

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II : LANDASAN TEORI	5
2.1 Seni	5
2.1.1 Seni di Bidang Antropologi	5
2.1.2 Seni di Bidang Sosiologi	6
2.1.3 Seni di Bidang Psikologi	6
2.1.4 Seni di Bidang Kebudayaan	6
2.1.5 Seni di Bidang Komunikasi	7
2.2 Kebudayaan	7
2.2.1 Transformasi Kebudayaan	8
2.2.2 Kebudayaan Sebagai Perilaku	8
2.3 Pariwisata dan <i>Event</i>	9

2.3.1	Pengertian Pariwisata dan Wisatawan	9
2.3.2	Pariwisata Kebudayaan (Cultural Tourism)	10
2.3.3	Pengertian <i>Event</i>	10
2.4	Promosi	11
2.4.1	Fungsi Promosi.....	11
2.4.2	Tujuan Promosi	13
2.5	<i>Branding</i>	14
2.5.1	Pengertian <i>Brand</i>	14
2.5.2	Manfaat <i>Branding</i>	15
2.6	Psikologi	17
2.6.1	Psikologi Seni	17
2.6.2	Psikologi Remaja	18
BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH		19
3.1	Data dan fakta	19
3.1.1	Profil Objek Wisata Kampung Budaya Sindangbarang	19
3.1.1.1	Sejarah Objek Wisata Kampung Budaya Sindangbarang ...	19
3.1.1.2	Fasilitas di Kampung Budaya Sindangbarang	23
3.1.1.3	Kunjungan Pelajar dan Mahasiswa	25
3.1.1.4	Kunjungan Turis	27
3.1.1.5	Media Promosi	28
3.2	Mandatori	31
3.2.1	Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat	31
3.2.1.1	Visi dan Misi	31
3.2.1.2	Fungsi dan Tugas Pokok	32
3.2.2	Wawancara dengan Pak Samudro Nugroho, Pengurus Dinas.....	33
3.3	Data Wawancara	34
3.3.1	Pihak Kampung Budaya Sindangbarang, Pak Ukat Sukatna	34
3.3.2	Dosen Sastra Sunda UPI, Pak Tedi Primadi	39
3.4	Data Kuesioner	41
3.4.1	Kuesioner Mengenai Eksistensi Sindangbarang.....	41
3.4.2	Kuesioner Mengenai Konsep dan Media Promosi.....	46

3.5	Tinjauan Karya Sejenis	48
3.6	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	51
	3.6.1 Analisis STP	51
	3.6.2 Analisis SWOT	51
	3.6.3 Analisis Pemecahan Masalah	52
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH		54
4.1	Konsep Komunikasi	54
4.2	Konsep Kreatif	54
	4.2.1 Gaya gambar	55
	4.2.2 Gaya Layout dan Gaya Desain	56
	4.2.3 Gaya Tipografi	56
	4.2.4 Warna	58
	4.2.5 Struktur dan Elemen Grafis	58
4.3	Konsep Media	60
4.4	Hasil Karya	61
	4.4.1 Logo	61
	4.4.2 Poster.....	64
	4.4.3 Brosur.....	67
	4.4.4 Website.....	68
	4.4.5 Sign System.....	69
	4.4.6 X-Banner.....	70
	4.4.7 Umbul-Umbul.....	71
	4.4.8 Sosial Media	72
	4.4.9 Seragam.....	73
	4.4.10 Gimmick.....	74
	4.4.11 Media Sosial dan Media Pendukung lainnya.....	76
4.5	Timeline.....	79
4.6	Budgeting.....	80

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Kampung Budaya Sindangbarang.....	19
Gambar 3.2 Seren Taun di Sindangbarang.....	20
Gambar 3.3 Leuit di Sindangbarang.....	21
Gambar 3.4 Kegiatan: Permainan Tradisional “Bakiak” di Sindangbarang.....	22
Gambar 3.5 Suasana Kampung Budaya Sindangbarang.....	23
Gambar 3.6 Pengenalan seni dan budaya Sunda pada pelajar SMA.....	25
Gambar 3.7 Pelajar SMA mempelajari alat musik tradisional.....	25
Gambar 3.8 Mahasiswa Malaysia belajar membuat batik.....	26
Gambar 3.9 Mahasiswa Malaysia belajar memainkan Angklung.....	26
Gambar 3.10 Turis Vietnam belajar menanam padi.....	27
Gambar 3.11 Turis Vietnam belajar menumbuk padi.....	27
Gambar 3.12 Website Kampung Budaya Sindangbarang.....	28
Gambar 3.13 Facebook Kampung Budaya Sindangbarang.....	28
Gambar 3.14 Poster <i>Event</i> Unjuk Kabisa Seni Budaya 7 Gunung.....	29
Gambar 3.15 Brosur Kampung Budaya Sindangbarang.....	29
Gambar 3.16 Kartu Nama Kampung Budaya Sindangbarang.....	30
Gambar 3.17 <i>Rundown</i> Seren Taun di Kampung Budaya Sindangbarang.....	30
Gambar 3.18 Logo Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat.....	31
Gambar 3.19 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat.....	32

Gambar 3.20 Bopak Ukat Sukatna salah satu kokolot di Sindangbarang.....	34
Gambar 3.21 Peta Lokasi Kampung Budaya Sindangbarang.....	35
Gambar 3.22 Batik dengan pewarnaan alami (kiri) dan Buatan (kanan)	38
Gambar 3.23 Pak Tedi Primadi (kiri), Narasumber dari UPI.....	40
Gambar 3.24 Diagram Ketertarikan akan Kebudayaan dan Seni Indonesia.....	41
Gambar 3.25 Diagram Ketertarikan antara wisata budaya/modern.....	41
Gambar 3.26 Diagram mengetahui tentang eksistensi objek wisata Kampung Budaya Sindangbarang.....	42
Gambar 3.27 Diagram mengetahui sumber informasi responden.....	42
Gambar 3.28 Diagram mengetahui ketertarikan untuk datang ke Kampung Budaya Sindangbarang.....	43
Gambar 3.29 Diagram mengetahui ketertarikan mengenal Seni dan Budaya Sunda melalui Kampung Budaya Sindangbarang.....	43
Gambar 3.30 Diagram mengetahui kegiatan yang menarik di Kampung Budaya Sindangbarang.....	44
Gambar 3.31 Diagram mengetahui Media apa yang sering responden gunakan sebagai sumber informasi.....	44
Gambar 3.32 Diagram mengetahui barang yang menarik cinderamata.....	45
Gambar 3.33 Diagram mengetahui media yang digunakan.....	46
Gambar 3.34 Diagram mengetahui kebiasaan membaca <i>target audience</i>	46
Gambar 3.35 Diagram mengetahui gambaran Pesta Panen.....	47
Gambar 3.36 Diagram mengetahui warna yang cocok.....	47
Gambar 3.37 Logo Kampung Budaya Sarawak.....	48

Gambar 3.38 Logo Kampung Sampireun.....	49
Gambar 3.39 Website Kampung Sampireun.....	50
Gambar 4.1 Motif Batik Sindangbarang (Tutunggulan) yang di- <i>trace</i> ulang menggunakan ilustrasi vektor.....	55
Gambar 4.2 Petani dan anak muda sedang sangrai padi.....	56
Gambar 4.3 Font “KG Love You Through It”	57
Gambar 4.4 Font “Joinks”	57
Gambar 4.5 Font “Helvetica.....	57
Gambar 4.6 Warna yang digunakan.....	58
Gambar 4.7 Anyaman dinding “Imah Gede” di Sindangbarang.....	59
Gambar 4.8 Motif Seren Taun dari Batik Sindangbarang.....	59
Gambar 4.9 Kerajinan Anyaman Sindangbarang.....	60
Gambar 4.10 Logo <i>Event Bumi Abdi</i>	61
Gambar 4.11 Kombinasi Warna Logo.....	62
Gambar 4.12 Grid Logo.....	62
Gambar 4.13 CMYK Logo.....	63
Gambar 4.14 Motif Batik Sindangbarang.....	65
Gambar 4.15 Kombinasi warna dan gambar motif batik.....	65
Gambar 4.16 Motif Anyaman.....	66
Gambar 4.17 Poster Awareness.....	66
Gambar 4.18 Poster Informing.....	66

Gambar 4.19 Brosur.....	67
Gambar 4.20 Website.....	68
Gambar 4.21 <i>Sign System</i>	69
Gambar 4.22 Ukuran <i>Sign System</i>	69
Gambar 4.23 Penempatan <i>Sign System</i>	69
Gambar 4.24 X-Banner.....	70
Gambar 4.25 Umbul-Umbul.....	71
Gambar 4.26 Sosial Media.....	72
Gambar 4.27 Seragam Panitia.....	73
Gambar 4.28 Seragam Peserta.....	73
Gambar 4.29 Gimmick kartu remi (Funfacts).....	74
Gambar 4.30 Gimmick kartu remi (Funfacts).....	74
Gambar 4.31 Tiket.....	76
Gambar 4.32 <i>Name Tag</i>	76
Gambar 4.33 Sertifikat.....	77
Gambar 4.34 Ikat Kepala.....	77
Gambar 4.35 Label Ikat Kepala.....	78
Gambar 4.36 Batik Khas Sindangbarang.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Timeline</i>	79
Tabel 4.2 <i>Budgeting</i>	80

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI EVENT BRANDING SEBAGAI PENGENALAN OBJEK WISATA KAMPUNG BUDAYA SINDANGBARANG

LOUISE SERAFINA

1064048

Maranatha Christian University

Jalan Surya Sumantri no 65 Bandung 40164

ABSTRACT

THE DESIGN OF PROMOTIONAL EVENT BRANDING AS AN INTRODUCTION TO SINDANGBARANG CULTURAL VILLAGE

Art and culture are important things for people, especially young people. In fact the art and culture of Indonesia start to diminish since the modernization. This research aims of introducing the students and college students to Sindangbarang Cultural Village rich in art and culture of Indonesia. However, most of urban people are not aware of the existence of Sindangbarang, especially the youngsters.

The strategy to reach the youngsters is through their habit. Young people these days mostly use social media to get the information, so the effective promotional media used is website and social media. Those media, will present various information about arts and culture as well as the activities to be carried out. Many students can easily join the cultural activities so they will learn the art and culture effectively. They will understand that art and culture are the property to be maintained and preserved. so that young people will be more aware of the arts and culture.

The research shows that it is possible to reintroduce art and culture of Indonesia in an easy and fun way. This is the key to developing and maintain Indonesian art and culture in interesting ways.

Keywords: art, culture, Sindangbarang, Promotion design, youngsters, Indonesia