

ABSTRAK

PERANCANGAN PROMOSI EVENT CERITA BERTEMAKAN KARTINI DALAM PANGGUNG BONEKA PADA REMAJA PUTRI DI BANDUNG

Oleh
Reland Vergamos Saragih
NRP 0964203

Penelitian ini berjudul Perancangan Promosi Event Cerita Bertemakan Kartini Dalam Panggung Boneka Pada Remaja Putri di Bandung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengubah pola pikir remaja putri Indonesia untuk memiliki sikap feminisme dalam hal emansipasi wanita.

Penelitian ini menggunakan teori Pitre, dkk (2007) *The Use of Puppets With Elementary School Children in Reducing Stigmatizing Attitudes Towards Mental Illness*. *Journal of Mental Health*, (16) 3, 415-429. Penggunaan boneka sebagai media pengajaran mempunyai keuntungan, yaitu boneka dinilai sebagai media yang dapat lebih menarik perhatian dan menciptakan kondisi pengajaran yang tidak mengancam. Selain itu telah banyak melakukan kontribusi dalam bidang pendidikan dan klinis, orang-orang menjadi lebih bebas mengekspresikan dirinya dan juga meningkatkan ketertarikannya untuk belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja putri Indonesia lebih tertarik belajar menggunakan obyek visual. Jenis hiburan yang mengandung nilai edukasi (edutainment) contohnya feminitas dapat lebih berdampak positif bagi perkembangan kognitif perempuan khususnya fase remaja. Dengan event panggung boneka remaja putri dapat mengerti arti sebuah emansipasi dan mengubah pola pikir mereka menjadi wanita yang lebih mandiri.

Kata kunci : event, Bandung, Kartini, panggung boneka, remaja putri

ABSTRACT

KARTINI THEMED STORY EVENT PROMOTION DESIGN IN PUPPET THEATER AIMED FOR YOUNG FEMALE TEENAGERS IN BANDUNG

Submitted by
Reland Vergamos Saragih
NRP 0964203

This research title is Kartini Themed Story Event Promotion Design In Puppet Theater Aimed For Young Female Teenagers in Bandung. The purpose of this research is to change the teenager's mindset so that they have feminism attitude in a matter of woman emancipation.

This research uses a Pitre theory, dkk (2007) The Use of Puppets With Elementary School Children in Reducing Stigmatizing Attitudes Towards Mental Illness. Journal of Mental Health, (16) 3, 415-429. The use of marionette puppet is aimed to attract target audience's attention, also as a teaching media that contains non-threatening message. Aside from its function which is contributing in education sector and clinical sector, it can also encourage target audience to be more expressive and increase their will to learn more.

The result of this research shows that most of the young female teenagers are more attracted to learn with visual object. This marionette puppet show contains educational value: Feminism. Feminism gives a positive impact for young female teenagers especially in cognitive development. This marionette puppet show / event are hopefully able to make them understand about the meaning of emancipation, and may change their mindset to be an independent woman.

Keywords : event, Bandung, Kartini, puppet theater, young female teenagers

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vi
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.2.1 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Tentang Feminisme.....	6
2.1.1 Tinjauan <i>Gender</i>	6
2.2 Definisi Emansipasi Wanita.....	7
2.3 Panggung Boneka	8
2.4 Definisi <i>Event</i>	8
2.4.1 Tujuan dan Fungsi Event	9
2.4.2 Kategori Event	10
2.5 Pengertian Promosi	12

2.5.1	Bauran Promosi.....	13
2.6	Definisi Ilustrasi.....	13
2.6.1	Tujuan dan Fungsi Ilustrasi.....	14
2.6.2	Teknik-Teknik Ilustrasi.....	14
2.7	Definisi Tipografi.....	15
2.7.1	Jenis Tipografi.....	16
2.8	Tinjauan Layout.....	17
2.9	Tinjauan Grid.....	18
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH		19
3.1	Data dan Fakta.....	19
3.1.1	Profil Lembaga dan Lembaga Terkait	19
3.1.1.1	Martha Tilaar Group	19
3.1.1.2	Kota Bandung.....	22
3.1.2	Hasil Wawancara	24
3.1.2.1	Puppet Theater Center Buoy & Marionette oleh Bojan Baric .	24
3.1.2.3	Bojan Baric.....	25
3.1.2.3	Wawancara dengan Bojan Baric	26
3.1.2.4	Karakter-karakter boneka Marionette Bojan Baric	27
3.1.3	Hasil Kuesioner.....	30
3.1.3	Tinjauan terhadap proyek / persoalan sejenis	33
3.2	Analisis terhadap permasalahan berdasarkan data dan fakta.....	34
3.2.1	Analisis SWOT	34
3.2.2	Analisis STP (Segmentasi, Targeting, Positioning).....	35
BAB IV PEMECAHAN MASALAH		37
4.1	Konsep Komunikasi.....	37
4.2	Konsep Kreatif	38
4.2.1	Warna.....	38
4.2.2	Tipografi.....	39
4.2.3	Logo	40
4.3	Konsep Media	42

4.4	Hasil Karya.....	42
4.4.1	Media Promosi	43
4.4.2	Media Kelengkapan Event	50
4.4.3	<i>Merchandise</i>	56
4.5	Anggaran Dana.....	59
4.6	Timeline	61
 BAB V PENUTUP		62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran.....	62
 DAFTAR PUSTAKA		63
DAFTAR ISTILAH		65
LAMPIRAN.....		68
DATA PENULIS		69
UCAPAN TERIMA KASIH		70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Karakter Boneka <i>Marionette</i> Bojan Baric	28-29
Tabel 3.2 Populasi sampel berdasarkan rentang usia.....	30
Tabel 3.3 Berdasarkan pendidikan.....	30
Tabel 3.4 Berdasarkan Pemahaman Emansipasi.....	31
Tabel 3.5 Berdasarkan fakta mengenai emansipasi wanita.....	31
Tabel 3.6 Berdasarkan Pengaplikasian Media Panggung Boneka.....	32
Tabel 4.1 Anggaran Dana	59-60
Tabel 4.2 <i>Timeline</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	5
Gambar 3.1 Logo Martha Tilaar Group	19
Gambar 3.2 Logo Kota Bandung	22
Gambar 3.3 <i>Puppet Theatre Centre Buoy & Marionette Theatre (Bojan Baric)</i> <i>Wayang Word Puppet Carnival</i>	24
Gambar 3.4 Bojan Baric.....	25
Gambar 3.5 Boneka <i>Marionettes</i> Koleksi Bojan Baric.....	27
Gambar 3.6 Panggung boneka <i>Papermoon Puppets Theatre</i> “Mwathirika” ...	33
Gambar 4.1 Logo <i>Event</i>	40
Gambar 4.2 Logo <i>Event</i> (<i>greyscale, black & white</i> dan <i>white & black</i>).....	41
Gambar 4.3 Poster <i>Event</i>	43
Gambar 4.4 Spanduk <i>Event</i> dan pengaplikasiannya	44
Gambar 4.5 <i>Website Event</i>	45
Gambar 4.6 Iklan <i>Website Event (Web banner)</i>	46
Gambar 4.7 Iklan Majalah dan pengaplikasiannya	47
Gambar 4.8 Media Sosial <i>Facebook dan Twitter</i>	47
Gambar 4.9 <i>X-Banner</i>	48
Gambar 4.10 Umbul-umbul <i>Event</i> dan penerapannya	49
Gambar 4.11 <i>Puppet Character</i>	50
Gambar 4.12 Panggung Boneka (1:50).....	51
Gambar 4.13 <i>Booth Informasi</i>	52
Gambar 4.14 <i>Booth Merchandise</i>	52
Gambar 4.15 <i>Brochure Event</i>	53
Gambar 4.16 <i>Id Card</i>	54
Gambar 4.17 <i>Ticket Event</i>	54
Gambar 4.18 <i>Invitation</i>	55
Gambar 4.19 <i>T-shirt Panitia</i>	56
Gambar 4.20 <i>T-shirt</i>	57
Gambar 4.21 Stiker	57

Gambar 4.22 *Paper Bag*..... 58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Rangkuman wawancara	68
A.1 Wawancara dengan Bojan Baric (<i>Puppeteer</i> dari Finlandia) ..	68
Lampiran B Daftar Kuesioner	70
Lampiran C Mekanisme <i>Puppet</i>	71