

**PERANCANGAN BUKU FENOMENA CHEVROLET
IMPALA SEBAGAI IKON STATUS DALAM KULTUR
MUSIK *RAP***



PERANCANGAN

Lanang Satrio Paringane Gusti

1912606024

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**PERANCANGAN BUKU FENOMENA CHEVROLET
IMPALA SEBAGAI IKON STATUS DALAM KULTUR
MUSIK *RAP***



PERANCANGAN

Lanang Satrio Paringane Gusti

1912606024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni
Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

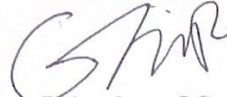
S-1 dalam bidang Desain Komunikasi Visual

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul: **PERANCANGAN BUKU FENOMENA CHEVROLET IMPALA SEBAGAI IKON STATUS DALAM KULTUR MUSIK RAP** diajukan oleh Lanang Satrio Paringane Gusti, 1912606024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi DKV: 902411), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 104 / NIDN 0012048103

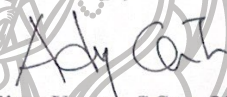
Pembimbing II/Penguji



FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19750710 200501 1 001 / NIDN 0010077504

Cognate/Penguji Ahli



Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

NIP 19840909 201404 1 001 / NIDN 0009098410

Ketua Program

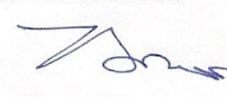
Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua

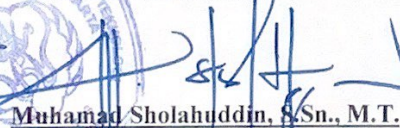


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat yang telah diberikan-Nya, perancang dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Fenomena Chevrolet Impala Sebagai Ikin Status Dalam Kultur Musik *Rap*”. Perancangan tugas akhir ini ditulis dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan tugas akhir ini turut bertujuan untuk memberikan wawasan penyusun dan juga pembaca. Dalam penyelesaian studi dan penulisan perancangan tugas akhir ini, perancang memperoleh banyak bantuan serta dukungan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Perancang mengucapkan permohonan maaf jika selama proses penyusunan tugas akhir telah dilakukan kesalahan, baik berbentuk lisan maupun tulisan, yang dilakukan secara sengaja maupun tidak disengaja.

Yogyakarta, 5 Juni 2024



Lanang Satrio Paringane Gusti

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan berkat dan rahmat Allah SWT, penulis telah diberikan kelancaran dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Penyusunan tugas akhir ini tak luput dari bimbingan, bantuan dan doa dari banyak pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Kedua orang tua penulis yaitu, Bapak Ishvari Junaeni dan Ibu Arma Santiningrum, atas segala kasih sayang, doa, restu serta dukungan kepada penulis semenjak awal hingga akhir proses penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan masa studi.
2. Saudara kandung penulis, Besar Gusti Paring Rahayu, serta seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberikan kepercayaan dan motivasi selama ini.
3. Sri, Marlo, Klontong, Bagyo, dan Obeng selaku kucing peliharaan penulis yang senantiasa menghibur dan menjadi sumber motivasi penulis untuk menyelesaikan studi.
4. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah senantiasa membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam proses menyelesaikan skripsi.
5. Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini melalui bimbingan untuk penulis.
6. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn., selaku dosen penguji I dan Dosen Wali penulis yang telah memberikan masukan berupa kritik dan saran untuk perkembangan penulisan skripsi, serta membimbing penulis hingga menyelesaikan perkuliahan.
7. Segenap dosen dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain yang telah membantu penulis selama masa perkuliahan.
8. Aurelna Griseldis Setyarto, yang telah senantiasa sabar menemani, mendukung, memberi motivasi dan hadir di kala suka maupun duka sejak SMA 2016.
9. Teman-teman seperjuangan masa kuliah, Rahmad, Azkia, Adi, Reyhan, Geunta, Gideon, Rayhan, Aditya, Prastowo, Fahmi, Fitri, Thaka, Lintang, Tiara, Salma, Dara, Muadz, Ibnu, Gandhi, Ujon dan Fathan yang senantiasa memberikan

dukungan, motivasi, masukan, bantuan dan telah berjuang bersama serta memberikan kenangan indah selama menyelesaikan perkuliahan penulis.

10. Teman-teman DKV Angkatan 2019 yang turut membantu penulis dalam menjalankan perkuliahan.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan memberi dukungan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sadar akan banyaknya kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat baik bagi penulis dan para pembaca sehingga dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi perkembangan studi Hubungan Internasional kedepannya.



Yogyakarta, 5 Juni 2024

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and strokes, positioned to the right of the date.

Lanang Satrio Paringane Gusti

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lanang Satrio Paringane Gusti

NIM : 1912606024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Karya Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU FENOMENA CHEVROLET IMPALA SEBAGAI IKON STATUS DALAM KULTUR MUSIK RAP** saya berikan kepada pihak UPT Perpustakaan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan karya tersebut ke dalam internet sebagai pembelajaran dan kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama perancang. Demikian pernyataan ini dibuat oleh perancang/penulis dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 5 Juni 2024
Yang Menyatakan



Lanang Satrio Paringane Gusti
NIM 1912606024

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lanang Satrio Paringane Gusti

NIM : 1912606024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU FENOMENA CHEVROLET IMPALA SEBAGAI IKON STATUS DALAM KULTUR MUSIK RAP** merupakan karya asli perancang/penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika perancangan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh perancang/penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 5 Juni 2024

Yang Menyatakan



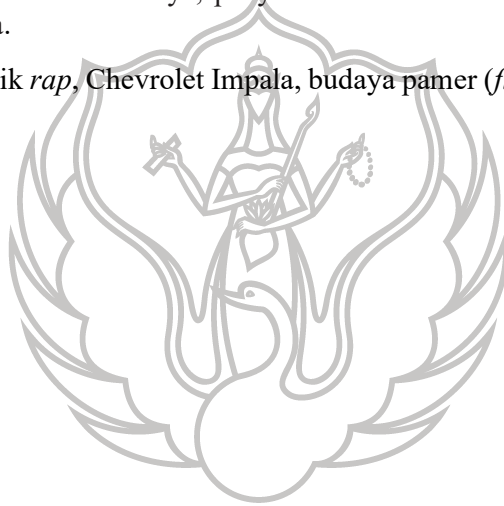
Lanang Satrio Paringane Gusti

NIM 1912606024

ABSTRAK

Perancangan ini berisi tentang ulasan pertemuan antara budaya musik rap dan lowrider lewat mobil Chevrolet Impala yang dikenal secara masif di seluruh dunia. Metode analisis yang digunakan adalah 5W1H untuk merinci dan memahami sinyal sosial bentuk fenomena budaya yang terjadi akibat adanya interaksi budaya flexing, kultur musik rap, dan penyuka mobil Chevrolet Impala. Melalui pendekatan Desain Komunikasi Visual, berbagai cabang keilmuan seperti copywriting, fotografi, tata letak, ilustrasi, tipografi dan grafika, diintegrasikan ke dalam bentuk buku eksplorasi kultural yang bertujuan untuk menyampaikan pesan tentang Chevrolet Impala sebagai ikon status dalam kultur musik rap. Saat ini, minat tren kustom kulture di Indonesia yang cukup tinggi tentunya mendorong adanya kebutuhan masyarakat Indonesia akan informasi dan wawasan mengenai kustom kulture. Lewat elemen kreatif dan strategi penyampaian pesan yang matang, perancangan ini diharapkan dapat memberi ulasan menarik untuk dapat dibaca bagi para penikmat atau pemerhati budaya, penyuka kultur musik rap, dan penyuka mobil Chevrolet Impala.

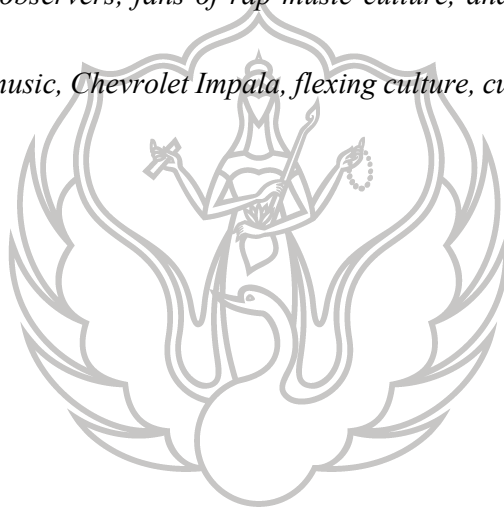
Kata Kunci: Musik *rap*, Chevrolet Impala, budaya pamer (*flexing*), buku eksplorasi budaya



ABSTRACT

This design contains a review of between the rap music and lowrider culture through the Chevrolet Impala car which is massively known throughout the world. The analytical method used is 5W1H to detail and understand social signals in the form of cultural phenomena that occur as a result of the interaction of flexing culture, rap music culture, and Chevrolet Impala car enthusiasts. Through the Visual Communication Design approach, various scientific branches such as copywriting, photography, layout, illustration, typography and graphics, are integrated into the form of a cultural exploration book which aims to convey a message about the Chevrolet Impala as a status icon in rap music culture. Currently, the interest in cultural custom trends in Indonesia is quite high, which certainly drives the Indonesian people's need for information and insight regarding cultural customs. Through creative elements and a mature message delivery strategy, it is hoped that this design will provide an interesting review for culture connoisseurs or observers, fans of rap music culture, and Chevrolet Impala car enthusiasts.

Keywords: Rap music, Chevrolet Impala, flexing culture, cultural exploration book



DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Pengumpulan Data	6
H. Metode Analisis Data	7
I. Sistematika Perancangan.....	8
BAB II.....	9
A. Chevrolet Impala	9
B. Kultur Musik <i>Rap</i>	22
C. Hubungan Chevrolet Impala dan Kultur Musik <i>Rap</i>	26
D. “Impala” dan Musik <i>Rap</i> di Indonesia	36
E. Mobil Impala dan Kolektor Mobil Klasik di Indonesia	39

F.	Tinjauan Fotografi Otomotif	40
G.	Tinjauan <i>Coffee Table Book</i> dan Produksi Grafika	43
H.	Desain Editorial	46
I.	Studi Pustaka	47
J.	Analisis Data	54
BAB III	57
A.	Konsep Media.....	57
B.	Konsep Kreatif	60
C.	Program Kreatif.....	61
BAB IV	95
A.	Data Visual	95
B.	Penjaringan Ide.....	110
C.	Pengembangan Bentuk Visual.....	124
D.	Hasil Akhir Media	163
E.	Media Pendukung.....	164
F.	Pameran	170
BAB V	174
A.	Kesimpulan.....	174
B.	Saran	175
DAFTAR PUSTAKA	177
LAMPIRAN	182

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan	8
Gambar 2.1 Chevrolet Impala 1956	10
Gambar 2.2 Hewan Impala	11
Gambar 2.3 Emblem Chevrolet Impala 2014	12
Gambar 2.4 Impala 1959 dengan Bentuk “Sayap Kelelawar”	14
Gambar 2.5 1963 Chevrolet Impala Z11	16
Gambar 2.6 1972 Chevrolet Impala	18
Gambar 2.7 1996 Chevrolet Impala SS	19
Gambar 2.8 Klub <i>Lowrider</i> sedang <i>Gathering</i> dan Berkendara	22
Gambar 2.9 DJ Kool Herc.....	23
Gambar 2.10 The Notorious B.I.G (kiri) dan Tupac Shakur (kanan)	27
Gambar 2.11 Cover <i>Single</i> lagu milik B.G berjudul “Bling-Bling”	30
Gambar 2.12 Teori Interaksi Simbolik, <i>Mind, Self, and Society</i>	31
Gambar 2.13 Static Shot dalam Car Photography	41
Gambar 2.14 Macam-macam Sudut Foto dalam Fotografi Otomotif.....	42
Gambar 2.15 Contoh dan Model Pengaplikasian <i>Coffee Table Book</i>	43
Gambar 2.16 Jenis-jenis <i>Printer</i> Digital	45
Gambar 2.17 Contoh dan Model Desain Editorial.....	46
Gambar 3.1 Arti “Pimp” dalam Cambridge Dictionary.....	66
Gambar 4.1 Chevrolet Impala 1964 - Southern Smoke	95
Gambar 4.2 Chevrolet Impala 1961 - NYC Rotten Apple.....	95
Gambar 4.3 Pemilik Mobil Impala <i>Lowrider</i> yang Sedang <i>Cruising</i> di Highland Avenue di 2019	96
Gambar 4.4 Ayah dan Anak Anggota Klub Mobil Majestics Berfoto dengan Mobilnya.....	96

Gambar 4.5 Legenda Mobil <i>Lowrider</i> (Gypsy Rose) Dipajang di Washington DC dan Menjadi Satu-satunya Mobil <i>Lowrider</i> yang Terdaftar sebagai <i>National Historic Vehicle Register</i> ...	97
Gambar 4.6 Plakat Tanda Klub di Kaca Belakang Mobil <i>Lowrider</i>	97
Gambar 4.7 Gaya Berpakaian Anggota Klub <i>Lowrider</i> dengan Topi, Kaos atau <i>Workshirt</i> , dan Kalung.....	98
Gambar 4.8 Riasan dan Gaya Berpakaian Ala Perempuan Barrios (Chicana).....	98
Gambar 4.9 Gaya Berpenampilan <i>Bling Rapper</i> Migos dengan Gigi Emas, Jam Mewah, Kalung Berlian, dan Cincin Berlian.....	99
Gambar 4.10 <i>Rapper</i> dan Produser Dr. Dre Mengendarai Mobil Chevrolet Impala.....	99
Gambar 4.11 <i>Rapper</i> Ice Cube Menjadi Aktor dalam Film <i>Boyz n The Hood</i> (1991) dengan Mengendarai Chevrolet Impala.....	100
Gambar 4.12 Foto Mobil dengan Sudut Foto Rendah di Majalah <i>Rodder's Journal</i>	100
Gambar 4.13 Fotografi Mobil <i>Lowrider</i> dalam Majalah <i>Lowrider</i>	101
Gambar 4.14 Foto Detail Mobil dalam Majalah <i>Cars In Cuba</i>	101
Gambar 4.15 Gaya Editing Foto Kontras oleh Fotografer Stig De Block ..	102
Gambar 4.16 Gaya Editing atau Digital Imaging Kontras Ekstrem oleh Fotografer Stig De Block	102
Gambar 4.17 Gaya Editing Kontras di Zine Tentang Rap Menambah Nuansa <i>Bold</i> dan <i>Vibrant</i>	103
Gambar 4.18 Tipografi ala Masyarakat Barrios Sering Menggunakan Tulisan Bergaya <i>Black Letter</i> dan Juga Latin	103
Gambar 4.19 <i>Artwork Album Cover Rapper</i> Biasanya Memiliki GayaD yang Terkesan <i>Bold</i> dengan Gambar Besar, dan/atau <i>Vibrant</i> dengan Permainan Warna Kontras.....	104
Gambar 4.20 Model Penulisan Wawancara dalam Majalah <i>Peers</i>	104
Gambar 4.21 Model Buku Editorial Bertema Hiphop	105
Gambar 4.22 Model Buku Editorial Bertema Hiphop	105

Gambar 4.23 Model Buku Editorial Bertema Lowrider	106
Gambar 4.24 Model Layout dalam Majalah Otomotif Lowrider.....	106
Gambar 4.25 <i>Model Circus Layout</i> dalam Majalah Otomotif Lowrider	107
Gambar 4.26 Model Layout dalam Majalah Rodder's Journal.....	107
Gambar 4.27 <i>Model Picture Window Layout</i> dalam Majalah Cars In Cuba	108
Gambar 4.28 <i>Model Multi Coloumn Grid</i> dalam Majalah Peers	108
Gambar 4.29 Model Ilustrasi Bertema Musik Rap	109
Gambar 4.30 Model Ilustrasi Bertema Musik Rap	109
Gambar 4.31 Contoh Plakat Nama Klub Mobil di Kultur Lowrider	110
Gambar 4.32 Logotype Pimpala Utama.....	111
Gambar 4.33 Logotype Pimpala untuk Keperluan Display	111
Gambar 4.34 Logotype Pimpala Opsi Sekunder.....	111
Gambar 4.35 Tipografi Gaya <i>Black Letter</i>	112
Gambar 4.36 Tipografi Gaya <i>Serif</i>	112
Gambar 4.37 Tipografi Gaya <i>Sans Serif</i>	113
Gambar 4.38 Tipografi Gaya <i>Script</i>	113
Gambar 4.39 Tipografi UnifrakturCook.....	114
Gambar 4.40 Desain Tata Letak <i>Single Column Grid</i>	115
Gambar 4.41 Desain Tata Letak <i>Multi Column Grid</i>	116
Gambar 4.42 Desain Tata Letak <i>Picture Window Layout</i>	117
Gambar 4.43 Desain Tata Letak <i>Multi Panel Layout</i>	118
Gambar 4.44 Desain Tata Letak <i>Circus Layout</i>	118
Gambar 4.45 Ilustrasi <i>Rapper Flexing</i> dengan Kalung Emas Berlogo Impala.....	119
Gambar 4.46 Ilustrasi Chevrolet Impala dengan Latar Tempat di Indonesia	120
Gambar 4.47 <i>Raw Photo</i> Impala 1968 Milik Moko.....	121
Gambar 4.48 <i>Raw Photo</i> Impala 1963 Milik Gani Cahyokusumo	122
Gambar 4.49 <i>Raw Photo</i> Impala 1972 Milik Ishvari J.	123
Gambar 4.50 Hasil Akhir Foto Impala 1968 Milik Moko Setelah Editing.	124

Gambar 4.51 Hasil Akhir Foto Impala 1963 Milik Gani Cahyokusumo Setelah Editing	125
Gambar 4.52 Hasil Akhir Foto Impala 1972 Milik Ishvari J. Setelah Editing	126
Gambar 4.53 Hasil Foto Editing dan/atau Digital Imaging Kontras Ekstrim	127
Gambar 4.54 Tata Letak Desain Cover Depan dan Belakang	128
Gambar 4.55 Tata Letak Desain Profil Buku.....	128
Gambar 4.56 Tata Letak Desain Judul Buku Dalam.....	129
Gambar 4.57 Tata Letak Desain Daftar Isi (Halaman 2)	129
Gambar 4.58 Tata Letak Desain Halaman Perkenalan (Halaman 3-4).....	130
Gambar 4.59 Tata Letak Desain Halaman Judul Bab.....	131
Gambar 4.60 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 7-8).....	132
Gambar 4.61 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 9-10).....	132
Gambar 4.62 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 11-12).....	133
Gambar 4.63 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 13-14).....	133
Gambar 4.64 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 15-16).....	134
Gambar 4.65 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 17-18).....	134
Gambar 4.66 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 19-20).....	135
Gambar 4.67 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 21-22).....	135
Gambar 4.68 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 23-24).....	136
Gambar 4.69 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 25-26).....	136
Gambar 4.70 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 27-28).....	137
Gambar 4.71 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 29-30).....	137
Gambar 4.72 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 31-32).....	138
Gambar 4.73 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 33-34).....	138
Gambar 4.74 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 35-36).....	139
Gambar 4.75 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 37-38).....	139
Gambar 4.76 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 39-40).....	140
Gambar 4.77 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 41-42).....	140
Gambar 4.78 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 43-44).....	141

Gambar 4.79 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 45-46).....	141
Gambar 4.80 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 47-48).....	142
Gambar 4.81 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 49-50).....	142
Gambar 4.82 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 51-52).....	143
Gambar 4.83 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 53-54).....	143
Gambar 4.84 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 55-56).....	144
Gambar 4.85 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 57-58).....	144
Gambar 4.86 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 59-60).....	145
Gambar 4.87 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 61-62).....	145
Gambar 4.88 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 63-64).....	146
Gambar 4.89 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 65-66).....	146
Gambar 4.90 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 67-68).....	147
Gambar 4.91 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 69-70).....	147
Gambar 4.92 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 71-72).....	148
Gambar 4.93 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 73-74).....	148
Gambar 4.94 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 75-76).....	149
Gambar 4.95 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 77-78).....	149
Gambar 4.96 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 79-80).....	150
Gambar 4.97 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 81-82).....	150
Gambar 4.98 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 83-84).....	151
Gambar 4.99 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 85-86).....	151
Gambar 4.100 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 87-88).....	152
Gambar 4.101 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 89-90).....	152
Gambar 4.102 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 91-92).....	153
Gambar 4.103 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 93-94).....	153
Gambar 4.104 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 95-96).....	154
Gambar 4.105 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 97-98).....	154
Gambar 4.106 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 99-100).....	155
Gambar 4.107 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 101-102).....	155
Gambar 4.108 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 103-104).....	156
Gambar 4.109 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 105-106).....	156

Gambar 4.110 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 107-108).....	157
Gambar 4.111 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 109-110).....	157
Gambar 4.112 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 111-112).....	158
Gambar 4.113 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 113-114).....	158
Gambar 4.114 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 115-116).....	159
Gambar 4.115 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 117-118).....	159
Gambar 4.116 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 119-120).....	160
Gambar 4.117 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 121-122).....	160
Gambar 4.118 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 123-124).....	161
Gambar 4.119 Tata Letak Desain Halaman Isi (Halaman 125-126).....	161
Gambar 4.120 Tata Letak Desain Index & Credits.....	162
Gambar 4.121 Hasil Produksi Karya Cetak.....	163
Gambar 4.122 Desain dan Hasil Media Pendukung Topi.....	164
Gambar 4.123 Desain dan Hasil Media Pendukung Pin Peniti.....	165
Gambar 4.124 Desain dan Hasil Media Pendukung <i>Car Refreshener</i>	165
Gambar 4.125 Hasil Produksi Media Pendukung Sticker.....	166
Gambar 4.126 Hasil Produksi Media Pendukung Kaset <i>Mixtape</i>	167
Gambar 4.127 Desain Hasil Produksi Media Pendukung Dompok Gantungan Kunci.....	168
Gambar 4.128 Desain Media Pendukung Kaos.....	169
Gambar 4.129 Desain dan Hasil Produksi Poster Pameran.....	170
Gambar 4.130 Desain Katalog Karya.....	171
Gambar 4.131 Desain <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i> Karya.....	172
Gambar 4.132 Display Karya Dalam Pameran.....	173

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Naskah Buku	69
-----------	-------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Transkrip Wawancara	182
Dokumentasi Wawancara.....	192
Lembar Uji Validasi Media.....	194
Dokumentasi Validasi Ahli	206
Dokumentasi Pameran dan Sidang Tugas Akhir	207
Uji Plagiarisme.....	208



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gaya hidup bukan lagi hal semata dalam pemenuhan kehidupan atau fungsi, melainkan juga sebagai panggung sosial yang mendorong munculnya kegiatan konsumerisme. Uang dan materi mampu meningkatkan status sosial, kehormatan, dan prestise di masyarakat dengan cara dipamerkan atau *flexing*. *Flexing* digunakan masyarakat untuk membuat identitas diri, pembentukan gaya, dan status sosial. Personalitas/identitas diri dapat pula dibangun dengan memakai *brand* unggulan yang masyarakat gunakan dan bermaksud mendapat tanggapan secara sosial.

Pada tahun 60-an, Chevrolet Impala keluaran dari General Motors (GM) menjadi *brand* mobil Amerika yang paling sukses mendominasi penjualan. Chevrolet Impala/Impala dikenalkan pada 1956, dan model pertamanya dipasarkan ke publik di tahun 1958 yang dikenalkan sebagai *line up* paling atas Chevrolet Bel Air dengan kategori "*luxury-based muscle car*". Kesuksesannya mendorong Chevrolet untuk menjadikan Impala sebagai *brand* model tersendiri. Sejak saat itu namanya semakin dikenal di masa keemasannya di awal 60-an, hingga masa populernya di 90-an dan 2000-an.

Seiring berjalannya waktu, Impala menjadi *brand* favorit penggemar otomotif di Amerika yang di zaman itu lebih erat dinamakan *kustom kulture*. Suatu subkultur sebagai lambang karya seni, gaya rambut, kendaraan, dan *fashion* yang terinspirasi dari budaya otomotif Amerika. *Lowrider* merupakan salah satu bentuk modifikasinya. Gaya ini muncul di Los Angeles, California, diantara pemuda Meksiko-Amerika tahun 70-an. Mobil Impala menjadi ikon modifikasi *lowrider* berkat *frame X-frame* yang memungkinkan mobil bisa tampil rendah. Penggunaan pelek kecil dan sistem hidrolik pengatur ketinggian suspensi merupakan ciri modifikasi ini. Dalam perkembangannya, Impala memainkan peran sentral dalam *kustom kulture* dan tetap dicintai oleh penggemar otomotif hingga kini.

Di daerah sebaliknya Bronx, New York, muncul subkultur bernama *hip hop* yang berasal dari komunitas Afro-Amerika dan Latin-Amerika selama krisis ekonomi. *Hip hop*, atau yang dikenal sebagai genre musik *rap*, berkembang dengan cepat. Artis *rap* (*rapper*) bisa disebut lahir dari komunitas tingkat ekonomi rendah, sehingga mereka perlu menemukan cara baru untuk menunjukkan kekayaan dan kesuksesan mereka selagi menceritakan tentang kemiskinan, kisah-kisah perjuangan, korupsi, dan diskriminasi ras melalui lirik. Hal ini menyebabkan rapper cenderung memakai perhiasan emas, mobil mewah, berlian, dan objek-objek yang dianggap sebagai simbol status yang hanya mampu dan cocok untuk dipakai oleh orang kulit putih. Impala kala itu menjadi kendaraan kelas atas, sehingga banyak penyebutan "Impala" dalam lirik atau menampilkannya dalam foto dan video klip, menghormati mobil ini sebagai simbol status dan budaya komunitas mereka, contohnya oleh Eazy-E dan Ice Cube.

Budaya *flexing*, kultur musik *rap*, dan mobil Impala merupakan tiga variabel yang saling berkesinambungan dan menghasilkan suatu fenomena sirkuit budaya. Peristiwa-peristiwa ini pun mengarah pada suatu fenomena budaya dimana simbol status budaya pamer yang muncul dalam perilaku para *rapper* adalah dengan menggunakan kendaraan mewah kelas atas salah satunya mobil Impala baik dalam penggunaan sehari-hari maupun penyebutan kata "Impala" dalam lirik dan visualisasinya dalam foto dan video klip musik *rap*.

Fenomena penggunaan mobil Impala dan penyebutan kata "Impala" dalam kultur musik *rap* merupakan corak perilaku gaya hidup yang patut diinformasikan lewat uraian media dan budaya atau tanda visual maupun verbal yang terdapat di kultur musik *rap* menggunakan media buku yang bertujuan sebagai pengenalan sejarah mengenai bagaimana bisa Chevrolet Impala menjadi sebuah produk populer dengan banyak peminat modifikasinya. Contohnya dengan minat tren *kustom kulture* di Indonesia, terutama di Yogyakarta dengan sedikitnya ada tiga acara tahunan yang bertemakan *kustom kulture* yakni Hotrod Weekend Party, Kustomfest, dan Indonesian Custom Show mendorong kebutuhan masyarakat akan informasi dan wawasan mengenai *kustom kulture*. Di lain sisi rap juga terus

berkembang dan menunjukkan eksistensinya di Indonesia dan kepopulerannya tidak lepas dari pengaruh media, seperti artikel, majalah, film, dan televisi.

Namun, sayangnya di Indonesia ketersediaan bacaan mengenai mobil terbilang minim. Oleh karena itu, sumber bacaan baru mengenai mobil bagi para penikmat *kustom kulture* dirasa tepat menjadi angin segar ataupun kebaruan. Melalui segala bentuk buku, mulai dari buku visual, *fanzine*, maupun majalah sejak dahulu telah menjadi media pengenalan musik dan otomotif. Lewat buku, perancang dapat memfokuskan pembaca kepada topik spesifik tertentu, karena kajian fenomena budaya dan pengenalan sejarah memerlukan media yang minim distraksi agar memudahkan pembaca memahami topik bacaan dengan berimbang. Dalam sisi lain, eksklusifitas yang dibangun dengan memamerkan mobil Impala dalam kultur musik *rap* dapat tersampaikan dengan baik dan dapat meningkatkan pengalaman membaca target audiens melalui keindahan fisik (estetika) sebuah buku mulai dari desain sampul, jenis huruf, dan kualitas kertas.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut, dapat kita peroleh permasalahan yang dapat diulas, yaitu “Bagaimana merancang buku mengenai fenomena mobil Chevrolet Impala sebagai salah satu ikon status dalam kultur musik *rap*?”.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan buku fenomena Chevrolet Impala sebagai ikon status dalam kultur musik *rap* ini adalah:

1. Konten

Konten yang diangkat dalam perancangan buku ini adalah pengenalan sejarah mengenai bagaimana Chevrolet Impala menjadi sebuah produk populer dan bahasan interaksi mengenai fenomena budaya mobil Chevrolet Impala, fenomena pameran, dan kultur musik *rap* lewat uraian media dan budaya atau tanda visual maupun verbal.

2. Media

Media utama yang dipilih sebagai hasil akhir dari perancangan ini adalah buku yang memuat unsur verbal dan visual mengenai Chevrolet

Impala sebagai ikon status dalam musik *rap* lewat pendekatan desain editorial.

3. Target Audiens

Target audiens dari perancangan ini yaitu bagi para penikmat/pemerhati budaya, penyuka kultur musik *rap*, dan penyuka mobil Chevrolet Impala.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat karya cetak/fisik berbentuk buku mengenai fenomena mobil Chevrolet Impala sebagai salah satu ikon status dalam kultur musik *rap*.

E. Manfaat Perancangan

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi Target Audiens

Perancangan buku ini bermanfaat untuk menambah wawasan para pembaca mengenai salah satu fenomena budaya antara mobil ikonik Amerika Chevrolet Impala dan hubungannya terhadap gaya hidup dan kultur *rap* musik.

2. Bagi Industri Kreatif

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi tentang buku menjadi media pengenalan sejarah salah satu mobil asal Amerika Chevrolet Impala lewat studi kajian budaya dan juga penerapan teknik grafika.

3. Bagi Lingkup Akademis

Perancangan ini diharapkan bisa menjadi sebuah alternatif referensi desain dan referensi media pemecahan masalah dengan bentuk buku berjenis *coffee table book* dalam studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

F. Definisi Operasional

Berikut merupakan daftar dan definisi istilah-istilah penting yang akan digunakan dalam perancangan:

1. Chevrolet Impala

Menurut Impala Forum, Chevrolet Impala adalah mobil pabrikan Chevrolet yang merupakan merek dari perusahaan bernama General Motors (GM). Chevrolet sendiri diperkenalkan di tahun 1958 dengan inovasi baru salah satunya penambahan trim khusus, interior yang mewah, dan menghasilkan harga jual yang cukup tinggi di jajaran mobil keluaran Chevrolet lainnya. Kehadiran Impala pun menjadi salah satu pembuka era *muscle car*. Penjualan Chevrolet Impala pun mencapai kesuksesan dengan terjualnya lebih dari 12 juta unit mobil dalam rentang tahun 1958 hingga 2002. Dalam sejarahnya, ada kala dimana banyak rumah tangga di Amerika yang lebih memilih Impala dibanding mobil *full-size* lainnya.

2. Musik Rap

Menurut Tricia Rose dalam bukunya yang berjudul “Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America” Tahun 1994, Rose menjelaskan bahwa musik *hip hop* atau yang kemudian lebih dikenal dengan musik *rap* adalah suatu bentuk cerita berima yang diiringi musik berbasis elektronik yang sangat berirama. Musik *rap* adalah jenis musik yang secara umum dilakukan dengan berbicara cepat dan dalam tempo yang cepat pula, biasanya lirik-lirik dalam musik *rap* terkadang lebih mirip dengan umpatan atau ‘grundelan’ yang tidak beraturan.

3. Fenomena Flexing

Flexing merupakan salah satu bahasa gaul yang biasa diartikan dengan kegiatan pamer. Menurut Cambridge Dictionary, *flexing* adalah menunjukkan sesuatu yang ingin dimiliki atau dicapai tetapi dengan cara yang dianggap tidak menyenangkan oleh orang lain. Sedangkan menurut Merriam-Webster Dictionary, *flexing* berarti memamerkan sesuatu atau sesuatu yang dimiliki lebih mencolok. *Flexing* merupakan kegiatan yang

cenderung suka menampilkan diri sendiri dengan menonjolkan keglamoran dan kekayaan yang dimiliki. Tak jarang pula seseorang berusaha untuk membangun *personal branding* atau citra diri dengan cara memamerkan harta yang dimiliki.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam perancangan ini mencakup tiga hal yakni sebagai berikut:

1. Data yang Dibutuhkan

Data yang dibutuhkan dalam perancangan ini merupakan data berbentuk visual seperti arsip foto, video, atau penggalan kata dari topik terkait dan juga data-data verbal lewat studi kepustakaan yang bersumber dari dua tipe pengumpulan data yakni:

a. Data Primer

Data primer dikumpulkan dengan melakukan wawancara dengan ahli terkait topik pembahasan.

b. Data Sekunder

Data sekunder diambil lewat studi kepustakaan dari dokumen berkaitan, observasi visual terkait, dan data-data melalui internet.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dalam menganalisis fenomena yang dialami oleh subjek penelitian dan strategi analisisnya bukan berdasarkan data numerik. Pencarian data kualitatif yang dibutuhkan dalam perancangan ini dilakukan dengan cara:

a. Studi Literatur

Penelitian ini berdasarkan sumber data yang bersifat sekunder dari teknik studi literatur, yaitu pengumpulan data yang diperoleh dari hasil penelitian lain. Pengumpulan data yang

dilakukan dengan sumber dari beberapa jurnal, buku-buku literatur, berita, laporan resmi, website resmi, juga artikel internet terpercaya yang relevan dengan topik yang diteliti.

b. Wawancara

Metode wawancara akan dilakukan dengan narasumber ahli pada bidang terkait.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto, instrumen penelitian merupakan alat dan fasilitas yang dipakai peneliti dalam proses pengumpulan data untuk memudahkan pekerjaan dan hasilnya menjadi lebih baik, cermat, lengkap serta konsisten sehingga penelitian yang dilakukan lebih mudah diolah. Perangkat bantu yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan bulir pertanyaan wawancara, laptop sebagai mesin pencari informasi, dan lembar kuisisioner uji coba ke para ahli

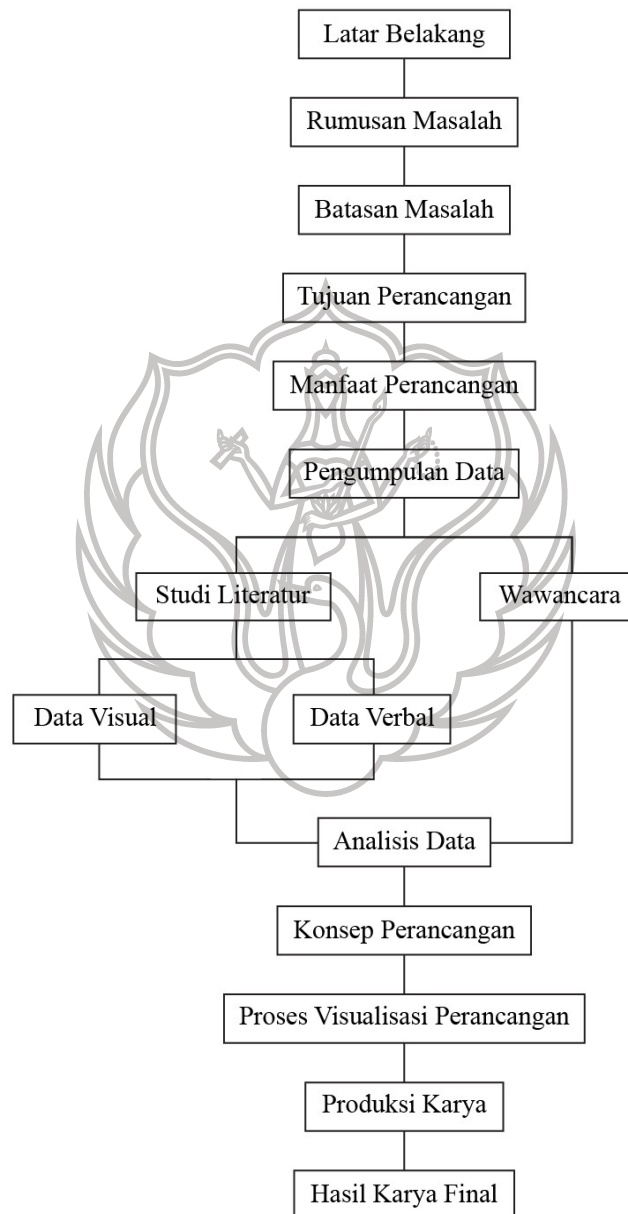
H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis 5W+1H. Dengan metode ini diharapkan dapat menggali informasi lebih mendalam pada setiap akar permasalahan yang dihadapi.

1. *What* (apa): Apa bentuk akhir perancangan ini?
2. *Who* (siapa): Kepada siapa perancangan ini ditargetkan?
3. *Where* (dimana): Dimana letak fokus perancangan?
4. *When* (kapan): Kapan mobil Impala mulai marak digunakan dalam kultur musik *rap*?
5. *Why* (mengapa): Mengapa tema ini diangkat sebagai perancangan?
6. *How* (bagaimana): Bagaimana data topik akan diaplikasikan?

I. Sistematika Perancangan

Skema yang digunakan dalam perancangan ini adalah strategi yang dapat membantu manajemen perancangan. Gambaran skema perancangan ini dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 1.1 Sistematika Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Lanang Satrio P G, 2023)