

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Jurusan Desain Komunikasi Visual
Tugas Akhir Sarjana Desain Komunikasi Visual
Semester Genap tahun 2006/2007 (sesuai periode berjalan)

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK MENDUKUNG KAMPANYE AWASI GAME ANAK ANDA

Agus Wahyudi / 0600656343

08PCU

Abstrak

Tujuan dari pembuatan kampanye akhir ini ialah untuk memberikan sedikit masukan kepada para orang tua yang kebanyakan masih belum mengerti tentang dunia video game yang ternyata setelah diselami lebih jauh, permainan video game tersebut tidak hanya diperuntukkan untuk anak-anak.

Sebagai metode penelitian, digunakan dengan pengumpulan data dari berbagai sumber tentang akibat video game yang salah untuk anak dan juga dilakukan survey lapangan untuk mendukung dalam proses pembuatan kampanye ini

Dari pengumpulan data didapat bahwa ternyata game dewasa masih dikonsumsi oleh 70% dari anak – anak tanpa orang tua sadari, oleh karena itu untuk mensukseskan kampanye dibuat dengan memvisualisasikan permasalahan supaya lebih menarik

Diharapkan dengan visualisasi dari pemecahan permasalahan tersebut maka para orangtua akan lebih menyadari tentang pentingnya kampanye ini dan akan lebih memperhatikan tentang video game yang dimainkan oleh anak mereka

Awasi, perhatikan, dampingi dan beri pengertian game kepada anak anda!

PRAKATA

Pertama –tama penulis panjatkan puji syukur kepada Tuhan yang senantiasa memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulisan dari laporan tugas akhir ini selesai dengan baik dan tepat pada waktunya tanpa halangan yang mempersulit penulisan Tugas akhir ini sekarang ini.

Setelah melewati kurang lebih 4 bulan untuk survey dan pencarian data, akhirnya laporan ini dapat tersusun, Tugas akhir ini berisi sebuah kampanye sosial yang menghimbau kepada masyarakat terutama orang tua untuk lebih memperhatikan dan mengawasi game yang dimainkan oleh anak – anak.

Terima kasih penulis ucapkan kepada berbagai macam pihak yang telah membantu penyelesaian Tugas Akhir ini yang tidak mungkin untuk disebutkan satu persatu.

Akhir kata semoga laporan dapat memberikan sedikit informasi, dan berguna bagi masyarakat umum yang membutuhkan.

Jakarta, Juni 2006

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan	i
Halaman Abstrak	ii
Prakata	iii
Daftar isi	iv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup TA	3
BAB 2 DATA DAN ANALISA	
2.1 Sumber Data	4
2.2 Analisa Data	4
a. Tenth Annual Video Game Report Card	5
b. Rating Game	8
2.3 Dampak Positif Video Game	16
2.4 Dampak Negatif Video Game	16
a. Dampak Psikologis	19
b. Dampak Kesehatan	21
c. Dampak Sosial	22
2.5 Perhatian Terhadap Dampak Game di Luar dan di Dalam Negeri	23
2.6 Data Penyelenggara	24
2.7 Faktor Pendukung dan Penghambat	
a. Faktor Penghambat	26
b. Faktor Pendukung	26

BAB 3 MASALAH DAN TUJUAN DESAIN

3.1 Identifikasi Masalah	27
3.2 Rumusan Masalah	27
3.3 Tujuan Desain	28

BAB 4 KONSEP DESAIN

4.1 Landasan Teori	29
a. Teori Warna	30
b. Teori Tipografi	32
c. Teori Fotografi	33
d. Teori Promosi	33
4.2 Strategi Komunikasi	
a. Tujuan Komunikasi	34
b. Fakta Kunci	35
c. What To Say	35
d. How To Say	35
e. Profil Target Komunikasi	36
f. Positioning	37
g. Pendekatan	37
4.3 Strategi Desain	
a. Tone & manner/mood	38
b. Strategi Verbal	38
c. Strategi Visual	38
d. Pemilihan item	38

BAB 5 PEMBAHASAN DESAIN

1. Logo	41
2. Poster		
Versi 1	42
Versi 2	43
Versi 3	44
3. Iklan Surat Kabar / Koran		
Versi 1	45
Versi 2	46
4. Iklan Majalah		
Versi 1	47
Versi 2	48
5. Flyer	49
6. Booklet	50
7. Kalender	51
8. Stiker	52
9. Kaos/ T-Shirt	53

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan	54
6.2 Saran	55

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP