



PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MELALUI FILM PENDEK
SEBAGAI MEDIA PROMOSI KOTA SEMARANG

KEVIN BACHTIAR SUWITO

10.13.0128

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG 2014

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MELALUI FILM PENDEK
SEBAGAI MEDIA PROMOSI KOTA SEMARANG

Nama : Kevin Bachtiar Suwito
NIM : 10.13.0128
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 4 Juli 2014

Mengesahkan,

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ir. Tri Hesti Mulyani, MT.
NIDN. 0611086201

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T.
NIDN. 0627066701

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T.
NIDN. 0627066701

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MELALUI FILM PENDEK
SEBAGAI MEDIA PROMOSI KOTA SEMARANG

Nama : Kevin Bachtiar Suwito
NIM : 10.13.0128
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 4 Juli 2014

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T.
NIDN. 0627066701

Agustinus Dicky Prastomo, S.I.P., M.A.
NUPN. 9906966549

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Ir. IGN. Dono Sayoso, M.SR.
NIDN. 0608075601

Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.
NPP. 19960404 1992031002

Ir. BPR. Gandhi, M.SA
NIDN. 0601035401

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Kevin Bachtiar Suwito
NIM : 10.13.0128
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir :
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MELALUI FILM PENDEK
SEBAGAI MEDIA PROMOSI KOTA SEMARANG

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan / atau pemalsuan data maupun bentuk - bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia untuk menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari hasil karya ilmiah ini.

Semarang, 4 Juli 2014

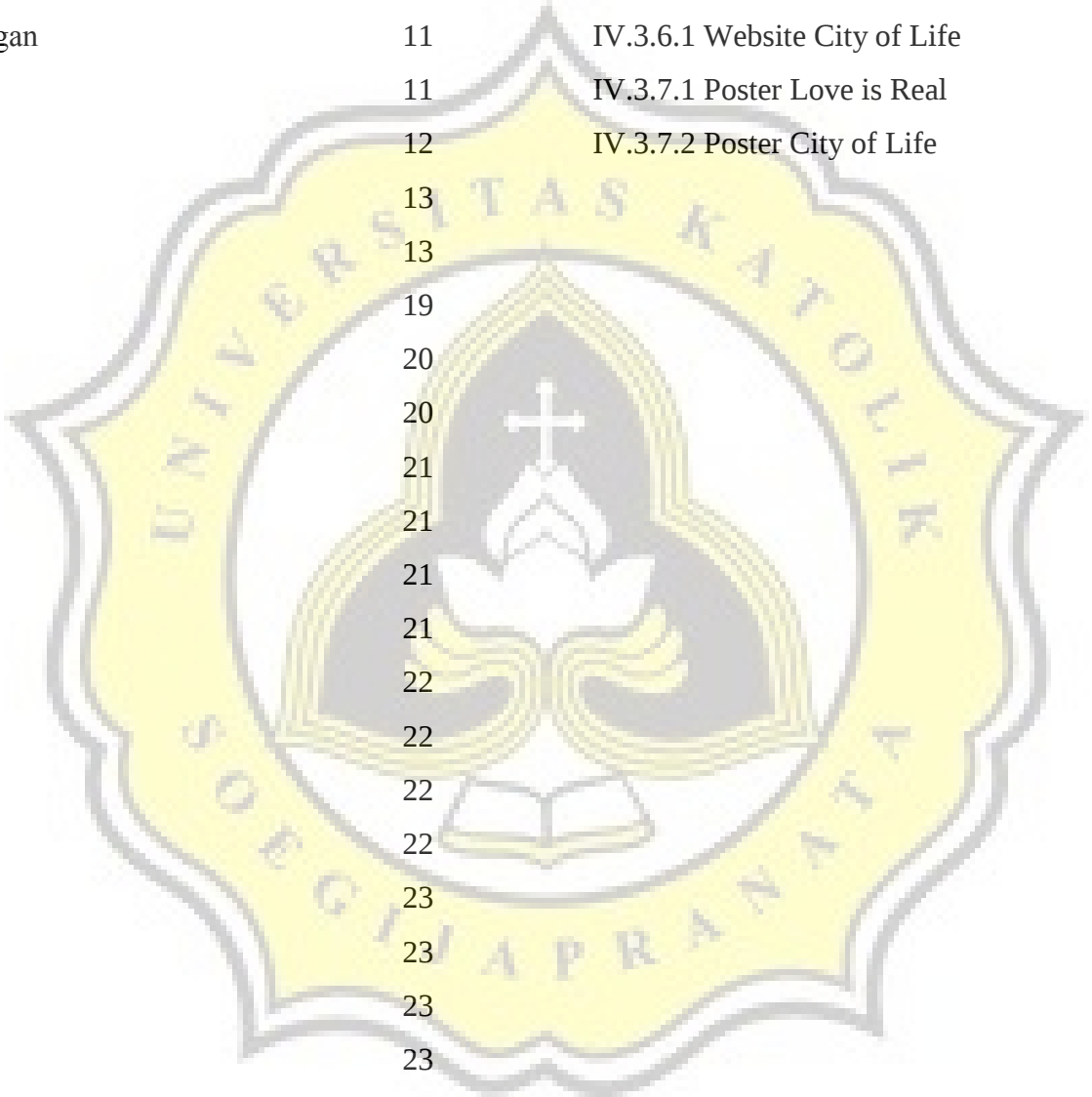
Kevin Bachtiar Suwito

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i	BAB IV STRATEGI KREATIF	16
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii	IV.1 Konsep Verbal	16
HALAMAN PENGESAHAN	iii	IV.2 Konsep Visual	18
KATA PENGANTAR	v	IV.3 Visualisasi Desain	19
ABSTRAK	vi		
DAFTAR ISI	vii	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	28
DAFTAR GAMBAR	viii	V.1 Kesimpulan	28
DAFTAR TABEL	ix	V.2 Saran	28
BAB I PENDAHULUAN	1	DAFTAR PUSTAKA	29
I.1 Latar Belakang Permasalahan	1		
I.2 Identifikasi Masalah	1		
I.3 Pembatasan Masalah	1		
I.4 Perumusan Masalah	1		
I.5 Tujuan Penelitian	1		
I.6 Manfaat Penelitian	1		
I.7 Metode Penelitian	1		
I.8 Sistematika Penulisan	1		
BAB II TINJAUAN UMUM	3		
II.1 Kerangka Berpikir	3		
II.2 Landasan Teori	3		
II.3 Kajian Pustaka	9		
II.4 Studi Komparasi	10		
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI	13		
III.1 Analisis	13		
III.2 Sasaran Khalayak	14		
III.3 Strategi Komunikasi	14		
III.4 Pendekatan Promosi	14		

DAFTAR GAMBAR

II.3.1.1 Semarang	9	IV.3.4.13 Kekagetan Aditya	25
II.3.2.1 Secret Admirer Short Film	10	IV.3.4.14 Sebuah Keajaiban	25
II.3.2.2 Filmmaking	10	IV.3.4.15 Harapan dan Kepercayaan Aditya	26
II.4.1 Jubilee Project “Back To Innocence” Behind The Scene	11	IV.3.5.1 Youtube City of Life	26
II.4.2 Film Pendek “The Debt Collector” Karya Alan David Morgan	11	IV.3.6.1 Website City of Life	26
II.4.3 Film Pendek “Soft” Karya Simon Ellis	11	IV.3.7.1 Poster Love is Real	27
II.4.4 Film Berjudul “Little Manhattan”	12	IV.3.7.2 Poster City of Life	27
III.1.1.1.1 Gerbang Tol Kota Atas (Banyumanik)	13		
III.1.1.2.1 Kota Bawah Semarang	13		
IV.3.1.1 Storyboard 1	19		
IV.3.1.2 Storyboard 2	20		
IV.3.1.3 Storyboard 3	20		
IV.3.2.1 Lokasi Kota Bawah (Daerah Lawang Sewu)	21		
IV.3.2.2 Lokasi Kota Bawah (Daerah Lawang Sewu)	21		
IV.3.2.3 Lokasi Kota Atas (Daerah Graha Candi Golf)	21		
IV.3.2.4 Lokasi Kota Atas (Daerah Graha Candi Golf)	21		
IV.3.3.1 Aditya	22		
IV.3.3.2 Angel	22		
IV.3.4.1 Awal Mula	22		
IV.3.4.2 Masuk Dalam Dunia Mimpi	22		
IV.3.4.3 Kemunculan Cewek Misterius	23		
IV.3.4.4 Ketertarikan Aditya	23		
IV.3.4.5 Gambaran Kota Bawah	23		
IV.3.4.6 Ketertarikan Aditya	23		
IV.3.4.7 Percakapan Yang Serius	24		
IV.3.4.8 Perpisahan	24		
IV.3.4.9 Bangun Dari Tidur	24		
IV.3.4.10 Kehidupan Yang Seperti Biasanya	24		
IV.3.4.11 Tempat Favorit Aditya	25		
IV.3.4.12 Suara Berisik	25		



DAFTAR DIAGRAM

II.1.1 Kerangka Berpikir	3
II.2.5.2.1 AISAS	8
III.3.2.1.1 Timeline AISAS	15
IV.1.5.1 Grafik Cerita	16



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan mendampingi penulis dalam menyelesaikan proyek akhir dari awal hingga akhir. Terima kasih juga kepada semua yang telah membantu penulis dari awal hingga akhir dengan sangat baik, orang tua, saudara, teman – teman, serta dosen pembimbing bapak Dicky Prastomo dan dosen penguji. Semarang merupakan sebuah kota yang sangat indah yang perlu dikembangkan bersama, tidak hanya pemerintah namun setiap masyarakat yang ada didalamnya. Dalam visi misi pemerintah Kota Semarang tentang adanya slogan Semarang Setara, memberikan hasrat dan keinginan untuk ikut berpartisipasi dalam pembangunan Kota Semarang. Di jaman sekarang ini menjadikan media promosi melalui dunia maya menjadi pilihan yang efektif

Dari permasalahan tersebut, penulis membuat sebuah terobosan baru dalam sebuah media promosi. Tidak seperti layaknya sebuah iklan semata, penulis membuat sebuah promosi tersebut menjadi bentuk film pendek. Film pendek yang dibuat menyajikan cerita – cerita yang menarik yang dapat membungkus background dari Kota Semarang itu sendiri. Proyek akhir ini berjalan dengan baik dari awal hingga akhir, terima kasih kepada yang telah membantu memberikan ide dan masukan kepada penulis, terlebih kepada dosen oembimbing yang setia membimbing dari awal hingga akhir. Semoga dengan perancangan proyek akhir ini dapat menginspirasi setiap orang untuk lebih mengembangkan ide - ide kreatif untuk ikut membantu mengembangkan Kota Semarang

Penulis



ABSTRAK

Kota Semarang merupakan salah satu kota besar yang menjadi salah satu ibukota yang ada di Indonesia. Perkembangan yang cepat sangat diperlukan mengingat ketertinggalan Kota Semarang dengan kota – kota besar lain nya di Indonesia. Dunia maya merupakan sebuah media yang dapat digunakan untuk menyebarkan berbagai informasi yang ada secara cepat. Kenyataan tersebut menjadikan sebuah pilihan yang sangat efektif jika digunakan dalam sebuah media promosi, yang dapat diakses dengan mudah. Terobosan baru yang digunakan adalah melalui film pendek yang dikemas dengan cerita – cerita fiksi yang dapat membangun relasi dengan para *audience*. Film tersebut dapat memberikan gambaran bagi audience akan keadaan Kota Semarang melalui cerita – cerita yang disajikan. Perancangan ini dibuat dan dibangun atas dasar kepedulian individu untuk ikut membangun Kota Semarang dalam bidang promosi.

Kata kunci: kota semarang, film pendek, promosi, dunia maya, media sosial

Semarang city is one of the major cities that became one of the capital in Indonesia. The rapid development is necessary, to remember retardation of Semarang city compared to other major cities in Indonesia. The cyberspace is a medium that can be used to deploy a variety of existing information quickly. This fact makes a very effective option when used in a media campaign, which can be accessed easily. The new breakthrough is used is through a short film that is packed with fiction stories that can build a relationship with the audience. The film can provide a picture for the audience to a state of Semarang through the story. This design is build from individuals concern to develop Semarang City in the field of promotion.

Keywords: semarang city, short film, promotion, cyberspace, social media

