

ABSTRAK

PERANCANGAN PROMOSI UNTUK MEMPERKENALKAN KEMBALI KAIN BENTENAN MINAHASA YANG BERNILAI SENI TRADISI TINGGI

Oleh

Theodora Gloria

1464053

Indonesia kaya akan nilai-nilai tradisi yang terdapat dalam berbagai hasil kerajinan yang tersebar diseluruh Nusantara. Salah satu diantaranya yaitu kain tenun Bentenan yang berasal dari Minahasa yang sempat hilang kurang lebih selama 200 tahun. Melalui survei yang dilakukan fakta yang didapat adalah bahwa masyarakat Minahasa sebenarnya telah mengetahui keberadaan kain Bentenan, tetapi sebagian besar dari masyarakat tidak mengetahui asal usul dari kain Bentenan dan masih kurang mengapresiasi kain Bentenan yang memiliki nilai seni tradisi tinggi, sehingga masyarakat tidak berani membayar harga yang cukup mahal untuk membeli kain tenun Bentenan. Masyarakat lebih memilih untuk membeli kain print dengan motif Bentenan.

Tujuan dan manfaat dari perancangan program promosi ini adalah agar dimulai dari masyarakat Minahasa sendiri sampai pada masyarakat Indonesia lainnya bisa lebih mengapresiasi dan bangga akan karya seni yang dimiliki yaitu kain tenun Bentenan.

Strategi komunikasi visual yang digunakan adalah dengan menggabungkan desain *high fashion* dengan Kain Bentenan yang diterapkan menggunakan teknik kolase *digital (photomontage)*. Media utama dari promosi ini adalah *event fashion show* yang didukung dengan berbagai media promosi yaitu poster, media sosial, *website*, *flyer*, *banner*, tiket, undangan, *photobooth*, dan *gimmick*. Melalui perancangan program promosi ini, masyarakat Minahasa dapat melihat bahwa Kain Bentenan adalah karya seni yang bernilai dan bisa menjadi *high fashion* yang elegan dan berkelas.

Kata kunci: *fashion show*, *kolase digital*, Minahasa, promosi, tenun Bentenan

ABSTRACT

PROMOTIONAL DESIGN TO REINTRODUCE THE HIGH VALUE ART OF BENTENAN WOVEN CLOTH FROM MINAHASA

Submitted by

Theodora Gloria

1464053

Indonesia has various culture and rich of tradition values in every single industry which spread to the whole Indonesian archipelago. One of them is Indonesian Bentenan woven cloth from Minahasa which almost vanish more than 200 years. From the survey the facts tells that Minahasa people already know the existance of the Bentenan cloth, but most of them didn't know the history about Bentenan cloth and couldn't appreciate the value of art it has, so people do not want to pay the price to buy Bentenan woven cloth. People prefer to buy printed fabric with Bentenan motif.

The purpose and benefit of the promotion program design is so that Minahasa people and other Indonesian people can be more appreciate and proud of their own industry, Bentenan woven cloth.

Visual communication strategy that used is by combining the high fashion design with Bentenan woven cloth which is applied using digital collage technique called photomontage. The main media of this promotion is a fashion show event. It is supported by many kinds of promotion media such as poster, social media, website, flyer, banner, ticket, invitation, photobooth and gimmick. Through this promotion program, Minahasa people are be able to see that Bentenan woven cloth can be one of elegant and high class fashion.

Keyword: Bentenan cloth, digital collage, fashion show, Minahasa, promotional design

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
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
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
 BAB II LANDASAN TEORI	 5
2.1 Teori Promosi	5
2.1.1 Tujuan Promosi	5
2.2 Seni Kontemporer	6
2.3 Teknik Kolase	7
2.3.1 <i>Photomontage</i>	8
2.3.2 <i>Kolase Digital</i>	8
2.4 Teori Tipografi	8
2.5 Teori Simbol (<i>Sign System</i>)	9
2.6 Fotografi <i>Fashion</i>	10
2.7 <i>Haute Couture</i>	10

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	12
3.1 Data dan Fakta	12
3.1.1 Mandatori	12
3.1.2 Hasil Wawancara	15
3.1.3 Hasil Kuesioner Kepada Masyarakat Minahasa	15
3.1.4 Sejarah Kain Bentenan	28
3.2 Tinjauan Karya Sejenis	33
3.3 Analisis Terhadap Permasalahan	34
3.3.1 Analisis SWOT Kain Bentenan	34
3.3.2 Analisis SWOT Program Promosi	35
3.3.3 Segmentasi, <i>Targeting</i> , <i>Positioning</i>	36
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	37
4.1 Konsep Komunikasi	37
4.2 Konsep Kreatif	38
4.3 Konsep Media	43
4.4 Hasil Karya	47
4.4.1 Media Sosial	48
4.4.2 <i>Website</i>	51
4.4.3 Poster	52
4.4.4 <i>Flyer</i>	53
4.4.5 <i>Billboard</i>	54
4.4.6 <i>Hanging Banner</i>	55
4.4.7 <i>Gimmick</i>	56
4.4.8 <i>Ticket & Invitation</i>	57
4.4.9 <i>ID Card</i>	58
4.4.10 <i>Photobooth</i>	59
4.4.11 <i>Runway Fashion Show</i>	60
4.5 Biaya	61

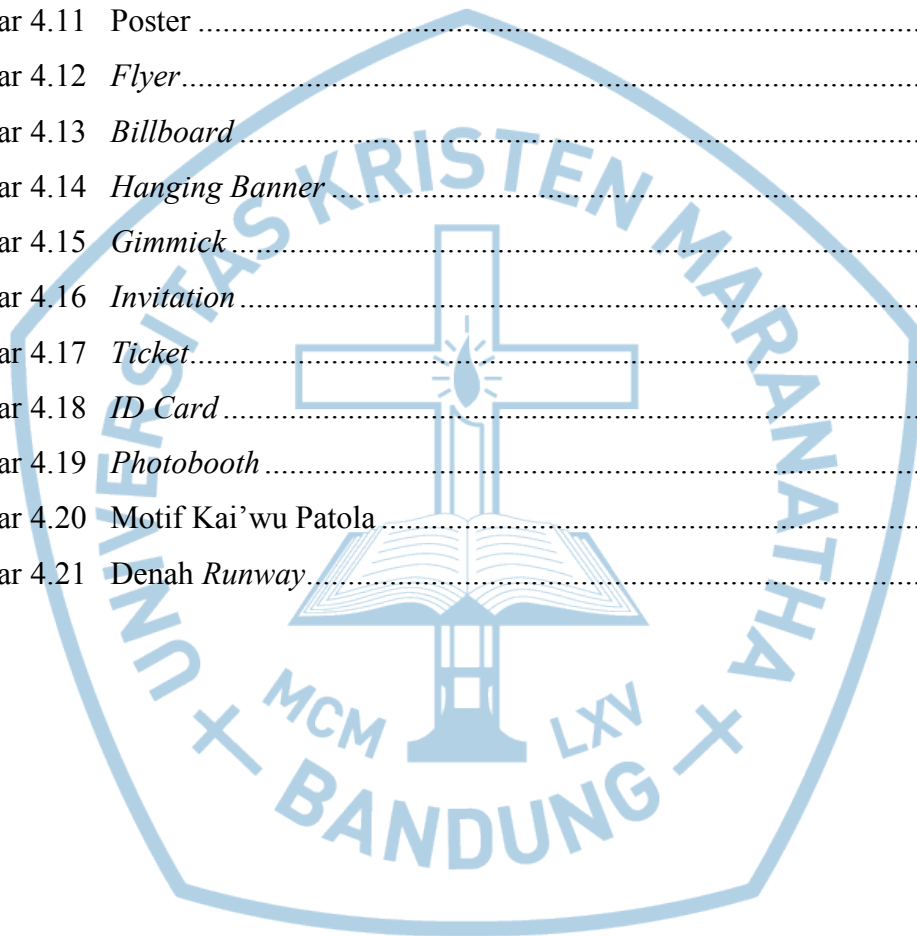
BAB IV KESIMPULAN	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan.....	4
Gambar 3.1	Logo Cita Tenun Indonesia.....	12
Gambar 3.2	Logo Karya Karema	14
Gambar 3.3	Diagram Hasil Kuesioner.....	16
Gambar 3.4	Diagram Hasil Kuesioner.....	16
Gambar 3.5	Diagram Hasil Kuesioner.....	17
Gambar 3.6	Diagram Hasil Kuesioner.....	17
Gambar 3.7	Diagram Hasil Kuesioner.....	18
Gambar 3.8	Diagram Hasil Kuesioner.....	18
Gambar 3.9	Diagram Hasil Kuesioner.....	19
Gambar 3.10	Diagram Hasil Kuesioner.....	19
Gambar 3.11	Diagram Hasil Kuesioner.....	20
Gambar 3.12	Diagram Hasil Kuesioner.....	20
Gambar 3.13	Diagram Hasil Kuesioner.....	21
Gambar 3.14	Diagram Hasil Kuesioner.....	21
Gambar 3.15	Diagram Hasil Kuesioner.....	22
Gambar 3.16	Diagram Hasil Kuesioner.....	22
Gambar 3.17	Diagram Hasil Kuesioner.....	23
Gambar 3.18	Diagram Hasil Kuesioner.....	24
Gambar 3.19	Diagram Hasil Kuesioner.....	25
Gambar 3.20	Diagram Hasil Kuesioner.....	26
Gambar 3.21	Diagram Hasil Kuesioner.....	26
Gambar 3.22	Diagram Hasil Kuesioner.....	27
Gambar 3.23	Kain Tenun Bentenan	28
Gambar 3.24	Kain Tenun Bentenan	32
Gambar 3.25	Ngawi Batik <i>Fashion Show</i>	33
Gambar 4.1	<i>Moodboard</i>	38
Gambar 4.2	Warna.....	39
Gambar 4.3	Jenis <i>Typeface</i> yang digunakan dalam perancangan	41

Gambar 4.4	Elemen Burung Hantu (Manguni)	42
Gambar 4.5	Elemen <i>Peristrophe Tinctoria</i>	43
Gambar 4.6	<i>Facebook</i> Kaeng Bentenan	48
Gambar 4.7	Postingan <i>Instagram</i>	49
Gambar 4.8	<i>Layout Post Instagram</i>	50
Gambar 4.9	<i>Desktop Website</i>	51
Gambar 4.10	<i>Mobile Website</i>	51
Gambar 4.11	Poster	52
Gambar 4.12	<i>Flyer</i>	53
Gambar 4.13	<i>Billboard</i>	54
Gambar 4.14	<i>Hanging Banner</i>	55
Gambar 4.15	<i>Gimmick</i>	56
Gambar 4.16	<i>Invitation</i>	57
Gambar 4.17	<i>Ticket</i>	57
Gambar 4.18	<i>ID Card</i>	58
Gambar 4.19	<i>Photobooth</i>	59
Gambar 4.20	Motif Kai'wu Patola	60
Gambar 4.21	Denah <i>Runway</i>	60



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.	<i>Timeline</i> Media Promosi.....	46
Tabel 4.2	Keterangan Jumlah Media pada <i>Event</i>	47
Tabel 4.3	<i>Budgeting</i>	61



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 LEMBAR ASISTENSI SKETSA	64
--	----

