

TUGAS AKHIR KEKARYAAN

DESAIN VISUAL BRANDING PARTY

PROGRAM DARI KOMUNITAS

SOLO RUMBLE CREW

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S1
Program Studi Desain Komunikasi Visual



Disusun Oleh:
Sendy Alamanda Ardy Wijaya
2019021062

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA, DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2024

LEMBAR PERSETUJUAN

DESAIN VISUAL BRANDING PARTY PROGRAM DARI KOMUNITAS SOLO RUMBLE CREW

Disusun oleh:

SENDY ALAMANDA ARDY WIJAYA
NIM. 2019021062

Tugas Akhir Kekaryaannya ini telah disetujui
untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal 2 November 2023

Pembimbing I

Evelyne Henry Lukitasari, S.Sn.,M.Sn
NIDN. 0630017802

Pembimbing II

Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn.,M.Sn
NIDN. 0610068302

Mengetahui,

Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Evelyne Henry Lukitasari, S.Sn.,M.Sn
NIDN. 0630017802

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN VISUAL BRANDING PARTY PROGRAM DARI KOMUNITAS SOLO RUMBLE CREW

Disusun Oleh:
SENDY ALAMANDA ARDY WIJAYA
NIM. 2019021062

Tugas Akhir Kekaryaan ini telah disetujui
untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : 9 Juli 2024

Dewan Penguji,

1. Penguji 1
Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0630017802
2. Penguji 2
Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0610068302
3. Penguji 3
Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0622048001

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni



Faqih Purnomosidi., S.Psi., M.Psi
NIDN. 0602058801

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0622048001

SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sendy Alamanda Ardy Wijaya

NIM : 2019021062

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Sosial, Humaniora, dan Seni Universitas Sahid Surakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa,

1. Tugas Akhir ini adalah murni merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
2. Tugas Akhir ini belum pernah diajukan untuk mendapat gelar sarjana, baik di Universitas Sahid Surakarta maupun di perguruan tinggi.
3. Dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat yang dituliskan atau dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan seandainya di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam Tugas Akhir ini terkandung ciri plagiat dan bentuk peniruan yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surakarta, 9 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,




Sendy Alamanda Ardy Wijaya

NIM. 2019021062

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai *Civitas Akademik* Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sendy Alamanda Ardy Wijaya
NIM : 2019021062
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Sosial, Humaniora, dan Seni Universitas Sahid Surakarta
Jenis Karya : Tugas Akhir – Skripsi - Laporan Penelitian - Hak Cipta Karya

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul **DESAIN VISUAL BRANDING PARTY PROGRAM DARI KOMUNITAS SOLO RUMBLE CREW**.

Beserta desain atau perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan Pembimbing sebagai *co author* atau pencipta dan juga sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan yang saya buat dengan sesungguhnya secara sehat dan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Surakarta, 9 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Sendy Alamanda Ardy Wijaya

NIM. 2019021062

MOTTO

“Today is today, Tommorow is tommorow”

-Me



RINGKASAN

Desain Visual Branding merupakan upaya dalam meningkatkan hasil dalam suatu produk. Salah satunya adalah melalui media video mapping, video mapping merupakan salah satu bentuk media yang mempunyai ciri khas tersendiri karena menggunakan pengaplikasian teknologi modern sehingga pesan yang disampaikan mudah dipahami melalui visual tersebut. Video mapping dapat menambah warna dan daya tarik audience dalam suatu pertunjukan, salah satunya pertunjukan musik, di kota Solo sendiri terdapat banyak komunitas musik, diantaranya adalah Solo Rumble Crew yang berdasar genre musik keras dan alternatif.

Solo Rumble Crew sendiri sering terlibat dalam perkembangan musik di kota Solo, mereka juga mempunyai sebuah acara rutin tersendiri dalam mengembangkan komunitas mereka, acara Solo Rumble Crew tersebut adalah Party Program, pada dasarnya acara tersebut sudah bertajuk 39 kali dari Party Program 01 sampai Party Program 39, berbagai band pun sudah diundang dalam acara tersebut. Seiring berkembangnya acara Party Program semakin banyak orang yang tahu tentang acara tersebut, sehingga perlu diperbarui dalam hal visual branding agar dapat meningkatkan kualitas acara yang diadakan, salah satunya adalah visual branding melalui video mapping. Berdasar uraian diatas, mendorong penulis untuk merancang visual branding Party Program dari komunitas Solo Rumble Crew ini.

Kata Kunci : Visual, Branding, Mapping, Musik, Hardcore.

ABSTRAK

Visual Branding Design is an effort to improve a product such as video mapping media. Video mapping is a media that has its characteristics because it applies modern technology so that messages are easily understood through visuals. Video mapping can add color and interest to the audience in a performance similar to a musical performance. There are many music communities such as the Solo Rumble Crew with hardcore and alternative music genres in Solo.

Solo Rumble Crew is often involved in the growth of music in the Solo. They also have a regular event to develop the community. The Solo Rumble Crew event is a party program with 39 parties from program party 01 to 39. Various bands have been invited to the event. The developing party program event makes it famous, so new visual branding is needed to improve the quality of the event. An effort is using visual branding through video mapping. Based on the explanation, the author designed the visual branding for the party program from the Solo Rumble Crew community.

Keywords: Visual, Branding, Mapping, Music, Hardcore.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas Tuhan YME atas rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal tugas akhir ini dengan judul “Desain Visual Branding Party Program dari Komunitas Solo Rumble Crew.”. Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata Satu program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa banyak pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini. Melalui kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan YME atas rahmat dan karunia-Nya.
2. Ibu Sri Huning Anwarringsih ST., M.Kom selaku PLT Rektor Universitas Sahid Surakarta.
3. Ibu Destina Paningrum, S.E., MM selaku Wakil Rektor Bidang Sumber Daya, Keuangan dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
4. Ibu Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Rektor Bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama Universitas Sahid Surakarta.
5. Bapak Faqih Purnomosidi., S.Psi., M.Psi selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
6. Ibu Evelyn Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing I.
7. Bapak Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing 2

8. Bapak Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
9. Orang tua tercinta dan keluarga yang selalu memberikan doa, semangat, cinta dan kasih sayang serta ketulusan untuk kesuksesan saya.
10. Kakak tercinta sekaligus inspirasi saya Pramudya Ardyka Chandra, Angela Dian Kusumaningtyas.
11. Adik dan sahabat-sahabat saya : Erwin Hernawan, Albi Kautsar, Ferdinan Baktiar Nur Rachman, Rohmat Rokhan Eko Saputro dan Luqman Harun Al Roshid, yang telah menjadi keluarga dan bagian dari hidup saya.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Tuhan YME. Penulis menyadari masih banyak kesalahan dalam penyusunan tugas akhir ini, oleh sebab itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan pada kemudian hari. Akhir kata penulis berharap semoga tugas akhir ini bermanfaat dan dapat memberikan pengetahuan khususnya bagi penulis bahkan oranglain.

Surakarta, 9 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
RINGKASAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
PENDAHULUAN.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Tinjauan Pustaka.....	8
F. Landasan Teori.....	13
1. Pengertian Desain	13
2. Pengeretian Visual	13
3. Pengertian Brand.....	14
4. Pengertian Branding.....	15
5. Pengertian Komunitas	15
G. Metode Perancangan	17
1. Development	18
2. Pra Poduksi	20
H. Sistematika Penulisan.....	21
BAB II IDENTIFIKASI DATA	22
1. Identifikasi Data	22

1. Data Komunitas	22
2. Sejarah Solo Rumble Crew	24
3. Karya Solo Rumble Crew	25
4. Data Kompetitor 1	26
5. Data Kompetitor 2	29
6. Analisa SWOT	32
BAB III ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN	34
A. Analisis Data	34
A. Segmentasi	34
a. Demografi	34
b. Geografis	34
c. Psikografis	35
d. Behavior	35
B. USP	35
C. ESP	35
D. Positioning	36
E. Strategi Kreatif	36
1. Konsep Estetis	37
a. Layout	37
b. Warna	39
c. Ilustrasi	40
d. Typography	42
e. Storyline	43
f. Storyboard	50
2. Konsep Teknis	57
a. Hardware	57
b. Software	61
F. Media Plan	64
1) Media Utama	64
a. Video Mapping	64
2) Media Pendukung	64
a. Visual Background	64
b. Poster	65
c. Sticker	66
d. Wristband Ticket	66
e. Merchandise Kaos	67
BAB IV PERWUJUDAN KARYA	68
A. Video Projection Mapping	68
1. Format Video	68
2. Durasi	68

3. Audio Musik	68
4. Keterangan Video	68
5. Penempatan	68
6. Proses Pembuatan	68
7. Scene Preview	75
B. Media Pendukung.....	80
1. Video Visual Background	80
2. Poster	82
3. Sticker	84
4. Wristband Ticket.....	87
5. Merchandise Kaos	88
BAB V PENUTUP	92
KESIMPULAN	92
SARAN	93
DAFTAR PUSTAKA	94
GLOSARIUM.....	96
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tabel Penjualan Tiket.....	4
Gambar 2. Bagan Sistematika Perancangan.....	17
Gambar 3. Party Program.....	22
Gambar 4. Party Program.....	23
Gambar 5. Maps.....	23
Gambar 6. Logo Solo Rumble Crew.....	24
Gambar 7. Perintis Dead.....	27
Gambar 8. Perintis Dead.....	27
Gambar 9. Logo Perintis Dead.....	28
Gambar10. Suara Sadari.....	30
Gambar 11. Suara Sadari.....	31
Gambar 12. Logo Suara Sadari.....	31
Gambar 13. Layout Simetris.....	38
Gambar 14. Axial Layout.....	39
Gambar 15. Warna Monochrome.....	40
Gambar 16. Gaya Brutalism.....	41
Gambar 17. Gaya Grunge.....	41
Gambar 18. Kartun.....	42
Gambar 19. Zombie Coming Graffity.....	43
Gambar 20. CF Anarchy.....	43
Gambar 21. Contoh Mucket Sterofom.....	58
Gambar 22. Laptop.....	59
Gambar 23. Proyektor.....	60
Gambar 24. Pantab.....	61
Gambar 25. Adobe Premiere.....	62
Gambar 26. Adobe Illustrator.....	62

Gambar 27. Adobe After Effect	63
Gambar 28. Resolume Arena 5	64
Gambar 29. Screenshoot Visual Background	65
Gambar 30. Poster Band	65
Gambar 31. Stiker Band.....	66
Gambar 32. Wristband Ticket.....	67
Gambar 33. Kaos Band	67
Gambar 34. Home Production Digital Decay	70
Gambar 35. Pengerjaan Aset.....	71
Gambar 36. Pengerjaan Aset.....	71
Gambar 37. Screenshoot Editing.....	72
Gambar 38. Screenshoot Proses Audio Mix	73
Gambar 39. Screenshoot Proses Rendering	74
Gambar 40. Sketsa Visual Background	80
Gambar 41. Guidline Visual Background.....	80
Gambar 42. Hasil Visual Background	81
Gambar 43. Colorguide Visual Background.....	81
Gambar 44. Sketsa Poster	82
Gambar 45. Guidline Poster.....	82
Gambar 46. Colorguide Poster.....	83
Gambar 47. Hasil Poster	83
Gambar 48. Sketsa Stiker 1.....	84
Gambar 49. Sketsa Stiker 2.....	84
Gambar 50. Guidline Stiker 1	85
Gambar 51. Guidline Stiker 2	85
Gambar 52. Colorguide Stiker	86
Gambar 53. Hasil Stiker.....	86
Gambar 54. Sketsa Wristband Ticket.....	87
Gambar 55. Guidline Wristband Ticket.....	87

Gambar 56. Colorguide Wristband Ticket.....	87
Gambar 57. Hasil Wristband Ticket.....	87
Gambar 58. Sketsa Kaos	88
Gambar 59. Guidline Kaos.....	89
Gambar 60. Colorguide Kaos.....	89
Gambar 61. Hasil Kaos	90
Gambar 62. Ilustrasi Desain Kaos.....	91



DAFTAR TABEL

Tabel 1.....	32
Tabel 2.....	44
Tabel 3.....	50
Tabel 4.....	69
Tabel 5.....	69
Tabel 6.....	75

