

Analisis Cover Album “Savage” Dari *Girl Group* Aespa

Salsabila Hamza

Universitas Negeri Padang

Jupriani Jupriani

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25171

Korespondensi penulis: salsabilahamza2@gmail.com

Abstract: *The research aims to understand the visual form and meaning of the album "Savage" by girl group Aespa. It is hoped that this study can be useful as a new knowledge base and can be used as a future research reference. To achieve these goals and benefits, the author uses a descriptive qualitative approach. An analysis of this study was conducted with the semiotics theory of Charles Sanders Pierce. The resources obtained are primary data obtained directly from SYNK DIVE's physical album "Savage" and interview process, while secondary data are from various literature sources. The results that the authors obtained after conducting this study were the album's cover design to visualize the contents of the songs and concepts on the album. The album's cover was designed using a flow of futurism that describes the speed of a movement.*

Keywords: *Semiotics, Album Cover, Music, Kpop.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk visual dan makna album “Savage” dari girlgroup Aespa. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai wadah pengetahuan baru dan dapat digunakan sebagai referensi penelitian yang akan datang. Untuk mencapai tujuan dan manfaat tersebut, penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Analisis pada penelitian ini dilakukan dengan teori semiotika Charles Sanders Pierce. Sumber daya yang diperoleh berupa data primer yang didapatkan langsung dari album fisik “Savage” versi SYNK DIVE dan proses wawancara, sedangkan data sekunder berupa berbagai sumber literasi yang ada. Hasil yang penulis dapatkan setelah melakukan penelitian ini yaitu desain sampul album ini dibuat untuk memvisualisasikan isi dari lagu dan konsep yang ada pada album. Sampul album ini dirancang menggunakan aliran futurisme yang menggambarkan kecepatan sebuah gerakan.

Kata kunci: Semiotika, Cover Album, Musik, Kpop.

LATAR BELAKANG

“Savage” merupakan mini album pertama yang diliris girlgroup Aespa. Mini album ini terdiri dari tiga versi, yaitu versi P.O.S (Part Of Soul), versi Hallucination Quest, dan versi SYNK DIVE. Mini album “Savage” tersebut memiliki perbedaan disetiap versinya. Versi P.O.S menggunakan *casing* transparan yang menyerupai bentuk P.O.S (Part Of Soul), versi Hallucination Quest adalah album dengan konsep *photobook*. Sedangkan versi SYNK DIVE merupakan album dalam bentuk digipak. Yaitu kemasan CD (*Compact Disk*) yang dibuat dari bahan kertas tebal. Dibandingkan dengan dua versi lainnya, versi SYNK DIVE dengan konsep digipak memiliki desain sampul yang unik. Jika dilihat sekilas, sampul album tersebut hanya terlihat seperti sebuah unsur visual berbentuk 3 dimensi. Namun jika diperhatikan dengan seksama, unsur visual tersebut bertuliskan “SAVAGE”.

Berdasarkan hal tersebut, maka timbul alasan peneliti memilih sampul album Aespa “Savage” versi SYNK DIVE sebagai objek penelitian. Yang menjadi objek penelitian pada

penelitian ini merupakan keseluruhan unit album mulai dari sampul depan, belakang, hingga sampul bagian dalam album.

KAJIAN TEORITIS

Sampul album merupakan objek visual pertama yang dinikmati oleh pembeli yang sedang mencari tahu isi lagu dalam sebuah album. Seperti yang dinyatakan Howells dalam Pusat Data dan Analisa Tempo, (2019: 66) Beberapa orang berpikir bahwa dalam industri rekaman, desain sampul album adalah khusus dan penting, yang diharapkan dapat membantu meningkatkan penjualan album rekaman dengan menarik perhatian melalui visual yang baik.

Futurisme adalah aliran seni Italia yang dibentuk tahun 1909 oleh Filippo Marinetti (Sastrawan). Aliran ini terinspirasi dari perubahan kehidupan ke modernitas berkat teknologi mesin kehidupan yang menghasilkan gerakan dan kecepatan sebagai elemen pengaruh besar pada kehidupan di awal abad ke-20. Futurisme kemudian juga berkembang dalam seni. Unsur utama dalam futurisme adalah menangkap unsur gerak dan kecepatan dalam sebuah lukisan. Futurisme mendukung pengembangan tipografi sebagai elemen ekspresi dalam desain. (Pandanwangi, 2022: 44). Aspek kebaruan futurisme dalam konteks bidang desain komunikasi visual merupakan gaya desain yang paling banyak dikembangkan baik dalam bidang desain grafis, film dan ilustrasi. Gaya futurisme memvisualisasikan objek masa depan hasil imajinasi dari kreatornya. Pada gaya tersebut berbagai atribut, *fashion*, kendaraan, latar dan juga ergonomis menggunakan alat diilustrasikan dengan detail. Dari waktu ke waktu para desainer futurisme menciptakan benda-benda baru yang terkesan lebih canggih dan inovatif (Migotuwio, 2020: 25).

Layout adalah desain awal untuk merancang elemen grafis yang akan digunakan. Desainer akan membuat beberapa alternatif layout, sampai mendapatkan layout yang ideal untuk memudahkan proses selanjutnya (Kusnadi, 2018 : 1). Komposisi dan prinsip dari layout dalam Kusnadi (2018 : 7-8) Ini adalah upaya untuk mendapatkan keseimbangan bentuk dalam mengorganisir elemen yang paling penting, dalam penciptaan komunikasi grafis yang harmonis, komunikatif, dan persuasif.

Warna adalah elemen penting pada desain, warna dapat membuat sebuah desain memiliki makna nilai yang lebih besar. Mita Purbasari dalam Kusnadi (2018: 45) menyatakan bahwa warna sebagai alat komunikasi yang berguna mengekspresikan pesan, gagasan, atau gagasan tanpa menggunakan tulisan. Keindahan sebuah warna tidak berarti ketika datang ke dirinya sendiri tanpa warna lain di sekitarnya, karena mereka saling mempengaruhi.

Hologram menurut Idrizon dalam Teknologi Hologram, *Hologram Overlay For Lamination* merupakan jenis hologram yang digunakan untuk packaging produk-produk, obat-

obatan, *consumer good*, elektronika, ID Card, sampul majalah hingga sampul buku. Tipografi menurut Jekfin dalam Patria (2022: 2-3). Tipografi merupakan seni memilih huruf yang sudah ada, menyatukan huruf yang berbeda, sejumlah kata yang sesuai, dan menandai naskah untuk proses pengaturan tipe, menggunakan ukuran huruf dan ketebalan yang berbeda. Dalam tipografi, ada istilah *typeface* dan *font*. *Typeface* merupakan karakter. *Typeface* mengacu pada serangkaian huruf, angka, atau simbol yang memiliki karakteristik yang sama. Sementara *font* tebal atau tipis, gaya dan ukuran *typeface*. Sebagai contoh, wajah tipe Arial memiliki berbagai jenis font, salah satunya seperti Arial Reguler (A'yuni, 2023).

Wireframes merupakan gambar garis yang dihasilkan komputer dari medan lanskap dan elemen proyek tanpa proses rendering realistis, yang meliputi permukaan tanah, vegetasi, dan komponen proyek. *Wireframes* adalah gambar "skematis" dari proyek dan lanskap sekitarnya. *Wireframes* dapat dikembangkan dan dimanipulasi dengan cepat, juga digunakan secara ekstensif dalam lokasi proyek dan proses desain, guna menunjukkan elemen proyek di lokasi yang tepat dan pada ukuran dan aspek yang benar, seperti yang terlihat dari sudut pandang yang dipilih. *Wireframes* dapat berguna dalam kegiatan yang terlibat *stakeholder* (pemangku kepentingan) untuk mengeksplorasi desain proyek alternatif, dan untuk mengembangkan visualisasi dasar proyek dari sudut pandang yang berbeda (Apostol, 2017: 239).

Semiotika merupakan cabang ilmu yang mencakup studi yang berhubungan dengan tanda (Lantowa, 2017:01). Teori yang digunakan adalah semiotika Charles S. Peirce. Peirce meletakkan dasar model semiotiknya dengan logika dan filsafat dengan mempostulasi segitiga semiotika, yang terdiri dari tanda-tanda, objek, dan interoretan. Ketiga aspek ini digambarkan dalam segitiga, sehingga lebih dikenal sebagai makna segitiga. Karya Peirce dikenal banyak dikaitkan dengan komunikasi. Semiotika komunikasi menurut Peirce adalah studi tentang bagaimana menghubungkan tanda dengan makna yang terkandung dalam proses komunikasi (Darma, 2022: 50-5).

Genre Trap merupakan subgenre dari musik hip-hop. *Genre* ini tercipta dari kancah hip-hop dan rap selatan, khususnya di Atlanta, Houston, dan Memphis pada tahun 1990-an. Artis seperti Ghetto Mafia dan Dungeon Family merupakan beberapa orang pertama yang menggunakan istilah "Trap" untuk mendeskripsikan jenis musik ini yang dikenal karena penggunaan orkestra, *synthesizer*, dan string section dengan 808 kick drum yang berat (Oswald, 2018: 71).

Black mamba merupakan reptil yang sangat berbahaya dengan nama Latin *Dendroaspis polilepis*. Ular ini dikenal dengan ukurannya yang besar, gerakan cepat, dan racunnya yang mematikan. Meskipun memiliki nama mamba hitam, ia bukan hitam, melainkan abu cokelat dengan warna yang lebih muda di bagian bawahnya. Nama hitam berasal dari dalam mulutnya.

Ketika merasa terancam, ia membuka mulutnya dan memperlihatkan mulut hitamnya sebagai peringatan. Ular ini aktif untuk mangsa pada siang hari dan akan kembali ke sarangnya pada malam hari untuk beristirahat. Umumnya, ia hidup di batang pohon, batu, dan lubang tanah yang berlubang (Faradiba, 2022).

Salah satu penelitian relevan sebagai acuan adalah penelitian oleh Rinto Wahyutama (2021) dengan judul "Analisis Semiotika Cover Album 'American Idiot' Band Green Day". Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, tetapi dengan teori semiotika Roland Barthes. Wahyutama fokus pada konsumsi sampul album American Idiot dari band Green Day. Tujuan penelitian ini juga untuk mengetahui arti dari desain sampul album. Wahyutama menyimpulkan bahwa sampul album American Idiot berarti bahwa seseorang yang menelan informasi dari media merupakan orang bodoh.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian Analisis Sampul Album "Savage" Dari Girlgroup Aespa ini adalah kualitatif deskriptif. Peneliti menjelaskan suatu objek, fenomena, yang akan dimasukkan ke dalam tulisan (Anggito, 2018: 08-11). Sumber data yang digunakan berupa data primer dan sekunder. Data primer penulis peroleh secara langsung dari sampul album Aespa "Savage" versi SYNK DIVE yang diproduksi oleh SM Entertainment. Sedangkan untuk data sekunder, didapatkan dari studi kepustakaan, dan literasi yang melengkapi sebagai referensi tambahan. Untuk pengecekan keabsahan temuan, digunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Bentuk Visual Sampul Album Aespa "Savage"

Jika diperhatikan dengan teliti, bentuk visual pada sampul album bagian depan merupakan sebuah tulisan "SAVAGE" yang didesain dengan keseimbangan simetris, yang membuat bentuk ini menjadi sebuah desain yang tidak hanya indah namun memiliki arti didalamnya. Sedangkan bentuk visual sampul album bagian belakang merupakan gabungan dari bentuk visual yang menyerupai huruf "V" 3 dimensi yang disusun dengan bentuk pengulangan, keselarasan yang tercipta dari bentuk tersebut menciptakan sebuah ilustrasi yang imajinatif dan unik sesuai dengan aliran futurisme. Warna yang digunakan pada visual ini merupakan warna monokromatik, meliputi warna hitam dan abu-abu serta warna polikromatik dari warna ungu yang menggunakan gradasi yang membuat efek pantulan mempertegas kesan modern dari visual futurisme ini. Untuk bentuk visual sampul album bagian dalam menggambarkan bentuk visual dari wilayah Kwangya. Menggunakan gaya futurisme yang dapat dilihat dari karakteristik ilustrasinya yang imajinatif dan objek-objek yang unik serta




menggunakan warna gradasi monokromatik biru yang memberikan pantulan cahaya yang mempertegas kesan modern dan futuristik.

Bentuk visual tipografi yang terdapat pada sampul album ini berupa informasi mengenai album. Hal ini penting dalam branding sebagai salah satu identitas produk dengan tujuan konsumen dapat mengetahui informasi terkait album ini. Font yang digunakan merupakan jenis *typeface* san serif yang sesuai dengan karakteristik tipografi futurisme yang minimalis dan warna yang digunakan adalah warna logam.

2. Makna Sampul Album Aespa “Savage”

Makna visual sampul album bagian depan, belakang, dan dalam berdasarkan pendekatan semiotika Charles Sancers Pierce berdasarkan penafsiran tiga tanda yaitu ikon, indeks, dan simbol sebagai berikut:

Table 1. 1 Semiotika Pada Sampul Album

Tanda	Ikon	Indeks	Simbol
	Mahkota, Keseimbangan, Simetris	Futurisme, Ancaman	Desain mewakili konsep dan lirik lagu dengan visual
	Gambar burung dalam “Swifts: Paths of Movement + Dynamic Sequences” (1913), gabungan dan susunan bentuk seperti huruf ‘v’	Futurisme, modernisasi, masa depan, seperti mobil yang berlaju cepat	Desain menggambarkan kecepatan dengan menggabungkan susunan bentuk dengan ritme yang bagus.
	Ular Black Mamba, <i>wireframe landscape</i> , Hologram	Wilayah yang dihuni oleh Black Mamba	Desain menggambarkan tempat tinggal Black Mamba dengan visualisasi yang futuristik

Makna warna pada sampul album berdasarkan pendekatan semiotika Charles Sancers Pierce berdasarkan penafsiran tiga tanda yaitu ikon, indeks, dan simbol sebagai berikut:

Table 1. 2 Semiotika Warna Pada Sampul Album

Tanda	Ikon	Indeks	Simbol
Monokromatik	Hitam dan Putih	Digunakan sebagai warna pada bentuk visual "SAVAGE"	Minimalis
Polikromatik	Ungu	Digunakan warna beberapa objek yang ada pada sampul album, seperti bentuk Black Mamba dan gambar futurisme pada sampul bagian belakang	Misterius, menciptakan keseimbangan pada warna lainnya
Hologram	Biru	Digunakan sebagai latar belakang sampul album bagian dalam	Warna flip-flop seperti 3 Dimensi, tenang, elegan, sederhana

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini, desain sampul album 'Savage' versi SYNK DIVE dibuat untuk memvisualisasikan isi dari lagu dan konsep yang ada pada album tersebut. Dengan identitas sebagai group Metaverse futuristik, desain album ini dirancang menggunakan gaya aliran futurisme yang menggambarkan kecepatan sebuah gerakan untuk menggambarkan bahwa girlgroup Aespa menggunakan konsep futuristik yang akan terjadi dimasa depan mendahului dari yang terjadi pada masa sekarang, yang membuat girlgroup Aespa berbeda dari konsep girlgroup lainnya.

2. Saran

Berdasarkan penelitian Analisis Cover Album 'SAVAGE' dari Girlgroup Aespa yang penulis lakukan, yang mana selama proses pembuatannya tidak terlepas dari kekurangan, namun penulis harap dapat memberikan sedikit banyak dampak positif dalam dunia Desain Komunikasi Visual, baik dari segi pengetahuan dan segi kreatifitas dalam memahami bentuk dan makna sebuah sampul album. Karena sampul album sebagai identitas *brand* merupakan strategi kreatif untuk membuat daya tarik sebuah produk kepada konsumen. Penulis berharap dari penelitian yang telah dilakukan ini dapat menjadi referensi bagi para mahasiswa untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan tambahan mengenai analisis pada desain sampul album menggunakan kajian semiotika Charles Sanders Peirce.

DAFTAR REFERENSI

- Anggito, & Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Apostol, Dean. et al. (2017). *The Renewable Energy Landscape, Preserfing Scenic Values In Our Sustainable Future*. New York: Routledge.
- Darma, Surya. et al. (2022). *Pengantar Teori Semiotika*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Kusnadi. (2018). *DASAR DESAIN GRAFIS*: Tasikmalaya : Edu Publisher.
- Lantowa, J., Marahayu, N.M., & Khairussibyan., M. (2017). *Semiotika: Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Deepublish.
- Oswald, Vanessa. (2019). *Hip-Hop a Cultural and Music Revolution, The Music Library*. New York: Lucent Press, an Imprint Of Greenhaven Publishing, LLC.
- Pandanwangi, Ariesa. (2022). *Sejarah Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: Zahir Publising.
- Patria, A.S. & Kristiana, N. (2022). *Tipografi*. Klaten: Lakeisha.
- Pusat Data dan Analisis Tempo. (2019). *Mengupas Kreativitas Cover Album dan Musik*. Tempo Publishing.
- A'yuni, N.Q. (2023). Mengenal Jenis-jenis Typeface dalam Tipografi. Karena.
- Faradiba, Nadia. (2022). Mengenal Black Mamba, Ular Berbisa yang Bisa Membunuh Manusia. Kompas.com.
- Perpustakaan Universitas Negeri Padang. Teknologi Hologram. (<http://pustaka.unp.ac.id/read/artikel/13/teknologi-hologram--.html>)
- Wahyutama, R., & Anggapuspa, M.L. (2021). Analisis Semiotika Cover Album 'American Idiot' Band Green Day. *Jurnal Barik*. Volume 1 Nomor 3. 91, 93.