

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
GRUP RAP DIRTY CONNECTION YOGYAKARTA**



Oleh:

Vino Satria Sanjaya

NIM. 1312257024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
GRUP RAP DIRTY CONNECTION YOGYAKARTA**



Vino Satria Sanjaya

NIM. 1312257024

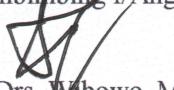
**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2019**

“Terciptanya ilusi menjadi inspirasi dan membawa kenikmatan menjadi kebebasan”



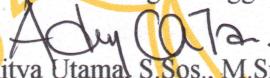
Tugas Akhir Karya Desain berjudul:
PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL GRUP RAP DIRTY CONNECTION YOGYAKARTA Diajukan oleh Vino Satria Sanjaya, NIM 1312257024. Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Pengudi Tugas Akhir pada tanggal 27 Juni 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Drs. Wibowo, M.Sn.

NIP. 19570318 198703 1 002

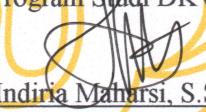
Pembimbing II/Anggota


Ady Utama, S.Sos., M.Sn.
NIP. 19840909 201404 1 001

Cognate/Anggota


Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19821113 201404 1 001

Ketua Program Studi DKV/Anggota


Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Si., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta




Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandan tangan dibawah ini:

Nama : Vino Satria Sanjaya

NIM : 1312257024

TTL : Yogyakarta, 18 Mei 1995

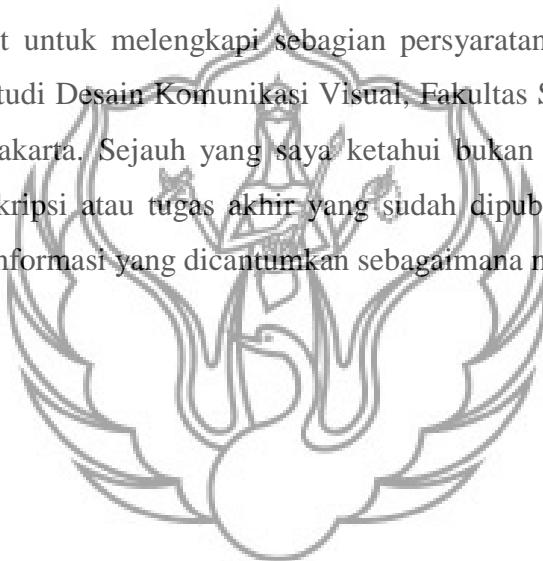
Alamat : Sangkal no 144, RT 03/RW 01, Bangunharjo, Sewon, Bantul

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL GRUP RAP DIRTY

CONNECTION YOGYAKARTA

Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagaimana mestinya.



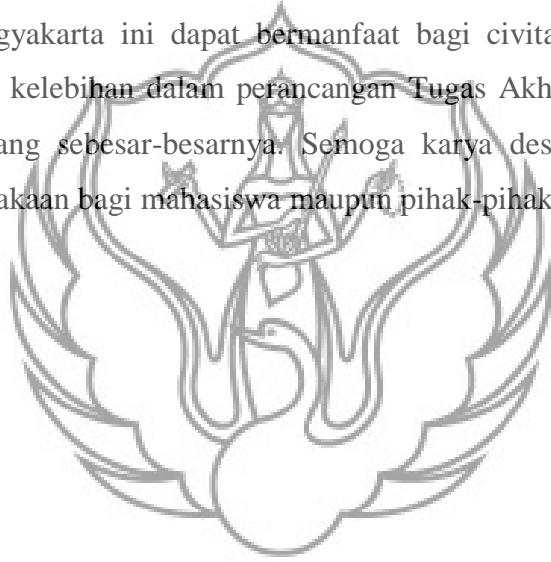
Yogyakarta, 18 Juni 2019

Vino Satria Sanjaya
NIM. 1312257024

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan YME, atas anugerah yangtelah diberikan. Sehingga perancangan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Identitas Visual Grup *Rap Dirty Connection* Yogyakarta” dapat selesai dalam waktu yang ditargetkan. Perancangan Tugas Akhir ini digunakan untuk memenuhi persyaratan akademis untuk mendapatkan gelar sarjana Strata Satu (S-1), program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Akhir kata semoga Perancangan Identitas Visual Grup *Rap Dirty Connection* Yogyakarta ini dapat bermanfaat bagi civitas akademika. Adapun kekurangan dan kelebihan dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis ucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga karya desain ini dapat menjadi referensi kepustakaan bagi mahasiswa maupun pihak-pihak terkait.



Yogyakarta, 18 Juni 2019

Vino Satria Sanjaya
NIM. 1312257024

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir proses penggeraan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. sebagai Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des. sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., Selaku Pembantu Dekan 1 Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Martino Dwi Nugroho, M.Sn. sebagai Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Indiria Maharsi, S.Sn., M.A. sebagai Ketua Program StudiDesain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Drs. Wibowo, MSn. selaku dosen Pembimbing I.
7. Aditya Utama, S.Sos., M.Sn. selaku dosen Pembimbing II.
8. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. selaku *Cognate*.
9. Seluruh dosen diprogram studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh staf karyawan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Tuhan YME, Keluarga tercinta, Bapak, Ibu,kakakku Vita, Ivan,Selfi, Oma Ranti, dan keponakanku Orlando yang sangatsaya sayangi yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberi semangat yang luar biasa. Terima kasih yang sebesar-besarnya.
12. Segenap Sahabat Dasonjah, WRBJ Thug Zoo, Imo Art House, Pride, Sluminggiran Homies, Suena ex House yang senantiasa membantu dan menyediakan ruang untuk berkarya.

13. Teman-temanku Damalia, Jaink, Soplow, Toyib, Ipes, Bewox, Pak Rama, Aristo Bogel, Ajik, Adit, Tuwak, Rastha, dan semua teman yang telah membantu dan berbagi pengalamannya.
14. Keluarga Pargiyanto Apip, Habib, Fatah, Itong, Gufron, Oka, dan Renata.
15. Semua formula yang sudah memberikan asupan kebutuhan sehari-hari.
16. Teman-teman Pensil Kayu 2013 atas kebersamaannya selama ini.
17. Kepada semua pihak yang tak bisa saya sebutkan satu per satu, terima kasih banyak semuanya. Terima kasih yang sebesar-besarnya.



Yogyakarta, 18 Juni 2019

Vino Satria Sanjaya
NIM. 1312257024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Vino Satria Sanjaya
NIM : 1312257024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Identitas Visual Grup Rap *Dirty Connection* Yogyakarta”

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dan semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atau pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 Juni 2019

Vino Satria Sanjaya
NIM. 1312257024

ABSTRAK

Identitas Visual adalah upaya untuk menciptakan citra merek dan karakter menjadi mudah diingat atau lebih dikenal. Identitas visual terdiri dari elemen grafis yang mencakup logo, warna, tipografi, dan elemen lain yang nantinya akan diterapkan ke sejumlah media dan aplikasi lain yang terkait dengan kebutuhan. Salah satu grup *Rap* yang membutuhkan identitas visual yang kuat adalah *Dirty Connection*. Karena identitas visual mereka sepertinya kurang konsisten dan tidak ada ciri yang tidak mewakili karakter. Berdasarkan masalah ini membuat orang merasa bingung sehingga membuatnya terlihat tidak profesional di benak masyarakat luas. Oleh karena itu kelompok *Rap Dirty Connection* memutuskan untuk membuat identitas visual yang kuat dan konsisten dengan penerapan ilmu Desain Komunikasi Visual sebagai bentuk pemecahan masalah atau memberikan solusi yang mereka hadapi.

Dalam perancangan ini perancangan menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data dan informasi dalam bentuk wawancara mendalam sehingga hasil pengumpulan data sesuai kebutuhan. Metode analisis data yang digunakan dalam desain ini adalah *SWOT* untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Karya terakhir pada desain ini adalah dalam bentuk identitas logo visual yang akan diterapkan ke sejumlah media dan aplikasi lain yang terkait dengan kebutuhan. Tidak luput diiringi dengan penggunaan aplikasi identitas visual dalam berbagai aplikasi.

Kata Kunci: Identitas Visual, Grup *Rap* Bawah Tanah, *Dirty Connection*

ABSTRACT

Visual Identity is an effort to create a brand image and a character becomes easy to remember or familiar. Visual identity consists of graphic elements that include logos, colors, typography, and other elements which will later be applied to a number of media and other applications related to needs. One of RAP group that needs a strong visual identity is Dirty Connection. Because their visual identity seems to be less consistent and there are no traits that do not represent the character. Based on these problems make people feel confused so that it makes it look unprofessional in the minds of the wider community. Therefore the Rap Dirty Connection group decided to create a visual identity that is strong and consistent with the application of the science of Visual Communication Design as a form of solving problems or providing the solutions they face.

In this design the design uses qualitative methods by collecting data and information in the form of in-depth interviews so that the results of data collection are as needed. The data analysis method used in this design is SWOT in order to achieve the desired goals. The final work on this design is in the form of a visual logo identity that will be applied to a number of media and other applications related to needs. Not escaped accompanied by the use of the application of visual identity in various applications.

Keywords: Visual Identity, Underground Rap Group, Dirty Connection

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batas Ruang Lingkup Perancangan.....	3
1. Batasan Masalah.....	3
2. Media Perancangan	3
3. <i>Target Audience</i>	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operational	4
G. Metode Perancangan	5
1. Data Yang Dibutuhkan.....	5
2. Metode Pengumpulan Data	5
3. Instrumen/Alat.....	6
H. Metode Analisis Data	6
I. Konsep Perancangan	7
1. Konsep Media	7
2. Konsep Kreatif	7
J. Referensi Visual	8

K. Skematika Perancangan.....	10
BAB II DENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	12
A. Data Objek Perancangan	12
1. Data <i>Dirty Connection</i>	13
2. Filosofi Perusahaan	13
3. Visi dan Misi <i>Dirty Connection</i>	13
4. Struktur Organisasi.....	14
5. Informasi Kontak	14
6. Mitra Usaha dan Klien dari <i>Dirty Connection</i>	14
7. Data Visual <i>Dirty Connection</i>	15
8. Informasi Produk.....	21
9. Cakupan Wilayah Pemasaran.....	29
10. Karakteristik Konsumen.....	29
11. Informasi Pesaing.....	30
12. Persepsi Masyarakat Terhadap <i>Dirty Connection</i>	33
B. Kajian Literatur.....	33
C. Landasan Teori.....	34
1. Pengertian Identitas Visusal	34
2. Tujuan Identitas Visual.....	44
3. Penerapan Identitas Visual	44
D. Identifikasi Problematika Perancangan.....	48
E. Analisis Data	48
F. Kesimpulan	50
BAB III KONSEP PERANCANGAN	51
A. Konsep Kreatif	51
1. Identitas Visual yang Ingin Ditonjolkan	51
2. Citra Visual yang Ingin Ditampilkan	52
3. Tujuan Kreatif	52
4. Strategi Kreatif	53

5. Program Kreatif.....	55
B. Konsep Media	56
1. Tujuan Media	56
2. Strategi Media.....	57
C. Rencana Aplikasi Logo Identitas Visual.....	58
1. <i>Graphic Standard Manual</i>	58
2. Media Promosi dan Aplikasi.....	59
3. <i>Merchandise</i>	60
D. Biaya Kreatif.....	62

BAB IV VISUALISASI64

A. Logo	64
1. Studi Visual.....	64
2. Perancangan Sketsa Bentuk Logo.....	66
3. Digitalisasi Logo	67
B. Studi Warna.....	67
C. Aplikasi Warna Pada Alternatif Logogram.....	68
D. Penentuan Tipografi	68
E. Alternatif Bentuk Logo	69
F. Logo Positif Negatif.....	70
G. <i>Grid System Logo</i>	70
H. <i>Incorrect Use</i>	71
I. <i>Background Control</i>	71
J. Aplikasi Logo Pada Media Pendukung.....	72
1. Media Promosi dan Aplikasi	72
2. <i>Stationary</i>	74
3. <i>Merchandise</i>	75
K. Video Profil.....	80
1. Pra Produksi	80
2. Produksi.....	84
3. Pasca Produksi	91

BAB V PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Empat dari Sembilan Perubahan Logo <i>Dirty Connection</i>	2
Gambar 1.2 <i>Shady Records Logo</i>	8
Gambar 1.3 <i>Shady Records Reloaded</i>	8
Gambar 1.4 <i>Beauty Behind The Madness</i>	8
Gambar 1.5 <i>Beauty Behind The Madness</i>	9
Gambar 1.6 <i>Act Side Gaya a.k.a Soulkillas (Eyefeelsix)</i>	9
Gambar 1.7 <i>Act Side Dj E-One Cronik (Eyefeelsix x Uprock83)</i>	9
Gambar 2.1 <i>Dirty Connection Tour Purworejo 2016</i>	12
Gambar 2.2 Logo Pertama <i>Dirty Connection</i> Tahun 2011	15
Gambar 2.3 Sembilan Perubahan Logo <i>Dirty Connection</i>	16
Gambar 2.4 <i>Dirty Connection</i> Awal Terbentuk	17
Gambar 2.5 Kolaborasi <i>Dirty Connection</i> dan <i>Razor Blade</i>	17
Gambar 2.6 Poster Video Klip <i>Dirty Connection–Bring That Beat Back</i>	18
Gambar 2.7 Akun Sosial Media <i>Instagram Dirty Connection</i>	18
Gambar 2.8 Akun Sosial Media <i>Facebook Dirty Connection</i>	19
Gambar 2.9 Akun Sosial Media <i>YouTube Dirty Connection</i>	19
Gambar 2.10 <i>Dirty Connection Tour Purwodadi 2016</i>	19
Gambar 2.11 Salah Satu Bentuk Aktivitas <i>Dirty Connection</i> Saat Rapat	20
Gambar 2.12 Salah Satu Bentuk Aktivitas <i>Dirty Connection</i> Saat <i>Take Vocal</i>	20
Gambar 2.13 Akun Media Sosial <i>Reverbnation Dirty Connection</i>	21
Gambar 2.14 Akun Media Sosial <i>Soundcloud Dirty Connection</i>	22
Gambar 2.15 Video Klip <i>Dirty Connection–Bring That Beat Back 1</i>	22
Gambar 2.16 Video Klip <i>Dirty Connection–Bring That Beat Back 2</i>	23

Gambar 2.17 Kaos <i>Dirty Connection</i> Kabeh Sedulur x Kronis.....	23
Gambar 2.18 Kaos <i>Dirty Connection</i> DC x YK	24
Gambar 2.19 Kaos <i>Dirty Connection</i> Kolaborasi Dengan <i>Razor Blade</i>	24
Gambar 2.20 Kaos <i>Dirty Connection</i> Duka Merdeka.....	25
Gambar 2.21 <i>Illegal Daily</i>	26
Gambar 2.22 Poster <i>Event LFS 1-3</i>	27
Gambar 2.23 Poster <i>Event Back In The Day</i>	28
Gambar 2.24 Poster <i>Event Monday Break Out</i>	28
Gambar 2.25 Konsumen Penikmat Musik <i>Dirty Connection</i>	29
Gambar 2.26 <i>Logotype Eyefeelsix</i>	30
Gambar 2.27 Paket <i>Bundle Eyefeelsix</i>	31
Gambar 2.28 Logo D.P.M.B	32
Gambar 2.29 Logo <i>X-Calibour</i>	33
Gambar 2.30 Logo <i>YouTube</i>	46
Gambar 3.1 Kaset Pita.....	51
Gambar 3.2 Inisial “D” dan ”C”	54
Gambar 4.1 Studi Visual	64
Gambar 4.2 Sketsa Logo	66
Gambar 4.3 Logo Terpilih.....	67
Gambar 4.4 Warna Hitam dan Merah	67
Gambar 4.5 Aplikasi warna pada Logogram	68
Gambar 4.6 Tipografi terpilih	68
Gambar 4.7 Alternatif bentuk logo	69
Gambar 4.8 Logo Positif Negatif	70
Gambar 4.9 <i>Grid System Logo</i>	70
Gambar 4.10 <i>Incorrect logo use</i>	71
Gambar 4.11 <i>Background Control</i>	71
Gambar 4.12 Pengaplikasian Pada Poster.....	72
Gambar 4.13 Pengaplikasian Pada Kendaraan.....	73
Gambar 4.14 Pengaplikasian Pada <i>Social Media Kit</i>	73
Gambar 4.15 Pengaplikasian Pada Amplop	74

Gambar 4.16 Pengaplikasian Pada Kartu Nama	74
Gambar 4.17 Pengaplikasian Pada Kop Surat.....	75
Gambar 4.18 Pengaplikasian Pada Bendera.....	75
Gambar 4.19 Pengaplikasian Pada <i>Hoodie</i>	76
Gambar 4.20 Pengaplikasian Pada Kaos.....	76
Gambar 4.21 Pengaplikasian Pada Korek Api	77
Gambar 4.22 Pengaplikasian Pada <i>Patch</i>	77
Gambar 4.23 Pengaplikasian Pada <i>Microphone</i>	78
Gambar 4.24 Pengaplikasian Pada Piringan Hitam	78
Gambar 4.25 Pengaplikasian Pada <i>Snapback</i>	79
Gambar 4.26 Pengaplikasian Pada <i>Stiker</i>	79
Gambar 4.27 <i>Razor Dirty Connection, talent 1</i>	84
Gambar 4.28 <i>Dfalkhas Dirty Connection, talent 2</i>	85



Tabel 1.1 Skema Perancangan	10
Tabel 3.1 Pra Produksi	62
Tabel 3.2 Produksi	63
Tabel 3.3 Peralatan.....	63
Tabel 4.1 <i>Storyline</i>	81
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	86
Tabel 4.3 <i>Screen Shot Video</i>	92

DAFTAR LAMPIRAN

Poster Pameran.....	102
Dokumentasi Pameran	103
<i>Behind the Scene</i>	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Musik *hip hop* di Kota Yogyakarta berkembang sangat pesat. Banyak bermunculan grup *Rap* yang para pelakunya mulai dari anak yang masih duduk di sekolah dasar hingga kalangan orang dewasa. Selain itu, melalui *Graffiti* yang berkembang pesat menghiasi setiap tembok-tebok jalanan di Yogyakarta, pelaku *Graffiti*-pun tak sedikit pula yang memiliki grup *Rap* dan terbentuklah beberapa aliran ataupun sub-genre *Rap* yang berkembang di Kota Yogyakarta. Jadi sudah tak heran lagi jika Yogyakarta pernah menjadi barometer *hip hop* Indonesia. Hal ini pernah diutarakan oleh Elmo salah satu personil grup *Underground Rap* yaitu *Eyefilesix* dari Bandung, dimana kota Yogyakarta sendiri banyak *Rapper-rapper* hebat. Elmo a.k.a *Mindfreeza* mengutarakan hal tersebut ketika *Eyefilesix* mengadakan *tour* album kedua mereka di Jogja National Museum sekitar tahun 2013.

Banyak sekali acara *gigs hip hop* di Yogyakarta yang memberi wadah dan kesempatan untuk para *Rapper* menunjukkan kebolehannya. Akan tetapi, akhir-akhir ini semangat *hip hop* di Yogyakarta mulai pudar dan redup, bahkan tidak sedikit grup *Rap* yang kurang produktif lagi dalam membuat karya dan tidak sedikit pula banyak grup *Rap* yang bubar. Hal ini dikarenakan surutnya acara *hip hop* sendiri, banyaknya konflik dan *gap* dari berbagai komunitas *hip hop* di Yogyakarta yang malah menjadi pemisah. Namun, ada salah satu grup *Underground Rap* yang masih bertahan dan produktif hingga sekarang, yaitu *Dirty Connection*. *Dirty Connection* merupakan grup *Rap* yang pernah memberikan pengaruh besar bagi perkembangan musik *Rap* di Yogyakarta. *Dirty Connection*, grup *Rap* dengan genre *Underground Rap* yang pertama kali dapat tampil di acara luar komunitas *hip hop* atau berseberangan dengan genre *Rap*.

Berawal dari situlah nama *Dirty Connection* mulai melambung naik dan dikenal kalangan anak muda Yogyakarta, sehingga *Underground Rap* mulai diminati dan mulai bermunculan grup-grup maupun *Rapper* baru dengan genre yang sama seperti *Dirty Connection*.



Gambar 1.1 Empat Dari Sembilan Perubahan Logo *Dirty Connection*
(Sumber: facebook.com/dirtyconnectiondcyk)

Dirty Connection berasal dari kota Yogyakarta yang terbentuk sejak tahun 2011. Sayangnya identitas visual yang mereka miliki kurang konsistensi seperti logo sudah sembilan kali berganti dalam kurun waktu delapan tahun yaitu sejak 2011 sampai 2019. Serta pengenalan *brand* mereka kurangnya promosi yang bisa dijadikan alat efektif untuk mengenalkan *Dirty Connection* dan *merchandise* kurang memiliki karakter karena efek logo yang menjadi identitas utama sering berganti. Kegunaan logo adalah sebagai tanda kepemilikan dan tanda jaminan kualitas yang berfungsi untuk membedakan identitas *brand* satu dengan identitas *brand* yang lain, serta memunduhkan *target audience* mengidentifikasi sebuah *brand*. Identitas merupakan suatu kemasan berupa kode-kode visual yang dapat mencerminkan kepribadian, potensi, dan aspirasi. Identitas juga merupakan hal yang mutlak diperlukan untuk menampilkan citra yang baik di mata publik. Identitas dapat dibuat atau

diciptakan, sedangkan citra harus selalu diupayakan. Oleh karenanya peran logo sangat penting untuk menjaga identitas sebuah *brand*.

Melalui latar belakang masalah tersebut, perancangan yang berjudul “Perancangan Identitas Visual Grup *Rap Dirty Connection* Yogyakarta” ini hendak menjawab permasalahan yang ada melalui perspektif dan keilmuan desain komunikasi visual.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan diatas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang identitas visual untuk grup *Rap Dirty Connection* yang mewakili karakter *Dirty Connection* dan menarik bagi *target audience*?

C. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari perancangan adalah sebagai berikut:

Merancang identitas visual grup *Rap Dirty Connection* dengan menggunakan ilmu dan teori identitas visual agar mampu menciptakan karakter dan menjadi pembeda identitas *Dirty Connection* dengan identitas lainnya.

D. Batas Lingkup Perancangan

Dalam perancangan kali ini lingkup permasalahan dibatasi oleh:

1. Batasan Masalah

Batasan objek hanya memberikan *Dirty Connection* identitas visual yang diinginkan, dan sebagai upaya untuk membangun citra yang lebih baik bagi *Dirty Connection* dan masyarakat Yogyakarta.

2. Media Perancangan

Dalam perancangan desain identitas visual ini mencakup logo dan *Graphic Standard Manual (GSM)* yang diaktifkan melalui pendekatan video

profil. Sedangkan media pendukung berupa *stationary*, *merchandise* dan sosial media kit.

3. *Target Audience*

Target audience utama dalam perancangan ini berjenis kelamin laki-laki berusia 18-25 tahun. Sedangkan target yang lebih umumnya adalah masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi *Dirty Connection*

Dengan perancangan ini *Dirty Connection* akan mempunyai identitas visual yang konsisten dan menciptakan identitas yang kuat sehingga mampu tersampaikan dengan baik oleh masyarakat luas.

2. Manfaat bagi perancang

Perancang mendapatkan pengetahuan dalam dunia *hip hop* yang di geluti *Dirty Connection* serta perancang mampu menginformasikan perkembangan musik *Rap* khususnya di daerah Yogyakarta. Perancang juga dapat mengetahui dan mengalami lebih ketika membuat identitas visual dengan baik.

3. Manfaat bagi institusi

Sebagai pondasi perancangan untuk kedepannya sehingga dapat memberikan informasi sekaligus mengedukasi serta menjadi salah satu refrensi dan tinjauan pustaka bagi peneliti lain dalam proses perancangan identitas visual.

F. Definisi Operasional

1. Identitas Visual

Dalam pengertian umum identitas visual adalah gambar atau goresan yang merepresentasikan satu atau lebih pesan dengan maksud tertentu, namun tetap dihubungkan dengan bagaimana desainer menciptakannya untuk kepentingan identitas.

2. Grup Rap *Dirty Connection*

Grup Rap *Dirty Connection* adalah grup Rap yang berasal dari kota Yogyakarta sejak tahun 2011 dan menganut aliran *Underground Rap* dengan irungan *beat* bernuansa *Boombap* era tahun 90an.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data primer

Data primer didapatkan dengan me-wawancara langsung kepada pihak *Dirty Connection* sendiri.

b. Data sekunder

Data sekunder dicari melalui sumber-sumber literatur seperti hasil karya yang sudah dihasilkan (lagu, *merchandise*, video klip) yang nantinya data ini menjadi data pendukung.

2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa cara yaitu:

a. Dokumentasi

Mengumpulkan data melalui dokumen (literatur) yang berisi cara, teori, dan berbagai informasi yang menyangkut objek penelitian.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada *Dirty Connection* untuk mencari data, selain itu wawancara juga dilakukan kepada anak muda yang mengetahui *Dirty Connection* untuk memperkuat data.

c. Observasi

Observasi langsung dilakukan di Kota Yogyakarta, seperti datang ke beberapa acara *Dirty Connection* atau acara yang serupa. Hal ini dilakukan untuk mendapat data lebih akurat dengan membandingkan data yang sudah didapat dengan hasil observasi.

3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

- a. Riset/observasi.
- b. Analisis data.
- c. Identifikasi data.
- d. Perencanaan.
- e. Perancangan.

H. Metode Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan metode SWOT. Melalui metode analisis SWOT perancang akan mencapai tujuan yang diinginkan.

Seperti namanya, analisis SWOT merupakan teknik perencanaan strategi yang bermanfaat untuk mengevaluasi Kekuatan (*Strength*) dan Kelemahan (*Weakness*), Peluang (*Opportunities*) dan Ancaman (*Threats*) dalam suatu proyek, baik proyek yang sedang berlangsung maupun dalam perencanaan proyek baru.

1. S: Strength (Kekuatan)

Kekuatan tentang kelebihan-kelebihan dan keunggulan yang dimiliki *Dirty Connection*.

2. W: Weakness (Kelemahan)

Segala hal yang menyangkut dan berkaitan tentang kelemahan atau kekurangan dari *Dirty Connection*.

3. O: Opportunities (Peluang)

Peluang dan kesempatan yang memungkinkan membantu untuk memajukan perkembangan *Dirty Connection*.

4. T: Threats (Ancaman)

Segala hal yang dapat menghambat dan mengganggu kelancaran berjalannya perkembangan dari *Dirty Connection*.

I. Konsep Perancangan

1. Konsep Media

Menentukan penggunaan media untuk pengaplikasian penerapan identitas visual. Beberapa tahapannya sebagai berikut:

a. Tujuan Media

Proses menentukan/menetapkan *target audience*.

b. Strategi Media

Menentukan media yang dapat menjangkau sasaran khalayak *target audience*.

c. Program Media

Perancangan berbagai media pendukung yang berguna untuk membantu mendukung media utama.

d. Biaya Media

Merencanakan biaya yang diperlukan untuk pemasang media distribusi dan pajak pemasang media.

2. Konsep Kreatif

Merancang penerapan Identitas visual yang menarik memerlukan beberapa tahapan. Adapun beberapa tahapnya adalah sebagai berikut:

a. Tujuan Kreatif

Menciptakan image atau kesan dari *Dirty Connection* sesuai dengan karakter *target audience*.

b. Strategi Kreatif

Menciptakan desain yang sesuai dengan karakter *target audience* dan tujuan kreatif, dengan menggunakan unsur-unsur kreatif.

c. Program Kreatif

Ide dalam menentukan media-media pendukung sebagai pendukung media utama.

d. Biaya Kreatif

Merencanakan biaya-biaya yang harus dikeluarkan untuk produksi perancangan.

J. Referensi Visual

1. *Shady Records*



Gambar 1.2 *Shady Records Logo*
(Sumber: enews.tech.com)



Gambar 1.3 *Shady Records Reloaded*
(Sumber: adra-matic.com)

2. *Beauty Behind the Madness*



Gambar 1.4 *Beauty Behind the Madness*
(Sumber: enews.tech.com)



Gambar 1.5 *Beauty Behind the Madness*
(Sumber: enews.tech.com)

3. Dcdc Act Side

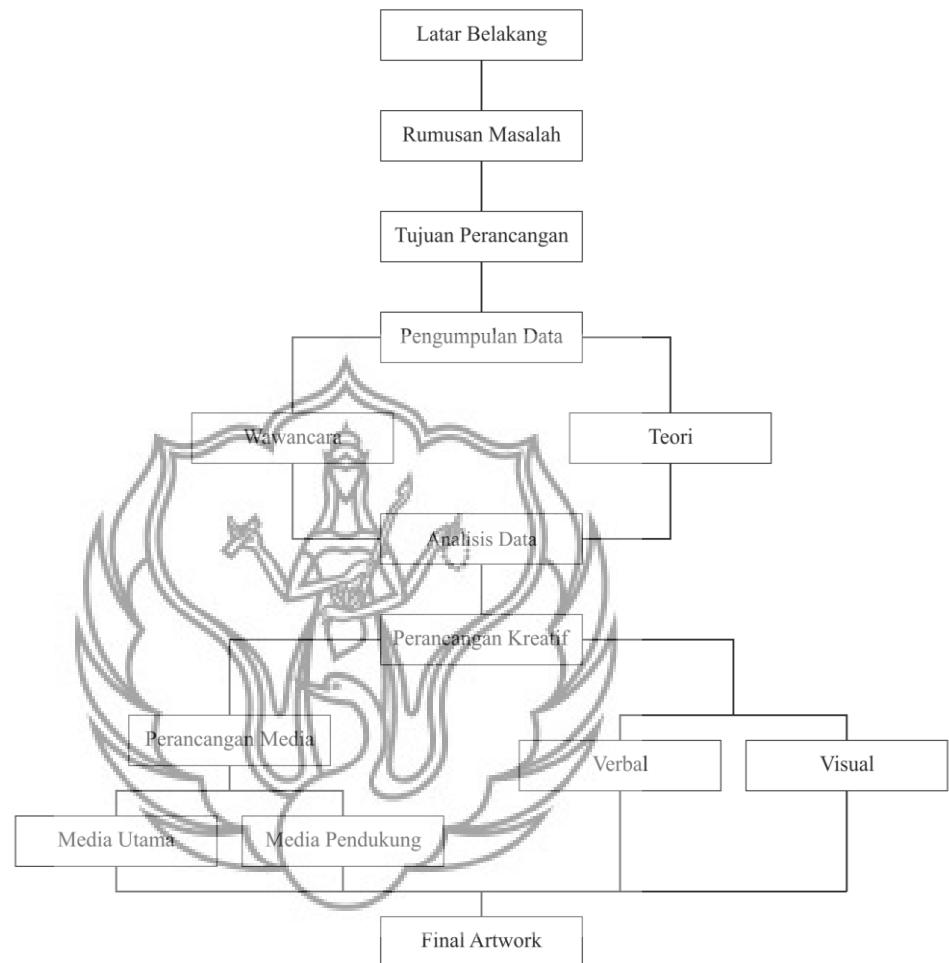


Gambar 1.6 *Act Side: Gaya a.k.a Soulkillaz (Eyefeelsix)*
(Sumber: youtube.com)



Gambar 1.7 *ACT SIDE: DJ E-One Cronik (Eyefeelsix x Uprock 83)*
(Sumber: youtube.com)

K. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Tabel skema perancangan
(Sumber: Vino Satria Sanjaya, 2018)