

## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PADA KOMUNITAS RC DRIFT BOYZTOYZ BANDUNG**

**Oleh**

**Wiandra Devi**

**NRP 0764182**

Boyztoyz adalah sebuah komunitas yang mewadahi sekumpulan orang yang memiliki kesamaan dalam minat dan kecintaannya terhadap hobi *RC Drift*. Komunitas *RC Drift* di Bandung ini sudah berdiri sejak tahun 2007 dan merupakan salah satu pelopor masuknya *RC Drift* itu sendiri ke Indonesia. Boyztoyz telah memiliki banyak prestasi dari tingkat dalam negeri hingga taraf internasional.

Namun disayangkan masih banyak masyarakat yang belum mengetahui adanya komunitas *RC Drift* di Bandung, mengingat minimnya juga media promosi yang digunakan yaitu melalui media jejaring sosial *Facebook* yang jarang diperbaharui. Akibatnya, pamor komunitas ini semakin menurun dan kurangnya minat terhadap komunitas Boyztoyz. Bahkan untuk para peminatnya sendiri, informasi yang didapat masih sulit didapat.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah untuk memperkenalkan sekaligus meningkatkan citra komunitas *RC Drift Boyztoyz* sebagai komunitas dengan kegiatan yang positif. Selain itu juga sebagai sarana untuk melancarkan komunikasi dan informasi untuk para peminat *RC Drift*. Manfaat dari perancangan ini adalah agar masyarakat dapat mengenal komunitas Boyztoyz sebagai tempat menghibur diri yang bermanfaat.

Metode yang digunakan di dalam perancangan ini antara lain dengan membuat media promosi berupa poster, brosur, *website*, *mobile web*, media jejaring sosial, *event*, *ambient* dan beberapa *merchandise*. Perancangan media promosi ini akan membantu menarik perhatian masyarakat untuk mengenal dan bergabung dengan komunitas *RC Drift Boyztoyz*.

Kata kunci: Bandung, Hiburan, Komunitas, Mainan, *RC Drift*

## **ABSTRACT**

### **MEDIA DESIGN PROMOTION OF RC DRIFT COMMUNITY BOYZTOYZ BANDUNG**

*Submitted by*

**Wiandra Devi**

**NRP 0764182**

*Boyztoyz is a community that embodies a group of people who share similar interests and love in RC Drift. RC Drift community in Bandung has been established since 2007 and it is one of the pioneers of RC Drift in Indonesia. Boyztoyz has achieved a lot of accomplishments from domestic to international level.*

*Unfortunately there are still a lot of people who do not know the existence of the RC Drift community in Bandung; it is because of the lack of media campaign, such as the social media including Facebook that is rarely updated. As a result, the popularity of this community is declining and the lack of interest in Boyztoyz community. Even for the enthusiasts themselves, the access of information is still hard to come by.*

*Therefore, the purpose of this design is to introduce and to increase the image of RC Drift Boyztoyz as a community with positive activities. On the other hand, it acts as a tool to smoothen the communication and information for RC Drift devotees as well. The benefit of this design is that the community can get to know Boyztoyz as a beneficial entertaining place.*

*The method which is used in this design is by creating advertising media such as posters, brochures, websites, mobile web, social networking media, events, ambient, and some merchandises. The design of this media campaign will help to draw the attention of the public to know and join the RC Drift community Boyztoyz.*

*Keywords: Bandung, Entertainment, Community, Toy, RC Drift*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN .....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA DAN LAPORAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup .....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	3
1.2.2 Rumusan Masalah .....	4
1.2.3 Ruang Lingkup Permasalahan .....	4
1.3 Tujuan Perancangan .....	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data .....	5
1.5 Skema Perancangan .....	6
BAB II : LANDASAN TEORI .....	7
2.1 <i>Radio-Controlled Drift</i> .....	7
2.2 <i>Entertainment/Hiburan</i> .....	7

2.3	Promosi .....	8
2.3.1	Pengertian Promosi .....	8
2.3.2	Media .....	8
2.3.3	Segmentasi, Targeting dan Positioning .....	9
2.4	Warna .....	10
2.5	Karakteristik Bentuk .....	11
BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH .....		12
3.1	Data dan Fakta .....	12
3.1.1	Lembaga Terkait, Data Wawancara dan Kuisisioner.....	12
3.1.2	Tinjauan Terhadap Komunitas Sejenis .....	19
3.1.2.1	Team Slideways .....	19
3.1.2.2	RCDRIFT-ID .....	21
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta .....	22
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH .....		24
4.1	Konsep Komunikasi .....	24
4.2	Konsep Kreatif .....	25
4.3	Konsep Media .....	26
4.4	Hasil Karya .....	28
4.4.1	Logo .....	28
4.4.2	Poster .....	29
4.4.3	Brosur .....	31
4.4.4	Website .....	33
4.4.5	Media Jejaring Sosial .....	36

4.4.6	<i>Mobile Web</i> .....	36
4.4.7	<i>Event</i> .....	37
4.4.8	<i>Ambient</i> .....	38
4.4.9	<i>Merchandise</i> .....	40
4.4.10	<i>Name Tag dan Member Card</i> .....	41
4.4.11	<i>LCD Wall</i> .....	41
4.5	<i>Budgeting</i> .....	42
BAB V : PENUTUP .....		44
4.1	Kesimpulan .....	44
4.2	Saran .....	44
DAFTAR PUSTAKA .....		45
LAMPIRAN .....		46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo <i>Boyztoyz Hobby Shop</i> .....	12
Gambar 3.2	Logo <i>RC Drift Indonesia</i> .....	13
Gambar 3.3	Logo <i>Yokomo Co. Ltd</i> .....	14
Gambar 3.4	Logo <i>Hobbies BDG</i> .....	14
Gambar 3.5	Logo <i>Team Slideways</i> .....	19
Gambar 3.6	<i>Website Team Slideways</i> .....	19
Gambar 3.7	<i>Media Sosial Team Slideways</i> .....	20

Gambar 3.8	<i>Website RCDRIFT-ID</i> .....	21
Gambar 4.1	<i>Font</i> .....	26
Gambar 4.2	Logo Boyztoyz .....	28
Gambar 4.3	Poster <i>Awareness</i> .....	29
Gambar 4.4	Poster <i>Informing</i> .....	30
Gambar 4.5	Poster <i>Event</i> .....	30
Gambar 4.6	Penempatan Poster .....	31
Gambar 4.7	Brosur .....	31
Gambar 4.8	Brosur Boyztoyz (bagian dalam dan luar) .....	32
Gambar 4.9	Peletakan Brosur .....	32
Gambar 4.10	<i>Website Homepage Comingsoon</i> .....	33
Gambar 4.11	<i>Website</i> .....	35
Gambar 4.12	Media Jejaring Sosial .....	36
Gambar 4.13	<i>Mobile Web</i> .....	37
Gambar 4.14	<i>Stand Boyztoyz</i> .....	37
Gambar 4.15	<i>X-Banner</i> .....	38
Gambar 4.16	Balon Helium .....	38
Gambar 4.17	Penempatan Balon Helium .....	39
Gambar 4.18	<i>Ambient Escalator</i> .....	39
Gambar 4.19	<i>Merchandise</i> .....	40
Gambar 4.20	<i>Name Tag, Member Card, Member Card Cover</i> .....	41
Gambar 4.21	<i>LCD Wall</i> .....	41
Gambar 4.22	<i>Display Remote dan Mobil RC</i> .....	42

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Skema Perancangan.....	6
Tabel 4.1	Elemen Grafis .....	25
Tabel 4.3	<i>Timeline</i> .....	28
Tabel 4.4	<i>Budgeting</i> .....	43

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Gambar .....	6
Lampiran B	Sketsa .....	25