Daftar Isi

Kata Pengantar i

Daftar gambar v

BAB I. PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 3

1.3 Pembatasan Masalah 4

1.4 Tujuan Perancangan 4

BAB II. KAMPANYE DAMPAK NEGATIF TONTONAN 'NGADU BAGONG TERHADAP ANAK-ANAK 5

2.1 Kampanye Sosial 5

2.2 Tahapan Perencanaan Kampanye Sosial 5

2.2.1 Penetapan Tujuan 6

2.2.2 Segmentasi (Target Sasaran) 6

2.2.3 Strategi Komunikasi 7

2.3 Permainan Rakyat 7

2.4 Pengertian Permainan Rakyat 'Ngadu Bagong' 8

2.5 Sejarah Permainan Rakyat 'Ngadu Bagong' 9

2.6 Mekanisme dan Peraturan Permainan 'Ngadu Bagong' 11

2.7 Perkembangan Anak 14

2.8 Permasalahan ‘Ngadu Bagong’ Terhadap Anak-anak 15
2.8.1 Opini..... 16
2.8.2 Isu 18
2.8.3 Kesimpulan Analisis..... 18
2.9 Target Audiens..... 19
1. Demografis..... 19
2. Psikografis 19
3. Geografis 20

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL..... 21
3.1 Strategi Perancangan..... 21
3.2 Strategi Komunikasi 21
3.2.1 Tujuan Komunikasi 22
3.2.2 Pendekatan Bahasa..... 22
3.2.3 Materi Pesan..... 23
3.2.4 Positioning 24
3.3 Strategi Kreatif..... 24
3.4 Strategi Media 25
3.4.1 Pemilihan Media 26
3.4.2 Jadwal Penyebaran Media..... 29
3.5 Konsep Visual Kampanye 29
3.5.1 Format Desain 30
3.5.2 Layout 30
3.5.3 Tipografi (Huruf)..... 31

3.5.4 Warna 33
3.5.5 Logo Kampanye 35
3.5.6 Visualisasi 35
3.5.6.1 Konsep 1 35
3.5.6.2 Konsep 2 36
3.5.6.3 Konsep 3 37
3.5.6.4 Konsep 4 38

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 39
4.1 Poster 39
4.2 Spanduk 42
4.3 X-Banner 43
4.4 Kaos 44
4.5 Cricket (Korek) 44
4.6 Gantungan Kunci 45
4.7 Kalender 45
4.8 Billboard 46
4.9 Stiker 46
4.10 Flyer 47
4.11 Mug 48

Daftar Pustaka

Lampiran