

Konsep Pengantar Karya Tugas Akhir

**PERANCANGAN PROMOSI PERTUNJUKAN
WAYANG KAMPUNG SEBELAH
UNTUK REMAJA KOTA SOLO**



**Diajukan Untuk Menempuh Ujian Tugas Akhir Sebagai Prasyarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Seni Pada Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Jurusan Desain Komunikasi Visual**

Disusun Oleh:

**REZA ANDREA SYAHPUTRA
C0709060**

**JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2014**

commit to user

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan Judul:

PERANCANGAN PROMOSI PERTUNJUKAN WAYANG KAMPUNG SEBELAH UNTUK REMAJA KOTA SOLO


Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji TA

Pada Tanggal: 2 Juli 2014

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Putut H. Pramono, M.Si

Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D

NIP. 19550612 198003 1 004

NIP. 19650708 199203 1 001

Mengetahui,

Koordinator Kolokium dan Tugas Akhir



Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D

NIP. 19650708 199203 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Diterima dan Disetujui oleh Panitia Tugas Akhir jurusan Seni Rupa
Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret
Pada Tanggal: _____

Panitia Penguji

Ketua Sidang Akhir

Drs.M.Suharto, M.Sn
NIP.19561220 198603 1 003

(.....)

Sekretaris Sidang Akhir

Hermansyah Muttakin, S.Sn, M.Sn
NIP. 19711115 200604 1 001

(.....)

Pembimbing Tugas Akhir I

Drs. Putut H. Pramono, M.Si
NIP. 19550612 198003 1 004

(.....)

Pembimbing Tugas Akhir II

Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D
NIP. 19650708 199203 1 001

(.....)

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Sastra dan Seni Rupa



Drs. Riyadi Santosa, M.Ed, Ph.D
NIP.19600328 198601 1 001

Ketua Jurusan

Desain Komunikasi Visual

Drs. Mohamad Suharto, M.Sn
NIP.19561220 198603 1 003

PERANCANGAN PROMOSI PERTUNJUKAN WAYANG KAMPUNG SEBELAH PADA REMAJA KOTA SOLO

Reza Andrea Syahputra¹

Drs. Putut H. Pramono, M.Si., Ph.D.², Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D.³

ABSTRAK

Reza Andrea Syahputra, 2014. Pengantar karya Tugas Akhir ini berjudul Perancangan Promosi Pertunjukan Wayang Kampung Sebelah Pada Remaja Kota Solo. Wayang sebagai warisan kebudayaan Indonesia, saat ini mulai menurun gairah dan eksistensinya di kehidupan kita, khususnya para remaja di kota Solo yang mana merupakan kota dengan kental dengan budaya daerahnya. Pada tahun 2001 muncul genre baru dalam seni pertunjukan wayang, yang dinamakan Wayang Kampung Sebelah, yang pertunjukannya berbeda dari wayang klasik dan lebih menghibur juga menambah wawasan. Namun dikarenakan kurangnya promosi, maka Wayang Kampung Sebelah kurang dikenali oleh masyarakat, terutama remaja di kota Solo.

Perancangan Promosi Pertunjukan Wayang Kampung Sebelah Pada Remaja Kota Solo tidak hanya terbatas pada tampilan yang harus sesuai dengan target audiens, tetapi juga materi yang sesuai, dan juga menciptakan *brand activation* serta *engage* kepada audiennya. Selain dengan kajian literatur tentang promosi, wayang, dan remaja diperlukan juga informasi sejauh mana kelebihan Wayang kampung Sebelah dan juga remaja serta gaya hidupnya, sehingga promosi ini dapat berjalan dengan sukses. Semua informasi yang didapat kemudian diolah guna merancang konsep promosi pertunjukan Wayang Kampung Sebelah yang sesuai dengan target audiens. Diperlukan juga media promosi yang menarik untuk memperkenalkan remaja kepada Wayang Kampung Sebelah, yaitu dengan membuat sebuah pentas pertunjukan, website, jejaring sosial, dan juga *merchandise* yang menarik minat remaja.

¹ Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual dengan NIM C0709060

² Dosen Pembimbing I

³ Dosen Pembimbing II

**PROMOTIONAL DESIGN
THE SHOW OF WAYANG KAMPUNG SEBELAH
TO SOLO CITY TEENAGERS**

Reza Andrea Syahputra¹

Drs. Putut H. Pramono, M.Si., Ph.D.², Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D³

ABSTRACK

Reza Andrea Syahputra, 2014. Introduction to the work of the final project entitled Promotional Design the show of Wayang Kampung Sebelah to Solo City Teenagers. Wayang as a legacy Indonesian culture, now starting declining passion and its existence in our lives, especially the youth in the Solo city, which is a city with strong cultural area. In 2001 a new genre emerged in the art of puppet show, named Wayang Kampung Sebelah. The show was different from the classic puppet, and more entertaining also increased insight. However, due to the lack of promotion, Wayang Kampung Sebelah less known by the public, especially teenagers in Solo city.

Promotional Design the show of Wayang Kampung Sebelah To Solo City Teenagers, not only limited to the display to suit the target audience, but also appropriate material, and also create brand activation and engage to the audience. In addition to the study of literature on promotion, puppet, and teens need also information about excess Wayang Kampung Sebelah and also teenagers and lifestyle, so this promotion can work with success. All the information then processed to designing promotion a Wayang Kampung Sebelah that accordance with the target audience. Also required is an interesting promotional media to introduce youth to Wayang Kampung Sebelah, be creating a performance show, website, social media, and also some merchandise that attract teenagers.

¹Department of Visual Communication Design Students with NIM C0709060

² Supervisor I

commit to user

³ Supervisor II

HALAMAN MOTTO



“ Waktu Terus Berlari

*Sampai Engkau Menghentikannya Dalam Bentuk Sebuah Karya
Karena Karya Adalah Dokumentasi Bahwa Engkau Pernah Ada ”*

Surianto Rustan

commit to user

HALAMAN PERSEMBAHAN



Tugas Akhir ini kupersembahkan kepada:

Keluarga tercinta, Ayah, Ibu dan adik yang tak henti-hentinya memberikan semangat dan memberikan doa yang tulus demi keberhasilan anaknya

commit to user

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang maha Esa atas segala limpahan rahmat dan hidayat-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul: **Perancangan Promosi Pertunjukan Wayang Kampung Sebelah Untuk Remaja Kota Solo.**

Dalam penyusunan tugas akhir ini, tentunya tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Riyadi Santosa, M.Ed, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa
2. Drs. Mohamad Suharto, M.Sn, selaku ketua jurusan Desain Komunikasi Visual
3. Drs. Putut H. Pramono, M.Si, Ph.D, selaku Pembimbing Tugas Akhir I
4. Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D, selaku Pembimbing Tugas Akhir II
5. EstyWulandari, S.Sos, M.Si, selaku Pembimbing Akademik
6. Jliteng Suparman, S.S, selaku dalang dan pimpinan Wayang Kampung Sebelah
7. Bapak dan ibu dosen serta staf karyawan jurusan Desain Komunikasi Visual
8. Dan semua orang yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu, terima kasih untuk bantuan dan dukungannya selama ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih ada kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun, untuk kemudian dijadikan perbaikan di masa yang akan datang.

Semoga pengantar tugas akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi pembaca, dan penulis sendiri.

Surakarta, 25 Juli 2014

Penulis,



Reza Andrea Syahputra

NIM. C0709060

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
HALAMAN MOTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Perancangan	5
D. Manfaat.....	6
E. Metode Pengumpulan Data	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Tinjauan Perancangan	8
1. Pengertian Perancangan	8
2. Desain Komunikasi Visual.....	9
3. Prinsip Dasar Desain	10
4. Elemen-Elemen Visual Dalam merancang Iklan	11
B. Tinjauan Promosi	17
1. Definisi Promosi	17
2. Bauran Promosi.....	19
3. Periklanan.....	22

C. Tinjauan Tentang Wayang	26
1. Definisi Wayang.....	26
2. Perkembangan Fungsi Wayang.....	27
3. Wayang Sebagai Warisan Budaya	29
4. Jenis-Jenis Wayang	30
5. Wayang Kreasi Baru	34
D. Tinjauan Tentang Remaja	35
1. Pengertian Remaja	35
2. Tingkatan Masa Remaja.....	36
3. Karakteristik Remaja.....	37
4. Aspek Pemikiran Remaja.....	38
5. Dinamika Kelompok Remaja.....	39
6. Gaya Hidup Remaja.....	41
7. Cara Mendekati Segmen Anak Muda	44
E. Tinjauan Kota Solo	46
1. Kota Solo.....	46
2. Remaja Kota Solo	47
BAB III IDENTIFIKASI DATA	50
A. Identifikasi Objek Perancangan	50
1. Data Objek	50
2. Profil.....	51
3. Logo	51
4. Slogan.....	52
5. Visi dan Misi.....	53
6. Pementasan.....	53
7. Lakon.....	55
8. <i>Talent</i>	57
9. Tokoh Wayang	58
10. Promosi Yang Pernah Digunakan	60
B. Perbandingan.....	63
1. Wayang Hip Hop.....	63

2. Profil.....	65
3. Personil Wayang Hip Hop	66
4. Promosi Yang Pernah Dilakukan	66
C. Sponsorship.....	68
1. Rumah Aspirasi Poppy Dharsono	68
D. Analisis SWOT	71
E. USP (<i>Unique Selling Preposition</i>).....	74
F. <i>Positioning</i>	74
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....	76
A. Strategi Kreatif.....	76
1. Target Premier.....	76
2. Target Sekunder	77
B. Strategi Kreatif.....	77
1. Dasar pemikiran.....	77
2. Bentuk Pesan.....	78
3. Gaya Pesan.....	79
4. Ide Kreatif	80
C. Standar Visual	81
1. Pesan Verbal.....	81
2. Pesan Non Verbal.....	82
D. Pemilihan Dan Penempatan Media	91
1. Media Promosi	91
2. Event dan Materi Pendukung.....	94
3. <i>Merchandise</i>	96
E. Prediksi Biaya	100
BAB V VISUALISASI KARYA.....	103
A. Media Promosi	103
1. Logo	103
2. Website.....	104
a. Halaman <i>Home</i> dan <i>Gallery</i>	104
b. Halaman <i>Merchandise</i> dan <i>Contact</i>	105

3.	<i>Profile Book</i>	106
a.	Cover	106
b.	Halaman Daftar Isi dan Latar Karya	107
c.	Halaman Format Pertunjukan	108
d.	Halaman Penutup dan Profil Talent	109
e.	Halaman <i>Technical Rider</i>	110
4.	<i>Stationairy</i>	111
a.	Kertas Surat	111
b.	Amplop	112
c.	Kartu Nama	113
5.	Brosur	114
6.	X-Banner	115
B.	Media Pendukung Promosi	116
1.	Poster	116
2.	Spanduk	117
3.	Umbul-Umbul	118
4.	<i>Facebook Banner</i>	119
C.	<i>Merchandise</i>	120
1.	Kaos	120
a.	Kaos Kampret	120
b.	Kaos Karakter	121
c.	Kaos Karakter (BW)	122
2.	Topi	123
3.	Scraft	124
4.	Tote Bag	125
5.	Slayer	126
6.	<i>Hardcase Smartphone</i>	127
7.	<i>Mouse Pad</i>	128
8.	DVD	129
9.	Stiker	130
a.	Stiker Logo	130

commit to user

d. Stiker Karakter 131

10. Pin 132

11. *Mug* 133

12. *Thumblr* 134

BAB VI PENUTUP 135

A. Kesimpulan 135

B. Saran..... 136

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Wayang Kampung Sebelah.....	52
Gambar 3.2 Karakter Kampret.....	58
Gambar 3.3 Karakter Karyo.....	59
Gambar 3.4 Karakter Lurah Somad.....	59
Gambar 3.6 Karakter WKS lainnya.....	60
Gambar 3.7 Akun Facebook Wayang Kampung Sebelah.....	61
Gambar 3.8 Halaman Blog Wayang Kampung Sebelah.....	62
Gambar 3.9 Wajah Komunitas.....	63
Gambar 3.10 Pentas Wayang Hip Hop.....	64
Gambar 3.11 Website Wayang Hip Hop.....	67
Gambar 3.12 Poster 2nd Anniversary Wayang Hip Hop.....	67
Gambar 3.13 Merchandise Wayang Hip Hop.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis <i>SWOT</i>	71
Tabel 4.2 Biaya Promosi Wayang Kampung Sebelah	100
Tabel 4.3 Biaya Merchandise Wayang Kampung Sebelah	101
Tabel 4.4 Biaya Promosi Pertunjukan Wayang Kampung Sebelah.....	101
Tabel 4.5 Biaya Pendukung Pertunjukan Wayang Kampung Sebelah	102
Tabel 4.6 Biaya Total.....	102

