

ABSTRAK

PERANCANGAN BRANDING DAN PROMOSI PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT MELALUI *EVENT* ALIMPAIDO

Oleh

Ardian Parasto

NRP 0964046

Indonesia memiliki beragam budaya, salah satunya adalah permainan tradisional yang selain memiliki manfaat untuk tumbuh kembang anak juga harus kita lestarikan agar tidak punah keberadaanya. Namun sekarang ini permainan tradisional mulai ditinggalkan karena semakin banyaknya permainan moderen dan digital yang lebih digemari anak-anak sebagai generasi penerus. Salah satu usaha untuk melestarikan permainan tradisional adalah dengan diadakanya perlombaan tahunan permainan tradisional yang disebut Alimpaido, akan tetapi minat masyarakat terhadap perlombaan ini kurang tinggi.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap permainan tradisional khususnya anak-anak dalam memainkan kembali permainan tradisional paling tidak anak-anak ingin mengikuti Alimpaido yang merupakan salah satu wadah bagi budaya permainan tradisional.

Metode yang digunakan adalah dengan merancang brand yang tepat untuk Alimpaido, dan merancang promosi yang baik untuk Alimpaido 2015 dengan media promosi berupa maskot, poster, spanduk, x-banner, gimmick, website. Melalui perancangan brand dan promosi Alimpaido diharapkan anak-anak dapat merasa bangga untuk mengikuti dan menjuarai Alimpaido ini sehingga tergerak untuk mengikuti perlombaan permainan tradisional ini dan dapat melestarikan permainan tradisional Indonesia ini.

Kata kunci : Alimpaido, anak-anak, brand, promosi

ABSTRACT

THE BRANDING AND PROMOTION DESIGN OF WEST JAVA TRADITIONAL GAMES THROUGH *ALIMPAIDO* EVENT

by

Ardian Parasto

NRP 0964046

Indonesia has many varieties of culture, one of which is traditional games. Besides having advantages for children's nurture, the existence of traditional games must also be preserved. At present, traditional games are more and more forgotten because today's children as the next generation prefer modern and digital games. One of the ways to preserve traditional games is by holding an annual competition of traditional games called *Alimpaido*.

The purpose of this design is to raise people's awareness of traditional games. More specifically, children are expected to be able to play the traditional games or at least join this competition, *Alimpaido*, as a way to facilitate traditional games.

The method used is the quantitative technique through a survey of respondents' questionnaires and the qualitative technique by analyzing references, to design the most appropriate branding for *Alimpaido* as well as the promotion media for *Alimpaido* 2015 in the forms of a mascot, poster, banner, X-banner, gimmick, and website. Through the design of branding and promotion of *Alimpaido* at school, it is expected that children can join *Alimpaido* and they will preserve the Indonesian traditional game competition.

Keywords: *Alimpaido*, branding, event, promotion, traditional games

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Nasionalisme	6
2.2 Definisi Permainan	6
2.3 Teori Warna	8
2.3.1 Teori Brewster	8
2.3.2 Makna Warna: Simbolis dan Psikologis	10
2.4 Teori <i>Branding</i>	10
2.4.1 Definisi <i>Branding</i>	10
2.4.2 Manfaat <i>Branding</i>	11

2.4.3	Tahapan Dalam <i>Branding</i>	11
2.5	Teori Promosi.....	11
2.5.1	Pengertian Promosi.....	11
2.5.2	Tujuan Promosi.....	12
2.6	Teori <i>Event</i>	13
2.6.1	Definisi <i>Event</i>	13
2.6.2	Karakteristik <i>Event</i>	14
BAB III DATA DAN ANALISIS.....		15
3.1	Data dan Fakta.....	15
3.1.1	Komunitas Hong sebagai Mandatori.....	15
3.1.2	Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat (Disparbud Jabar) sebagai Sponsor.....	20
3.2	Data Tentang Gejala/ Fenomena yang Terjadi.....	22
3.2.1	Fenomena Mengenai Permainan Tradisional.....	22
3.2.2	Data Kuesioner Tentang Permainan Tradisional.....	22
3.3	Tinjauan Mengenai Proyek/ Persoalan Sejenis.....	28
3.3.1	The Biggest Game Show In The World Asia.....	28
3.3.2	Pekan Keanekaragaman Permainan Tradisional.....	29
3.4	Analisis Permasalahan.....	30
3.4.1	Analisis SWOT.....	31
3.4.2	Analisis STP.....	33
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....		35
4.1	Konsep Komunikasi.....	35
4.2	Konsep Kreatif.....	36
4.3	Konsep Media.....	39
4.4	Hasil karya.....	40
4.4.1	Logo <i>Corporate Identity</i>	40
4.4.2	Logo <i>Event</i> Alimpaído.....	41
4.4.3	Maskot Alimpaído.....	42

4.4.4	<i>Stationery</i>	43
4.4.5	<i>Website</i>	44
4.4.6	<i>Poster Awareness</i>	45
4.4.7	<i>Van Station</i>	45
4.4.8	<i>T-Shirt Workshop</i>	46
4.4.9	<i>ID Card</i>	47
4.4.10	<i>Pictogram</i>	47
4.4.11	<i>Kaos</i>	48
4.4.12	<i>Buku Panduan</i>	49
4.4.13	<i>Goodie Bag (Notes A5, Kaos Alimpaído, Tempat pensi, dan Pin)</i>	50
4.4.14	<i>X Banner</i>	51
4.4.15	<i>Poster dan Spanduk Kualifikasi</i>	51
4.4.16	<i>Poster dan Baligho Event</i>	52
4.4.17	<i>Piala, Piagam, Medali, dan Jaket</i>	53
4.4.18	<i>Wall of Fame dan Podium</i>	54
4.4.19	<i>Umbul-Umbul dan Spanduk</i>	54
4.4.20	<i>Bagan Turnamen</i>	55
4.5	<i>Budgeting</i>	55
BAB V PENUTUP		57
5.1	<i>Kesimpulan</i>	57
5.2	<i>Saran</i>	57
DAFTAR PUSTAKA		58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	5
Gambar 2.1 Lingkaran warna.....	9
Gambar 3.1 Logo Komunitas Hong.....	15
Gambar 3.2 Logo Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat.....	20
Gambar 3.3 Tingkat pengetahuan responden terhadap permainan tradisional.....	22
Gambar 3.4 Jenis permainan yang diketahui responden.....	23
Gambar 3.5 Jumlah responden yang pernah bermain.....	23
Gambar 3.6 Tempat bermain permainan tradisional responden.....	23
Gambar 3.7 Alasan responden tidak bermain permainan tradisional.....	24
Gambar 3.8 Pengetahuan responden terhadap Alimpaído.....	24
Gambar 3.9 Asal informasi Alimpaído oleh responden.....	24
Gambar 3.10 Jumlah keinginan responden mengikuti Alimpaído.....	25
Gambar 3.11 Jenis permainan yang dipilih responden.....	25
Gambar 3.12 Alasan responden memilih permainan tradisional.....	25
Gambar 3.13 Alasan responden memilih permainan digital.....	26
Gambar 3.14 Permainan yang menarik menurut responden.....	26
Gambar 3.15 Logo The Biggest Game Show In The World Asia.....	28
Gambar 3.16 Poster The Biggest Game Show In The World Asia.....	28
Gambar 3.17 Acara The Biggest Game Show In The World Asia.....	29
Gambar 3.18 Acara Pekan Keanekaragaman Permainan Tradisional (1).....	29
Gambar 3.19 Acara Pekan Keanekaragaman Permainan Tradisional (2).....	30
Gambar 3.20 Acara Pekan Keanekaragaman Permainan Tradisional (3).....	30
Gambar 4.1 Penggunaan warna dalam desain.....	36
Gambar 4.2 Jenis Font yang Digunakan dalam Desain.....	38
Gambar 4.3 Logo Korporasi.....	40
Gambar 4.4 Logo Event Alimpaído 2015.....	41
Gambar 4.5 Maskot Event Alimpaído 2015.....	42

Gambar 4.6 Stationery Kit Korporat Alimpaído.....	43
Gambar 4.7 Website Alimpaído.....	44
Gambar 4.8 Poster Awareness.....	45
Gambar 4.9 Mobil Operasional Alimpaído 2015.....	45
Gambar 4.10 Kaos Event Alimpaído 2015.....	46
Gambar 4.11 ID card	47
Gambar 4.12 Pictogram.....	47
Gambar 4.13 Kaos Alimpaído.....	48
Gambar 4.14 Buku Panduan.....	49
Gambar 4.15 Goodie Bag dan Isinya.....	50
Gambar 4.16 X-banner.....	51
Gambar 4.17 Poster dan Spanduk Kualifikasi.....	51
Gambar 4.18 Poster dan Baliho Event.....	52
Gambar 4.19 Piala, Piagam, dan Medali.....	53
Gambar 4.20 Wall of fame dan Podium.....	53
Gambar 4.21 Umbul-umbul dan spanduk.....	54
Gambar 4.22 Bagan Turnamen.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Permainan Tradisional dalam Alimpaído.....	18
Tabel 4.1 Tabel Simbolisasi Permainan Tradisional Alimpaído	37
Tabel 4.2 Tabel Budgeting Perancangan.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : Daftar Pertanyaan Kuesioner

LAMPIRAN B : Lembar Asistensi Sketsa Tugas Akhir