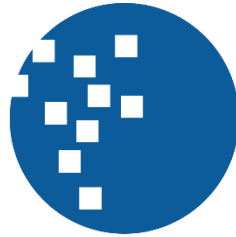


**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG
OGOHO-OGOHO**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Putu Panji Wiradharma

0000023033

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG OGOHO-OGOHO



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Putu Panji Wiradharma

0000023033

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Putu Panji Wiradharma

Nomor Induk Mahasiswa : 00000023033

Program Studi : Seni dan Desain

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG OGOH-OGO

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 5 Juni 2023



Putu Panji Wiradharma

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG OGOHO-OGOHO


Oleh

Nama : Putu Panji Wiradharma
NIM : 00000023033
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Rabu, 28 Juni 2023
Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

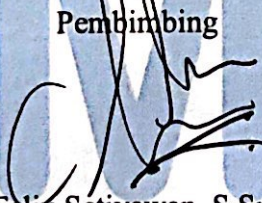
Ketua Sidang


Tolentino, S.Sn., M.Ds.
0320078407/L00430


Penguji


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
9903262976/E081434

Pembimbing


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

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 : Putu Panji Wiradharma
NIM : 00000023033
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *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 MEDIA INFORMASI TENTANG OGOHO-OGOHO

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, 5 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Putu Panji Wiradharma)

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

Penulis tertarik mengenai topik pembahasan ogoh-ogoh guna melestarikan salah satu kebudayaan bagi masyarakat Bali. Karena ogoh-ogoh bukan hanya merupakan atraksi, namun memiliki makna tersendiri.

Melalui perancangan media ilustrasi ini, penulis berharap masyarakat jadi lebih tau makna dibalik digelarnya pawai ogoh-ogoh sehingga lebih antusias dan jadi lebih paham mengenai diadakannya acara ogoh ogoh.

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. I Gusti Nyoman Alit Putra, sebagai narasumber sebagai kepala sekolah Hindu DDharma BSD.
6. Para muda mudi Hindu yang ikut dalam pelaksanaan pembuatan ogoh-ogoh.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga dengan perancangan buku ini, ogoh-ogoh semakin dikenal dan digemari dari sebelumnya. Selain itu semoga Perancangan Media Promosi ini dapat bermanfaat bagi pembaca untuk penelitian selanjutnya.

Tangerang, 29 Maret 2023


(Putu Panji wiradharma)

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG

OGOHO-OGOHO

(Putu Panji Wiradharma)

ABSTRAK

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang beragam, salah satunya kebudayaan umat Hindu di Bali yaitu Ogoh-ogoh. Ogoh-ogoh merupakan kerajinan patung atau boneka berukuran besar yang berwujud sebagai Bhuta Kala sebagai simbolis kejahatan, sifat buruk manusia, serta peristiwa yang ada di kehidupan sehari-hari. Ogoh-ogoh dirancang dan dibuat oleh para pemuda Hindu di Pura yang akan menjadi perwakilan di setiap Pura yang akan dilombakan. Ajaran keberagaman budaya dalam tradisi dan agama dipraktikkan sejak dini dalam Lembaga sekolah agama Hindu seperti membuat canang, penjor dan bermain gamelan. Namun sayangnya belum ada sumber informasi sebagai pembelajaran yang lengkap tentang ogoh-ogoh khususnya bagi siswa sekolah agama Hindu di Banten. Maka dengan adanya perancangan media informasi tentang ogoh-ogoh dapat meningkatkan minat siswa siswi sekolah agama Hindu terkait tradisi budaya ogoh-ogoh sehingga ogoh-ogoh dapat berkembang menjadi yang lebih baik sebagai warisan budaya untuk generasi yang akan datang.

Kata kunci: Budaya, Ilustrasi, Informasi, Media

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

INFORMATION MEDIA DESIGN ABOUT OGOH-OGO

(Putu Panji Wiradharma)

ABSTRACT (English)

Indonesia has a wealth of diverse cultures, one of which is the culture of Hindus in Bali, namely Ogoh-ogoh. Ogoh-ogoh are large statues or dolls that have the form of Bhuta Kala as a symbol of evil, bad human nature, and events that occur in everyday life. The ogoh-ogoh are designed and made by Hindu youths at the temple who will be the representatives for each temple that will be contested. The teachings of cultural diversity in tradition and religion are practiced from an early age in Hindu religious school institutions such as making canang, penjor and playing gamelan. But unfortunately there is no source of information as a complete lesson about ogoh-ogoh, especially for Hindu religious school students in Banten. So with the design of information media about ogoh-ogoh it can increase the interest of Hindu religious school students regarding the ogoh-ogoh cultural tradition so that ogoh-ogoh can develop into better ones as cultural heritage for future generations.

Keywords: Culture, Illustration, Information, Media

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	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah.....	14
1.3 Batasan Masalah.....	14
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	15
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Desain.....	17
2.1.1 Elemen Desain.....	17
2.1.2 Prinsip Desain	21
2.2 Tipografi.....	25
2.2.1 Variasi Tipografi.....	25
2.3 Grid.....	28
2.3.1 Jenis Grid	28
2.4 Buku.....	32
2.4.1 Komponen Buku.....	32
2.4.2 Penjilidan.....	33
2.5 Media Informasi	38
2.5.1 Komponen Buku.....	38
2.6 Ilustrasi.....	40
2.6.1 Peran Ilustrasi.....	40

2.6.2	Tujuan Ilustrasi	41
2.6.3	Ilustrasi Manual.....	42
2.7	<i>Digital Imaging</i>	43
2.8	Ogoh-ogoh	45
2.8.1	Perkembangan Budaya Ogoh-Ogoh	45
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	47
3.1	Metodologi Penelitian.....	47
3.1.1	Metode Kualitatif.....	47
3.1.2	Kuisisioner	52
3.2	Metode Perancangan.....	58
BAB IV	STRATEGI & ANALISIS PERANCANGAN	60
4.1	Metode Perancangan.....	60
4.1.1	<i>Research and Information Gathering</i>	60
4.1.2	<i>Brainstorm and Mind Map</i>	61
4.1.3	<i>Conceptualization</i>	62
4.1.4	<i>Experimentation and Development</i>	64
4.1.5.1	Komponen Media	78
4.2	Analisis Perancangan	86
4.3	<i>Budgeting</i>	102
BAB IV	PENUTUP	106
5.1	Kesimpulan	106
5.2	Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv

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

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Konten Buku	58
Tabel 4.2 <i>Budgeting</i> Biaya Desain	98
Tabel 4.3 Budgeting Cetak Cover Buku	98
Tabel 4.4 Budgeting Cetak isi Buku	99
Tabel 4.5 Budgeting Merchandise	100



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komposisi Warna RGB.....	17
Gambar 2.2 Dasar Bentuk.....	17
Gambar 2.3 Contoh Kategori Bentuk.....	18
Gambar 2.4 Color Wheel.....	18
Gambar 2.5 Subtractive Color.....	19
Gambar 2.6 Additive Color.....	19
Gambar 2.8 Tekstur Taktil.....	20
Gambar 2.9 Desain Logo Keseimbangan Simetris.....	21
Gambar 2.10. Desain Poster Keseimbangan Asimetris.....	22
Gambar 2.11 Laws of Perceptual Organisation.....	24
Gambar 2.12 Contoh Case Pada Tipografi.....	25
Gambar 2.13 Contoh Weight Pada Tipografi.....	25
Gambar 2.14 Contoh Contrast Pada Tipografi.....	26
Gambar 2.15 Contoh Posture Pada Tipografi.....	26
Gambar 2.16 Contoh Width Pada Tipografi.....	26
Gambar 2.17 Contoh Style Pada Tipografi.....	27
Gambar 2.18 Single Coloumn Grid.....	28
Gambar 2.19 Multicoloumn Grid.....	28
Gambar 2.20 Multicoloumn Grid.....	29
Gambar 2.21 Baseline Grid.....	30
Gambar 2.23 Book Block.....	31
Gambar 2.24 Tehnik Hardcover Binding.....	32
Gambar 2.25 Tehnik Perfect Binding.....	33
Gambar 2.26 Tehnik Tape Binding.....	33
Gambar 2.27 Tehnik Side stitch Binding.....	34
Gambar 2.29 Tehnik Pamphlet stitch Binding.....	35
Gambar 2.30 Tehnik Screw and Post Binding.....	35
Gambar 2.31 Tehnik Stab Binding.....	36
Gambar 2.32 Tehnik Spiral Binding.....	36
Gambar 2.33 Tehnik Plastic Comb Binding.....	37
Gambar 2.34 Tehnik Plastic Comb Binding.....	41
Gambar 2.35 Tehnik Plastic Comb Binding.....	42
Gambar 2.36 Tehnik <i>Digital Imaging</i>	44
Gambar 2.37 Ogoh-Ogoh.....	45
Gambar 3.1. Wawancara bersama Pak Alit.....	44
Gambar 3.2. Wawancara bersama Gede Putra.....	46
Gambar 3.3. Pertanyaan Kuisisioner 1.....	48
Gambar 3.6. Pertanyaan Kuisisioner 4.....	49

Gambar 3.7. Pertanyaan Kuisisioner 5	49
Gambar 3.8. Pertanyaan Kuisisioner 6	50
Gambar 3.9. Pertanyaan Kuisisioner 7	50
Gambar 3.10. Pertanyaan Kuisisioner 8	51
Gambar 3.11. Pertanyaan Kuisisioner 9	51
Gambar 3.12. Pertanyaan Kuisisioner 10	52
Gambar 3.13. Pertanyaan Kuisisioner 11	52
Gambar 4.1 Mind Map	56
Gambar 4.2 Moodboard	59
Gambar 4.3 Katern Buku	60
Gambar 4.4 Layout modular grid	61
Gambar 4.5 Color Palette	62
Gambar 4.6 Alternatif Font	63
Gambar 4.7 Refrensi Gambar Ogoh-ogoh	64
Gambar 4.8 Refrensi Ilustrasi Ogoh-ogoh	65
Gambar 4.9 Tahap pembuatan karakter	66
Gambar 4.11 Refrensi yang digunakan sebagai latar	67
Gambar 4.12 Tahap pembuatan Latar	68
Gambar 4.13 Hasil Pembuatan Latar dan Objek Tambahan	68
Gambar 4.14 Tahapan Eksekusi	69
Gambar 4.15 Tampilan Cover Buku	70
Gambar 4.16 Tampilan Subi-judul dan bab Buku	71
Gambar 4.17 Tampilan Isi Buku	72
Gambar 4.18 Mockup Sampul Buku	73
Gambar 4.19 Mockup Isi Buku	73
Gambar 4.20 Mockup Merchandise	74
Gambar 4.21 Grid Layout Media Promosi	76
Gambar 4.22 Sketsa media Instagram	77
Gambar 4.23 Mockup Promosi di Instagram	77
Gambar 4.23 Storyboard motion Tiktok	78
Gambar 4.24 Sketsa Iklan platform youtube	79
Gambar 4.25 Iklan platform youtube	79
Gambar 4.26 Booth Pameran	80
Gambar 4.26 Booth Pameran	81
Gambar 4.27 Mockup Promosi	82
Gambar 4.28 Analisis Warna	83
Gambar 4.29 Analisis Tipografi	84
Gambar 4.30 Layout Buku	85
Gambar 4.31 Analisis Poster	85
Gambar 4.32 Analisis Banner	86

Gambar 4.33 Analisis Promosi Instagram	87
Gambar 4.34 Feeds Instagram.....	88
Gambar 4.35 Feeds Instagram.....	90
Gambar 4.36 Mockup Youtube Ads	91
Gambar 4.37 Tiktok Ads.....	92
Gambar 4.38 Mockup Tiktok Ads	93
Gambar 4.39 Mockup merchandise	93
Gambar 4.40 Mockup Baju.....	94
Gambar 4.41 Mockup Totebag	94
Gambar 4.42 Mockup Sticker	95
Gambar 4.43 Mockup Pembatas Buku.....	96
Gambar 4.44 Mockup Lanyard	97



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Laporan Bimbingan	xv
Lampiran B Turnitin	xvii
Lampiran C Laporan Bimbingan	xxi
Lampiran A Laporan Bimbingan	xv
Lampiran A Laporan Bimbingan	xv
Lampiran A Laporan Bimbingan	xv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA