

PROPOSAL PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

PERIODE 06

PERANCANGAN VISUAL MULTIMEDIA STUDIO LOKANANTA SEBAGAI BAGIAN SEJARAH PROSES REKAMAN DI INDONESIA



R. Eriska Fitriadi Jaya

09.13.0057

Pembimbing :

Bayu Widianoro, ST. MSn.

NPP. 058.1.2008.275

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2015

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN VISUAL MULTIMEDIA STUDIO LOKANANTA
SEBAGAI BAGIAN SEJARAH PROSES REKAMAN DI INDONESIA

Nama :R. Eriska Fitriadi Jaya

NIM : 09.13.0057

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katholik Soegijapranata

Semarang, 22 Juli 2015

Mengesahkan,

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ir. IM.Tri Hesti Mulyani, MT.

NIDN.0611086201

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.

NIDN.0627066701

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.

NIDN.0627066701

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN VISUAL MULTIMEDIA STUDIO LOKANANTA
SEBAGAI BAGIAN SEJARAH PROSES REKAMAN DI INDONESIA

Nama : R. Eriska Fitriadi Jaya

NIM : 09.13.0057

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katholik Soegijapranata

Semarang, 22 Juli 2015

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Bayu Widianoro, ST. M.Sn.

NIDN. 0629077403

Ronny Jonathan, S.Ds.

NPP. 058.5.2013.102

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Prof Dr.-Ing. Ir. L.M.F. Purwanto, M.T

NIDN. 0602066801

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.

NIDN. 0627066701

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.

NIDN.0608075601

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama :R. Eriska Fitriadi Jaya

NIM : 09.13.0057

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katholik Soegijapranata

Judul:

PERANCANGAN VISUAL MULTIMEDIA STUDIO LOKANANTA SEBAGAI BAGIAN
SEJARAH PROSES REKAMAN DI INDONESIA

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

Semarang, 22 Juli 2015

R. Eriska Fitriadi Jaya

09.13.0057

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat, yang selalu mendampingi, bimbing dan penjagaan-Nya selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual periode 06 ini.

Proyek akhir yang disusun ini merupakan salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana pada program perkuliahan Desain Komunikasi Visual, Unika Soegijapranata Semarang. Proyek Akhir dengan judul Perancangan Visual Multimedia Studio Lokananta Sebagai Bagian Sejarah Musik Indonesia. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengenalkan Studio Lokananta kepada generasi muda sehingga peninggalan yang berharga ini tidak hilang di makan usia. Karena sangat disayangkan jika tempat penting seperti Studio Lokananta yang menyimpan beribu-ribu sejarah mengenai industri dan dunia musik di Indonesia ini sampai terabaikan.

Dalam proses perancangan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ir. IM. TriHestiMulyani, MT selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain, Unika Soegijapranata Semarang.
2. Ir. Robert Rianto Widjaja, MT selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, UNika Soegijapranata Semarang.
3. Bayu Widianoro, ST. M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I.
4. Ronny Jonathan, S.Ds. selaku Dosen Pembimbing II.
5. Prof Dr.-Ing. Ir. L.M.F. Purwanto, M.T selaku Penguji I.
6. Ir. Robert Rianto Widjaja, MT. Selaku Penguji II.
7. Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR. selaku Penguji III.
8. Pendhi Heryadi selaku narasumber dari Perum PNRI Cabang Solo.
9. Studio Lokananta Solo sebagai obyek Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual periode 06.
10. Keluarga terkasih ibu R. Ay. Dyah Retno Sejati, Prima Ayundyayasti dan Dextro yang selalu memberi dukungan serta motivasi selama proses perancangan Proyek Akhir.

Penulis terbuka akansaran dan kritik yang membangun. Semoga dengan adanya proyek akhir ini dapat menginspirasi berbagai pihak.

Penulis

ABSTRAK

Titik nol pergerakan musik di Indonesia berawal dari Studio Lokananta. Studio ini menyimpan bukti bukti sejarah mengenai perkembangan musik di Indonesia mulai dari media piringan hitam hingga media digital. Di dalam Lokananta terdapat arsip arsip Negara berupa master master rekaman dari musisi musisi legendaris Indonesia. Selain itu terdapat juga rekaman lagu lagu dari berbagai macam genre, lagu daerah, hingga rekaman pidato dari presiden Indonesia.

Seiring berkembangnya jaman, Lokananta keberadaannya menjadi tidak terawat. Banyak arsip arsip yang tersimpan menjadi rusak. Selain itu banyak dari kalangan masyarakat sekarang yang tidak mengetahui Lokananta. Padahal tempat ini memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan. Selain menjadi tujuan wisata, Studio ini juga masih sangat layak untuk dijadikan tempat rekaman para musisi musisi di Indonesia.

Oleh karena itu, tempat ini harus dikenalkan kepada masyarakat. Pada kesempatan kali ini, media yang digunakan ialah Youtube. Melalui program Youtube web-series yang diberi nama “His Story at Lokananta” ini, semua mengenai Lokananta akan di bahas didalamnya secara detail.

Hal ini diharapkan dapat memberi pengetahuan baru kepada masyarakat dan membuat Lokananta kembali eksis di kalangan industri musik Indonesia.

Kata Kunci : Musik, Studio Rekaman, Sejarah

ABSTRACT

First movement of music industry in Indonesia started from Studio Lokananta. This studio store evidence of historical evidence about the development of music in Indonesia ranging from media LPs to digital media. Lokananta contained in the archives of the form of master recordings from legendary musicians from Indonesia. In addition there is also recording songs of various genres, folk song, to record the speech of the president of Indonesia.

After a long time, Lokananta existence became not maintained. Many archival records are stored becomes corrupt. In addition, many of the people now who do not know Lokananta. Though this place has great potential to be developed. In addition to being a tourist destination, the Studio is also still very suitable as a recording for musicians in Indonesia.

Therefore, they must be introduced to the public. On this occasion, the medium used is Youtube.

Through the web-series Youtube program named "His Story at Lokananta", all about Lokananta will be discussed in detail therein.

It is expected to provide new knowledge to society and make Lokananta back to exist in the Indonesian music industry.

Kata Kunci : Music, Recording Studio, History



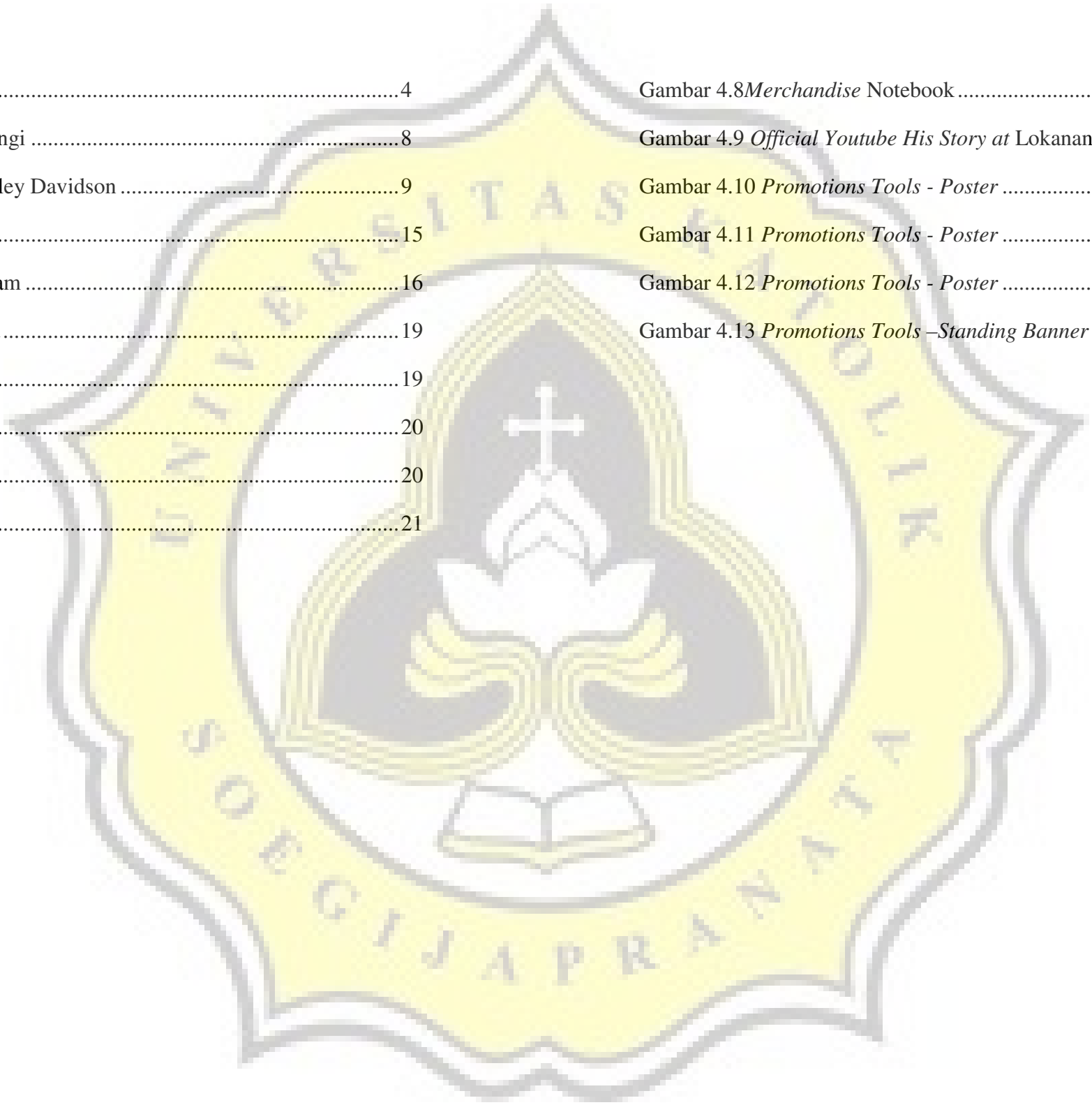
DAFTAR ISI

JUDUL	i		
PENGESAHAN.....	ii	BAB II TINJAUAN UMUM	4
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv	2.1 Kerangka Berfikir	4
PRAKATA.....	v	2.2 Landasan Teori.....	4
ABSTRAK	vi	2.2.1Definisi Cagar Budaya	4
DAFTAR ISI	viii	2.2.2 Pengertian Pariwisata.....	4
DAFTAR GAMBAR	ix	2.2.3Teori Komunikasi.....	5
DAFTAR DIAGRAM.....	ix	2.2.4Tujuan Komunikasi.....	5
		2.2.5AISAS	5
BAB I PENDAHULUAN	1	2.2.6 Teori Media Komunikasi	6
1.1 Latar Belakang Masalah	1	2.2.7 Film	6
1.2 Permasalahan Pokok	2	2.2.8 Klasifikasi Film.....	6
1.2.1Kendala yang Dihadapi Semarang Dalam Pariwisata	2	2.2.9 Film Dokumenter	7
1.3 Lingkup Pembahasan.....	2	2.2.10 Brand Awareness	7
1.4 Batasan.....	2	2.2.10.1 Teori Logo.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	2	2.2.10.2 Teori <i>Environmentak Graphic Design</i> (EGD)	7
1.6 Manfaat Penelitian	2	2.2.10.3 Teori Warna.....	7
1.6.1 Bagi Masyarakat	2	2.2.10.4 Teori Layout.....	7
1.6.2 Bagi Musisi Indonesia.....	3	2.2.10.5 Teori Tipografi	7
1.6.3 Bagi Pemerintah.....	3	2.3Kajian Pustaka	8
1.7 Metode Pemecahan Masalah	3	2.3.1 Perkembangan Musik Indonesia	8
1.7.1 Pengumpulan Data Primer	3	2.3.2 Industri Musik Indonesia.....	8
I.7.2 Pengumpulan Data Sekunder.....	3	2.3.3 Pengertian Pariwisata.....	8
1.8 Sistematika Penulisan	3	2.4Studi Komparasi.....	8

2.4.1 Laskar Pelangi.....	8	4.2.2Rancangan Program <i>His Story</i> at Lokananta	17
2.4.2 Natgeo Megafactory Harley Davidson	8	4.2.3Sinopsis Lokananta – Rumah Musik Indonesia	17
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI.....	9	4.2.4 Tone Warna dan Grafik Cerita.....	17
3.1 Analisis	9	4.2.5 Skenario His-Story at Lokananta.....	18
3.1.1 Identifikasi Studi Kasus	9	4.2.6 Strategi Promosi.....	20
3.1.2 Potensi Studio Lokananta	9	4.3 Visualisasi Desain	20
3.2 Sasaran Khalayak.....	9	4.3.1Logo.....	20
3.2.1 Geografis	9	4.3.2 <i>Makna Bentuk</i>	20
3.2.2 Demografis	10	4.3.3 <i>Story Board</i>	20
3.3 Strategi Komunikasi	12	4.3.4 <i>Brand Identity</i>	21
3.3.1 Creative Brief	12	4.3.5 Media utama.....	21
3.3.2 Creative Brief LOWE	13	4.3.6 Promotion Tools	21
3.3.3 identifikasi His Story at Lokananta	13	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	23
3.3.4 Strategi Media	13	5.1Kesimpulan	23
3.3.5 Media Promosi.....	13	5.2Saran	23
3.3.6 Unsur Komunikasi	13	DAFTAR PUSTAKA.....	24
3.3.7 Pendekatan Promosi.....	14		
BAB IV STRATEGI KREATIF.....	15		
4.1 Konsep Visual.....	15		
4.1.1Pewarnaan.....	15		
4.1.2Tipografi	15		
4.1.3Bentuk.....	16		
4.2 Konsep Verbal	16		
4.2.1 Program <i>His Story</i> at Lokananta.....	16		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1Kerangka Berfikir	4	Gambar 4.8Merchandise Notebook	21
Gambar 2.2 Komparasi Film Laskar Pelangi	8	Gambar 4.9 Official Youtube His Story at Lokananta	21
Gambar 2.3 Komparasi Megafactory Harley Davidson	9	Gambar 4.10 Promotions Tools - Poster	21
Gambar 4.1Jenis Huruf Handwork	15	Gambar 4.11 Promotions Tools - Poster	22
Gambar 4.2 Timeline Perancangan Program	16	Gambar 4.12 Promotions Tools - Poster	22
Gambar 4.3 Logo His Story at Lokananta	19	Gambar 4.13 Promotions Tools –Standing Banner	22
Gambar 4.4 Makna Bentuk Logo	19		
Gambar 4.5 Story Board	20		
Gambar 4.6 Story Board	20		
Gambar 4.7 Merchandise T-shirt.....	21		



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Hasil Survey Media <i>online</i>	10
Diagram3.2 Hasil Survey Konten pada <i>Youtube</i>	11
Diagram3.3 Hasil Survey Group band oldies.....	11
Diagram3.4 Hasil Survey tempat bersejarah.....	11

