

Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FISIP

STRATEGI KAMPANYE MODEL NOWAK DAN WARNERYD DALAM PROGRAM ?BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL? OLEH KOMUNITAS TRADITIONAL GAMES RETURNS

Anggi Meidina

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=75352&lokasi=lokal>

Abstrak

Dibalik perkembangan zaman dan banyaknya permainan modern saat ini, terdapat permainan tradisional yang harus dilestarikan keberadaannya. Perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi perlahan-lahan menggeser keberadaan permainan tradisional. Traditional Games Returns atau TGR membuat sebuah kampanye untuk mengajak masyarakat kembali bermain permainan tradisional, dengan menggunakan strategi ? strategi kampanye untuk menyebarkan pesan yang nantinya diterima oleh masyarakat dan mendapatkan tanggapan yang baik mengenai permainan tradisional.

Penelitian ini menggunakan Teori Informasi Organisasi, Model Kampanye Nowak dan Warneryd serta komunikasi publik untuk melihat bagaimana strategi kampanye Traditional Games Returns dalam menyebarkan pesan kampanye pada Program Bermain Permainan Tradisional kepada masyarakat luas. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif serta metode penelitian studi kasus. Dengan metode pengumpulan data menggunakan Pengamatan (observasi), wawancara, dokumentasi dan studi pustaka.

Hasil temuan menyimpulkan TGR menggunakan strategi kampanye dengan memanfaatkan media sosial, media konvensional dan aksi serta kegiatan langsung kemasyarakat dalam mengkampanyekan ?kembali ke permainan tradisional?. Pada penelitian ini element-elemen yang ada pada model kampanye Nowak & Warneryd sesuai dengan strategi kampanye yang dilakukan TGR yaitu adanya Intended Effect, Competing Communication, Communication Object, Target Population & Receiving Group, The Channel, The Message, The Comunicator/Sender, dan The Obtained Effect.