

TUGAS AKHIR

**SOSIALISASI BEKSI MELALUI DESAIN
MEDIA WPAP**



Oleh :
Aprianto Wibowo
NIM 42313010087

Dosen Pembimbing:
Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2015



LEMBAR PERNYATAAN
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprianto Wibowo
Nomor Induk Mahasiswa : 42313010087
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain Dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.



Jakarta, Juli 2015

Yang memberikan pernyataan,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

6000
ENAM RIBU RUPIAH

Aprianto Wibowo

	<p>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	---	---

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2015 / 2016

Tugas Akhir ini untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, Jenjang pendidikan Strata 1, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

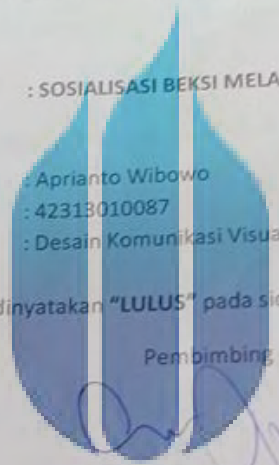
Judul Tugas Akhir : SOSIALISASI BEKSI MELALUI MEDIA WPAP

Disusun oleh

Nama : Aprianto Wibowo
NIM : 42313010087
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan "LULUS" pada sidang Sarjana tanggal 14 Juli 2014

Pembimbing

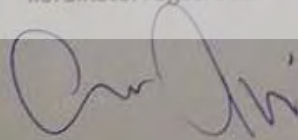


UNIVERSITAS

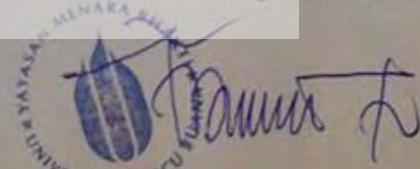
MERCU BUANA

Mengetahui
kordinator Tugas Akhir

Mengetahui
ketua Program Studi



Lukman Arief S.Ds, M.Sn



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'alamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayahnya tugas akhir yang berjudul “SOSIALISASI WPAP MELALUI MEDIA WPAP” dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Penulis telah berusaha menyusun tugas akhir ini sebaik mungkin, akan tetapi tak ada gading yang tak retak, demikian pula dengan tugas akhir ini. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun tetap penulis nantikan demi kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menjadi pedoman untuk para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Dalam proses perancangan tugas akhir ini penulis banyak sekali dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini izinkan penulis untuk menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. Arisetyanto Nugroho selaku Rektor Universitas Mercu Buana Jakarta.
2. Bapak Lukman Arief, S.Ds., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu, memberi dukungan dan semangat sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Edy Muladi, Ir. M.Si yang selalu mengingatkan saya akan hal tugas akhir sebagai Motivasi
4. Seluruh dosen khususnya dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual dan staf Tata Usaha (TU) Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK) yang telah membantu dan membimbing dalam menempuh seluruh mata kuliah dan ujian sehingga persyaratan dapat terpenuhi.
5. Keluarga tercinta, mama, bapak, saudara-saudara, rekan dan sahabat yang telah banyak membantu, memberikan semangat dan selalu mendukung dalam bentuk do'a maupun material.
6. Rekan-rekan mahasiswa khususnya Program Studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2009 sampai 2013 Universitas Mercu Buana Jakarta.

Penulis menyadari atas keterbatasan kemampuan, namun demikian penulis berharap agar hasil tugas akhir ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Jakarta, Juli 2015

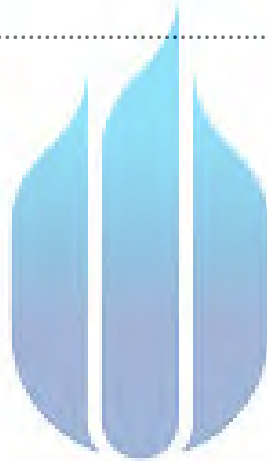
Aprianto Wibowo



DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
BAB II METODOLOGI.....	7
A. Orisinalitas	9
B. Kelompok Pengguna Produk	9
C. Tujuan dan Manfaat	9
1. Tujuan	9
2. Manfaat	10
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi	10
1. Logika dasar perancangan	11
2. Teknologi yang dibutuhkan	13
3. Biaya Perancangan dan Produksi	13
E. Kerangka Berfikir Studi	14
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	15
A. Kelompok data berkaitan dengan fungsi aspek produk perancangan	15
1. Data Primer	15
2. Data sekunder	17
B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Dan Fungsi Produk Rancangan.....	19
1. WPAP.....	19
C. Kelompok data berlkaitan dengan teknik perancangan	19
1. Teknik WPAP	19
2. Teknik cetak media publikasi	24
3. Teknik standing display	25

BAB IV KONSEP PERANCANGAN	26
A. Tataran Komunitas.....	26
B. Tataran system.....	26
C. Tataran Produk	27
D. Tataran Elemen	32
1. Konsep pewarnaan	32
2. Konsep Tipografi	33
BAB V PAMERAN	35
A. Desain Final	35
B. Dokumentasi Pameran	39
C. Respon Pengunjung	41
KEPUSTAKAAN	
DAFTAR NARA SUMBER	
LAMPIRAN.....	



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1.1	Pameran Grand Indonesia	2
Gb. 1.2	Pameran Gandaria City	3
Gb. 1.3	Pameran WPAP Java jazz 2011	4
Gb. 1.4	WPAP KOMPASIANIVAL Gandaria City 2012	4
Gb. 1.5	Facebook Group Belajar WPAP Yuk	5
Gb. 1.6	Undangan Silaturahmi Silat Betawi	6
Gb. 1.7	Website Bekasi	6
Gb. 2.1	Memperingati hari pahlawan	7
Gb. 2.2	WPAP H. Hasbulloh Versi Mulyadi Walet	8
Gb. 3.1	Pembidangan Titik bertemu titik	20
Gb. 3.2	Pembidangan timpang tindih	20
Gb. 3.3	Pembidangan Live Paint	21
Gb. 3.4	Tebak Warna	21
Gb. 3.5	Konversi Black and White	22
Gb. 3.6	WPAP Color Chart	23
Gb. 3.7	Intensitas Greyscale	23
Gb. 4.1	Foto Karakter Bekasi	27
Gb. 4.2	Tracing Facet & langsung warna	27
Gb. 4.3	Hasil tracing WPAP versi no greyscale	28
Gb. 4.4	Pemetaan Wajah (tracing)	29
Gb. 4.5	Greyscale	29
Gb. 4.6	Mengukur Intensitas Cahaya	30
Gb. 4.7	Proses Pewarnaan Sistematis	30
Gb. 4.8	Palet Warna Sistematis	33
Gb. 4.9	Konsep Warna Pangsi	34
Gb. 4.1.0	Konsep Pewarnaan Standing karakter	35
Gb. 5.1	Wallpaper	35

Gb. 5.2	Konsep Mind mapping, tokoh beksi, Jurusan beksi.....	35
Gb. 5.3	Standing Karakter.....	55
Gb. 5.4	Konsep Perancangan Pangsi	37
Gb. 5.5	Pin	38
Gb. 5.7	Dokumentasi Pameran 1.....	39
Gb. 5.8	Dokumentasi Pameran 2.....	40
Gb. 5.9	Respond Pengunjung	41

