

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Media Informasi Tradisi *Cap Go Meh* di Kota Singkawang”. Maksud dan tujuan dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan meraih gelar sarjana desain di Fakultas Kreatif Industri Universitas Telkom Bandung jurusan Desain Komunikasi Visual.

Penulis menyadari kekurangan dan kelemahan dalam pembuatan laporan tugas akhir, sehingga dengan segala rasa hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sangat besar atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak kepada penulis dalam proses pengerjaan Tugas Akhir dari awal sampai selesai. Adapun rasa terima kasih yang penulis ingin ucapkan kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua Orang Tua, Saudara dan Keluarga yang senantiasa berdoa dan memberi semangat kepada penulis.
3. Bapak Dr. Didit Widiatmoko Drs.,M.Sn. selaku ketua program studi DKV Sekolah Industri Kreatif Universitas Telkom.
4. Bapak Taufiq Wahab, S.Sn sebagai dosen pembimbing Tugas Akhir DKV satu-satunya.
5. Segenap dosen DKV TCIS yang telah memberikan ilmu pengetahuan penulis selama dibangku kuliah.
6. Bapak Novian Denny Nugraha, S.Sn dan Bapak Jerry Dounald, S.Sn. yang membantu dalam memberi solusi Tugas Akhir.
7. Para Bapak Penguji dari Preview I sampai dengan Sidang Tugas Akhir.
8. Fauzi Purborekso yang telah mendukung dan memberi semangat.
9. Ali Mahdy, Abiyasa, Aisyah Alifianty dan Dani Aulia Putra telah membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir.
10. Ristauli, Immelda dan Catherine, kalian paling cantik sedunia.

11. Mbak Las, Koko barbie dan Mbak Win panda geng *bully* penyemangat.
12. Difliyatul Isna dan Annisa Zuhra teman dari kosan kircon kesayangan.
13. Ica, Sambas dan Didi geng “*Enjoy*”.
14. Teman-Teman seperjuangan dan seangkatan yang telah sama-sama berjuang.
15. Amadea, Madhan, Jejes, Santy, Vicy, Mega, Ogi, Dede, Eres, Mykle, Naro, Okta, Ridho, dan Amad, semangat sarjana.
16. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang banyak membantu selama ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dalam membalas segala amal budi serta kebaikan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam pembuatan Tugas Akhir, semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandung, Juli 2014

Ditha Primantari Putri

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1. Identifikasi Masalah	3
1.2.2. Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Kerangka Perancangan	7
1.8 Pembabakan.....	8

BAB II DASAR PEMIKIRAN

2.1 Media Informasi	9
2.1.1 Buku.....	13
2.2 Komunikasi.....	14
2.3 Logo.....	18
2.4 Unsur-Unsur DKV.....	19
1. Layout.....	19
2. Tipografi	28
3. Ilustrasi	29
4. Fotografi	30
5. Warna.....	31
2.5 Teori Psikologi Dewasa Dini.....	35

BAB III DATA DAN ANALISA

3.1	Data.....	37
3.1.1	Dinas Kebudayaan Pariwisata	37
3.1.1.1	Visi dan Misi	37
3.1.1.2	Tujuan.....	38
3.1.2	Kota Singkawang.....	40
3.1.3	<i>Cap Go Meh</i>	40
3.1.3.1	Asal Usul <i>Cap Go Meh</i>	42
3.1.3.2	Nilai-Nilai <i>Cap Go Meh</i>	44
3.1.3.3	Acara Perayaan <i>Cap Go Meh</i>	44
3.1.3.4	Tatung/ <i>Louya</i>	45
3.1.3.5	Strategi Penyampaian Informasi.....	47
3.1.4	Data Khalayak Sasaran	49
3.1.5	Data Proyek Sejenis.....	49
3.1.5.1	<i>Cap Go Meh</i> di Bandung.....	49
3.1.5.2	Strategi Penyampaian Informasi.....	50
3.1.6	Hasil Survey	51
3.1.6.1	Data Observasi.....	51
3.1.6.2	Data Wawancara.....	52
3.1.6.3	Data Kuisisioner.....	55
3.2	Analisis Data	57
3.2.1	Analisis Perbandingan	57
3.2.2	Analisis SWOT.....	58
3.2.3	Analisis Matrix SWOT	59

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1	Konsep Pesan.....	61
4.2	Strategi Komunikasi	61
4.3	Konsep Kreatif.....	63
4.4	Konsep Media.....	63
4.5	Strategi Distribusi	64

4.6	Konsep Visual	64
4.6.1	Visualisasi.....	64
4.6.1.1	Logo.....	65
4.6.1.2	Warna	66
4.6.1.3	Tipografi.....	67
4.6.1.4	Layout.....	68
4.7	Hasil Perancangan	68
4.7.1	Media Utama	68
4.7.2	Media Pendukung.....	71

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

4.1	Kesimpulan.....	81
4.2	Saran	81

DAFTAR PUSTAKA	82
----------------------	----

LAMPIRAN.....	83
---------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Psikologi Warna	31
Gambar 3.1	Dinas Kebudayaan Pariwisata	37
Gambar 3.2	Lambang Kota Singkawang	40
Gambar 3.3	Tatung/ <i>Louya</i>	47
Gambar 3.4	<i>Facebook Cap Go Meh</i>	47
Gambar 3.5	<i>Leafleat Cap Go Meh</i>	48
Gambar 3.6	<i>Leafleat Singkawang</i>	48
Gambar 3.7	Artikel.....	50
Gambar 3.8	Poster	51
Gambar 4.1	Naga.....	65
Gambar 4.2	Ukiran Cina	65
Gambar 4.3	Sketsa Logo	65
Gambar 4.4	Logo Jadi	66
Gambar 4.5	<i>Background</i>	68
Gambar 4.6	Sketsa Buku	69
Gambar 4.7	Cover Buku.....	70
Gambar 4.8	Isi Buku	70
Gambar 4.9	<i>Packaging</i>	71
Gambar 4.10	Pembatas Buku	72
Gambar 4.11	Gantungan Kunci dan Pin.....	72
Gambar 4.12	Kalender	73
Gambar 4.13	<i>Notebook</i>	73
Gambar 4.14	Pulpen	74
Gambar 4.15	<i>Tottebag</i>	74
Gambar 4.16	Topi.....	75
Gambar 4.17	<i>T-Shirt</i>	75
Gambar 4.18	<i>Sticker</i>	76
Gambar 4.19	<i>Mug</i>	76
Gambar 4.20	Kipas.....	77
Gambar 4.21	<i>Environmental Graphic</i>	78

Gambar 4.22 <i>Website</i>	79
Gambar 4.23 <i>Poster</i>	79
Gambar 4.24 <i>X-Banner</i>	80

DAFTAR TABEL

Tabel3.1	Kuisisioner Usia	55
Tabel3.2	Kuisisioner Jenis Kelamin	55
Tabel 3.3	Kuisisioner Pekerjaan	56
Tabel3.4	Kuisisioner Penghasilan	56
Tabel3.5	Kuisisioner Pertanyaan 5-11	56
Tabel3.6	Analisis Pembandingan	57
Tabel 3.7	SWOT	59
Tabel4.1	Jadwal Distribusi	64