

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar pengesahan.....	ii
Pernyataan Orisinalitas Karya dan Laporan.....	iii
Pernyataan Publikasi Laporan Penelitian.....	iv
Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel .....	xi

## BAB 1 PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah .....	1
1.2	Permasalahan dan Ruang Lingkup .....	3
1.2.1	Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2	Rumusan Permasalahan .....	4
1.2.3	Ruang Lingkup Masalah.....	4
1.3	Tujuan Perancangan.....	5
1.4	Sumber dan Teknik Pengumpulan Data .....	5
1.4.1	Data Primer dalam Penelitian .....	6
1.4.2	Data Sekunder dalam Penelitian .....	6
1.4.3	Teknik Pengumpulan Data .....	7
1.5	Skema Perancangan .....	8

## BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Ruang Lingkup Desain Komunikasi Visual .....	9
2.1.1	Pengertian Desain Komunikasi Visual .....	9
2.1.2	Materi Pembelajaran Desain Komunikasi Visual.....	9
2.1.2.1	Layout.....	9
2.1.2.2	Warna.....	10
2.1.2.3	Tipografi .....	10
2.1.2.4	Pengertian Kampanye .....	11
2.1.2.5	Jenis-jenis Kampanye .....	12
2.1.2.6	Fungsi Kampanye .....	12

2.1.2.7	Segmentasi dan Target Pasar .....	13
2.1.2.8	Analisis SWOT .....	15
2.1.2.9	<i>Positioning</i> .....	16
2.1.3	Pengertian Seni Pemasangan .....	17
2.1.4	<i>Graphic Installation</i> .....	19

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

3.1	Data dan Fakta .....	20
3.2	Data Hasil Observasi .....	20
3.2.1	Pengertian Sampah .....	20
3.2.2	Masa Terurai Sampah .....	21
3.2.3	Jenis-jenis Pengolahan Sampah .....	22
3.2.3.1	Sampah Berskala Besar .....	22
3.2.3.2	Sampah Berskala Rumah Tangga .....	23
3.2.4	Sampah Menumpuk .....	27
3.3	Lembaga Terkait .....	28
3.3.1	Recycle Experience .....	28
3.3.2	Mannequin Plastic .....	32
3.3.3	Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis .....	34
3.3.3.1	The Trashcan Recycle Robot .....	34
3.4	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta .....	37
3.4.1	Hasil Kuesioner .....	37
3.4.2	Analisis Terhadap Permasalahan .....	43
3.4.2.1	Segmentasi dan Targeting .....	43
3.4.2.1.1	Segmentasi .....	43
3.4.2.1.2	Targeting .....	44
3.4.2.2	Analisis SWOT .....	45
3.4.2.3	Positioning .....	45

### **BAB IV PEMECAHAN MASALAH**

4.1	Konsep Komunikasi .....	47
4.2	Konsep Kreatif .....	48
4.3	Konsep Media .....	49

4.4	<i>Timeline Acara</i> .....	52
4.5	Biaya Acara dan Promosi .....	53
4.6	Hasil Karya .....	54
4.6.1	<i>Logo Event</i> .....	54
4.6.2	<i>Poster Invitation</i> .....	58
4.6.3	<i>Trashcan Invitation</i> .....	60
4.6.4	<i>Digital Poster</i> .....	62
4.6.5	<i>Hangtag dan Stampel</i> .....	64
4.6.6	<i>Graphic Installation</i> .....	67
4.6.7	<i>Ikon Guide</i> .....	69
4.6.8	<i>Merchandise Doll</i> .....	71

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1	Simpulan .....	72
5.2	Saran .....	76
5.2.1	Saran Terhadap <i>Audiens</i> .....	74
5.2.2	Saran Terhadap R-EXP dan <i>Mannequin Plastic</i> .....	74
5.3.3	Saran Terhadap Pemerhati dan Pembelajar DKV .....	74

### **Daftar Pustaka**

### **Daftar Istilah**

### **Daftar Lampiran dan Lampiran**

### **Data Penulis**

### **Ucapan Terimakasih**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Volume Sampah Kota Bandung per Hari (m3) .....	1
Tabel 1.2 Pertumbuhan Penduduk Menurut Provinsi .....	2
Tabel 2.1 Waktu Dekomposisi Sampah.....	21
Tabel 2.2 Harga Sampah Anorganik.....	26
Tabel 3.1 Usia Target Kampanye .....	37
Tabel 3.2 Profesi/Pendidikan Target.....	37
Tabel 3.3 Gender .....	38
Tabel 3.4 Pengetahuan Memilah Sampah.....	38
Tabel 3.5 Pentingnya Teknik Daur Ulang .....	39
Tabel 3.6 Material Terurai Sampah .....	40
Tabel 3.7 Pengetahuan Masa Terurai Sampah.....	40
Tabel 3.8 Membuang Sampah Berdasarkan Kategori .....	41
Tabel 3.9 Memilah Sampah Hal Merepotkan .....	42
Tabel 4.1 <i>Timeline Awareness 2012</i> .....	52
Tabel 4.2 <i>Budget</i> .....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.5 Skema Perancangan .....	8
Gambar 3.1 Kebersihan di Jepang .....	27
Gambar 3.2 Logo <i>Recycle Experience</i> .....	28
Gambar 3.3 Hasil Karya R-EXP .....	31
Gambar 3.4 <i>Mannequin Plastic</i> .....	32
Gambar 3.5 Tugas Akhir Attina Nuraini di UPI.....	33
Gambar 3.6 <i>Trashcan Recycle Robot</i> .....	34
Gambar 3.7 Pameran <i>My Secret Garden</i> .....	36
Gambar 4.1 Logo .....	55
Gambar 4.2 Logo Sistem .....	56
Gambar 4.3 Poster <i>Invitation</i> .....	59
Gambar 4.4 <i>Facebook &amp; Twitter</i> .....	61
Gambar 4.5 <i>Digital Poster</i> .....	63
Gambar 4.6 Stempel dan <i>Hangtag</i> .....	65
Gambar 4.7 <i>Prototype Hangtag</i> .....	66
Gambar 4.8 <i>Graphic Installation</i> .....	68
Gambar 4.9 <i>Icon</i> .....	70
Gambar 4.10 Contoh <i>Custom Toys</i> .....	71