

ABSTRAK

Hari liburan merupakan hari yang ditunggu-tunggu oleh anak-anak sekolah. Saat ini, kurikulum di Indonesia menjadikan hari Sabtu menjadi hari libur akhir pekan juga. Akhir pekan yang sudah ada kurang dimanfaatkan oleh anak-anak maupun oleh orang tua yang memiliki anak untuk diisi dengan sesuatu yang berguna dan bermanfaat bagi pertumbuhan aspek kembang anak yang terdiri dari pertumbuhan fisik, kecerdasan, sosio emosional, dan bahasa komunikasi. Anak umur 6 – 8 tahun masih termasuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu Early Primary School dan masih termasuk kategori Golden Age. Aktivitas anak umur 6 – 8 tahun khususnya untuk anak Sekolah Dasar Negeri masih kurang maksimal dan bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka menjadi latar belakang disusunnya Kampanye Pemanfaatan Waktu Akhir Pekan. Dalam pembuatan kampanye ini menggunakan metode analisa SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threats), kuesioner, dan wawancara terbuka terhadap narasumber sebagai informasi pendukung dalam proses pelaksanaan Kampanye Pemanfaatan Waktu Akhir Pekan. Setelah melalui proses penelitian, didapat bahwa memang aktivitas anak yang dilakukan khususnya untuk anak sekolah dasar negeri memang kurang memadai dan masih tidak bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka. Kampanye yang dilakukan menggunakan gaya ilustrasi yang sesuai dengan anak-anak dan warna yang bernuansa ragam sesuai dengan imajinasi, minat, dan kesukaan anak. Kampanye diadakan selama 1 tahun yang di dalamnya anak-anak akan dibagikan booklet dan di akhir kampanye akan dilakukan acara besar, yaitu acara menginap bersama yang mencakup dari keseluruhan aspek tumbuh kembang bagi anak. Diharapkan dengan adanya Kampanye Pemanfaatan Waktu Akhir Pekan ini, kegiatan anak akan lebih berguna dan bermanfaat, juga bisa menambah waktu bersama keluarga maupun teman-temannya, sehingga pertumbuhan fisik, kecerdasan, sosio emosional, dan bahasa komunikasi anak juga dapat bertumbuh secara maksimal.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Pernyataan Hasil Karya Pribadi.....	iii
Pernyataan Publikasi Laporan Penelitian.....	iv
Abstrak.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah.....	1
1.2	Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.2.1	Rumusan Masalah.....	2
1.2.2	Ruang Lingkup.....	3
1.3	Tujuan Penelitian.....	3
1.4	Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.4.1	Sumber Data Primer.....	4
1.4.2	Sumber Data Sekunder.....	4
1.5	Skema Penelitian.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini).....	6
-----	---------------------------------------	---

2.1.1 Tujuan dan Prinsip PAUD.....	6
2.1.2 <i>Early Primary School</i> (SD Kelas Awal).....	8
2.2 Aktivitas Bermain Sebagai Kegiatan Pembelajaran.....	10
2.2.1 Pengertian Bermain.....	10
2.2.2 Tahapan Perkembangan Bermain	11
2.2.3 Bentuk Bermain.....	13
2.2.4 Macam-Macam Kegiatan Bermain.....	15
2.3 Kampanye.....	21
2.3.1 Syarat Kampanye.....	21
2.3.2 Tujuan Kampanye.....	21
2.3.3 Jenis Kampanye.....	22

BAB III DATA ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta.....	23
3.1.1 Wood Camp.....	23
3.1.2 Dinas Pendidikan Kota Bandung.....	27
3.1.3 Tinjauan Karya Sejenis.....	31
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	33
3.2.1 Segmentasi, Targeting, Positioning.....	33
3.2.2 Strength, Weakness, Opportunity, Threat.....	34
3.2.3 Data Wawancara.....	35
3.2.3.1 Wawancara dengan Public Relation Wood Camp.....	35
3.2.3.2 Wawancara dengan Peserta Wood Camp.....	36
3.2.3.3 Wawancara dengan Orang Tua Peserta Wood Camp.....	37
3.2.3.4 Wawancara dengan Orang Tua Siswa SDN Bandung.....	38

3.2.4 Data Hasil Kuesioner.....	39
3.2.4.1 Aktivitas sepulang sekolah.....	40
3.2.4.2 Aktivitas di akhir pekan.....	40
3.2.4.3 Tempat bermain bersama keluarga di akhir pekan.....	41
3.2.4.4 Tempat bermain bersama teman di akhir pekan.....	42
3.2.4.5 Aktivitas bermain yang disukai.....	42
3.2.4.6 Ketertarikan bermain di alam terbuka.....	43
3.2.4.7 Informasi tentang Wood Camp.....	44
3.2.4.8 Informasi tentang Outbound.....	45

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi.....	46
4.2 Konsep Kreatif.....	47
4.2.1 Gaya Gambar.....	48
4.2.2 Warna.....	48
4.2.3 Tipografi.....	49
4.3 Konsep Media.....	50
4.4 Timeline.....	52
4.5 Hasil Karya.....	52
4.5.1 Logo.....	52
4.5.2 Tokoh atau Karakter Kartun.....	54
4.5.3 Poster.....	55
4.5.4 Brosur.....	59
4.5.5 Booklet.....	60
4.6 Gimmick.....	63

4.6.1 T-Shirt.....	63
4.6.2 Topi.....	64
4.6.3 Tumbler.....	64
4.6.5 Goodie Bag.....	65
4.7 Website.....	66
4.8 Budgeting.....	67
 BAB V KESIMPULAN	
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	68
 Daftar Pustaka.....xiv	
Data Diri.....	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Wood Camp.....	24
Gambar 3.2	Logo Dinas Pendidikan Kota Bandung.....	27
Gambar 4.1	Logo WOW.....	53
Gambar 4.2	Karakter Gaya Gambar.....	55
Gambar 4.3	Poster Awariness 1.....	56
Gambar 4.4	Poster Awariness 2.....	56
Gambar 4.5	Poster Fisik.....	57
Gambar 4.6	Poster Kecerdasan.....	57
Gambar 4.7	Poster Sosio Emosional.....	58
Gambar 4.8	Poster Bahasa dan Komunikasi.....	58
Gambar 4.9	Poster Event.....	59
Gambar 4.10	Brosur Tampak Depan.....	59
Gambar 4.11	Brosur Tampak Belakang.....	60
Gambar 4.12	Isi Booklet Merah.....	60
Gambar 4.13	Isi Booklet Biru.....	61
Gambar 4.14	Isi Booklet Kuning.....	61
Gambar 4.15	Isi Booklet Ungu.....	62
Gambar 4.16	T-Shirt.....	63
Gambar 4.17	Topi.....	64
Gambar 4.18	Tumbler.....	64
Gambar 4.19	Goodie Bag.....	65
Gambar 4.20	Website.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Peserta Member Sanggar Anak Mandiri Wood Camp.....	24
Tabel 3.2	Aktivitas Sepulang Sekolah SDN Negeri.....	40
Tabel 3.3	Aktivitas Akhir Pekan Anak SDN Negeri.....	41
Tabel 3.4	Aktivitas Akhir Pekan bersama Keluarga.....	41
Tabel 3.5	Aktivitas Akhir Pekan bersama Teman.....	42
Tabel 3.6	Aktivitas Bermain Anak SDN Negeri yang Paling Disukai.....	43
Tabel 3.7	Informasi Tentang Keberminatan Anak dengan Alam Terbuka.....	44
Tabel 3.8	Informasi tentang Wood Camp.....	44
Tabel 3.9	Informasi tentang Ketertarikan mengikuti Oubound.....	45
Tabel 4.1	Timeline.....	53
Tabel 4.2	Budgetting.....	67