

ABSTRAK

Chandiwati, Agatha Gabriella :

Iklan Layanan Masyarakat

Perancangan Komunikasi Visual “Bermain *Video Game* itu Sehat dan Kreatif” Sebagai Kampanye *Game Pump It Up* untuk Remaja

Iklan layanan masyarakat ini berisi kampanye tentang mengajak remaja untuk mulai memperhatikan kesehatan tubuh mereka dengan cara bermain *video game Pump It Up*. Banyak anak remaja yang tidak memperhatikan kesehatan tubuh mereka, malas berolahraga dan lebih senang bermain *video game*. Sehingga melalui iklan layanan masyarakat ini diharapkan remaja mulai memperhatikan dan menjaga kesehatan tubuh mereka dengan cara berolahraga yang menyenangkan yaitu dengan mengajak mereka bermain *Pump It Up*.

Kata kunci :

Iklan Layanan Masyarakat, Game, Olahraga, Kesehatan.

ABSTRACT

Chandiwati, Agatha Gabriella:

Public service announcements

Visual Communication Design "Playing Video Games is Healthy and Creative" As Campaign Game Pump It Up for Teens

This public service announcement is about campaign to invite teens to start paying attention to their physical health by playing Pump It Up video game. Many young people who do not paying attention to their physical health, lazy to exercise and more happier playing video games. So through this public service announcements are expected teenagers begin to pay attention and maintain their physical health by exercising fun by referring them to play Pump It Up.

Keywords : Public Service Announcements, Games, Sports, Health.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH...	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

1. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Perancangan	4
1.4. Batas Lingkup Perancangan	4
1.5. Manfaat Perancangan	5
1.5.1. Bagi Mahasiswa	5
1.5.2. Bagi Institusi (Keilmuan DKV)	5
1.5.3. Bagi Masyarakat	5
1.6. Definisi Operasional	5
1.7. Metode Perancangan	6
1.7.1. Metode Pengumpulan Data	6
1.7.1.1. Data Primer	6
1.7.1.2. Data Sekunder	7
1.7.2. Alat Pengumpulan Data	7
1.8. Metode Analisis Data	7
1.9. Skematika Perancangan	9
2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	
2.1. Tinjauan Iklan	10
2.1.1. Definisi Iklan	10
2.1.1.1. Tujuan dan Fungsi Iklan	10
2.1.2. Tinjauan Iklan Layanan Masyarakat	11
2.1.3. Tinjauan Kampanye Sosial	12

2.1.3.1. Definisi Kampanye Sosial	12
2.1.3.2. Tujuan Kampanye Sosial	12
2.1.3.3. Komponen Kampanye Sosial	13
2.1.3.4. Proses Kampanye Sosial	14
2.2. Tinjauan Permasalahan Tentang <i>Game</i> Terhadap Remaja	16
2.2.1. Definisi <i>Game</i> Secara Umum	16
2.2.1.1. <i>Genre Game</i>	17
2.2.1.2. Tinjauan Permasalahan <i>Game</i> dan Olahraga Terhadap Remaja	18
2.2.1.3. Dampak Negatif dan Positif <i>Game</i> Secara Umum	26
2.2.2. Tinjauan <i>Game Pump It Up</i> Terhadap Remaja	31
2.2.2.1. Definisi <i>Pump It Up</i>	31
2.2.2.2. Kategori <i>Pump It Up</i>	31
2.2.3. Data Visual	32
2.3. Analisis Masalah	33
2.3.1. Faktor Penghambat dan Faktor Pendukung	33
2.3.1.1. Tidak Semua <i>Game</i> Bersifat Negatif	33
2.3.1.2. <i>Video Game Pump It Up</i> Dikalangan Masyarakat	34
2.3.2. Analisis Akar Masalah	35
2.3.2.1. Analisis Fishbone	35
2.4. Simpulan	35
2.5. Usulan Pemecahan Masalah	36
 3. KONSEP PERANCANGAN	
3.1. Konsep Kreatif	37
3.1.1. Tujuan Kreatif	37
3.1.2. Strategi Kreatif	37
3.1.2.1. Isi Pesan	37
3.1.2.2. Bentuk Pesan	37
3.1.3. Program Kreatif	38
3.1.3.1. Tema Pesan (<i>Big Idea</i>)	38
3.1.3.2. Strategi Penyajian Pesan	38
3.1.3.3. Pengarahan Pesan Visual	39
3.1.3.4. Penulisan Naskah	40
3.2. Konsep Media	41
3.2.1. Tujuan Media	41
3.2.2. Strategi Media	42
3.2.2.1. Khalayak Sasaran	42
3.2.2.2. Pemilihan Media	43
3.2.2.3. Pengarahan Teknis	45
3.2.3. Program Media	47
3.2.4. Biaya Media	49
3.2.5. Biaya Kreatif	51
 4. PROSES DESAIN ATAU VISUALISASI	
4.1. Penjaringan Ide Visual	52
4.2. Pengembangan Bentuk Visual	53
4.2.1. <i>Thumbnail</i>	53

4.2.2. <i>Tight Tissue</i>	57
4.2.3. Eksekusi Final Desain	65
4.3. Katalog Pameran Tugas Akhir	73
 5. PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	76
5.2. Saran	76
 DAFTAR REFERENSI	77
 DAFTAR LAMPIRAN	79
 MATERI PENYERTA	

DAFTAR GAMBAR

1.1 Mesin <i>video game Pump It Up</i>	2
1.2 Skematika perancangan	9
2.1 Model perencanaan dan manajemen yang disusun Cutlip, Center dan Broom	14
2.2 Diagram lingkaran hasil kuesioner 1	19
2.3 Diagram lingkaran hasil kuesioner 2	24
2.4 Remaja bermain <i>video game Pump It Up</i>	32
2.5 Remaja bermain <i>video game</i>	33
2.6 Diagram Fishbone	35
3.1 Moodboard	39
3.2 Typeface Take Your Clothes Off When You Dance	40
3.3 Typeface Century Gothic	40
4.1 Referensi visual	52
4.2 <i>Thumbnail</i> poster	53
4.3 <i>Thumbnail</i> billboard	53
4.4 <i>Thumbnail</i> x-banner	53
4.5 <i>Thumbnail</i> backdrop	54
4.6 <i>Thumbnail</i> spanduk	54
4.7 <i>Thumbnail</i> ambient	54
4.8 <i>Thumbnail</i> pin	54
4.9 <i>Thumbnail</i> gantungan kunci	55
4.10 <i>Thumbnail</i> tas	55
4.11 <i>Thumbnail</i> stiker	55
4.12 <i>Thumbnail</i> t-shirt	55
4.13 <i>Thumbnail</i> topi	56
4.14 <i>Thumbnail</i> mug	56
4.15 <i>Thumbnail</i> sosial media	56
4.16 <i>Tight tissue</i> poster	57
4.17 <i>Tight tissue</i> billboard	58
4.18 <i>Tight tissue</i> x-banner	59

4.19 <i>Tight tissue</i> backdrop	59
4.20 <i>Tight tissue</i> spanduk	60
4.21 <i>Tight tissue</i> ambient	60
4.22 <i>Tight tissue</i> pin	61
4.23 <i>Tight tissue</i> gantungan kunci	61
4.24 <i>Tight tissue</i> tas	62
4.25 <i>Tight tissue</i> stiker	63
4.26 <i>Tight tissue</i> t-shirt	64
4.27 <i>Tight tissue</i> topi	64
4.28 <i>Tight tissue</i> mug	64
4.29 <i>Tight tissue</i> sosial media	65
4.30 Final poster	65
4.31 Final billboard	66
4.32 Final x-banner	66
4.33 Final backdrop	67
4.34 Final spanduk	67
4.35 Final ambient	68
4.36 Final pin	68
4.37 Final gantungan kunci	69
4.38 Final tas	70
4.39 Final stiker	71
4.40 Final t-shirt	71
4.41 Final topi	72
4.42 Final mug	72
4.43 Final sosial media	73
4.44 Cover depan	73
4.45 Isi katalog	74
4.46 Isi katalog	74
4.47 Cover belakang	75

DAFTAR TABEL

3.1 Jadwal kampanye	48
3.2 Tabel biaya media	49

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kuesioner 1	79
2. Kuesioner 2	82
3. Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir	84
4. Form Kelayakan Mengikuti Sidang Akhir TA	86
5. Form Kelengkapan Karya Tugas Akhir	87