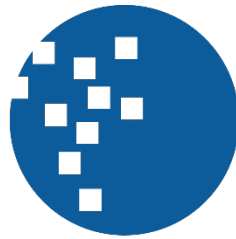


**PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL BUDAYA TARI
TRADISIONAL JAWA BARAT
(Pengenalan Tujuh Tarian Asli Jawa Barat)**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Gabriella Angelica

0000032221

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL BUDAYA TARI

TRADISIONAL JAWA BARAT

(Pengenalan Tujuh Tarian Asli Jawa Barat)



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Gabriella Angelica

0000032221

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gabriella Angelica

Nomor Induk Mahasiswa : 00000032221

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL BUDAYA TARI TRADISIONAL JAWA BARAT

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 13 Juni 2022



(Gabriella Angelica)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL BUDAYA TARI TRADISIONAL JAWA BARAT

(Pengenalan Tujuh Tarian Asli Jawa Barat)

Oleh

Nama : Gabriella Angelica

NIM : 00000032221

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 13 Juni 2022

Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Clemens Felix Setiyawan, S.Sn. M.Hum.
0305117504/E051860

Penguji




Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.
0414078202/E025361

Pembimbing



Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.
0424057501/E023995

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gabriella Angelica
NIM : 00000032221
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
JenisKarya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL BUDAYA TARI TRADISIONAL JAWA BARAT

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 6 Juni 2022

Yang menyatakan,



(Gabriella Angelica)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul "Perancangan Ensiklopedia Digital Budaya Tari Tradisional Jawa Barat" sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Penulis menangkat tema perancangan mengenai pentingnya menjaga kesadaran dan kepedulian generasi muda terhadap budaya tradisional Indonesia karena penulis menyadari pentingnya kebudayaan Indonesia, terutama di zaman globalisasi ini. Di zaman dewasa ini, generasi muda Indonesia semakin tidak peduli terhadap kebudayaan daerah, padahal kebudayaan daerah adalah identitas bangsa yang penting dan berharga. Dipilih fokus terhadap Jawa Barat karena Jawa Barat adalah salah satu provinsi di Indonesia yang sangat terpengaruh oleh globalisasi. Perancangan tugas akhir tidak akan berjalan dengan baik tanpa bantuan dan motivasi dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

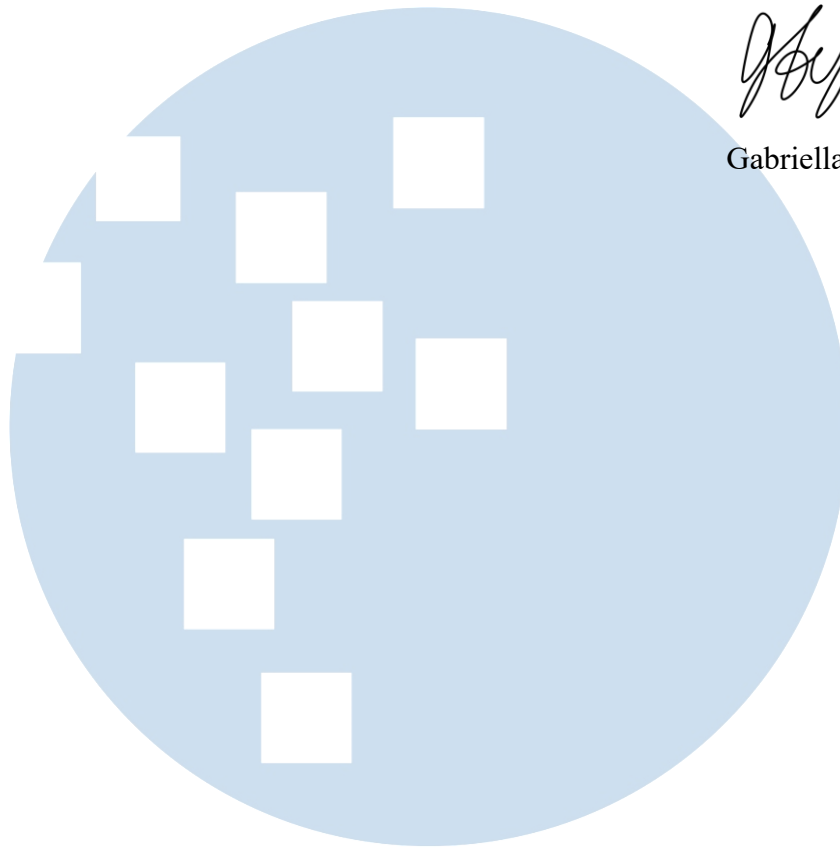
1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds. sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman yang mendukung penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Terutama bagi yang mengambil topik penelitian dengan tema yang serupa dan pembaca yang tertarik dengan topik penelitian.

Tangerang, 6 Juni 2022



Gabriella Angelica



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL BUDAYA TARI TRADISIONAL JAWA BARAT

(Gabriella Angelica)

ABSTRAK

Negara Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan jumlah pulau sebanyak 17.508 dan lebih dari 360 ragam kelompok etnis. Maka dari itu, Indonesia mewarisi berbagai macam kebudayaan daerah yang unik. Sayangnya, kebudayaan daerah kini terancam termakan arus globalisasi. Padahal kebudayaan daerah merupakan pusaka bangsa yang mengandung identitas negara dan penting untuk dilestarikan. Maka dari itu, dibuat sebuah perancangan ensiklopedia digital dengan fokus terhadap seni tari tradisional di Jawa Barat dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan menanamkan kesadaran serta kepedulian mengenai seni tari tradisional dan kebudayaannya terhadap anak umur 9-12. Dipilih fokus terhadap seni tari tradisional karena seni tari tradisional merupakan bentuk pernyataan budaya daerah.

Kata kunci: budaya, dilestarikan, ensiklopedia

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL BUDAYA TARI TRADISIONAL JAWA BARAT

(Gabriella Angelica)

ABSTRACT (English)

Indonesia is the largest archipelagic country in the world with 17,508 islands and more than 360 different ethnic groups. Therefore, Indonesia has inherited a variety of unique regional cultures. Unfortunately, local culture is now threatened by globalization. Whereas regional culture is a national heritage that contains national identity and is important to be preserved. Therefore, a digital encyclopedia was designed with a focus on traditional dance in West Java with the aim of increasing knowledge and instilling awareness and knowledge about traditional dance and its culture onto children ages 9-12. The focus was chosen on traditional dance because traditional dance is a form of regional cultural expression.

Keywords: *culture, preserved, encyclopedia*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Rumusan Masalah	19
1.3 Batasan Masalah	19
1.3.1 Demografis	19
1.3.2 Geografis	19
1.3.3 Psikografis	20
1.4 Tujuan Tugas Akhir	20
1.5 Manfaat Tugas Akhir	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	21
2.1 Ensiklopedia	21
2.1.1 Fungsi Ensiklopedia	21
2.1.2 Jenis-Jenis Ensiklopedia	21
2.2 Interaktivitas	22
2.3 Media Informasi	22
2.4 Tari Tradisional	23
2.4.1 Judul, Tema dan Fungsi Tari	23
2.5 Jawa Barat	25
2.5.1 Pembagian Wilayah	25
2.5.2 Budaya Tari Tradisional Jawa Barat	26

2.6	Anak 9-12 Tahun	26
2.7	Tipografi	27
2.8	Sistem Grid	27
2.8.1	<i>Manuscript Grid</i>	28
2.8.2	<i>Column Grid</i>	29
2.8.3	<i>Modular Grid</i>	30
2.8.4	<i>Hierarchical Grid</i>	30
2.9	Ilustrasi Anak	31
2.10	Prinsip Desain	32
2.10.1	Kesatuan (<i>Unity</i>)	32
2.10.2	Penekanan dan Titik Fokus (<i>Emphasis and Focal Point</i>) 33	
2.10.3	Skala dan Proporsi (<i>Scale and Proportion</i>)	34
2.10.4	Keseimbangan (<i>Balance</i>)	34
2.10.5	Ritme (<i>Rythm</i>)	34
2.11	Elemen Desain	35
2.11.1	Garis (<i>Line</i>)	35
2.11.2	Bentuk/Volume (<i>Shape/ Volume</i>)	35
2.11.3	Pola dan Tekstur (<i>Pattern and Texture</i>)	35
2.11.4	Ilusi Ruang (<i>Illusion of Space</i>)	35
2.11.5	Ilusi Gerak (<i>Illusion of Motion</i>)	36
2.11.6	Nilai (<i>Value</i>)	36
2.11.7	Warna (<i>Color</i>)	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		37
3.1	Metodologi Penelitian	37
3.1.1	Metode Kualitatif	37
3.1.1.1	Wawancara	37
3.1.1.2	<i>Focus Group Discussion</i>	44
3.1.1.3	Studi Referensi	45
3.1.1.4	Kesimpulan	47
3.2	Metodologi Perancangan	49
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		50
4.1	Strategi Perancangan	50

4.1.1	Inspiration	50
4.1.1	Ideation	52
4.1.2	Implementation	68
4.2	Analisis Alpha	69
4.2.1	Analisis Visual	71
4.2.2	Analisis Konten dan Mekanisme	72
4.2.3	Hasil Perbaikan	73
4.3	Analisis Beta	82
4.3.1	Analisis Desain	82
4.3.2	Analisis Beta Test	88
4.4	Budgeting	92
BAB V	PENUTUP	94
5.1	Simpulan	94
5.2	Saran	95
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Alpha Test mengenai Visual	71
Tabel 4.2 Perhitungan Hasil Kuesioner Visual	71
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Alpha Test mengenai Konten dan Mekanisme	72
Tabel 4.4 Perhitungan Hasil Kuesioner Konten dan Mekanisme	72
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Visual.....	89
Tabel 4.6 Perhitungan Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> Visual.....	89
Tabel 4.7 Perbandingan Presentase Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> Visual	90
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Konten dan Mekanisme	91
Tabel 4.9 Perhitungan Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> Konten dan Mekanisme	91
Tabel 4.10 Perbandingan Presentase Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> Konten dan Mekanisme	92
Tabel 4.11 <i>Fix Cost</i>	92
Tabel 4.12 Perhitungan <i>Design Fee</i> Berdasarkan UMR.....	93
Tabel 4.13 <i>Design Fee</i>	93

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Manuscript Grid</i>	29
Gambar 2.2 <i>Column Grid</i>	30
Gambar 2.3 <i>Modular Grid</i>	30
Gambar 2.4 <i>Hierarchical Grid</i>	31
Gambar 3.1 Wawancara dengan Terry Setiawan.....	38
Gambar 3.2 Wawancara dengan Ulfa Rahmah.....	40
Gambar 3.3 Wawancara dengan Jemmy Alexander Jacob.....	42
Gambar 3.4 FGD dengan anak-anak berumur 9-12 tahun.....	44
Gambar 3.5 Halaman utama <i>Little Mouse's Encyclopedia</i>	46
Gambar 3.6 Gaya ilustrasi <i>Little Mouse's Encyclopedia</i>	46
Gambar 3.7 Konten <i>Little Mouse's Encyclopedia</i>	47
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	52
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	53
Gambar 4.3 Sketsa.....	54
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i>	55
Gambar 4.5 <i>Grid System</i>	56
Gambar 4.6 Aplikasi <i>Grid System</i>	56
Gambar 4.7 Font.....	57
Gambar 4.8 Warna.....	58
Gambar 4.9 Referensi Tari Topeng Cirebon.....	59
Gambar 4.10 Hasil <i>lineart</i> dan Hasil Akhir Aset Tari Topeng Cirebon.....	60
Gambar 4.11 Referensi Tari Jaipong.....	60
Gambar 4.12 Hasil <i>lineart</i> dan Hasil Akhir Aset Tari Jaipong.....	61
Gambar 4.13 Referensi Tari Merak.....	62
Gambar 4.14 Hasil <i>lineart</i> dan Hasil Akhir Aset Tari Merak.....	62
Gambar 4.15 Referensi Tari Mojang Priangan.....	63
Gambar 4.16 Hasil <i>lineart</i> dan Hasil Akhir Aset Tari Mojang Priangan.....	64
Gambar 4.17 Referensi Ornamen.....	64
Gambar 4.18 Hasil Akhir Aset Visual Ornamen.....	65
Gambar 4.19 Sketsa Logo.....	66
Gambar 4.20 Hasil Akhir Logo.....	66
Gambar 4.21 Alternatif Supergrafis.....	67
Gambar 4.22 Implementasi Supergrafis.....	68
Gambar 4.23 Tampilan <i>Prototype</i>	68
Gambar 4.24 Pelaksanaan <i>user testing</i> melalui <i>Zoom meeting</i>	69
Gambar 4.25 Tampilan <i>QR Code</i>	70
Gambar 4.26 Jumlah Responden <i>Alpha Test</i>	70
Gambar 4.27 Tampilan Teks Sebelum Perbaikan.....	73
Gambar 4.28 Tampilan Teks Setelah Perbaikan.....	74
Gambar 4.29 Kesalahan Penulisan Sebelum Perbaikan.....	74
Gambar 4.30 Perbaikan Kesalahan Penulisan.....	75

Gambar 4.31 Penambahan Konten.....	75
Gambar 4.32 Referensi Tari Wangsa Suta.....	76
Gambar 4.33 Hasil <i>Lineart</i> dan Hasil Akhir Aset Visual Tari Wangsa Suta.....	76
Gambar 4.34 Referensi Tari Buyung	77
Gambar 4.35 Hasil <i>Lineart</i> dan Hasil Akhir Aset Visual Tari Buyung.....	77
Gambar 4.36 Referensi Tari Keurseus.....	78
Gambar 4.37 Hasil <i>Lineart</i> dan Hasil Akhir Aset Visual Tari Keurseus.....	78
Gambar 4.38 Tampilan Segmen Pembukaan.....	79
Gambar 4.39 Referensi Bunga Gandaria	80
Gambar 4.40 <i>Animation Sequence</i> Bunga Gandaria Mekar.....	80
Gambar 4.41 Tampilan Animasi Bunga Gandaria Mekar pada <i>Prototype</i>	81
Gambar 4.42 <i>Framework</i> Setelah Aplikasi Diperbarui.....	81
Gambar 4.43 Tampilan <i>Splash Screen</i>	82
Gambar 4.44 Tampilan Pembukaan.....	83
Gambar 4.45 Tampilan Menu	84
Gambar 4.46 Tampilan Konten Tari (1)	85
Gambar 4.47 Tampilan Konten Tari (2)	86
Gambar 4.48 Tampilan <i>Loading Screen</i>	87
Gambar 4.49 Jumlah Responden <i>Beta Test</i>	88

UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xviii
Lampiran B Foto Bukti Bimbingan.....	xx
Lampiran C Kuesioner Alpha Test	xxvi
Lampiran D Kuesioner Beta Test.....	xxxii
Lampiran E Mindmap	xxxvii
Lampiran F Moodboard	xxxviii
Lampiran G Sketsa	xxxix
Lampiran H Foto Referensi.....	xl
Lampiran I Keyword dan Big Idea	xliv
Lampiran J Flowchart	xlv
Lampiran K Lembar Pengecekan Plagiarisme Turnitin.....	xlvi
Lampiran L Transkrip Wawancara	li

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA