

KONSEP TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL EVENT KPOP DANCE COVER COMPETITION KPOP TIME 4 : “THE JOYFUL 4PRIL” DI HARTONO MALL, SURAKARTA



Diajukan Guna Mencapai Gelar Ahli Madya Diploma III
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Arbiansyah Prasetyo

C9515011

PROGRAM STUDI D III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA

2019

commit to user

PERSETUJUAN

Konsep Karya Tugas Akhir dengan Judul

**PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL EVENT
KPOP DANCE COVER COMPETITION KPOP TIME 4 :
“THE JOYFUL 4PRIL”
DI HARTONO MALL, SURAKARTA**

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Penguji:

Menyetujui,

Koordinator Tugas Akhir (TA)

Pembimbing I



Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn
NIP.19711115 200604 1 001

Nidyah Widyamurti, S.sn., M.IKom.
NIK. 19740926 2016 1 00 1

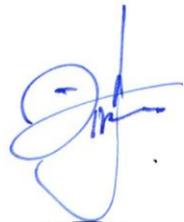
commit to user

PENGESAHAN

Pengantar Karya Tugas Akhir
Telah Diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir
Pada tanggal 10 Juli 2018

Tim Penguji:

Ketua Sidang Tugas Akhir
Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19830702200812100 3

()

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Jauhari, S.Sn., M.Sn.
NIK. 198301052016100 1

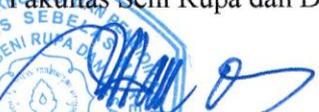
()

Pembimbing I Tugas Akhir
Nidyah Widyamurti, S.sn., M.IKom.
NIK. 1974092620161001

()

Disahkan:

Dekan
Fakultas Seni Rupa dan Disain


Dr. Rahmannu Widayat, M.Sn.
NIP. 196212211992011001

Ketua Prodi
Desain Komunikasi Visual


Hermansyah Muttahin, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19711115 200604 1 001

MOTTO



commit to user

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan kepada :

Keluarga serta teman-teman yang selalu memberikan dukungan.



commit to user

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia Nya, sehingga pengerjaan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar oleh penulis. Adapun konsep tugas akhir perancangan media komunikasi visual *event Kpop Time 4: The Joyful April* ini disusun guna memenuhi syarat untuk mencapai gelar ahli madya diploma III pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret.

Konsep tugas akhir ini dapat terselesaikan tentunya tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Rahmanu Widayat, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain UNS.
2. Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual FSRD UNS.
3. Ercilia Rini Octavia S,Sn. M.Sn selaku Pembimbing Akademis.
4. Ayah, Ibu, dan keluarga tercinta yang memberikan dorongan semangat, doa, dan masukan.
5. Teman-teman dan keluarga besar DIII Desain Komunikasi Visual, Universitas Sebelas Maret.

Banyak pengalaman berharga yang telah penulis dapatkan selama menjalani tugas akhir yang tidak dibayangkan sebelumnya. Pengalaman ini tentunya akan berguna sebagai bekal penulis untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya.

Penulis berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis menjalani konsep tugas akhir dan berharap konsep ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui proses publikasi media komunikasi visual yang lebih baik lagi dan menjadikan hal yang telah dilakukan sebagai pengalaman hidup dan titik mulai penyesuaian dilain waktu kelak

commit to user

Penulis menyadari bahwa penyusunan konsep tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Surakarta, 4 April 2019

Penulis



Arbiansyah Prasetyo

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Perancangan	2
BAB II IDENTIFIKASI DATA	3
A. Profil Event.....	3
B. Kegiatan Publikasi yang Pernah Dilakukan.....	7
C. Target Market.....	8
D. Komparator.....	9
E. Keunggulan Desain yang ditawarkan	13
BAB III KONSEP PERANCANGAN	14
A. Konsep Kreatif.....	14
B. Strategi Kreatif.....	15
C. Referensi Perancangan.....	21
D. Teknik Pelaksanaan.....	23
E. Target Media.....	25
F. Penempatan Target Media	26
G. Visualisasi Karya.....	29
BAB IV PENUTUP	45
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	<i>commit to user</i>

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kpop Time 3 Acculturation.....	7
Gambar 2.2. Instagram @galaxiaevent.....	8
Gambar 2.3. Backdrop Kpop Time 3.....	8
Gambar 2.4. Poster Artefac UNS tahun 2019.....	10
Gambar 2.5. Instagram @artefacuns.....	11
Gambar 2.6. Backdrop event Artefac.....	11
Gambar 2.7. Poster Kpop dance cover Marketfest.....	12
Gambar 2.8. Instagram @marketfest2019.....	13
Gambar 2.9. Backdrop event Marketfest.....	13
Gambar 3.1. Headline.....	15
Gambar 3.2. Bodycopy.....	16
Gambar 3.3. Splash.....	17
Gambar 3.4. Ilustrasi.....	17
Gambar 3.5. Layout General.....	18
Gambar 3.6. Layout Instagram.....	19
Gambar 3.7. Grafis Pengikat.....	21
Gambar 3.8. Referensi layout.....	22
Gambar 3.9. Referensi layout 2.....	22
Gambar 3.10. Referensi Warna.....	23
Gambar 3.11. Referensi Warna 2.....	23