

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KUJANG

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

Bangkit Sanjaya

NIM : 42316210036



Program Studi Desain Komunikasi Visual

MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:

Imam Firmansyah S.Sn, M.Sn

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2020**

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

Semester : 9

Tahun Akademik : 2020/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :
 Nama : Bangkit Sanjaya
 Nomor Induk Mahasiswa : 42316210036
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : Perancangan Komunikasi Visual Kujang

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan 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, 22 Januari 2021

Yang memberikan pernyataan,



Bangkit Sanjaya

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	----------

Semester : 9

Tahun Akademik : 2020/2021

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang Pendidikan Strata I (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Komunikasi Visual Kujang

Disusun Oleh :

Nama : Bangkit Sanjaya
 NIM : 42316210036
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 18 Januari 2021

UNIVERSITAS
 MERCU BUANA

Pembimbing,



Imam Firmansyah S.Sn, M.Sn

Mengetahui,
 Koordinator Tugas Akhir



Octavianus Bramantha, S.Sn, M.Ds

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Desain



Rika Hindraruninggar, S.Sn, M.Sn

**DESIGNING POSTER AS
MEDIA INFORMATION ABOUT KUJANG
THROUGH SOCIAL MEDIA**

Bangkit Sanjaya
NIM 42316210036

Abstract

Kujang is one of the heirlooms owned by the Sundanese community. cleaver itself has become the identity of the Sundanese and West Javanese people. cleaver is a cultural object that has existed from ancient times and its existence is still around today. Unfortunately, people today are less interested in cleaver and even find it difficult to find cleaver artifacts. The author provides solutions and alternative media in studying and conveying information of the cleaver, so that people can learn the Kujang easily and in a more modern way.

Keywords: *Kujang, West Java, Philosophical Meanings, Information Media*

**PERANCANGAN POSTER SEBAGAI
MEDIA INFORMASI MENGENAI KUJANG
MELALUI MEDIA SOSIAL**

Bangkit Sanjaya

NIM 42316210036

Abstrak

Kujang merupakan salah satu benda pusaka yang dimiliki masyarakat sunda. Kujang sendiri sudah menjadi identitas dari masyarakat sunda dan Jawa Barat. Kujang merupakan benda budaya yang sudah ada dari zaman dulu dan eksistensinya masih ada sampai sekarang. Sayangnya masyarakat sekarang kurang tertarik dengan kujang bahkan sulitnya menemukan artefak kujang. Penulis memberikan solusi dan media alternatif dalam mempelajari dan menyampaikan informasi kujang, agar masyarakat dapat mempelajari Kujang dengan mudah dan lebih modern.

Kata kunci : Kujang, Jawa Barat, Makna Filosofis, Media Informasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga saya dapat melaksanakan penulisan Tugas Akhir dengan baik dan dengan waktu yang telah ditentukan.

Dalam mengerjakan Tugas Akhir ini saya menyadari bahwa tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari pihak lain baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

1. Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Program Studi.
2. Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds selaku Kordinator Tugas Akhir.
3. Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds selaku Sekprodi Desain Komunikasi Visual.
4. Imam Firmansyah, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Pembimbing.
5. Sunarwati, S.Sn, M.Si selaku Dosen Penguji Sidang Tugas Akhir.
6. Abdul Hakim Santoso, S.Sn, M.Ds selaku Dosen Penguji Sidang Tugas Akhir.
7. Kedua Orang Tua, Ayahanda Tercinta H. Acep dan Ibunda Tersayang HJ. Samah yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa.
8. Semua teman-teman Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif khususnya angkatan 2018 yang telah memberikan bantuan berupa saran dan dorongan semangat.

Saya menyadari bahwa penulisan ini masih banyak kekurangan. Saya memohon maaf apabila masih terdapat kesalahan dalam penulisan laporan ini, mengingat adanya keterbatasan saya pada kemampuan dan pengalaman dalam penulisan. Maka dari itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun dari dosen, teman-teman, dan pembaca demi perbaikan di masa yang akan datang. Terima kasih.

Bogor, 16 Oktober 2020



Bangkit Sanjaya

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER LAPORAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK / ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Judul Dan Interpretasi Judul.....	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Manfaat Perancangan	3
II. METODE PERANCANGAN	4
2.1 Orisinalitas	4
2.2 Target / Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran)	9
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	10
2.3 Skema Proses Desain	14
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	26
3.1 Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan	26

3.1 Data Aspek Teknis / Teknologi Karya Perancangan	27
3.1 Data Aspek Estetika / Keindahan Karya Perancangan	28
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	33
4.1 Tataran Lingkungan / Komunitas (Community Level)	33
4.2 Tataran Sistem (System Level)	34
4.3 Tataran Produk (Products Level)	34
4.4 Tataran Komponen (Components Level)	37
V. UJI DESAIN	47
5.1 Deskripsi Karya	47
5.2 Kegiatan Uji Desain	52
5.3 Hasil Uji Desain	57
DAFTAR PUSTAKA	63
DAFTAR GAMBAR	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Badan Pelestarian Nilai Budaya	5
Gambar 2. Poster Badan Pelestarian Nilai Budaya	5
Gambar 3. Poster Taman Mini Indonesia Indah	7
Gambar 4. Poster Taman Mini Indonesia Indah	8
Gambar 5. Skema Proses Desain	14
Gambar 6. Proses Mindmapping	15
Gambar 7. Proses Sketsa Logo Desain	16
Gambar 8. Proses Penyeleksian Dan Digitalisasi Desain	16
Gambar 9. Proses Sketsa Poster Instagram	19
Gambar 10. Proses Sketsa Poster 1	20
Gambar 11. Proses Sketsa Poster 2	20
Gambar 12. Proses Sketsa Transformasi Kujang	21
Gambar 13. Digital Postingan Instagram	21
Gambar 14. Digital Poster 1	22
Gambar 15. Digital Poster 2	22
Gambar 16. Digital Transformasi Kujang	23
Gambar 17. Digital Comprehensive Logo Desain	24
Gambar 18. Layout Postingan Instagram	35
Gambar 19. Logo Lingkar Pencinta Budaya	37
Gambar 20. Warna Logo	39
Gambar 21. Warna Poster	39

Gambar 22. Logotype	40
Gambar 23. Copywritting	40
Gambar 24. Ilustrasi	42
Gambar 25. Layout	43
Gambar 26. Mockup Instagram	48
Gambar 27. Mockup T-Shirt 1	49
Gambar 28. Mockup T-Shirt 2	49
Gambar 29. Mockup Mug	50
Gambar 30. Mockup Pin	50
Gambar 31. Mockup Poster	51
Gambar 32. Mockup Tote Bag	51
Gambar 33. Display Pameran Virtual	52
Gambar 34. Hasil Post Pada Situs Galeri FDSK Universitas Mercu Buana.....	53
Gambar 35. Hasil Post Pada Situs Galeri FDSK Universitas Mercu Buana.....	53
Gambar 36. Hasil Post Pada Situs Galeri FDSK Universitas Mercu Buana	54
Gambar 37. Hasil Post Pada Situs Galeri FDSK Universitas Mercu Buana.....	54
Gambar 38. Hasil Post Pada Situs Galeri FDSK Universitas Mercu Buana.....	55
Gambar 39. Hasil Post Pada Situs Galeri FDSK Universitas Mercu Buana	55
Gambar 38. Hasil Post Pada Situs Galeri FDSK Universitas Mercu Buana.....	56
Gambar 39. Hasil Post Pada Situs Galeri FDSK Universitas Mercu Buana	56
Gambar 40. Profil Narasumber	57
Gambar 41. Jumlah View dan Like	58
Gambar 42. Tanggapan Dari Audience.....	58

Gambar 43. Tanggapan Dari Audience.....	59
Gambar 44. Tanggapan Masyarakat	60
Gambar 45. Tanggapan Masyarakat	60
Gambar 46. Tanggapan Masyarakat	60
Gambar 47. Tanggapan Masyarakat	61
Gambar 48. Tanggapan Masyarakat	61



DAFTAR TABEL

Tabel 1.Badan Pelestarian Nilai Budaya	5
Tabel 2.Taman Mini Indonesia Indah	8
Tabel 3.Biaya Pra Produksi	12
Tabel 4.Biaya Produksi	13
Tabel 5.Biaya Pameran	13
Tabel 6.Total Biaya Keseluruhan	14



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Asistensi Via Whatsapp	64
---	----

