

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI KAMPUNG ADAT MAHMUD

Oleh
Elaine Elisa
NRP 1364012

Kampung Adat Mahmud merupakan kawasan dengan nilai-nilai tradisi yang diwariskan secara turun temurun. Setiap nilai yang terkandung memiliki makna khusus mengenai Agama Islam. Disamping nilai-nilai adat tersebut, Kampung Adat Mahmud memiliki peranan penting dalam penyebaran Agama Islam pertama di kawasan Bandung. Selain itu, kampung ini memiliki kesenian khas yang bernama terbangan. Sayangnya kebudayaan di Kampung Adat Mahmud ini semakin hilang dan ditinggalkan, keberadaan dari Kampung Adat Mahmud ini sendiri masih jarang diketahui oleh masyarakat.

Maka dari itu tujuan dari perancangan yang penulis lakukan ini adalah upaya untuk memperkenalkan keberadaan Kampung Adat Mahmud, nilai-nilai yang dianut dan juga kesenian terbangan yang menjadi ciri khas dari kampung tersebut. Melalui perancangan *vlog*, diharapkan target remaja dapat mengetahui keberadaan kampung tersebut serta nilai-nilai tradisi dan juga kesenian yang ada. Video blog ini juga menjadi media penyampaian informasi dengan menggunakan pembawaan yang santai namun penuh dengan informasi. Visual dari video pun dapat menggambarkan kondisi kampung tersebut secara nyata dan langsung.

Kata Kunci : Budaya, Kesenian, Perancangan Video Blog, Video.

ABSTRACT

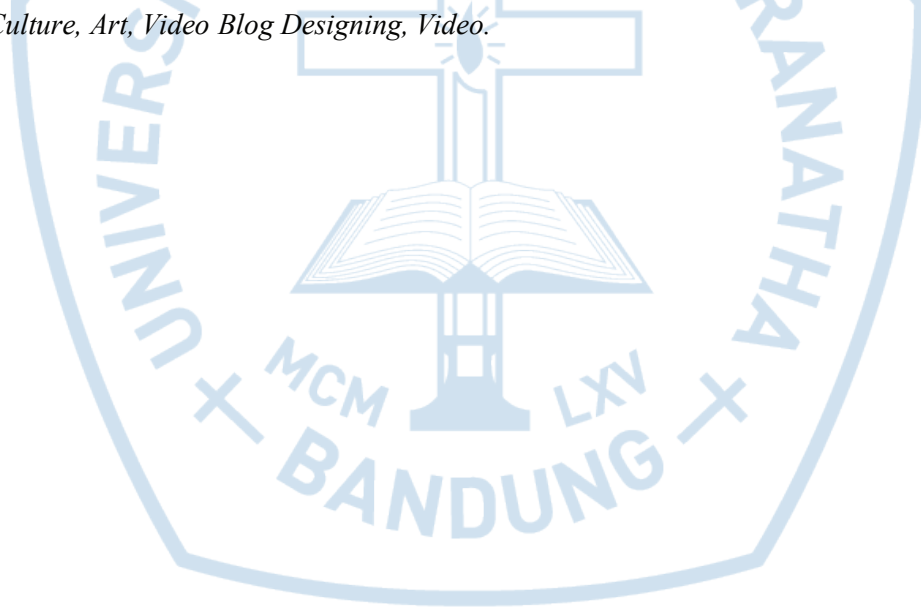
DESIGNING INFORMATION MEDIA FOR MAHMUD CULTURAL VILLAGE

By
Elaine Elisa
NRP 1364012

Mahmud Cultural Village is a area with traditional values which was inherited from generation to generation. Each value has a special meaning regarding Islam. Other than those values, Mahmud Cultural Village had an important role as the first one to spread Islam in Bandung area. Moreover, this village has a typical art named terbangan. Unfortunately, cultures in Mahmud Cultural Village is getting lost and left behind. The existence of Mahmud Cultural Village is still not widely known by the society.

Therefore, the purpose of this design that the writer done was a effort to introduce the existence of Mahmud Cultural Village, the values they have, and the terbangan which is the typical art of the village. Through this vlog designing. It is expected the teenager as the target could find out the existence of the village, the traditional values and the art. This video blog can be an information delivery media carried with casual but full of information. The visual of the video can describe the real condition of the village directly.

Keywords: Culture, Art, Video Blog Designing, Video.



DAFTAR ISI

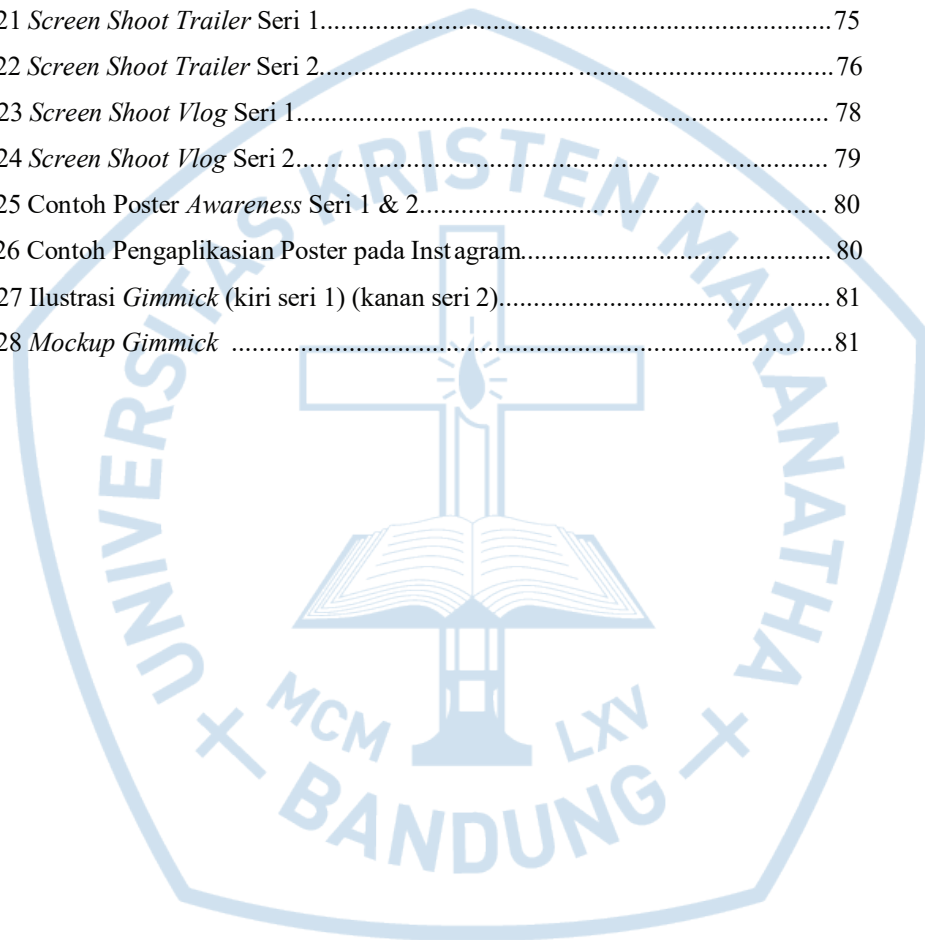
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	vi
ABSTRAK BAHASA INGGRIS.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
 BAB 1 PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	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.....	5
 BAB 2 LANDASAN TEORI.....	 6
2.1 Pengertian Komunikasi.....	6
2.1.1 Fungsi Komunikasi.....	6
2.1.2 Alur dan Kelebihan Komunikasi Satu Arah.....	7
2.2 Media Video.....	8
2.2.1 Pengertian Media Video.....	8
2.2.2 Karakteristik Media Video.....	9
2.2.3 Jenis-jenis Video.....	10
2.2.4 Teknik Pembuatan Video.....	14
2.2.5 Tujuan dan Fungsi Media Video.....	23
2.2.6 Manfaat Media Video.....	23
2.3 Teori Warna.....	24
2.4 Teori Kepedulian Sosial.....	26
2.4.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Luntarnya Nilai-nilai Kepedulian.....	27
2.5 Pengertian Kebudayaan.....	27
2.5.1 Wujud Kebudayaan.....	28

2.5.2	Kesadaran Budaya.....	29
2.6	Pengertian Masyarakat Adat.....	31
2.7	Psikologi Remaja.....	32
2.7.1	Perkembangan Kognitif Psikologi Remaja.....	32
2.7.2	Perkembangan Emosi Psikologi Remaja.....	33
2.7.3	Perkembangan Moral Psikologi Remaja.....	33
2.7.4	Perkembangan Sosial Psikologi Remaja.....	34
2.7.5	Perkembangan Kepribadian Psikologi Remaja.....	34
2.8	Teori Promosi.....	35
BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		36
3.1	Data dan Fakta.....	36
3.1.1	Perusahaan dan Lembaga yang Terkait.....	36
3.1.2	Hasil Wawancara.....	41
3.1.3	Data Observasi.....	47
3.1.4	Data Kuesioner.....	48
3.1.5	Tinjauan Terhadap Karya Sejenis.....	54
3.2	Analisis Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	55
3.2.1	Analisis SWOT.....	55
3.2.2	STP.....	57
BAB 4 PEMECAHAN MASALAH.....		59
4.1	Konsep Komunikasi.....	59
4.2	Konsep Kreatif.....	60
4.3	Konsep Media.....	62
4.4	Hasil Karya.....	66
4.4.1	Identitas (Logo).....	66
4.4.2	Karakter Pendukung.....	70
4.4.3	Animasi.....	71
4.4.4	<i>Teaser</i>	72
4.4.5	<i>Trailer</i>	74
4.4.6	<i>Vlog</i>	77
4.4.7	Poster.....	79
4.4.8	<i>Gimmick</i>	81
BAB 5 PENUTUP.....		82
5.1	Simpulan.....	82
5.2	Saran.....	83

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 Skema Perancangan.....	5
GAMBAR 2.1 Alur Komunikasi Satu Arah.....	7
GAMBAR 2.2 Contoh <i>Shoot</i>	15
GAMBAR 2.3 Contoh <i>Two Shoot</i>	16
GAMBAR 2.4 Contoh <i>Group Shoot</i>	16
GAMBAR 2.5 Contoh BCU/BCS.....	17
GAMBAR 2.6 Contoh CU/CS.....	17
GAMBAR 2.7 Contoh ECU.....	18
GAMBAR 2.8 Contoh MCU/MCS.....	18
GAMBAR 2.9 Contoh MS.....	19
GAMBAR 2.10 Contoh MLS.....	19
GAMBAR 2.11 Contoh LS/WA/WS.....	20
GAMBAR 2.12 Contoh VWS/VWA.....	20
GAMBAR 2.13 Contoh EL.....	21
GAMBAR 2.14 Contoh HA.....	21
GAMBAR 2.15 Contoh LA.....	22
GAMBAR 3.1 Logo PKKPK.....	36
GAMBAR 3.2 Logo JAKATARUB.....	38
GAMBAR 3.3 Logo Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.....	39
GAMBAR 3.4 Bagian Depan Kampung Adat Mahmud.....	44
GAMBAR 3.5 Bentuk Arsitektur Rumah	45
GAMBAR 3.6 Rebana Untuk Kesenian Terbang.....	46
GAMBAR 3.7 <i>Pattern</i> dari Dinding Anyaman dan Jendela.....	48
GAMBAR 3.8 Bagian Depan Makom dan Masjid.....	48
GAMBAR 3.9 Opsi Visual yang Disukai.....	53
GAMBAR 3.10 Screenshoot Video.....	54
GAMBAR 3.11 <i>Extreme Close Up</i> Hingga <i>Super Wide</i>	55
GAMBAR 4.1 Tipografi 1.....	60
GAMBAR 4.2 Tipografi 2.....	61
GAMBAR 4.3 Tipografi 3.....	61
GAMBAR 4.4 <i>Timeline</i>	64
GAMBAR 4.5 <i>Budgeting</i>	65
GAMBAR 4.6 Logo Utama.....	66
GAMBAR 4.7 Logo BW dan <i>Grayscale</i>	66
GAMBAR 4.8 Konsep Logo General.....	66
GAMBAR 4.9 Penerapan Logo General.....	67
GAMBAR 4.10 Logo Yuk Liat Kampung Adat Mahmud.....	67

GAMBAR 4.11 Logo BW dan <i>Grayscale</i> Yuk Liat Kampung Adat Mahmud68	
GAMBAR 4.12 Logo Versi Vertikal dan Horizontal.....	68
GAMBAR 4.13 Penerapan Logo Versi Vertikal dan Horizon.....	69
GAMBAR 4.14 Logo-logo Turunan.....	69
GAMBAR 4.15 Visual yang Disukai Target.....	70
GAMBAR 4.16 Karakter Pendukung.....	71
GAMBAR 4.17 <i>Screen Shoot Animasi</i>	71
GAMBAR 4.18 <i>Screen Shoot Teaser Seri 1</i>	72
GAMBAR 4.19 <i>Screen Shoot Teaser Seri 2</i>	73
GAMBAR 4.20 <i>Mockup Teaser Seri 1 & 2</i>	74
GAMBAR 4.21 <i>Screen Shoot Trailer Seri 1</i>	75
GAMBAR 4.22 <i>Screen Shoot Trailer Seri 2</i>	76
GAMBAR 4.23 <i>Screen Shoot Vlog Seri 1</i>	78
GAMBAR 4.24 <i>Screen Shoot Vlog Seri 2</i>	79
GAMBAR 4.25 Contoh Poster <i>Awareness</i> Seri 1 & 2.....	80
GAMBAR 4.26 Contoh Pengaplikasian Poster pada Instagram.....	80
GAMBAR 4.27 Ilustrasi <i>Gimmick</i> (kiri seri 1) (kanan seri 2).....	81
GAMBAR 4.28 <i>Mockup Gimmick</i>	81



DAFTAR DIAGRAM

DIAGRAM 3.1 Berapa Pengeluaran?.....	49
DIAGRAM 3.2 Mengetahui Kampung Adat Mahmud?.....	49
DIAGRAM 3.3 Apa itu Kampung Adat Mahmud?.....	50
DIAGRAM 3.4 Apa Pernah Diajarkan Sejarah Agama Islam?.....	50
DIAGRAM 3.5 Apa Sering Disuruh Observasi?.....	51
DIAGRAM 3.6 Teknik Belajar yang Paling Menarik.....	51
DIAGRAM 3.7 Apa Media Sosial yang Sering Digunakan?.....	52
DIAGRAM 3.8 Berapa Lama Menggunakan Media Sosial?.....	52
DIAGRAM 3.9 Visual yang Paling Menarik.....	53

