

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, sehingga Penulis dapat menyelesaikan proses kerja dan penulisan laporan Tugas Akhir ini hingga tuntas dalam program akademik S1 Sekolah Komunikasi Multimedia, jurusan Desain Komunikasi Visual, Telkom Creative Industries School

Tujuan Penulis membuat laporan ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan prodi Desain Komunikasi Visual dan ingin berbagi ilmu berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan.

Pada kesempatan kali ini, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Didit Widiatmoko Drs.,M.Sn.selaku Ketua Program Studi DKV Telkom Creative Industries School
2. Bapak Twin Agus Pramonojati, S.Sos., M.Ds selaku Pembimbing Tugas Akhir DKV Telkom Creative Industries School
3. Seluruh narasumber yang turut membantu dalam penulisan tugas akhir ini

Penulis mohon maaf sebesar-besarnya apabila dalam penulisan laporan magang ini terdapat kata-kata yang salah maupun kurang berkenan di hati para pembaca. Semoga laporan ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan

Bandung, Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR ISTILAH	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan masalah	3
1.4 Fokus	3
1.5 Tujuan	3
1.6 Metodologi	5
1.7 Kerangka Penelitian	7
1.8 Pembabakan	8
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1 Sejarah	10
2.1.1 Pendidikan Sejarah	12
2.1.2 Sejarah Bandung Lautan Api	13
2.2 Video Mapping	15
2.2.1 Tahap-tahan pembuatan Video Mapping	19
2.3 Video	22
2.4 Media Pembelajaran	24
2.4.1 Fungsi dan Peran Media Pembelajaran	25
2.4.2 Jenis Media Pembelajaran	26
2.4.3 Media Berbasis Komputer	28
2.5 Penulisan Cerita	29
2.6 Naskah/Script	31
2.7 Storyline	32

2.8 Storyboard	32
2.9 Animasi	33
2.10 Komposisi	36
2.11 Teori Sebab-Akibat	37
2.12 Teori Matriks Perbandingan	37

BAB III. DATA DAN ANALISIS

3.1 Data	
3.1.1 Profile Dinas Pendidikan Kota Bandung	39
3.1.2 Data Khalayak Sasaran	40
A. Demografis	40
B. Psikografis	41
3.1.3 Observasi	
A. Observasi ke Gedung Medeka	42
B. Observasi Ke Sembilan Matahari	44
3.1.4 Wawancara	
A. Wawancara Sembilan Matahari	45
3.1.5 Video Mapping Pemandangan	
A. Video Mapping LCI	46
B. Video Mapping Projection Mapping Experiment	47
3.2 Analisis Data	
3.2.1 Hasil Wawancara	
A. Hasil wawancara Sembilan Matahari	49
B. Hasil Wawancara Pengelola Gedung Merdeka	49
3.2.2 Analisis Sebab Akibat	49
3.2.3 Analisis Perbandingan	50

BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep Pesan	52
4.2 Konsep Kreatif	52
4.2.1 <i>Tracing</i> Gedung merdeka	53
4.3 Konsep Media	55

4.4 Konsep Visual	57
4.5 Konsep Bisnis	59
4.6 Hasil Perancangan	61
BAB V. KESIMPULAN	
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelompok Media Instruksional (Anderson, 1976)	26
Tabel 2.2 Klasifikasi dan Jenis Mdia (simamora, 2009:69)	26
Tabel 4.1 Naskah Multimedia Video Mapping	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Penelitian	6
Gambar 2.1 Contoh <i>Video Mapping</i> (dok. Pribadi)	18
Gambar 2.2 Pertunjukan <i>Video Mapping</i> di dalam ruangan	18
Gambar 2.3 Alur pembuatan <i>Video Mapping</i> (Sumber: Laserbeam Studio)	21
Gambar 2.4 Bagan Diagrama Scene (Sumber: Buku Merancang Film Kartun)	30
Gambar 2.5 Contoh Solid Drawing (Sumber: Google image)	34
Gambar 2.6 Contoh Timing and Spacing (Sumber: Google image)	35
Gambar 2.7 Contoh Staging	35
Gambar 2.8 Contoh Apeal	36
Gambar 2.9 Contoh Matriks (Sumber: Rohidi, 2011:249)	38
Gambar 3.1 Logo Dinas Pendidikan (sumber: Disdik Bandung)	39
Gambar 3.2 Gedung Merdeka (Sumber: Bandungheriage.org)	42
Gambar 3.3 Kantor Pengelola Gedung Merdeka (dok Pribadi)	43
Gambar 3. 4 Gedung Merdeka (dok. Pribadi)	44
Gambar 3.5 Logo sembilan matahari (Sumber: sembilanmatahari.com)	44
Gambar 3.6 Foto Penulis dengan Visual Artist Sembilan Matahari	45
Gambar 3.7 Scene <i>Video Mapping</i> LCI (Sumber: Youtube.com)	46
Gambar 3.8 Scene <i>Video Mapping</i> LCI (Sumber: Youtube.com)	47
Gambar 3.9 Scene <i>Video Mapping</i> : Projection Mapping Exp	48
Gambar 3.10 Scene <i>Video Mapping</i> : Projection Mapping Exp	49
Gambar 4.1 Gedung Merdeka (dok. Pribadi)	53
Gambar 4.2 Hasil Tracing Gedung Merdeka	54
Gambar 4.3 Maket Gedung Merdeka (dok. Pribadi)	54
Gambar 4.4 Proyektor 5700 ansi lm sore hari indoor	55
Gambar 4.5 Sketsa Desain cover	56
Gambar 4.6 Font Trajan Pro	57
Gambar 4.7 Font Trajan Pro pada storyboard	57
Gambar 4.8 Colour Grading Shepia pada storyboard	58
Gambar 4.9 Gaya gambar semirealis pada storyboard	59
Gambar 4.10 Gedung Merdeka (dok. Pribadi)	61
Gambar 4.11 <i>Tracing</i> Gedung Merdeka (sumber: dok. Pribadi)	62
Gambar 4.12 Fasad yang telah di- <i>mapping</i> (dok. Pribadi)	64

Gambar 4.13 Fasad yang telah di- <i>mapping</i> (dok. Pribadi)	65
Gambar 4.14 <i>Screenshot Video Mapping</i> (dok. Pribadi)	66
Gambar 4.15 <i>Screenshot Video Mapping</i> (dok. Pribadi)	67
Gambar 4.16 Desain cover CD	73

DAFTAR ISTILAH

Fasad: fə'sɑ:d

adalah suatu sisi luar (eksterior) sebuah bangunan, umumnya terutama yang dimaksud adalah bagian depan, tetapi kadang-kadang juga bagian samping dan belakang bangunan. Kata ini berasal dari bahasa Perancis, yang secara harfiah berarti "depan" atau "muka"

Maket: ma.ket

[n] bentuk tiruan (gedung, kapal, pesawat terbang, dsb) di tiga dimensi dan skala kecil, biasanya dibuat dari kayu, kertas, tanah liat, dsb: --