

Abstract

In this paper, writer is would like introduce Equal Bright to people in Bandung Indonesia because Equal Bright often mistaken not like a official school and like a International School just like courses class, playgroup etc. Education in Bandung still have a same system in every scholl and only judge from the IQ, but every children in here have a different skill and can't be show up from his IQ. In Equal Bright the have a different method is Multiple Intelligences, where every person develops intelligence in different ways, so we can't judge the ingenuity only from the IQ. The concept is want introduce to people about Equal Bright because Equal Bright is National School but have different ways to teaching his childrens. And the concept want to show how much fun, colourfull, cheerfull and atractive the studying in here. Base on the survey, writer will introduce with Video Promotional because video can be more attractive and can show the reality in area and can be more fun with motion graphic inside. That we will Always there to help and give you solutions for your problems.

Keywords: *Equal Bright, Multiple Intelligences, Promotional Videos, School.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA DAN LAPORAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.2.3 Ruang Lingkup Kajian	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	5
1.5 Skema Perancangan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Promosi	
2.1.1 Promosi	7
2.1.2 Tujuan Promosi	8
2.1.3 Jenis Promosi	9
2.1.4 Fungsi Promosi	9
2.2 Media Promosi	10
2.3 Multiple Intelligence	11
2.4 Howard Gardner	13
2.5 Teori Psikologi Komunikasi	15
2.6 Video	

2.6.1 Jenis-jenis Video	17
2.7 Editing	19
2.8 Segmenting, Positioning, Targeting	20
2.9 Strengths, Weakness, Opportunities dan Theaths	21

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta	
3.1.1 Lembaga Terkait	22
3.1.2 Visi dan Misi	24
3.1.3 Komitmen <i>Equal Bright</i>	24
3.1.4 Fasilitas yang tersedia di <i>Equal Bright</i>	25
3.1.5 Tinjauan Terhadap Karya Sejenis	30
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	32
3.2.1 Analisis SWOT	33
3.3 Hasil Kuesioner	34
3.4 Analisa STP	38

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi	40
4.2 Konsep Kreatif	41
4.2.1 Konsep Verbal	42
4.2.2 Konsep Visual	43
4.3 Konsep Media	
4.3.1 Manajemen Waktu Promosi	44
4.3.2 Budgeting	45
4.3.3 Pemilihan Media	46
4.4 Karya Yang Sudah di Laksanakan	47
4.5 Bahasan Karya	49
4.4.1 Video	50
4.4.2 Poster	53
4.4.3 Brosur	54

4.4.4 Iklan Majalah	55
4.4.5 X-Banner	56
4.4.5 Booth Stand	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	
5.2.1 Saran Untuk Universitas Maranatha	58
5.2.2 Saran Untuk Masyarakat Umum	58
DAFTAR PUSTAKA	x
DAFTAR ISTILAH	xi
DAFTAR LAMPIRAN	
Lampiran A : Kuisisioner	xii
Lampiran B : Sketsa	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xx
DATA PENULIS	xxi
UCAPAN TERIMAKASIH	xvii

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Howard Gardner
- Gambar 3.1 Halaman Depan *Equal Bright*
- Gambar 3.2 *Lobby Equal Bright*
- Gambar 3.3 *Lobby Equal Bright*
- Gambar 3.4 Koridor Tengah *Equal Bright*
- Gambar 3.5 Koridor Tengah *Equal Bright*
- Gambar 3.6 Ruang Tunggu *Equal Bright*
- Gambar 3.7 Ruang Kelas *Equal Bright*
- Gambar 3.8 Ruang Kelas *Equal Bright*
- Gambar 3.9 *ICT Class Equal Bright*
- Gambar 3.10 Peralatan di *Art Class Equal Bright*
- Gambar 3.11 Ruangan Kelas 5 dan 6 *Equal Bright*
- Gambar 3.12 Akses Lantai Dua *Equal Bright*
- Gambar 3.13 Akses Lantai Dua *Equal Bright*
- Gambar 3.14 Toilet *Equal Bright*
- Gambar 3.15 Brosur promosi Kuntum Cemerlang Bandung
- Gambar 3.16 Acara kemping Kultum Cemerlang tahun 2008
- Gambar 4.1 Warna *Desain*
- Gambar 4.2 *Time Line* Promosi
- Gambar 4.3 *Budgeting*
- Gambar 4.4 *Flyer Promosi Annual Exhibition* di Paris Van Java Bandung
- Gambar 4.5 Brosur *Equal Bright*
- Gambar 4.6 Brosur *Equal Bright*
- Gambar 4.7 Brosur *Equal Bright*
- Gambar 4.8 *Timeline*
- Gambar 4.9 *Timeline*
- Gambar 4.10 *Timeline*
- Gambar 4.11 *Timeline*
- Gambar 4.12 *Timeline*

- Gambar 4.13 *Timeline*
- Gambar 4.14 *Timeline*
- Gambar 4.15 *Timeline*
- Gambar 4.16 *Timeline*
- Gambar 4.17 Poster *Conditioning*
- Gambar 4.18 Poster *Conditioning*
- Gambar 4.19 Poster *Informing*
- Gambar 4.20 Poster *Reminding*
- Gambar 4.21 Brosur Bagian Dalam
- Gambar 4.22 Brosur Bagian Luar
- Gambar 4.23 Iklan Majalah Hitam Putih
- Gambar 4.24 Iklan Majalah Berwarna
- Gambar 4.25 X-Banner
- Gambar 4.26 Booth Stand

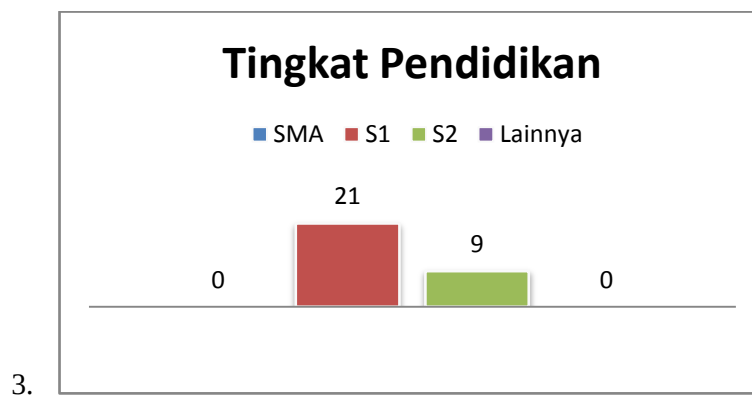
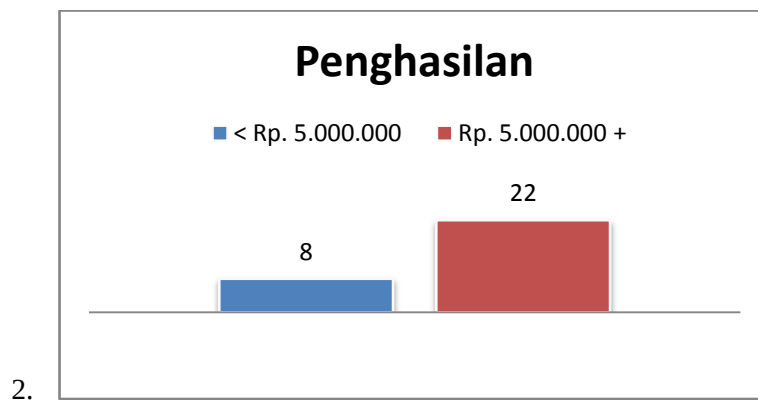
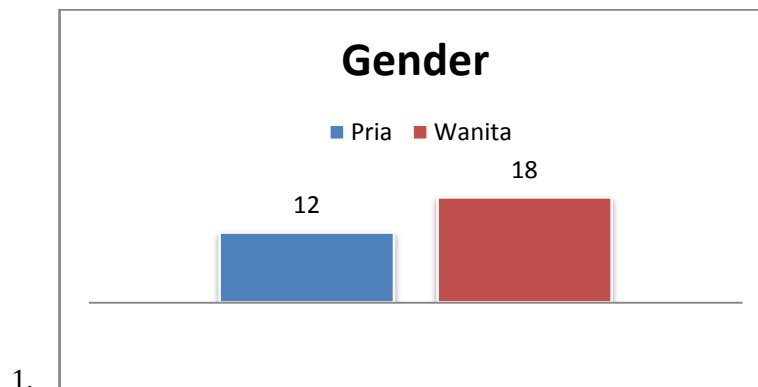
DAFTAR TABEL

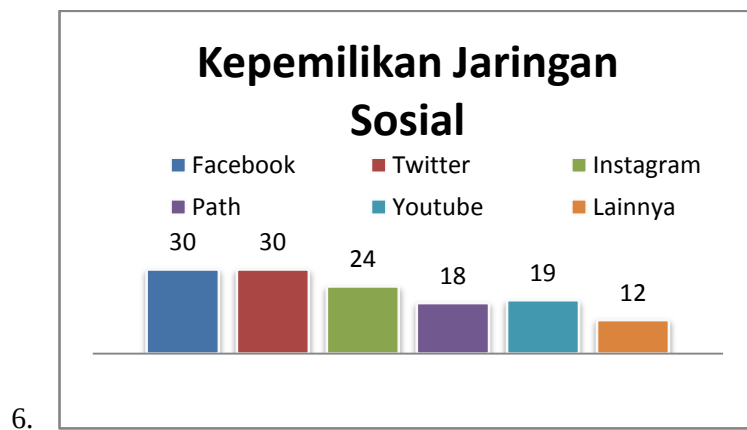
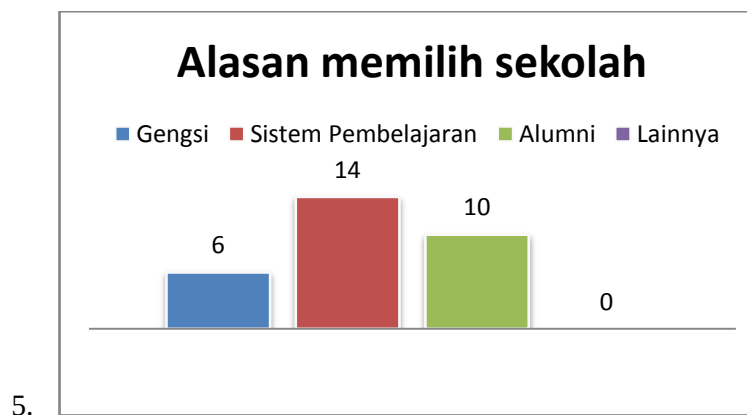
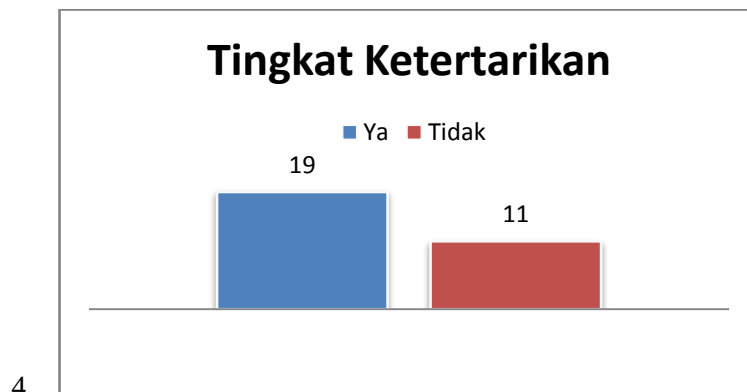
- Table 3.1 Gender Responden
- Table 3.2 Tingkat Penghasilan
- Table 3.3 Tingkat Pendidikan
- Table 3.4 Tingkat Ketertarikan akan *Multiple Intelligences*
- Table 3.5 Alasan Memilih Sekolah Ternama
- Table 3.6 Kepemilikan akan Jejaring Sosial
- Table 3.7 Media yang sesuai Untuk Promosi Sekolah
- Table 3.8 Info yang ingin didapat dalam Promosi Sekolah
- Table 3.9 Kesan akan Promosi Menggunakan Video
- Table 3.10 Tipe Video yang Menarik
- Table 3.11 Mengetahui akan *Equal Bright*
- Table 3.12 Kesan pertama kali melihat *Equal Bright*

DAFTAR LAMPIRAN

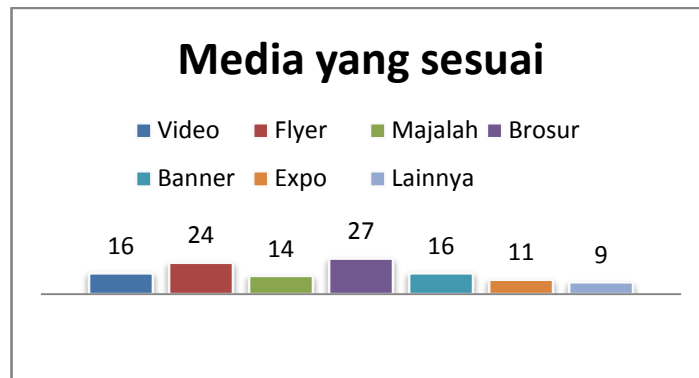
a. Lampiran Kuisisioner

Kuesioner dibagikan kepada 30 orang responden, yaitu kepada pasangan yang sudah berkeluarga yang berumur 30-35 tahun yang sudah dan akan mempunyai anak yang akan bersekolah dasar. Lokasi penyebaran angket di Bandung yaitu di Hegarmanah, tempat kerja, dan kerabat. Berikut hasil angket yang sudah disebarakan.

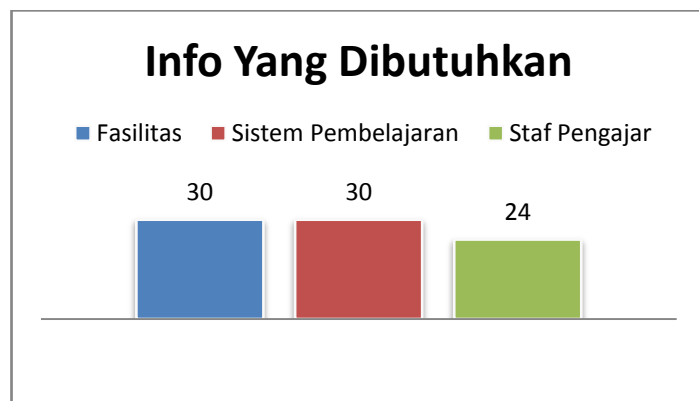




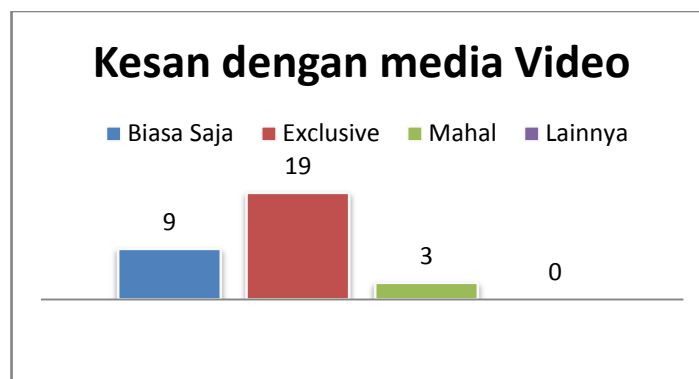
7.

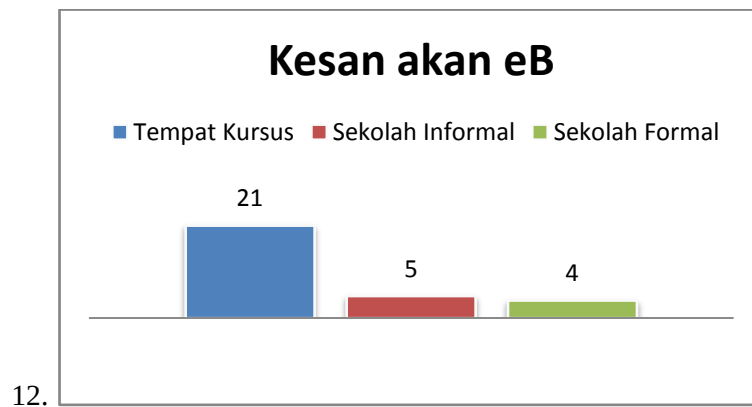
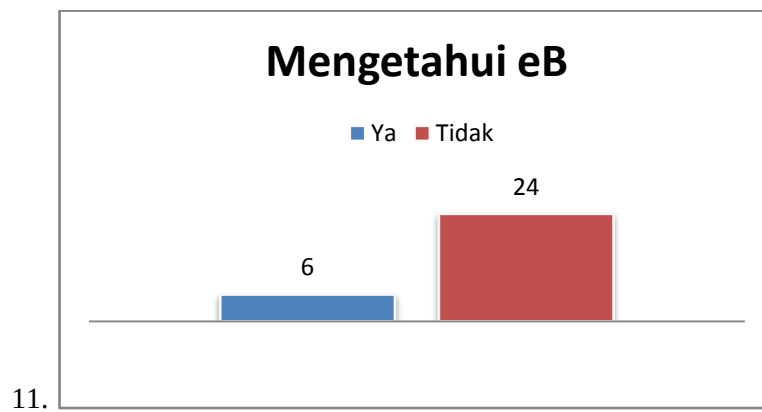
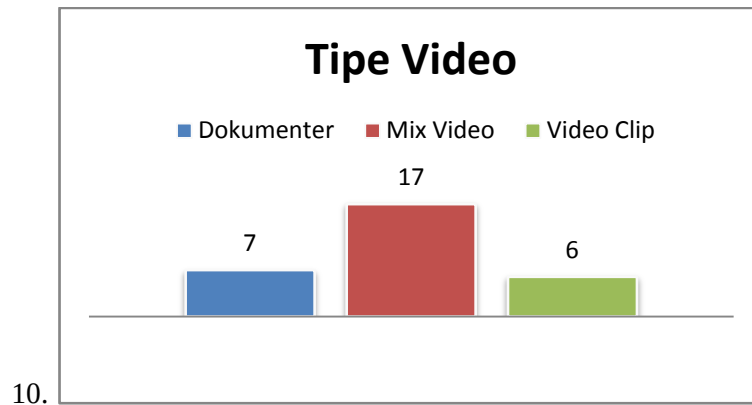


8.



9.





b. Lampiran Sketsa



lembang **ASISTENSI SKETSA**
MAYOR DKV 6 - JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Paraf Pembimbing	Nomor :
Tanggal	

NRP / Nama : 0664170

JUDUL : ~~Scene~~ R. Story Board.

1



- matahari terbit (dari masih gelap & sampai muncul) & dibikin cepat
- masuk ke dalam kamera
- semua menjadi putih.

2



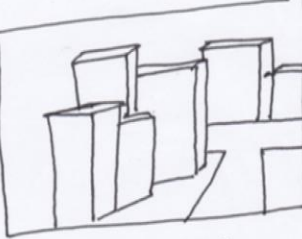
- setelah putih semua hilang berubah menjadi animasi.
- 2D jalan dan pohon (scene pegunungan)
- adegan sumbu seperti berpindah.

3



- siluet jalan
- lihat bawah & seperti sedang berpindah

4



- saat lihat kelintas stone road sudah ada di kota
- adegan menyusuri kota

5



- jalan lurus sampai bangunan
- tiba-tiba seperti ada panorama sinema matahari & blanket putih

6



- dari animasi berubah jadi video (bagian depan).
- karena shoot dari bawah ke atas bangunan & ke belakang.



10 Agustus 2019

lembar ASISTENSI SKETSA

MAYOR DKV 6 - JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

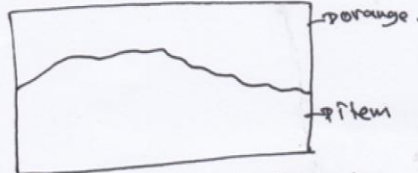
Paraf
Pembimbing
Tanggal

Nomor :

NRP / Nama : 0604170 - Dadean.

JUDUL : Revisi sket 2 - 4.

②



- * muncul gunung dari bawah (siluet)
- * menunjukkan kota Bandung ada diantara pegunungan.
- * lagu masuk yg bertema gunung.
- * fade out gunung masuk ke bawah.

③



- * muncul siluet kota dari bawah
- * kota mau kedepan terus mengkilang (dari kiri kekanan terahir bgt)
- * keluar bangunan EB.

④



- * saat hampir bangunan bangunan tengah keluar frame bangunan ebir keluar frame.



Yuni Agustus 2019

lembar ASISTENSI SKETSA

MAYOR DKV 6 - JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NRP / Nama : 0664170 / Satriana Kristina.

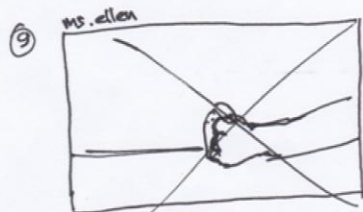
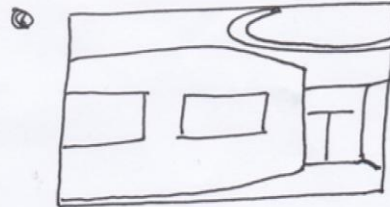
JUDUL : Story Board 2.

Paraf
Pembimbing
Tanggal

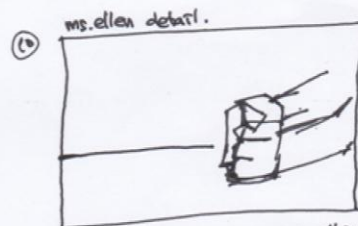
Nomor :



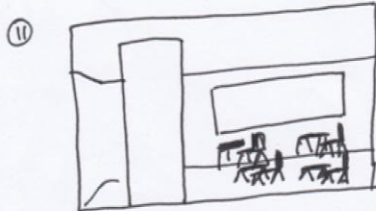
- dari bagian depan masuk ke bagian lobby
- shoot bagian lobby
- kamera dari bagian bawah
- ambil dari kiri ke kanan.



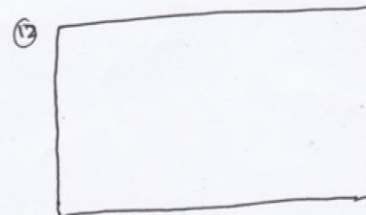
- * ms.ellen masuk ambil barang, &
- * angle dari samping (garit kamera)
- *



- * detail tangan ms.ellen. cm lagi pegel pegel
- * ambil dop dr objek. ketangan.



- * pindah ke ruang kelas
- * 1-2 lagi suara ms.ellen masih ada.
- * angle dr bawah
- * arah dari kiri ke kanan.



- * pindah ke ruang kelas.
- * 3-4
- * shoot dari angle bawah.
- * suara miss ellen masih ada.

Yuli Agustus 2019



lembar **ASISTENSI SKETSA**

MAYOR DKV 6 - JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Paraf
Pembimbing
Tanggal

Nomor :

NRP / Nama : 0664170 - Sartawan.

JUDUL :

13



- * shoot orang/murid
- * masuk ruang kelas (bawatas)
- * kamera di arah depan.
- * musik instrumen

14



- * shoot kelas 3-4
- * arah dari kiri kekanan
- * musik instrumen.

15



- * take shot MJ
- * dari atas.
- * durasi 1-2 dtk.
- * suara ms. ellen masuk.
- * instrument ttp jalan.

16



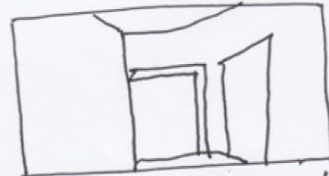
- * shoot kelas 5-6
- * dari depan, arah ke kiri & kanan
- * suara ms. ellen ttp ada.
- * instrument martin jalan.

17



- * masuk miss ellen.
- * suara ttp main
- * instrument play

18



- * shoot koridor ky masuk ke kelas.
- * shoot kayradan kelas 5-6.
- * suara miss ellen ttp ada
- * instrument keluar.



lembar ASISTENSI SKETSA

MAYOR DKV 6 - JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Paraf
Pembimbing
Tanggal

Nomor :

NRP / Nama : 0664170 - Sadeewa.

JUDUL :

19



- * shoot detail kelas.
microscope dll.
- * dof ke kelas
- * arah kanan ke kiri
- * suara ms.ellen + instrument.

20



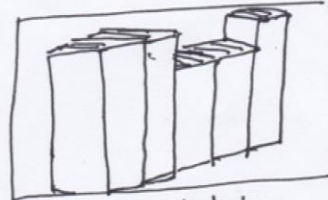
- * shoot perpustakaan
di pojok kanan bawah.
- * ambil dari atas pagar.
arah kanan ke kiri.
- * suara ms.ellen + instrument.

21



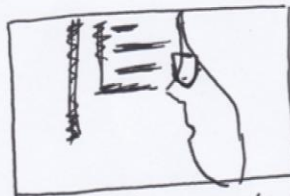
- * shoot dari atas perpustakaan
(raet ke tangga)
- * ambil di kanan ke kiri

22



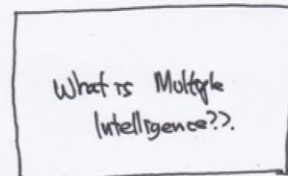
- * shoot detail buku
- * ambil dof
- * arah maju kedepan.
- * ambil dari atas ke bawah.
- * suara + instrument masih main.

23



- * miss ellen masuk
- * suara ms.ellen + instrument
- * arah di tangan ke muka.
- * stop sampe blg MT.

24



- * fade lagu yg sedikit
ngebeat
- * fade in di opacity 0-100%



lembar ASISTENSI SKETSA

MAYOR DKV 6 - JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

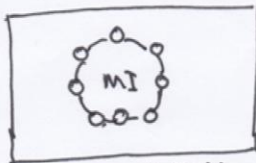
Paraf Pembimbing

Nomor :

Tanggal

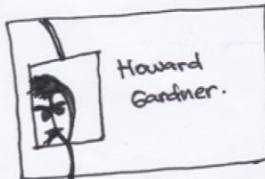
NRP / Nama : 0064170 - Saefawa Kristina . JUDUL :

25



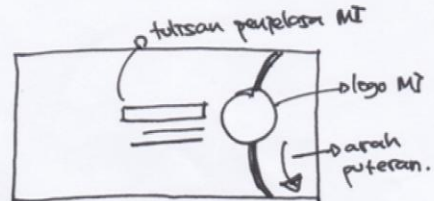
- * Tulisan Multiple Intelligence diem
- * logo di sampingnya Muter 2x
- * lagu di play
- * logo + tulisan pindah ke samping kanan terus di zoom.

29



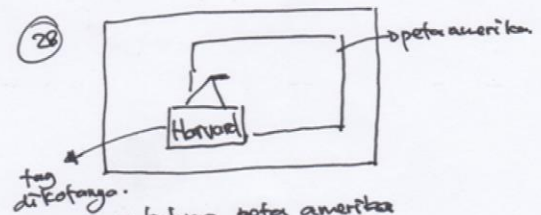
- * mulai jelasin kecentrus MI
- * pakke background rowa ngomong pk Bhs Inggris.
- * lagu ganti sama yg lebih serius (ngebeat sedikit).
- * transisi pindah ke kanan (sambil muter).

28



- * tulisan di crop
- * komposisi kepet kanan.
- * transisi perpindahan logo dari atas ke bawah.
- * jelasin sample 8
- * lagu tetap play.
- * pindah ke sudut kiri.

28



- * keluar peta amerika
- * foto di tag pk. tulisan harvard
- * terus diganti nama kota nya (Cambridge).

Waktu: AGUSTUS 2019



lembar **ASISTENSI SKETSA** MAYOR DKV 6 - JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Paraf Pembimbing
Tanggal

Nomor :

NRP / Nama : 06641370 - Sachewana.

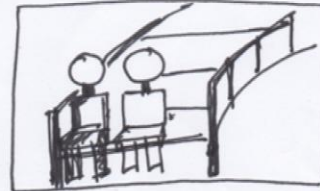
JUDUL :

21



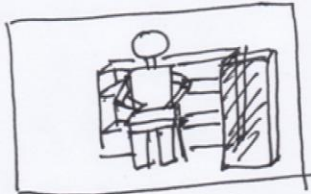
- * masuk testimoni ortu Murdal. I
- * suara masuk + ringan instrument.
- * arah kamera di depan.
- * Insert kegiatan anak 2x (perbanyak shoot balap).

22



- * testimoni ortu 2.
- * duduk di bangku perpus.
- * instrument lagu play.

23



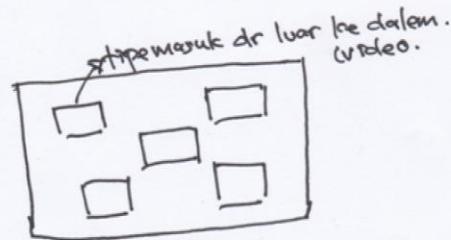
- * testimoni ortu 3.
- * Background lemari rak perpus.
- * instrument lagu play.

24



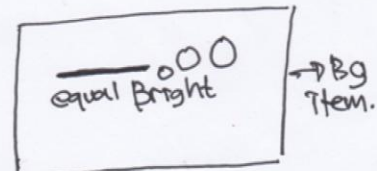
- * apakan me.ellen buat msk eb
- * kamera di ~~depan~~ depan
- * instrument jalan.

25



- * Flash kegiatan 2x eb
- * gambar fade out item

26



- * keluar logo eb.
- * video selesai
- * lagu cari yg megah.
- * fade out item



lembar ASISTENSI SKETSA

MAYOR DKV 6 - JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Paraf
Pembimbing
Tanggal

Nomor :

NRP / Nama : 0664170 / Sadeva Kristina

JUDUL : scene 1.

Info yg dibagikan :

- eB
- MI
- fasilitas
- Bangunan eB.
- staff eB

⇒ opening.

- shoot gambar ~~ke~~ gedung (mode dipercepat).
- Berubah jadi animasi
- animasi dari landscape berubah ke gedung & kota. (moving in - out)
- sampai ke gedung eB.
- dari animasi gedung eB berubah ke mode video

⇒ scene eB.

- shoot Bangunan eB (depan).
- masuk kebagian dalam bangunan (bagian tengah ⇒ lobby)
- dari lobby masuk ke bagian kelas.

⇒ ~~di kelas~~ scene MI (Multiple Intelligence).

- dari kelas Harling ke bagian animasi buat menjelaskan MI
- Buku ~~ke~~ keluar animasi lembaran & kertas / huruf & menjelaskan MI (Bunga tulisan & menjelaskan MI).

⇒ ~~di~~ eB scene

- memperlihatkan kegiatan di eB (pembelajaran di kelas dll).
- principal shoot (about eB ⇒ visi + misi).
- orang tua murid (mendapat eB).



NRP / Nama :

lembar **ASISTENSI SKETSA**
MAYOR DKV 6 - JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Paraf
Pembimbing
Tanggal

Nomor :

JUDUL :

SDI + I H.

What : • Banyak anak-anak usia 4-6 yang masih belum bisa menikmati banyak sekolah

- Banyak yg belum dapat membaca & menulis.
- kurangnya sarana pendukung bagi masyarakat.

Why : • Masih kurang maupun tingkat ekonomi masyarakat.
• kurangnya kesadaran akan perkembangan anak yg dimulai sejak dini

Who : • Anak-anak (4-6 th) → primer & carilah sumbernya!!
• Orang tua (25-29) → sekunder.

Where : Area Bandung / survey dulu.

When : -

How : • membuat sebuah sarana gratis & mengafarkan membaca dan menulis, serta kegiatan lainnya yg mendukung kreatifitas anak. (menggambar, kerajinan dll).
• mengajak masyarakat peduli akan anak-anak masyarakat yg kurang mampu.

* Data Dinas ttg pendidikan di daerah.

* Teori psikologi.

↳ karakter
↳ minat
↳ dll.

} cari teori terkait
dll.



NRP / Nama :

lembar **ASISTENSI SKETSA**
MAYOR DKV 6 - JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Paraf
Pembimbing
Tanggal

Nomor :

JUDUL :

S =

Pertawat SWOT :

STP : Keunikan dan EB.

Konsep Target Market
Psikologi Sosial.

EB nya!!

SWOT

- Keunggulan TA : VIDEO.
- objek.

Keunggulan sebagai kebidan.

1. Skema. Generasi. & Visual.
2. Riset apa mi??
3. Targeting fokus?? apa di mana?
4. Info bisa jelas!!

parulisan.

eb dimana?? mury lbh banyakkapan
why multiple intelligence??

Foto EB??

terbanyak Data Valid!!

MI di luar mana??

Wawancara dg skt MI.



NRP / Nama :

lembar ASISTENSI SKETSA

MAYOR DKV 6 - JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Paraf
Pembimbing

Nomor :

Tanggal

JUDUL :

1.1. - Masalah Equal ?? x Dikau Int. School (SBI).

Pendidikan.

- pembelajaran lebih lama karena menggunakan waktu (b)
panggung.~~Ganti masalah International School karena sudah ada~~

eB

000 → sport.

SWOT → kekuatan program.

Sifat: Promosi Equal Bright y... m. videografi

Ruang umum yg ada pada anak 6+7 → survey.

data A+ → cari data. Real. bap x ny.

SWOT & Latar Belakang Program. → 30-40.

* Cara Masalah yg lebih mandatori dr Equal Bright

• Masih dianggap tpt les / kursus.

• open house & pameran @ puij

•



lembar ASISTENSI SKETSA
MAYOR DKV 6 - JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

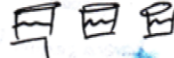
Paraf
Pembimbing
Tanggal

Nomor :

NRP / Nama :

JUDUL :

Interpersonal → butuh feed back.
Intra → diri sendiri.
Materialis → bekerja dengan sesuatu yg nyata. (tapi detail & peka).
Visual → perlu visual/gambaran, peka akan warna.

 → pembelajaran visual.
→ air

tentukan perbedaannya.

* 

EB → awalnya sbg community school

↳ dimana to develop

↳ sekolah. tumbuh + guru + ortu + sistem = anak tumbuh.

↳



NRP / Nama :

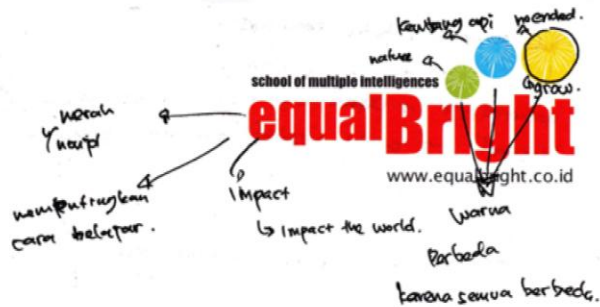
lembar ASISTENSI SKETSA

MAYOR DKV 6 - JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Paraf
Pembimbing
Tanggal

Nomor :

JUDUL :



Primary colour → dasar dr semua warna.

Logo menggunakan kembang api → celebrate. → (+) kreatif positif.

→ learning is something to celebrate

↳ saat kita tumbuh kita harus celebrate.

Belajar itu fun → memakai kembang api.

↳ harus tetap tumbuh.

EB → pratin menampung. Bright.

↳ memperbanyak materi dg suasana yg menyenangkan.

↳ tiap anak belajar dgn caranya berbeda (guru cm mengontrolkan).

↳ ada ga bs prediksi masa depan, anak kita yg apa.

Coba visualkan cara merubah mind set seseorang. buat MT

* yg membedakan cara bertftr

↳ kinestetik (memegang sesuatu)

↳ logis (pembelajaran logis).

shift change.

8

1. Auditorium.
2. Visual
3. Kinestetik.

1. Audio
2. Visual
3. Kinestetik.



NRP / Nama :

lembar ASISTENSI SKETSA

MAYOR DKV 6 - JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Paraf
Pembimbing

Nomor :

Tanggal

JUDUL :

- Infonya apa yg mereka perlu?
- hasil survey jadiin story line.
(data buat video).
- Teori AIDA → pengendalian secara perlahan.
- pkrtn impart pemodean.
- karakter video.

Target → Ketertarikan apa & fasilitaskan.
- Anak 4-6 / ?? (pengantar)
- Dewasa (Orang tua) 26-30
- Masalahnya: minat baca semakin menurun??
- apakah sud bs membantu??
- Jelaskan? Kenapa
- apa yg diharapkan
- apa keuntungannya
- banyak di pake??
- dan 2x foto.
→ pikirkan kembali!

- Cari target efektif
- Buktikan dg survey
-

Landasan Teori → Jelaskan berdasarkan 1 Teori
• Buktikan target pangsanya.
→ cobaan yg di dlm

Bikin Timeline buat preview!

* Bikin kuesioner. 7/30

