

Abstrak

PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK LEBIH MENGHARGAI DAN MENCINTAI BATIK DI KALANGAN ANAK MUDA

Oleh

Elvind Widyanto

NRP 0964211

Batik adalah salah satu produk khas Indonesia dan dikenal luas sampai mancanegara. Batik itu merupakan warisan budaya tak benda yang dimiliki bangsa Indonesia. Dan sesuai survey kepada 200 anak SMA di Kota Bandung didapati data bahwa banyak sekali anak yang tidak mencintai dan menghargai batik padahal batik itu merupakan warisan budaya leluhur Indonesia yang perlu dilestarikan.

Maka dari itu dibutuhkan suatu event kampanye untuk mengembalikan atau menumbuhkembangkan rasa cinta dan menghargai kepada produk lokal khususnya batik. Dibutuhkan suatu event kampanye yang unik dan kreatif dan sesuai dengan jiwa anak muda.

Metode yang digunakan dalam membuat suatu perancangan kampanye ini menggunakan media yang paling banyak digunakan anak-anak Muda yaitu *Smartphone*, lalu media promosi lainnya seperti *posTer*, *Brosur*, *Photospot* di sekolah – sekolah SMA, *Gimmick*, *Balon Udara*, *Baju*, *Website* dan *Media Sosial*. Anak- anak muda yang senang akan gadget dan media social akan sangat mempermudah informasi dan event ini diikuti oleh mereka.

Kata Kunci : Batik, Indonesia, Smartphone, Event, Kampanye

Abstract

CAMPAIGN FOR BATIK APPRECIATION AMONG YOUTH

By

Elvind Widyanto

NRP 0964211

Batik is an Indonesian cultural heritage that must be preserved and appreciated by young generation. According to a survey held by the author, among 200 high school students in Bandung there were only a few who can appreciate and love batik. In fact it is a batik Indonesian ancestral cultural heritage to be preserved .

Therefore we need a campaign to restore or develop a sense of love and respect for local products , especially batik. This positive spirit campaign is a unique and creative way to attract young people.

The visual in this campaign used attractive design for high school students. Especially those who often used smartphones in their lifestyle. And other promotional media such as posters , brochures , Photospot in high school , Gimmick , Air Balloons , Dresses , Websites and Social Media . Young people who are happy with the social media and facilitate electronic make information spread rapidly and attracting young people to participate in events held.

Keywords : Batik , Indonesia , Smartphones , Events , Campaigns

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	vii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2. Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.2.1 Permasalahan	3
1.2.2 Ruang Lingkup.....	3
1.2.3 Tujuan Perancangan	4
1.2.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	5
1.2.4.1 Sumber data primer.....	5
1.2.4.2 Sumber data sekunder	5

1.2.5 Sistematika Penulisan	5
-----------------------------------	---

Bab 2 Landasan Teori

2.1 Batik	7
2.2 Kampanye	7
2.2.1 Jenis-jenis Kampanye	8
2.3 Teori Fotografi	9
2.3.1 ISO/ASA	9
2.3.2 Aperture	10
2.3.3 Shutter Speed	10
2.4 Psikologi Perkembangan Remaja	11
2.4.1 Ciri- ciri masa Remaja	12
2.4.2 Remaja Akhir	13

Bab 3 Data dan Analisis Masalah

3.1 Data dan Fakta	14
3.1.1 Perusahaan Terkait.....	14
3.1.1.1 Batik Komar.....	14
3.1.1.1.1 Sponsor	18
3.1.2 Sejarah Batik.....	18
3.1.3 Hasil Wawancara	22
3.1.4 Tinjauan Karya Sejenis	23
3.1.5 Hasil Kuesioner	25
3.1.6 SWOT dan STP	32

Bab 4 Pemecahan Masalah

4.1 Konsep Komunikasi	35
4.2 Konsep Kreatif	36
4.3 Konsep Media	36
4.4 Hasil Karya	37
4.4.1 Judul dan Logo Kampanye	37
4.4.2 Tipografi	39
4.4.3 Tagline	39
4.4.4 Warna	39
4.4.5 Timeline	41
4.4.6 Pengaplikasian Konsep Kampanye dan Media Kampanye	41

Bab 5 Kesimpulan

5.1 Kesimpulan danb Saran	60
---------------------------------	----

Daftar Gambar

Gambar 3.1 Logo Batik Komar	14
Gambar 3.2 Proses Membuat Batik	15
Gambar 3.3 Logo Yayasan Batik Jawa Barat	18
Gambar 3.4 Foto bersama karya Smartphone Festival	23
Gambar 4.4.1 Logo Bokatik.....	38
Gambar 4.4.2 Gambar Gedung Sate	39
Gambar 4.4.3 Logo Hati	39
Gambar 4.4.5 Pemakaian Warna	40
Gambar 4.4.6 Timeline	41
Gambar 4.4.7 Dasar-dasar dari Logo	42
Gambar 4.4.8 Poster Teaser	43
Gambar 4.4.9 Poster Event	44
Gambar 4.4.10 Poster Event 2	45
Gambar 4.4.11 Poster Event 3	46
Gambar 4.4.12 Penjelasan Mengenai Bokatik	47
Gambar 4.4.13 Panggung Event	48
Gambar 4.4.14 Loose Leaf.....	48
Gambar 4.4.15 Baligho	49
Gambar 4.4.16 Ticket Event	49
Gambar 4.4.17 Packaging Postcards	50

Gambar 4.4.18 Brosur	51
Gambar 4.4.19 Gelang Event.....	52
Gambar 4.4.20 Poster Awareness	52
Gambar 4.4.21 Pembatas Buku	53
Gambar 4.4.22 Pin	54
Gambar 4.4.23 Sticker Set	54
Gambar 4.4.24 Photospot di Sekolah	55
Gambar 4.4.25 Web Banner	55
Gambar 4.4.26 Post Cards	56
Gambar 4.4.27 Web	57
Gambar 4.4.28 Instagram.....	58
Gambar 4.4.29 Kalender	58

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Skema Perancangan	6
Tabel 4.6 Timeline	41
Tabel 4.4.31	60