

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Grup *Rap Dirty Connection* adalah grup *Rap* yang menganut aliran *Underground Rap* dengan iringan *beat* bernuansa *oldschool* yaitu *boombap*. *Dirty Connection* berasal dari kota Yogyakarta sejak tahun 2011, beranggotakan Muh. Ibnu Kurniawan dan Dimas Latief. Dengan perancangan ini, diharapkan dapat memperkuat serta mewakili identitas visual yang konsisten, mempresentasikan citra, image, dan karakter grup *Rap Dirty Connection*.

Proses membuat identitas visual grup *Rap Dirty Connection* perlu proses melewati tahapan-tahapan seperti pencarian data baik secara langsung dengan pihak *Dirty Connection* berupa wawancara maupun dengan menggunakan studi literatur karena perlu mempertimbangkan *target audience* untuk mencapai tujuan yang diharapkan sehingga menghasilkan karya yang tepat dan mampu tersampaikan dengan baik oleh masyarakat luas.

Peran Identitas visual sangatlah berpengaruh penting terhadap citra, *image*, dan karakter grup *Rap Dirty Connection*. Perancangan logo berfungsi sebagai identitas visual dan diikuti dengan perancangan elemen visual lainnya seperti panduan penerapan identitas, warna, tipografi dan penerapan lainnya yang terkait dengan keperluan. Untuk itu pengaplikasian logo ke ragam media diharapkan dapat memperkuat dan menjaga konsistensi baik visual maupun keseluruhan dan menjadi pembeda identitas *Dirty Connection* dengan grup *Rap* lainnya.

Pengaplikasian logo melalui pendekatan video profil adalah cara untuk menyampaikan pesan ke *target audience* untuk menciptakan citra, image dan karakter grup *Rap Dirty Connection*. Karena video profil merupakan media yang sangat efektif untuk kegiatan publikasi dan promosi, serta media yang dapat menyajikan gambar bergerak (video) dan suara (audio). Seperti

contohnya *Wutang Clan, House of Pain, Onyx, Public Enemy* dan sebagainya, memiliki identitas visual yang sangat kuat. Dengan adanya perancangan inidiharapkan mampu menyadarkan betapa pentingnya identitas visual untuk sebuah grup *Rap* maupun musik diluar musik *Rap*, sehingga masyarkat luas lebih teredukasi.

B. Saran

Saran yang dapat dijadikan sebagai acuan dan pertimbangan untuk merancang identitas visual selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan zaman yang maju semakin pesat membuat bermuculan *Rapper* atau grup *Rap* baru semakin bertambah. Dengan itu sangat membutuhkan identitas visual yang kuat serta kelebihan sendiri agar lebih unggul, baik untuk menjadikan daya tarik dan pembeda dengan yang lain.
2. Perancang diharapkan dapat membuat identitas visual yang kuat dan relevan untuk kurun waktu yang lama.
3. Sebagai perancang sangat dianjurkan untuk memperbanyak referensi visual yang berkaitan dengan identitas visual. Karena dalam merancang identitas visual dituntut untuk lebih kreatif, mampu menjaga konsistensi desain, agar lebih inovatif dan sesuai dengan apa yang diharapkan.
4. Dalam merancang identitas visual seperti menciptakan logo disarankan untuk tidak hanya sekedar membuat logo saja, tetapi nantinya logo tersebut dapat diaktifkan, berinteraksi, dan dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arthur, Rene. 2007. *Desain Grafis: dari mata turun ke hati*. Bandung: Kelir.
- Budiargo, Dian. 2015. *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- E. Carter, David. 1985. *How to Improve Your Corporate Identity: The Businessman's Guide to Creating a Better Company Image*. New York: Art Direction Book Co.
- Kuswandi, Wawan. 2011. *Komunikasi Massa Sebuah Analisis Media Televisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rangkuti, Freddy. 1997. *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. 2013. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. (2008). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama.
- Sanyoto, Sadjiman E., Drs, 2009. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*, CV. Arti Bumi Intaran, Yogyakarta.
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama.
- Supriyono, Rachmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Andi.
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service.

Jurnal Internet

- Sudiana, Dendi. (2001). *Tipografi: Sebuah Pengantar*. Vol. 2 Nomer. 2. Diambil dari: <http://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/740/408>, diakses pada tanggal 25 April 2019

Webtografi

[https:// www.djarumcoklat.com](https://www.djarumcoklat.com), diakses pada tanggal 9 Oktober 2018

[https:// www. whuzzupmagz.wordpress.com](https://www.whuzzupmagz.wordpress.com), diakses pada tanggal 9 Oktober 2018

<https://grimlocrecords.com>, diakses pada tanggal 9 Oktober 2018

www.sepengetahuan.co.id, diakses pada tanggal 19 September 2018

www.maxmanroe.com, diakses pada tanggal 17 Desember 2018

<https://canacantya.wordpress.com/sejarah-Youtube>, diakses pada tanggal 17 Desember 2019

<https://www.jagodesain.com>, diakses pada tanggal 3 Februari 2019

