

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK STRIP MENGENAI ARSITEKTUR *ART DECO* DI KOTA BANDUNG

Oleh
Edward Mayer
NRP 1364021

Kota Bandung merupakan kota yang memiliki berbagai macam unsur kebudayaan didalamnya. Contohnya adalah aliran seni *Art Deco* yang terdapat pada beberapa bangunan-bangunan yang ada. Hal tersebut merupakan salah satu kekayaan budaya Kota Bandung yang wajib dijaga dan dilestarikan. Saat ini pemerintah Kota Bandung serta beberapa lembaga kebudayaan sudah berupaya untuk menjaga serta melestarikannya, dengan segala potensi yang ada. Dan harus didukung juga oleh semua lapisan masyarakat, terutama generasi muda di Kota Bandung. Sayangnya pemerintah Kota Bandung serta lembaga kebudayaan tersebut belum secara optimal memberikan informasi kepada masyarakat mengenai budaya tersebut sehingga masih banyak masyarakat Kota Bandung khususnya generasi muda tidak tahu akan informasi tersebut.

Tujuan dari perancangan ini adalah agar masyarakat Kota Bandung menjadi lebih tahu dan mengenal akan kebudayaan arsitektur *Art Deco* di Kota Bandung yang akan berujung pada kelestarian budaya itu sendiri. Konsep yang digunakan adalah dengan merancang sebuah media yang dekat dengan gaya hidup generasi muda berupa komik strip yang dilampirkan pada media-media sosial internet. Melalui perancangan media tersebut juga diharapkan adanya ketertarikan dan partisipasi khususnya generasi muda dalam melestarikan kebudayaan tersebut.

Kata kunci : komik strip, *Art Deco*, bandung

ABSTRACT

COMIC STRIP DESIGN ON ART DECO ARCHITECTS IN BANDUNG CITY

Submitted by
Edward Mayer
NRP 1364021

Bandung is a city that has various elements of culture in it. An example is the flow of Art Deco found in several existing buildings. It is one of the cultural richness of Bandung City that must be maintained and preserved. Currently the government of Bandung as well as several cultural institutions have tried to maintain and preserve it, with all the potential. And must be supported also by all levels of society, especially the younger generation in the city of Bandung. Unfortunately the government of Bandung and cultural institutions have not optimally provide information to the community about the culture so that there are still many people of Bandung, especially the younger generation do not know the information.

The purpose of this design is for the people of Bandung to know better about the culture of Art Deco architecture in the city of Bandung that will culminate in the cultural sustainability itself. The concept used is to design a media that is close to the lifestyle of the young generation which is the form of comic strips that are attached to social media internet. Through the design of the media is also expected to interest and participation, especially the younger generation in preserving the culture.

Keywords: comic strip, Art Deco, bandung

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Dat	3
1.5 Skema Perancangan	5
 BAB II : LANDASAN TEORI	 6
2.1 Teori Komik.....	6
2.1.1 Pengertian Komik	6
2.1.2 Komik Sebagai Media Pembelajaran	7
2.2 Teori Media Sosial.....	8
2.2.1 Pengertian Media Sosial	8
2.2.2 Manfaat Media Sosial	9
2.2.3 Macam-Macam Media Sosial	10
2.3 Psikologi Komunikasi.....	10
2.4 Teori STP&SWOT	12
2.4.1 <i>Segmentation, Targeting, Positioning</i> (STP).....	12

2.4.1.1	<i>Segmentation</i>	12
2.4.1.2	<i>Targeting</i>	13
2.4.1.3	<i>Positioning</i>	13
2.4.2	<i>Strength, Weakness, Opportunities, Threats (SWOT)</i>	15
2.5	Teori Arsitektur	15
BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		17
1.1	Data dan Fakta.....	17
3.1.1	Paguyuban Pelestarian Budaya Bandung.....	17
3.1.2	Hasil Observasi	19
3.1.3	Hasil Wawancara	20
3.1.4	Hasil Kuesioner.....	23
3.1.5	Hasil Studi Pustaka	35
3.1.6	Tinjauan Proyek Sejenis.....	35
1.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	37
3.2.1	Pemecahan Masalah	37
3.2.2	STP (<i>Segmenting, Targeting, Positioning</i>)	37
3.2.3	SWOT (<i>Strength, Weakness, Opportunitis, Threats</i>).....	38
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH.....		39
4.1	Konsep Komunikasi	39
4.2	Konsep Kreatif	40
4.2.1	Konsep Visual	40
4.3	Konsep Media	42
4.4	Hasil Karya.....	45
4.4.1	Logogram Decopedia	45
4.4.1.1	Lingkaran Emas dan Putih.....	46
4.4.1.2	Mahkota Bunga Patrakomala.....	46
4.4.1.3	Matahari Terbit	47
4.4.1.4	Kelopak Bunga	47
4.4.1.5	Benih.....	48
4.4.2	Studi Karakter	48

4.4.2.1	Galih	48
4.4.2.2	Pradana	49
4.4.2.3	Dwikarya	50
4.4.2.4	Uli Halderman	51
4.4.3	Serial Komik Strip.....	52
4.4.3.1	Adik Yang Polos.....	52
4.4.3.2	Bisa <i>Aja</i>	53
4.4.3.3	<i>Capek</i> Hati	54
4.4.3.4	Disitu Saya Merasa Sedih.....	55
4.4.3.5	<i>Emang</i> Salah?	56
4.4.3.6	<i>Mbah Gugel</i>	57
4.4.3.7	PDKT.....	58
4.4.3.8	Penampakan.....	59
4.4.3.9	Sakitnya <i>Tuh</i> Di?	60
4.4.3.10	Serah Dah	61
4.4.4	<i>Fun Campaign</i>	62
4.4.4.1	<i>Share, Tag Win Today</i>	62
4.4.4.2	<i>Yok</i> Buat Cerita Versi <i>Lu</i>	63
BAB V : PENUTUP.....		64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN		68
DATA PENULIS		73
UCAPAN TERIMA KASIH.....		74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Paguyuban Pelestarian Budaya Bandung.....	17
Gambar 3.2	Tampak Depan Gedung Sarinah.....	19
Gambar 3.3	Si Juki	34
Gambar 3.4	Tahilalats	35
Gambar 4.1	Palet Warna	41
Gambar 4.2	Logogram Decopedia	45
Gambar 4.3	Makna Lingkaran Emas dan Putih	46
Gambar 4.4	Makna Mahkota Bunga Patrakomala	46
Gambar 4.5	Makna Matahari Terbit.....	47
Gambar 4.6	Makna Kelopak Bunga	47
Gambar 4.7	Makna Benih	48
Gambar 4.8	Karakter Galih	48
Gambar 4.9	Karakter Pradana	49
Gambar 4.10	Karakter Dwikarya	50
Gambar 4.11	Karakter Uli Halderman	51
Gambar 4.12	Panel Adik Yang Polos.....	52
Gambar 4.13	Panel Bisa <i>Aja</i>	53
Gambar 4.14	Panel <i>Capek</i> Hati	54
Gambar 4.15	Panel Disitu Saya Merasa Sedih.....	55
Gambar 4.16	Panel <i>Emang</i> Salah?	56
Gambar 4.17	Panel <i>Mbah Gugel</i>	57
Gambar 4.18	Panel PDKT	58
Gambar 4.19	Panel Penampakan.....	59
Gambar 4.20	Panel Sakitnya <i>Tuh</i> Di?	60
Gambar 4.21	Panel Serah <i>Dah</i>	61
Gambar 4.22	<i>Wallpost Share, Tag, Win Today</i>	62
Gambar 4.23	<i>Wallpost Yok Buat Cerita Versi Lu</i>	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Usia Responden	23
Tabel 3.2	Jenis Kelamin Responden.....	23
Tabel 3.3	Asal Kota Responden	24
Tabel 3.4	Domisili Responden	24
Tabel 3.5	Pekerjaan Responden.....	25
Tabel 3.6	Pendapatan Responden.....	26
Tabel 3.7	Media Yang Digunakan Responden.....	26
Tabel 3.8	Contoh Media Sosial Yang Digunakan Responden	27
Tabel 3.9	Mengetahui Tentang <i>Heritage</i> (Peninggalan) Belanda Di Kota Bandung.....	28
Tabel 3.10	Pengetahuan Responden Tentang <i>Heritage</i> (Peninggalan) Belanda Di Kota Bandung.....	28
Tabel 3.11	Akulturasasi Budaya Terhadap Arsitektur <i>Art Deco</i> Di Kota Bandung.....	29
Tabel 3.12	Sumber Informasi Mengenai Pengaruh <i>Heritage</i> (Peninggalan) Belanda Bagi Perkembangan Kota Bandung	30
Tabel 3.13	Ketertarikan Responden Akan <i>Heritage</i> (Peninggalan) Belanda Di Kota Bandung.....	31
Tabel 3.14	<i>Heritage</i> (Peninggalan) Belanda Di Kota Bandung Merupakan Kekayaan Kota Bandung.....	31
Tabel 3.15	Perkembangan Kota Bandung Kini Memudahkan Kekayaan Budaya <i>Heritage</i> (Peninggalan) Belanda Di Kota Bandung.....	32
Tabel 3.16	Pentingnya Untuk melestarikan Kekayaan Budaya <i>Heritage</i> (Peninggalan) Belanda Di Kota Bandung	33
Tabel 3.17	Membaca Komik Strip	33
Tabel 3.18	Ketertarikan Responden	34
Tabel 4.1	<i>Timeline</i> Kampanye Decopedia.....	44
Tabel 4.2	<i>Budgeting</i> Kampanye Decopedia	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Kuesioner Perancangan Komik Strip Mengenai Arsitektur <i>Art Deco</i> Di Koa Bandung	68
Lampiran B	Daftar Pertanyaan Wawancara	72

