

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA DESAIN GRAFIS PAGELARAN SANDIWARA SUNDA “PRABU SILIWANGI & KIAN SANTANG”

Oleh

Gilang Pratama Putra

NRP 1064149

Kesenian sandiwar Sunda di kota Bandung sudah mulai kurang diminati oleh generasi muda. Hal tersebut ditunjukkan dari minimnya penonton seni sandiwar Sunda yang sudah mulai berkurang di tempat-tempat pagelaran kesenian Sunda. Dengan semakin berkurangnya minat generasi muda masa kini terhadap seni tradisional sandiwar Sunda, maka diperlukan sebuah kampanye untuk mengajak kembali anak muda agar kembali tertarik untuk mengapresiasi sandiwar Sunda.

Tujuan perancangan pagelaran ini adalah untuk mengajak dan menginformasikan sandiwar Sunda khususnya remaja di kota Bandung, melalui media informasi yang tepat dan menarik. Manfaat dari perancangan pagelaran ini adalah agar generasi muda ikut serta dan mengenal kebudayaannya sendiri dan turut mengapresiasinya agar kesenian ini tidak semakin tenggelam.

Penelitian ini menggunakan teori media *below the line* untuk memperkenalkan kembali dan mengajak generasi muda agar turut andil melestarikan budaya kesenian sandiwar Sunda. Metode kuesioner dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi sehingga dibuatlah sebuah konsep yang mengajak dan menginformasikan kebudayaan Sunda, khususnya sandiwar Sunda dengan menggunakan visual berupa ilustrasi Prabu Siliwangi dan Kian Santang serta media pendukung berupa poster, website, jejaring sosial, leaflet, x-banner, spanduk, desain panggung, booth, stiker, dan gimmick.

Kata kunci : Bandung, Budaya, Kesenian, Sandiwar Sunda.

ABSTRACT

GRAPHIC DESIGN MEDIA DESIGN SUNDANESE THEATRICAL ARTS PERFORMANCES “PRABU SILIWANGI DAN KIAN SANTANG”

Submitted by
Gilang Pratama Putra
NRP 1064149

Sundanese Theatrical Art in Bandung city have less attractive to the younger generation. This is shown in the lack of theatrical Sundanese audience that has begun to diminish in Sundanese arts theater. With the decreasing interest of the young generation of today to the traditional Sundanese theatrical arts, it would require a campaign to bring back young people to re-attracted to appreciate Sundanese theatrical arts.

The goal of the event is to invite and inform Sundanese theatrical arts especially the youth in Bandung city, with the right information through the information media and be attractive. The benefits of the design of the campaign is to make young people participate and get to know their culture and helped to appreciate art from drowning.

This research use below the line theories in order to reintroducing and invites the culture of Sundanese theatrical arts to youth. Questionnaires and interviews are used to identify the on going problems so there will be a concept to invite and inform Sundanese culture especially Sundanese theatrical arts. The campaign using visuals such as illustrations of Prabu Siliwangi dan Kian Santang as main characters and supporting media such as posters, website, social networking, leaflets, x-banners, banners, stage design, booth, stickers, and gimmicks.

Keywords: Art, Bandung, Culture, Sundanese Theatrical Arts.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan.....	4
 BAB II : LANDASAN TEORI	 5
2.1 Pengertian Budaya	5
2.2 Pengertian Kesenian.....	6
2.2.1 Teori Seni Pertunjukan.....	6
2.2.2 Definisi Kesenian Sandiwara.....	7
2.3 Teori Komunikasi.....	8
2.4 Teori Tentang Psikologi Remaja Akhir/Dewasa Awal/Dewasa Muda	10
2.4.1 Psikologi Perkembangan Remaja.....	10
2.4.2 Ciri-Ciri Masa Remaja.....	11
2.5 Definisi Media	17
2.5.1 Jenis-Jenis Media	17

2.5.2 Media Above The Line dan Below The Line	17
2.6 Teori Warna	18
 BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	18
3.1 Data dan Fakta	18
3.1.1 Data Lembaga Terkait: Disbudpar Bandung	18
3.1.2 Data Lembaga Terkait: Sanggar Vickta	21
3.1.3 Data Lembaga Terkait: Padepokan Seni Mayang Sunda.....	21
3.1.4 Data Tentang Gejala/ Fenomena yang Terjadi	23
3.1.4.1 Data Hasil Kuesioner	23
3.1.4.2 Hasil Wawancara	29
3.1.4.3 Cerita Pagelaran Sandiwara Sunda	30
3.1.5 Tinjauan Terhadap Proyek/Persoalan Sejenis	32
3.2 Analisis Terhadap Masalah berdasarkan Data dan Fakta.....	36
3.2.1 Analisa STP	36
3.2.2 Analisa SWOT.....	37
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH.....	38
4.1 Konsep Komunikasi	38
4.2 Konsep Visual	39
4.3 Konsep Media	41
4.4 Hasil Karya	43
4.4.1 Media <i>Below The Line</i>	44
4.4.2 <i>Timeline</i>	61
4.4.3 Anggaran Biaya	62
 BAB V : PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	4
Gambar 3.1	Logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.....	20
Gambar 3.2	Logo Sanggar Vickta	21
Gambar 3.3	Logo Padepokan Seni Mayang Sunda.....	22
Gambar 3.4	Ketua Sanggar Vickta Bapak Yayat R.A Solichin.....	29
Gambar 3.5	Pagelaran Sandiwara Sunda “Kian Santang dan Prabu Siliwangi” di Gedung Sabilulungan, Soreang.....	30
Gambar 3.6	Screenshot Video Miss Tjijih Kian Tertatih.....	32
Gambar 3.7	Pendiri Sanggar Miss Tjitjih	33
Gambar 3.8	N.Riantiarno pendiri Teater Koma.....	34
Gambar 3.9	Teater Koma “Sampek Engtay”	35
Gambar 4.1	Font “Gloss and Bloom”	39
Gambar 4.2	Font “Champion Shipmate”	40
Gambar 4.3	Font “Open Sans Regular”	40
Gambar 4.4	Font “Open Sans Italic”	40
Gambar 4.5	Font “Open Sans Light”	41
Gambar 4.6	Font “Bebas Kai”	41
Gambar 4.7	Poster event Prabu Siliwangi.....	44
Gambar 4.8	Poster event Kian Santang	44
Gambar 4.9	Mockup website 1	46
Gambar 4.10	Mockup website 2	46
Gambar 4.11	Mockup website 3	47
Gambar 4.12	Mockup website 4	47
Gambar 4.13	Mockup website 5	48
Gambar 4.14	Mockup website 6	48
Gambar 4.15	Mockup instagram Sandiwara Sunda	50
Gambar 4.16	Official Facebook Sandiwara Sunda	51
Gambar 4.17	X-banner event “Prabu Siliwangi & Kian Santang”	52
Gambar 4.18	Leaflet bagian depan	53

Gambar 4.19 Leaflet bagian belakang	53
Gambar 4.20 Spanduk 1	54
Gambar 4.21 Spanduk 2	54
Gambar 4.22 <i>Flag Chains</i>	55
Gambar 4.23 Desain tiket masuk pagelaran	55
Gambar 4.24 <i>Invitation</i>	56
Gambar 4.25 Desain Panggung Pagelaran di Padepokan Seni Mayang Sunda...	57
Gambar 4.26 Baris Panggung Pagelaran di Padepokan Seni Mayang Sunda.....	57
Gambar 4.27 <i>Booth Merchandise</i>	58
Gambar 4.28 T-shirt sebagai <i>Merchandise</i>	59
Gambar 4.29 Stiker sebagai <i>Merchandise</i>	60
Gambar 4.30 <i>Timeline event</i>	60

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Anggaran Biaya	61
--------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Daftar Kuesioner	64
Lampiran B Ucapan Terimakasih	66

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1	Diagram hasil pembagian kuesioner tentang mengetahui Sandiwara Sunda.....	23
Diagram 3.2	Diagram hasil pembagian kuesioner tentang informasi Sandiwara Sunda.....	24
Diagram 3.3	Diagram hasil pembagian kuesioner tentang media sosial apa yang banyak digunakan.....	24
Diagram 3.4	Diagram hasil pembagian kuesioner tentang pentingkah mengenal kebudayaan Indonesia khususnya Bandung yaitu kesenian Sandiwara Sunda	25
Diagram 3.5	Diagram hasil pembagian kuesioner tentang pengetahuan responden tentang tokoh Sandiwara Sunda.....	25
Diagram 3.6	Diagram hasil pembagian kuesioner tentang tempat menonton pagelaran Sandiwara Sunda di Kota Bandung.....	26
Diagram 3.7	Diagram hasil pembagian kuesioner tentang apakah responden pernah datang ke tempat pagelaran kesenian.....	26
Diagram 3.8	Diagram hasil pembagian kuesioner tentang mengetahui tempat pertunjukan Padepokan Seni Mayang Sunda	27
Diagram 3.9	Diagram hasil pembagian kuesioner tentang ketertarikan responden untuk menonton pagelaran Sandiwara Sunda.....	27
Diagram 3.10	Diagram hasil pembagian kuesioner tentang apa yang membuat responden tertarik untuk menonton Sandiwara Sunda.....	28