

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Event*

Event adalah suatu agenda, kegiatan atau festival tertentu yang menunjukkan, menampilkan dan merayakan untuk memperingati hal-hal penting yang diselenggarakan pada waktu tertentu dengan tujuan mengkomunikasikan pesan-pesan kepada pengunjung. Event dilakukan setiap hari, bulan atau tahun oleh sebuah organisasi dengan mendatangkan orang-orang ke suatu tempat agar mereka mendapatkan suatu informasi atau pengalaman penting serta tujuan lain yang diselenggarakan oleh penyelenggara. Menurut Noor (2009), terdapat empat jenis event, yaitu Leisure Event, Cultural Event, Personal Event, dan organizational Event. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

- Leisure Event.

Merupakan kategori event yang berkembang banyak pada kegiatan keolahragaan yang di dalamnya memiliki unsur pertandingan dan mendatangkan banyak pengunjung.

- Personal Event.

Kegiatan yang didalamnya melibatkan anggota keluarga atau teman dimana kategori event ini dapat dikatakan lebih sederhana. Contoh pada personal event adalah penyelenggaraan pesta pernikahan dll.

- Cultural Event.

Merupakan kegiatan yang identik dengan budaya atau memiliki nilai sosial yang tinggi dalam tatanan masyarakat. Dengan perkembangan dan kemajuan teknologi yang kian pesat mendorong pula penyelenggaraan cultural event terkemas lebih menarik serta mampu menyesuaikan dengan situasi serta kondisi pada era modern sehingga menjadi suatu susunan serta padu padan yang berkesan.

- Organizational Event.

Bentuk event yang diselenggarakan pada organizational event adalah kegiatan yang disesuaikan dengan tujuan organisasi. Contoh bentuk event pada organizational event antara lain konferensi pada sebuah partai politik, pameran/expo yang diselenggarakan oleh suatu organisasi/perusahaan dengan kepentingan organisasi/perusahaan tersebut.

2.1.1 Media

Media berasal dari bahasa latin “*medium*” (jamak), yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Media juga diartikan sebagai sesuatu yang menjadi perantara atau penengah [komunikasi](#), serta saluran komunikasi antara pengirim dan

penerima pesan berlangsung. Selain itu, media juga dapat diartikan sebagai saluran yang mampu mengantarkan pesan dari [komunikator](#) kepada [komunikan](#). Menurut

Cangara, media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyebarkan pesan komunikasi dari komunikator kepada khalayak.

- **Jenis jenis Media**

- Media Cetak

Menurut Ronald H Aderson, media cetak adalah bahan bacaan yang diproduksi secara profesional, seperti surat kabar, majalah, dan buku. Contoh media cetak adalah surat kabar, majalah, tabloid, dsb

- Media visual

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, media visual adalah media yang hanya mengandalkan mata atau indra penglihatan, atau sarana atau alat komunikasi yang dapat dilihat dengan mata atau indra penglihatan. Contoh dari media visual adalah gambar dan foto.

2.1.2 Layout

Menurut bahasa, Layout bermakna tata letak, sedangkan menurut istilah Layout berarti kegiatan menyusun, menata, mengatur, dan mengkombinasikan unsur-unsur komunikasi grafis meliputi, teks, gambar, bidang, dan elemen desain menjadi tampilan visual yang estetis, menarik, dan persuasif. Surianto Rustan (dalam bukunya berjudul Layout, Dasar & Penerapannya, 2009) Layout merupakan tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat. Adapun prinsip prinsip layout menurut Surianto Rustan, terbagi menjadi empat bagian :

- Balance (keseimbangan)

Keseimbangan menjadi porsi ukuran setiap bagian layout dalam ruang desain. Ukuran yang seimbang akan mempermudah audiens dalam membaca dan merasakan sesuatu yang ditangkap. Ada dua jenis balance, yaitu symmetric balance (kuat, stabil) dan asymmetric balance (variatif, bergerak).

- Rhythm (Irama)

Irama merupakan bentuk variasi elemen yang berulang secara konsisten. Penyusunan elemen yang bervariasi akan mempengaruhi visual tersendiri, karena itu penting membuat variasi dan pengulangan elemen yang utuh agar tidak tampak membosankan.

- Emphasis (Titik Berat)

Sebuah desain harus tampak persuasif, dengan cara menambahkan titik berat pada ruang tertentu. Tujuan dari titik berat ini adalah memicu daya tarik kepada audiens saat melihat atau membaca karya desain.

- Unity (Kesatuan)

Unity merupakan kesatuan dari keseluruhan elemen pada sebuah layout. Hubungan elemen satu dengan lainnya harus saling memiliki, hal ini akan memudahkan penggunaan dari banyaknya elemen yang disusun.

2.1.3 Tradisi

Tradisi ialah merupakan suatu ruh suatu budaya dan kebudayaan, adanya tradisi ini sistem kebudayaan ini akan menjadi semakin kuat. Jikalau tradisi dimusnahkan, maka bisa dipastikan kebudayaan yang dimiliki suatu bangsa akan hilang juga. Sangatlah penting untuk dipahami bahwasannya sesuatu hal yang dijadikan tradisi pastilah sudah terpercaya akan tingkat keefektifan dan juga keefesiennya. Hal ini dikarenakan keefektifan dan juga keefesiennya selalu beriringan dalam mengikuti perkembangan suatu kebudayaan yang meliputi berbagai sikap dan juga tindakan dalam menyelesaikan segala persoalan. Maka ketika tingkat keefektifan dan juga keefesiennya ini rendah, maka secara perlahan-lahan tidak akan dipakai lagi oleh masyarakat dan tidak akan menjadi suatu tradisi lagi, dan tradisi akan tetap dipakai dan juga dipertahankan jikalau tradisi tersebut masih relevan serta masih sesuai dengan situasi dan kondisi masyarakat sebagai pewarisnya. Istilah tradisi berasal dari bahasa Latin, yaitu *traditio* yang artinya diteruskan atau kebiasaan. Dalam bahasa Inggris kata tradisi berasal dari kata *traditium*, yang artinya segala sesuatu yang ditransmisikan, diwariskan oleh masa lalu ke masa sekarang, Bastomi (1984:14). Adapun fungsi tradisi dan macam-macam tradisi :

- Fungsi Tradisi

Manusia tak mampu hidup tanpa tradisi meski mereka sering merasa tak puas terhadap tradisi mereka. Menurut Sztompka (2007), fungsi tradisi dalam kehidupan bermasyarakat adalah sebagai berikut:

- Tradisi adalah kebijakan turun-temurun. Tempatnya di dalam kesadaran, keyakinan norma dan nilai yang kita anut kini serta di dalam benda yang

diciptakan di masa lalu. Tradisi pun menyediakan fragmen warisan historis yang kita pandang bermanfaat. Tradisi merupakan gagasan dan material yang dapat digunakan orang dalam tindakan kini dan untuk membangun masa depan.

- Memberikan legitimasi terhadap pandangan hidup, keyakinan, pranata dan aturan yang sudah ada. Semuanya ini memerlukan pembenaran agar dapat mengikat anggotanya. Salah satu sumber legitimasi terdapat dalam tradisi. Biasa dikatakan: "selalu seperti itu", dimana orang selalu mempunyai keyakinan demikian meski dengan resiko yang paradoksal yakni bahwa tindakan tertentu hanya akan dilakukan karena orang lain melakukan hal yang sama di masa lalu atau keyakinan tertentu diterima semata-mata karena mereka telah menerima sebelumnya.
 - Menyediakan simbol identitas kolektif yang meyakinkan, memperkuat loyalitas primordial terhadap bangsa, komunitas dan kelompok. Tradisi daerah, kota dan komunitas lokal sama perannya yakni mengikat warga atau anggotanya dalam bidang tertentu.
 - Membantu menyediakan tempat pelarian dari keluhan, kekecewaan dan ketidakpuasan kehidupan modern. Tradisi yang mengesankan masa lalu yang lebih bahagia menyediakan sumber pengganti kebanggaan bila masyarakat berada dalam krisis.
- Macam – Macam Tradisi

Menurut Koencjaraningrat (1985), macam-macam tradisi yang masih ada dan berkembang di tengah masyarakat sampai dengan saat ini antara lain adalah sebagai berikut:

- *Tradisi Ritual Agama*

Masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang majemuk, salah satu akibat dari kemajemukan tersebut adalah terdapat beraneka ragam ritual keagamaan yang

dilaksanakan dan dilestarikan oleh masing-masing pendukungnya. Ritual keagamaan tersebut mempunyai bentuk atau cara melestarikan serta maksud dan tujuan yang berbeda-beda antara kelompok masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lainnya. Perbedaan ini disebabkan oleh adanya lingkungan tempat tinggal, adat, serta tradisi yang diwariskan secara turun temurun. Agama-agama lokal atau agama primitif mempunyai ajaran-ajaran yang berbeda yaitu ajaran agama tersebut tidak dilakukan dalam bentuk tertulis tetapi dalam bentuk lisan sebagaimana terwujud dalam tradisi-tradisi atau upacara-upacara. Sistem ritual agama tersebut biasanya berlangsung secara berulang-ulang baik setiap hari, setiap musim, atau kadang-kadang saja.

- *Tradisi Ritual Budaya*

Orang Jawa di dalam kehidupannya penuh dengan upacara, baik upacara yang berkaitan dengan lingkaran hidup manusia sejak dari keberadaannya dalam perut ibu, lahir, kanak-kanak, remaja, sampai saat kematiannya, atau juga upacara-upacara yang berkaitan dengan aktivitas kehidupan sehari-hari dalam mencari nafkah, khususnya bagi para petani, pedagang, nelayan, dan upacara-upacara yang berhubungan dengan tempat tinggal, seperti membangun gedung untuk berbagai keperluan, membangun, dan meresmikan rumah tinggal, pindah rumah, dan sebagainya. Upacara-upacara itu semula dilakukan dalam rangka untuk menangkal pengaruh buruk dari daya kekuatan gaib yang tidak dikehendaki yang akan membahayakan bagi kelangsungan kehidupan manusia. Upacara ritual tersebut dilakukan dengan harapan pelaku upacara agar hidup senantiasa dalam keadaan selamat.

- Sumber Tradisi

Menurut Djamil dkk (2000), tradisi atau adat istiadat suatu bangsa khususnya di Indonesia timbul dari perpaduan pengaruh dari kebudayaan Hindu Budha, animisme dan dinamisme. Adapun penjelasan terkait sumber-sumber tradisi adalah sebagai berikut:

- Kepercayaan Hindu Budha

Sebelum Islam masuk di Indonesia khususnya Jawa, masyarakat masih berpegang teguh pada adat istiadat agama Hindu Budha. Pada dasarnya budaya di masa Hindu Budha merupakan manifestasi kepercayaan Jawa Hindu Budha semenjak datangnya agama Hindu Budha di Jawa.

Islam masuk ke Indonesia dengan cara damai. Maka ketika masuk ke Indonesia, Islam tidak lantas menghapus semua ritual dan kebudayaan Hindu Budha yang telah lama mengakar dalam masyarakat Indonesia. Maka terjadilah akulturasi yang membentuk kekhasan dalam Islam yang berkembang di Indonesia, khususnya Jawa.

- Animisme

Pengertian animisme menurut bahasa latin adalah animus dan bahasa Yunani avepos, dalam bahasa sangsekerta disebut prana/ ruah yang artinya nafas atau jiwa. Animisme dalam filsafat adalah doktrin yang menempatkan asal mula kehidupan mental dan fisik dalam suatu energi yang lepas atau berbeda dari jasad, atau animisme adalah teori bahwa segala objek alam ini bernyawa atau berjiwa, mempunyai spirit bahwa kehidupan mental dan fisik bersumber pada nyawa, jiwa, atau spirit.

Sejarah Agama memandang bahwa istilah animisme digunakan dan diterapkan dalam suatu pengertian yang lebih luas untuk menunjukkan kepercayaan terhadap adanya makhluk-makhluk spiritual yang erat sekali hubungannya dengan tubuh atau jasad. Animisme juga memberi pengertian yang merupakan suatu usaha untuk menjelaskan fakta-fakta atau alam semesta dalam suatu cara yang bersifat rasional.

- *Dinamisme*

Pengertian dinamisme pada masa Socrates ditumbuhkan dan dikembangkan, yaitu dengan menerapkannya terhadap bentuk atau form. Form adalah anasir atau bagian pokok dari suatu jiwa sebagai bentuk yang memberi hidup kepada materi atau tubuh. Aktivitas kehidupannya dan alam sebagai sumber dasar dari benda. Dinamisme merupakan kepercayaan keagamaan primitif pada zaman sebelum kedatangan agama Hindu ke Indonesia, dengan berpedoman bahwa dasarnya adalah kekuatan yang Maha

Ada yang berada dimana-mana. Dinamisme disebut juga pre-animisme yang mengajarkan bahwa tiap-tiap benda atau makhluk mempunyai mana. Bahwa mana tidak hanya bisa terdapat pada benda, orang, dan hewan saja, melainkan juga situasi atau keadaan tertentu.

2.2 Remaja

Elizabeth B. Hurlock Istilah adolescence atau remaja berasal dari kata latin (adolescence), kata bendanya adolescentia yang berarti remaja yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” bangsa orang-orang zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode-periode lain dalam rentang kehidupan anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi. Istilah adolescence yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang sangat luas, yakni mencakup kematangan mental, sosial, emosional, pandangan ini di ungkapkan oleh Piaget dengan mengatakan, Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini. Secara umum menurut para tokoh-tokoh psikologi, remaja dibagi menjadi tiga fase batasan umur, yaitu:

1. Fase remaja awal dalam rentang usia dari 12-15 tahun.
2. fase remaja madya dalam rentang usia 15-18 tahun.

3. fase remaja akhir dalam rentang usia 18-21 tahun.

2.2.1 Media Promosi

Promosi adalah salah satu istilah yang sudah tidak asing lagi. Umumnya istilah promosi adalah digunakan dalam aktivitas pemasaran, meskipun terkadang juga dipakai juga dalam dunia pekerjaan.

- Tujuan Promosi
 - Menarik perhatian audience.
 - Branding.
 - Untuk meningkatkan keuntungan.
 - Untuk memberikan informasi.
 - Mendapatkan calon pelanggan baru.
- Fungsi promosi
 - Mengenalkan informasi seputar produk atau jasa
 - Untuk menyebarkan/luaskan informasi suatu produk kepada calon konsumen yang potensial
 - Untuk mendapatkan konsumen baru dan untuk menjaga loyalitas konsumen tersebut
 - Untuk menaikkan penjualan serta laba/keuntungan
 - Untuk membedakan dan mengunggulkan produknya dibandingkan dengan produk kompetitor
 - Untuk branding atau membentuk citra produk di mata konsumen sesuai dengan yang diinginkan

- Untuk merubah tingkah laku dan pendapat konsumen tentang suatu produk

Dimas Rizqi Sasono - 166010036