

ABSTRAK

(Kata Kunci : Kampanye Sosial, Meningkatkan Kreativitas,
Melalui Interaksi dengan Orang tua)

Kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya membaca bagi anak- anak. Sesungguhnya dengan membaca, anak- anak dapat meningkatkan informasi, pengetahuan, kreativitasnya. Dengan meningkatkan kreativitas anak, akan berdampak positif bagi masa depannya kelak.

Strategi komunikasi untuk meningkatkan minat baca anak- anak sekolah dasar yaitu melalui kampanye sosial. Kampanye social yaitu kampanye yang ditujukan untuk menangani masalah- masalah sosial melalui perubahan sikap dan perilaku publik.

Penulis melakukan wawancara dalam penelitian. Wawancara yaitu mengumpulkan data, jawaban atas pertanyaan yang diajukan, sehingga diperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti untuk memecahkan masalah dan menarik kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat membaca anak- anak sekolah dasar yang kurang, mereka lebih menyukai menonton televisi, bermain *video game*, dan kegiatan lainnya. Dengan adanya kampanye ini diharapkan orang tua dapat mendukung sekaligus mendampingi anak- anak dalam kegiatan membaca. Terdapat beberapa saran yaitu agar orang tua mengajak anak- anak lebih dekat dengan dunia buku.

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA DAN LAPORAN.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	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	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	6
2.2 Komunikasi	6
2.2.1 Strategi Komunikasi.....	7
2.3 Komunikasi Massa	9
2.4 Kampanye	10

2.4.1 Jenis Kampanye	11
2.5 Macam- macam Buku	12
2.6 Kaitan Membaca dengan Kreativitas	16
2.7 Pentingnya Membaca Buku bagi Anak- anak	19
2.8 Kiat Utama Agar Anak Gemar Membaca	20
2.9 Proyek Membaca Sesuai Kegemaran atau Hobi	22
 BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	24
3.1 Data dan Fakta.....	24
3.1.1 Depdiknas.....	24
3.1.2 Komunitas Minat Baca Indonesia (KMBI)	25
3.1.3 Forum Indonesia Membaca.....	26
3.1.4 TOBUCIL & KLABS	26
3.1.5 Data Hasil Wawancara	27
3.1.6 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis.....	30
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	31
3.2.1 Segmentasi, Targetting, Positioning	31
3.2.2 Analisis SWOT	32
3.2.3 Teori 5 W (what, why, who, where, when), 1 H (how)	34
3.2.4 Analisis Terhadap Teori Relevan yang Akan Diterapkan.....	35
 BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	38
4.1 Konsep Komunikasi	38
4.1.1 Tahapan Kampanye.....	39

4.1.2 Creative Brief	39
4.2 Konsep Kreatif	41
4.2.1 Konsep Verbal.....	42
4.2.2 Konsep Visual	43
4.2.3 Konsep Media	47
4.2.4 Hasil Karya.....	53
4.2.4.1 Poster Berseri	53
4.2.4.2 Billboard.....	55
4.2.4.3 Aplikasi Billboard	56
4.2.4.4 Website.....	57
4.2.4.5 Iklan majalah dan Koran	58
4.2.4.6 Artikel tabloid dan Koran.....	59
4.2.4.7 Iklan televisi	61
4.2.4.8 Web banner	62
4.2.4.9 Event Taman Bacaan Mall	63
4.2.4.10 Event Wisata buku	65
4.2.4.11 Gimmick.....	67
4.2.4.1 Ambience	68
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR GAMBAR	74
DAFTAR ISTILAH	75
DAFTAR DIAGRAM.....	77
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

4.2.4.1 Poster Berseri	53
4.2.4.2 Billboard	55
4.2.4.3 Aplikasi Billboard	56
4.2.4.4 Website	57
4.2.4.5 Iklan majalah dan Koran	58
4.2.4.6 Artikel tabloid dan Koran.....	59
4.2.4.7 Iklan televise	61
4.2.4.8 Web banner	62
4.2.4.9 Event Taman Bacaan Mall	63
4.2.4.10 Event Wisata buku	65
4.2.4.11 Spanduk dan Panggung Event Wisata Buku.....	66
4.2.4.1 2 Gimmick.....	67
4.2.4.1 3 Ambience	69

DAFTAR ISTILAH

Playstation

Permainan grafis dari era 32-bit. Pertama kali diproduksi oleh Sony sekitar tahun 1990. PlayStation diluncurkan perdana di Jepang pada 3 Desember 1994.

Nintendo DS (NDS)

Dapat disingkat menjadi DS atau NDS. NDS yaitu permainan genggam yang dikembangkan dan diproduksi oleh Nintendo, dirilis pada tahun 2004. Ia mudah dikenali dengan desain lipat horizontalnya, mirip dengan *Game Boy Advance SP*, dan adanya dua jenis layar di mana layar bawahnya bekerja sebagai layar sentuh. Di dalamnya juga tertanam sebuah mikrofon dan mendukung standar nirkabel 802.11b (*Wi-Fi*) yang memungkinkan pemain saling berinteraksi dalam jarak dekat (30-100 kaki, tergantung kondisi), melalui layanan Nintendo *Wi-Fi Connection*.

Nama "DS" merupakan singkatan dari "*Dual Screen*". Selain itu ia juga merupakan singkatan dari "*Developers' System*", merujuk pada fitur-fitur dalam alat genggam ini yang didesain untuk memancing ide-ide sistem permainan yang inovatif di antara para pengembang. Selama masa pengembangan, sistem ini dikenal dengan Project Nitro.

Webside

Sebuah situs web (sering pula disingkat menjadi situs saja; web site, site) adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (web page), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (domain name) atau subdomain di World Wide Web (WWW) di Internet. WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik. Halaman-halaman sebuah situs web diakses dari sebuah URL yang menjadi "akar" (root), yang disebut homepage (halaman induk; sering diterjemahkan menjadi "beranda", "halaman muka" atau laman web), dan biasanya disimpan dalam server

yang sama. Tidak semua situs web dapat diakses dengan gratis. Beberapa situs web memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surat elektronik (e-mail), dan lain-lain.

Web Banner

adalah bentuk iklan yang dipakai di jaringan Internet. Bentuk iklan daring ini biasanya merupakan bagian dari suatu halaman web yang dipakai untuk menarik perhatian penjelajah supaya mengunjungi situs web yang dimaksud. Spanduk ini biasanya dibuat menggunakan format gambar (JPG, GIF, PNG), skrip Java, dan objek multimedia lainnya. Spanduk modern bahkan sudah disertai suara dan animasi sehingga terlihat lebih menarik. Ada berbagai ukuran yang dipakai, mulai dari yang sangat kecil, melebar, memanjang, hingga yang melintang.

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1	28
Diagram 2	28
Diagram 3	29
Diagram 4	29

LAMPIRAN

Lampiran 1: Pertanyaan wawancara dengan anak sekolah dasar.....	79
Lampiran 2 : Kliping koran Kompas	80
Lampiran 3 : Kliping koran Pikiran Rakyat	81
Lampiran 4 : Sketsa.....	82