

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Kampanye sosial merupakan merupakan suatu gerakan untuk mengubah perilaku kelompok masyarakat untuk menuju ke arah yang sesuai dengan gerakan yang dilaksanakan. Tema yang diangkat dalam kampanye sosial biasanya mencakup bidang kebudayaan, kesehatan, politik dan gaya hidup

Sepintas kampanye tidak jauh berbeda dengan kegiatan pemasaran barang atau jasa. Di dalam kampanye sosial terdapat kegiatan perencanaan, perancangan anggaran, iklan dan publikasi serta pemilihan tempat. Persamaan iklan dan kampanye adalah menggunakan proses komunikasi yang dibangun dengan menggunakan pendekatan *presuasif*, sedangkan perbedaannya adalah tujuan akhir dalam melakukan kegiatan komunikasi tersebut.

Selain itu pesan-pesan kampanye juga terbuka untuk didiskusikan, bahkan gagasan-gagasan pokok yang melatarbelakangi diselenggarakannya kampanye juga terbuka untuk dikritisi. Keterbukaan seperti ini dimungkinkan karena gagasan dan tujuan kampanye pada dasarnya mengandung kebaikan untuk publik. Segala tindakan dalam kegiatan kampanye dilandasi oleh prinsip persuasi, yaitu mengajak dan mendorong publik untuk menerima atau melakukan sesuatu yang dianjurkan atas dasar kesukarelaan. Dengan demikian kampanye pada prinsipnya adalah contoh tindakan persuasi secara nyata. Dalam ungkapan Perloff (1993) dikatakan "*Campaigns generally exemplify persuasion in action*". (Venus, 2004:7)

Agar proses penyampaian pesan dapat berjalan dengan baik, dibutuhkan strategi komunikasi dan strategi media yang baik. Media-media tersebut adalah iklan TV, iklan radio, iklan koran, iklan majalah, billboard, baliho, spanduk, poster. Media-media tersebut digunakan untuk memberikan informasi atau sebagai

peringat. Namun apabila tidak tepat dalam pemilihan media maka pesan akan sulit diterima oleh target kampanye.

1.2 Latar Belakang



Gambar 1.1: Peta Kabupaten Bengkalis

Sumber: <http://www.pekanbaruriau.com>

Melayu Riau atau Riau Raya adalah wilayah dan masyarakat Melayu yang tinggal di Provinsi Riau dan Provinsi Kepulauan Riau. Kabupaten Bengkalis merupakan salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Riau, Indonesia. Wilayahnya mencakup daratan bagian timur pulau Sumatera dan wilayah kepulauan. Ibukota kabupaten ini berada di Bengkalis tepatnya berada di Pulau Bengkalis yang terpisah dari Pulau Sumatera. Wilayah Kabupaten Bengkalis merupakan dataran rendah dengan rata-rata ketinggian antara 2-6,1 meter di atas permukaan laut.

Bengkalis memiliki beragam kebudayaan tradisional Melayu, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi pesan dibaliknya. Permainan tradisional sebenarnya merupakan bentuk-bentuk permainan yang lahir dari kebutuhan untuk mengisi waktu senggang. Selain untuk menghibur permainan tradisional juga memiliki manfaat seperti, menjalin kontak sosial, memupuk rasa kebersamaan, dan mengasah kreatifitas. Adapun jenis-jenis permainan tradisional khas Melayu Riau adalah: gasing, congkak, wau, patok lele, ali oma, setatak dan lulu cina buta.

Namun seiring dengan perkembangan zaman yang sudah memasuki era digital permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Saat ini sangat sulit menemukan remaja yang bermain permainan tradisional, mereka lebih senang bermain permainan modern seperti *PS3*, *XBOX*, *Wii* dan bermain *game online* di warnet-warnet. Selain itu ada anggapan juga bahwa permainan tradisional ini sudah ketinggalan zaman, sehingga dikhawatirkan akan mengalami kepunahan.

Melihat fenomena ini, penulis berusaha untuk menumbuhkan rasa dan minat kepada para remaja agar mau bermain permainan tradisional ini dengan bekerja sama dengan pihak Disparbudpora (Dinas Pariwisata Kebudayaan Pemuda dan Olahraga) Kabupaten Bengkalis. Kerjasama yang dilakukan yaitu dengan merancang kampanye sosial menggunakan media-media informasi yang efektif dan tepat sasaran. Diharapkan dari pengerjaan tugas akhir ini remaja Bengkalis kembali mengenali permainan tradisional dan mau memainkannya, mengingat banyaknya manfaat yang terkandung di dalam permainan ini dan perlunya dilakukan pelestarian.

1.3 Permasalahan

Dari penjelasan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- Permainan tradisional khas Bengkalis mulai ditinggalkan oleh para remaja.
- Adanya anggapan bahwa permainan tradisional sudah ketinggalan zaman.
- Adanya kekhawatiran akan punahnya permainan tradisional melayu tersebut.

Dari permasalahan di atas maka dirumuskan pertanyaan sebagai berikut:

- Bagaimana merancang kampanye sosial pelestarian permainan tradisional khas Bengkalis yang efektif dan tepat sasaran.

1.4 Ruang Lingkup

Kampanye dilakukan untuk membantu Disbudparpora Kab. Bengkalis dalam rangka melestarikan permainan tradisional, namun dalam kampanye yang dibuat ini khusus pada 2 permainan yaitu gasing dan wau sebagai permainan khas Bengkalis.

- **Segementasi:**

Sasaran dari kampanye sosial ini adalah para remaja dengan usia 12 tahun sampai 17 tahun (usia pelajar SMP dan SMA) karena permainan ini membutuhkan tenaga yang kuat untuk memainkannya.

- **Tempat**

Kota Bengkalis.

- **Waktu: Januari-Juli 2013**

Kampanye akan dilakukan selama 7 bulan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- *Fase Awareness*

Pada fase ini dimulai pada bulan Januari sampai Maret 2013. Pada fase ini dilakukan pengenalan mengenai permainan tradisional khas Bengkalis kepada para remaja di SMP dan SMA.

- *Fase Persuasif*

Fase ini dimulai pada bulan April sampai Juni 2013. Pada fase ini akan diberikan informasi mengenai permainan tradisional secara mendalam.

- *Fase Reminding*

Fase ini dimulai pada tanggal 30 Juli 2013 bertepatan dengan hari jadi kota Bengkalis. Fase ini merupakan fase tindakan di mana diharapkan remaja berpartisipasi dalam perlombaan permainan tradisional.

- **Media**

Media-media yang secara umum digunakan dalam melakukan kampanye sosial seperti: poster, brosur, umbul-umbul, web banner, stiker, t-shirt, kaos kaki, sarung tangan dan topi.

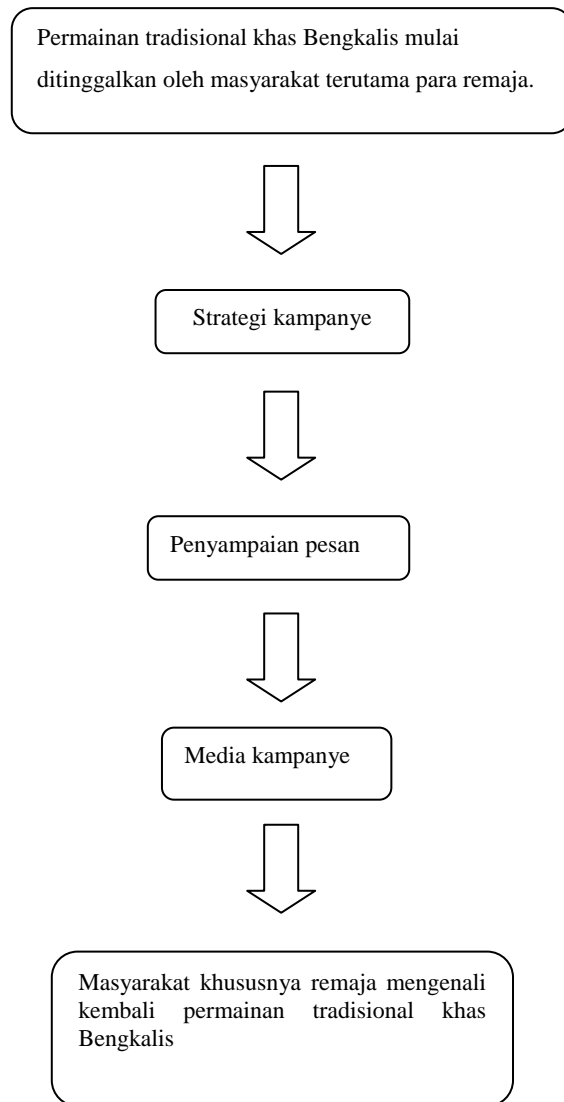
1.5 Tujuan Perancangan

- Merancang kampanye sosial permainan tradisional khas Bengkalis
- Melestarikan permainan tradisional Melayu agar tidak punah.
- Mengurangi anggapan tentang permainan tradisional yang dianggap sudah ketinggalan zaman.

1.6 Cara Pengumpulan Data

- Wawancara
Melakukan wawancara terhadap narasumber yang terkait terhadap permasalahan, dalam hal ini yaitu bapak Ahmad Nawawi, SH selaku kepala bidang kebudayaan di Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bengkalis.
- Kuesioner
Menyebarkan kuesioner kepada para remaja di kota Bengkalis untuk mengetahui kondisi permainan tradisional saat ini.
- Studi Pustaka
Mencari data-data yang relevan seputar informasi tentang permainan tradisional dan teori-teori kampanye sosial melalui textbook, jurnal, internet dan sumber lainnya.
- Observasi
Penulis mengumpulkan informasi dan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian.

1.7 Skema Perancangan



1.8 Pembabakan

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang gambaran umum, latar belakang, permasalahan, ruang lingkup masalah, tujuan perancangan, teknik pengumpulan data, skema perancangan serta pembabakan.

Bab II Dasar Pemikiran

Menjelaskan tentang teori permainan tradisional, komunikasi, warna, tipografi, danlainnya. Sehingga dapat memudahkan perancangan.

Bab III Data dan Analisis Masalah

- Data
Menjelaskan data tentang permainan gasing dan wau melalui teknik pengumpulan data yang meliputi wawancara, penyebaran kuesioner, dan studi pustaka sehingga menjadi data yang lengkap dan valid.
- Analisa
Menganalisa data-data yang sudah didapatkan sebelumnya untuk ditemukan pemecahan masalahnya.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan tentang konsep komunikasi kampanye yang kreatif dan efektif. Menjelaskan konsep desain yang ingin dirancang dan memperlihatkan hasil akhir desain yang dirancang melalui media-media yang telah ditentukan.

Bab V Penutup

Pada bab ini penulis memberikan rekomendasi dan saran setelah menyelesaikan karya yang dibuat. Selain itu juga memberikan kesimpulan yang didapat dari proyek tugas akhir.