

ABSTRAK

MEMPERKENALKAN DAN MEMPROMOSIKAN LEGENDA SANGKURIANG DI GUNUNG TANGKUBAN PERAHU MELALUI *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN*

Oleh
Clarissa Shephina
NRP 0964216

Indonesia adalah negara yang mempunyai keanekaragaman budaya. Namun seiring dengan perkembangan jaman, minat masyarakat akan kebudayaan Indonesia itu sendiri semakin berkurang. Kemajuan teknologi menyebabkan masyarakat sekarang ini lebih menyukai cerita produk luar dan membuat kebudayaan Indonesia seperti legenda semakin terlupakan. Legenda Jawa Barat yang sudah cukup dikenal adalah legenda Sangkuriang. Namun legenda Sangkuriang yang memiliki hubungan langsung dengan objek wisata Gunung Tangkuban Perahu belum dikemas menjadi satu kesatuan yang dapat menarik minat wisatawan.

Maka dari itu, upaya untuk melestarikan legenda Sunda, Jawa Barat sebagai budaya Indonesia dapat diwujudkan dengan beragam cara yang menarik dan belum pernah ada sebelumnya. Salah satunya dengan memanfaatkan objek wisata Gunung Tangkuban Perahu yang masih diminati wisatawan. Manfaat dari perancangan ini adalah agar wisatawan yang mengunjungi Gunung Tangkuban Perahu mengenal dan mengingat kembali legenda Sangkuriang.

Media yang digunakan ialah *Environmental Graphic Design*, grafis 3 dimensi dan *signage* yang berhubungan dengan legenda Sangkuriang di Gunung Tangkuban Perahu sebagai media utamanya. Serta didukung media promosi lainnya berupa brosur dan iklan media sosial. Melalui perancangan *Environmental Graphic Design* ini, wisatawan dapat berwisata serta mengenal legenda Sangkuriang yang merupakan kebudayaan Indonesia.

Kata kunci : Sangkuriang, media sosial, *Environmental Graphic Design*, cerita rakyat

ABSTRACT

ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN FOR PROMOTING SANGKURIANG LEGEND AT TANGKUBAN PERAHU MOUNTAIN

By
Clarissa Shephina
NRP 0964216

Indonesia is a country that has cultural diversity. But as time evolves, Indonesians' interest in the Indonesian culture keeps on decreasing. The development of technology has caused civilians nowadays to like foreign stories more than traditional culture such as legends that make them almost forgotten. One of the most well known legend of West Java is Sangkuriang. The Sangkuriang legend that has inter relationship with Gunung Tangkuban Perahu has not yet packed interestingly that can attract tourists' attention.

In that purpose, the effort to conserve the Sunda legend of West Java as one of Indonesian culture can be embodied by variety of ways that are interesting and have never been done before. One of the ways is by making the good use of Gunung Tangkuban Perahu that still attracts tourists' interest. The benefit of this project is to make tourists come and visit Gunung Tangkuban Perahu and reminisch the legend of Sangkuriang.

The method used is through the Environmental Graphic Design, which is to design 3 dimensional graphics and signage to depict the legend of Sangkuriang in Gunung Tangkuban Perahu as its main media. It is also supported by other media promotion such as brochures and social media advertisements. Through this Environmental Graphic Design plan, tourists can tour and reenact the legend of Sangkuriang which is one of the Indonesian cultures.

Key word : Sangkuriang, social media advertisement, Environmental Graphic Design, legend

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Umum Tentang Legenda	5
2.1.1 Pengertian Legenda	5
2.1.2 Ciri ciri Legenda	5
2.1.3 Jenis Legenda	6
2.1.4 Perbedaan Legenda dan Cerita Rakyat	8
2.2 <i>Environmental Graphic Design</i>	9
2.2.1 Pengertian <i>Environmental Graphic Design</i>	9
2.3 Kebudayaan Jawa Barat	11
2.3.1 Pakaian Adat khas Jawa Barat	13
2.3.2 Kesenian Khas Jawa Barat	13
2.3.3 Legenda Khas Jawa Barat	13

2.4 Teori Promosi dan Pemasaran	16
BAB III DATA dan ANALISIS MASALAH	17
3.1 Data dan Fakta	17
3.1.1 Institut Terkait	17
3.1.1.1 Dinas Pariwisata dan Kebudayaan	17
3.1.1.2 Dinas Pendidikan dan Kebudayaan	19
3.1.2 Mandatori	20
3.1.2.1 Pemerintah Daerah Jawa Barat	20
3.2 Data Mengenai Permasalahan yang Dihadapi	27
3.2.1 Wawancara	27
3.2.2 Observasi	28
3.2.3 Kuisisioner	28
3.3 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	31
3.3.1 Analisis kampanye berdasarkan SWOT	31
3.4.2 Segmentasi Pasar	31
3.4.4 <i>Targeting</i>	32
3.4.5 <i>Positioning</i>	32
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	32
4.1 Konsep Komunikasi	32
4.2 Konsep Verbal	33
4.3 Konsep Visual	33
4.4 Konse Kreatif	33
4.5 Konsep Media	35
4.5.1 EGD	37
4.5.2 <i>Sign System</i>	37
4.5.3 Brosur	37
4.5.4 Media Sosial	38
4.5.5 Peta	38
4.5.6 Seragam	38
4.6 Hasil Karya	39
4.6.1 Grafis 3 Dimensi	39

4.6.2 Tipografi	40
4.6.3 Warna	40
4.6.4 Adegan Sangkuriang	41
4.6.5 Papan Selamat Datang	42
4.6.6 Brosur	44
4.6.7 Papan Tiket	45
4.6.8 Papan Petunjuk Arah	46
4.6.9 Seragam	47
4.6.10 Frame Foto	48
4.6.11 Iklan Media Sosial	48
4.6.12 Papan Sapta Pesona	49
4.6.13 Mobil	50
4.6.14 Papan Selamat Datang	51
<i>4.7 Budgeting</i>	52
BAB V PENUTUP	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR GAMBAR

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Gambar 3.1.1.1 DISPARBUD PROV. JABAR	18
Gambar 3.1.1.2 PROV. JABAR	20
Gambar 3.1.2.2.1 Contoh Karya Sejenis	27
Gambar 3.1.2.2.2 Ilustrasi Karya Sejenis	28
Gambar 3.1.2.2.3 Tugu Karya Sejenis	28

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

Gambar 4.6.1.1 Grafis 3D di Gunung Tangkuban Perahu	40
Gambar 4.6.4.1 Adegan Sangkuriang	43
Gambar 4.6.5.1 Pengaplikasian Papan Selamat Datang	44
Gambar 4.6.6.1 Brosur	45
Gambar 4.6.7.1 Papan Tiket di Gunung Tangkuban Perahu	46
Gambar 4.6.8.1 Petunjuk Arah di Gunung Tangkuban Perahu	47
Gambar 4.6.9.1 Seragam di Gunung Tangkuban Perahu	48
Gambar 4.6.10.1 <i>Frame</i> Foto di Gunung Tangkuban Perahu	49
Gambar 4.6.11.1 Iklan Media Sosial	49
Gambar 4.6.12.1 Papan Sapta Pesona	50
Gambar 4.6.13.1 Mobil di Gunung Tangkuban Perahu	51
Gambar 4.6.14.1 Papan Selamat Datang	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2.3.1 Diagram Wisatawan di Gunung Tangkuban Perahu	30
Tabel 3.2.3.2 Diagram Kunjungan di Gunung Tangkuban Perahu	31
Tabel 3.2.3.3 Diagram Pengetahuan Wisatawan akan Sangkuriang	31
Tabel 3.2.3.4 Diagram Ketertarikan Wisatawan akan Sangkuriang	32