

ABSTRAK

PERANCANGAN PROMOSI EVENT “BANDUNG CONTEMPORARY GAMELAN FEST” UNTUK MEMBANTU MENINGKATKAN ANIMO REMAJA KOTA BANDUNG TERHADAP GAMELAN SUNDA TRADISIONAL

Oleh
Validiah Ashri Fajri
NRP 1164094

Tingkat interaksi remaja Kota Bandung pada musik Gamelan Sunda tergolong minim. Beberapa alasan yang menyebabkan hal tersebut terjadi ialah jenis musik Gamelan Sunda tradisional yang jarang diperdengarkan, kurikulum 2013 sekolah menengah atas yang mentiadakan ajaran mengenai Gamelan Sunda tradisional, ditambah lagi dengan persaingan industri musik lain yang lebih populer, juga kurangnya pembelajaran mengenai Gamelan Sunda tradisional.

Perancangan promosi *event* ini ditujukan untuk remaja sekolah menengah atas Kota Bandung yang memiliki hasrat pada bidang musik dan terbuka akan inovasi musik melalui acara “Bandung Comtemporary Gamelan Fest” dengan memperkenalkan musik Gamelan Sunda kontemporer. Musik Gamelan Sunda kontemporer yang menjadi musik kekinian dapat membantu menjembatani remaja Kota Bandung yang hidup pada zaman modern untuk dekat dengan musik Gamelan Sunda yang menjadi kesenian tradisional.

Metode penelitian yang digunakan ialah observasi lapangan dan pengalaman, mewawancarai ahli, studi pustaka melalui buku, internet dan *electronic book* juga kuesioner 111 responden. Landasan teori yang digunakan ialah *event promotion*, dinamika perkembangan anak dan remaja, perilaku konsumen, komunikasi, Gamelan Sunda dan musik kontemporer.

Kata kunci: Gamelan Sunda, kontemporer, acara musik, remaja, Bandung

ABSTRACT

THE EVENT PROMOTIONAL DESIGN OF “BANDUNG CONTEMPORARY GAMELAN FEST” TO BOOST THE ENTHUSIASM OF TEENS IN BANDUNG TOWARDS TRADITIONAL SUNDANESE GAMELAN

Submitted by
Validiah Ashri Fajri
1164094

There is a very minimal interaction of teens in Bandung towards Sunda Gamelan. Several reasons exist as to why this traditional musical instrument is rarely known. in the first hand, it is due to the fact that this instrument is no longer obligatory to learn as the government has leave it out of the curriculum and the second one is because of the global competition that makes the instrument left unnoticed.

This design goes to high school students talented in music and eager to participate in the fest to make this instrument contemporary. This allows gamelan, a traditional music to transcend into the modern lives of the students.

The methods used are field research, interviews, library research, internet, electronically books and questionnaires to be distributed among 111 respondents. The application of the theory covers promotion events, children and adults dynamic development, communication, consumer behavior and Sunda Gamelan as well as contemporary music theories.

Keywords: Sundanese Gamelan, contemporary, music event, teens, Bandung

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah dan Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.4 Skema Perancangan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 <i>Professional Event Planning and Promotion</i>	7
2.1.1 Merancang Acara	7
2.1.2 <i>Event Promotion</i>	9
2.2 Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja	9
2.3 Perilaku Konsumen	12
2.3.1 Pengertian Konsumen	12
2.3.2 Segmentasi Pasar	12
2.3.3 Kepribadian dan Gaya Hidup	13
2.4 Komunikasi	14

2.4.1 Definisi Komunikasi	14
2.4.2 Komunikasi dalam Pemasaran	15
2.4.3 Proses Komunikasi	15
2.4.4 Komunikasi Persuasif	16
2.4.5 Model Komunikasi Pemasaran	18
2.4.6 Alat-Alat Promosi dalam Komunikasi Pemasaran	19
2.5 Gamelan Sunda	19
2.6 Musik Kontemporer	22
 BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	25
3.1 Data dan Fakta	25
3.1.1 Profil Dinas Pariwisata dan Budaya	25
3.1.2 Profil Ensamble Kyai Fatahillah	29
3.1.3 Data Jumlah Kesenian Jawa Barat yang Berkurang	30
3.1.4 Data Hasil Wawancara	31
3.1.5 Data Hasil Kuesioner	32
3.1.6 Tinjauan Proyek Sejenis	46
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	52
3.2.1 Hubungan Teori dengan Data dan Fakta	52
3.2.2 Pemecahan Masalah.....	54
3.2.3 Analisis SWOT Musik Gamelan Sunda Tradisional	54
3.2.4 Analisis Gamelan Sunda Kontemporer	55
3.2.5 Analisis <i>Event</i> “Bandung Contemporary Gamelan Fest”	55
 BAB IV PEMECAHAN MASALAH	63
4.1 Konsep Komunikasi	63
4.2 Konsep Verbal	64
4.3 Konsep Kreatif	65
4.4 Konsep Visual	67
4.5 Konsep Media	70
4.5.1 Media dan Kegunaan Media.....	70
4.5.2 Penempatan Media	71

4.5.3 <i>Timeline</i> Media	74
4.5.4 Biaya Perancangan Media yang Digunakan	75
4.6 Hasil Karya	79
4.6.1 Logo	79
4.6.2 Poster <i>Coming Soon</i>	85
4.6.3 Umbul-Umbul	85
4.6.4 Media Sosial Instagram (a)	86
4.6.5 Poster Informasi (a)	87
4.6.6 Poster Informasi (b)	88
4.6.7 <i>Booklet</i>	89
4.6.8 Media Sosial Instagram (b)	90
4.6.9 Tiket Acara Pertunjukan	91
4.6.10 Tiket <i>Workshop</i> dan Lomba Musik Gamelan Sunda Kontemporer	92
4.6.11 <i>Venue Map</i>	92
4.6.12 Kartu Panitia	93
4.6.13 Kartu Peserta <i>Workshop</i> dan Perlombaan	94
4.6.14 Stempel Masuk	94
4.6.15 Sertifikat Peserta <i>Workshop</i> dan Perlombaan	95
4.6.16 Trofi Pemenang Lomba	96
4.6.17 Pin	96
4.6.18 <i>Photo Booth</i> (a)	97
4.6.19 <i>Photo Booth</i> (b)	98
4.6.20 <i>Sticker</i>	100
4.6.21 Kaos	101
 BAB IV PENUTUP	102
5.1 Simpulan	102
5.2 Saran	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Persentase Responden Berdasarkan Umur	33
Tabel 3.2	Persentase Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	33
Tabel 3.3	Persentase Responden Berdasarkan Domisili	34
Tabel 3.4	Persentase Responden Berdasarkan Genre	35
Tabel 3.5	Persentase Responden Berdasarkan Keikutsertaan Ekstrakurikuler Musik	36
Tabel 3.6	Persentase Responden Berdasarkan Keikutsertaan Ekstrakurikuler Kesenian Jawa Barat	37
Tabel 3.7	Persentase Tingkat Keseringan Responden Mendengarkan Musik	38
Tabel 3.8	Persentase Tingkat Keseringan Responden Datang ke Acara Musik	39
Tabel 3.9	Persentase Tingkat Keseringan Responden Mendengarkan Musik Gamelan Sunda	40
Tabel 3.10	Persentase Alasan Responden Jarang Mendengarkan Musik Gamelan Sunda Tradisional	41
Tabel 3.11	Persentase Pengalaman Responden Mempelajari Gamelan Sunda di Sekolah Dasar ataupun Sekolah Menengah Pertama	42
Tabel 3.12	Persentase Pengalaman Responden Mempelajari Gamelan Sunda di Sekolah Menengah Atas	43
Tabel 3.13	Persentase Tingkat Ketertarikan Responden untuk Ikut Melestarikan Kesenian Indonesia Khususnya Kesenian Jawa Barat	44
Tabel 3.14	Persentase Responden yang Mengetahui atau Tidaknya Gamelan Sunda Kontemporer	45
Tabel 3.15	Persentase Ketertarikan Responden dalam Menerima Jenis Musik Baru	45
Tabel 4.1	Media dan Penempatan Media	71

Tabel 4.2	<i>Timeline</i> publikasi media	74
Tabel 4.3	Biaya Cetak Media	75
Tabel 4.3	Biaya Publikasi Media	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Skema Model Proses Komunikasi	16
Gambar 2.2	Skema Model Komunikasi Pemasaran	19
Gambar 3.1	Logo Dinas Pariwisata dan Budaya	25
Gambar 3.2	Bagan Struktur Organisasi Dinas Pariwisata dan Budaya Provinsi Jawa Barat	27
Gambar 3.3	Persentase Jumlah Kesenian Tradisional Jawa Barat Tahun 1980-2012	31
Gambar 3.4	Persentase Responden Berdasarkan Umur	33
Gambar 3.5	Persentase Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	34
Gambar 3.6	Persentase Responden Berdasarkan Domisili	34
Gambar 3.7	Persentase Responden Berdasarkan <i>Genre</i>	35
Gambar 3.8	Persentase Responden Berdasarkan Keikutsertaan Ekstrakurikuler Musik	36
Gambar 3.9	Persentase Responden Berdasarkan Keikutsertaan Ekstrakurikuler Kesenian Jawa Barat.....	37
Gambar 3.10	Persentase Tingkat Keseringan Responden Mendengarkan Musik	38
Gambar 3.11	Persentase Tingkat Keseringan Responden Datang ke Acara Musik	39
Gambar 3.12	Persentase Tingkat Keseringan Responden Mendengarkan Musik Gamelan Sunda	40
Gambar 3.13	Persentase Alasan Responden Jarang Mendengarkan	41
Gambar 3.14	Persentase Pengalaman Responden Mempelajari Gamelan Sunda di Sekolah Dasar ataupun Sekolah Menengah Pertama	42
Gambar 3.15	Persentase Pengalaman Responden Mempelajari Gamelan Sunda di Sekolah Menengah Atas	43
Gambar 3.16	Persentase Tingkat Ketertarikan Responden untuk Ikut Melestarikan Kesenian Indonesia Khususnya Kesenian	

	Jawa Barat	44
Gambar 3.17	Persentase Responden yang Mengetahui atau Tidaknya Gamelan Sunda Kontemporer	45
Gambar 3.18	Persentase Ketertarikan Responden dalam Menerima Jenis Musik Baru	46
Gambar 3.19	Desain Poster Acara “Wayang Orang Rock Ekalaya”	47
Gambar 3.20	Poster Kompetisi Foto dan <i>Remix</i> Musik Acara “Wayang in Symphony”	49
Gambar 3.21	Poster Acara “Wayang in Symphony”	49
Gambar 3.22	Futwore “ <i>Build Our Youth for Our Future</i> ”	50
Gambar 3.23	<i>Seat Plan</i> Acara Futwore di Sasana Budaya Ganesha	51
Gambar 4.1	Poster Acara Musik SMAN 1 Bandung 2013 “Orionesian ..	65
Gambar 4.2	Poster Acara Musik SMAN 2 Bandung 2014 “Captwore” ..	66
Gambar 4.3	Poster Acara Musik SMAN 2 Bandung 2015 “Twomorrow”	66
Gambar 4.4	Poster Acara Musik SMAN 20 Bandung 2014 “Mahalaga”	67
Gambar 4.5	<i>Font</i> “DK Butterfly Ball”.....	68
Gambar 4.6	Jenis “Huruf DINPro” dengan Berbagai <i>Font Style</i>	68
Gambar 4.7	Warna Dasar Media Acara Musik “Bandung Contemporary Gamelan Fest”	69
Gambar 4.8	Warna Utama Media Acara Musik “Bandung Contemporary Gamelan Fest”	70
Gambar 4.9	Konsep Logo “Bandung Contemporary Gamelan Fest”	80
Gambar 4.10	Warna Logo “Bandung Contemporary Gamelan Fest”	80
Gambar 4.11	<i>Font</i> Logo “BCG Fest”	81
Gambar 4.12	<i>Logogram</i> Warna “Bandung Contemporary Gamelan Fest”	82
Gambar 4.13	<i>Logogram</i> Warna “Bandung Contemporary Gamelan Fest” Tanpa <i>Logotype</i>	82
Gambar 4.14	Logo Hitam Putih “Bandung Contemporary Gamelan Fest”	83
Gambar 4.15	Aplikasi Logo pada Media Beragam Warna ataupun Foto....	84

Gambar 4.16	Poster <i>Coming Soon</i>	85
Gambar 4.17	Umbul-umbul	85
Gambar 4.18	Desain Media Sosial Instagram	86
Gambar 4.19	Desain Poster Informasi (a)	87
Gambar 4.20	Desain Poster Informasi (b)	88
Gambar 4.21	<i>Cover Depan dan Belakang Booklet</i> “Bandung Contemporary Gamelan Fest”.....	89
Gambar 4.22	Isi <i>Booklet</i> (a) “Bandung Contemporary Gamelan Fest”	89
Gambar 4.23	Isi <i>Booklet</i> (b) “Bandung Contemporary Gamelan Fest”	90
Gambar 4.24	Isi <i>Booklet</i> (c) “Bandung Contemporary Gamelan Fest”	90
Gambar 4.25	Desain Media Sosial Instagram (b)	91
Gambar 4.26	Tiket Acara Pertunjukan	91
Gambar 4.27	Tiket <i>Workshop</i> dan Lomba Musik Gamelan Sunda Kontemporer	92
Gambar 4.28	<i>Venue Map</i>	93
Gambar 4.29	Kartu Panitia.....	93
Gambar 4.30	Kartu Peserta <i>Workshop</i> dan Perlombaan	94
Gambar 4.31	Desain Stempel	94
Gambar 4.32	Aplikasi Stempel pada Tangan	95
Gambar 4.33	Sertifikat Peserta <i>Workshop</i>	95
Gambar 4.34	Trofi Pemenang Lomba	96
Gambar 4.35	Pin	96
Gambar 4.36	<i>Photo Booth</i> (a)	97
Gambar 4.37	Contoh Aplikasi <i>Photo Booth</i> (a)	97
Gambar 4.38	Foto Asli untuk Contoh Pengaplikasian <i>Photo Booth</i> (a)	98
Gambar 4.39	<i>Photo Booth</i> (b)	98
Gambar 4.40	Contoh Aplikasi <i>Photo Booth</i> (b)	99
Gambar 4.41	Foto Asli untuk Contoh Pengaplikasian <i>Photo Booth</i> (b)	99
Gambar 4.42	Sticker (a)	100
Gambar 4.43	Sticker (b)	100
Gambar 4.44	Kaos	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Kuesioner Minat Remaja pada Musik Gamelan Sunda	104
Lampiran B	Sketsa	107