

ABSTRAK

EVENT PELESTARIAN BENJANG SEBAGAI SENI BUDAYA JAWA BARAT

Oleh

Widiahsari Nolawati

NRP 0864092

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keanekaragaman budaya, tidak terkecuali Jawa Barat. Lajunya perkembangan zaman memiliki pengaruh besar terhadap gaya hidup masyarakat. Hal ini membuat kebudayaan asli Indonesia terabaikan. Benjang merupakan salah satu olahraga tradisional yang berasal dari kota Bandung. Seni pertunjukan Benjang dapat ditemukan dalam upacara adat, penyambutan tamu serta hiburan masyarakat.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memunculkan minat masyarakat terhadap olahraga tradisional, khususnya Benjang. Selain itu, untuk meningkatkan eksistensi Benjang di daerah Jawa Barat.

Metode yang digunakan dalam *event* ini adalah dengan membuat media-media seperti *guide book*, *X-banner*, *website*, iklan majalah, *gimmick*, dan *ambient*. Tujuan dibuatnya media-media tersebut adalah untuk menarik perhatian serta memicu rasa keingintahuan para penikmat seni.

Kata kunci: budaya, benjang, masyarakat, olahraga tradisional

ABSTRACT

THE EVENT OF BENJANG PRESERVATION AS WEST JAVA CULTURAL ART

Submitted by

Widiahsari Nolawati

0864092

Indonesia is a culturally-diversed country, and West Java is no exception. The rate of modern age progress affects the lifestyle of the people. This makes the traditional cultures in Indonesia are being neglected. Benjang is one of traditional games originated from Bandung. Performance of Benjang can be found in a traditional ceremony, guest-welcoming event, and for people's entertainment.

The purpose of this design is to rise the interest of the people towards traditional games, especially Benjang. On the other hand, to increase the existence of Benjang in West Java area as well.

The methods which are used in this event are by creating media such as guide book, X-banner, website, magazine advertisements, gimmick, and ambient. The goals of these media are to attract the attention and to trigger the sense of curiosity of the art enthusiast.

Key words: culture, Benjang, people, traditional games.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS DAN LAPORAN.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.2.3 Ruang Lingkup Permasalahan	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan data.....	4
1.5 Skema Perancangan.....	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 6
2.1 Event	6
2.1.1 Tujuan dan Fungsi Event.....	7
2.1.2 Kategori Event.....	7
2.2 Media	9

2.3	Tipografi	11
2.4	Warna Tradisi Tatar Sunda.....	11
2.5	Benjang.....	13
2.6	Kebudayaan.....	13
2.7	Olahraga Tradisional.....	15
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH		17
3.1	Data dan Fakta	17
3.2	Mandatori	21
3.2.1	Federasi Olahraga Rekreasi Indonesia	21
3.3	Intitusi Terkait.....	22
3.3.1	Komite Olahraga Nasional Indonesia	22
3.3.2	Pemerintah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung...	23
3.4	Sponsorsif.....	24
3.4.1	Ultrajaya.....	24
3.4.2	MNCTV.....	24
3.5	Data Hasil Wawancara dan Kuesioner.....	25
3.6	Tinjauan Terhadap Persoalan Sejenis.....	30
3.7	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	31
BAB IV PEMECAHAN MASALAH		34
4.1	Konsep Komunukasi.	34
4.2	Konsep Kreatif... ..	34
4.3	Konsep media.. ..	38
4.4	Hasil Karya.....	41
4.4.1	Logo.....	41
4.4.2	Poster.....	42
4.4.3	X-Banner.....	45
4.4.4	Iklan Media Cetak (Majalah dan Koran).....	46

4.4.5	Website.....	47
4.4.6	Media Sosial.....	50
4.4.7	Undangan (<i>invitation</i>).....	51
4.4.8	Merchandise.....	52
4.4.9	Ambient.....	53
4.4.10	<i>Guide Book</i>	55
4.4.11	Video Wall.....	62
4.5	<i>Budgeting Media Perancangan Event</i>	63
 BAB V PENUTUP		65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran Penulis.....	66
 DAFTAR PUSTAKA.....		67
 LAMPIRAN.....		69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Paguyuban Benjang.....	19
Gambar 3.2 Acara Festival Benjang.....	20
Gambar 3.3 Logo FORMI.....	21
Gambar 3.4 Logo KONI.....	22
Gambar 3.5 Logo Jawa Barat.....	23
Gambar 3.6 Logo PT. Ultrajaya.....	24
Gambar 3.7 Logo MNCTV.....	24
Gambar 3.8 Poster 1 <i>Event festival Ujungberung</i>	31
Gambar 3.9 Poster 2 <i>Event festival Ujungberung</i>	31
Gambar 4.1 <i>Font DosEquis</i>	37
Gambar 4.2 <i>Font Chapparal Pro</i>	37
Gambar 4.3 <i>Timeline Perancangan</i>	40
Gambar 4.4 Logo Benjang Festival.....	40
Gambar 4.5 Poster <i>Awereness dan informing</i>	42
Gambar 4.6 Poster 1 <i>Awereness</i>	42
Gambar 4.7 Poster 2 <i>Informing</i>	43
Gambar 4.8 Poster 3 <i>Reminding</i>	43
Gambar 4.9 <i>X-Banner</i>	45
Gambar 4.10 <i>Layout</i> pada majalah Hai.....	46
Gambar 4.11 <i>Layout</i> pada majalah National Geographic Indonesia.....	46
Gambar 4.12 Halaman awal <i>website</i>	47
Gambar 4.13 <i>Home website</i>	48
Gambar 4.14 <i>About page</i>	48
Gambar 4.15 <i>Gallery page</i>	49

Gambar 4.16 Media sosial <i>facebook</i>	50
Gambar 4.17 Media sosial <i>twitter</i>	50
Gambar 4.18 <i>Invitation</i>	51
Gambar 4.19 Tampilan depan dan belakang pada <i>invitation</i>	51
Gambar 4.20 <i>Merchandise</i>	52
Gambar 4.21 Ambient pada angkutan umum.....	53
Gambar 4.22 Ambient pada eskalator ditempat perbelanjaan.....	53
Gambar 4.23 Ambient pada elevator ditempat perbelanjaan.....	54
Gambar 4.24 Balon Helium.....	54
Gambar 4.25 Cover depan dan belakang <i>guide book</i>	55
Gambar 4.26 Halaman pembuka pada <i>guide book</i>	55
Gambar 4.27 Halaman 1 dan 2.....	56
Gambar 4.28 Halaman 3 dan 4.....	56
Gambar 4.29 Halaman 5 dan 6.....	57
Gambar 4.30 Halaman 7 dan 8.....	57
Gambar 4.31 Halaman 9 dan 10.....	58
Gambar 4.32 Halaman 11 dan 12.....	58
Gambar 4.33 Halaman 13 dan 14.....	59
Gambar 4.34 Halaman 15 dan 16.....	59
Gambar 4.35 Halaman 17 dan 18.....	60
Gambar 4.36 Halaman 19 dan 20.....	60
Gambar 4.37 Halaman 21 dan 22.....	61
Gambar 4.38 <i>Storyboard video wall</i>	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Warna tradisi tatar Sunda	13
Tabel 4.1 Elemen grafis.....	36
Tabel 4.2 <i>Budgeting</i> media perancangan <i>event</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Gambar.....	69
Lampiran B : Kliping Artikel.....	78
Lampiran B : Data Hasil Wawancara.	79
Lampiran B : Sketsa.....	81