

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Isu Global Warming dulunya hanya merupakan mitos saja, masyarakat pada saat itu tidak mempercayai bahwa memakai sampah plastic berlebih dapat mengganggu lingkungan, menghalangi penyerapan air hujan ke tanah, membuat banyak genangan air, serta menghalangi penyerapan sinar matahari untuk tumbuh-tumbuhan. Walaupun isu ini sudah diangkat dari bertahun-tahun yang lalu, namun masyarakat Indonesia masih minim kesadarannya untuk menjaga lingkungan.

Saung Angklung Udjo tempat penulis melakukan penelitian, merupakan tempat kesenian yang peduli terhadap lingkungan, bahkan sebagian besar dari bangunan yang terdapat di Saung Angklung Udjo ini terbuat dari bambu. Bambu merupakan materi yang ramah lingkungan, murah, lentur dan memiliki banyak variasi dalam penggunaannya. Pohon bambu di daerah tropis dalam satu harinya dapat bertumbuh sepanjang 30cm, dan dapat mencapai ketinggian 30m per batangnya. Bambu dapat menjadi banyak hal, mulai dari makanan, minuman, topi, alat musik, kerajinan tangan, dan lain-lain. Bambu dapat menjadi sebuah solusi sebagai bahan pengganti yang lebih ramah lingkungan.

Adapun program yang dilakukan oleh Saung Angklung Udjo untuk menduniakan budaya bambu sesuai dengan visi dan misi Saung Angklung Udjo, adalah Awi-Awi Mandiri 2008. Acara Awi-Awi Mandiri 2008 ini merupakan kerjasama antara Saung Angklung Udjo, dengan Bank Mandiri. Awi-Awi Mandiri

2008 merupakan salah satu program yang berupaya untuk mengarahkan, menumbuhkembangkan daya kreatif mahasiswa yang dipertemukan dengan para pengrajin bambu, dimana kedua disiplin ilmu yang berbeda ini akan membentuk suatu hasil yang bermanfaat bagi kelanjutan potensi kerajinan bambu di Nusantara.



*gambar 1.1 Logo Awi-Awi Mandiri 2008*

Awi-Awi Mandiri 2008 ini diikuti oleh sepuluh peserta dari enam universitas di Bandung. Dalam pelaksanaannya Awi-Awi Mandiri 2008 ini dihitung cukup sukses. Awi-Awi Mandiri ini rencananya akan diadakan setahun sekali selama lima tahun ke depan. Hanya saja yang disayangkan adalah acara ini kurang dikenal oleh masyarakat dikarenakan kurangnya publikasi dan strategi pemasaran pada Awi-Awi Mandiri 2008 kemarin, sehingga dampaknya pun tidak terlihat di masyarakat luas, khususnya generasi muda. Melihat kenyataan ini, penulis tertarik untuk menyusun strategi pemasaran dan publikasi yang baik untuk event Awi-Awi Mandiri yang akan diselenggarakan pada tahun 2009 ini.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

### **1.2.1 Permasalahan**

Secara garis besar, Awi-Awi Mandiri merupakan program yang menarik untuk digali lebih lanjut. Hanya saja disayangkan acara ini kurang dikenal oleh

masyarakat, karena minimnya promosi yang diadakan. Karena itu penulis menyimpulkan terdapat tiga buah permasalahan di sini, yaitu:

1. Bagaimana merancang promo *event* Awi-Awi Mandiri ini, agar dapat dikenal dan diingat oleh masyarakat luas?
2. Bagaimana merancang promo *event* Awi-Awi Mandiri ini, agar dapat memberi dampak yang luas pada masyarakat?
3. Tagline seperti apakah yang tepat untuk acara Awi-Awi Mandiri 2009?

### **1.2.2 Ruang Lingkup**

Awi-Awi Mandiri 2009 rencananya akan diadakan di lima kota besar di Jawa Barat, dengan acara puncaknya sendiri di Bandung. Target peserta berkisar dari 18-25 tahun. Target audiens sendiri tidak dibatasi, mengingat tujuan acara ini adalah menduniakan budaya bambu, karena itu diusahakan seluas-luasnya. Waktu diadakannya Awi-Awi 2009 ini pada tanggal 5-29 Agustus 2009.

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan penulis dari dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Merancang promo *event* Awi-Awi Mandiri ini, agar dapat dikenal dan diingat oleh masyarakat luas.
2. Merancang promo *event* Awi-Awi Mandiri ini, agar dapat memberi dampak yang luas pada masyarakat.
3. Menemukan *tagline* yang tepat untuk acara Awi-Awi Mandiri 2009.

#### 1.4 Metode Perancangan

Dalam pembuatan karya tulis ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan cara mendatangi Saung Angklung Udjo secara langsung, melakukan observasi, dan pengumpulan-pengumpulan artikel lewat kumpulan arsip perpustakaan maupun internet.

#### 1.5 Skema Perancangan

