

PROMOSI *POPPING DANCE* OLEH *FUSION CREW* PADANG

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang sebagai Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh :
YULIO RAIHAN FERNANDO
NIM. 18027044

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

KARYA AKHIR

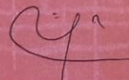
PROMOSI *POPPING DANCE* OLEH *FUSION CREW* PADANG

Nama : Yulio Raihan Fernando
NIM/BP : 18027044/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 11 Agustus 2023

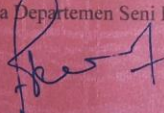
Disetujui untuk ujian

Pembimbing



Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds.
NIP.198610232019032006

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP.19830201.200912.2.001

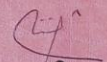


HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan
Penguji Karya Akhir
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

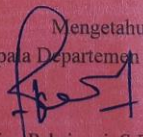
Judul : Promosi *Popping Dance* oleh *Fusion Crew* Padang
Nama : Yulio Raihan Fernando
NIM/BP : 18027044/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 25 Agustus 2023

Tim Penguji

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds.</u> NIP.198610232019032006	
2. Penguji I	: <u>Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn.</u> NIP.197704012008121002	
3. Penguji II	: <u>San Ahdi, S.Sn., M.Ds.</u> NIP.197912162008121004	

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa


Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP.19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul PROMOSI POPPING DANCE OLEH FUSION CREW PADANG adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi Lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai calon di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 15 Maret 2024

Saya yang menyatakan,



YULIO RAIHAN FERNANDO
NIM. 18027044

PROMOSI *POPPING DANCE* OLEH *FUSION CREW* PADANG

Yulio Raihan Fernando¹, Dwi Mutia Sari². 2023

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email: yulioraihan1908@gmail.com, mutia2011@fbs.unp.ac.id

ABSTRAK

Perancangan video promosi yang bertujuan untuk memperkenalkan *popping dance* ini diharapkan menarik perhatian *dancer* di Kota Padang untuk mempelajarinya. Permasalahan yang ditemukan adalah tidak adanya generasi penerus *popping dance* di Kota Padang dan tidak ada lagi yang mempromosikan *popping dance*. Untuk mengatasi masalah tersebut, metode perancangan yang digunakan adalah Metode 4D (*four-D*) yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Dessemination*). Metode dan model pengembangan 4D ini dipilih karena bertujuan untuk mencari generasi penerus *popping dance* dan diharapkan *dancer-dancer* di Kota Padang tertarik untuk mempelajarinya. Hasil perancangan video promosi *popping dance* dengan durasi 4 menit 30 detik ini telah di uji kelayakannya kepada beberapa *audience*. Media utama adalah sebuah video promosi *popping dance* sebagai media mempromosikan atau memperkenalkan *popping dance* kepada target *audience*. Sebagai penunjang, juga dirancang beberapa media lain seperti poster, *xbanner*, baju kaos, stiker, lanyard, *speaker*, dan *dance floor*.

Kata kunci : *popping dance*, promosi, generasi

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Pembimbing, dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas rahmat serta karunianya penulis dapat menyelesaikan laporan Karya Akhir yang berjudul “Promosi *Popping Dance* oleh *Fusion Crew* Padang”. Penulisan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual Negeri Padang. Penulisan ini tidak terlepas dari bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Selama proses pengerjaan karya akhir ini banyak hambatan yang penulis alami, namun berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya karya ini dapat diwujudkan dan diselesaikan dengan sangat baik. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Eliya Periyeni, S.Pd., M.Sn. selaku Ketua Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dini Faisal, S.Ds, M.Ds selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual.
3. Ibu Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing karya akhir yang telah membimbing dan memberikan nasehat kepada penulis sehingga terlaksananya penulisan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Hendra Afriwan, S.Sn, M.Sn. selaku dosen Pembimbing Akademis.

5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yang telah memberikan penulis ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini.
6. Orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan baik moral maupun materi kepada penulis dapat menyelesaikan studi dan Karya Akhir ini.
7. Teman-teman yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan Karya Akhir ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu atas dukungan yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan Karya Akhir ini.

Penulis mengharapkan semoga Karya Akhir ini berguna bagi semua pembaca dan bagi penulis sendiri. Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan serta dukungan menjadi pahala yang berlipat ganda untuk semua pihak yang telah membantu penulis.

Padang, Agustus 2023

Yulio Raihan Fernando

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
KATA PENGANTAR	II
DAFTAR ISI	IV
DAFTAR GAMBAR	VI
DAFTAR TABEL	VII
DAFTAR BAGAN	VIII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Pembatasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Orisinalitas	3
F. Tujuan Berkarya	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
A. Kajian Praksis	4
B. Kajian Teoritis	10
C. Kerangka Konseptual	16
BAB III METODE PERANCANGAN	17
A. Metode 4D (four-D)	17
B. Metode Pengumpulan Data	20
C. Metode Analisis Data	22
D. Pendekatan Kreatif	23
E. Media Utama dan Media Pendukung	25
F. Jadwal Kegiatan	28
BAB IV PERANCANGAN VISUAL	29
A. Media Utama	29

B. Media Pendukung	39
C. Uji Kelayakan.....	46
BAB V PENUTUP	47
A. Kesimpulan	47
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ares <i>popping dancer</i> pertama di kota Padang	4
Gambar 2. <i>Fusion Crew</i> Padang <i>showcase popping dance</i> di event Honda DBL	5
Gambar 3. Juara 1 <i>Dance Competition</i> di New Yarris Auto 2000 Padang	7
Gambar 4. Juara 2 <i>GO DANCE</i> 2019 di Mal Ciputra Seraya Pekanbaru	7
Gambar 5. Juara 2 <i>Got Talent Competition</i> BUMN <i>Goes To Campus</i> Padang 2019.....	7
Gambar 6. <i>Electric Boogaloos</i> pertama kali memperkenalkan <i>popping dance</i>	8
Gambar 7. <i>World Fame Us</i> grup <i>popping dance</i> dari Korea Selatan	9
Gambar 8. Pertanyaan yang diajukan oleh seorang anak yang bertemu dengan grup debut YG (feat TREASURE) / ODG	15
Gambar 9. <i>Call Sheet</i>	35
Gambar 10. <i>Shooting</i> latihan <i>Fusion Crew</i>	36
Gambar 11. <i>Shooting</i> latihan Jocelyn	36
Gambar 12. <i>Shooting</i> video <i>dance performance</i>	36
Gambar 13. <i>Shooting</i> video wawancara	37
Gambar 14. <i>Behind the scene</i> video <i>dance performance</i>	37
Gambar 15. Proses <i>editing</i> video	38
Gambar 16. Proses <i>editing</i> video	39
Gambar 17. Warna	40
Gambar 18. Alternatif Poster	40
Gambar 19. Alternatif Poster	41
Gambar 20. <i>Final design</i> Poster	41
Gambar 21. Alternatif X Banner	42
Gambar 22. Alternatif X Banner	42
Gambar 23. <i>Final design</i> X Banner	43
Gambar 24. Alternatif Stiker	43
Gambar 25. Alternatif Stiker	44
Gambar 26. <i>Final design</i> Stiker	44
Gambar 27. Alternatif Baju kaos	45
Gambar 28. Alternatif Baju kaos	45
Gambar 29. <i>Final design</i> Baju kaos	46
Gambar 30. Alternatif lanyard	46
Gambar 31. Alternatif lanyard	46
Gambar 32. <i>Final design</i> lanyard	46
Gambar 33. Lembar Konsultasi Pembimbing	50
Gambar 34. Lembar Konsultasi Pembimbing	51
Gambar 35. Dokumentasi Ujian Bersama Pembimbing dan Kontributor Tugas Akhir	52
Gambar 36. Tampilan Display Pameran Karya Akhir	53
Gambar 37. Dokumentasi Ujian Bersama Pembimbing dan Kontributor Tugas Akhir	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Kegiatan	28
Tabel 2. Narasi	30
Tabel 3. <i>Storyline</i>	31
Tabel 4. <i>Storyboard</i>	32
Tabel 5. Jadwal <i>Shooting</i>	38
Tabel 6. Uji kelayakan	47

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual	16
------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Padang menjadi salah satu Kota di Indonesia yang cukup berkembang di dunia *dance*. Banyak komunitas *dance* di Kota Padang yang berlomba-lomba untuk mengharumkan nama Kota Padang. Beberapa dari mereka memilih *Hip Hop Culture* sebagai aliran dari *dance* mereka. *Hip Hop Culture* adalah sebuah gerakan budaya yang mencapai popularitas luas pada tahun 1980-an, yang dikembangkan oleh warga Amerika Serikat. [1]

Di Indonesia, *Hip Hop Culture* pertama kali ditemukan pada tahun 1990-an di Jakarta, dan terus berkembang sampai di Kota Padang pada tahun 2000-an. *Hip Hop culture* memiliki beberapa elemen, diantaranya yaitu *DJing*, *Emceeing (rapping)*, *Breakdancing*, dan *Graffiti*. *Breakdance* juga terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu *b-boy/b-girl*, *hip hop dance*, *popping dance*, *locking dance*, dan *waccking dance*. [2]

Di Kota Padang, saat itu tidak semua *dancer* yang mengetahui *popping dance* dikarenakan belum adanya orang yang mempromosikan atau memperkenalkan *popping dance* ke masyarakat luas. Hal itu membuat seseorang merasa ingin mempelajarinya dan memperkenalkan kepada masyarakat luas, terutama di Kota Padang.

Ares, seorang *founder Fusion Crew* Padang mencoba untuk memperkenalkan *popping dance* dengan berbagai cara, seperti mengikuti *Event Dance Competition* di Kota Padang dengan membawakan *popping dance* tersebut. Pada saat itulah semua orang mulai mengenal *popping dance*

sekaligus *Fusion Crew* Padang yang pertama kalinya memperkenalkan *popping dance* di Kota Padang.

Seiring berjalannya waktu, para *dancer* di Kota Padang sudah mengenal *popping dance* dan mulai mencoba untuk mempelajarinya. Saat itu, generasi *popping dance* mulai bermunculan, Namun hanya sedikit yang masih bertahan untuk mempelajarinya sampai sekarang. Kemudian, generasi *popping dance* tersebut mulai berkurang dikarenakan tidak ada lagi yang mempromosikan *popping dance* ini.

Maka dari itu, penulis akan membuat suatu perancangan Karya Akhir dengan menggunakan media audio visual yang berjudul **Promosi Popping Dance oleh Fusion Crew Padang** untuk mencari generasi penerus *popping dance* di Kota Padang agar lebih dikenal dan juga menarik untuk dipelajari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah diatas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. Generasi *popping dance* di Kota Padang mulai berkurang.
2. Tidak ada lagi yang mempromosikan *popping dance*.
3. Tidak adanya ketertarikan *dancer* di Kota Padang untuk mengenal dan mempelajari *popping dance*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dirumuskan, maka batasan masalah dari karya ini adalah untuk mempromosikan *popping dance* terhadap komunitas-komunitas *dance* di Kota Padang melalui media video promosi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah dijelaskan, maka dapat ditemukan rumusan masalah dari karya akhir ini yaitu bagaimana cara mempromosikan *popping dance* serta *Fusion Crew* kepada komunitas-komunitas *dance* di Kota Padang agar dikenal dan tertarik untuk mempelajarinya.

E. Orisinalitas

Pada karya akhir ini, penulis menggarap berdasarkan hasil pengumpulan data dari banyaknya para *dancer* di Kota Padang dengan komunitas yang berbeda-beda, termasuk *popping dancer*. Berdasarkan hasil pengumpulan data di atas, penulis melakukan promosi melalui audiovisual berupa video promosi.

F. Tujuan Berkarya

Berdasarkan rumusan masalah dan orisinalitas karya akhir ini, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan perancangan video promosi ini yaitu untuk memperkenalkan *popping dance* kepada *dancer-dancer* di Kota Padang supaya generasi penerus terus bertambah.