

ABSTRAK

PERANCANGAN KAMPANYE BERTEMAKAN KEDISIPLINAN WAKTU UNTUK ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR

Oleh

Alodia Faustine Budiono

NRP 1164099

Kurangnya pendidikan yang bermutu di Indonesia menghasilkan kurangnya sumber daya manusia yang berkualitas di Indonesia, salah satunya pendidikan dalam hal kedisiplinan waktu. Menurut Tsuyoshi Ishizaki, masih banyak anak-anak di Indonesia yang kurang menghargai waktu, sehingga kedisiplinan waktu di Indonesia sangatlah kurang dibandingkan dengan Jepang. Dengan mempelajari manajemen waktu yang tepat, seorang anak dapat meningkatkan keberhasilan dan kemandirian dalam dirinya.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah agar anak-anak di Indonesia dapat mempelajari kedisiplinan dalam hal manajemen waktu untuk membangun pribadi yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat di sekitarnya. Adapula kurangnya pendidikan dalam manajemen waktu di masyarakat membuat anak-anak kurang mengerti pentingnya hal tersebut untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Metode yang digunakan adalah menyusun strategi kampanye untuk anak-anak Sekolah Dasar dengan poster yang bersifat persuasif sebagai media utama, dilengkapi dengan website, spanduk, *hanging banner*, agenda, dan *gimmick*. Melalui perancangan strategi kampanye ini, anak-anak dapat lebih memahami pentingnya disiplin waktu untuk diterapkan sehari-hari sehingga menjadi kebiasaan yang baik ketika dewasa dan menghindari dampak buruknya bagi diri sendiri.

Kata kunci: anak-anak, disiplin, kampanye, waktu.

ABSTRACT

THE CAMPAIGN DESIGN OF TIME DISCIPLINE FOR ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN

Submitted by

Alodia Faustine Budiono

NRP 1164099

The lack of good quality education in Indonesia will results in the lack quality of human resources, one of them is about time discipline. According to Tsuyoshi Ishizaki, there are still many of Indonesian children who do not appreciate their time, so it concluded that Indonesians are not discipline in terms of time management compared to the Japanese people. By studying the proper things about time management, children can increase their success and independence of themselves.

Henceforth, the purpose of this campaign design is to help Indonesian children learn a discipline in time management to build a beneficial personality, both to themselves and to their society. The lack of time management training in Indonesian society prevents children from realising how important it is in their daily life.

The method that used is developing a campaign strategy for elementary school children using persuasive posters as a main medium, supported by a website, banners, hanging banners, agenda and gimmicks. By this strategy, children will be more aware of the importance of time discipline in their daily lives so that it becomes their habit to avoid bad consequences.

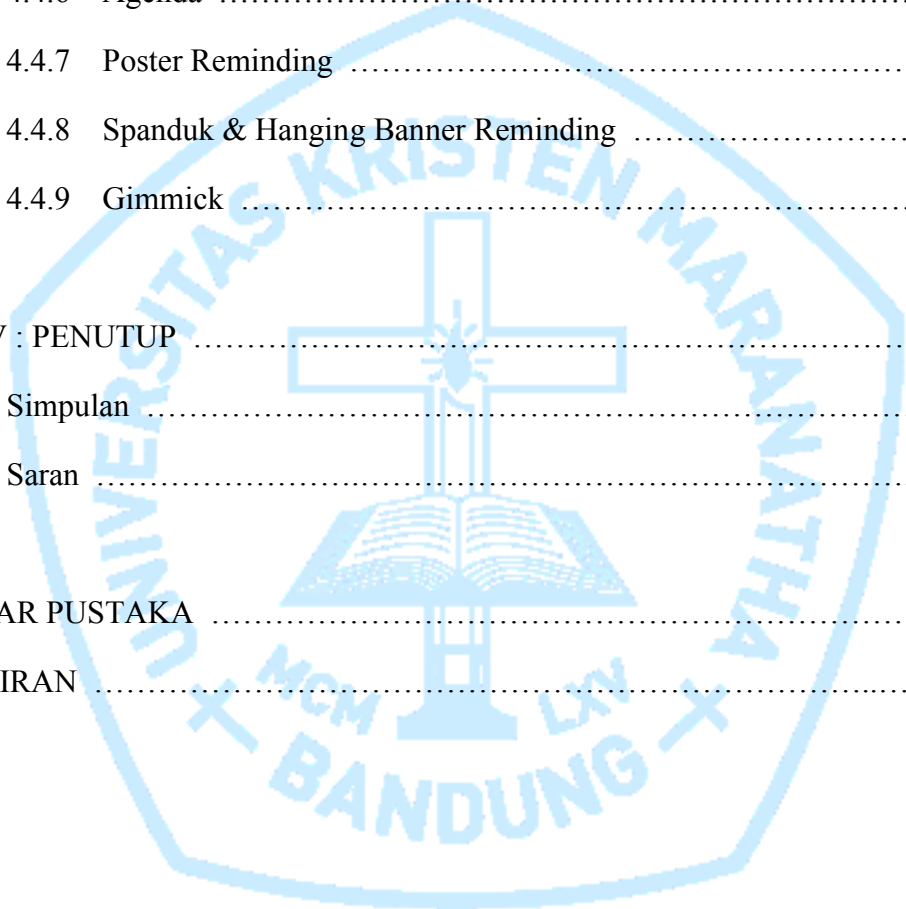
Keywords: children, discipline, campaign, time.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vi
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II : LANDASAN TEORI	5
2.1 Pendidikan	5
2.1.1 Kedisiplinan	5
2.1.2 Unsur-Unsur Disiplin	6
2.1.3 Prinsip Kedisiplinan	7
	viii

2.1.4	Tujuan Disiplin	8
2.2	Psikologi Perkembangan Pada Masa Anak-Anak	8
2.2.1	<i>Understanding Concepts</i> Pada Anak	10
2.2.2	Minat Pada Anak	11
2.3	Kampanye	11
2.3.1	Jenis Kampanye	12
2.3.2	Target Kampanye	13
2.4	STP dan SWOT	13
 BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH		16
3.1	Data dan Fakta	16
3.1.1	Kementrian Kebudayaan, Pendidikan Dasar, dan Menengah	16
3.1.2	Fenomena Kedisiplinan Waktu Di Indonesia	17
3.1.3	Hasil Wawancara	18
3.1.4	Survey Responden	22
3.1.5	Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	28
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	30
3.2.1	Strategi Komunikasi (STP)	31
3.2.2	Strategi Komunikasi (SWOT)	32
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH		34
4.1	Konsep Komunikasi	34
4.2	Konsep Kreatif	35
4.3	Konsep Media	35
4.3.1	Timeline Media	37
4.3.2	Budgeting	37

4.4	Hasil Karya	38
4.4.1	Logo & Tagline	38
4.4.2	Poster Awareness (3 Seri)	39
4.4.3	Hanging Banner Awareness	42
4.4.4	Website	43
4.4.5	Poster Informing (3 Seri)	44
4.4.6	Agenda	47
4.4.7	Poster Reminding	50
4.4.8	Spanduk & Hanging Banner Reminding	51
4.4.9	Gimmick	52
BAB V : PENUTUP		54
5.1	Simpulan	54
5.2	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN		58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Kementerian Kebudayaan, Pendidikan Dasar dan Menengah .	16
Gambar 3.2 Diagram Hasil Pembagian Kuisisioner Pada Anak Sekolah Dasar	22
Gambar 3.3 Diagram Hasil Pembagian Kuisisioner Pada Anak Sekolah Dasar	23
Gambar 3.4 Diagram Hasil Pembagian Kuisisioner Pada Anak Sekolah Dasar	24
Gambar 3.5 Diagram Hasil Pembagian Kuisisioner Pada Anak Sekolah Dasar	24
Gambar 3.6 Diagram Hasil Pembagian Kuisisioner Pada Anak Sekolah Dasar	25
Gambar 3.7 Diagram Hasil Pembagian Kuisisioner Pada Anak Sekolah Dasar	25
Gambar 3.8 Diagram Hasil Pembagian Kuisisioner Pada Anak Sekolah Dasar	26
Gambar 3.9 Diagram Hasil Pembagian Kuisisioner Pada Anak Sekolah Dasar	26
Gambar 3.10 Diagram Hasil Pembagian Kuisisioner Pada Anak Sekolah Dasar	27
Gambar 3.11 Kampanye Keselamatan Berjalan Lintas	28
Gambar 3.12 Pengajaran Tertib Lalu Lintas Di Sekolah Dasar	29
Gambar 3.13 Kampanye Antikorupsi	29
Gambar 4.1 Logo & Tagline	38
Gambar 4.2 Poster Awareness 1	39
Gambar 4.3 Poster Awareness 2	40
Gambar 4.4 Poster Awareness 3	41
Gambar 4.5 Hanging Banner Awareness	42
Gambar 4.6 Web Banner	43
Gambar 4.7 Website	44
Gambar 4.8 Website Info	44
Gambar 4.9 Poster Informing 1	45
Gambar 4.10 Poster Informing 2	46
Gambar 4.11 Poster Informing 3	47

Gambar 4.12 Cover Agenda	48
Gambar 4.13 Isi Agenda	48
Gambar 4.14 Isi Agenda (Flyer)	49
Gambar 4.15 Isi Agenda (Kalender)	49
Gambar 4.16 Poster Reminding	50
Gambar 4.17 Spanduk	51
Gambar 4.18 Hanging Banner Reminding	51
Gambar 4.19 Pin	52
Gambar 4.20 Stiker	52
Gambar 4.21 Gantungan Kunci	53
Gambar 4.22 Pembatas Buku	53



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Timeline Kampanye	37
Tabel 4.2 Budgeting Kampanye	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Klipping Artikel	58
Lampiran B : Rangkuman Wawancara	59
Lampiran C : Pertanyaan Kuisisioner	66
Lembar Asistensi Proses Visual Karya Tugas Akhir	68

