

**LAPORAN TUGAS AKHR**

**PERANCANGAN *ZINE* “ARSIP” TENTANG PERJALANAN  
DAN BUDAYA *HARDCORE* DI IBUKOTA**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya (D3)**



**Disusun Oleh:**

**FARREL RAFI ARRACHMAN**

**19010057**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**

**JURUSAN DESAIN GRAFIS**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**

**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Zine 'Arsip' Hardcore Culture di Ibukota  
Penulis : Farrel Rafi Arrachman  
NIM : 19010057  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis..... tanggal 03 Agustus 2023

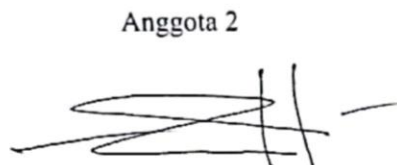
Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



R. Sulistyono Wibowo, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197906242006041001

Anggota 1  


Widi Srivanto, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199104182019031013

Anggota 2  


Drs. Hari Purnomo., M.Sn.  
NIP. 196611271994031001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain,




Tri Fajar Yurmanda Supiyanti, S.Kom., MT.  
NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan "Arsip" Zine Tentang Perjalanan Dan Budaya Hardcore Di Ibukota  
Penulis : Farrel Rafi Arrachman  
NIM : 19010057  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

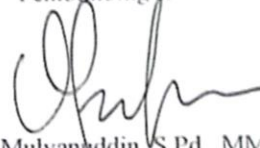
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 11 Juli 2023.

Pembimbing I



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.  
NIP. 196611271994031001

Pembimbing II



Dr. Mulyanuddin, S.Pd., MM  
NIP 195912041981031001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih M.Pd  
NIP. 198501122019032016

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Farrel Rafi Arrachman  
NIM : 19010057  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Zine "Arsip" Tentang Perjalanan Dan Budaya Hardcore Di Ibukota adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 4 Juli 2023

Yang menyatakan,



Farrel Rafi Arrachman  
NIM. 19010057

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farrel Rafi Arrachman  
NIM : 19010057  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

.....Perancangan Zine “Arsip” Tentang Perjalanan Dan Budaya Hardcore Di Ibukota.....

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 4 Juli 2023

Yang menyatakan,



Farrel Rafi Arrachman

NIM: 19010057

## ABSTRAK

*Etymologically, the word Hardcore comes from English, namely (hard-core or hardcore) which is then often shortened to HC or HxC, but Hardcore is a generic term used to describe a genre of music that is more extreme than the usual version, namely the punk rock genre and subculture that emerged in the late 1970s. The notion of the hardcore punk is increasingly spreading and extending to all corners of the world. Along with the increasing level of the economy of big cities in Indonesia and the increasingly open flow of global information, various kinds of foreign cultures have begun to enter Indonesia, one of which is Hc-punk (subculture). Hardcore Punk entered Indonesia during Suharto's heyday. At this time zines began to appear which were published to build communication between underground music communities often called Underground in various cities in Indonesia. This was followed by the release of albums by Hc-punk bands that were increasingly popping up. From these problems, the author was moved to create an information media facility to change the public's perspective on loud music which was designed in the form of a zine with a visual design that was acceptable to the public and content that was light, clear, and understandable to the public.*

**Keywords: Zine, Music, Lifestyle, Education, Hardcore**

Secara etimologi kata *Hardcore* berasal dari Bahasa Inggris, yaitu (*hard core* atau *hardcore*) kemudian sering disingkat menjadi *HC* atau *HxC*, namun *Hardcore* adalah istilah generik yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu aliran music yang lebih ekstrem daripada versi biasanya, Yaitu adalah genre punk rock serta subkultur yang lahir pada akhir dekade 1970-an. Paham *hardcore punk* kian tersebar dan meluas hingga ke segala pelosok dunia. Seiring meningkatnya taraf perekonomian kota-kota besar di Indonesia dan kian terbukanya arus informasi global, mulai masuklah berbagai macam budaya asing ke Indonesia, salah satunya (subkultur) *Hc-punk*. *Hardcore Punk* masuk di Indonesia pada masa kedigjayaan Suharto. Pada masa ini mulai bermunculan *zine* yang diterbitkan untuk membangun komunikasi antar komunitas musik bawah tanah atau sering di bilang *Underground* diberbagai kota di Indonesia. Dilanjutkan dengan mulai rilis album band-band *Hc-punk* yang makin bermunculan. Dari permasalahan tersebut, penulis tergerak untuk membuat sebuah sarana media informasi untuk mengubah sudut pandang masyarakat terhadap *music keras* yang dirancang dalam bentuk *zine* dengan desain visual yang dapat diterima masyarakat dan konten yang ringan, jelas, serta dapat dipahami oleh masyarakat.

**Kata Kunci: Zine, Musik, Gaya Hidup, Edukasi, Hardcore.**

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, ketabahan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif. Judul Tugas Akhir ini adalah “Perancang Pengenalan Hardcore Culture di Ibu Kota”.

Penulis Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari kedua orang tua penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan Tugas Akhir ini.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif;
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik;
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain;
4. Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis;
5. Yayah Nurasih, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis;
6. Bapak Drs., Hari Purnomo, M. Sn selaku Dosen Pembimbing I;
7. Alm. Bapak Dr. Mulyanuddin, S.Pd.,MM Pembimbing II;
8. Elmer Fadhillah, selaku klien dan informan *Culture Hardcore* di Jakarta;
9. Kembang Parang, Dorpasing dan JHC selaku komunitas *Hardcore*;
10. Kedua Orang Tua penulis yang selalu memberikan dukungan;
11. Teman-teman Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta angkatan 12 & angkatan 13 yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan yang baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dari segi materi maupun teknik penulisannya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan para pembaca, khususnya mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta sebagai referensi dalam penulisan laporan Tugas Akhir.

Jakarta, 20 Juli 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Farrel Rafi Arrachman

NIM. 19010057



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
ABSTRAK .....	v
PRAKATA .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penulisan .....	4
F. Manfaat Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
A. Teori Umum .....	6
1. Teori Desain Grafis .....	6
2. Teori Prinsip Desain .....	7
3. Teori Tipografi .....	11
4. Teori Warna.....	13
5. Teori Layout .....	14
B. Teori Khusus .....	16
1. <i>Zine</i> .....	16
2. Kontemporer.....	18
3. <i>Hardcore Style</i> .....	18
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	20
A. Data Objek Penulisan .....	20
B. Teknik Pengumpulan Data .....	20
C. Analisa Data .....	21
D. Strategi Perancangan Karya .....	23
E. Konsep Kreatif dan Konsep Teknis.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Pra Produksi .....	28
B. Produksi.....	30
C. Pasca Produksi.....	33

BAB V PENUTUP .....	42
A.    Simpulan.....	42
B.    Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN BIODATA .....	45
LAMPIRAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR .....	46
LAMPIRAN DOKUMENTASI SIDANG TUGAS AKHIR.....	50

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1. GAMBAR PRINSIP DESAIN .....	8
GAMBAR 2. 2. GAMBAR IRAMA DESAIN .....	8
GAMBAR 2. 3. GAMBAR SKALA DAN PROPOSIONAL .....	9
GAMBAR 2. 4. GAMBAR FOKUS DALAM DESAIN .....	9
GAMBAR 2. 5. GAMBAR KONTRAS DALAM DESAIN .....	10
GAMBAR 2. 6. GAMBAR KESATUAN DALAM DESAIN .....	10
GAMBAR 2. 7. GAMBAR WARNA DALAM DESAIN .....	14
GAMBAR 2. 8. GRID DALAM DESAIN.....	15
GAMBAR 2. 9. MARGIN DALAM DESAIN.....	16
GAMBAR 3. 1. ALUR KERJA KONSEP KREATIF .....	25
GAMBAR 3. 2. MOODBOARD TUGAS AKHIR .....	26
GAMBAR 3. 3. MINDMAP TUGAS AKHIR.....	27
GAMBAR 4. 1. MINDMAP TUGAS AKHIR.....	28
GAMBAR 4. 2. MOODBOARD TUGAS AKHIR .....	29
GAMBAR 4. 3. GAMBAR LAYOUTING ZINE.....	30
GAMBAR 4. 4. GAMBAR FOTO & EDITING FOTO .....	31
GAMBAR 4. 5. ASET ILUSTRASI.....	32
GAMBAR 4. 6. LAYOUTING FOTO DI SOFTWARE ADOBE INDESIGN .....	33
GAMBAR 4. 7. FINAL LOOK ZINE .....	33
GAMBAR 4. 8. FINAL DESAIN LANYARD .....	35
GAMBAR 4. 9. POSTER PENDUKUNG KARYA TUGAS AKHIR .....	35
GAMBAR 4. 10. KARYA PENDUKUNG TUGAS AKHIR BENDERA .....	36
GAMBAR 4. 11. PIN KARYA PENDUKUNG TUGAS AKHIR .....	37
GAMBAR 4. 12. T-SHIRTS KARYA PENDUKUNG TUGAS AKHIR .....	38
GAMBAR 4. 13. KASET PITA KARYA PENDUKUNG TUGAS AKHIR.....	39
GAMBAR 4. 14. TOTE BAG KARYA PENDUKUNG TUGAS AKHIR .....	39
GAMBAR 4. 15. GELANG TIKET KARYA PENDUKUNG TUGAS AKHIR.....	40
GAMBAR 4. 16. STIKER KARYA PENDUKUNG TUGAS AKHIR .....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Bodata.....	45
Lampiran Bimbingan Tugas Akhir.....	46-49
Lampiran Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	50