DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN 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 Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 2
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Tujuan Perancangan 3

BAB II FENOMENA REMAJA IBUKOTA DAN STREET ART

II.1 Remaja 4
II.1.1 Definisi Remaja 4
II.1.2 Pengelompokan Remaja 4
II.2 *Street art* 6
II.2.1 Sejarah Singkat *Street Art* 6
II.2.2 Perkembangan *Street Art* di Indonesia 8
II.2.3 Pengelompokan *Street Art* di Indonesia 11
II.3 Jakarta 13

II.4 Kampanye 14

II.4.1 Definisi Kampanye 14

II.4.2 Ciri-Ciri Kampanye 15

II.4.3 Kategori Kampanye 16

II.5 Ikhtisar Teori 16

II.6 Hasil Penelitian Dan Tanggapan Remaja SMA Tentang *Street Art* di Jakarta

.....17

II.4.2 Kesimpulan dan Solusi 18

BAB III STRATEGI PERANCANGAN

III.1 Target Audiens 19

III.1.1 Pendekatan Komunikasi 20

III.2 Strategi Perancangan 22

III.2.1 Strategi Kreatif 22

III.2.2 Strategi Media 23

III.2.2.1 Pemilihan Media 23

III.2.3 Strategi Distribusi 23

III.3 Konsep Visual 24

III.3.1 Format Desain 25

III.3.2 Tata Letak (*Layout*) 25

III.3.3 Tipografi 26

III.3.4 Ilustrasi 27

III.3.5 Warna 28

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Pra Produksi 29

IV.2 Produksi 30

IV.2.1 Poster 30

IV.2.2 *X-banner* 31

IV.2.3 Spanduk 31

IV.2.4 *Leafleat* 32

IV.2.5 Stiker 33

IV.2.6 Tiket *Event* 34

IV.2.7 *Name Tag* 35

IV.2.8 Piagam Juara 36

IV.2.9 Pin dan Gantungan Kunci 37

IV.2.10 *Mousepad* 38

IV.2.11 Kaos 38

IV.2.12 Media Sosial 39

IV.2.13 Majalah 40

DAFTAR PUSTAKA 41

LAMPIRAN 42