

ABSTRAK
PERANCANGAN KAMPANYE MELALUI MEDIA GRAFIS
UNTUK MENUMBUHKAN KERUKUNAN ANTAR REMAJA
SMP SMA KOTA BESAR
Oleh
Aprilia Putri Irawati
1164084

Akhir-akhir ini fenomena bullying marak terjadi di kalangan pelajar di Indonesia. Bullying di kalangan pelajar dapat menyebabkan pertumbuhan mental korban bullying menjadi terganggu. Tahap awal dari bullying adalah tidak adanya rasa mau menerima perbedaan oleh para remaja. Bullying yang paling marak terjadi adalah bullying secara mental dan verbal, yang sering kali tidak mendapat tindakan dari para guru karena dianggap tidak penting dan cenderung diabaikan. Masuknya Indonesia kedalam tahap darurat bullying membuat bullying harus segera mendapat tindakan preventif.

Maka dari itu perancangan ini bertujuan untuk menyadarkan remaja tentang pentingnya menjaga kerukunan antar sesamanya dengan cara mengajak remaja untuk tidak membedakan teman dan tidak mengejek atau melabeli mereka dengan nama-nama yang dapat membuat mereka berkecil hati. Manfaat dari perancangan ini adalah agar jumlah kasus bullying secara verbal dan mental antara remaja Indonesia dapat berkurang.

Metode yang digunakan adalah dengan membuat ilustrasi yang berisikan tentang anak-anak yang menjadi korban mental dan verbal bullying, dengan menggunakan gaya gambar line drawing dengan cara pewarnaan watercolour yang digemari oleh remaja. Penerapan ilustrasi dilakukan ke beberapa media seperti poster art yang dimasukkan ke website dan social media, motion graphic, dan gimmick seperti phone case, kaos, dan mug sebagai pengingat pada remaja.

Kata kunci: bullying, ilustrasi, Indonesia, kerukunan, remaja

ABSTRAK
CAMPAIGN DESIGN "YOU'RE COOL" TO ENCOURAGE TEEN
SOLIDARITY IN BANDUNG CITY

By
Aprilia Putri Irawati
1164084

Lately, the phenomenon of bullying is becoming a thing between Indonesian students. Bullying among students can harm the improvement of the victims' mental. The first step of bullying is caused by the absence of tolerating differences on teenagers. The most common type of bullying are the mental, and verbal bullying that often got off the hook from the teachers. The enlistment of Indonesia into a country into an emergency stage of bullying makes further bullying have to get a preventive act.

This design is made to make the teenagers realize how important solidarity is by asking them not to call their unpopular peers with labels or names. The benefit from this campaign is to push down the number of verbal and mental bullying cases in Indonesia.

The method used is by making some illustrations about the outcasts that are victims of mental and verbal bullying by using line drawing and watercolor that are popular amongst teenagers. The illustration are applied n several medias such as poster art, that would later be uploaded on the website and social medias, motion graphic, and gimmick like phone cases, t-shirts, and mugs as a reminder for the teenagers.

Keywords: bullying, illustration, Indonesia, solidarity, teenagers

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Media.....	6
2.1.1 Kampanye	6
2.1.2 Ilustrasi	6
2.1.2.1 Line Drawing	6
2.1.3 Meme	7
2.1.4 Poster Art.....	7
2.1.5 Teori Warna	7
2.1.6 Tipografi	7
2.2 Budi Pekerti.....	9
2.3 Psikologi Remaja	9
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	12
3.1 Data dan Fakta	12

3.1.1 Lembaga Terkait	12
3.1.2 Data tentang Fenomena Yang Terjadi	13
3.1.2.1 Studi Literatur.....	13
3.1.2.2 Wawancara	16
3.1.2.3 Survey.....	17
3.1.3 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	25
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	35
3.2.1 Analisis SWOT Topik	35
3.2.1 Analisis SWOT Media.....	36
3.2.2 Analisis STP	36
 BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	38
4.1 Konsep Komunikasi.....	38
4.2 Konsep Kreatif	39
4.3 Konsep Media	41
4.3.1 Timeline.	42
4.3.2 Budgeting.....	42
4.4 Karya.....	44
4.4.1 Logo.	44
4.4.2 Poster Art	45
4.4.2.1 Karakter	45
4.4.2.2 Awareness	49
4.4.2.3 Informing.....	52
4.4.2.4 Reminding	54
4.4.3 Web.....	56
4.4.4 Motion.....	58
4.4.5 Gimmick.	59
4.4.5.1 Awareness	59
4.4.5.2 Reminding	60
 BAB V PENUTUP	63
5.1 Simpulan	63
5.2 Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA	65
Lampiran.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.1.1.....	12
Gambar 3.1.2.3.1.....	18
Gambar 3.1.2.3.2.....	18
Gambar 3.1.2.3.3.....	19
Gambar 3.1.2.3.4.....	19
Gambar 3.1.2.3.5.....	20
Gambar 3.1.2.3.6.....	21
Gambar 3.1.2.3.7.....	21
Gambar 3.1.2.3.8.....	22
Gambar 3.1.2.3.9.....	22
Gambar 3.1.2.3.10.....	23
Gambar 3.1.2.3.11.....	23
Gambar 3.1.2.3.12.....	24
Gambar 3.1.2.3.13.....	24
Gambar 3.1.3.1.....	26
Gambar 3.1.3.2.....	27
Gambar 3.1.3.3.....	27
Gambar 3.1.3.4.....	28
Gambar 3.1.3.5.....	29
Gambar 3.1.3.6.....	29
Gambar 3.1.3.7.....	30
Gambar 3.1.3.8.....	31
Gambar 3.1.3.9.....	32
Gambar 3.1.3.10.....	32
Gambar 3.1.3.11.....	33
Gambar 3.1.3.12.....	34
Gambar 3.1.3.13.....	34
Gambar 4.4.1.1.....	44
Gambar 4.4.2.1.1	45
Gambar 4.4.2.1.2	45
Gambar 4.4.2.1.3	46

Gambar 4.4.2.1.4	47
Gambar 4.4.2.1.5	47
Gambar 4.4.2.2.1	48
Gambar 4.4.2.2.2	49
Gambar 4.4.2.2.3	50
Gambar 4.4.2.2.4	50
Gambar 4.4.2.2.5	51
Gambar 4.4.2.3.1	52
Gambar 4.4.2.3.2	52
Gambar 4.4.2.3.3	53
Gambar 4.4.2.3.4	53
Gambar 4.4.2.3.5	53
Gambar 4.4.2.4.1	54
Gambar 4.4.2.4.2	55
Gambar 4.4.2.4.3	55
Gambar 4.4.2.4.4	55
Gambar 4.4.2.4.5	55
Gambar 4.4.3.1	56
Gambar 4.4.3.2	57
Gambar 4.4.3.3	57
Gambar 4.4.3.4	57
Gambar 4.4.3.5	57
Gambar 4.4.4.1	58
Gambar 4.4.5.1.1	59
Gambar 4.4.5.2.1	60
Gambar 4.4.5.2.2.1	61
Gambar 4.4.5.3.1	62

DAFTAR TABEL

Tabel 4.3.1... ..	42
Tabel 4.3.2.1	42
Tabel 4.3.2.2	43

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: SKETSA.....	66
LAMPIRAN B: HASIL KUESIONER.....	67