

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN VIDEO BLOG**  
**STUDIS TV SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF INFORMASI**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**



Karya Desain

Oleh :

**Iqbal Alditio**

**1212242024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2016**

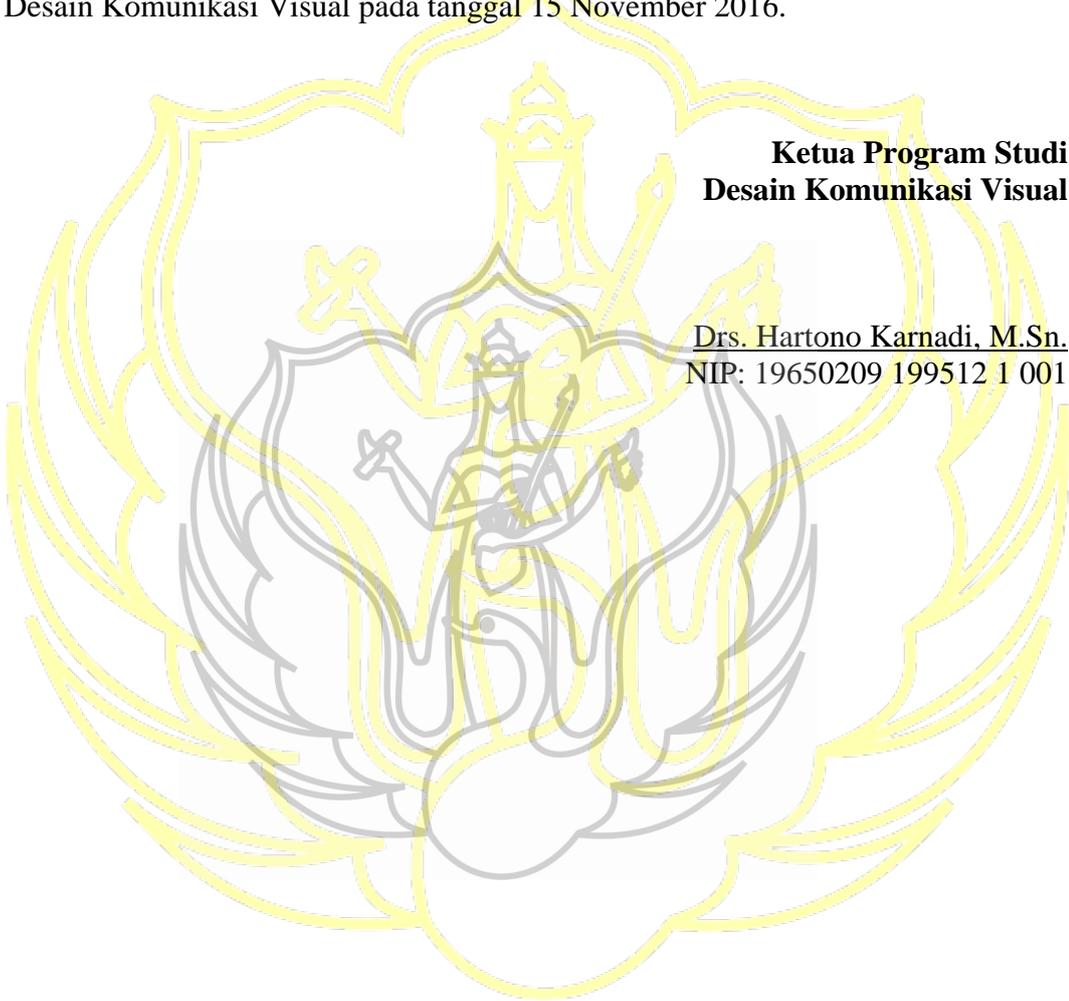
## LEMBAR PENGESAHAN

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

**PERANCANGAN VIDEO BLOG STUDIS TV SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF INFORMASI FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA** diajukan oleh Iqbal Alditio, NIM 1212242024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada tanggal 15 November 2016.

**Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual**

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP: 19650209 199512 1 001



## ABSTRAK

Perancangan Video Blog Studis Tv sebagai Media Alternatif Informasi Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Oleh : Iqbal Alditio

NIM : 1212242024

Perancangan video blog Studis Tv sebagai Media Alternatif Informasi Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta ( ISI Yogyakarta ), bertujuan untuk memberikan informasi seputar perkembangan mahasiswa ISI Yogyakarta khususnya Fakultas Seni Rupa di *Internet* dan media sosial. Selama ini, informasi yang tersebar dalam internet dan media sosial kurang terolah dengan baik, bahkan pembaharuan informasi yang dilakukan terbilang lambat. Sumber Daya yang dimiliki oleh ISI Yogyakarta selama ini kurang diolah dengan maksimal, padahal untuk mengatasi permasalahan tersebut sebenarnya ISI Yogyakarta sangat mampu memberikan solusi, salah satunya perancangan media alternatif informasi dalam bentuk video blog.

Perancangan video blog Studis Tv ini merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh mahasiswa sebagai media belajar dan juga media dokumentasi untuk mengarsipkan prestasi dari ISI Yogyakarta khususnya mahasiswa Fakultas Seni Rupa. Perancangan video blog juga dibantu dengan berbagai media pendukung untuk menguatkan tujuan serta identitas dari perancangan video blog Studis Tv. Harapan dari perancangan video blog Studis Tv ini adalah untuk mengisi kesenjangan antara ISI Yogyakarta dengan masyarakat, selain itu semoga perancangan ini dapat memotivasi remaja ke arah yang lebih produktif lagi.

Kata Kunci : Video Blog, Studis Tv, Media Alternatif Informasi.

## **ABSTRACT**

*Designing Video Blog Studis Tv as Alternative Media Information of Faculty of Visual Arts Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta*

By : Iqbal Alditio  
NIM : 1212242024

*The Design Project of Video Blog Studis Tv as an Alternative Media of Information for Faculty of Visual Arts Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta ( ISI Yogyakarta ) is aimed to provide information about the development and progress of ISI Yogyakarta's scholars especially the Faculty of Art's student to the internet and social media. To this date, the informations that scattered across the internet and social media is not well organized, and outdated. The human resources that ISI Yogyakarta have to this day is not efficiently processed, even though ISI Yogyakarta have already had the means to solve this problem, one of them is to design an alternative media of information in the form of video blog.*

*The design project of Video Blog Studis Tv is one of an effort that has to be done by the students as a learning and documentation platform to archive the achievements of ISI Yogyakarta's scholars especially it's Faculty of Art's students. The design project of this video blog is also assisted with a lot of a lot of different secondary media to reinforce and affirm the aims and identity of this video blog design project. This design project expect to fill the gaps between ISI Yogyakarta and the community, and motivate young people to be more productive.*

*Keyword : Video Blog, Studis Tv, Alternative Media of Information*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Persaingan bidang kreatif di Indonesia baik seni murni maupun seni terapan dalam dunia industri kian menjadi, banyaknya perguruan tinggi seni maupun perguruan tinggi umum yang membuka jurusan bidang tersebut membuat minat masyarakat untuk belajar seni semakin tinggi. Hal itu dibuktikan dengan semakin banyaknya mahasiswa seni di Indonesia, baik seni murni, seni terapan maupun pendidikan seni. Persaingan tersebut membuat mahasiswa dengan bidang seni harus berjuang ekstra, selain dituntut untuk tetap kreatif dan menghasilkan karya yang baik juga harus mampu mempromosikan dirinya sendiri agar potensi yang dimiliki bisa dimaksimalkan.

Mahasiswa Fakultas Seni Rupa dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta (ISI Yogyakarta) selama ini memiliki citra yang cenderung hanya pandai dalam kemampuan menggambar dengan teknik tradisionalnya saja, tetapi tidak dalam bidang perancangan yang lain seperti menguasai *software digital* dan juga membuat konsep. Masalah selanjutnya mengenai sikap mahasiswa ISI Yogyakarta yang dinilai kurang profesional dalam disiplin bekerja. Padahal faktanya tidak selalu demikian, masih banyak mahasiswa ISI Yogyakarta yang sebenarnya memiliki kemampuan dan sikap profesional guna menjawab permasalahan tersebut, hanya saja informasi mengenai mahasiswa yang memiliki kemampuan dan sikap profesional tersebut kurang terpublikasikan secara baik.

ISI Yogyakarta sendiri merupakan salah satu kampus seni tertua di Indonesia berdasarkan sejarah kelahirannya. Merupakan salah satu barometer perguruan tinggi seni di Indonesia, karena hampir memiliki berbagai jurusan dan program studi seni yang lebih lengkap dibandingkan kampus seni lainnya di Indonesia. ISI Yogyakarta merupakan tolak ukur serta *role model* dalam melahirkan kampus seni lainnya seperti Institut Seni Indonesia Denpasar, Institut Seni Indonesia Surakarta dan Institut Seni Indonesia Padang Panjang, meskipun diantaranya tidak memiliki keterikatan instansi satu sama lain.

Sangat disayangkan, ISI Yogyakarta hari ini kurang diketahui oleh masyarakat secara luas, bahkan tidak jarang masyarakat Yogyakarta sendiri tidak mengetahui status ISI Yogyakarta. Padahal seharusnya familiar karena ISI Yogyakarta merupakan salah satu kampus yang memiliki peran dalam sejarah dan budaya Indonesia maupun Yogyakarta. Permasalahan ini dimulai sejak perpindahan lokasi kampus yang dinilai kurang strategis dibandingkan lokasi sebelumnya di kawasan Gampingan, yang kemudian lokasinya pindah menuju jalan Parangtritis KM 6. Perpindahan lokasi tersebut dikarenakan kebutuhan lahan untuk menampung berbagai jurusan dari beragam fakultas.

Meskipun teknologi telah berkembang dan memudahkan arus informasi, ternyata belum dimanfaatkan dengan maksimal oleh pihak terkait ISI Yogyakarta, minimnya informasi dari dalam keluar kampus maupun sebaliknya merupakan salah satu faktor lain yang membuat ISI Yogyakarta kurang diketahui secara luas prestasi maupun kontribusi serta kegiatannya oleh masyarakat umum, hal ini dibuktikan dengan minimnya informasi terbaru yang

tersebar di dunia maya atau media sosial, terlebih lagi diperkuat dengan bukti informasi umum dalam *website* kampus ISI Yogyakarta yang kurang *update* dan hanya terbatas pada informasi tertentu saja. Seperti yang diketahui padahal media sosial atau internet merupakan sumber informasi yang paling aktif diakses oleh masyarakat.

Mengatasi permasalahan tersebut, ISI Yogyakarta khususnya Fakultas Seni Rupa sebenarnya sudah mencari solusi, seperti membuat sebuah pameran kolaborasi (*Green Colaboration*) antara 4 jurusan di Fakultas Seni Rupa yang diadakan satu tahun sekali di luar lingkungan kampus dengan tujuan mempromosikan karya mahasiswa dan mempertahankan eksistensi kampus, namun hal ini kurang menarik animo masyarakat karena publikasi acara yang kurang tersebar dengan baik. Solusi selanjutnya adalah membuat video profil Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, meskipun di dalam konten video tersebut sudah dijelaskan mengenai sejarah hingga kegiatan setiap jurusan hal ini tetap kurang berhasil, karena pendistribusian video profil tersebut belum diolah secara maksimal bahkan terhenti. Dibuktikan dengan tidak ada lagi video lanjutan atau video terbaru dari akun resmi Fakultas Seni Rupa, mengingat adanya penambahan jurusan serta program studi baru. Video profil Fakultas Seni Rupa sebenarnya bisa dikatakan berhasil, hanya saja sayangnya hari ini tidak ada kelanjutan video berikutnya.

Sebagai alternatif lain dalam mempertahankan eksistensi serta membagikan informasi dalam perkembangan era *digital* dan persaingan yang semakin ketat, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta perlu menggaungkan kembali namanya melalui video blog sebagai media alternatif dari media yang sudah ada, dengan memberikan informasi mengenai kegiatan mahasiswa. Alasannya karena video merupakan salah satu media informasi berwujud visual yang paling mudah tersebar di media sosial. Terdapat beberapa faktor diantaranya adalah praktis, menarik dan akurat antara fakta data verbal dengan data visualnya. Kelebihan lainnya adalah saat ini video blog sedang dalam masa keemasan yang memiliki banyak audiens. Selain itu video blog dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi dalam format video yang didistribusikan hanya pada satu halaman.

Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta perlu lebih mengikuti perkembangan teknologi, memanfaatkan berbagai fasilitas di internet yang seharusnya bisa dimaksimalkan. Internet menyediakan berbagai kesempatan untuk memecahkan berbagai persoalan termasuk salah satunya masalah Informasi dari ISI Yogyakarta khususnya Fakultas Seni Rupa yang seharusnya bisa dikelola dengan baik. Fakta bahwa Indonesia ini luas dan terpisah menjadi beberapa pulau, maka dengan adanya Internet dan media sosial terutama video blog yang saat ini memiliki banyak audiens sangat sayang apabila dilewatkan begitu saja.

Berdasarkan permasalahan diatas, Studio Diskom yang merupakan wadah bagi para mahasiswa Desain Komunikasi Visual perlu mengambil peran guna meluruskan benang merah dari permasalahan yang ada di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta untuk menjadikannya solusi. Fenomena video blog yang sedang digemari oleh beberapa kalangan khususnya remaja membawa angin segar untuk menjembatani kesenjangan antara Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dengan masyarakat. Untuk itu, video blog Fakultas Seni Rupa ISI

Yogyakarta perlu direalisasikan perancangannya dengan penyesuaian strategi berdasarkan kebutuhan target audiens yang akan dituju.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang sebuah media alternatif sebagai salah satu pusat informasi Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, dengan menggunakan media video yang dikumpulkan menjadi video blog.

## **C. Tujuan**

Tujuan Perancangan video blog ini adalah menciptakan media alternatif informasi Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, agar informasi terbaru mengenai Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat, serta dapat mempertahankan eksistensi ISI Yogyakarta.

## **D. Landasan Teori**

### **1. Informasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, informasi adalah penerangan atau pemberitahuan kabar berita tentang sesuatu. Informasi menjadi semacam komoditas dalam masyarakat informasi (*information society*). Informasi diproduksi, dipertukarkan, dan dikonsumsi yang menjadikan informasi itu komoditas bernilai sebagai bentuk baru dari kapitalisme yang pembahasannya sering disebut berbagai istilah, seperti *informational* (Nasrullah, 2015: 19)

### **2. Pengertian Film dan Video**

Secara teknis, Film merupakan sekumpulan gambar-gambar diam yang diproyeksikan kembali secara berurutan dalam kecepatan tertentu. Film merupakan imaji yang disimpan dalam bentuk pita film maupun digital yang pada dasarnya adalah gambar-gambar diam. (Suwasono, 2014: 8)

Sedangkan video merupakan pengembangan dari film yang perbedaannya hanyalah *device* serta *output*, jika film merekam gambar menggunakan pita seluloid, video merekam gambar menggunakan pita magnetik yang tidak hanya dapat merekam gambar namun juga suara, dengan keberagaman format yang dapat ditentukan oleh pengguna seperti *Umatic*, *Betacam SP*, *Digital Betacam*, *Betamax*, *Mini DV*, *DV*, *DVCAM*, dan *DVCPRO*.

### **3. Tentang Video Blog**

Sejauh ini belum dijumpai buku resmi yang membahas video blog secara menyeluruh, umumnya informasi tertulis mengenai video blog hanya terdapat di berbagai artikel media *online*. Video blog adalah perkembangan dari blog (*blogger*) yang pada saat kemunculannya mayoritas konten masih berupa artikel tertulis. Video blog pertama kali muncul pada 2 Januari 2000 yang diawali oleh postingan pertama Adam Kontras mengenai pindahan rumah keluarganya. Kemudian video blog mulai dikenal lebih luas saat Steve Garfield membuat sebuah blog yang keseluruhan isinya merupakan video pada tahun 2004. Hal itu menjadi pemicu berkembang pesatnya video blog di tahun 2005 dengan ditandai oleh meningkatnya pengguna fasilitas video blog dalam jejaring sosial *Yahoo!*, kemudian terus berkembang

hingga hari ini di berbagai negara dan di beberapa *website* video seperti *Youtube*.

Sederhananya video blog seperti sebuah stasiun televisi tidak konvensional yang programnya terbit berkelanjutan dan dapat disaksikan kapan saja, salah satu perbedaannya adalah mayoritas masih menggunakan website berbasis video dan mayoritas dirancang oleh individu maupun kelompok dengan skala kecil. *Vlogger* (sebutan untuk pelaku video blog) biasanya membuat berbagai konten menarik dalam video blog yang mereka rancang, seperti konten berbagi informasi, opini hingga *me-review* suatu produk atau konten ringan mengenai kehidupan sehari-harinya. Meskipun terlihat sederhana, namun hari ini banyak perusahaan baru yang bergerak khusus memproduksi konten untuk dijadikan video blog secara profesional, hal ini membawa perkembangan di dalam dunia video blog, baik itu produktifitas yang lebih intensif maupun konten serta hasil akhir video yang jauh lebih baik dari video blog yang sudah ada.

#### 4. Studio Diskom

Studio Diskom merupakan wadah atau nama studio mahasiswa Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dalam mengeksplorasi atau mengembangkan ilmu yang didapat dari kegiatan belajar di kelas, berupa ruang yang sekaligus berfungsi sebagai himpunan mahasiswa Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.

### E. Metode Pengumpulan Data

#### 1. Data Primer

Didapatkan dari hasil wawancara langsung kepada narasumber atau responden target audiens dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait kebutuhan perancangan Video Blog ini.

#### 2. Data Sekunder

Berupa tehnik pengumpulan data yang bersumber dari berbagai literatur, dapat berupa buku, artikel jurnal maupun tautan di internet yang masih berhubungan dengan judul perancangan.

#### 3. Studi Dokumentasi

Berbagai macam data maupun arsip dalam bentuk visual berupa foto dan video yang akan dijadikan sebagai pelengkap kebutuhan perancangan.

### F. Analisis Data

Setelah mendapatkan semua data yang dibutuhkan, tahap selanjutnya adalah menganalisisnya menggunakan metode Analisis *SWOT* (*Strenght, Weakness, Oppurtunity, Threat*) dengan menggunakan objek Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dan video blog, berikut analisisnya :

#### 1. Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta

##### a. *Strength*

- 1) Memiliki sejarah yang panjang dan dapat dibanggakan dalam perkembangan seni budaya Indonesia, serta menjadi pelopor lahirnya kampus seni lain.
- 2) Memiliki berbagai potensi Sumber Daya Manusia yang dapat dikembangkan dan diandalkan.

- 3) Memiliki jurusan serta program studi dalam bidang seni yang lebih banyak dibandingkan dengan kampus lain.
  - 4) Memiliki berbagai prestasi, agenda kegiatan, serta program-program yang memiliki *value* atau bobot.
- b. Weakness*
- 1) Belum mengarsipkan prestasi mahasiswanya dengan maksimal.
  - 2) Memiliki berbagai kegiatan dan agenda yang belum terpublikasi dengan baik.
  - 3) Minim serta lambatnya pembaharuan informasi mengenai ISI Yogyakarta yang tersedia di *internet* dan media sosial.
  - 4) Belum memanfaatkan sumber daya yang dimilikinya dengan maksimal.
  - 5) Letak geografis yang jauh dari pusat perkembangan kota.
  - 6) Sebagian besar mahasiswa Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta belum mem-*branding* dirinya.
- c. Oppurtunity*
- 1) Memiliki peluang untuk maju dan berkembang dengan sumber dayanya yang dimiliki.
  - 2) Memiliki kesempatan menjadi poros perkembangan seni, budaya dan desain di Indonesia.
- d. Threat*
- 1) Tingginya tingkat persaingan di dunia kreatif sehingga menghasilkan berbagai saingan dari kampus lain yang diuntungkan dengan letak geografis.
  - 2) Adanya kecenderungan persepsi dari masyarakat yang dimiliki oleh Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta hanya mahir dibidang atau program studi tertentu, seperti mahir menggambar dengan teknik tradisional dan kecenderungan citra seniman yang melekat pada lulusan maupun civitas akademik Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
2. Video Blog sebagai Media Alternatif Informasi
- a. Strenght*
- 1) Video blog di Indonesia sedang sangat diminati oleh berbagai kalangan, serta memiliki target audiens yang luas.
  - 2) Memiliki keuntungan dengan baru dibukanya kantor *Google* di Jakarta yang sedang gencar memberikan pelayanan atau konsultasi gratis bagi pelaku video blog agar konten dan visualisasi video berkembang lebih baik lagi.
  - 3) Video Blog dengan konten seni atau pelaku seni di Indonesia masih sangat jarang.
  - 4) Video merupakan salah satu konten dalam media sosial yang dapat dengan mudah tersebar dan dapat dengan mudah diketahui presentase data dalam pendistribusiannya (jumlah *viewers*, *like* dan *share*).
  - 5) Sebagian besar kampus seni lain masih beriklan secara terus terang, belum menggunakan strategi beriklan secara tidak langsung.
- b. Weakness*
- 1) Penggalan konten perancangan memiliki kecenderungan sama satu sama lain.

- 2) Masih adanya mahasiswa yang enggan dijadikan narasumber dalam perancangan video blog ini dengan berbagai alasan.

c. *Oppurtunity*

- 1) Video blog ini memiliki kesempatan sebagai media beriklan resmi yang digunakan oleh ISI Yogyakarta serta dijadikan arsip sebagai laporan pertanggung jawaban akreditasi.
- 2) Video blog ini berkesempatan mendapat kerjasama dari pihak-pihak terkait, khususnya *platform* media kreatif di Indonesia.

d. *Threat*

- 1) Banyaknya video blog dengan konten seni di *Youtube* yang dibuat oleh *vlogger* lain.
- 2) Memungkinkan plagiatisme yang lahir dari kalangan target audiens mengenai karya atau proyek yang dihasilkan oleh mahasiswa sebagai narasumber.



## PEMBAHASAN & HASIL PENELITIAN

### A. Pembahasan

#### 1. Konsep & Strategi Komunikasi

Untuk menghasilkan perancangan yang sukses, diperlukan konsep komunikasi sebagai dasar konsep untuk mencakup target audiens. Konsep komunikasi dalam perancangan kali ini tugasnya memberikan informasi kepada target audiens mengenai profil mahasiswa yang memiliki prestasi atau proyek menarik dari Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, sebagai media informasi alternatif untuk mengisi kesenjangan informasi antara Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dengan masyarakat, selain itu sisi lainnya mendapatkan kembali eksistensi Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang semakin memudar. Diharapkan nama besar Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta mampu kembali meraih perhatian target audiens sebagai salah satu kampus seni terbaik khususnya di bidang seni rupa.

Tahap awal perancangan kali ini merangkum profil singkat tiga narasumber dengan status sebagai mahasiswa dan alumni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang memiliki prestasi dibidangnya masing-masing. Mahasiswa tersebut yaitu Thoma Prayoga, Dyah Retno Fitriani, dan Tempa Studio (Puthud Sedya Utama & Rara Kuastra). Pemilihan ketiga narasumber tersebut berdasarkan prestasi, proyek serta mudahnya akses untuk menghubungi ketiga narasumber tersebut. Ketiga narasumber juga dipilih berdasarkan pertimbangan untuk mewakili setiap jurusan yang ada di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yakni Seni Murni, Seni Kriya dan Desain, kecuali jurusan Tata Kelola Seni dikarenakan jurusan baru dan mahasiswa jurusan ini masih berproses untuk mencapai prestasinya. Narasumber yang dipilih umumnya merupakan mahasiswa semester akhir, karena pada semester ini biasanya sudah jelas terlihat prestasi maupun proyek yang pernah dilakukan. Berikut ini profil dari ketiga narasumber yang terpilih :

##### a. Thoma Prayoga

Mahasiswa DKV angkatan 2011 ISI Yogyakarta ini tinggal di sebuah kamar kost dengan ruang kerja yang sederhana seperti mahasiswa pada umumnya yakni meja belajar dan laptop. Meski demikian Thoma (nama panggilannya) merupakan salah satu desainer muda yang telah banyak terlibat dalam proyek desain dan berhasil menjurai berbagai kompetisi. Selain itu Thoma merupakan komikus muda yang karyanya sudah banyak beredar di beberapa toko buku besar seperti Gramedia. Dalam era perkembangan komik digital, Thoma sebagai komikus muda seakan tidak tinggal diam dengan terbatas hanya pada media cetak, Thoma bersama temannya membuat sebuah proyek komik *series* yang diterbitkan secara digital melalui *Webtoon* (salah satu program *Line*). Meskipun pada awalnya proyek tersebut merupakan kompetisi komik *series* namun cerita *Ojek Story* yang dia rancang berhasil menjadi salah satu cerita komik *series* favorit dengan menempati tingkat sepuluh besar selama beberapa minggu, bahkan karakter Kang Ojek dalam *Ojek Story* tersebut telah dijadikan *sticker* di media *Line* yang telah di *download* oleh banyak pengguna media obrolan berbasis *online* tersebut.

b. Dyah Retno Fitriani

Merupakan salah satu mahasiswa jurusan Kriya angkatan 2012 ISI Yogyakarta yang mengambil minat dan fokus pada medium keramik. Dyah (Nama panggilan) tinggal di rumah peninggalan neneknya yang asli Yogyakarta, rumah tersebut telah dia rubah sebagian fungsi ruangnya sebagai studio keramik untuk berkarya. Dyah merupakan mahasiswa kriya yang aktif dalam bidang akademis maupun keterlibatannya sebagai seniman keramik di berbagai pentas seni rupa Yogyakarta. Salah satu prestasinya di bidang akademis adalah karya keramiknya menjadi salah satu karya terbaik dalam pameran Dies Natalis ISI Yogyakarta tahun 2016, selain itu tahun sebelumnya Dyah juga dipercaya sebagai mahasiswa yang mampu mewakili salah satu program ISI Yogyakarta ke Jepang. Kancas pentas seni rupa Yogyakarta mencatat Dyah merupakan salah satu seniman keramik yang diperhitungkan, berbagai pameran besar seperti Undagi, Paperu Festival Kesenian Yogyakarta serta Jogja Artweeks telah dia ikuti. Hal itu dikarenakan karya keramik yang Dyah ciptakan merupakan karya keramik yang memiliki konsep unik dibandingkan karya keramik figuratif pada umumnya.

c. Tempa Studio

Tempa Studio merupakan *Graphic Art Studio* yang didirikan oleh Puthud Sedyta Utama (Putud) dan Rara Kuastra (Rara). Awal terbentuknya Tempa bermula saat mereka berdua masih berstatus sebagai mahasiswa, saat itu Putud merupakan mahasiswa DKV ISI Yogyakarta angkatan 2010, sedangkan Rara merupakan mahasiswi Seni Lukis angkatan 2011. Meskipun memiliki latar belakang disiplin ilmu yang berbeda, ternyata hal ini membawa keunikan terhadap karya yang dihasilkan oleh Tempa Studio, maka tidak heran apabila klien mereka datang dari berbagai penjuru negeri maupun dunia. Selain itu, belakangan ini Tempa semakin melebarkan sayapnya dengan membuat berbagai produk *fashion* yang juga telah dimuat di berbagai media termasuk majalah anak muda.

Sebagai catatan, prestasi yang dimaksud dalam hal ini bukan merupakan prestasi dari bidang akademis saja ataupun prestasi yang disimbolkan oleh penghargaan, karena masyarakat Indonesia umumnya selalu mengaitkan prestasi dengan sebuah penghargaan berupa piagam maupun piala, padahal sebenarnya prestasi melebihi hal itu yang tidak harus selalu berkaitan dengan simbol penghargaan ataupun piala, misalnya berhasil mendirikan lapangan pekerjaan, berhasil menciptakan sebuah ide dalam membangun sektor perekonomian baru, ataupun berhasil mencapai suatu hasil atau karir yang tidak bisa dicapai oleh orang lain juga dikatakan sebagai prestasi, meskipun tidak mendapatkan penghargaan atau piala. Bagian terpenting dari makna prestasi adalah mendapatkan pengakuan dari masyarakat yang nilainya sudah melebihi arti dan simbol penghargaan itu sendiri.

Setiap media dalam perancangan video blog Studis Tv akan menggunakan Bahasa Indonesia, namun bahasa yang digunakan tidak formal dan baku, melainkan bahasa sehari-hari yang luwes. Bahasa

Indonesia dimaksudkan sebagai bahasa universal karena dapat dengan mudah dipahami oleh beragam suku dan budaya yang ada di seluruh pelosok Indonesia. Kemudian, perancangan video profil dari video blog Studis Tv akan diletakkan beberapa produk atau merek, yakni logo ISI Yogyakarta bersama identitas lainnya secara terselubung (dijadikan properti) sebagai media promosi, maksudnya agar video yang dihasilkan tidak mengesankan video iklan melainkan video profil yang dibumbui iklan atau promosi.

## 2. Konsep Media

### a. Media Utama

Media utama dari perancangan ini adalah video profil yang akan dijadikan satu halaman menjadi video blog di media sosial *Youtube*. Terdapat pertimbangan atas distribusi media dan memilih *Youtube* sebagai media utama, diantaranya adalah memiliki kelebihan kecepatan *buffering Youtube* lebih baik dibandingkan media sosial sejenis, hal ini dibuktikan dengan adanya opsi pilihan resolusi yang dapat ditentukan oleh pengunjung media tersebut. Selain itu, saat ini *Youtube* merupakan salah satu media yang paling diminati oleh berbagai kalangan seluruh dunia termasuk di Indonesia, terlebih lagi dengan adanya kebijakan dari pemerintah yang memblokir satu-satunya potensi pesaing *Youtube* di Indonesia yakni *Vimeo*. Kemudian pemilihan *Youtube* sebagai distribusi media utama yakni dikarenakan kecenderungan pengertian mengenai video blog itu berada di *Youtube*. Keuntungan lain memilih *Youtube* sebagai media distribusi utama adalah berdasarkan efektifitas dan nilai praktis bagi target audiens yang dapat mengakses video blog ini kapan saja serta menjadi salah satu opsi promosi yang tidak terlalu memerlukan banyak biaya. Setiap video dalam perancangan ini akan memiliki identitas visual dan gaya *editing* yang sama untuk membangun identitas video Studis Tv.

### b. Media Pendukung

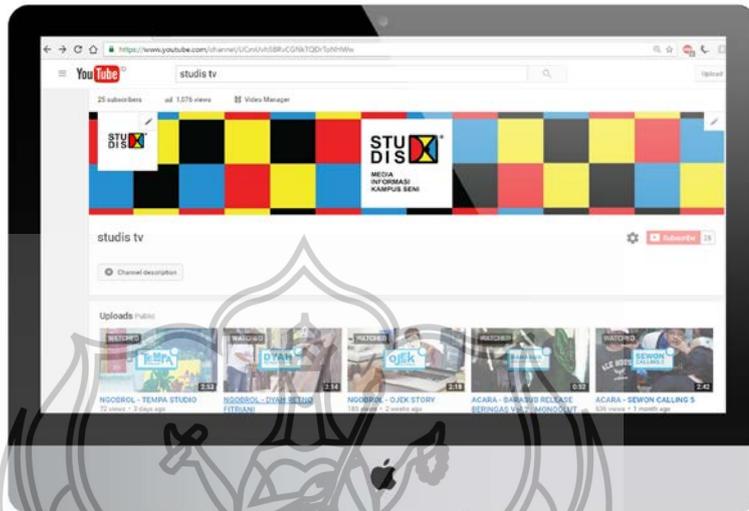
Setiap media pendukung dalam perancangan Studis Tv ini akan memiliki kesinambungan satu sama lain, media pendukung yang dirancang merupakan landasan dari grafis logo Studio Diskom, dikembangkan serta diatur ulang tata letaknya untuk dijadikan logo Studis Tv sebagai konten utama dalam setiap media pendukung. Pengaturan tata letak menjadi logo Studis Tv itu akan dibuat sejajar antara *logotype* bertuliskan Studio Diskom dengan *logotype* bertuliskan DKV. Jenis huruf *Arial* juga memberi keuntungan lain yakni bentuknya yang sederhana sehingga mudah terbaca.

Warna utama yang digunakan dalam perancangan seluruh media pendukung adalah merah, kuning, biru, hitam dan putih sebagai warna netral. Penggunaan warna tersebut berasal dari warna yang juga digunakan oleh Studio Diskom. Sedangkan tipografi yang digunakan adalah jenis huruf *Arial* dengan penulisan huruf kapital dalam setiap perancangannya yang disesuaikan dengan kebutuhan. Jenis huruf *Arial* dipilih berdasarkan jenis huruf yang sama digunakan oleh logo Studio Diskom.

Fungsi dari media pendukung sendiri adaah untuk membantu media utama dalam melakukan manuver, media pendukung yang akan dirancang adalah *Instagram*, *video bumper*, *video teaser*, kaos, seragam, topi, kartu nama, katalog, *pin*, *sticker*, buku sketsa.

## B. Hasil Penelitian

### 1. Media Utama



Gambar 1. *Screenshot* video blog Studis Tv di *Youtube*, dalam setiap video blog Sudah termasuk media dan aset pendukung seperti *bumper* video.  
( Sumber : Iqbal Alditio, 2016 )

### 2. Media Pendukung



Gambar 2. Desain topi dan kartu nama Studis Tv sebagai media pendukung  
( Sumber : Iqbal Alditio, 2016 )



Gambar 3. Salah satu desain kaos dan desain seragam Studis Tv sebagai media pendukung  
( Sumber : Iqbal Alditio, 2016 )



Gambar 6. Desain katalog dan *sketchbook* Studis Tv  
( Sumber : Iqbal Alditio, 2016 )



Gambar 7. Desain *pin* dan *sticker* Studis Tv  
( Sumber : Iqbal Alditio, 2016 )

## KESIMPULAN

Perancangan video blog Studis Tv memiliki tujuan menjadi media alternatif informasi yang berkaitan dengan ISI Yogyakarta khususnya Fakultas Seni Rupa. Setelah melalui berbagai tahap dalam proses perancangan seperti pencarian data, survei hingga produksi dan pengolahan data ternyata terdapat berbagai kesimpulan diantaranya ISI Yogyakarta, khususnya Fakultas Seni Rupa belum mengelola informasi dari dalam ke luar kampus dengan baik di Internet dan media sosial. Padahal saat ini Internet maupun media sosial menjadi salah satu pusat informasi yang paling sering diakses oleh masyarakat.

Banyaknya mahasiswa berpotensi yang memiliki berbagai prestasi yang belum terekspos oleh media maupun tersip dengan baik oleh pihak kampus Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta. Kemudian proses produksi video profil mahasiswa ternyata membutuhkan kesabaran karena proses pengambilan gambar harus menunggu calon narasumber membuat karya yang bisa dipertanggung jawabkan kualitasnya, hal ini dimaksudkan untuk menambah *value* dari setiap video profil yang dirancang.

Terdapat kendala dalam produksi video seperti sulitnya mendapatkan suara yang jernih serta pengambilan gambar dalam ruang yang sempit, selain itu keterbatasan alat perekam maupun peralatan pendukung lainnya yang tidak tersedia menentukan kualitas hasil produksi kurang maksimal. Setelah diamati media seperti Studis Tv ternyata dibutuhkan oleh mahasiswa ISI Yogyakarta, khususnya Fakultas Seni Rupa. Hal itu dibuktikan dengan adanya respon positif terhadap perancangan media alternatif seperti Studis Tv. Umumnya, para mahasiswa berpendapat Studis Tv dapat menjembatani kesenjangan informasi yang terjadi dari lingkup mahasiswa seni kepada masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Effendy, Onong Uchjana. 2006. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hampe, Barry. 1997. *Membuat Film Dokumenter dan Video Realitas*. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Nasrullah, Rusli. 2015. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosiso Teknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

