

ABSTRAK

Walau dengan banyaknya keuntungan dan sisi positif dari seni beladiri *capoeira*, tetapi remaja yang mau untuk ikut aktif dalam kegiatan ini masih belum banyak, sehingga penulis memilih topik ini sebagai ide dasar dalam membuat perancangan promosi untuk Tugas Akhir yang bertujuan untuk memberitahukan, mensosialisasikan, serta mengajak masyarakat untuk ikut serta dalam kegiatan *capoeira* ini.

Wawancara, kuisisioner, dan studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data, sehingga diperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti untuk memecahkan masalah dan menarik kesimpulan. Menggunakan warna-warna yang menarik perhatian dan memberi kesan seperti *carnaval* di Brazil. Media promosi yang dipakai adalah poster, brosur, *flyer*, iklan majalah *Provoke*, *x-banner*, baliho, umbul-umbul, jejaring sosial *Facebook* dan *Twitter*, *website*, dan *merchandise*.

Secara keseluruhan informasi yang disampaikan bertujuan untuk mengajak dan memberi informasi tentang manfaat *capoeira* sebagai olahraga rekreasi yang positif bagi remaja. Akan tetapi visualisasinya tidak dapat menampilkan ciri khas *capoeira* secara keseluruhan karena tidak semua audiens dapat langsung menerima dan mengerti informasi yang ingin disampaikan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR DIAGRAM.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	4
1.3 Tujuan Perancangan	5
1.4 Sumber dan teknik Penulisan Data.....	5
1.5 Skema Perancangan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Komunikasi.....	7
2.1.1 Definisi Komunikasi	7
2.1.2 Komponen-komponen Komunikasi	7
2.1.3 Karakter Komunikasi Massa.....	10
2.2 Hakikat Promosi	10
2.2.1 Tujuan Promosi.....	11
2.2.2 Jenis Promosi.....	12
2.3 Segmentasi, Targeting, dan Positioning.....	14
2.4 Psikografi Gaya Hidup	15
2.4.1 Definisi Psikografi Gaya Hidup.....	15
2.5 SWOT.....	15
2.6 Batasan Usia Remaja.....	16

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta	18
3.1.1 Capoeira	18
3.1.1.1 Definisi Capoeira	18
3.1.1.2 Sejarah Capoeira	20
3.1.1.3 Perkembangan Capoeira	22
3.1.1.3.1 Perkembangan Capoeira di Brazil	22
3.1.1.3.2 Perkembangan Capoeira di Indonesia	23
3.1.1.4 Capoeira Berdasarkan Irama Permainan	24
3.1.1.4.1 Capoeira Regional	24
3.1.1.4.2 Capoeira Angola	24
3.1.1.4.3 Bequela	25
3.1.1.4.4 Capoeira Masa Sekarang	25
3.1.1.5 Manfaat dari Capoeira	26
3.1.1.5.1 Manfaat secara Fisik	26
3.1.1.5.2 Manfaat secara Psikologis	27
3.1.1.5.3 Manfaat secara Sosial	27
3.1.1.6 Perlengkapan Capoeira	28
3.1.1.6.1 Alat Musik Capoeira	28
3.1.1.6.2 Seragam Capoeira	31
3.1.2 Instansi Terkait	35
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	47
3.2.1 SWOT Capoeira	47
3.2.2 STP Promosi	48

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi	50
4.2 Konsep Kreatif	50
4.3 Konsep Media	51
4.4 Hasil Karya	53
4.4.1 Konsep Logo	53
4.4.2 Poster	55

4.4.3 X Banner	61
4.4.4 Baliho	61
4.4.5 Umbul-umbul	62
4.4.6 Iklan Majalah	63
4.4.7 Flyer	64
4.4.8 Brosur.....	65
4.4.9 Web	66
4.4.10 Social Net.....	66
4.4.11 Gimmick	67
4.4.12 Konsep Media Event.....	68
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran	69
 DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN 1	SURVEI KUISIONER
LAMPIRAN 2	SKETSA PROSES TUGAS AKHIR

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1: Usia Responden	42
Diagram 2: Jenis Kelamin Responden	42
Diagram 3: Pekerjaan Responden	43
Diagram 4: Responden yang Menyukai Kegiatan Olah Tubuh	43
Diagram 5: Pengetahuan Responden Tentang <i>Capoeira</i>	44
Diagram 6: Sumber Pengetahuan Responden Tentang <i>Capoeira</i>	44
Diagram 7: Pendapat Responden Tentang <i>Capoeira</i>	45
Diagram 8: Responden yang Ingin Mengikuti Kegiatan <i>Capoeira</i>	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Alat Musik <i>Berimbau</i>	29
Gambar 2: Alat Musik <i>Atabaque</i>	30
Gambar 3: Alat Musik <i>Pandeiro</i>	30
Gambar 4: Alat Musik <i>Agogo</i>	31
Gambar 5: Alat Musik <i>Reco-reco</i>	31
Gambar 6: Celana Seragam (<i>Abada</i>)	32
Gambar 7: <i>Corda</i> dan Tingkatan Warnanya	34
Gambar 8: Logo FORMI	35
Gambar 9: Struktur Organisasi FORMI.....	37
Gambar 10: Potensi FORMI bagi Bangsa Indonesia	38
Gambar 11: Kemitraan FORMI.....	38
Gambar 12: Wawancara dengan Amrullahusni	40
Gambar 13: Wawancara dengan Jajat Sudrajat	40
Gambar 14: Poster Iklan Voltaren	46
Gambar 15: <i>Box Art Game "The Circle"</i>	46
Gambar 16: Logo Promosi.....	53
Gambar 17: Jenis Font	54
Gambar 18: Standarisasi Warna	55
Gambar 19: Poster Tahap 1 " <i>Prepare Yourself</i> "	56
Gambar 20: Poster Tahap 1 " <i>Get Ready</i> "	57
Gambar 21: Poster Tahap 2 " <i>Break The Boundaries</i> "	58

Gambar 22: Poster Tahap 2 " <i>Unleash Your Inner Strength</i> "	58
Gambar 23: Poster <i>Event</i>	59
Gambar 24: Poster Tahap 3 " <i>Keep Entertaining</i> "	60
Gambar 25: Poster Tahap 3 " <i>Keep Challenging</i> "	60
Gambar 26: X Banner	61
Gambar 27: Baliho	62
Gambar 28: Umbul-umbul	62
Gambar 29: Majalah Provoke	63
Gambar 30: Iklan Promosi	64
Gambar 31: Flyer <i>Event</i>	64
Gambar 32: Brosur	65
Gambar 33: <i>Web</i>	66
Gambar 34: <i>Social Net</i> Twitter dan Facebook	67
Gambar 35: Berbagai <i>Gimmick</i>	67