

## **ABSTRAK**

Permasalahan umum yang timbul pada perkembangan musik indie Indonesia adalah kurangnya branding yang baik dan tepat dikarenakan keterbatasan dana dan kurangnya pengetahuan manajemen musisi indie walaupun dalam hal bermusik mereka memiliki kualitas yang baik, seperti misalnya band Tigapagi, kondisi ini sangat berlawanan dengan musisi lain yang dibiayai dan dikelola oleh label besar.

Tujuan akhir dari laporan ini adalah agar band Tigapagi dapat dikenal lebih luas melalui branding. Dalam proses branding tersebut diperlukan landasan-landasan teori seperti teori branding, dan teori ilustrasi yang diramu sebaik mungkin agar tercipta desain yang menjawab permasalahan yang diangkat.

Penyelesaian masalah ditentukan dengan cara menyesuaikan karakteristik band dengan visual yang akan digunakan. Dimulai dari aransemen musik dan lirik dengan menggabungkan unsur tradisional dan modern untuk menciptakan hal baru, hingga menggunakan ilustrasi vector dan ilustrasi tangan dalam proses desain.

## ***ABSTRACT***

*Common problems that arise in the development of indie music in Indonesia is the lack of good and proper branding limitation of funds and lack of management knowledge of indie musicians despite their musical quality, are the main reasons. This condition is in contrast with their fellow musicians funded and managed by major label.*

*The final goal of this report is to make Tigapagi band can be widely known by means of branding. In branding process, theoretical basis are required, such as branding theory, photography theory and illustration theory, combined together in harmony to create a design that solves the issue raised.*

*Problem solving is defined by adjusting the band's characteristic with the visuals that will be used. Starting from music and lyric arrangement by combining traditional and modern elements to create new things, to utilizing vector illustration and hand illustration in design process.*

## DAFTAR ISI

Cover Dalam.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Pernyataan Orisinalitas Karya dan Laporan.....	v
Pernyataan Publikasi Laporan Penelitian.....	vi
Abstrak Bahasa Indonesia.....	vii
Abstrak Bahasa Inggris.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xiii

### **BAB I . PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.2.1 Rumusan Masalah.....	3
1.2.2 Batasan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan.....	5

### **BAB II . LANDASAN TEORI**

2.1 Landasan Teori <i>Brand</i> .....	6
2.1.1 <i>Brand</i> .....	6
2.1.2 <i>Branding</i> dan <i>Brand Strategy</i> .....	7

2.1.2.1 <i>Brand Positioning</i> .....	7
2.1.2.2 <i>Brand Identity</i> .....	7
2.1.2.3 <i>Brand Personality</i> .....	8
2.1.2.4 <i>Brand Communication</i> .....	8
2.1.2.5 <i>Brand Equity</i> .....	8
2.1.3 Logo.....	11
2.2 Landasan Teori Ilustrasi.....	11
2.2.1 Ilustrasi.....	11
2.2.2 Teknik Ilustrasi.....	12
2.3 Landasan Teori Warna.....	13

### **BAB III . DATA DAN ANALISIS MASALAH**

3.1 Data dan Fakta.....	17
3.1.1 Demajors Label.....	17
3.1.2 Profil Band Tigapagi.....	18
3.2 Data Wawancara dan Kuesioner.....	20
3.2.1 Data Wawancara dengan Band Tigapagi.....	20
3.2.2 Data Kuesioner.....	21
3.3 Tinjauan terhadap Proyek Sejenis.....	26
3.4 Analisis STP.....	29
3.4.1 Segmentasi.....	29

3.5 Analisis SWOT.....	30
3.6 Analisis Pemecahan Masalah.....	31

## **BAB IV. PEMECAHAN MASALAH**

4.1 Konsep Komunikasi.....	32
4.2 Konsep Kreatif.....	32
4.3 Konsep Media.....	38
4.4 Hasil Karya.....	38
4.4.1 Logo Tigapagi.....	38
4.4.2 Cover Album <i>Sleeve</i> .....	41
4.4.3 Album Cover.....	43
4.4.4 Pin.....	44
4.4.5 <i>T-Shirt</i> .....	45
4.4.6 <i>Tote Bag</i> .....	46
4.4.7 <i>Sticker</i> .....	47
4.4.8 <i>Guitar Picks</i> .....	48
4.4.9 Poster Album <i>Launching</i> .....	49
4.4.10 Poster CD Promo .....	50
4.4.11 X Banner .....	51
4.4.12 Sosial Media .....	52

4.4.13 Video Teaser .....	53
4.4.14 <i>Flyer</i> .....	54
4.5 <i>Timeline</i> .....	55
4.6 <i>Budgeting</i> .....	56

## **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	57
5.2 Saran .....	57
5.2.1 Saran Penulis Untuk Perancangan Tugas Akhir .....	57
5.2.2 Saran Penguji Untuk Perancangan Tugas Akhir .....	58

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	59
-----------------------------	----

<b>DAFTAS ISTILAH</b> .....	60
-----------------------------	----

<b>DATA PENULIS</b> .....	61
---------------------------	----

<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	62
---------------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan .....	5
Gambar 2.1 Brewster <i>Color Wheel</i> .....	14
Gambar 3.1 Logo Demajors Label .....	17
Gambar 3.2 Tigapagi Band.....	18
Gambar 3.3 Cover CD LA Lights Indiefest Vol.3 .....	19
Gambar 3.4 Cover CD album Payung Teduh .....	27
Gambar 3.5 Poster Launching Album Payung Teduh.....	27
Gambar 3.6 Penampilan Payung Teduh.....	28
Gambar 4.1 Sketsa 1 .....	35
Gambar 4.2 Sketsa 2 .....	35
Gambar 4.3 Sketsa 3 .....	36
Gambar 4.4 Sketsa 4 .....	36
Gambar 4.5 Sketsa 5 .....	37
Gambar 4.6 Elemen Visual 1 .....	37
Gambar 4.7 Elemen Visual 2 .....	37
Gambar 4.8 Logogram Tigapagi .....	39
Gambar 4.9 Logotype Tigapagi .....	39
Gambar 4.10 <i>Cover Sleeve</i> tampak belakang .....	41
Gambar 4.11 <i>Cover Sleeve</i> tampak depan .....	41

Gambar 4.12 Jaring-jaring <i>Cover Sleeve</i> .....	42
Gambar 4.13 Desain kartu Lirik & Ucapan terima kasih .....	42
Gambar 4.14 Desain Cover Album tampak depan .....	43
Gambar 4.15 Desain Cover Album tampak belakang .....	43
Gambar 4.16 Desain Pin .....	44
Gambar 4.17 Desain T-shirt .....	45
Gambar 4.18 Desain <i>Totebag</i> .....	46
Gambar 4.19 Desain <i>Sticker</i> .....	47
Gambar 4.20 Desain <i>Guitar Picks</i> .....	48
Gambar 4.21 Desain Poster <i>Launching</i> .....	49
Gambar 4.22 Desain Poster CD Promo.....	50
Gambar 4.23 Desain X Banner .....	51
Gambar 4.24 Desain Sosial Media .....	52
Gambar 4.25 Cuplikan Teaser Album .....	53
Gambar 4.26 Desain <i>Flyer</i> .....	54

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Timeline</i> .....	55
Tabel 4.2 <i>Budgeting</i> .....	56



## DAFTAR ISTILAH

Brand	: Merek.
Branding	: Proses pemberian merek.
Bodytext	: Teks membentuk konten utama buku, majalah, halaman web atau barang cetakan lainnya.
Folk	: Sebuah aliran musik yang menggabungkan unsur musik rakyat dan musik rock
Highlight	: Bagian terang pada suatu objek.
ICEMA	: Indonesia Cutting Edge Music Award.
Indie Label	: Perusahaan rekaman independen.
Layout	: Tata letak dari suatu elemen desain yang di tempatkan dalam sebuah bidang .
Mayor Label	: Perusahaan rekaman dan jasa pendistribusian musik komersil.
Pentatonik	: Tangga nada musik tradisional.
Shadow	: Bagian gelap pada suatu objek.
Tagline	: Selogan.
Vacum	: Berhenti untuk sementara waktu.