

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH DAN LEMBARAN PENGESAHAN	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Lingkup Perancangan	4
1.5 Maksud dan Tujuan	5
1.5.1 Maksud	5
1.5.2 Tujuan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.6.1 Manfaat Teori	6
1.6.2 Manfaat Praktis	6
1.7 Skema Perancangan	6
1.8 Metode Perancangan	7

1.8.1 Metode Pengumpulan Data	8
1.8.2 Tahap Perancangan	9
1.9 Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Media Edukasi	11
2.2 Permainan Kartu	13
2.2.1 Fungsi Permainan Kartu	14
2.2.2 Permainan Kartu <i>Truth Or Dare</i>	15
2.2.3 Aktivitas dan Penyajian Permainan Kartu <i>Truth Or Dare</i>	15
2.3 Kampanye Sosial	16
2.3.1 Jenis-Jenis Kampanye	17
2.3.2 Media Kampanye	19
2.4 Desain Komunikasi Visual	19
2.4.1 Prinsip Desain Grafis	20
2.4.2 Elemen Desain Grafis	21
2.5 Remaja	25
2.5.1 Ciri-Ciri Remaja	26
2.5.2 Kenakalan Remaja	28
BAB III ANALISIS DATA	29
3.1 Data dan Analisis Objek Penelitian	29
3.1.1 Observasi	29
3.1.2 Wawancara	30
3.1.3 Kuesioner	34
3.1.4 Dokumentasi	38
3.1.5 Studi Literatur	39
3.1.6 Analisa 5W+2H	40

3.1.7 Tabel Analisis SWOT	43
3.2 Data dan Analisis Target	44
3.2.1 Data Target	44
3.2.2 Analisis Target	44
3.2.3 <i>Consumer Journey</i>	46
3.2.4 Preferensi Media	51
3.2.5 Preferensi Visual dan <i>Moodboards</i>	54
3.3 Analisis Permasalahan	55
3.3.1 <i>Keyword</i> (Kata Kunci)	56
3.3.2 Kesimpulan/ <i>What To Say</i>	57
BAB IV PERANCANGAN	58
4.1 Konsep Komunikasi	58
4.1.1 Tujuan Komunikasi	58
4.1.2 Strategi Komunikasi	59
4.2 Konsep Media	59
4.2.1 Tujuan Media	59
4.2.2 Strategi Media	60
4.2.3 Cara Bermain Kartu <i>Truth Or Dare</i>	60
4.2.4 Pertanyaan dan Pernyataan dalam Permainan Kartu	62
4.2.5 Jadwal Media	67
4.2.6 Biaya Media	67
4.3 Konsep Kreatif	69
4.3.1 Konsep Verbal	69
4.3.2 Konsep Visual	70
4.4 Purwarupa/Visualisasi	75
4.4.1 <i>Attention</i> (Perhatian)	75

4.4.2 <i>Interest</i> (Minat)	77
4.4.3 <i>Search</i> (Mencari)	79
4.4.4 <i>Action</i> (Tindakan)	80
4.4.5 <i>Share</i> (Berbagi)	84
BAB V PENUTUP	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	7
Gambar 2.1 Permainan Kartu	14
Gambar 2.2 Kampanye Produk <i>Handbody</i> Marina	17
Gambar 2.3 Kampanye Politik	18
Gambar 2.4 Kampanye Ideologi	18
Gambar 2.5 Poster Infografis Prinsip Desain	20
Gambar 2.6 Titik	21
Gambar 2.7 Garis	22
Gambar 2.8 Tipografi	23
Gambar 2.9 Warna	24
Gambar 2.10 Tata Letak	25
Gambar 3.1 Hasil Kuesioner 1	34
Gambar 3.2 Hasil Kuesioner 2	35
Gambar 3.3 Hasil Kuesioner 3	35
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner 4	36
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner 5	36
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner 6	37
Gambar 3.7 Hasil Kuesioner 7	37
Gambar 3.8 Dokumentasi Wawancara BK	38
Gambar 3.9 Dokumentasi Wawancara Orang Tua	38
Gambar 3.10 Dokumentasi Wawancara Ahli Psikologi	39
Gambar 3.11 Dokumentasi Pengisian Kuesioner Siswa	39
Gambar 3.12 Referensi Media Kartu Remi	52
Gambar 3.13 Referensi Media <i>Game Truth Or Dare</i>	52
Gambar 3.14 Referensi <i>Game Free Fire</i>	52
Gambar 3.15 Referensi <i>Game PUBG Mobile</i>	53
Gambar 3.16 Referensi Permainan Kartu	53
Gambar 3.17 Referensi Visual dan <i>Moodboards Game Card</i>	54

Gambar 3.18 Referensi <i>Tone Colour Card Game</i>	55
Gambar 3.19 Referensi <i>Font Card Game</i>	5
Gambar 4.1 Font Permainan Kartu	71
Gambar 4.2 Proses Kreatif Elemen 1 Permainan Kartu	72
Gambar 4.3 Proses Kreatif Ilustrasi 1 Permainan Kartu	72
Gambar 4.4 Proses Kreatif Ilustrasi 2 Permainan Kartu	73
Gambar 4.5 Proses Kreatif Elemen 2 Permainan Kartu	73
Gambar 4.6 Proses Kreatif Elemen 3 Permainan Kartu	74
Gambar 4.7 Proses Kreatif Elemen 4 Permainan Kartu	74
Gambar 4.8 Tone Colour Permainan Kartu	75
Gambar 4.9 Ukuran Poster A2	76
Gambar 4.10 Poster	76
Gambar 4.11 Ukuran Feeds Instagram 1:1	77
Gambar 4.12 Feeds Instagram	77
Gambar 4.13 Ukuran Banner	78
Gambar 4.14 Banner	78
Gambar 4.15 Ukuran Feeds Instagram 1:1	79
Gambar 4.16 Feeds Instagram	79
Gambar 4.17 Ukuran Story Instagram	80
Gambar 4.18 Story Instagram	80
Gambar 4.19 Ukuran Kartu	81
Gambar 4.20 Permainan Kartu Ayo Cerita <i>Truth Or Dare</i>	81
Gambar 4.21 Ukuran Reels Instagram	82
Gambar 4.22 Reels Instagram	83
Gambar 4.23 Ukuran Video Tiktok	83
Gambar 4.24 Video Tiktok Ads	84

Gambar 4.25 Feeds Instagram	84
Gambar 4.26 Sticker	85
Gambar 4.27 Gantungan Kunci	85
Gambar 4.28 Pin	85
Gambar 4.29 Mendali	85
Gambar 4.30 Tumbler	86
Gambar 4.31 Notebook A5	86
Gambar 4.32 Pulpen	86
Gambar 4.33 Totebag	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT	43
Tabel 3.2 Target <i>Journey</i> 1	47
Tabel 3.3 Target <i>Journey</i> 2	47
Tabel 3.4 Target <i>Journey</i> 3	48
Tabel 3.5 Target <i>Journey</i> 4	49
Tabel 3.6 Target <i>Journey</i> 5	50
Tabel 4.1 Indikator dan Pertanyaan Kartu <i>Truth</i>	62
Tabel 4.2 Indikator dan Pernyataan Kartu <i>Dare</i>	64
Tabel 4.3 Indikator dan Pernyataan Kartu Kesempatan.....	65
Tabel 4.4 Indikator dan Pertanyaan Kartu Hukuman.....	66
Tabel 4.5 Jadwal Media AISAS.....	67
Tabel 4.6 Biaya Media	67