

## ABSTRAK

### PERANCANGAN KAMPANYE AJAKAN BERSEPEDA DI KAWASAN DAGO BAGI REMAJA KOTA BANDUNG

Oleh

**Prisca Ankeda Juneta**  
**NRP 1364018**

Bersepeda merupakan salah satu kegiatan olahraga yang sudah dilakukan sejak lama, begitu banyak manfaat yang dihasilkan dengan berolahraga sepeda. Banyak dari beberapa Negara maju di dunia yang menggunakan sepeda sebagai sarana transportasi. Namun berbeda dengan di Indonesia penggunaan sepeda sebagai sarana transportasi sangatlah minim terutama di kota-kota besar seperti Kota Bandung. Salah satu contoh, Kawasan Dago yang dahulu terkenal sejuik kini terkenal akan kemacetannya. Ini semua karena masyarakat lebih memilih kendaraan bermotor. Pengguna kendaraan bermotor di Kota Bandung memiliki jumlah yang tinggi, ini terlihat dari data pada tahun 2016 terdapat 13.725.590 kendaraan beroda dua dan 2.359.000 kendaraan beroda empat.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah mengajak dan memberikan edukasi kepada remaja di kota Bandung mengenai pentingnya penggunaan sepeda sebagai alat transportasi. Hal ini dilakukan dalam rangka mengurangi tingkat kemacetan, polusi dan meninggikan angka kesehatan di Kota Bandung. Manfaat dari perancangan ini adalah remaja mulai menggunakan sepeda sebagai alat transportasi sehingga mereka dapat mengurangi polusi, meningkatkan kesehatan dan mengurangi kemacetan terutama di Kawasan Dago.

Metode yang akan digunakan adalah dengan membuat *event* yang mengkampanyekan ajakan bersepeda dan edukasi mengenai manfaat bersepeda sebagai alat transportasi ramah lingkungan kepada remaja di kota Bandung, dilengkapi dengan *campaign kit*, dan *gimmick* keperluan *event*. Melalui perancangan *event* ini diharapkan remaja di kota Bandung dapat mulai menggunakan sepeda sebagai alat transportasi sehari-hari.

Kata kunci: Bandung, bersepeda, *event*, olahraga, remaja

## **ABSTRACT**

### **CYCLING CAMPAIGN DESIGN**

#### **IN DAGO AREA FOR TEENAGERS OF BANDUNG CITY**

*Submitted by*

***Prisca Ankeda Juneta***  
***NRP 1364018***

*Cycling is one of the sport activities that have been done since a long time. So many benefits are generated by cycling. Many of the few developed countries in the world use bicycles as a means of transportation. Otherwise in Indonesia the use of bicycles as a means of transportation is very minimal, especially in big cities like Bandung.. One example, Dago area which used to be famous for its cool weather is now famous for its traffic jams. This is all because people prefer motor vehicles. Users of motor vehicles in Bandung have a high number, which can be seen from the data in 2016 there are 13,725,590 two-wheeled vehicles and 2,359,000 four-wheeled vehicles.*

*Therefore, the purpose of this design is to invite and provide education for teenagers in the city of Bandung on the use of bicycles as a means of transportation. This design is done in order to reduce the level of congestion, pollution and elevate the number of health in the city of Bandung. The benefits of this design are that teenagers start using bicycles as a means of transportation to reduce pollution, improve health and reduce congestion especially in Dago area.*

*The method that will be used is to create an event that campaigns a persuasion to cycling and education about the benefits of cycling as an environmentally friendly transportation tool for teenagers in Bandung, equipped with campaign kit and gimmick for the event. Through the design of this event, teenagers in the city of Bandung is expected to start using bicycles as a daily transportation.*

*Keywords: Bandung, cycling, event, sports, teenagers*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA PRIBADI.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan .....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.4.1 Sumber.....	4
1.4.2 Teknik Pengumpulan Data .....	4
1.5 Skema Perancangan .....	6
BAB II : LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Kampanye .....	7
2.2 Kawasan .....	8
2.2.1 Kawasan Pengembangan Pariwisata.....	9
2.2.2 Kawasan Strategis.....	9
2.3 Olahraga .....	9
2.3.1 Olahraga Rekreasi.....	10
2.4 Sepeda .....	10
2.4.1 Manfaat Bersepeda .....	11
2.5 Psikologi Remaja .....	14
2.6 Ilustrasi.....	15
BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	16

3.1	Data dan Fakta.....	16
3.1.1	Lembaga Terkait.....	16
3.1.2	Data Hasil Kuesioner.....	24
3.1.3	Tinjauan Terhadap Karya Sejenis.....	31
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	34
3.2.1	Analisis SWOT.....	34
3.2.2	Analisis STP.....	36
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH.....		37
4.1	Konsep Komunikasi.....	37
4.2	Konsep Kreatif.....	37
4.2.1	Konsep Verbal.....	38
4.2.2	Konsep Visual.....	38
4.2.3	Konsep Warna.....	38
4.2.4	Konsep <i>Layout</i> .....	39
4.2.5	Tipografi.....	39
4.3	Konsep Media.....	40
4.4	Hasil Karya.....	42
4.4.1	Logo.....	42
4.4.2	Poster di Mading Sekolah dan Kampus.....	43
4.4.3	<i>E-Poster</i> di Media Sosial.....	44
4.4.4	<i>Video Advertisement</i> .....	47
4.4.5	Keperluan <i>Event</i> .....	48
4.4.6	<i>Merchandise</i> .....	50
4.5	Perhitungan Biaya Kampanye.....	54
BAB V : PENUTUPAN.....		55
4.1	Simpulan.....	55
4.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....		56
DATA PENULIS.....		57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan .....	6
Gambar 3.1	Logo Pemerintah Kota Bandung .....	16
Gambar 3.2	Logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung .....	19
Gambar 3.3	Logo Eiger .....	20
Gambar 3.4	Toko Eiger di Kawasan Dago .....	20
Gambar 3.5	Toko Eiger di Kawasan Dago .....	21
Gambar 3.6	Logo <i>Bike System</i> .....	21
Gambar 3.7	Toko <i>Bike System</i> Dago .....	21
Gambar 3.8	Toko <i>Bike System</i> Dago .....	22
Gambar 3.9	Logo Armor Kopi .....	22
Gambar 3.10	Suasana Armor Kopi .....	23
Gambar 3.11	Suasana Armor Kopi .....	23
Gambar 3.12	Logo Sepeda Kuning Universitas Indonesia .....	31
Gambar 3.13	<i>Shelter</i> Sepeda Kuning Universitas Indonesia .....	32
Gambar 3.14	Syarat dan Ketentuan Sepeda Kuning Universitas Indonesia .....	33
Gambar 3.15	Kegiatan Sepeda Kuning Universitas Indonesia .....	33
Gambar 3.16	Suasana Kota Tua Jakarta .....	33
Gambar 3.17	Peta Objek Wisata .....	34
Gambar 4.1	Warna-warna yang digunakan .....	38
Gambar 4.2	<i>Font Appleberry</i> .....	39
Gambar 4.3	<i>Font Packaging Funny</i> .....	40
Gambar 4.4	<i>Timeline</i> .....	41
Gambar 4.5	Logo Dago <i>Fun Bike</i> .....	42
Gambar 4.6	Desain Poster <i>Awareness</i> .....	43
Gambar 4.7	Desain Poster <i>Informing</i> .....	43
Gambar 4.8	Desain Poster <i>Reminding</i> .....	44
Gambar 4.9	Desain <i>E-Poster</i> Media Sosial <i>Awareness</i> .....	44
Gambar 4.10	Desain <i>E-Poster</i> Media Sosial <i>Informing</i> .....	45
Gambar 4.11	Desain <i>E-Poster</i> Media Sosial <i>Reminding</i> .....	45
Gambar 4.12	<i>Mockup</i> Desain <i>E-Poster</i> Pada Halaman <i>Instagram</i> .....	45
Gambar 4.13	Desain <i>Page Banner</i> <i>Facebook</i> .....	46

Gambar 4.14	Desain Halaman <i>Facebook</i> .....	46
Gambar 4.15	<i>Storyboard</i> Video Advertisement .....	47
Gambar 4.16	<i>Mockup</i> Video Advertisement .....	47
Gambar 4.17	Desain <i>Booth</i> Promosi <i>Event</i> .....	48
Gambar 4.18	Desain <i>X-banner</i> Promosi <i>Event</i> .....	49
Gambar 4.19	Desain Gelang Peserta <i>Event</i> .....	49
Gambar 4.20	Desain Kaos, <i>Name Tag</i> dan Topi Panitia .....	50
Gambar 4.21	Desain <i>Sticker</i> .....	50
Gambar 4.22	Desain <i>Voucher</i> .....	51
Gambar 4.23	Desain Air Mineral.....	51
Gambar 4.24	Desain Handuk .....	52
Gambar 4.25	Desain <i>Keychain</i> .....	52
Gambar 4.26	Desain <i>Totebag</i> .....	52



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1	Diagram Hasil Kuesioner Mengenai Usia .....	24
Diagram 3.2	Diagram Hasil Kuesioner Mengenai Jenis Kelamin .....	24
Diagram 3.3	Diagram Hasil Kuesioner Mengenai Tingkat Pendidikan .....	25
Diagram 3.4	Diagram Hasil Kuesioner Mengenai Pendapatan Per Bulan.....	25
Diagram 3.5	Diagram Hasil Kuesioner Mengenai Hobi .....	26
Diagram 3.6	Diagram Hasil Kuesioner Mengenai Kuantitas Kunjungan.....	26
Diagram 3.7	Diagram Hasil Kuesioner Mengenai Jenis Tempat Wisata yang Biasa Dikunjungi di Kawasan Dago .....	27
Diagram 3.8	Diagram Hasil Kuesioner Mengenai Kemampuan Bersepeda....	27
Diagram 3.9	Diagram Hasil Kuesioner Mengenai Kunjungan Bersepeda ke Kawasan Dago .....	28
Diagram 3.10	Diagram Hasil Kuesioner Mengenai Pengetahuan Tentang Kawasan Dago .....	28
Diagram 3.11	Diagram Hasil Kuesioner Mengenai Pengetahuan Tentang Fasilitas Penyewaan Sepeda di Kawasan Dago .....	29
Diagram 3.12	Diagram Hasil Kuesioner Mengenai Pendapat Tentang Pola Pikir Penduduk di Negara Jepang .....	29
Diagram 3.13	Diagram Hasil Kuesioner Mengenai Pendapat Tentang Minat Bersepeda ke Kawasan Dago .....	30