

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF TENTANG SEJARAH DAN CARA MENGIKAT TOTOPONG

Oleh

Vincent Teten

1464016

Bandung merupakan kota yang memiliki banyak kebudayaan yang menarik salah satunya adalah iket Sunda yang dikenal dengan nama Totopong. Totopong adalah aksesoris budaya Sunda yang berupa iket dan memiliki nilai sejarah yang unik. Di kota Bandung sendiri banyak anak muda yang mengetahui Totopong namun tidak mengenal sejarah dan cara mengikatnya karena tidak adanya media yang menarik untuk diakses.

Oleh karena itu tujuan dari penulisan ini adalah untuk membantu program pemerintah yaitu “Rebo Nyunda” yang mengharuskan anak SD & SMP menggunakan busana sunda setiap hari rabu dengan menginformasikan tentang sejarah dan cara mengikat Totopong lewat media interaktif untuk anak muda di kota Bandung agar mudah diakses dan menarik untuk diketahui.

Pemecahan masalah dapat dilakukan melalui tiga tahap yaitu yang pertama Awareness dengan menggunakan gimmick berupa sticker untuk mengajak anak muda mengetahui tentang Totopong. Yang kedua Informing dengan media berupa website interaktif yang di dalamnya menjelaskan tentang sejarah (dalam bentuk game), dan cara mengikat Totopong (dalam bentuk fotografi dan videografi). Yang ketiga Reminding dengan membuat gimmick berupa kaos dan totebag berisi desain dari website untuk mengingatkan audience tentang darimana informasi tentang Totopong dapat diperoleh.

Kata kunci : Bandung, iket Sunda, media interaktif, Totopong

ABSTRACT

INTERACTIVE MEDIA DESIGN ABOUT HISTORY AND HOW TO TIE TOTOPONG

Submitted

Vincent Teten

1464016

Bandung is a city with many interesting cultures, one of which is Sundanese headband, known as Totopong. Totopong is an accessory of Sundanese culture in the form of headband and has a unique historical value. In Bandung itself many young people know Totopong but do not know the history and how to tie it because there is no interesting media to access.

Therefore the purpose of this paper is to help the government program namely "Rebo Nyunda" which requires elementary and middle school children to wear Sundanese clothes on Wednesdays. This also gives accessible and interesting historical information and tutorial to tie Totopong through interactive media for young people in Bandung.

Problem solving can be done through three stages, first Awareness by using a gimmick in the form of a sticker to engage young people in order to get to know about Totopong. The second is Informing with media in the form of interactive websites which explains history (in the form of games), and how to tie Totopong (in the form of photography and videography). The third is Reminding by making a gimmick in the form of a shirt and totebag containing the design of the website to remind the audience of where information about Totopong can be obtained.

Keywords :: Bandung, interactive media, Sundanese headband, Totopong

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 LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Teori Desain Interaktif	6
2.1.1 Hal yang Harus Diperhatikan.....	6
2.2 Teori UI/UX	7
2.2.1 7 Prinsip UI/IX.....	7
2.3 Teori Media Audio Visual	9
2.3.1 Macam-Macam Media Pembelajaran Audio Visual.....	9
2.4 Teori Kebudayaan	10
2.5 Teori Warna	12
2.6 Teori Psikologi Remaja.....	13
2.7 Game Desain	14
2.7.1 Pengertian Game	15

2.7.2 Genre Game	15
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	17
3.1 Lembaga Terkait	17
3.1.1 Pemkot Bandung.....	17
3.1.2 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.....	20
3.1.3 Komunitas Iket Sunda.....	22
3.2 Totopong	23
3.3 Tinjauan Karya Sejenis	27
3.4 Hasil Kuesioner.....	31
3.5 SWOT	36
3.5.1 SWOT Karya Desain Interaktif	36
3.5.2 SWOT Totopong.....	36
3.6 Analisis STP.....	37
3.6.1 <i>Segmenting</i>	37
3.6.2 <i>Targeting</i>	37
3.6.3 <i>Positioning</i>	37
3.7 Analisis Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	38
3.7.1 Program Rebo Nyunda.....	38
3.7.2 Wawancara dengan Komunitas Iket Sunda	39
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	40
4.1 Konsep Komunikasi.....	40
4.2 Konsep Kreatif	41
4.2.1 Alur <i>Website</i>	42
4.2.2 Visual	43
4.2.3 Tipografi	46
4.2.4 Warna	47
4.3 Hasil Karya.....	48
4.4 Budgeting	56
BAB V PENUTUP.....	57

5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Pemerintah Kota Bandung	17
Gambar 3.2 Logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung	20
Gambar 3.3 Logo Komunitas Iket Sunda	22
Gambar 3.4 Contoh <i>Iket Rekaan Baheula</i>	24
Gambar 3.5 Contoh <i>Iket Rekaan Kiwari</i>	25
Gambar 3.6 Contoh Iket Praktis	26
Gambar 3.7 Website “ <i>Oat The Goat</i> ”	27
Gambar 3.8 Website <i>Attest</i>	28
Gambar 3.9 Website <i>Gaulois</i>	29
Gambar 3.10 Website <i>The Grey Tales</i>	30
Gambar 3.11 Jenis kelamin Responden	31
Gambar 3.12 Usia Responden	31
Gambar 3.13 Status Responden	32
Gambar 3.14 Daerah Responden	32
Gambar 3.15 Pengetahuan Responden	33
Gambar 3.16 Responden yang mengetahui Totopong	33
Gambar 3.17 Responden yang memakai Totopong	34
Gambar 3.18 Responden yang mengetahui Cara Mengikat Totopong	34
Gambar 3.19 Minat Responden terhadap perancangan Media	35
Gambar 4.1 Alur Website	42
Gambar 4.2 Karakter game Totopong	43
Gambar 4.3 Icon Line Art untuk website	44
Gambar 4.4 Logo Totopong	45
Gambar 4.5 Font Crown Height	46
Gambar 4.6 Font Helvetica LT Std	46
Gambar 4.7 Contoh Warna	47
Gambar 4.8 Ilustrasi Karakter Tototpong untuk gimmick	48
Gambar 4.9 Video Interaktif	48
Gambar 4.10 Home Page untuk website interaktif	49

Gambar 4.11 Video Interaktif Page	49
Gambar 4.12 Description Page untuk website interaktif	50
Gambar 4.13 Gallery Page untuk website interaktif	50
Gambar 4.14 Editorial Photos untuk website interaktif	51
Gambar 4.15 Editorial Photos untuk website interaktif	51
Gambar 4.16 Editorial Photos untuk website interaktif	52
Gambar 4.17 Editorial Photos untuk website interaktif	52
Gambar 4.18 Gimmicks Totebag	53
Gambar 4.19 Gimmicks T-Shirt	53
Gambar 4.20 Gimmicks sticker	54
Gambar 4.21 Karakter Game untuk website interaktif	54
Gambar 4.21 Video Tutorial Iket Totopong	55
Gambar 4.22 Tabel Budgeting	56

