DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL x
DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN
I.1 Latar Belakang 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Maslaha 4
I.5 Tujuan Perancangan 4

BAB II KAMPANYE MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT TERHADAP PENGARUH SEMPOA ARITMATIKA
II.1 Landasan Teori 5
II.1.1 Definisi Sempoa 5
II.1.2 Sejarah Sempoa 5
II.1.3 Manfaat Kelebihan Dan Kelemahan Belajar Semppoa 6
II.1.3.1 Belajar 6
II.1.3.2 Hasil Belajar 7
II.1.3.3 Efektifitas Pembelajaran 7
II.1.3.4 Manfaat Kelebihan Belajar Sempoa 8
II.1.3.5 Kelemahan Belajar Sempoa 9
II.1.3.6 Perkembangan Kognitif Anak 9
II.1.4 Kreativitas 10

II.1.4.1 Kreativitas Belajar 10
II.1.4.2 Faktor Pendorong Kreativitas 11
II.1.4.3 Ciri-Ciri Kreativitas Dalam Belajar 12
II.2 Objek Penelitian 13
II.3 Analisa 5W+1H 14
II.4 Target Khalayak 15
II.5 Tinjauan Kampanye 16
II.5.1 Definisi Kampanye 16
II.5.2 Jenis Kampanye 17
II.5.3 Manfaat Kampanye 18
II.6 Kampanye Sebagai Solusi Permasalahaan 18

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL
III.1 Strategi Perancangan 19
III.1.1 Tujuan Komunikasi 19
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 19
III.1.3 Strategi Kreatif 20
III.1.4 Strategi Media 20
III.1.5 Strategi Distribusi 21
III.2 Konsep Visual 22
III.2.1 Format Desain 24
III.2.2 Tata Letak (Layout) 24
III.2.3 Tipografi 24
III.2.4 Warna 26

BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA
IV.1 Teknis Produksi Media 27
IV.1.1 Tahap Awal Sketsa 27
IV.1.2 Tahap Eksekusi Visual 28
IV.1.3 Tahap Perancangan 28
IV.1.4 Aplikasi Media 29

DAFTAR PUSTAKA 34
LAMPIRAN 35