan.

Tipografi adalah penggunaan font atau huruf sebagai elemen visual dalam desain, termasuk logo, kemasan, dan elemen visual lainnya. Pemilihan tipografi dalam branding sangat penting karena dapat memengaruhi citra merek dan membentuk persepsi konsumen. Jenis tipografi yang digunakan dapat mengungkapkan banyak informasi tentang merek, dan dalam konteks ini, "font" merujuk pada kumpulan huruf, angka, simbol, atau karakter dengan ukuran tertentu.

Promosi merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memperkenalkan, memengaruhi, dan merangsang minat serta pembelian suatu produk atau layanan kepada konsumen. Dengan menggunakan beragam metode dan media komunikasi, seperti iklan, penjualan langsung, sponsorship, promosi penjualan, dan kegiatan pemasaran lainnya, promosi bertujuan menyebarkan informasi mengenai produk atau layanan tersebut secara luas.

Perancangan ini mencakup desain album "The Dark Side of the Moon" milik Pink Floyd, dikembangkan oleh Hipgnosis dan diarahkan oleh Storm Thorgerson. Desainnya menampilkan segitiga prisma, melambangkan dekonstruksi cahaya menjadi spektrum warna, mencerminkan tema tentang sisi gelap kehidupan dan ketidakpastian. Cover menciptakan atmosfer misterius dan psikedelis yang sesuai dengan musik eksperimental album. Penulis juga merujuk pada desain album "The Dream Chapter: Magic" oleh TXT, yang menampilkan elemen magis seperti bintang dan tongkat. Kesamaan antara desain album Dieonic, "The Dark Side of the Moon," dan "The Dream Chapter: Magic" terletak pada gaya visual fiction dengan efek psychedelic yang menciptakan kesan atmosferik.

METODE PERANCANGAN

Desain *cover* album 'Collide' band Dieonic dirancang menggunakan metode perancangan FOUR-D. Perancangan menggunakan metode FOUR-D memiliki tahapan yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Penulis memutuskan menggunakan metode FOUR-D karena kestrukturannya yang dimilikinya, kemudahan dalam menganalisis, menentukan langkah selanjutnya, dan memberikan fleksibilitas untuk melakukan uji coba dan revisi berulang. Hal ini bertujuan untuk mencapai desain dengan kualitas terbaik.

1. Tahap pendefinisian (*define*), album 'Collide' Dieonic terinspirasi dari perjalanan musikal anggota band yang menyadari pentingnya kesensitifan terhadap musik di kota Padang. Meskipun mereka menghadapi kesulitan membangun eksistensi musik independen di Padang, album ini bertujuan menarik minat pendengar melalui eksplorasi konsep visual dan musik yang unik. Penulis berharap album ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga kesan edukatif dan informatif, memperluas wawasan masyarakat, khususnya di kota Padang, terhadap karya-karya musik dari penggiat musik seperti Dieonic.
2. Tahap perancangan (*design*), pada tahapan ini penulis melakukan proses *mind mapping* dengan tujuan agar dapat meruncingkan kata kunci yang nantinya akan diubah menjadi *key visual*. Nantinya Penulis mencoba merancang sebuah media desain cover dengan ilustrasi sesuai dengan tema album dan gaya desain yang efektif dan efisien dengan tujuan

agar karya dari band Dieonic dapat menciptakan interaksi visual dan pengalaman yang baik ketika produk sampai ke target audience.

3. Tahap pengembangan (*develop*), Pengembangan merupakan tahapan dimana ilustrasi grafis yang telah dirancang berada dalam bentuk final atau prototype yang sedang diuji untuk mengevaluasi kemampuannya dalam me-visualisasikan album dengan baik, serta mengukur efektivitasnya dan apakah tujuan desain telah berhasil disampaikan kepada audiens. Pengembangan melibatkan implementasi desain yang telah dirancang ke dalam media-media pendukung untuk penggunaan media tersebut.
4. Tahap penyebaran (*disseminate*), desiminasi dilakukan melalui ujicoba atau sosialisasi terhadap masyarakat dengan memperhatikan geografis, demografis, psikografis.

METODE PENGUMPULAN DATA

Pada perancangan kali ini, penulis menggunakan dua tahapan dalam pengumpulan data, yakni data primer yang mana berupa wawancara secara langsung bertujuan untuk mendapatkan informasi yang tepat dari personil band serta mengambil dokumentasi yang diperlukan sebagai data. Kemudian menggunakan data sekunder, pada pengumpulan data sekunder didapatkan melalui berbagai buku bacaan atau pustaka, internet, jurnal dan artikel.

METODE ANALISA DATA

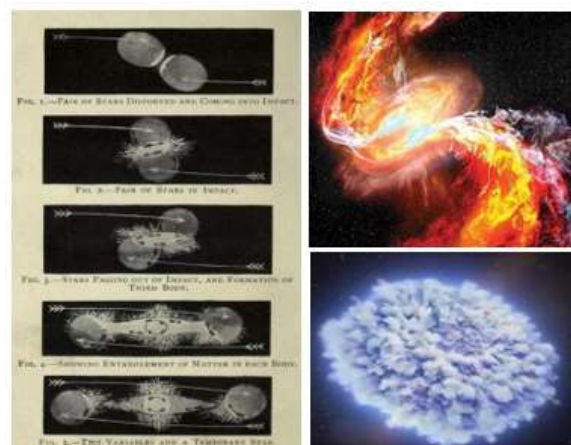
Rancangan analisis data merujuk pada proses langkah-langkah yang digunakan untuk memvalidasi pendapat dalam sebuah penelitian. Setelah mengumpulkan data yang relevan tentang band Dieonic untuk mengatasi permasalahan yang ada, penulis menggunakan metode 5W1H (what, where, who, when, why, dan how) untuk menganalisis data yang telah terkumpul.

1. What (apa permasalahan yang di angkat?), permasalahan terjadi pada band Dieonic yaitu belum adanya visual untuk karya musik mereka sebagai perwakilan dari ciri khas band dan branding yang optimal sehingga dapat menggambarkan band Dieonic.
2. Who (siapa yang terkait dengan permasalahan ini?), permasalahan ini menyangkut dengan band Dieonic merupakan sebuah kelompok musik alternative rock. Beranggotakan Est (vokal,bas), Alessandro (gitar), Ajiyan (gitar), Farid (drum).
3. Where (dimana permasalahan ini terjadi?), permasalahan terjadi pada band Dieonic yang berlokasi di kota Padang, provinsi Sumatera Barat.
4. When (kapan permasalahan ini terjadi?), permasalahan yang terjadi pada band Dieonic ketika band membutuhkan media desain cover album untuk karya musik mereka yang akan rilis tahun ini.

5. Why (kenapa permasalahan ini di angkat?), Dieonic belum memiliki desain cover album sebagai visual dari karya musik mereka dan masih sedikitnya yang mengetahui ciri khas dari band Dieonic sebagai branding band yang optimal.
6. How (bagaimana solusi dari permasalahan ini?), Dengan desain cover album Dieonic, kebutuhan visual terpenuhi untuk membangun citra band. Desain ini diharapkan dapat memvisualisasikan karya musik Dieonic, menciptakan kesan yang mudah diingat dan mendukung eksistensi band di dunia musik Sumatera Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perancangan ini mencakup desain ilustrasi grafis di album 'Collide,' yang berfungsi sebagai media untuk mengkomunikasikan visual dari karya musik Dieonic. Desain ini menampilkan desain ilustrasi sebagai fokus utama, menjadi representasi karakter musik dalam album. Dieonic mengaplikasikan teori semiotika pada konsep album ini, dengan judul 'Collide' mencerminkan ledakan emosi dari dua entitas, sebagaimana metafora hubungan konflik antara dua individu. Pemilihan objek langit mencerminkan karakteristik musik Dieonic yang atmosferik. Menurut Wahyutama (2021), dalam semiotika terdapat makna denotatif (bentuk sebenarnya) dan konotatif (makna tambahan yang bersifat konsensus dan berkaitan dengan nilai rasa). Konsep perancangan album ini secara denotatif menggambarkan ledakan dari dua bintang, sedangkan secara konotatif mencerminkan konflik dan kekacauan dalam hubungan dua entitas atau individu.



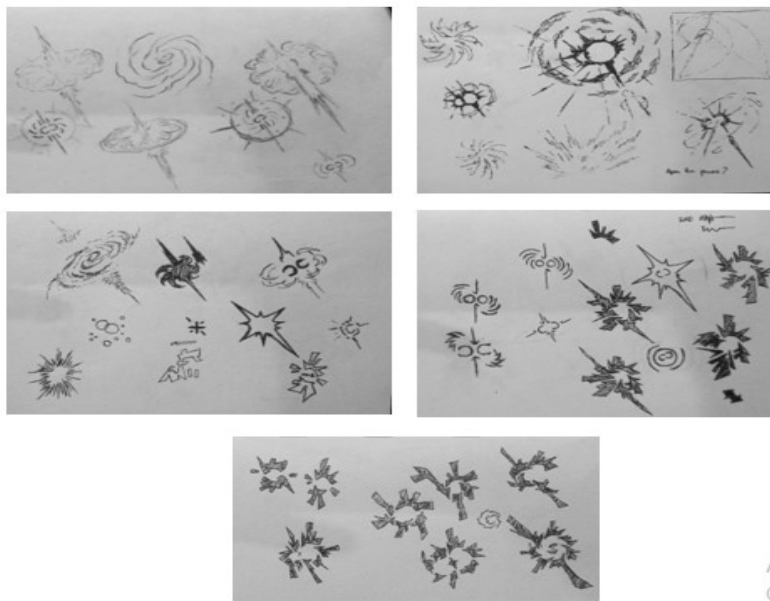
Gambar 1 Collision of two stars sebagai referensi pada perancangan

Setiap judul lagu dari album ini memiliki delapan inisial huruf yaitu :Violent Shimmer, Involving you, Obvious, Let the sun, Enchanted, Nowhere, Collide, End to end, yang dapat disusun menjadi sebuah kata "VIOLENCE", "akibat dari 'Collide' (ledakan) terciptalah

‘Violence’ (kekacauan). Gaya atau style yang dipilih terinspirasi dari desain arsitektur Stan Allen, khususnya dari bukunya 'Field Conditions' tahun 1996. Inspirasi berasal dari diagramnya yang berjudul 'Collision,' di mana Allen menciptakan objek geometris untuk mengatur hubungan antar elemen arsitektur, menggambarkan ketegangan persepsi yang diciptakan oleh sistem penanda spasial fisik dalam suatu area.

Ilustrasi pada cover album ‘Collide’ band Dieonic adalah media utama dalam perancangan karya akhir ini. Cover tersebut dirancang sebagai media untuk mengkomunikasikan visualisasi dari karya yang diciptakan oleh Dieonic. ilustrasi yang menjadi poin utama dalam sebagai visual yang menjadi karakter dan mewakili lagu-lagu dalam album tersebut.

1. Media Utama :



Gambar 2 Sketsa ilustrasi elemen visual pada perancangan

Melalui sketsa ilustrasi di atas, maka berikut final desain digital pada ilustrasi album :



Gambar 3 Desain Final Media Utama

Pada ilustrasi Grafis ini, memiliki beberapa objek yang memiliki arti tertentu yang merujuk kepada konsep album 'Collide'. Dan setiap elemen pada grafis mengilustrasikan setiap judul lagu pada album tersebut yang di kolaborasi menjadi sebuah kesatuan ilustrasi. "Let The Suns, Collide" menggambarkan konflik dua individu yang berujung pada ledakan emosi, diilustrasikan dengan tujuh bentuk geometris yang memisahkan diri sebagai hasil dari benturan bintang-bintang. "Violent Shimmer" merujuk pada cahaya tajam dari ledakan bintang-bintang, diilustrasikan dengan warna putih yang kontras pada desain album, menampilkan objek geometris yang tajam. "Obvious dan Enchanting" merujuk pada ledakan yang sangat menyilaukan, diilustrasikan dengan objek geometris yang jelas dan padat (Obvious), ditambah dengan bias cahaya (Enchanted). "Involving You" menggambarkan konflik yang melibatkan individu, diilustrasikan dengan perubahan warna ungu dan pink menjadi putih akibat kilauan ledakan. "End to End" mengartikan pergerakan objek dari satu ujung ke ujung lain, visualisasi dari karakter musik Dieonic yang menggaung-gaung. "Nowhere" merujuk pada hilangnya hubungan akibat konflik, diilustrasikan dengan latar gelap, hampa, kosong, dan objek yang saling mengelilingi, menciptakan white space pada prinsip desain.

Melalui desain ilustrasi di atas, maka dapat diimplementasikan dalam beberapa media pendukung, berikut media pendukung tersebut :



Gambar 4 Desain Back Cover CD Album Dieonic



Gambar 5 Design Lingkar Kaset CD



Gambar 6 Booklet Album Collide



Gambar 7 Poster Album Dieonic Collide



Gambar 8 Bendera Band



Gambar 9 Preview Platform Digital Music Spotify



Gambar 10 Desain Tshirt Hitam (kiri)
dan Putih (kanan)



Gambar 11 Desain post card



Gambar 12 Desain Pick Gitar

Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan dua jenis font yaitu Helvetiva Now Display Extra Bold, dan tulisan tangan sebagai bagian dari artwork. Sedangkan *handwritten* sebagai bentuk penyesuaian sifat ekspresif dan kreatif yang merepresentasikan Dieonic sebagai grup musik *alternative rock*. Gaya tulisan ini dipilih juga sebagai hasil eksplorasi kreatif yang menyesuaikan segala aspek karakter band Dieonic.

Helvetiva Now Display

Helvetiva Now Display (Extra Bold)

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890**

Gambar 3 Salah Satu Typeface yang Digunakan pada Perancangan

Pada perancangan ini menggunakan 3 warna yaitu warna pink peach, ungu dan putih. Berikut warna yang digunakan pada desain album.



Gambar 4 Warna pada perancangan album

Warna dasar desain menggunakan purple lavender (RGB: 139, 114, 216), yang sering dikaitkan dengan pertumbuhan muda, keberanian, dan impulsif dalam konteks lavender. Warna cherry blossom pink (RGB: 253, 168, 176), sebuah warna pastel, dipilih untuk memberikan kesan kepolosan, impulsif, dan modern yang kontras dengan dasar purple lavender. Penggunaan warna putih krem (RGB: 253, 239, 202) memberikan white space pada desain, memberikan kesan bersih, kontras, dan modern, serta dikaitkan dengan kemewahan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan uraian masing-masing bab dari desain album 'Collide' band Dieonic, penulis mengambil beberapa kesimpulan bahwa :

1. Berpusat di Padang, kesadaran terhadap pentingnya citra visual dalam grup musik, terutama pada desain album dan visual branding, masih rendah. Desain album Dieonic tidak hanya sebagai ilustrasi tetapi juga sebagai visual branding untuk memaksimalkan fungsi komunikasi visual dan mempertimbangkan sensitivitas visual untuk memperkuat eksplorasi musik.
2. Perancangan melibatkan beberapa langkah kreatif, mulai dari mendefinisikan konsep berdasarkan data, melakukan mindmapping untuk mendapatkan nilai-nilai yang terkandung dalam objek, hingga merancang sketsa awal dan mengaplikasikan konsep desain. Proses berlanjut dengan digitalisasi menjadi ilustrasi grafis pada desain album, yang diterapkan ke berbagai media baik cetak maupun digital sesuai dengan objek dan tujuan perancangan.
3. Desain album 'Collide' Dieonic bertujuan memberikan pemahaman dan edukasi tentang pentingnya desain album dalam menciptakan visual branding, meningkatkan pengalaman mendengarkan musik, dan memenuhi kebutuhan penggemar.

SARAN

Melalui perancangan ini, maka penulis dapat menambahkan beberapa saran, yaitu :

1. Harapannya, masyarakat Padang dapat saling mendukung untuk mendorong perkembangan industri hiburan yang kompetitif baik secara lokal maupun nasional.
2. Perancangan ini diharapkan memberikan pemahaman tentang pentingnya desain album sebagai elemen kunci dalam menciptakan visual branding dan membangun citra sebuah band, bukan hanya sekadar gambar atau ilustrasi semata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Djarum Coklat, "DCDC," Djarum Coklat, 25 Februari 2014. [Online]. Available: <https://www.djarumcoklat.com/coklatnews/pentingya-cover-album-dalam-sebuah-band>. [Accessed 17 Juni 2023].
- [2] Poer, "Ilustrasi : Gambar Untuk Memperjelas Tulisan," *freedomnesia*, 2019.
- [3] Superlive, "Sejarah Terbentuknya Band Bergenre Alternative Rock," Superlive, 23 Januari 2022. [Online]. Available: <https://superlive.id/supermusic/super-buzz/sejarah-terbentuknya-band-bergenre-alternative-rock>. [Accessed 21 Juni 2023].
- [4] M. Akbar, "Fazerdaze dan Cerita tentang Musik Shoegaze yang Menggelitik Telinga," *Jurnaba*, 15 Februari 2020.
- [5] Toriq, "Perjalanan Musik Shoegaze," Rocknation, 2022. [Online]. Available: www.rocknation.id/blog/2022/01/perjalanan-musik-shoegaze. [Accessed Juni 2023].
- [6] H. Hamdani, "Cover Ilustrasi Surrealis untuk Promosi Single "Sang Elang" Band Ripjeans," 2020.
- [7] Ensiklopedia Stekom, "Shoegaze," Ensiklopedia Stekom, 9 Januari 2023. [Online]. Available: <http://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Shoegaze>. [Accessed 17 Juni 2023].
- [8] Prihandini, "Visual Branding: Pengertian, Manfaat, dan Strategi untuk Bisnis," 27 September 2022. [Online]. Available: docheck.id/visual-branding-untuk-bisnis/. [Accessed Juni 2023].
- [9] S. Rustan, *Layout, Dasar & Penerapannya*, Jakarta: PT Gramedia, 2017.
- [10] L. Anggraini and K. Nathalia, *Desain komunikasi visual : dasar-dasar panduan untuk pemula*, Bandung: Nuansa Cendikia, 2018.
- [11] R. Wahyutama, "Analisis Semiotika Cover Album "American Idiot" Band Green Day," *Jurnal Barik*, vol. Vol. 2, 2021.

- [12] S. Curtis, "How Star Collisions Forge the Universe's Heaviest Elements," scientific american, 1 Januari 2023. [Online]. Available: <https://www.scientificamerican.com/article/how-star-collisions-forge-the-universes-heaviest-elements/>.
- [13] S. Allen, Field Conditions, 1996.
- [14] Kanal Info, "Pengertian Grafis dan Desain Grafis," Kanal Info, 4 Agustus 2016. [Online]. Available: <https://www.kanalinfo.web.id/pengertian-grafis-dan-desain-grafis>. [Accessed 2 Oktober 2023].