



UNIVERSITAS
INDONESIA

Yuda, Prokha, Bakti

**BEM
FISIP UI**

2018 | Nyalakan Asa, Bangkitkan Karya



HARUPA

**PROPOSAL
MEDIA PARTNER**

PENDAHULUAN

Seni merupakan hal yang tidak lepas dari kehidupan manusia dan bagian dari kebudayaan yang diciptakan dari hubungan manusia dalam lingkungan sosialnya. Seni dihasilkan dengan jiwa dan perasaan serta kreativitas yang dimiliki manusia. Kreativitas menjadi aspek penting untuk mengemas gagasan, ide, dan perasaan yang ingin disampaikan. Perbedaan kreativitas tiap individu menghasilkan bermacam ragam karya seni.

Kreativitas merupakan salah satu aspek yang mendukung pengembangan potensi seni. Melalui pengembangan potensi, individu dapat mengaktualisasikan dirinya dalam bidang seni secara maksimal. Selain itu, dalam mengembangkan potensi diperlukan pula lingkungan yang menunjang. Lingkungan yang menunjang mencakup lingkungan fisik, seperti sarana prasarana, serta lingkungan nonfisik, seperti individu, keberadaan komunitas seni, dan kegiatan yang terkait. Dalam konteks FISIP, mahasiswa/i FISIP memiliki potensi seni. Hal ini dapat dilihat dari adanya keberadaan komunitas seni di FISIP, mulai dari seni tari, musik, teater, sinematografi, sastra, dan rupa. Selain itu, adanya inisiatif untuk mengadakan kegiatan-kegiatan seni di FISIP.

Lingkungan yang menunjang didukung dengan adanya kegiatan yang terkait. Hari Seni Rupa hadir sebagai pemicu adanya lingkungan yang menunjang untuk mengoptimalkan potensi, minat, dan bakat seni rupa mahasiswa/i FISIP. kegiatan-kegiatan seni di FISIP.

APA ITU HARI SENI RUPA?



HARUPA

Hari Seni Rupa adalah program diskusi, kelas, dan pameran seni rupa kontemporer dari Departemen Seni Budaya BEM FISIP UI 2018. Hari Seni Rupa terdiri dari rangkaian acara yang berlangsung selama bulan April hingga Mei 2018. Hari Seni Rupa hadir sebagai wadah mahasiswa/i FISIP UI untuk berkarya dalam bidang seni rupa kontemporer.

TEMA

Interasyik

Interaksi dapat diartikan sebagai proses terhadap hal yang mempengaruhi individu, baik antar manusia, maupun fenomena, masalah, kondisi bahkan benda mati di sekitar kita. Konteks interaksi yang sangat luas inilah yang dialami individu sehari-hari. Dari berbagai interaksi tersebut, dapat muncul berbagai gagasan atau ide. Ide tersebut dapat disalurkan menjadi sebuah karya seni rupa. Asyik mengacu pada proses seni rupa yang dilakukan dengan perasaan gemar. Interasyik berarti interaksi individu dengan sekitarnya yang diungkapkan dalam sebuah karya seni rupa melalui proses yang mengasyikkan..

TUJUAN KEGIATAN

Memicu semangat berkarya mahasiswa/i FISIP dalam seni rupa.

Menciptakan lingkungan yang menunjang semangat berkarya mahasiswa/i FISIP.

TARGET PESERTA

500 peserta
yang terdiri dari:

Peserta pameran,
Pengunjung pameran,
dan Panitia Pelaksana

MATA ACARA

Nonton Asyik

(3 April 2018)

Salah satu acara di mana akan ada pemutaran beberapa film pendek mengenai seni rupa kontemporer khususnya, guna mengedukasi mahasiswa/i FISIP. sembari melepas penat dengan menonton, setelah pemutaran film, diadakan diskusi asyik mengenai bagaimana seni rupa ditampilkan dalam film-film tersebut dan kolerasinya dengan seni yang akan dibawa

Sayembara ide

(4 - 11 April 2018)

Merupakan pendaftaran terbuka untuk menjadi peserta dalam kelas dan pameran Hari Seni Rupa.

MATA ACARA

Kelas Rupa

Kelas Rupa 1

(13 April 2018)

Materi: Perkenalkan seni rupa kontemporer dan cara berpikir kritis dalam seni rupa. Materi disampaikan oleh Komunitas Jakarta 32°C.

Kelas Rupa 2

(16 April 2018)

Materi: Visualisasi gagasan dan pemilihan medium seni rupa. Materi disampaikan oleh komunitas Jakarta 32°C.

Kelas Rupa 3

(25 April 2018)

Materi: Forum dan diskusi ide final karya seni peserta yang akan ditampilkan pada pameran Hari Seni Rupa.

The background features a white textured surface with several paint rollers in red and yellow. Large, torn pieces of red and yellow paper are scattered across the right side of the image.

MATA ACARA

Pameran Karya

(7 - 9 Mei 2018)

Merupakan acara puncak dari rangkaian acara Hari Seni Rupa. Pameran akan menampilkan hasil karya peserta setelah melalui rangkaian kelas rupa. Pada malam pembukaan pameran, akan terdapat acara hiburan berupa penampilan band dan artist talk.

KONTRAPRESTASI

A. MEDIA SIAR RADIO

KONTRAPRESTASI	Gold	Silver	Bronze
Announcement oleh Announcer	3x tiap hari Minggu s/d hari H	2x tiap hari Minggu s/d hari H	1x tiap hari Minggu s/d hari H
Peliputan dan Pemberitaan Event	Ya	Ya	Ya
Wawancara dan Interview Event	7 menit	5 menit	3 menit
Adlibs	7x(4x prime time dan 3x reguler time) tiap Minggu s/d hari H	5x(3x prime time dan 2x reguler time) tiap Minggu s/d hari H	3x(2x prime time dan 1x reguler time) tiap Minggu s/d hari H
Spot	3 spot per hari	2 spot per hari	3 spot per hari

B. MEDIA SIAR ONLINE

KONTRAPRESTASI	Gold	Silver	Bronze
Space Iklan di homepage website media	L	M	S
Publikasi event via media sosial	15x s/d hari H	10x s/d hari H	5x s/d hari H
Peliputan dan Pemberitaan Event	YA	YA	YA

Keterangan :Materi siar, adlibs, iklan, dan publikasi disediakan oleh pihak panitia

PAKET KERJASAMA

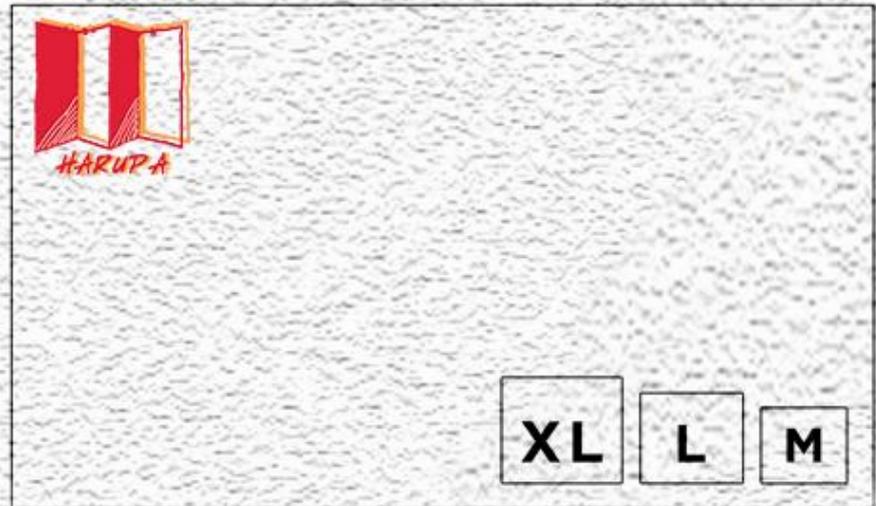
PRODUK	JUMLAH	GOLD	SILVER	BRONZE
Logo Poster A3	15 lbr	XL	L	M
Logo Poster A5	15 lbr	XL	L	M
Spanduk/Baliho	3	XL	L	M
Jingle	1	3x	2x	1x
Adlibs oleh MC	-	3x	2x	1x
Sertifikat	50	XL	L	M

PUBLIKASI MEDIA

POSTER



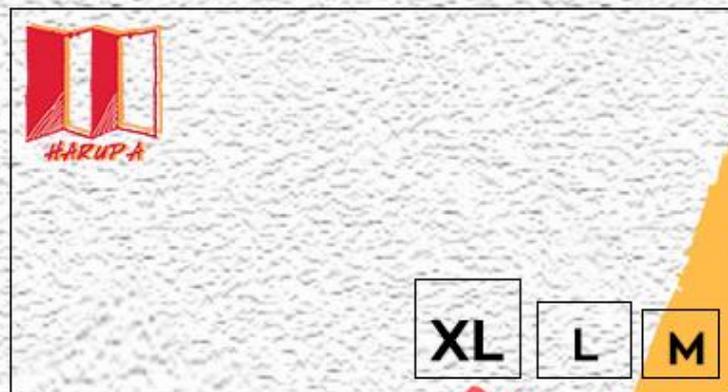
VIDEO HARI SENI RUPA



SPANDUK/BALIHO



SERTIFIKAT





UNIVERSITAS
INDONESIA

Yudha, Prokha, Bakti

**BEM
FISIP UI**

2018 | Nyalakan Asa, Bangkitkan Karya



HARUPA

NARAHUBUNG

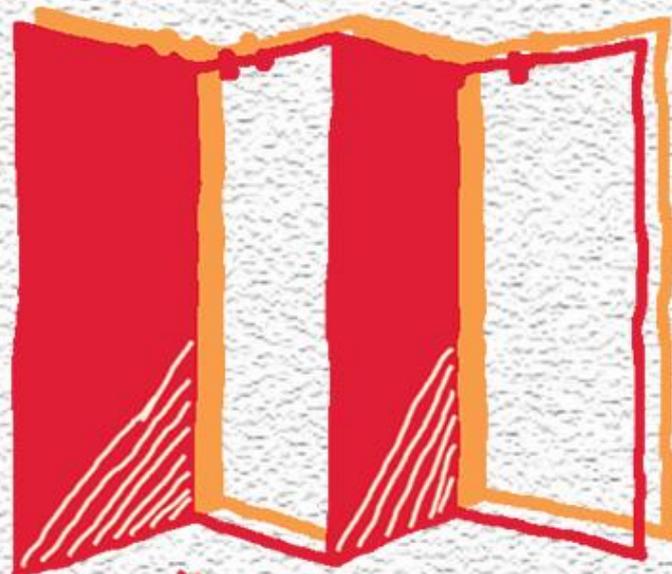
Rosalin Amanda (082316502575)

Sekretariat BEM FISIP UI

Yongma Lt.2

Universitas Indonesia

Depok, 16264



#ARUPA

#SiapSenangSenang