

ABSTRAK

Natalia Nurman Rifai (625170055)

PERANCANGAN VIDEO ALIVE PAINTING SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI MUSEUM

Museum Ciputra Artpreneur adalah museum yang terletak di Jakarta Selatan dan memamerkan koleksi karya maestro Hendra Gunawan terbesar di Indonesia. Museum ini menampilkan 32 lukisan & 18 sketsa Hendra Gunawan. Namun dengan adanya pandemik Covid19 yang sedang terjadi saat ini , seluruh area Ciputra Artpreneur sementara tertutup untuk umum demi kenyamanan, Kesehatan, dan keselamatan bersama.

Tak hanya dikarenakan situasi pandemik yang sedang terjadi, Kurangnya rasa ingin berkunjung ke museum yang dirasakan generasi milenial juga disebabkan oleh berbagai alasan lainnya. Dapat dikarenakan oleh tanggapan negatif terhadap museum bagi setiap individu , ataupun karena cara penyampaian karya yang dimiliki museum. Padahal berkunjung ke museum memiliki banyak keuntungan dan manfaat yang dapat di ambil.

Oleh karena itu laporan perancangan tugas akhir ini dibuat bertujuan agar para generasi milenial lebih tertarik lagi dalam berkunjung ke museum dan menjadikan media Alive Painting sebagai media penyampaian yang menarik. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan *Alive Painting* ini adalah studi kepustakaan, pembagian form kuesioner kepada target sasaran, dan observasi pada museum. Sedangkan Metode Perancangan untuk pembuatan Alive Painting ini adalah metode typical workflow berdasarkan buku “ *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web*” oleh Yael Braha dan Bill Byrne.

Dengan ini video alive painting diharapkan akan menambah minat generasi milenial untuk mengunjungi museum dan dapat menambah ketertarikan terhadap karya Henda Gunawan. Dengan adanya Media *Alive Painting* pengalaman dalam berkunjung juga diharapkan dapat menjadi lebih berkenan walaupun terbatas banyak hal karena situasi pandemik covid19 yang tidak memungkinkan untuk mengunjungi langsung.

Kata kunci : Millenial, Museum , *Alive Painting*

ABSTRACT

Natalia Nurman Rifai (625170055)

DESIGNING PROCESS OF ALIVE PAINTING VIDEO AS A MUSEUM COMMUNICATION MEDIA

Ciputra Artpreneur Museum is a museum located in South Jakarta and is exhibiting the largest collection of works by maestro Hendra Gunawan in Indonesia. This museum displays 32 paintings & 18 sketches of Hendra Gunawan. However, with the current Covid19 pandemic, the entire Ciputra Artpreneur area is temporarily closed to the public for mutual comfort, health and safety.

Not only because of the current pandemic situation, the millennial generation's lack of desire to visit the museum is also due to various other reasons. It can be due to negative responses to the museum for each individuals, or because of the way the museums presented their artefacts or artworks. Despite the many advantages and benefits that can be taken through visiting a museums.

Therefore, this final project design report is made with the aim to make the millennial generation more interested in visiting the museums and making Alive Painting as an interesting medium of delivery that attracts them. Data collection methods used in the design of Alive Painting are literature study, distribution of questionnaire forms to target audiences, and observation at the museum. Meanwhile, the Design Method for making Alive Painting is a typical workflow method based on the book "Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web" by Yael Braha and Bill Byrne.

With this, alive painting video is hoped to increase the interest of the millennial generation to visit the museum and could also increase interest in Henda Gunawan's work. With the existence of this Alive Painting media, the experience of visiting is expected to be more pleasing even though there are many limitations due to the Covid19 pandemic situation which makes it impossible to visit directly.

Keywords : Millenials, Museum, Alive Painting