

PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN VIDEO STREAMING
“BRADCAT MUSIC STUDIO”**



Diajukan sebagai syarat untuk menempuh Ujian Tugas Akhir

Guna Mencapai Gelar Ahli Madya

Diploma III Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:

ALDYAN YUDHISTIRA HAFIDH

C9513003

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Konsep Karya Tugas Akhir Dengan Judul

PERANCANGAN IKLAN VIDEO STREAMING “BRADCAT MUSIC STUDIO”

Telah disetujui dan diterima oleh Koordinator Tugas Akhir
untuk Dikonsultasikan kepada Pembimbing :

Pembimbing I



Ibnu Kuncorobroto, S.Sn, M.IKom

NIP.

Pembimbing II



Khusnul Khoirudin Aryanto, S.Sn

NIDN. 0616098001

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn

NIP. 197111152006041001

PENGESAHAN

Pengantar Karya Tugas Akhir

Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir

Pada tanggal, 19 Desember 2016

Panitia Penguji

Ketua Sidang Tugas Akhir

Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn

NIP. 197111152006041001


(.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Sayid Mataram, S.Sn, M.Sn

NIP. 198404062015041001


(.....)

Pembimbing Tugas Akhir I

Ibnu Kuncorobroto, S.Sn, M.Ikom

NIP.


(.....)

Pembimbing Tugas Akhir II

Khusnul Khoirudin Aryanto, S.Sn

NIDN. 0616098001


(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D

196207081992031001

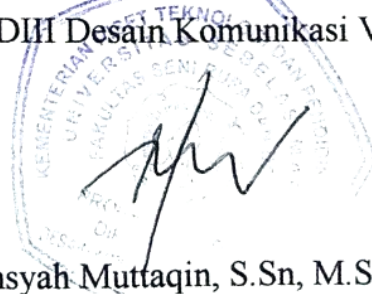


Ketua Program

DIII Desain Komunikasi Visual

Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn NIP.

NIP. 197111152006041001



MOTTO

“You’ll never know, if you do not want to try.”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua, sahabat dan teman-teman yang telah memberikan doa, semangat, perhatian, dan kasih sayang.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dan melimpahkan hikmah-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN IKLAN VIDEO STREAMING BRADCAT MUSIC STUDIO.

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna mencapai gelar Ahli Madya dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Selesainya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret.
2. Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Sidang Tugas Akhir.
4. Sayid Mataram, S.Sn, M.Sn, selaku Sekretaris Sidang Tugas Akhir.
5. Ibnu Kuncorobroto, S.Sn, M.Ikom, selaku Pembimbing I Tugas Akhir.
6. Khusnul Khoirudin Aryanto, S.Sn, selaku Pembimbing II Tugas Akhir.
7. Seluruh Dosen DIII Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan bimbingan selama perkuliahan.
8. Seluruh Staf Tata Usaha Program Studi Desain Komunikasi Visual atas kemudahan beradministrasi.
9. Pemilik Bradcat Music Studio yang telah membantu memberikan informasi dan semangat.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya. Atas perhatian dan kerjasamanya penulis ucapkan terima kasih.

Surakarta, 19 Desember 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
BAB II IDENTIFIKASI DATA	4
A. Profil Bradcat Music Studio	4
1. Sejarah Pendirian.....	4
a. Logo	5
b. Visi dan Misi	5
c. Struktur Organisasi	6
1) <i>Owner</i>	6
2) <i>Kasir</i>	6
3) <i>Sound Engineer</i>	6
d. Tampilan Fisik Studio	7
1) Ruang Studio	7
2) Ruang Tengah	7
3) Ruang Tunggu	8
4) Studio Tampak Dari Luar	8
e. Tarif Jasa Studio	8
1) <i>Recording</i>	9
2) Sewa Studio Musik	9
3) Sewa Alat Musik	9

2. Karya yang sudah dihasilkan	9
3. Promosi yang sudah dilakukan	10
a. Blog	10
b. Facebook	10
c. Twitter	11
d. Instagram	11
e. Sticker	11
4. Kompetitor	12
a. Studio Musik 58	12
1) Ruang Studio 1	13
2) Ruang Studio 2	13
3) Studio Tampak Dari Luar	13
4) Ruang Tunggu	14
b. Studio Musik d'Bross	14
1) Ruang Tunggu	15
2) Ruang Studio 1 Tampak Depan	15
3) Ruang Studio 1 Tampak Samping	15
B. Target Market	16
1. Segmen Geografis	16
2. Segmen Demografis	16
BAB III PROSES PERANCANGAN	17
A. Konsep Kreatif	17
1. Strategi Kreatif	19
a. Tema	19
b. <i>Treatment</i>	19
c. <i>Storyboard</i>	20
d. Lokasi dan <i>Setting</i>	20
e. Pengambilan Gambar	20
f. <i>Editing</i>	21
2. Unsur Desain	21
a. Pesan Verbal	21

1) Kepala Berita (<i>Headline</i>)	21
2) Teks (<i>Bodycopy</i>)	22
3) <i>Splash</i>	22
b. Pesan non-Verbal	23
1) Tata Letak (<i>Layout</i>)	23
2) Ilustrasi	24
3) Tipografi	24
4) Warna	26
c. Media Pendukung	29
1) Poster	29
2) Flyer	30
3) <i>Sticker</i>	30
4) <i>Sticker Membran Kick Drum</i>	31
d. <i>Merchandise</i>	32
1) Kaos	32
2) Topi	32
3) Gelang	33
4) Gantungan Kunci	34
5) Pin	34
6) Mug	35
3. Referensi Perancangan	36
4. Estimasi Dana	41
a. Biaya Produksi Video Iklan	41
b. Biaya Produksi Karya Pendukung	41
5. Proses Pra Produksi Hingga Pasca Produksi	42
a. Pra Produksi	42
1) Ide Cerita	42
2) <i>Storyline</i>	42
3) <i>Storyboard</i>	44
b. Produksi	52
1) Teknik Video	52
2) Kru Video	52

3) Perijinan	53
4) Dana	53
c. Pasca Produksi	53
1) <i>Logging</i>	53
2) <i>Digitizing</i>	53
3) <i>Offline Editing</i>	54
4) <i>Online Editing</i>	54
5) <i>Mixing</i>	54
a) Proses <i>Editing</i> Video	54
b) Proses <i>Composing</i> Audio	55
c) Proses <i>Mixing</i> Audio	55
B. Target Audience	56
1. Segmen Geografis	56
2. Segmen Demografi	56
3. Segmen Psikografi	56
C. Visualisasi Karya Perancangan	57
1. Karya utama	57
2. Karya Pendukung	64
a. Poster	65
b. Flyer	66
c. <i>Sticker</i>	67
d. <i>Sticker Membran Kick Drum</i>	68
3. <i>Merchandise</i>	69
a. Kaos	69
b. Topi	70
c. Gelang	71
d. Gantungan Kunci	72
e. Pin	73
f. Mug	74
BAB IV PENUTUP	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	5
Gambar 2.2	6
Gambar 2.3	7
Gambar 2.4	7
Gambar 2.5	8
Gambar 2.6	8
Gambar 2.7	10
Gambar 2.8	10
Gambar 2.9	11
Gambar 2.10	11
Gambar 2.11	11
Gambar 2.12	13
Gambar 2.13	13
Gambar 2.14	13
Gambar 2.15	14
Gambar 2.16	15
Gambar 2.17	15
Gambar 2.18	15
Gambar 3.1	22
Gambar 3.2	23
Gambar 3.3	24
Gambar 3.4	36
Gambar 3.5	54
Gambar 3.6	55
Gambar 3.7	55