

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Desain Komunikasi Visual atau yang biasa disebut dengan DKV yaitu ilmu pengetahuan yang mempelajari ilmu komunikasi yang biasa diaplikasikan didalam rancangan visual. DKV sangat erat kaitannya dengan penggunaan tanda (*signs*), gambar (*drawing*), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan. Sedangkan visual dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat dilihat dengan mata. Berdasarkan dua pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa DKV adalah sebuah ilmu tentang penyampaian pesan melalui sebuah rancangan yang dapat dilihat dengan mata. DKV sering dianggap sebagai ilmu yang berkaitan dengan gambar dan menggambar. Padahal, DKV memiliki cakupan yang lebih luas dari itu. Dalam prakteknya, seorang lulusan dari fakultas desain komunikasi visual dapat bekerja menjadi ilustrator, editor untuk media masa bahkan menjadi animator dan lain sebagainya.

Perancangan Audio Visual *Motion Infographic* Kuliner Adat Pernikahan Betawi, adalah judul yang diajukan penulis untuk memenuhi syarat sidang tugas akhir untuk mendapatkan gelar sarjana.

Laporan tugas akhir ini berisi tentang “Perancangan Audio Visual *Motion Infographic* Kuliner Adat Pernikahan Betawi” untuk menyalurkan informasi atau komunikasi kepada masyarakat.

Betawi adalah salah satu suku bangsa di Indonesia yang memiliki banyak kebudayaan, mulai dari tari, musik, rumah adat, pakaian, pernikahan hingga kuliner. Kuliner betawi sangatlah banyak ragamnya dan tidak semua bisa ditemukan dalam satu acara, contohnya ialah kuliner khas betawi yang hanya ada dalam acara pernikahan adat Betawi yang kemungkinan tidak banyak diketahui oleh masyarakat selain betawi. Berdasarkan dari masalah yang sudah dipaparkan, penulis ingin mengangkat kampanye non komersil Media Audio Visual yang dikemas menjadi *video motion infographic* untuk meningkatkan pengetahuan serta kesadaran masyarakat khususnya generasi muda, sehingga generasi muda dapat lebih mengenal akan kebudayaan betawi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, ditemukan beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan oleh penulis adalah :

Bagaimana merancang *motion infographic* Kuliner Adat Pernikahan Betawi yang menarik?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dibuat agar penulis tidak keluar dari permasalahan utama dan fokus dalam perancangan. Batasan masalah pada perancangan ini adalah

membuat *video motion infographic* secara informatif dan komunikatif untuk dapat menarik minat generasi muda khususnya di Jakarta untuk mengetahui lebih dalam tentang adat pernikahan betawi.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan**

Adapun maksud dan tujuan penulis dalam perancangan *Motion Inforaphic* Kuliner Adat Pernikahan Betawi sebagai berikut:

- a) Sebagai maksud untuk menjaga budaya betawi tetap memiliki generasi dalam ilmu pengetahuannya.
- b) Untuk mengangkat budaya kuliner adat perikahan betawi yang hanya di pandang sebelah mata oleh masyarakat bahwa ternyata selama ini kuliner betawi memiliki daya tarik tersendiri.
- c) Sebagai realisasi edukasi kepada generasi muda dalam mengenal budaya Betawi di Jakarta. Dengan adanya *Motion Inforaphic* kuliner adat pernikahan Betawi
- d) Sebagai upaya untuk memperkenalkan Budaya pernikahan betawi di Jakarta kepada anak muda melalui “Perancangan Audio Visual *Motion Inforaphic* Kuliner Adat Pernikahan Betawi”.

#### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode yang menggunakan landasan teori sebagai panduan untuk memfokuskan penelitian, serta menonjolkan proses dan

makna yang terdapat dalam fenomena tersebut. Untuk itu metode ini bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Untuk itu diperlukan pengumpulan data lapangan guna mendukung proses perancangan *motion infographic* kuliner adat pernikahan betawi, diantaranya

a. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada narasumber yang berhubungan dengan isi dari kampanye yaitu budayawan betawi asli” guna membantu penulis dalam perancangan kampanye ini dengan memiliki data yang akurat. Penulis melakukan metode wawancara kepada Bapak Bachtiar Zakaria selaku keturunan darah betawi asli yang berpengalaman akan adat dan budaya betawi.



**Gambar 1.1 Foto Bersama Budayawan Betawi, Bpk Bachtiar Zakaria,  
Pemilik Sanggar Pitung**

Sumber: Anggara  
Waktu: Sabtu, 12 September 2018 , 13:00 WIB



**Gambar 1.2 Foto Bersama Budayawan Betawi, Bpk Bachtiar Zakaria, Pemilik Sanggar Pitung**

Sumber: Anggara

Waktu: Sabtu, 7 September 2018 , 18:30 WIB

b. Data kajian Literatur:

1) Buku

Penulis menggunakan sumber dan teori dari buku yang berjudul “Animasi Perkembangan dan konsepnya” ( Arief Ruslan, S.Kom., M.Sn 2016) dan buku referensi “Kuliner Betawi Selaksa rasa dan cerita” (Shinta Teviningrum dan kawan - kawan), yang bersangkutan dan memperkuat alur perancangan audio visual *motion infographic* kuliner adat pernikahan Betawi.

2) Data Elektronik (Internet)

Penulis sekiranya akan menggunakan sumber dan teori dari website resmi atau terpercaya akurat untuk memperbanyak data perancangan kampanye non komersial ini, khususnya tentang kuliner adat pernikahan betawi.

## 1.6 Kerangka pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan alur pikir penulis yang dijadikan sebagai skema pemikiran atau dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat indikator yang melatar belakang penelitian ini. Berikut adalah kerangka pemikiran yang dibuat oleh penulis :

Proses penyusunan Kerangka Pemikiran perancangan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi 5 bab, yaitu:

### 1. Bab I Pendahuluan

Bab I ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran dan skematika perancangan.

### 2. Bab II Landasan Teori dan Analisa Data

Dalam bab ini merupakan tulisan yang meliputi teori – teori mengenai teori komunikasi, strategi publikasi, psikologi warna, semiotika, aspek kultural, gaya desain unsur dan prinsip desain, ilustrasi dan tipografi, serta teori yang berkenaan dengan perancangan kampanye ini seperti teori kampanye non komersil, dan *motion graphic*. Bab dua ini juga meliputi analisa data yang didalamnya terdapat gambaran institusi, kondisi media komunikasi visual, data kompetitor dan SWOT.

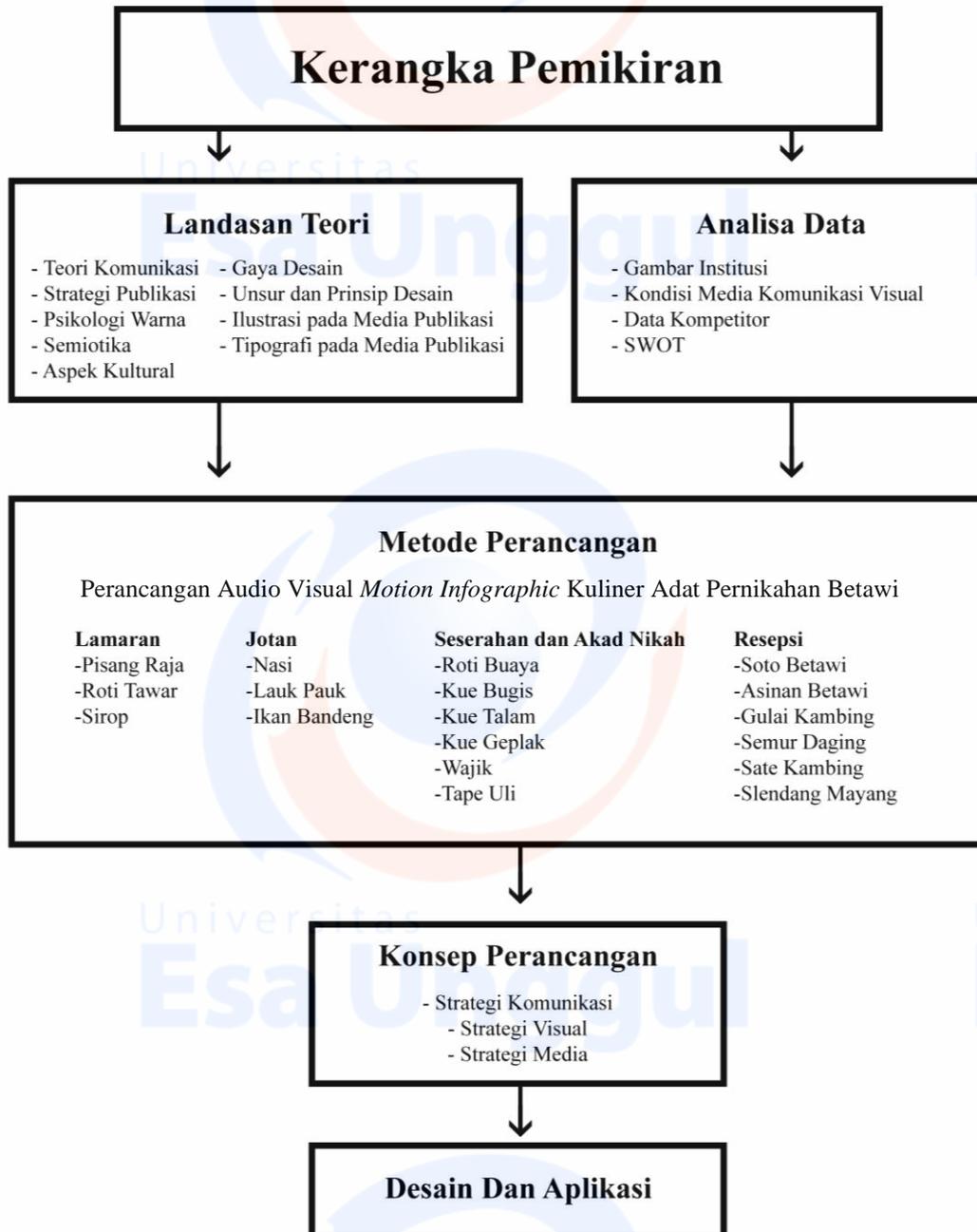
### 3. Bab III Perancangan Audio Visual *Motion Infographic* Kuliner Adat Pernikahan Betawi Pada bab ini meliputi tulisan mengenai penjelasan dari konsep media, konsep kreatif dan konsep komunikasi.

4. Bab IV Desain dan Aplikasi

Dalam bab ini berisi mengenai penjelasan serta analisa mengenai hasil karya yang sudah dirancang. Meliputi filosofi, fungsi serta pengaplikasiannya.

5. Bab V Penutup

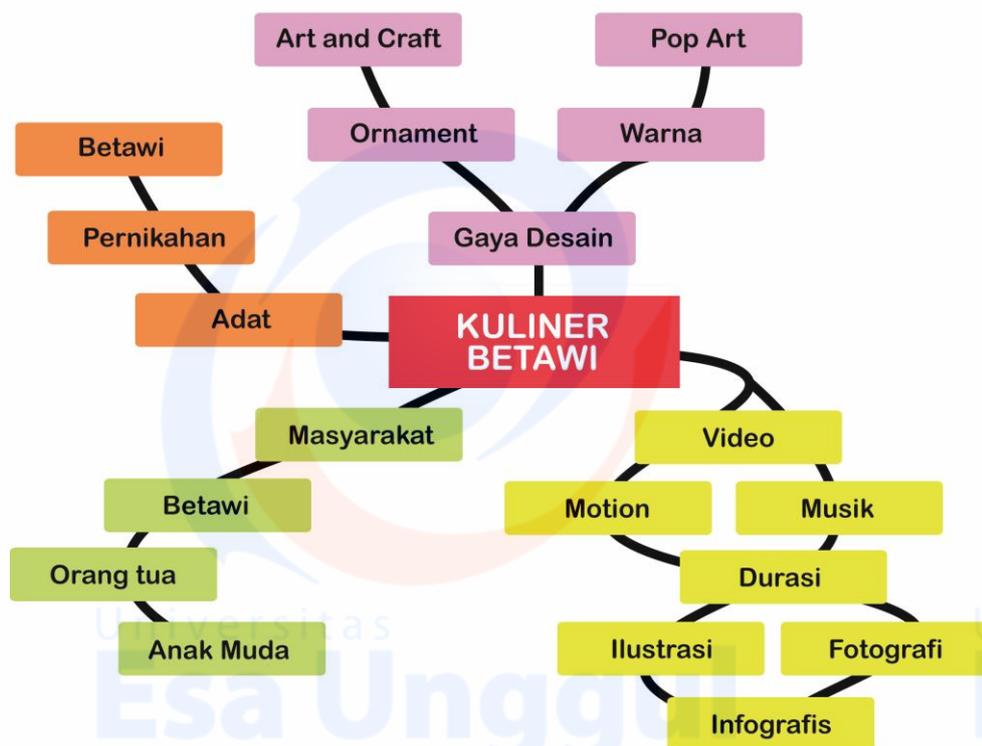
Merupakan bagian terakhir dari laporan ini, tulisan dalam bab ini meliputi kesimpulan mengenai hasil dari perancangan karya serta saran yang berkaitan dengan perancangan karya dari laporan ini lalu kepada masyarakat, institusi dan mahasiswa.



**Gambar 1.3 Kerangka Pemikiran**  
 Sumber: Anggara 16 September 2018

### 1.7 Skematika perancangan

Proses perancangan *motion infographic* kuliner adat betawi turut melibatkan pembuatan kerangka pemikiran. Kerangka pemikiran tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 1.4 Skematika Perancangan  
 Sumber: Anggara 16 September 2018