

## ABSTRAK

Laporan tugas akhir ini dibuat berdasarkan pengalaman penulis selama melaksanakan tugas akhir dengan membuat *project* “Kampanye Menyanyi Untuk Membantu Mengatasi Stres“. Dalam kampanye ini penulis membuat mulai dari logo, *tagline*, poster *conditioning*, *backdrop stage event* beserta poster *event*, *booklet*, dan *gimmick* / merchandise . Selain itu, penulis juga membuat pengaplikasian berbagai media tersebut ke dalam seperti ke dalam majalah, media-media sosial, dan *ambience*. Setiap media tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda dan saling melengkapi dalam kampanye mengenai menyanyi ini. Dalam laporan ini terdapat berbagai media tersebut disertai penjelasannya.

## DAFTAR ISI

<b>COVER DALAM</b>	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	ii
<b>PERNYATAAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN</b>	iii
<b>PERNYATAAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN</b>	iv
<b>KATA PENGANTAR</b>	v
<b>DAFTAR ISI</b>	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	xi
<b>ABSTRAK</b>	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	4
1.3 Tujuan Perancangan	5
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	5
1.5 Skema Perancangan	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Desain Komunikasi Visual	7
2.2 Kampanye	10
2.2.1 Jenis Kampanye	10
2.2.2 Target <i>Audience</i> Kampanye	11
2.2.3 Pesan Kampanye	12
2.2.4 Metode dan Teknik Kampanye	12
2.2.5 Syarat Kampanye	13
2.2.6 Tahapan Kampanye	14
2.3 Media Periklanan	15
2.4 Teori Logo	16
2.5 Gaya Hidup	17

2.6	Stres	18
2.6.1	Definisi dan Jenis Stres	18
2.6.2	Gejala-gejala Stres	21
2.6.3	Faktor Pemicu Stres / <i>Stressor</i>	22
2.6.4	Tanggapan Tubuh Terhadap Stres	23
2.6.5	Cara Menghadapi Stres	24
2.7	<i>Art Therapy</i>	26
2.7.1	Definisi <i>art therapy</i>	26
2.7.2	Manfaat <i>art therapy</i>	27
2.8	Remaja	28
2.8.1	Psikologi Remaja	28
2.8.2	Perkembangan Pada Remaja Awal	29
2.8.3	Perkembangan Pada Remaja Akhir	31
2.8.4	Stres Pada Remaja	32
2.9	Menyanyi	34

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

3.1	Data dan Fakta	36
3.1.1	Lembaga Pendukung Kampanye Menyanyi Untuk Kesehatan	37
3.1.1.1	Madani Home Care / Madani Mental Health Care	37
3.1.1.2	Mitra Citra Remaja	39
3.1.1.3	Radio Ardan	40
3.1.2	Tinjauan Karya Sejenis	41
3.1.3	Hasil Wawancara	42
3.2	Analisa Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	43
3.2.1	Survey	44
3.2.2	Segmentasi	51
3.2.3	<i>Targeting</i>	52
3.2.4	<i>Positioning</i>	52
3.2.5	SWOT	52

3.2.6	Teori 5 W ( <i>what, why, who, where, when</i> ), 1 H ( <i>how</i> )	53
-------	--	----

#### **BAB IV PEMECAHAN MASALAH**

4.1	Konsep Komunikasi	55
4.2	Konsep Kreatif	56
4.2.1	Konsep Verbal	57
4.2.2	Konsep Visual	57
4.2.2.1	Logo	57
4.2.2.2	Layout	60
4.2.2.3	Tipografi / huruf	61
4.3	Konsep Media	62
4.3.1	Poster kampanye	62
4.3.2	Event	63
4.3.2.1	Poster <i>event</i>	63
4.3.2.2	<i>Backdrop Stage</i>	63
4.3.3	<i>Booklet</i>	63
4.3.4	Iklan majalah	64
4.3.5	<i>Ambience</i>	64
4.3.6	Facebook	64
4.3.7	<i>Web Banner</i>	65
4.3.8	<i>Merchandise / gimmick</i>	65
4.4	Hasil Karya	65
4.4.1	Poster Conditioning	65
4.4.2	<i>Event</i>	
4.4.2.1	Poster <i>Event</i>	67
4.4.2.2	<i>Backdrop Stage</i>	70
4.4.3	Facebook dan <i>Web Banner</i>	70
4.4.4	<i>Booklet</i>	71
4.4.5	<i>Ambience</i>	72
4.4.6	<i>Merchandise / gimmick</i>	75

4.5	<i>Timeline</i>	79
4.6	<i>Budgeting</i>	80
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>		
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	81
 <b>DAFTAR ISTILAH</b>		
		xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>		
		xvi
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
		xvii
<b>DATA PENULIS</b>		
		xx
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b>		
		xxi

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b>	Skema Perancangan	6
<b>Gambar 3.1</b>	Logo Madani <i>Mental Health</i>	37
<b>Gambar 3.2</b>	Logo Mitra Citra Remaja	39
<b>Gambar 3.3</b>	Logo Ardan Radio	40
<b>Gambar 3.4</b>	Lama aktivitas di luar rumah	44
<b>Gambar 3.5</b>	Aktivitas di waktu luang	45
<b>Gambar 3.6</b>	Jenis musik yang didengarkan	46
<b>Gambar 3.7</b>	Hal-hal yang pernah dialami	46
<b>Gambar 3.8</b>	Faktor penyebab stres	47
<b>Gambar 3.9</b>	Cara mengatasi stres	48
<b>Gambar 3.10</b>	Kesukaan terhadap menyanyi	48
<b>Gambar 3.11</b>	Pengetahuan manfaat menyanyi	49
<b>Gambar 3.12</b>	Mencoba menyanyi untuk mengatasi stres	50
<b>Gambar 3.13</b>	Ketertarikan untuk mencoba menyanyi	50
<b>Gambar 4.1</b>	Logo	57
<b>Gambar 4.2</b>	Warna logo	59
<b>Gambar 4.3</b>	Logo grid	59
<b>Gambar 4.4</b>	Persentase logo	60
<b>Gambar 4.5</b>	Pola <i>layout</i>	61
<b>Gambar 4.6</b>	Poster kampanye <i>conditioning</i> 1	66
<b>Gambar 4.7</b>	Poster kampanye <i>conditioning</i> 2	66
<b>Gambar 4.8</b>	Poster kampanye <i>conditioning</i> 3	67
<b>Gambar 4.9</b>	Poster kampanye <i>event</i> 1	68
<b>Gambar 4.10</b>	Poster kampanye <i>event</i> 2	69
<b>Gambar 4.11</b>	Poster kampanye <i>event</i> 3	69
<b>Gambar 4.12</b>	<i>Backdrop stage</i>	70
<b>Gambar 4.13</b>	Facebook	71

<b>Gambar 4.14</b> <i>Web Banner</i>	71
<b>Gambar 4.15</b> <i>Booklet tampak luar</i>	71
<b>Gambar 4.16</b> <i>Booklet tampak dalam</i>	72
<b>Gambar 4.17</b> <i>Ambience lift</i>	72
<b>Gambar 4.18</b> <i>Ambience eskalator</i>	73
<b>Gambar 4.19</b> <i>Ambience tangga</i>	73
<b>Gambar 4.20</b> <i>Ambience kaca toilet</i>	74
<b>Gambar 4.21</b> <i>Ambience kaca mobil</i>	74
<b>Gambar 4.22</b> <i>Gimmick pin</i>	75
<b>Gambar 4.23</b> <i>Gimmick gantungan kunci</i>	76
<b>Gambar 4.24</b> <i>Gimmick tempat pensil</i>	77
<b>Gambar 4.25</b> <i>Gimmick mug</i>	77
<b>Gambar 4.26</b> <i>Gimmick T-shirt</i>	78
<b>Gambar 4.27</b> <i>Gimmick tas</i>	78
<b>Gambar 4.28</b> <i>Timeline</i>	79
<b>Gambar 4.29</b> <i>Budgeting</i>	80

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Wawancara dengan psikiater</b>	<b>42</b>
<b>Gambar hasil kuesioner</b>	<b>44</b>
<b>Sketsa logo dan visual</b>	



## DAFTAR ISTILAH

<i>Stressor</i>	: hal-hal yang dapat menyebabkan stres
<i>Introvert</i>	: berkepribadian tertutup
<i>Ekstrovert</i>	: berkepribadian terbuka
<i>Survey</i>	: teknik / riset yang dilakukan dengan memberi batas yang jelas atas data
<i>Poster</i>	: pengumuman
<i>Banner</i>	: spanduk, bendera
<i>Events</i>	: peristiwa, acara
<i>Merchandise</i>	: barang jualan
<i>Layout</i>	: susunan atau tata ruang
<i>Symbol</i>	: simbol, lambing, tanda
<i>Cultural</i>	: budaya, sesuatu yang berhubungan dengan budaya
<i>Target audience</i>	: sasaran atau tujuan dari pembuatan sesuatu
<i>Timetable</i>	: jadwal
<i>Background</i>	: latar belakang
<i>Conditioning</i>	: pengkondisian
<i>Informing</i>	: menginformasikan
<i>Reminding</i>	: mengingatkan
<i>Billboard</i>	: papan iklan, papan pengumuman
<i>Leaflet</i>	: brosur, surat selebaran

<i>Folder</i>	: map, berkas
<i>Catalogue</i>	: katalog, pedoman
<i>Needs, wants, desire</i>	: kebutuhan dan keinginan
<i>Peer-group</i>	: kelompok sebaya
<i>Client</i>	: klien, pembeli
<i>Social media</i>	: media sosial