

LAMPIRAN



PERANCANGAN DESAIN EKSIBISI GUNA MEMPERKENALKAN BATIK BEKASI KEPADA GENERASI MUDA DI KOTA BEKASI

Oleh:
Yosep Kevin Dwiputra/ 17.L1.0039

Pembimbing :
Arwin Purnama Jati S.sn., MA

MASALAH :

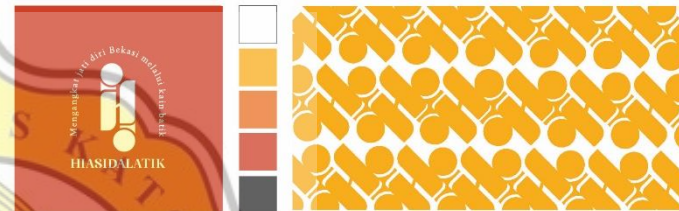
Bekasi yang kebanyakan masyarakat menganggapnya minim budaya dan minim sesuatu yang benar-benar khas berasal dari Bekasi, ternyata Bekasi memiliki potensi dalam seni budaya yang berupa batik Bekasi dengan corak yang khas dan warna yang berbeda dengan batik yang sudah banyak dikenal. Batik Bekasi sejak awal dibuat dan dikembangkan sangat menargetkan generasi muda, dengan membuat berbagai produk fashion yang diadaptasi dari gaya berbusana generasi muda.

Tetapi sungguh disayangkan batik Bekasi kurang diketahui masyarakat terutama generasi muda di Kota Bekasi. Dari hasil penelitian terdapat dua faktor utama, mengapa batik Bekasi kurang diketahui generasi muda di Kota Bekasi sendiri, pertama kurang adanya media promosi yang menjangkau generasi muda dan yang kedua adalah pendekatan pengenalan batik Bekasi yang hanya mengandalkan peragaan busana dan hanya diketahui oleh sedikit masyarakat di Kota Bekasi.

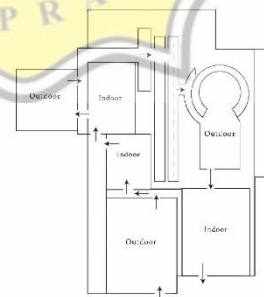
SOLUSI :

Perancangan desain eksibisi diharapkan dapat menjangkau generasi muda di Kota Bekasi untuk bisa mengetahui bahwa Kota Bekasi juga memiliki potensi, khususnya pada bidang seni budaya berupa batik Bekasi yang memiliki ciri khas kusus berlatar belakang kisah patriot Kota Bekasi. Dengan adanya perancangan desain eksibisi dapat mengajak seluruh generasi muda Bekasi untuk dapat berpartisipasi mengetahui lebih dalam mengenai batik Bekasi, serta ikut terlibat dalam mempopulerkan batik Bekasi dan dapat meningkatkan rasa bangga, apresiasi dan memberikan nilai lebih untuk mengenakan batik Bekasi. hal ini didukung dari pernyataan Adhiningasih Prabhawati (2018) yang mengatakan bahwa eksibisi merupakan salah satu bentuk diplomasi kebudayaan yang efektif dan bisa membuat memori atau citra yang mendalam bagi pemirsanya.

MOOD BOARD VISUAL IDENTITY



MEDIA UTAMA



BOOTH I



Booth pertama merupakan area pengenalan identitas dan icon Kota Bekasi. Area ini dibagi menjadi 4 cerita sesuai cerita di balik icon yang dijadikan identitas dan ciri khas di dalam batik Bekasi .

Pada Booth ini berisikan 2 monitor dimana monitor utama adalah untuk menjelaskan cerita dalam bentuk motion graphic dan memberikan pertanyaan, lalu monitor kedua pada bagian bawah adalah monitor interaktif yang berfungsi memulai cerita dan menjawab pertanyaan agar dapat melanjutkan ke cerita selanjutnya. Selain itu ilustrasi pada setiap cerita diletakan untuk membangkitkan suasana cerita.

BOOTH IV



Booth virtual fitting room adalah area interaktif dimana pengunjung bisa mendapatkan referensi gaya yang cocok untuk mereka dengan menggunakan batik Bekasi secara virtual tanpa langsung mencoba produk batiknya. Pada area ini akan terdapat 4 virtual fitting room yang dibagi menjadi 2 gaya yaitu formal dan non formal.

Di area pemahaman batik adalah area selingan untuk menambah wawasan pengunjung mengenai batik sebelum selanjutnya akan memasuki ruang workshop. Area ini berisikan pengenalan batik secara umum, macam-macam batik dan juga pengenalan batik Bekasi dan perkembangannya.

BOOTH II



BOOTH V



Photo booth dibuat sebagai sarana pengambilan moment yang menarik bertemakan semangat perjuangan dan budaya, diharapkan eksibisi ini dapat memberikan hal yang memorable melalui Photo booth yang ada pada eksibisi ini sebagai media pengekspression pengunjung dengan batik Bekasi.

BOOTH VI

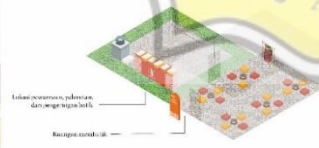


Booth toko dan merchandise adalah booth terakhir, selain memberikan informasi, pengalaman, dan sesuatu yang memorebel, eksibisi ini juga memberikan tempat untuk yang sangat tertarik dengan batik Bekasi dapat belanja secara langsung dan mendapatkan merchandise sebagai kenang-kenangan karena telah mengunjungi pameran.

BOOTH III



Booth worksop membatik merupakan area interaktif dimana pengunjung bisa merasakan langsung proses membuat batik. Pada area ini dibagi menjadi 2, ruangan indoor akan dijadikan tempat membatik yang mampu menampung 20 pengunjung dan bagian luar yang dijadikan tempat untuk proses pewarnaan, pelarutan lilin dan pengeringan batik.

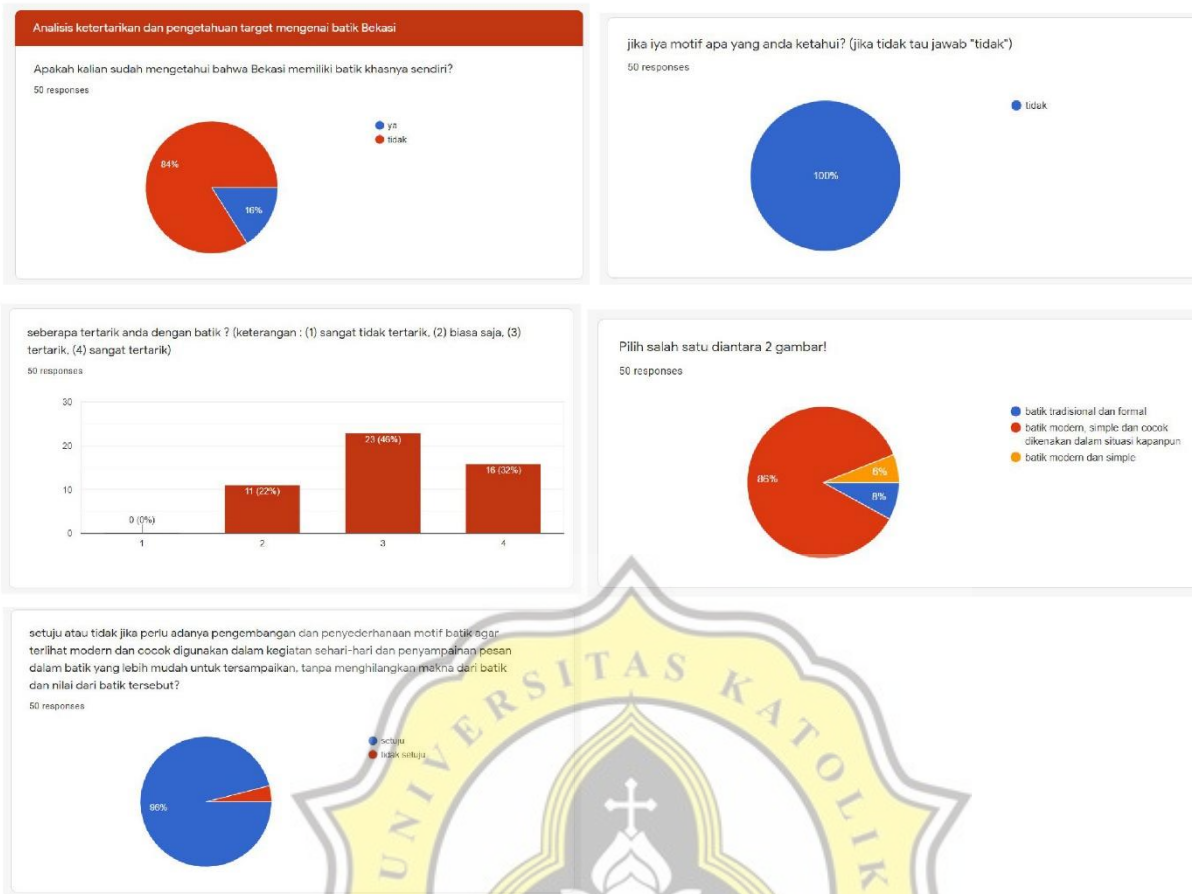


Lokasi Gedung Juang



Gambar 20 Lokasi Gedung Juang

Hasil penyebaran kuesioner



Gambar 21 hasil kuesioner





8.08% PLAGIARISM
APPROXIMATELY

Report #13385381

BAB 1 PENDAHULUAN Latar Belakang Batik merupakan salah satu kesenian khas Indonesia yang sudah ada sejak lama dan masih terus digunakan sampai sekarang, bahkan kesenian ini pada tanggal 2 Oktober 2009 sudah ditetapkan UNNESCO bahwa batik merupakan budaya asli Indonesia dan merupakan Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Non Bendawi (Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity). Setiap daerah biasanya memiliki batik sendiri dengan corak dan pewarnaan yang berbeda-beda. Kebanyakan masyarakat Indonesia lebih mengenal batik yang berasal dari daerah Pekalongan, Solo, Yogyakarta, Lasem, Banyumas, Purbalingga, Surakarta, Cirebon, Tasikmalaya, Tulungagung, Ponorogo, Jakarta, Tegal, Indramayu, Ciamis, Garut, Kebumen, Purworejo, Klaten, Boyolali, Sidoarjo, Mojokerto, Gresik, Kudus, dan Wonogiri. Seiring perkembangannya, batik mulai berkembang dan kota-kota lain juga memulai menciptakan batiknya sendiri, salah satunya di Bekasi. Tanpa disadari ternyata Bekasi yang kebanyakan masyarakat menganggapnya memiliki kebudayaan