

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *MERCHANDISE BOXSET***  
**JOGJA HIP HOP FOUNDATION**  
**SEBAGAI ARSIP 20 TAHUN**



**ADIMAS YOGA NOVIANTORO**  
**20105001**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**  
**2024**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *MERCHANDISE BOXSET*  
JOGJA HIP HOP FOUNDATION  
SEBAGAI ARSIP 20 TAHUN**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Desain Komunikasi Visual



**ADIMAS YOGA NOVIANTORO  
20105001**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**

**PERANCANGAN *MERCHANDISE*  
BOXSET JOGJA HIP HOP FOUNDATION SEBAGAI  
ARSIP 20 TAHUN**

Dipersiapkan dan Disusun oleh  
**ADIMAS YOGA NOVIANTORO**

**20105001**

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Desain Komunikasi Visual

Pembimbing I,

(Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn)  
NIDN. 0624079101

Pembimbing II,

(Yanuar Ikhwan Pamuji, S.Pd., M.Sn)  
NIDN. 0607019202

**LEMBAR PENETAPAN PENGUJI**

**PERANCANGAN *MERCHANDISE***

**BOXSET JOGJA HIP HOP FOUNDATION SEBAGAI**

**ARSIP 20 TAHUN**

Dipersiapkan dan Disusun oleh  
**ADIMAS YOGA NOVIANTORO**  
20105001

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain  
Institut Teknologi Telkom Purwokerto**

.....

Ketua Sidang Tugas Akhir  
Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn  
NIDN. 0624079101

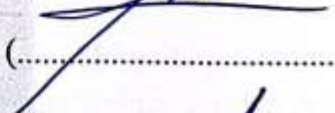
Sekretaris Sidang Tugas Akhir  
Yanuar Ikhsan Pamuji, S.Pd., M.Sn  
NIDN. 0607019202

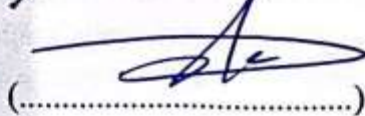
Penguji I  
Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn  
NIDN 0627049002

Penguji II  
Aditya Tama Isdiarto, S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0607069302

()

()

()

()

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

(Muhammad Fajar Sidiq S.T., M.T.)  
NIDN 0619029102

Kaprodi  
Desain Komunikasi Visual

(Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn.)  
NIDN 0613068802



## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Adimas Yoga Noviantoro

NIM : 20105001

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Perancangan *Merchandise Boxset* Jogja Hip Hop Foundation sebagai Arsip 20 Tahun**

Dosen Pembimbing Utama : Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn

Dosen Pembimbing Pendamping : Yanuar Ikhsan Pamuji, S.Pd., M.Sn

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, Juni 2024

yatakan,  


(Adimas Yoga Noviantoro)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-nya kepada penulis sehingga penelitian yang berjudul “Perancangan *merchandise Boxset* Jogja Hip Hop Foundation sebagai Arsip 20 Tahun” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penulisan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan, dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis pada kesempatan ini ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam mengerjakan penelitian ini, ucapan terima kasih tersebut khususnya saya berikan kepada:

1. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Muhammad Fajar Sidiq S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
3. Ibu Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Ibu Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn. dan Bapak Yanuar Ikhsan Pamuji, S.Pd., M.Sn. sebagai pembimbing utama dan pembimbing pendamping penulis yang selama proses penelitian selalu membimbing dengan sabar dan teliti.
5. Almarhum Bapak, Ibu Mistiana Iriyanti serta Ajeng Octaviana Putri dan Aditya Reza Askiandi selaku Ibu dan kakak saya yang setiap saat selalu memberikan bimbingan, dukungan, uang, cinta kasih sayang dan rasa semangat sepanjang masa perkuliahan saya.
6. Semua personil Jogja Hip Hop Foundation khususnya mas Gantaz yang sudah meluangkan waktunya untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian

7. Seluruh teman-teman dari kontrakan bocah bagus sumampir serta teman-teman di Yogyakarta yang tidak dapat disebutkan secara satu per satu yang juga selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis, baik secara akademis maupun emosional, sehingga penulis dapat melewati masa perkuliahannya dengan baik.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan secara satu per satu, yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan tugas akhir ini.

Dengan semua keterbatasan yang dimiliki, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berharap kritik dan saran yang membangun agar penelitian ini dapat bermanfaat dalam bidang akademis kepada pihak-pihak yang terkait dan juga kepada para peneliti yang ingin mengembangkan penelitian seperti ini secara lebih lanjut.

Purwokerto, ...!3...Juni 2024



Adimas Yoga Noviantoro

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENETAPAN PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Studi Pustaka.....	6
2.1.1 Penelitian yang berjudul “Jogja Ora Didol” Representasi Perlawanan Masyarakat Yogyakarta Studi Kasus Grup Musik Jogja Hip Hop Foundation .....	6
2.1.2 Penelitian yang berjudul “Perancangan Desain Grafis Sampul Album Genderang Perang Grup Musik Suabakar” .....	7
2.1.3 Penelitian yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Album Gelombang Darat Band Semiotika” .....	8
2.1.4 Penelitian yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Cover	



Single Terbaru Band Northreast MOONLIGHT” .....	9
2.2 Referensi Karya.....	10
2.2.1 <i>Merchandise Boxset D.P.M.B</i> .....	10
2.2.3 Ilustrasi Hirlan Rahman .....	11
2.2.3 <i>Merchandise Boxset Isyana Rahmawati</i> .....	12
2.3 Dasar Teori .....	12
2.3.1 Landasan Konseptual .....	13
2.3.2 Landasan Perancangan .....	15
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
3.1 Metode Penelitian.....	18
3.1.1 Jenis Pendekatan.....	18
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian .....	19
3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data.....	19
3.1.4 Informan Penelitian .....	20
3.1.5 Teknik Pengumpulan Data .....	20
3.1.6 Metode Analisis Data .....	22
3.2 Identifikasi Data .....	22
3.2.1 Identifikasi Penelitian.....	22
3.2.2 Profil Jogja Hip Hop Foundation .....	23
3.2.3 Data Visual dan Promosi.....	25
3.2.4 Hasil Observasi dan Wawancara .....	26
3.3 Studi Komparasi .....	32
3.4 Analisis Data .....	33
3.4.1 Tabel Analisis SWOT.....	34
3.4.2 USP ( <i>Unique Selling Preposition</i> ) .....	35
3.4.3 <i>Positioning</i> .....	36

3.5 Target Audiens .....	36
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Ide Dasar Perancangan .....	37
4.1.1 Kemasan Berbentuk Kaset .....	38
4.1.2 Wayang dan Batik .....	39
4.1.3 Logo Keraton Yogyakarta.....	39
4.1.4 Alat Musik ( <i>Mic</i> ).....	39
4.2 Konsep Perancangan .....	40
4.2.1 Target Market dan Tarket Audiens .....	40
4.2.2 Konsep Verbal.....	41
4.2.3 Konsep Visual .....	42
4.2.4 Ilustrasi .....	45
4.2.5 Warna .....	46
4.2.6 <i>Layout</i> .....	48
4.2.7 <i>Stilasi</i> .....	49
4.2.8 <i>Rough Layout</i> .....	51
4.2.9 <i>Comrehensive Layout</i> .....	52
4.3 Media .....	53
4.3.1 Media Utama.....	53
4.3.2 Media Pendukung .....	54
4.3.3 Strategi Media .....	57
4.3.4 Biaya Produksi .....	58
<b>BAB V VISUALISASI KARYA .....</b>	<b>59</b>
5.1 Media Utama.....	59
5.1.1 Kemasan CD Album .....	59

5.1.2 Kemasan Boxset.....	60
5.2 Media Pendukung .....	60
5.2.1 Poster.....	61
5.2.2 Kaos .....	62
5.2.3 Stiker .....	62
5.2.4 Sertifikat.....	63
5.2.5 Kaset.....	64
5.2.6 Ambient Media (Gerobak Musik).....	64
5.2.7 Media Sosial Instagram.....	65
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>66</b>
6.1 Kesimpulan .....	66
6.2 Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	33
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian.....	38
Tabel 5.1 Anggaran Dana Media Utama.....	58
Tabel 5.2 Anggaran Dana Media Pendukung .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Boxset</i> “Re-Attitude” D.P.M.B.....	10
Gambar 2.2 Ilustrasi Hirlan Rahman .....	11
Gambar 2.3 <i>Boxset</i> Album “Lexicon” .....	12
Gambar 3.1 Logo Jogja Hip Hop Foundation .....	23
Gambar 3.2 Penghargaan oleh Sri Sultan Hamengkubowono X.....	24
Gambar 3.3 <i>Cover</i> Dokumenter dan CD <i>Soundtracks</i> Hiphopdiningrat.....	24
Gambar 3.4 Album Poetry Battle dan Album Semar Mesem Romo Mendem .....	25
Gambar 3.5 Instagram Jogja Hip Hop Faoundation.....	25
Gambar 3.6 Spotify Jogja Hip Hop Foundation.....	25
Gambar 3.7 Personil Jogja Hip Hop Foundation .....	26
Gambar 3.8 Wawancara Mercu Kurnia C, Mahasiswa dan Musisi .....	30
Gambar 3.9 Wawancara Dimas Adi K, Mahasiswa dan Musisi .....	31
Gambar 3.10 Grup Musik NDX A.K.A .....	32
Gambar 3.11 Grup Musik Los Pakualamos .....	34
Gambar 4.1 Hasil Brainstorming .....	38
Gambar 4.2 Pola Kemasan.....	42
Gambar 4.3 Pola Kemasan Sekunder.....	43
Gambar 4.4 Bentuk Kemasan Primer.....	43
Gambar 4.5 Bentuk Kemasan Sekunder .....	44
Gambar 4.6 Sketsa/Ilustrasi Kemasan.....	45
Gambar 4.7 Warna Kemasan Primer .....	47
Gambar 4.8 Warna Kemasan Sekunder .....	47
Gambar 4.9 <i>Layout</i> Kemasan Primer .....	48
Gambar 4.10 <i>Layout</i> Kemasan Sekunder dan <i>Layout</i> tampilan depan .....	49
Gambar 4.11 <i>Stilasi</i> Kemasan Primer .....	50
Gambar 4.12 <i>Stilasi</i> Kemasan Sekunder.....	50



Gambar 4.13 <i>Rough Layout</i> Kemasan Primer.....	51
Gambar 4.14 <i>Rough Layout</i> Kemasan Sekunder .....	51
Gambar 4.15 <i>Comprehensive Layout</i> Kemasan Primer .....	52
Gambar 4.16 <i>Comprehensive Layout</i> Kemasan Sekunder .....	53

## ABSTRAK

Perancangan *merchandise boxset* Jogja Hip Hop Foundation ini bertujuan untuk merayakan dan mendokumentasikan terhadap Jogja Hip Hop Foundation sebagai arsip 20 tahun dengan genre lagu *rap* jawa yang telah lama dikenal di wilayah Khususnya kota Yogyakarta. Proyek ini melibatkan pengembangan konsep, desain, dan produksi boxset yang mencakup berbagai elemen memorabilia seperti album musik kompilasi, poster, stiker, dan barang-barang lainnya. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali warisan dan pencapaian serta perkembangan dari Jogja Hip Hop Foundation. Melalui metode penelitian kualitatif, seperti wawancara dengan anggota, penggemar, dan penggiat musik, diperoleh data untuk membuat sebuah tampilan yang baru dan autentik. Analisis data dilakukan menggunakan metode SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang dihadapi oleh Jogja Hip Hop Foundation. Hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa perancangan ini adalah untuk membuat tampilan sebuah *merchandise boxset* yang informatif dan representatif yang dapat diharapkan dapat menjadi koleksi berharga dan suatu bentuk penghargaan terhadap perjalanan karir dari grup musik Jogja Hip Hop Foundation selama 20 tahun.

**Kata kunci :** *Boxset*, 20 tahun Jogja Hip Hop Foundation, Arsip.

## **ABSTRAK**

*Designing the Jogja Hip Hop Foundation Merchandise Boxset aims to celebrate and document the 20-year archive of Jogja Hip Hop Foundation, a Javanese rap music group well-known in Yogyakarta. The project involves the development of concepts, design, and production of a boxset that includes various memorabilia such as a compilation music album, posters, stickers, and other items. Additionally, this research aims to reintroduce the heritage, achievements, and progress of Jogja Hip Hop Foundation. Through qualitative research methods, such as interviews with members, fans, and music enthusiasts, data is gathered to create a fresh and authentic presentation. Data analysis is conducted using the SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) method to identify the strengths, weaknesses, opportunities, and threats faced by Jogja Hip Hop Foundation. The final result of the research indicates that the design aims to create an informative and representative merchandise boxset, which is expected to become a valuable collection and perform of appreciation for the 20-years career journey of Jogja Hip Hop Foundation.*

**Keyword :** *Boxset, 20 years of Jogja Hip Hop Foundation, Arsip.*