

ABSTRAK

PERANCANGAN PROMOSI PET WAR *CARD GAME*

Oleh:

Natassa Magdalena Sutantyo

NRP 1064122

Permainan Kartu adalah permainan yang sudah tidak asing lagi untuk para remaja Indonesia. Setelah melakukan wawancara singkat dengan sekelompok remaja yang sedang bermain kartu di sebuah *café* di Bandung, diketahui bahwa permainan kartu lebih disukai karena lebih mudah dibawa kemanapun, dan juga dapat mencangkup banyak orang dalam sekali permainan.

Canvas Ranger Pet War Card Game (CRPW) adalah salah satu permainan kartu buatan Indonesia dan mengangkat budaya Indonesia. Budaya Indonesia yang diangkat dalam CRPW ini adalah Budaya Pop Indonesia. Dalam CRPW ini ada tokoh-tokoh yang menjadi IP (*Intelektual Properti*), dalam Pet War edisi pertama ada 6 tokoh dan dalam Pet War edisi kedua ada 6 tokoh juga. Walaupun dari ke-12 tokoh ini tidak semua mengangkat Budaya Indonesia, tapi semua dibuat oleh orang asli Indonesia.

Tiga Tahun berjalan dari terbentuknya Pet War, tapi dari pembuat Pet War sendiri masih merasa belum puas dengan promosi yang sudah dilakukan selama itu. Terbukti ketika dilakukan wawancara kepada remaja Indonesia ternyata masih banyak yang belum mengenal Pet War terutama remaja Indonesia di luar pecinta komik dan manga Jepang.

Maka dari itu, tujuan dari perancangan ini adalah mengenalkan Pet War kepada para remaja Indonesia di luar pecinta komik dan manga Jepang sebagai sebuah permainan berbasis kartu. Akan digunakan media-media yang dekat di kehidupan sehari-hari remaja, yaitu Poster, Sosial Media, dan Voucher. Dengan sosial media sebagai media utamanya digunakan aplikasi Line yang sedang menjadi trend di remaja saat ini dan apps yang akhirnya akan terhubung dengan Facebook.

Melalui perancangan promosi ini, remaja dapat lebih mengenal Pet War sebagai salah satu permainan kartu yang dibuat oleh orang Indonesia sendiri. Sehingga remaja dapat sadar kalau kemampuan orang Indonesia sudah sangat maju dan patut untuk dihargai.

Kata Kunci: Indonesia, permainan kartu, remaja, sosial media

ABSTRACT

PET WAR CARD GAME PROMOTION PLAN

Submitted by:

Natassa Magdalena Sutantyo

NRP 1064122

Card Game is well known among Indonesian teenagers. After conducting a short interview with a group of teenagers playing cards at café in Bandung, it is known that card game is more favourable than any other game because it is not that difficult to bring and also it can include a number of people in one game.

Canvas Ranger PetWar Card Game (CRPW) is one of many original Indonesian Card Games who can lift up Indonesia Culture, that is Indonesia Pop Culture. There are two editions of Pet War, both having 6 characters each, that become IP (Intellectual Property). Although the 12 characters in not lifted Indonesian Pop Culture, but all of them are made by the Indonesians.

After three years of publishity, the game maker is not well satisfied with the promotion result. It is proven when we interviewed Indonesian teenagers, a lot of them did recognize Pet War specially teenagers outside Indonesia Comic Community.

Therefore, the purpose of this plan is to introduce Pet War to teenagers outside the Indonesian Comic Community as the target. We will use media close teenagers daily life, like Poster, Social Media, and Voucher. With social media as the main media, we will use Line, the mobile apps that almost every teenagers use, and Website apps that in the end is connected to Facebook.

Through this plan, teenagers can recognize Pet War as one of many Original Indonesian Card Games. With the result, Indonesian teenagers can be aware that the Indonesian people ability is already advanced and worth appreciation

Keywords: Cardgame, Indonesia, Social Media, Teenagers

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	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I: PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	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 Card Game	5
2.2 Budaya Pop Indonesia	7
2.3 Media Sosial	8
2.4 Komunikasi	9
2.5 Promosi	10
 BAB III: DATA DAN ANALISIS MASALAH	
3.1 Data dan Fakta	13
3.1.1 Canvas Ranger Pet War	13
3.1.2 Mandatori	15
3.1.2.1 Canvas Ranger	15
3.1.3 Kumpulan Hasil Data	16
3.1.3.1 Data Wawancara	16
3.1.3.2 Data Kuesioner	17
3.1.4 Tinjauan Proyek Sejenis	22
3.1.4.1 NusantaraRanger	22
3.1.4.2 <i>Card Fight!! Vanguard</i>	26
3.2 Analisis	30
3.2.1 Analisis SWOT	30
3.2.2 STP	31

BAB IV: PEMECAHAN MASALAH	32
4.1 Konsep Komunikasi	32
4.1.1 Tahapan Promosi	32
4.2 Konsep Kreatif	34
4.2.1 Konsep Verbal	34
4.2.2 Konsep Visual	34
4.3 Konsep Media	34
4.4 Hasil Karya	37
4.4.1 Poster	37
4.4.2 Line <i>Official Account</i>	38
4.4.3 Line <i>to Apps</i>	40
4.4.4 <i>Website Application</i>	41
4.4.5 Voucher	44
4.4.6 Broadcast Chat	45
4.4.6 Cashier Display	46
4.4.7 Gimmick	47
4.4.7.1 Gantungan HP	47
4.4.7.2 Pin	47
4.4.7.3 Mouse Pad	48
4.4.7.4 Post Card	48
4.5 Timeline Media Promosi	49

4.6 Budgeting Media	50
---------------------------	----

BAB V: PENUTUP

5.1 Kesimpulan	51
----------------------	----

5.2 Saran	52
-----------------	----

DAFTAR PUSTAKA	53
----------------------	----

LAMPIRAN	54
----------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Pet War	13
Gambar 3.2 Logo Canvas Ranger	15
Gambar 3.3 Logo NusantaraRanger	22
Gambar 3.4 Zord NusantaraRanger	23
Gambar 3.5 <i>Paper Craft</i> Nusa-Red	23
Gambar 3.6 Wallpaper NusantaraRanger	24
Gambar 3.7 <i>Merchandise</i> NusantaraRanger	24
Gambar 3.8 Website NusantaraRanger	25
Gambar 3.9 <i>Fanpage</i> Facebook NusantaraRanger	25
Gambar 3.10 Logo Vanguard	26
Gambar 3.11 Event Kompetisi Vanguard	26
Gambar 3.12 Website Vanguard	27
Gambar 3.13 Facebook Vanguard	27
Gambar 3.14 Twitter Vanguard	28
Gambar 3.15 Wikia Vanguard	28
Gambar 3.16 Youtube Chanel Vanguard	29
Gambar 3.17 Karakter Vanguard	29
Gambar 4.1 Poster	37
Gambar 4.2 Line <i>Official Account</i>	38
Gambar 4.3 Sticker Line	39

Gambar 4.4 Line to Apps	40
Gambar 4.5 <i>Website Application</i>	41
Gambar 4.6 Facebook	42
Gambar 4.7 Pilihan Gambar <i>E-card</i>	43
Gambar 4.8 <i>E-Voucher</i>	44
Gambar 4.9 Kekuatan tiap Karakter	45
Gambar 4.9 Cashier Display	46
Gambar 4.10 Gantungan HP	47
Gambar 4.11 Pin	47
Gambar 4.12 Mousepad	48
Gambar 4.13 Postcard	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Skema Perancangan	4
Tabel 4.1 Skema Tahapan Promosi	33
Tabel 4.2 Skema <i>Apps</i>	36
Tabel 4.3 Timeline	49
Tabel 4.4 Budgeting	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Sketsa Preview 2	54
Lampiran B Sketsa Preview 3	55