

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI AUDIO VISUAL MUSISI LABEL KEDUBES RECORD

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



Oleh :

Nadhif Ulwan Akram



NIM 42316210012

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Denta Mandra Pradipta Budiastomo, S.Ds M.Si

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

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

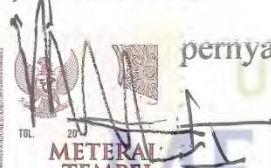

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : **Nadhif Ulwan Akram**
 Nomor Induk Mahasiswa : 423 1621 0012
 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, 28 Juli 2020


 pernyataan,

Nadhif Ulwan Akram

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

Semester: 8 Tahun akademik:

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

Judul Tugas Akhir Disusun : Perancangan Media Promosi Audio Visual
Oleh : Musisi Label Kedubes Record

Nama : Nadhif Ulwan Akram
NIM : 42316210012
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 28 Juli 2020

Pembimbing,

Denta Mandra Pradipta B. S.Ds, M.Si

Bekasi, 28 Juli 2020

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain
Komunikasi Visual



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

DESIGN OF AUDIO VISUAL MUSICIAN PROMOTIONAL KEDUBES

MEDIA RECORD LABEL

NADHIF ULWAN AKRAM

NIM 42316210012

ABSTRACT

This final project made by this writer is an audio visual communication. The promotion of musicians, especially music labels, of course, in addition to the music being published, it also needs visuals as the contents of the music promotion and the musicians. In this digital age, social media users are very high, especially Instagram, with audio visual features on the social media, the information and communication delivered will be more optimal when compared to using only one type of audio or visual media.

Record labels in Indonesia, such as Sony Music and Trinity Optima use social media, especially Instagram in the form of audio visuals to attract the interest of the public in listening to musicians or music that they are making or publishing.

To find out how the media promotional work carried out by the Embassy the author conducted a study. In the results of previous research conducted using quantitative methods, distributing questionnaires to 38 respondents that the promotion conducted by the Bekasi Embassy was not yet effective because there were still many people who did not know the purpose of the promotion which at that time contained satiran and only focused on visual media.

Conclusion audio visual promotion media has more maximum opportunities when compared to audio or visual media alone. Instagram as a social media that provides photo or audio visual sharing services has a high user base. This is also used by some record labels to create audio-visual promotion media.

Keywords: (Promotion, Audio, Visual, Media, Kedubes, Record)

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI AUDIO VISUAL MUSISI LABEL KEDUBES RECORD

NADHIF ULWAN AKRAM

NIM 42316210012

ABSTRAK

Karya tugas akhir yang dibuat penulis ini merupakan sebuah komunikasi dalam bentuk audio visual. Promosi musisi terutama label musik perlu tentunya selain terdapat musik yang sedang di *publish* juga perlu adanya visual sebagai isi dari promosi musik serta musisi tersebut. Di era digital ini pengguna sosial media sangat tinggi terutama *instagram*, dengan fitur audio visual pada sosial media tersebut maka informasi serta komunikasi yang di sampaikan akan lebih optimal jika dibandingkan dengan hanya menggunakan salah satu jenis media audio atau visual.

Label record yang ada di Indonesia, seperti Sony music serta trinity optima menggunakan media sosial khususnya *instagram* dalam bentuk *audio visual* untuk menarik minat masyarakat dalam mendengarkan musisi atau musik yang sedang mereka orbitkan atau *publish*.

Untuk mengetahui cara kerja media promosi yang dilakukan Kedubes penulis melakukan penelitian. Pada hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif, menyebarkan kuisioner terhadap 38 responden bahwa promosi yang dilakukan oleh Kedubes Bekasi masih belum efektif di karenakan masih banyaknya masyarakat yang tidak mengetahui maksud promosi yang pada saat itu berisi satiran serta hanya berfokus pada media visual.

Kesimpulan media promosi audio visual memiliki kesempatan lebih maksimal jika dibandingkan dengan media audio ataupun visual saja. *Instagram* sebagai salah satu media sosial yang menyediakan layanan share foto ataupun Audio visual memiliki basis pengguna yang tinggi. Hal ini juga dimanfaatkan oleh beberapa label record untuk membuat media promosi audio visual.

Kata Kunci: (*Promosi, Audio, Visual, Media, Kedubes, Record*)

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena telah memberikan rahmat serta karunia-Nya untuk penulis sehingga penulis dapat menuntaskan serta menyelesaikan tugas akhir, dengan judul karya penulisan adalah “Perancangan Media Promosi Audio Visual Label Kedubes Record”.

Penulisan ini berisikan tentang informasi mengenai proses karya berlangsung dan menghasilkan sebuah karya promosi *audio visual* dengan durasi 1 menit. Penulis mengucapkan terima kasih kepada setiap pihak yang berkontribusi dalam pembuatan karya ini diantaranya:

- 1 Kedua Orang Tua Penulis
- 2 Adik Kandung Penulis
- 3 Denta Mandra Pradipta Budiastomo, S.Ds M.Si (pembimbing tugas akhir)
- 4 Fithor Faris (Narasumber riset)
- 5 Ibu Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds., CS (dekan FDSK Mercubuana)
- 6 Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn (kaprodi DKV Mercubuana)
- 7 Bapak Octavianus Bramantha, S.Ds., M.Ds (sekprodi DKV Mercubuana Bekasi)
- 8 Teman-teman FDSK.

Penulis menyadari apabila penulisan ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu kritik serta saran dari semua semoga dapat membangun penulisan ini kearah yang lebih baik, amin

Bekasi, 28 Juli 2020

Penulis



Nadhif Ulwan Akram

DAFTAR ISI

COVER DALAM -----	i
LEMBAR PERNYATAAN -----	ii
LEMBAR PENGESAHAN -----	iii
ABSTRAC -----	iv
ABSTRAK -----	v
KATA PENGANTAR -----	vi
DAFTAR ISI -----	vii
DAFTAR GAMBAR -----	viii
DAFTAR TABEL -----	ix
DAFTAR LAMPIRAN -----	x
I. PENDAHULUAN -----	1
A. Latar Belakang Perancangan -----	1
B. Rumusan Masalah -----	3
C. Tujuan Perancangan -----	3
D. Manfaat Perancangan -----	3
II. METODE PERANCANGAN -----	4
A. Orisinalitas -----	4
B. Target /Kelompok Pengguna -----	8
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi -----	9
D. Skema Proses Desain -----	11
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN -----	24
A. Data Aspek Fungsi Komunikasi Perancangan -----	24
B. Data Aspek Teknologi / Teknik Perancangan -----	24
C. Data Aspek Estetis Perancangan -----	25
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN -----	27
A. Tataran Lingkungan/Komunitas (<i>Community Level</i>) -----	27
B. Tataran Sistem (<i>System Level</i>) -----	28
C. Tataran Produk (<i>Products Level</i>) -----	39
D. Tataran Komponen (<i>Components Level</i>) -----	35
V. UJI DESAIN -----	39
A. Deskripsi Karya -----	39
B. Kegiatan Uji Desain -----	46
C. Hasil Uji Desain -----	49
DAFTAR PUSTAKA -----	51
LAMPIRAN -----	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Potongan gambar video promosi label Trinity Optima -----	5
Gambar 2.2 : Potongan gambar video Promosi Aquarius Musik Indo -----	7
Gambar 2.3 : Potongan gambar video Promosi Sony Musik Indo -----	7
Gambar 2.4: Skema desain -----	11
Gambar 2.5 : Label Aquarius -----	14
Gambar 2.6 : Mind Mapping Kedubes Record -----	15
Gambar 2.7 : penentuan ide fithor faris -----	16
Gambar 2.8 : penentuan ide Grub besar kecil -----	16
Gambar 2.9 : penentuan ide Sir lommar john -----	17
Gambar 2.10 : story board -----	18
Gambar 2.11 : story board -----	19
Gambar 2.12 : story board -----	20
Gambar 2.13 :Pengambilan gambar -----	22
Gambar 2.14 : Pengambilan gambar -----	22
Gambar 2.15 : pengambilan gambar -----	22
Gambar 2.16 : proses editing -----	23
Gambar 4.1 : Potongan Karya Audio Visual -----	30
Gambar 4.2 : Potongan Karya Audio Visual -----	31
Gambar 4.3 : Potongan Karya Audio Visual -----	32
Gambar 4.4 : Proses editing pada software 1 -----	32
Gambar 4.5 : Proses editing pada software 2 -----	34
Gambar 4.6 : Proses editing pada software 3 -----	35
Gambar 4.7 : screen capture media promosi audio visual band Sir lommar john label Kedubes Record -----	35
Gambar 4.8 : screen capture media promosi audio visual Grup Besar Kecil label Kedubes Record -----	37
Gambar 4.9 : screen capture media promosi audio visual Fithor Faris label Kedubes Record -----	39
Gambar 5.1 : screen capture media promosi audio visual musisi label Kedubes Record -----	42
Gambar 5.2 : screen capture media promosi audio visual musisi label Kedubes -	44
Gambar 5.3 screen capture media promosi audio visual musisi label Kedubes --	44
Gambar 5.4 : media pendukung -----	45
Gambar 5.5 : <i>Screen Capture</i> gambar pameran di web galeri FDSK -----	46
Gambar 5.6 : <i>Screen Capture</i> gambar pameran di web galeri FDSK -----	46
Gambar 5.7 : <i>Screen Capture</i> gambar pameran di web galeri FDSK -----	46
Gambar 5.8: <i>Screen Capture</i> gambar pameran di web galeri FDSK -----	47
Gambar 5.9: <i>Screen Capture</i> gambar pameran di web galeri FDSK -----	48
Gambar 5.10: <i>Screen Capture</i> gambar pameran di web galeri FDSK -----	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Biaya Media utama -----	10
Tabel 2.2 : Biaya pendukung-----	10
Tabel 2.3 : Biaya Keseluruhan-----	11
Tabel 2.4 : peralatan -----	22
Tabel 2.5 : lokasi-----	22
Tabel 2.6 : Biaya-----	22



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pendapat audiens	53
Lampiran 2 : Pendapat audiens	53
Lampiran 3 : Pendapat audiens	53

