

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 Beside that there is a stigma that the traditional games has outdated so that is feared the traditional games will extinct.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 Bengkulu..... | 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