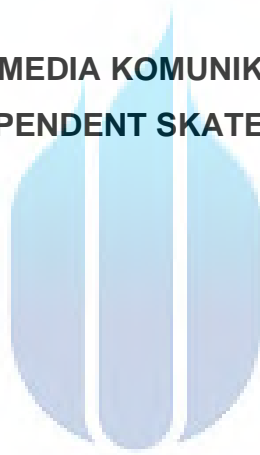




UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**UNIVERSITAS MERCUBUANA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN & DESAIN
DESAIN PRODUK – GRAFIS & MULTIMEDIA**

**PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI / VIDEO NAGAZINE
INDEPENDENT SKATEBOARDING**



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**Disusun Oleh :
SUSAMTORO WIBOWO
41905010016**

**JAKARTA
2011/2012**

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa, yang tertera dibawah ini dengan keterangan :

Proyek : Tugas Akhir

Judul : Perancangan Media Komunikasi/ Video Magazine
(Independent Skateboarding Video Magazine)

Nama : SUSAMTORO WIBOWO

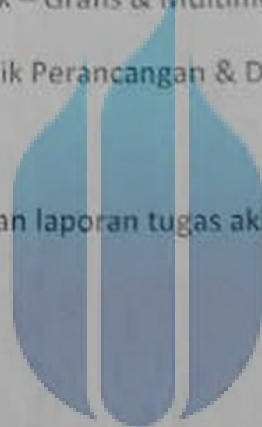
NIM : 41905010016

Jurusan : Desain Produk – Grafis & Multimedia

Fakultas : Fakultas Teknik Perancangan & Desain

Dengan ini telah menyelesaikan laporan tugas akhir tepat pada waktunya sesuai pada waktu yang di tentukan

Jakarta, Februari 2012



UNIVERSITAS Mengetahui

MERCU BUANA

Ketua Jurusan

Koordinator TA

Ir. Edy Muladi M.Si

Zulfikar Sa'ban

Dosen Pembimbing

Nurfela, S. Sn

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Tugas Akhir ini :

Nama : Susamtoro Wibowo

NIM : 41905010016

Jurusan : Desain Produk

Universitas : Universitas Mercu Buana

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya Laporan Tugas Akhir ini bukan kutipan dari hasil karya orang lain, kecuali telah disebutkan sumber referensinya secara jelas. Merupakan hasil studi pustaka dan karya sendiri dengan bimbingan dosen pembimbing yang ditetapkan surat keputusan ketua program studi desain produk - grafis dan multi media Universitas Mercu Buana.

Jakarta, Februari 2012

Susamtoro Wibowo

KATA PENGANTAR

Bersyukur kepada Allah SWT adalah nikmat sehat dalam proses penulisan karya Tugas akhir saya ini, Alhamdulillah ternyata saya tidak mengalah dengan wudu dan tersadar akan kewajiban saya sebagai anak ialah membahagiakan kedua orang tua saya dgn menuntaskan pendidikan saya.

Pada kesempatan ini saya berterima kasih yang tidak terucap secara lisan masih dapat diterima oleh semua pihak yang telah membantu saya dan mau bekerja sama selama melaksanakan atau menyelesaikan tugas akhir ini, diantaranya:

1. Kedua orang tua saya Bpk Walidjo & Ibu Tatiek, Nenek saya Suparjiah, Adik saya Septian, Rendy, Puspa dan keluarga besar saya, yang telah memberikan semangat.
2. Ibu Nurlela dosen pembimbing yang inspiratif membagi pengalaman serta ilmunya untuk membantu saya dalam penyelesaian penulisan ini.
3. Bpk. Edy Muladi selaku kajar (kepala jurusan) yang selama ini telah menginspirasi saya untuk selalu menggali kreativitas secara maksimal, Mas Afiq yang memberikan kabar terbaru perkuliahan dalam penyelesaian penulisan ini.
4. Chesa Rimandra tempat beradu argumen, memberi saran dan masukan saat penulisan.
5. Seluruh rekan di Divisi Humas & Divisi Pemasaran UMB serta teman-teman sekalian yang telah membantu baik itu dalam hal moral maupun materil.
6. Randy atas dukungan peralatan dan saran editing yang membantu sekali saat pengerjaan karya. Fauzi Rizal Jeey, Giant selaku skater dalam pembuatan karya ini masukan ide sangat memberi pandangan lain bagi saya. Teman terbaik Rizky Dinata, Dena Anggita kalian menginspirasi saya. EFICAZ BAND musiknya yang memberi semangat indie pada pengerjaan karya, keluarga Rubio khususnya Vino Pradiptyo Putro terimakasih .
7. Semua pihak yang telah mau bekerja sama dan membantu saya dalam menyusun penulisan tugas akhir ini.

Semoga dikemudian hari, penulisan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat kepada kita semua serta bisa dijadikan sebagai referensi dalam merancang serupa.

Hormat Saya,

Susantoro Wibowo

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI		i
LEMBAR PENGESAHAN		ii
LEMBAR PERNYATAAN		iii
KATA PENGANTAR		iv
DAFTAR ISI		v
BAB 1	PENDAHULUAN	
	1.1. Latar belakang.....	1
	1.2. Pernyataan Seni	2
	1.3. Peluang dan tantangan.....	3
BAB 2	METODOLOGI	
	2.1. Identifikasi Masalah.....	4
	2.2. Rumusan Masalah.....	4
	2.3. Batasan Masalah	4
	2.4. Tujuan Perancangan	4
	2.5. Manfaat Perancangan.....	5
	2.6. Metode Perancangan.....	6
	2.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	6
	2.6.2. Langkah – langkah perancangan majalah.....	6
	2.6.3. Proses Desain	7
	2.7. Tema Perancangan	11
BAB 3	DATA PERANCANGAN	
	3.1. Data mengenai media yang di pakai.....	10
	3.1.1. Pengertian skateboard.....	10

3.1.2. Sejarah skateboard dan sekarang.....	10
3.1.3. Marketing dan olahraga ekstrim.....	11
3.1.4. Pengertian televise internet	12
3.1.5. Perkembangan televise internet.....	13
3.1.6. Sejarah televise internet.....	13
3.1.7. Jenis televise internet	14
3.1.8. Metode penyiaran	14
3.1.9. Penggunaan televise internet.....	15
3.1.10. TV online di indonesia.....	16
3.1.11. Pengertian motion graphic	16
3.1.12. Prinsip praktis	18
3.1.13. Software motion graphic design.....	18
3.1.14. Data tvc production proses	19
3.1.15. Data video magazine.....	23
3.1.16. Kamera video	25
3.1.17. Data ilustrasi	27
3.1.18. Data warna.....	28
3.1.19. Data tipografi	29
3.1.20. Data computer grafis pada iklan tv.....	30
3.2. Proses perancangan.....	27
3.3. Data analisis SWOT	33

BAB 4	ANALISA	
4.1.	Analisa Karya Sejenis	37
4.2.	Analisis Data.....	40
4.2.1.	Skateboard	40
4.2.2.	TV Internet	41
4.2.3.	Motion Graphic.....	42
4.2.1.	Video magazine.....	43
4.3.	Analisa SWOT	44
BAB 5	KONSEP PERANCANGAN	
5.1.	Strategi Komunikasi	46
5.2.	Strategi Pendistribusian.....	46
5.3.	Strategi Media.....	47
5.3.1.	Pemilihan Media	47
5.4.	Strategi Kreatif.....	47
5.4.1.	Media Utama	48
5.3.2.	Media Promosi dan Pendukung.....	48
5.5	Konsep Visual.....	49
5.5.1.	Ide Dasar	49
5.5.2.	Storyline	49
5.5.3.	Setting Tempat.....	49
5.5.4.	Type of shoot	50
5.5.5.	Sudut Pandang kamera.....	50

5.5.6. Pergerakan Kamera.....	50
5.5.7. Format Video	50
5.5.7.1. Screen Format.....	50
5.5.7.2. Hardware	51
5.5.7.3. Software.....	51
5.5.8. Konsep Ilustrasi.....	51
5.5.9. Konsep Warna.....	51
5.5.10. Konsep Tipographi	52
5.5.11. Konsep Visual effect.....	52
5.6. Konsep Louching.....	53
5.7. Time Schedule.....	53
5.8. Rencana Anggaran Biaya	55
5.9. Laporan Perancangan	56
5.10. Pameran media utama dan pendukung	74
5.11. Penutup dan Harapan.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80