

ABSTRAK

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL KHAS BENGKALIS

Oleh:

Wahyu Fitirawan

NPM: 108300085

Bengkalis merupakan salah satu Kabupaten yang berada di Provinsi Riau. Bengkalis memiliki berbagai macam kebudayaan Melayu, salah satunya permainan tradisional. Seiring dengan perkembangan zaman yang memasuki era digital permainan tradisional khas Bengkalis mulai terpinggirkan. Para remaja lebih memilih bermain permainan modern seperti *PS3*, *XBOX* dan *Wii*.

Sangat sulit menemukan para remaja bermain permainan tradisional khas Bengkalis seperti *gasing* dan *wau*. Hal ini disebabkan selain dari maraknya permainan modern, kurangnya kampanye yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga menyebabkan permainan ini semakin dilupakan. Adanya juga anggapan bahwa permainan tradisional sudah ketinggalan zaman dikhawatirkan permainan tradisional akan mengalami kepunahan.

Melihat fenomena yang sedang terjadi, maka dibutuhkan sebuah media perancangan komunikasi yang kreatif dengan tujuan mempopulerkan kembali permainan tradisional khas Bengkalis *gasing* dan *wau*. Perancangan media komunikasi yang digunakan adalah media lini atas (*above the line*) dan media lini bawah (*below the line*). Pada media komunikasi bahasa yang digunakan adalah bahasa Melayu sehingga dengan penggunaan bahasa tersebut dapat menarik perhatian dari target. Diharapkan dari hasil perancangan media komunikasi ini para remaja berminat untuk bermain permainan tradisional khas Bengkalis sehingga permainan ini populer kembali, dan juga sekaligus melestarikan permainan ini.

Kata Kunci: Kampanye Sosial, Permainan Tradisional Bengkalis, Pelestarian.

ABSTRACT

DESIGNING SOCIAL CAMPAIGN BENGKALIS TRADITIONAL GAMES PRESERVATION

By:

Wahyu Fitriawan

NPM: 108300085

Bengkalis is one of regency in Riau Province. Bengkalis has many culture of Malay which is traditional game. Along with the time, Bengkalis traditional game begin marginalized. The teenagers prefer the modern games like PS3, XBOX, and Wii.

It,s hard to find the teenagers playing Bengkalis traditional such as Gasing and Wau. It's cause apart from modern games, the culture tourism youth and sports service just do a little campaign and it's make the traditional game forgotten. Beside that there is a stigma that the traditional games has outdated so that is feared the traditional games will extinct.

Based of the phenomenon, required the creative communication media design to popularize the traditional games of Bengkalis Gasing and Wau. Design of communication media used are above the line and below the line. In the medis use the Malay language so that make pay attention from the target. The results of the design of the communication media is expected the teenagers interest to play the traditional games of Bengkalis so that the games will popular again and also to conserve the game.

Keywords: Social Campaign, Bengkalis Traditional Games, Preservation.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR DIAGRAM.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian	1
1.2 Latar Belakang	2
1.3 Permasalahan	3
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.7 Cara Pengumpulan Data	5
1.8 Skema Perancangan	6
1.9 Pembabakan	7

BAB II.DASAR PEMIKIRAN

2.1Pengertian Kampanye	8
2.1.1Jenis-jenis Kampanye.....	9
2.2Kampanye Sosial.....	10
2.3 Teori Komunikasi	12
2.3.1Teori Komunikasi Massa.....	14
2.3.2TeoriCopy Writing	15
2.4TeoriMedia Planning	16
2.4.1Media Periklanan	17
2.4.2Media-media Kampanye	19
2.5TeoriDesain	21
2.5.1 Teori Warna	23
2.5.2 Makna Warna Bagi Orang Melayu.....	25
2.5.3 Teori Tipografi.....	26
2.5.4Ilustrasi	29
2.6TeoriSWOT	30
2.7Penerapan Teori Terhadap Kampanye	32

BAB III.DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data danFakta	33
3.2Permainan Tradisional Melayu	33
3.2.1Permainan Khas Bengkalis	38

3.2.2 Data Penyelenggara	46
3.2.3 Agenda Tahunan Disbudparpora Bengkalis.....	47
3.2.4 Data Khalayak Sasaran	47
3.2.5 Fenomena yang terjadi.....	48
3.2.6 Data Hasil Kuesioner.....	48
3.2.7 Hasil Wawancara.....	53
3.2.8 Tinjauan Terhadap Kampanye Sejenis	53
3.3 Analisis Data.....	54
3.3.1 Analisis Data Hasil Observasi	54
3.3.2 Analisis Data Hasil Kuesioner	55
3.3.3 Analisis SWOT	55
3.3.4 Solusi Permasalahan	57

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN

4.1 Konsep Komunikasi	59
4.2 Konsep Kreatif	60
4.3 Konsep Visual	60
4.4 Konsep Media	62
4.5 Budgeting Media	64
4.6 Hasil Perancangan	66

BAB V. PENUTUP

5.1 Masukan dan Saran	76
5.2 Kesimpulan	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

TabelIII.1: Tabel Agenda Tahunan Disbudparpora	47
Tabel III.2: Tabel Matriks Swot	56

DAFTAR DIAGRAM

Diagram III.1: Jenis Kelamin	49
Diagram III.2: Mengetahui Gasing	49
Diagram III.3: Pernah Bermain Gasing	50
Diagram III.4: Mengetahui Wau	50
Diagram III.5: Pernah Bermain Wau	51
Diagram III.6: Mengetahui Permainan Modern	51
Diagram III.7: Sering Memainkannya	51
Diagram III.8: Permainan Tradisional dianggap Ketinggalan zaman	52
Diagram III.9: Mengetahui Permainan Tradisional Banyak Manfaat	52

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1: Peta Bengkulu	2
2. Gambar 2.1:Warna	23
3. Gambar3.1:Gasing	33
4. Gambar3.2:Congkak	34
5. Gambar3.3:Wau	35
6. Gambar3.4:Patok Lele	35
7. Gambar3.5:Setatak	36
8. Gambar3.6:Ali Oma	37
9. Gambar3.7:Lu LuCina Buta.....	37
10. Gambar3.8:Gasing Piring	39
11. Gambar3.9:Gasing Kuno.....	40
12. Gambar3.10:Gasing Jantung	40
13. Gambar3.11:Gasing Tanjung	41
14. Gambar3.12:Layang Kawau	42
15. Gambar3.13:Layang Bulan	43
16. Gambar3.14:Layang Gasing	43
17. Gambar3.15:Layang Camar	43
18. Gambar3.16:Layang Serawai	44
19. Gambar3.17:Logo Disbudparpora	46
20. Gambar3.18:Kalender Disbudparpora.....	54
21. Gambar4.1:Warna.....	61
22. Gambar4.2:Font Nicotine.....	61
23. Gambar4.3:Font Chica Mono.....	62
24. Gambar4.4:Logo Kampanye.....	66
25. Gambar 4.5: Poster Seri Gasing	67
26. Gambar 4.6: Poster Seri Wau	68
27. Gambar 4.7: Poster Event	69
28. Gambar 4.8: Brosur Depan	70
29. Gambar 4.9: Brosur Isi	71

30. Gambar 4.10: Umbul-umbul	72
31. Gambar 4.11: Stiker Seri Gasing	73
32. Gambar 4.12: Stiker Seri Wau	73
33. Gambar 4.13: T-Shirt Gasing	73
34. Gambar 4.14: T-Shirt Wau	74
35. Gambar 4.15: Web Banner	74
36. Gambar 4.16: Sarung Tangan.....	75
37. Gambar 4.17: Topi.....	75
38. Gambar 4.18: Kaos Kaki	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Contoh Hasil Kuesioner

Lampiran 2 Hasil Wawancara Dengan Bapak Ahmad Nawawi

Lampiran 3 Sketsa Tangan