

**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:

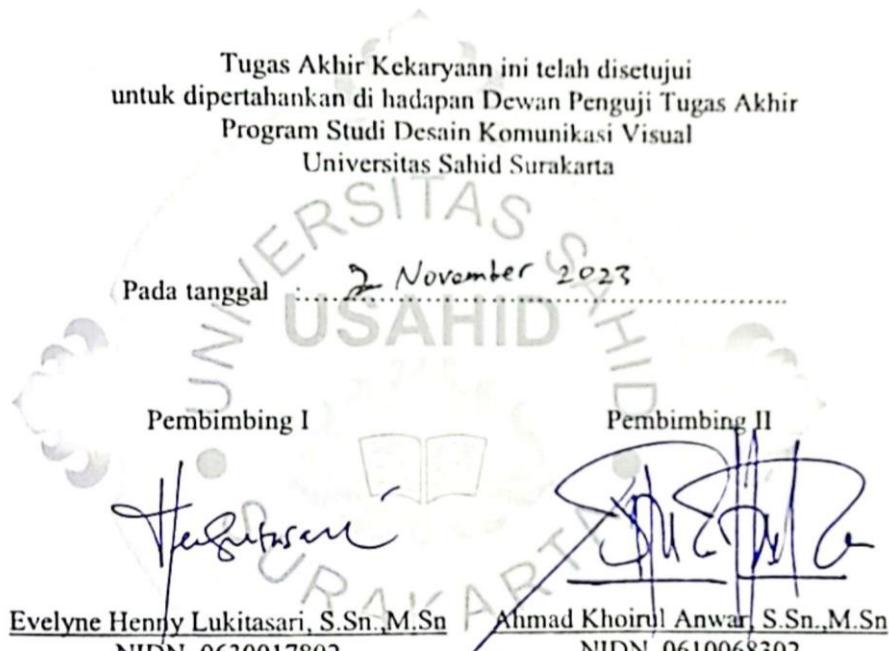
**SENDY ALAMANDA ARDY WIJAYA**  
**NIM. 2019021062**

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

Pada tanggal 2 November 2023

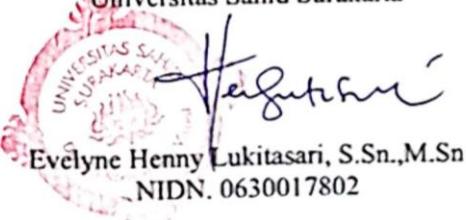
Pembimbing I

Pembimbing II

  
Evelyne Henry Lukitasari, S.Sn.,M.Sn Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn.,M.Sn  
NIDN. 0630017802 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

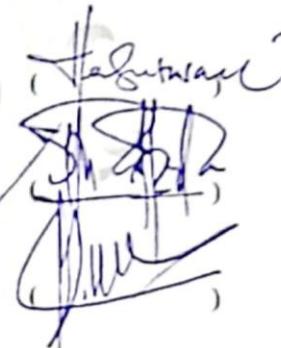
Disusun Oleh:  
**SENDY ALAMANDA ARDY WIJAYA**  
NIM. 2019021062

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

Pada tanggal 9 Juli 2024

Dewan Pengaji,

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



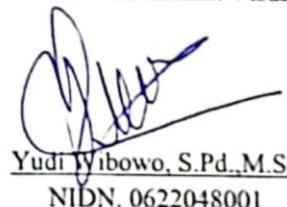
Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni



Faqih Purnomasidi, 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 : Senty 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



Senty 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, dikota 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 dikota 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 Anwanningsih 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 Purnomasidi., S.Psi., M.Psi selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
6. Ibu Evelyne 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, Ferdinand 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 orang lain.

Surakarta, 9 Juli 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II IDENTIFIKASI DATA .....</b>	<b>22</b>
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
<b>BAB III ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>34</b>
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
<b>BAB IV PERWUJUDAN KARYA .....</b>	<b>68</b>
A. Video Projection Mapping .....	68
1. Format Video .....	68
2. Durasi .....	68

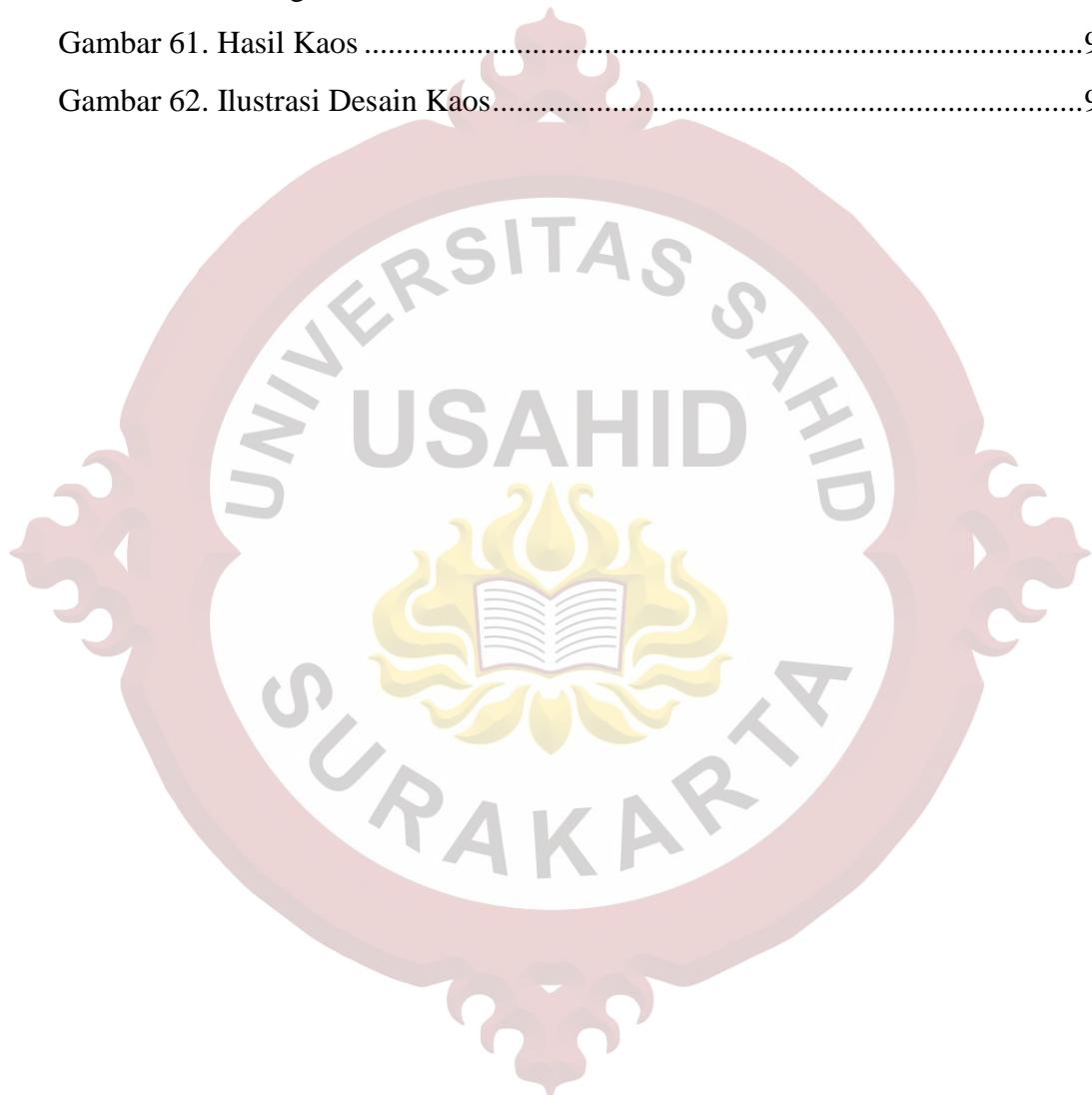
3. Audio Musik .....	68
4. Keterangan Video .....	68
5. Penempatan .....	68
6. Proses Pembuatan .....	68
7. Scene Preview .....	75
B. Media Pendukung.....	80
1. Video Visual Background .....	80
2. Poster .....	82
3. Sticker .....	84
4. Wristband Ticket.....	87
5. Merchandise Kaos .....	88
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>92</b>
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 Ilustrator.....	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. Hasiil 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

