

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *ZINE* MUSIK INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
UNTUK MENAMPILKAN PERSPEKTIF PEREMPUAN DALAM
PERTUNJUKAN BAND *PUNK ROCK* “LIPS!!”**

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Ahli
Madya Diploma III Politeknik Negeri Media Kreatif



DISUSUN OLEH :

RAJNI SALMA ARKANA

2390442135

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

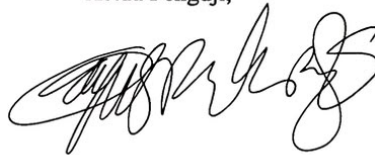
2026

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Zine Musik Interaktif sebagai Media
untuk Menampilkan Perspektif Perempuan dalam
Pertunjukan Band Punk Rock LIPS!!
Penulis : Rajni Salma Arkana
NIM : 2390442135
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

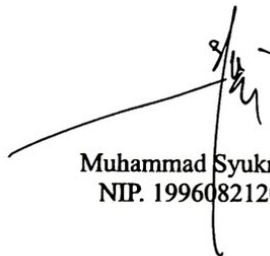
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim penguji Tugas
Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 15 Juli
2026

Disahkan Oleh :
Ketua Penguji,



Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn
NIP. 197602012002122001

Anggota 1



Muhammad Syukri Faiz, M.Ds
NIP. 199608212024061001

Anggota 2



Harisah Fitri, M.Pd.
NIP. 199610162024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan



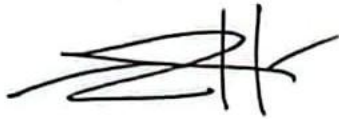
Yusuf Nurachman, S.T., MMSI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : PERANCANGAN ZINE MUSIK INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA UNTUK MENAMPILKAN
PERSPEKTIF PEREMPUAN DALAM PERTUNJUKAN
BAND PUNK ROCK "LIPSII"
Penulis : Rajni Salma Arkana
NIM : 2390442135
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta , 29 Juni 2026

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Harisah Fitri, M. Pd
NIP. 199610162024062001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn
NIP. 19820104202321109

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Rajni Salma Arkana
NIM	: 2390442135
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **PERANCANGAN ZINE MUSIK INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA UNTUK MENAMPILKAN PERSPEKTIF PEREMPUAN DALAM PERTUNJUKAN BAND PUNK ROCK "LIPS!!"** 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, 29 Juni 2026

Yang menyatakan,

Rajni Salma Arkana

NIM: 2390442135

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rajni Salma Arkana
NIM : 2390442135
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demikian 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 MUSIK INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA UNTUK MENAMPILKAN PERSPEKTIF PEREMPUAN DALAM PERTUNJUKAN BAND PUNK ROCK “LIPS!!”” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 29 Juni 2026

Yang menyatakan,

Rajni Salma Arkana
NIM: 2390442135

ABSTRAK

Women still face limitations in participating within the punk rock music scene, which is often dominated by masculine culture, causing their experiences to be underrepresented and insufficiently documented. LIPS!!, a punk rock band from East Jakarta, promotes inclusivity through the Girls to the Front initiative; however, this practice has not been comprehensively communicated as a unified narrative. This project aims to design an interactive music zine as a medium for representing women's perspectives in LIPS!! punk rock performances and documenting their participation within gig spaces. The research methods employed include interviews, questionnaires, observation, and literature review. The outcome of this project is an interactive music zine entitled RIOTPUAN: Girls to the Front, by LIPS!!, which combines documentary photography, visual narratives, and Augmented Reality (AR) technology. The integration of AR enables access to multimedia content, enriching the representation of women's experiences in punk rock music performances.

Keywords: Interactive Music Zine, Augmented Reality, Women's Representation, Punk Rock, LIPS!!

Perempuan masih menghadapi keterbatasan ruang partisipasi dalam skena musik punk rock yang didominasi budaya maskulin sehingga pengalaman mereka jarang terdokumentasikan secara khusus. Band LIPS!! menghadirkan praktik inklusif melalui konsep *Girls to the Front*, namun praktik tersebut belum dikomunikasikan sebagai narasi yang utuh. Perancangan ini bertujuan merancang zine musik interaktif

sebagai media representasi perspektif perempuan dalam pertunjukan band punk rock LIPS!! serta mendokumentasikan praktik partisipasi perempuan yang terjadi di ruang gig. Metode yang digunakan meliputi wawancara, kuesioner, observasi, dan studi pustaka. Hasil perancangan berupa zine interaktif RIOTPUAN: Girls to the Front, by LIPS!! yang menggabungkan fotografi dokumenter, narasi visual, dan teknologi Augmented Reality (AR). Integrasi AR memungkinkan akses terhadap konten multimedia sehingga memperkaya representasi pengalaman perempuan dalam pertunjukan band punk rock LIPS!!.

Kata Kunci: Representasi Perempuan, Zine Musik Interaktif, Augmented Reality, Pertunjukan Musik, Punk Rock

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan Tugas Akhir ini dilakukan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Desain Grafis Diploma III di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan *Zine* Musik Interaktif sebagai Media untuk Menampilkan Perspektif Perempuan dalam Pertunjukan Band *Punk Rock LIPS!!*” Melalui perancangan ini, penulis berupaya menghadirkan *zine* sebagai media visual alternatif yang mendokumentasikan serta merepresentasikan pengalaman perempuan dalam ruang pertunjukan musik *punk rock*, khususnya melalui praktik panggung yang dilakukan oleh band LIPS!!

Selama proses penyusunan laporan dan perancangan karya Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak memiliki peran penting. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc.Ph.D Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman S.T., MMSI., Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.

5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Drs. Hari Purnomo selaku Dosen Pembimbing I
8. Harisah Fitri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini.
10. Ibu dan Babab yang selalu mendoakan, memberi dukungan, dan mengusahakan pendidikan penulis hingga di tahap ini.
11. Quank dan teman-teman lainnya yang selalu hadir dan menemani masa kuliah penulis.
12. Keluarga besar Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, para sahabat dan teman-teman di Program Studi Desain Grafis, atas semua motivasi, dukungan, serta kerjasama yang baik, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak pihak terkait yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Jakarta, 09 Juli 2026



Rajni Salma Arkana

2390442135

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Teori Umum	8
1. Prinsip-Prinsip Desain Grafis	10
2. Elemen Desain Grafis	12
B. Teori Khusus	13
1. Zine	13
2. Perancangan Zine	15
3. Media Informasi Alternatif	16
4. Augmented Reality (AR)	18
BAB III METODE PELAKSANAAN	21
A. Data dan Objek Perancangan	21
1. Data Klien	21
2. Objek Karya	24
3. Spesifikasi Karya	26
B. Teknik Pengumpulan Data	26

1. Observasi	26
3. Kuesioner	27
4. Studi Pustaka	27
C. Ruang Lingkup	28
1. Peran Penulis	28
2. Kategori Karya	28
3. Ide Kreatif	28
D. Langkah Kerja	29
1. Praproduksi	29
2. Produksi	29
3. Pascaproduksi	30
BAB IV PEMBAHASAN	31
A. Praproduksi	31
1. Konsep	31
2. Mindmapping	32
3. <i>Moodboard</i>	33
4. Strategi Pemilihan Warna	34
5. Strategi Pemilihan Font	34
6. Pemilihan <i>software</i> dan <i>hardware</i>	35
a. <i>Software</i>	35
1) Adobe photoshop	35
2) Artivive	36
7. Proses Desain	37
B. Produksi	38
1. Media Utama	38
a. Cover	38
b. halaman 1	38

c. halaman 2	39
d. halaman 3	40
e. halaman 4	40
f. halaman 5	41
g. halaman 6	41
h. halaman 7	42
i. halaman 8	43
j. halaman 9	43
k. halaman 10	44
l. halaman 11	45
m. halaman 12	45
n. halaman 13	46
o. halaman 14	47
p. Back cover	47
2. Media Pendukung	48
a) X Banner	48
b) Stiker	49
c) Bandana	50
d) Baju	50
e) Tote Bag	51
f) Poster	51
g) Pin	52
h) Keychain	52
i) Kipas	53
BAB V PENUTUP	54
A. Simpulan	54
B. Saran	56

1. Saran Untuk Penulis	56
2. Saran Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif	57
3. Saran Untuk LIPS!!	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo LIPS!!	21
Gambar 3.2 Maps	21
Gambar 3.1 Gedung Studio Musik	22
Gambar 4.1 <i>Mindmapping</i>	32
Gambar 4.2 <i>Mindmapping</i>	32
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i>	33
Gambar 4.4 <i>Strategi Pemilihan Warna</i>	34
Gambar 4.5 <i>Font Arlequin</i>	35
Gambar 4.6 <i>Font CMU Concrete</i>	35
Gambar 4.7 Logo Adobe Photoshop	35
Gambar 4.8 Logo Artivive	36
Gambar 4.9 Proses Desain	37
Gambar 4.10 Proses desain	37
Gambar 4.11 Cover	38
Gambar 4.12 halaman 1	39
Gambar 4.13 halaman 2	39
Gambar 4.13 halaman 3	40
Gambar 4.14 halaman 4	41
Gambar 4.15 halaman 5	41
Gambar 4.16 halaman 6	42
Gambar 4.17 halaman 7	42
Gambar 4.18 halaman 8	43
Gambar 4.19 halaman 9	44
Gambar 4.20 halaman 9	45
Gambar 4.21 halaman 11	45

Gambar 4.23 halaman 13	46
Gambar 4.24 halaman 14	47
Gambar 4.25 Back cover	48
Gambar 4.26 x banner	49
Gambar 4.27 Stiker	49
Gambar 4.28 Bandana	50
Gambar 4.29	50
Gambar 4.30 Tote bag	51
Gambar 4.31 Poster	51
Gambar 4.32 Pin	52
Gambar 4.33	52
Gambar 4.34	53
Gambar 4.34	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	59
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	60
Lampiran 3 Transkrip Wawancara	84
Lampiran 4 Dokumentasi Sidang	87