

DAFTAR ISI

Lembar pengesahan	ii
Pernyataan Orisinalitas Karya dan Laporan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Halaman Publikasi.....	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Kampanye.....	6
2.1.1 Jenis-jenis Kampanye	6
2.1.2 Model-model Kampanye.....	7
2.1.3 Strategi Persuasi untuk Kampanye.....	8
2.1.4 Mengenali Target Kampanye.....	9
2.1.5 Teori Hirarki Kebutuhan Maslow.....	11
2.2 Desain Komunikasi Visual.....	12
2.3 Berpikir Positif dan Berpikir Negatif.....	18
2.3.1 Berpikir Positif.....	13
2.3.2 Berpikir Negatif.....	16
2.3.2.1 Faktor-faktor Penyebab Berpikir Negatif.....	16
2.3.2.1 Dampak Berpikir Negatif.....	17

2.4 Psikologi Orang Menengah Kebawah.....	19
---	----

BAB III DATA dan ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta	
3.1.1 Departemen Sosial Republik Indonesia.....	21
3.1.1.1 Data Tentang Gejala / Fenomena yang Terjadi.....	23
3.1.1.2 Wawancara.....	24
3.1.1.4 Kuesioner.....	25
3.1.2 Tinjauan Karya Proyek Sejenis.....	29
3.2 Analisis Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	
3.2.1 Segmentasi, Targeting dan Positioning.....	32
3.2.2 SWOT.....	33

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

1.1 Konsep Komunikasi.....	34
1.2 Konsep Kreatif.....	35
4.2.1 Gaya Gambar.....	35
4.2.2 <i>Layout</i>	36
4.2.3 Tipografi.....	36
4.2.4 Warna.....	37
1.3 Konsep Media.....	38
4.3.1 Strategi Media.....	38
4.3.2 <i>Timeline</i>	40
4.4 Hasil Karya.....	41
4.4.1 Logo.....	41
4.4.2 Poster.....	42
4.4.3 <i>Gimmick</i>	51
4.4.4 <i>Ambient Media</i>	52
4.4.5 <i>Budgeting</i>	58

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	59
Daftar Pustaka.....	xii
Lampiran.....	xiii
Data Penulis.....	xiv

DAFTAR GAMBAR

Tabel 1.1 Skema Perancangan.....	5
Gambar 2.1 Model Otergaard.....	7
Gambar 2.2 Hirarki Kebutuhan Maslow.....	11
Gambar 2.3 Lingkaran Kemiskinan.....	19
Gambar 3.1 Logo Kementrian Sosial.....	21
Tabel 3.1 Tabel Kuesioner Satu.....	25
Tabel 3.2 Tabel Kuesioner Dua.....	26
Tabel 3.3 Tabel Kuesioner Tiga.....	27
Tabel 3.1 Tabel Kuesioner Empat.....	28
Gambar 3.2 Poster event RK training.....	29
Gambar 3.3 Buku Perpikir Positif.....	30
Gambar 3.4 Buku Berpikir Positif.....	31
Tabel 4.1 Timeline.....	40
Gambar 4.1 Logo Kampanye “Bungah”.....	41
Gambar 4.2 Poster <i>Awareness</i> 1.....	42
Gambar 4.3 Poster <i>Awareness</i> 2.....	43
Gambar 4.4 Poster <i>Awareness</i> 3.....	44
Gambar 4.5 Poster <i>knowledge</i> 1.....	45
Gambar 4.6 Poster <i>knowledge</i> 2.....	46
Gambar 4.7 Poster dangdut 1.....	47
Gambar 4.8 Poster dangdut 2.....	48
Gambar 4.9 Poster <i>Behaviour</i> 1.....	49

Gambar 4.10 Poster <i>Behaviour 2</i>	50
Gambar 4.11 Kaos.....	51
Gambar 4.12 Topi.....	51
Gambar 4.13 <i>Ambient</i> pada becak (samping).....	52
Gambar 4.14 <i>Ambient</i> pada becak (depan).....	53
Gambar 4.15 <i>Ambient</i> papan pangkalan ojek.....	54
Gambar 4.16 <i>Ambient</i> Tempat Pembuangan Sampah.....	55
Gambar 4.17 <i>Ambient</i> Bus.....	56
Gambar 4.18 <i>Ambient</i> Bus 2.....	57
Tabel 4.2 <i>Budgeting</i>	58

