

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR ISTILAH	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Desain	
2.1.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual	6
2.1.2 Pengertian <i>Layout</i>	7
2.1.3 Pengertian <i>Margin</i>	7
2.1.4 Pengertian <i>Grid</i>	7
2.1.5 Pengertian Tipografi	8
2.1.6 pengertian Ilustrasi	9
2.2 Teori Kampanye	
2.2.1 Pengertian Kampanye	9

2.2.2 Karakteristik Kampanye	10
2.2.3 Tujuan Kampanye	11
2.2.4 Jenis-jenis Kampanye	11
2.3 Teori Perilaku Konsumen	
2.3.1 Pengertian Perilaku Konsumen	12
2.3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen	13
2.3.3 Hubungan Perilaku Konsumen dengan Strategi Pemasaran	15
2.4 Teori Komunikasi	
2.4.1 Pengertian Komunikasi	15
2.4.2 Unsur-unsur Komunikasi	16
2.4.3 Bentuk-bentuk Komunikasi	17
2.4.4 Pengertian Komunikasi Massa	18
2.4.5 Definisi Televisi	18
2.5 Teori Perkembangan Anak Balita	19

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta

3.1.1 Lembaga Terkait YPMA Kidia

3.1.1.1 Profil YPMA Kidia	27
3.1.1.2 Latar Belakang YPMA Kidia	27
3.1.1.3 Tujuan YPMA Kidia	28
3.1.1.4 Kegiatan Utama YPMA Kidia	29

3.1.2 Tinjauan Media

3.1.3 Tinjauan Jurnal

3.1.3.1 Dampak Kegiatan Menonton Televisi pada Balita	31
3.1.3.2 Solusi Membatasi Kegiatan Menonton Televisi pada Balita	35

3.1.4 Hasil Observasi

3.1.5 Hasil Wawancara

3.1.6 Hasil Kuesioner

3.1.7 Tinjauan Terhadap Karya Sejenis

3.2 Analisis Permasalahan

3.2.1 <i>Segmentation, Targeting, dan Positioning</i>	50
---	----

3.2.2 <i>Strength, Weakness, Opportunities, Threats</i>	51
3.2.3 5W + 1H	52

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi	
4.1.1 Tahapan Kampanye	53
4.1.2 <i>Creative Brief</i>	54
4.2 Konsep Kreatif	
4.2.1 Konsep Verbal	56
4.2.2 Konsep Visual	57
4.3 Konsep Media	58
4.4 Hasil Karya	
4.4.1 Logo Kampanye	64
4.4.2 Poster, Iklan Majalah, dan Iklan Tabloid	
4.4.2.1 Poster Seri <i>Conditioning</i>	69
4.4.2.2 Poster Seri <i>Informing</i> Tahap I	75
4.4.2.3 Poster Seri <i>Informing</i> Tahap II	78
4.4.2.4 Poster <i>Event</i>	82
4.4.3 <i>X-Banner</i>	83
4.4.4 <i>Booklet</i>	86
4.4.5 <i>Ambient Media</i>	88
4.4.6 <i>Flyer Event</i>	92
4.4.7 <i>Baligo Event</i>	92
4.4.8 <i>Umbul-umbul Event</i>	94
4.4.9 Papan Tanda Masuk <i>Event</i>	95
4.4.10 <i>Stand Event</i>	97
4.4.11 <i>Backdrop Event</i>	98
4.4.12 <i>Website</i>	99
4.4.13 <i>Gimmick</i>	102
4.5 <i>Timeline Media Kampanye</i>	110
4.6 <i>Budgeting Media</i>	111

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	117
5.2 Saran	118

DAFTAR PUSTAKA	xv
----------------------	----

DATA PENULIS	xvi
--------------------	-----

UCAPAN TERIMA KASIH	xvii
---------------------------	------

LAMPIRAN	xix
----------------	-----

DAFTAR ISTILAH

1. Perilaku agresif : perbuatan bermusuhan yang bersifat penyerangan fisik ataupun psikis terhadap pihak lain
2. Perilaku antisocial : perilaku kurang pertimbangan untuk orang lain yang dapat menyebabkan kerusakan pada masyarakat, baik sengaja atau melalui kelalaian, karena bertentangan dengan perilaku prososial
3. Perilaku prososial : perilaku yang membantu atau bermanfaat bagi masyarakat
4. Atensi : perhatian; minat
5. *Rating* : kelas; pangkat
6. Regulator : alat pengatur
7. *Production house* : rumah produksi; lingkungan untuk pembuatan gambar bergerak
8. *To the point* : tepat; persis
9. *Headline* : kepala berita; pokok berita
10. *Ambient* : suasana; membaaur dengan suasana sekitar
11. *Vocal point* : titik vokal; pusat
12. Tahap *conditioning* : tahap pengkondisian
13. Tahap *informing* : tahap pemberian informasi
14. Tahap *reminding* : tahap mengingatkan kembali /tahap eksistensi
15. *Logogram* : bagian logo berupa gambar, stilasi, dan lain-lain yang bukan berupa huruf/tulisan
16. *Logotype* : bagian logo berupa huruf/tulisan
17. Stilasi : penyederhanaan bentuk

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo YPMA Kidia	27
Gambar 3.2	Vallerie dan Valencia	39
Gambar 3.3	Hansen sedang menonton berita	39
Gambar 3.4	Tiffanie sedang menonton acara edukasi anak	40
Gambar 3.5	Brian sedang menonton	40
Gambar 3.6	Wawancara penulis dengan Bapak Yuspendi	42
Gambar 3.7	Hasil kuesioner tingkat kegemaran anak responden terhadap kegiatan menonton televisi	45
Gambar 3.8	Hasil kuesioner usia anak responden ketika pertama kali mengenal kegiatan menonton televisi	45
Gambar 3.9	Hasil kuesioner jenis acara kgemaran anak responden	46
Gambar 3.10	Hasil kuesioner lama anak menonton televisi dalam 1 hari	46
Gambar 3.11	Hasil kuesioner pernah tidaknya responden mendengar tentang kegiatan menonton televisi berlebihan dapat mempengaruhi kinerja otak anak	47
Gambar 3.12	Hasil kuesioner pendapat responden tentang perlu tidaknya edukasi dengan pendekatan kampanye sosial mengenai batasan dan cara menonton televisi secara tepat pada anak untuk responden	47
Gambar 3.13	<i>Flyer Event</i> Hari Tanpa TV	48
Gambar 3.14	<i>Poster Event</i> Hari Tanpa TV	49
Gambar 4.1	Logo Kendali Media Balita	64
Gambar 4.2	Warna logo kampanye	66
Gambar 4.3	Logo <i>BW</i>	67
Gambar 4.4	Logo <i>invert</i>	67
Gambar 4.5	Logo <i>grayscale</i>	67
Gambar 4.6	Logo <i>grid</i>	67
Gambar 4.7	<i>Poster conditioning</i> tahap 1 seri 1	69
Gambar 4.8	<i>Poster conditioning</i> tahap 1 seri 4	70
Gambar 4.9	<i>Poster conditioning</i> tahap 1 seri 2	71

Gambar 4.10	Poster <i>conditioning</i> tahap 1 seri 5	71
Gambar 4.11	Poster <i>conditioning</i> tahap 1 seri 3	72
Gambar 4.12	Poster <i>conditioning</i> tahap 1 seri 6	73
Gambar 4.13	Poster <i>conditioning</i> tahap 2	74
Gambar 4.14	Poster <i>informing</i> tahap 1 seri 1	76
Gambar 4.15	Poster <i>informing</i> tahap 1 seri 2	77
Gambar 4.16	Poster <i>informing</i> tahap 2 seri 1	79
Gambar 4.17	Poster <i>informing</i> tahap 2 seri 2	80
Gambar 4.18	Poster <i>informing</i> tahap 2 seri 3	81
Gambar 4.19	Poster <i>Event</i>	83
Gambar 4.20	<i>X-banner</i> 1.1	84
Gambar 4.21	<i>X-banner</i> 1.2	84
Gambar 4.22	<i>X-banner</i> 1.3	84
Gambar 4.23	<i>X-banner</i> 1.4	84
Gambar 4.24	<i>X-banner</i> 1.5	84
Gambar 4.25	<i>X-banner</i> 1.6	84
Gambar 4.26	<i>X-banner</i> 1.7	85
Gambar 4.27	<i>X-banner</i> 1.8	85
Gambar 4.28	<i>X-banner</i> 1.9	85
Gambar 4.29	<i>X-banner</i> 1.10	85
Gambar 4.30	<i>X-banner</i> 1.11	85
Gambar 4.31	<i>X-banner</i> 1.12	85
Gambar 4.32	Cover <i>booklet</i>	86
Gambar 4.33	<i>Layout</i> dalam	87
Gambar 4.34	Teknik <i>cutting booklet</i>	87
Gambar 4.35	<i>Layout ambient</i> 1	88
Gambar 4.36	Aplikasi pada kaca belakang angkutan umum	89
Gambar 4.37	Aplikasi pada <i>lift</i>	89
Gambar 4.38	Aplikasi pada cermin toilet <i>mall</i>	90
Gambar 4.39	<i>Layout papan ambient</i> 2	91
Gambar 4.40	<i>Ambient</i> 2	91
Gambar 4.41	<i>Flyer event</i>	92

Gambar 4.42	<i>Layout baligo event</i>	93
Gambar 4.43	Aplikasi dan ukuran baligo	93
Gambar 4.44	Variasi visual umbul-umbul	94
Gambar 4.45	Aplikasi dan ukuran umbul-umbul	95
Gambar 4.46	Visual dan ukuran papan tanda masuk	96
Gambar 4.47	Aplikasi papan tanda masuk dan umbul-umbul	96
Gambar 4.48	Visual dan ukuran <i>stand</i> tampak samping	97
Gambar 4.49	Visual dan ukuran <i>stand</i> tampak depan	98
Gambar 4.50	<i>Layout backdrop event</i>	98
Gambar 4.51	Aplikasi dan ukuran <i>backdrop</i>	99
Gambar 4.52	<i>Website</i> halaman <i>home</i>	99
Gambar 4.53	<i>Website</i> halaman <i>about</i>,100	100
Gambar 4.54	<i>Website</i> halaman <i>news</i>	100
Gambar 4.55	<i>Website</i> halaman <i>event</i>	101
Gambar 4.56	<i>Website</i> halaman <i>contact</i>	101
Gambar 4.57	<i>Layout cover, subcover, pembatas bulanan, halaman dalam notes</i>	102
Gambar 4.58	<i>Gimmick notes</i>	103
Gambar 4.59	<i>Layout</i> bagian luar dan bagian dalam jam tangan kertas	103
Gambar 4.60	<i>Gimmick</i> jam tangan kertas	104
Gambar 4.61	<i>Layout</i> gambar dan informasi pada weker	104
Gambar 4.62	<i>Gimmick</i> weker	105
Gambar 4.63	<i>Layout</i> stiker <i>remote control</i>	105
Gambar 4.64	<i>Gimmick</i> stiker <i>remote control</i>	105
Gambar 4.65	<i>Layout frame, stiker, dan isi kalender</i>	106
Gambar 4.66	<i>Gimmick</i> kalender meja	106
Gambar 4.67	<i>Layout t-shirt</i> untuk balita dan untuk panitia <i>event</i>	107
Gambar 4.68	<i>Gimmick t-shirt</i>	107
Gambar 4.69	Variasi pin	108
Gambar 4.70	<i>Gimmick goodie bag</i>	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perkembangan motorik masa anak-anak awal	21
Tabel 3.1	Program acara populer yang diklasifikasikan berdasar jenis kelamin	34
Tabel 3.2	Kelebihan dan kekurangan visual <i>flyer</i> dan poster <i>Event</i> “Hari Tanpa TV”	49