

**VISUAL BRANDING BAND *THE BROTHERMANS*
DI KOTA PADANG**

KARYA AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Strata
Satu (S1) Pada Prodi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.*



Oleh :

**TOMMY PRATAMA
16027026/2016**

**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

**VISUAL BRANDING BAND *THE BROTHERMANS*
DI KOTA PADANG**

KARYA AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Strata
Satu (S1) Pada Prodi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.*



Oleh :

**TOMMY PRATAMA
16027026/2016**

**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN KARYA AKHIR

**VISUAL BRANDING BAND *THE BROTHERMANS*
DI KOTA PADANG**

Nama : Tommy Pratama
NIM//BP : 16027026/2016
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 28 Mei 2022

Disetujui dan Disahkan oleh:

Dosen Pembimbing



San Ahdi, S.Sn., M.Ds.

NIP: 19791216.200812.1.004

Mengetahui:

Kepala Departemen



Drs. Mediagus, M.Pd.

NIP: 19620815.199001.1.001


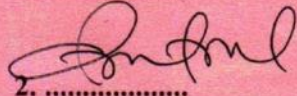
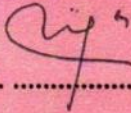
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim
Penguji
Karya Akhir
Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : VISUAL BRANDING BAND *THE BROTHERMANS*
DI KOTA PADANG
Nama : Tommy Pratama
NIM/BP : 16027026/2016
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 28 Mei 2022

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>San Ahdi, S.Sn., M.Ds.</u> NIP: 19791216.200812.1.004	1. 
2. Penguji 1	: <u>Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.</u> NIP: 19840909.201404.2.003	2. 
3. Penguji 2	: <u>Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds.</u> NIP: 19861023.201903.2.006	3. 

Mengetahui:

Kepala Departemen



Drs. Medtagus, M.Pd.

NIP: 19620815.199001.1.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi/Karya Akhir* dengan judul
Visual Branding Band The Brothersmans di Kota Padang
adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 20
Saya yang menyatakan,



Tommy Pratama
NIM. 16027026

VISUAL BRANDING BAND THE BROTHERMANS DI KOTA PADANG

Tommy Pratama¹, San Ahdi²

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email: tomypratamaa12@gmail.com

Abstrak

The Brotherhood adalah band yang memiliki genre *blues* di Sumatera Barat. Akan tetapi disebabkan kurangnya *branding* pada band tersebut menyebabkan masih sedikit masyarakat yang mengetahui identitas band *The Brotherhood*. Perancangan ini bertujuan agar dapat menghasilkan rancangan *visual branding* band *The Brotherhood* untuk mengoptimalkan identitas band agar dapat diingat oleh *audience*. Metode dalam perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* yang dapat disimpulkan bahwa dalam perancangan ini suatu masalah bersumber pada empati, kebutuhan solusi dari masalah yang ada, dan terus dilakukannya penyempurnaan. Untuk itu, maka dibuatlah *manual book* sebagai media utama pengenalan band *The Brotherhood* kepada target *audience*. Analisis data yang digunakan adalah analisis 5W + 1H. Didukung dengan berbagai media pendukung terhadap branding band seperti diadakannya program *minigigs* serta meningkatkan *visual branding* *The Brotherhood* melalui: *T-Shirt*, Bendera band, *Sticker Pack*, *Poster*, *Instagram*, dan tiket.

Kata Kunci : Visual branding, The Brotherhood

¹Mahasiswa Penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

VISUAL BRANDING OF THE BROTHERMANS BAND IN PADANG CITY

Tommy Pratama¹, San Ahdi²

*Visual Communication Design Study Program
Faculty of Language and Arts, Padang State University
Email: tomypratamaa12@gmail.com*

Abstract

The Brothermans is a band that has a blues genre in West Sumatra. However, due to the lack of branding in the band, there are still few people who know the identity of the band The Brothers. This design aims to produce a visual branding design for The Brothermans band to optimize the band's identity so that the audience can remember it. The method in this design uses the Design Thinking method which can be concluded that in this design a problem originates from empathy, the need for solutions to existing problems, and continuous improvement. For this reason, a manual book was made as the main medium for introducing The Brothermans band to the target audience. Analysis of the data used is the analysis of 5W + 1H. Supported by various supporting media for band branding, such as holding minigigs program and enhancing The Brothermans' visual branding through: T-Shirts, Band flags, Sticker Packs, Posters, Instagram, and tickets.

Keyword : Visual Branding, The Brothermans

¹*The student author of final work Visual Communication Design Program*

²*Mentor I, College Teacher Faculty of Language and Arts Universitas Negeri Padang*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga perancang dapat menyelesaikan Karya akhir "*Visual Branding* band *The Brotherhoods* di kota Padang". Perancangan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang.

Perancangan ini tidak terlepas dari bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perancang mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Drs. Mediagus, M. Pd selaku ketua jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dini Faisal, S. Ds, M. Ds selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual dan selaku penguji dalam penulisan karya akhir ini.
3. Ibu Dra. Zubaidah Agus, M. Sn selaku pembimbing akademis.
4. Bapak San Ahdi, S.Sn., M.Ds selaku dosen pembimbing karya akhir yang telah membimbing perancang dengan sabar dan maksimal, begitu banyak memberikan bantuan, dorongan dan motivasi sehingga terlaksana nya penulisan Karya Akhir ini.
5. Ibu Dwi Mutia Sari, S. Ds, M. Ds selaku penguji dalam penulisan karya akhir ini.

6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang yang telah memberikan perancang ilmu pengetahuan sehingga perancang dapat menyelesaikan proposal ini.
7. Kedua orang tua perancang beserta keluarga besar yang senantiasa mendoakan dan memberi motivasi serta dukungan baik secara moral maupun materiil
8. Semua personil dan teman – teman yang ikut serta memberikan tenaga dan pikiran terhadap perancangan karya akhir ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa/i Seni Rupa, Prodi DKV khususnya angkatan 2016 yang selalu memberi semangat, dukungan dan masukan dalam Tugas Akhir yang penulis buat.

Perancang menyadari bahwa perancangan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan, namun ini adalah langkah awal menuju kesuksesan bagi perancang. Untuk itu perancang menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan tugas akhir ini. Perancang mengharapkan semoga tugas akhir ini berguna bagi semua pembaca dan bagi perancang sendiri.

Padang, 28 Mei 2022

Tommy Pratama

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Orisinalitas.....	5
F. Tujuan perancangan.....	5
G. Manfaat perancangan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Praksis	7
1. <i>The Brothermans</i>	7
2. Pengaruh musik <i>blues</i>	10
3. Data visual	11
B. Kajian Teoritis.....	13
1. <i>Visual Branding</i>	13
2. Strategi <i>positioning</i>	14
3. <i>Visual identity</i>	15
4. <i>Layout</i>	22
C. Karya relevan	23
D. Kerangka Konseptual.....	27
BAB III METODE PERANCANGAN.....	28

A. Metode Perancangan	28
B. Metode pengumpulan data	30
C. Metode analisis data	31
D. Pendekatan kreatif.....	33
E. Media utama dan media pendukung.....	34
1. Media utama.....	34
2. Media pendukung.....	35
BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....	39
A. Perancangan <i>Visual Branding</i>	39
1. Media utama.....	40
2. Media pendukung.....	41
B. Program keratif.....	46
C. Layout	54
D. Uji kelayakan	84
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Band <i>The Brotherhoods</i>	11
Gambar 2. Band <i>The Brotherhoods</i>	12
Gambar 3. Logo band <i>The Brotherhoods</i>	12
Gambar 4. Perancangan <i>Visual Branding</i> album Galaksi Palapa	23
Gambar 5. Poster promo album Galaksi Palapa.....	24
Gambar 6. Kelompok Penerbang Roket	24
Gambar 7. Kelompok Penerbang Roket	25
Gambar 8. <i>Pallet</i> warna	47
Gambar 9. Alternatif logo <i>The Brotherhoods</i>	48
Gambar 10. Alternatif warna Logo <i>The Brotherhoods</i>	48
Gambar 11. Final Logo <i>The Brotherhoods</i>	49
Gambar 12. <i>Layout Kasar Cover manual book</i>	54
Gambar 13. <i>Layout Kasar halaman manual book</i>	54
Gambar 14. <i>Layout Kasar Panggung Program Minigigs</i>	55
Gambar 15. <i>Layout Kasar T-shirt</i>	55
Gambar 16. <i>Layout Kasar Bendera</i>	56
Gambar 17. <i>Layout Kasar Poster</i>	56
Gambar 18. <i>Layout Kasar Sticker Pack</i>	57
Gambar 19. <i>Layout kasar Pick gitar</i>	57
Gambar 20. <i>Layout kasar Stick drum</i>	58
Gambar 21. <i>Layout kasar Sosial media Instagram</i>	58
Gambar 22. <i>Layout kasar Tiket</i>	59
Gambar 23. <i>Layout Komprehensif Cover manual book</i>	60
Gambar 24. <i>Layout Komprehensif halaman manual book</i>	60
Gambar 25. <i>Layout Komprehensif Konsep panggung Program minigigs</i>	61
Gambar 26. <i>Layout Komprehensif T-shirt</i>	61
Gambar 27. <i>Layout Komprehensif Bendera</i>	62
Gambar 28. <i>Layout Komprehensif Poster</i>	62
Gambar 29. <i>Layout Komprehensif Sticker pack</i>	63
Gambar 30. <i>Layout Komprehensif Pick gitar</i>	63
Gambar 31. <i>Layout Komprehensif Stick drum</i>	64
Gambar 32. <i>Layout Komprehensif Sosial media Instagram</i>	64
Gambar 33. <i>Layout Komprehensif Tiket</i>	65
Gambar 34. Final cover depan <i>manual book</i>	66
Gambar 35. Cover belakang <i>manual book</i>	66
Gambar 36. Desain final halaman 1 <i>manual book</i>	67
Gambar 37. Desain final halaman 2 <i>manual book</i>	67
Gambar 38. Desain final halaman 3 <i>manual book</i>	68

Gambar 39. Desain final halaman 4 <i>manual book</i>	68
Gambar 40. Desain final halaman 5 <i>manual book</i>	69
Gambar 41. Desain final halaman 6 <i>manual book</i>	69
Gambar 42. Desain final halaman 7 <i>manual book</i>	70
Gambar 43. Desain final halaman 8 <i>manual book</i>	70
Gambar 44. Desain final halaman 9 <i>manual book</i>	71
Gambar 45. Desain final halaman 10 <i>manual book</i>	71
Gambar 46. Desain final halaman 11 <i>manual book</i>	72
Gambar 47. Desain final halaman 12 <i>manual book</i>	72
Gambar 48. Desain final halaman 13 <i>manual book</i>	73
Gambar 49. Desain final halaman 14 <i>manual book</i>	73
Gambar 50. Desain final halaman 15 <i>manual book</i>	74
Gambar 51. Desain final halaman 16 <i>manual book</i>	74
Gambar 52. Desain final halaman 17 <i>manual book</i>	75
Gambar 53. Desain final halaman 18 <i>manual book</i>	75
Gambar 54. Desain final halaman 19 <i>manual book</i>	76
Gambar 55. Desain final halaman 20 <i>manual book</i>	76
Gambar 56. Desain final halaman 21 <i>manual book</i>	77
Gambar 57. Desain final halaman tim perancang <i>manual book</i>	77
Gambar 58. Final desain Panggung <i>Minigigs</i>	78
Gambar 59. Final desain <i>T-shirt</i>	79
Gambar 60. Final desain Bendera	80
Gambar 61. Final desain Poster	81
Gambar 62. Final desain <i>Stickerpack</i>	81
Gambar 63. Final desain <i>Pick guitar</i>	82
Gambar 64. Final desain <i>Stick drum</i>	82
Gambar 65. <i>Layout</i> eksekusi Sosial media instagram.....	83
Gambar 66. Final desain Tiket.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal kerja	38
Tabel 2. Jenis huruf.....	47
Tabel 3. Uji kelayakan pertama	85
Tabel 4. Uji kelayakan kedua.....	85
Tabel 5. Poin dalam Skala	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar konsultasi Karya Akhir	90
Lampiran 2. Display Pameran Tugas Akhir.....	92
Lampiran 3. Dokumentasi Ujian Komprehensif.....	92
Lampiran 4. Dokumentasi Ujian Komprehensif.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Genre atau aliran musik merupakan pengelompokan musik sesuai dengan kemiripannya. Sebuah genre dapat didefinisikan oleh teknik musik, konteks dan tema musik. Genre musik yang di gemari oleh masyarakat salah satunya adalah *blues*. Di Indonesia sendiri tidak tahu pasti kapan, dimana dan siapa yang pertama kali mempopulerkan musik *blues* di Indonesia. Musisi yang mempopulerkan musik *blues* di Indonesia diantaranya adalah *Gugun blues shelter*, Slank, Adrian Adioetomo, Rama Satria Claproth, Endah n Rhesa, Ginda Bestari, B.I.P, *Blues Libre* dan masih banyak lagi.

Di Sumatera Barat khusus nya di kota Padang ada kelompok band yang beraliran *blues* yaitu *The Brotherhoods*. *The Brotherhoods* merupakan band yang beranggotakan 3 (tiga) orang personil, yaitu Ray Nanda (vokal/gitar), Reski Wardana (bass), dan ada Wahyu Kurniawan (drum). *The Brotherhoods* berdiri sejak tahun 2017 tepatnya tanggal 17 Desember 2017 dengan nama awal *Brotherman Blues* dan sudah melakukan *performance* di beberapa acara lokal yaitu *Soundsation Intimate*, *Menacespace*, *MOVEMENT*, *Artsurfer*, *KMDGI13* dan acara lainnya.

Dewasa ini Genre *blues* di Sumatera Barat kurang dapat perhatian lebih dari *audience* maupun pelaku musik itu sendiri, untuk itu *The Brotherhoods*

memiliki visi untuk menghidupkan kembali genre *blues* sekaligus menjadi salah satu Band *blues* di Sumatera Barat. Untuk mempopulerkan musik *blues* di Sumatera Barat *The Brotherhoods* membutuhkan sebuah identitas visual untuk mendukung karakter band dan sebagai *positioning* pembeda dengan band lainnya yang ada di Sumatera Barat dengan itu di harapkan *The Brotherhoods* lebih mudah di ingat oleh penikmat musik secara visual dan mendukung eksistensi band di kancah musik Sumatera Barat.

Pada saat sekarang band tanpa merek atau brand menjadi pengaruh besar dalam kemajuan sebuah band, apalagi dalam era digital saat ini dengan gaya *brand* menjadi sebuah *trend* tersendiri sebagai identitas dan media penghubung dengan apresiator, maka kurang sekali tanpa adanya *branding* yang dilakukan pada sebuah band tersebut.

Semenjak pergantian nama dari *Brotherman Blues* menjadi *The Brotherhoods* band ini belum memiliki *visual branding* yang optimal yang digunakan sebagai pengingat dari *band* tersebut. Hal ini dapat dilihat dari belum adanya konsistensi penggunaan logo, warna, tipografi, visual band, elemen grafis serta media promosi yang digunakan, seperti *merchandise* dari band *The Brotherhoods*. Salah satu untuk mendapatkan hasil yang baik dalam kegiatan *branding* dengan didukung *visual branding* yang baik juga. *Visual branding* sangat berpengaruh dalam pengenalan/informasi dan identitas untuk membentuk visual yang kuat sehingga dapat menggambarkan si band tersebut. Selanjutnya *visual branding* dapat membantu untuk membentuk citra merek yang dibangun

agar tersampaikan secara efektif kepada target *audience* yang sesuai dengan harapan yang diinginkan. Dan dapat disimpulkan bahwa *visual branding* merupakan pengaruh yang diakibatkan oleh suatu bentuk visual dan bagian yang terpenting dalam melakukan kegiatan *branding*.

Berdasarkan dari wawancara yang dilakukan kepada salah satu personil band pada 11 Februari 2021 Medan nan balinduang atau pendopo Fakultas Bahasa dan Seni Ray Nanda lalu mengatakan semenjak pergantian nama band ini dari *Brotherman Blues* menjadi *The Brotherhoods* belum ada yang menggambarkan atau mewakili citra dari band *The Brotherhoods* tersebut sehingga susahnyanya dalam memperkenalkan dan mempengaruhi *audience* dalam mengingat band yang telah berganti nama dari *Brotherman Blues* menjadi *The Brotherhoods*, oleh karena itu *visual branding* menjadi salah satu solusi dari penulis dalam mengangkat citra merek dari band *The Brotherhoods* yang di personil oleh mahasiswa tersebut. Perancangan *visual branding* band *The Brotherhoods* dibuat melalui media komunikasi visual yang dapat diterapkan pada kegiatan branding sehingga mampu memperkenalkan dan meningkatkan merek yang akan berdampak dan berpengaruh besar pada target *audience* dan apresiator dalam bersaing di dunia musik. Untuk itu penulis dituntut untuk mengangkat/ menginterpretasikan band tersebut lewat perancangan visual branding tersebut, sehingga mendapat respon *audience* dan apresiator musik tersebut. Maka dari itu, judul karya akhir yang penulis ambil adalah **“perancangan *Visual Branding* Band *The Brotherhoods* di Kota Padang”**.

B. Identifikasi masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Belum dikenalnya band *The Brothermans* yang telah berganti nama dari *Brotherman Blues* di kalangan masyarakat luas khusus nya di Sumatera Barat
2. Kurangnya awareness terhadap genre musik *blues* di Sumatera Barat baik dari *audience* maupun pelaku musik itu sendiri
3. Band *The Brothermans* belum memiliki *visual branding* yang optimal sebagai pengenalan/informasi yang menggambarkan karakteristik band tersebut

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka, Batasan masalah dalam perancangan karya akhir di fokuskan pada perancangan *visual branding* band *The Brothermans* untuk mengoptimalkan identitas band agar dapat diingat oleh *audience*.

D. Rumusan Masalah

Dari penjabaran permasalahan di atas dapat ditarik sebuah pertanyaan “bagaimana perancangan *visual branding* band *The Brothermans* untuk mengoptimalkan identitas band agar dapat diingat oleh *audience* “.

E. Orisinalitas

Orisinalitas perancangan, dimana masalah yang diangkat adalah suatu yang factual bukan fiktif. Perancangan tugas akhir ini adalah suatu rancangan yang orisinal, karena dalam perancangan ini memiliki perbedaan dengan judul dengan konteks yang sejenis

F. Tujuan perancangan

Tujuan dari perancangan adalah untuk menghasilkan rancangan *visual branding* band *The Brotherhoods* untuk mengoptimalkan identitas band agar dapat diingat oleh *audience*.

G. Manfaat perancangan

Manfaat perancangan visual band *The Brotherhoods* diharapkan dapat memberi manfaat baik secara akademis dan masyarakat umum, sebagai berikut:

1. Manfaat akademis

Perancangan ini diharapkan bagi akademis sebagai referensi yang dapat digunakan sebagai bahan pengembangan terutama mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah desain komunikasi visual serta media untuk menambah pengetahuan bagi rekan-rekan mahasiswa dan pembaca lainnya.

2. Manfaat masyarakat umum

Untuk memperkenalkan kepada *audience* band *The Brotherhoods* melalui perancangan *visual branding*.

3. Manfaat untuk penulis

Untuk menyelesaikan karya akhir penulis serta menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual yang telah penulis dapatkan di bangku perkuliahan maupun di luar perkuliahan.

4. Manfaat untuk band *The Brotherhood*

Band *The Brotherhood* memiliki identitas visual yang menunjang perjalanan karir band dalam industri musik. Memiliki pengingat dan pembeda yang dapat di rasakan oleh *audience*.