

ABSTRAK

PERANCANGAN EVENT SEBAGAI MEDIA PROMOSI KERIS JAWA UNTUK KAWULA MUDA

oleh

Egangingtyas Vela Agustina
NRP 1064064

Kurangnya kesadaran masyarakat akan keberadaan dan pentingnya melestarikan budaya adalah salah satu faktor punahnya sebuah kebudayaan. Salah satu budaya kesenian yang hampir dilupakan adalah keris.

Keris merupakan salah satu senjata tradisional Indonesia. Keris termasuk dalam golongan belati (senjata yang berujung runcing dan tajam pada kedua sisinya). Pada jaman dahulu selain digunakan sebagai senjata perang, keris digunakan sebagai benda pelengkap sesajian atau persembahan dan juga sebagai status sosial. Keris memiliki arti yang sangat dalam bagi orang Jawa, keris merupakan pusaka sakti dan juga dijadikan sebagai lambang legalitas, kebesaran, dan keagungan pada masa kerajaan dulu.

Oleh karena itu perancangan ini dibuat untuk mempromosikan budaya kesenian Keris Jawa kepada kawula muda dan menyampaikan pesan dengan efektif kepada kawula muda tentang budaya kesenian Keris Jawa, Metode perancangan yang digunakan untuk mempromosikan budaya kesenian ini dengan menyelenggarakan sebuah event kampanye yang di maksudkan untuk mencapai masyarakat perkotaan khususnya kawula muda, dengan harapan event yang di selenggarakan sesuai dengan tujuan awal perancangan ini dibuat.

Kata kunci : event, kawula muda, kebudayaan, keris, Keris Jawa, kesenian

ABSTRACT

EVENT DESIGN AS PROMOTIONAL MEDIA OF JAVANESE KERIS FOR YOUNGSTER

Submitted by
Eganingtyas Vela Agustina
NRP 106064

The lack of public awareness towards the existence and the importance of preserving culture is one of the factors that causes the existence of a culture. One clear example of an almost-forgotten culture heritage is the presence of keris.

Keris is one of Indonesia's traditional weapons. It is a kind of a dagger with pointy and sharp curves on both sides. Aside from being used as a weapon at war, this traditional dagger was part of complementary offerings and reflected the prestige and social class of the owner. Keris has a deep profound meaning for the Javanese as it is a mythical heritage and serves as a symbol of legality, mightiness and glory in times of kings.

Therefore, this design is made to effectively deliver and promote the existence and the culture of the Javanese Keris to the youngster. The method used to promote the cultural art is organizing a campaign event meant for urban communities, particularly the youngsters. This method is made with the ideals that things can go along effectively in accordance with the initial design.

Keywords: art, culture, event, Javanese Keris, keris, youngsters

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
 BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan.....	5

BAB II : LANDASAN TEORI

2.1 Keris.....	6
2.1.1 Keris Jawa.....	6
2.1.2 Keris Sebagai Senjata Tajam.....	7
2.1.3 Keris Sebagai <i>Sipat Kandel</i>	8
2.1.4 Keris dan Politik.....	8
2.2 Kampanye.....	9
2.2.1 Strategi Komunikasi Kampanye.....	9
2.2.2 Strategi Promosi.....	11
2.2.3 Jenis Media Periklanan.....	14
2.2.4 Efektivitas periklanan.....	14
2.2.5 AIDA Model (<i>Attention, Interest, Desire, Action</i>).....	15

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta.....	18
3.1.1 Perusahaan, Lembaga Terkait dan Fenomena.....	18
3.2 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis.....	34
3.3 Analisis Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	37
3.2.1 SWOT.....	37
3.2.2 Segmentasi, Targeting, dan Positioning.....	39

BAB IV : PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi.....	41
4.2 Konsep Kreatif.....	41
4.3 Konsep Media.....	43
4.4 Hasil Karya.....	46
4.4.1 Logo.....	46
4.4.2 Poster <i>Awareness</i>	47
4.4.3 Poster <i>Informing</i>	48
4.4.4 <i>Billboard</i>	48
4.4.5 <i>X-banner</i>	49
4.4.6 Umbul-umbul.....	50
4.4.7 <i>Website</i>	51
4.4.8 Facebook dan Twitter.....	52
4.4.9 <i>Flyer</i>	53
4.4.10 <i>Booklet</i>	54
4.4.11 Baju Panitia.....	55
4.4.12 <i>Id Card</i> Panitia.....	55
4.4.13 Gelang Kertas.....	56
4.4.14 <i>Merchandise</i>	56
4.4.15 <i>Photobooth</i>	60
4.5 <i>Budgetting</i>	61

BAB V : PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63
5.2.1 Umum.....	63
5.2.2 Universitas.....	64

DAFTAR PUSTAKA.....	65
----------------------------	-----------

LAMPIRAN	66
-----------------------	-----------

DATA PENULIS	94
---------------------------	-----------

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Skema perancangan.....	5
------------------------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Proses pembuatan keris.....	22
Tabel 4.1 <i>Timeline</i>	46
Tabel 4.2 <i>Budgetting</i>	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Museum Sonobudoyo.....	18
Gambar 3.2 koleksi keris Museum Sonobudoyo.....	19
Gambar 3.3 Penghargaan-penghargaan Mbah Djiwo.....	23
Gambar 3.4 koleksi keris Museum Sonobudoyo.....	23
Gambar 3.5 logo Paguyuban Mertikarta.....	27
Gambar 3.6 pawai Paguyuban Mertikarta.....	28
Gambar 3.7 logo Lingkar Kajian Keris.....	28
Gambar 3.8 Lingkar Kajian Keris dalam sebuah acara <i>talk show</i>	29
Gambar 3.9 Rahardi Saptata Abra.....	30
Gambar 3.10 Pramono Pinunggul, S.Sn.....	33
Gambar 3.11 Pameran Keris Tingkat Nasional 2012.....	34
Gambar 3.13 Festival Keris Kamardikan.....	35
Gambar 3.14 <i>The Sin Bin Magical Medieval CosPlay Contest</i>	36
Gambar 4.1 Logo.....	46
Gambar 4.2 Poster awareness.....	47
Gambar 4.3 Poster <i>informing</i>	48

Gambar 4.4 <i>Billboard</i>	48
Gambar 4.5 <i>X-banner</i>	49
Gambar 4.6 umbul-umbul.....	50
Gambar 4.4 <i>Website</i>	52
Gambar 4.5 Facebook dan Twitter.....	53
Gambar 4.9 <i>Flyer</i>	53
Gambar 4.10 <i>Booklet</i>	54
Gambar 4.11 Baju panitia.....	55
Gambar 4.12 <i>Id card</i> panitia.....	55
Gambar 4.13 Gelang kertas.....	56
Gambar 4.14 <i>T-shirt</i>	56
Gambar 4.15 <i>Postcard</i>	57
Gambar 4.16 Pin dan magnet kulkas.....	58
Gambar 4.17 Gantungan kunci.....	58
Gambar 4.18 Pembatas buku.....	59
Gambar 4.19 Kipas.....	59
Gambar 4.20 Mug.....	60
Gambar 4.21 <i>Photobooth</i>	60