

ABSTRAK

Rebo Nyunda merupakan salah satu dari serangkaian program harian yang ada di kota Bandung. Program ini diprakarsai oleh walikota Bandung, Ridwan Kamil, dengan tujuan agar kota Bandung yang berkembang menjadi kota metropolitan kelak tidak akan kehilangan identitas budaya aslinya, budaya Sunda. Tetapi tidak seluruh warga kota Bandung terutama kalangan menengah ke atas, tahu dan mengikuti Rebo Nyunda ini. Hal ini dikarenakan mereka tidak tahu tujuan dari diadakannya program ini, dan tidak tahu banyak mengenai budaya dan bahasa Sunda yang benar.

Maka dari itu, tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberi tahu masyarakat khususnya remaja mengenai program Rebo Nyunda dan mengajarkan bahasa Sunda yang benar bagi mereka yang tidak tahu. Manfaat dari perancangan ini adalah agar para remaja tertarik untuk menggunakan bahasa Sunda yang benar dalam kehidupan sehari-hari dan turut menjaga budaya Sunda dengan berpartisipasi di program Rebo Nyunda.

Metode yang digunakan adalah dengan membuat gambar-gambar yang akan diunggah di media sosial oleh pemrakarsa dan mandatar kampanye Rebo Nyunda ini: Ridwan Kamil. Didukung dengan *website*, *flyer sticker*, dan publikasi melalui media *website* kaskus. Melalui perancangan kampanye Rebo Nyunda ini, diharapkan para remaja akan dapat tetap menghargai dan menjaga kebudayaan Sunda dan ikut berpartisipasi dalam program Rebo Nyunda.

Kata kunci: Bandung Rebo Nyunda

ABSTRAK

Rebo Nyunda is one of daily program series in Bandung. This programs is initiated by Bandung's city major, Mr Ridwan Kamil, with the purpose of making Bandung become a metropolitan city that still upholds its cultural identity, Sundanese culture. Through this program, Bandung citizens are expected to speak Sundanese and wear Sundanese clothes like totopong or Sundanese headband every Wednesday. Yet, not all Bandung citizens particular in middle high class people know and participated in Rebo Nyunda. This happen because they are unaware of the purposed of this program and have little knowledge about the appropriate Sundanese culture and language.

Therefore, the purpose of this scheme is to tell Bandung citizens, in particular youth about Rebo Nyunda and became educate the appropriate Sundanese language. The benefits of this design are that the youth became interested to use appropriate Sundanese language in their daily lives and preserve Sundanese culture by participating in Rebo Nyunda.

The method is to create pictures to be uploaded in social media by the initiator and mandatory of this program, Mr Ridwan Kamil. Supported the social media are website, flyer sticker, and publication by kaskus. Through the design of this campaign, the youth are expected to appreciate and preserve Sundanese culture, and also participate in Rebo Nyunda.

Keywords: Bandung, Rebo Nyunda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	v
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 : 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 Pengertian Kampanye	6
2.1.1 Jenis-Jenis Kampanye	6
2.1.2 Elemen Penting Kampanye	8
2.1.3 Target Kampanye	9
2.1.4 Media Kampanye	9
2.2 Tentang Promosi Kampanye	10
2.3 Teknik Periklanan yang Digunakan	11
 BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	13
3.1 Data dan Fakta.....	13
3.1.1 Mandatori: Pemerintahan Kotamadya Bandung	13
3.1.2 Tinjauan terhadap Proyek / Persoalan Sejenis	24
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	25
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH.....	31
4.1 Konsep Komunikasi	31
4.2 Konsep Kreatif	31
4.2.1 Warna	31
4.2.2 Tipografi.....	32
4.2.3 <i>Layout</i>	34

4.2.4 Logo	34
4.2.5 <i>Tagline</i>	35
4.2.6 Fotografi.....	35
4.2.7 Verbal.....	35
4.3 Konsep Media	36
4.3.1 Media Primer.....	37
4.3.2 Media Sekunder	39
4.3.3 <i>Budgeting</i>	39
4.4 Hasil Karya.....	40
 BAB V : PENUTUP.....	 61
5.1 Simpulan	61
5.2 Saran.....	62
 DAFTAR PUSTAKA	 63
LAMPIRAN	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Kota Bandung	13
Gambar 3.2 <i>Walk to School Week</i>	24
Gambar 4.1 <i>Color Chart</i> Logo	32
Gambar 4.2 Logo Rebo Nyunda	35
Gambar 4.3 <i>Timeline</i> Kampanye.....	36
Gambar 4.4 <i>Layout</i> Kampanye	38
Gambar 4.5 Gambar Ngabasa	40
Gambar 4.6 Gambar Totopong	41
Gambar 4.7 Gambar Miluan	42
Gambar 4.8 Gambar Sampurasun	43
Gambar 4.9 Gambar Rampes	44
Gambar 4.10 Gambar Hatur Nuhun	45
Gambar 4.11 Gambar Sawangsulna	46
Gambar 4.12 Gambar Hampura	47
Gambar 4.13 Gambar Neda Hapunten	48
Gambar 4.14 Gambar Punten	49
Gambar 4.15 Gambar Sumuhun.....	50
Gambar 4.16 <i>Flyer Sticker</i> Sampurasun	51
Gambar 4.17 <i>Flyer Sticker</i> Rampes	51

Gambar 4.18 <i>Flyer Sticker</i> Hatur Nuhun	52
Gambar 4.19 <i>Flyer Sticker</i> Sawangsulna	52
Gambar 4.20 <i>Flyer Sticker</i> Hampura	53
Gambar 4.21 <i>Flyer Sticker</i> Neda Hapunten	53
Gambar 4.22 <i>Flyer Sticker</i> Punten	54
Gambar 4.23 <i>Flyer Sticker</i> Sumuhun	54
Gambar 4.24 <i>Page Home Website</i> “Rebo Nyunda”	55
Gambar 4.25 <i>Page Tata Cara Nyunda Website</i> “Rebo Nyunda”	56
Gambar 4.26 <i>Page Gambar Website</i> “Rebo Nyunda”	56
Gambar 4.27 <i>Page Komunitas Sunda Website</i> “Rebo Nyunda”	57
Gambar 4.28 Promosi di bagian <i>hot review</i> Kaskus.com	57
Gambar 4.29 Promosi di <i>homepage</i> Kaskus.com	58
Gambar 4.30 <i>Thread</i> di <i>website</i> Kaskus.com	59
Gambar 4.31 <i>Header Profile Twitter</i> “Rebo Nyunda”	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Diagram tentang program yang diketahui responden	17
Tabel 3.2 Diagram tentang program yang dihafal responden	17
Tabel 3.3 Diagram tentang program yang responden paling tidak tertarik.....	18
Tabel 3.4 Diagram tentang program yang paling diketahui maksud dan tujuannya oleh responden	18
Tabel 3.5 Diagram tentang kepedulian responden untuk mengikuti jalannya program ini.....	19
Tabel 3.6 Diagram tentang pengetahuan mengenai program-program oleh responden	19
Tabel 3.7 Diagram tentang perlukan dibuat 1 istilah sebagai tema untuk keseluruhan program ini agar lebih mudah diingat	20
Tabel 3.8 Diagram tentang nama yang akan lebih menarik sebagai tema untuk keseluruhan program ini.....	20
Tabel 3.9 Diagram tentang memulai kebiasaan baru	21
Tabel 3.10 Diagram tentang ketertarikan responden untuk mengajak kenalan untuk mengikuti program yang sedang diikuti.....	21
Tabel 3.11 Diagram tentang promosi program yang lebih menarik perhatian responden dalam kegiatan sehari-hari.....	22
Tabel 3.12 Diagram profesi responden	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Sketsa.....	64
----------------------	----