

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	3
I.2. Identifikasi Masalah	4
I.3. Rumusan Masalah	4
I.4. Batasan Masalah	4
I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
I.5.1. Tujuan Perancangan	4
I.5.2. Manfaat Perancangan	5
BAB II. FENOMENA GOLPUT PADA PILKADA	6
II.1. Landasan Teori	6
II.1.1. Pemilu	6
II.1.2. Sejarah Pemilu	6
II.1.3. Sistem Penyelenggaraan Pemilu Di Indonesia	7
II.1.4. Hak Pilih	7
II.1.5. Tata Cara Memilih Di TPS	8
II.1.6. Kampanye	10
II.1.6.1. Kampanye Sosial	10
II.2. Objek Penelitian	11
II.2.1. Golongan Putih (Golput)	11

II.2.2. Sejarah Golongan Putih (Golput)	11
II.2.3. Jenis-jenis Golongan Putih (Golput)	12
II.2.3.1. Dampak Golongan Putih (Golput).....	14
II.2.4. Demokrasi	16
II.2.5. Regulasi dan Andil Pemerintah	17
II.2.6. Persentase Golput Pilwalkot 2018.....	20
II.2.7. Media Kampanye Anti Golput Sebelumnya.....	21
II.2.8. Tupoksi KPU Kota Bandung.....	23
II.3. Analisis Permasalahan.....	25
II.3.1. Wawancara	26
II.3.1.1. Tabel Wawancara KPU Kota Bandung	26
II.3.1.2. Fenomena Golput dan Isunya Saat ini.....	36
II.3.1.3. Klarifikasi Fenomena Golput Pada Pilkada	37
II.3.1.4. Faktor Pembentuk dan Pencegahan Fenomena Golput	39
II.3.1.5. Solusi Permasalahan	40
II.3.2. Kuesioner.....	40
II.3.2.1 Data Responden.....	41
II.4. Resume	51
II.5. Solusi Perancangan.....	52
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	53
III.1. Khalayak Sasaran	53
III.2. Strategi Perancangan.....	58
III.2.1. Tujuan Komunikasi.....	59
III.2.2. Pendekatan Komunikasi.....	59
III.2.2.1. Pendekatan Visual	59
III.2.2.2. Pendekatan Verbal	61
III.2.3. Mandatory	61
III.2.4. Materi Pesan.....	61
III.2.5. Gaya Bahasa.....	62
III.2.6. Strategi Kreatif.....	62
III.2.6.1. <i>Copywriting</i>	67

III.2.7. Strategi Media	67
III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	70
III.3. Konsep Visual	71
III.3.1. Format Desain	71
III.3.2. Tata Letak.....	71
III.3.3. Tipografi.....	72
III.3.4. Ilustrasi	72
III.3.5. Warna	73
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	75
IV.1. Media Utama.....	75
IV.1.1. Teknis Produksi	75
IV.1.1.1. Pra Produksi	75
IV.1.1.2. Software Penunjang	79
IV.1.2.3. Proses Produksi.....	80
IV.1.2.4. Paska Produksi	84
IV.2. Media Pendukung	84
IV.2.1. Kaos	85
IV.2.2. <i>Tote Bag</i>	85
IV.2.3. Topi.....	85
IV.2.4. <i>X-Banner</i>	86
IV.2.5. Spanduk	87
IV.2.6. Kalender.....	87
IV.2.7. Brosur.....	88
IV.2.8. Kipas Tangan	89
IV.2.9. Buku Tulis.....	89
IV.2.10. Pulpen	90
IV.2.11. Stiker.....	90
IV.2.12. <i>Tumbler</i>	91
IV.2.13. Mug.....	92
IV.2.14. Gantungan Kunci	92

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
V.1. Kesimpulan	94
V.2. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	98
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	116
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	118
KONTAK PENULIS DAN KONTRIBUTOR PERANCANGAN.....	119