

## ABSTRAK

Muhammad Fauzan Khailani, 2024. **Perancangan Video Dokumenter Kesenian Jaranan Kidalan Malang**. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Pembimbing: Adita Ayu kusumasar

Kata kunci: Jaranan Kidalan, Kesenian Tradisional, Video Dokumenter

Jaranan Kidalan adalah kesenian tradisional yang berasal dari Desa Kidal, Kabupaten Malang, sejak tahun 1200-an. Kesenian ini berkembang pada tahun 1940-an menjadi bagian dari upacara adat dan hiburan masyarakat. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, apresiasi terhadap kesenian ini mulai menurun di kalangan masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan apresiasi terhadap kesenian Jaranan, khususnya Jaranan Kidalan Malang. Video dokumenter dirancang untuk meningkatkan kesadaran generasi remaja terhadap kesenian Jaranan Kidalan. Media video dipilih karena mampu menyampaikan informasi secara efektif, menangkap ekspresi dengan baik, serta menggabungkan audio, visual, teks, dan musik. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan studi dokumen. Untuk analisis data, digunakan metode Miles-Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam perancangan video, pendekatan Design Thinking digunakan dengan tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Hasil video diuji menggunakan alpha testing dan beta testing, dengan penilaian dari ahli videografi dan respons audiens.

## ABSTRACT

Muhammad Fauzan Khailani, 2024. **Designing a Video Documentary on the Art of Jaranan Kidalan Malang**. Final Project, Study Program Desain Komunikasi Visual (S1), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Advisor 1 : Adita Ayu Kusumasari

Keywords: Jaranan Kidalan, Traditional Arts, Documentary Video

Jaranan Kidalan is a traditional art originating from Kidal Village, Malang Regency, since the 1200s. This art developed in the 1940s to become part of traditional ceremonies and community entertainment. However, over time, appreciation for this art has begun to decline among society. Therefore, efforts are needed to increase appreciation of Jaranan art, especially Jaranan Kidalan Malang. The documentary video is designed to increase awareness of the teenage generation towards the art of Jaranan Kidalan. Video media was chosen because it is able to convey information effectively, capture expressions well, and combine audio, visuals, text and music. Data collection methods include observation, interviews, and document study. For data analysis, the Miles-Huberman method was used which includes data reduction, data presentation and drawing conclusions. In video design, the Design Thinking approach is used with the stages Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The video results are tested using alpha testing and beta testing, with assessments from videography experts and audience response.