

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Jurusan Desain Komunikasi Visual
Tugas Akhir Sarjana Desain Komunikasi Visual
Semester Genap tahun 2010/2011

PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SERIAL ANIMASI GANDIVA **Ida Bagus Rama Dwi Ananda 1100021076** **08PCU**

Abstrak

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan desain utama dalam Gandiva adalah untuk menunjukkan bahwa Indonesia memiliki potensi desain yang tak terbatas dan memiliki keunikannya sendiri sehingga tetap mampu menonjol meski digabungkan dengan aspek budaya lain yang bahkan sangat bertolak belakang.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipergunakan adalah aplikasi langsung dari proses penggabungan data dan konsep yang sudah diriset terlebih dahulu. Dari setiap konsep yang ada akan ditarik bentuk-bentuk dasar atau desain yang mewakili essensi dari kedua elemen. Bentuk-bentuk ini kemudian akan digabungkan menjadi suatu desain baru yang mampu menonjolkan kedua elemen.

HASIL YANG DICAPAI

Hasil yang diharapkan dari Gandiva adalah suatu karya yang meskipun menggabungkan dua unsur yang berbeda, namun mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal. Dan Gandiva meskipun lebih ditujukan pada penggemar mecha, di Indonesia namun juga diharapkan mampu menarik minat dan diterima oleh khalayak banyak

SIMPULAN

Budaya luar adalah hal yang sangat lumrah dan bahkan cukup digemari. Namun di Indonesia, hal itu tampaknya jarang sekali diaplikasikan, entah karena kurangnya rasa apresiasi pada budaya luar atau justru malah karena sifat yang *over protective* terhadap budaya sendiri. Gandiva bisa dibilang merupakan *melting pot* antara budaya Hindu di Indonesia yang digabungkan dengan salah satu dari bagian budaya Jepang yang paling terkenal yaitu *mecha*. Akhir kata Gandiva merupakan *project* yang merupakan perpaduan antara dua budaya yang bertolak belakang, namun kedua budaya ini justru berpotensi untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan menarik.