

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SIDANG.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	4
1.1 Latar Belakang Masalah.....	4
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	11
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	11
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	11
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	11
1.6 Kerangka Pemikiran.....	14
1.7 Skematika Perancangan.....	16
BAB II LANDASAN TEORI.....	17
2.1. Landasan Teori.....	17
2.1.1. Teori Komunikasi.....	17
2.1.2. Strategi Publikasi.....	18
2.1.3. Psikologi Warna.....	19
2.1.4. Semiotika.....	22
2.1.5. Aspek Kultural.....	23
2.1.6. Gaya Desain.....	25
2.1.6.1. Gaya Desain Post-Modern.....	25
2.1.6.2. Gaya Desain Flat Desain.....	26
2.1.7. Unsur dan Prinsip Desain.....	27

2.1.7.1. Unsur Desain.....	28
2.1.7.1.1. Garis.....	28
2.1.7.1.2 Bidang.....	31
2.1.7.1.3 Bentuk.....	31
2.1.7.1.4. Warna.....	33
2.1.7.1.5. Ruang.....	37
2.1.7.1.6. Gelap Terang.....	37
2.1.7.1.7. Komposisi.....	38
2.1.7.2. Prinsip Desain.....	41
2.1.7.2.1. Irama.....	41
2.1.7.2.2. Kesederhanaan.....	42
2.1.7.2.3. Keseimbangan.....	43
2.1.7.2.4. Pusat Perhatian.....	43
2.1.7.2.5. Kesatuan.....	44
2.1.7.2.6. Typografi.....	45
2.1.8. Ilustrasi pada Media Komunikasi Visual.....	46
2.1.9. Tipografi pada Media Publikasi.....	47
2.1.10. Kampanye Non Komersil.....	50
2.1.11. Audio Visual.....	51
2.1.11.1. Audio.....	52
2.1.11.2. Visual.....	52
2.1.12. Infographic.....	53
2.1.13. Animasi.....	54
2.1.13.1. Jenis Animasi.....	55
2.1.13.2. Perkembangan Teknologi Animasi.....	55
2.1.13.3. Animasi (2D).....	55
2.1.13.4. Animasi 3D.....	56
2.1.13.5. Animasi Clay.....	57
2.2. Analisa Data.....	57
2.2.1. Gambaran Institusi.....	57
2.2.2. Kondisi Media Komunikasi Visual.....	58
2.2.3. Data Kompetitor.....	58

2.2.4. SWOT	59
BAB III KONSEP PERANCANGAN VIDEO KAMPANYE "AYO MAKAN IKAN"	60
3.1 Konsep Media	60
3.1.1 Tujuan Media	60
3.1.2 Strategi Media	60
3.1.3 Pemilihan Media	61
3.1.3.1 Target Media	61
3.1.3.2 Panduan media	62
3.1.3.3. Program Media.....	62
3.2 Konsep Kreatif	62
3.2.1 Keyword.....	62
3.2.2 Strategi Kreatif.....	63
3.2.2.1 Warna.....	63
3.2.2.2 Tipografi	65
3.2.2.3 Image.....	65
3.2.2.4 Logo	66
3.2.2.5 Identitas Visual	66
3.2.2.6 Gaya Desain	66
3.2.2.7 Layout	67
3.2.3 Program Kreatif	67
3.2.3.1 Proses Cetak.....	68
3.2.3.2 Pra-Produksi.....	68
3.2.3.3 Produksi	68
3.2.3.4 Pasca Produksi	68
3.3 Konsep Komunikasi.....	68
3.3.1 Tujuan Komunikasi.....	69
3.3.2 Strategi Komunikasi.....	69
3.4 Perencanaan Biaya	69
3.4.1 Produksi	70
3.4.2 Promosi	70
BAB IV DESAIN DAN APLIKASI.....	72
4.1 Logo	72

4.1.1 Logo	72
4.1.2 Slogan	72
4.1.3 Penerapan Identitas Visual.....	73
4.1.3.1 Penerapan logo dan warna	74
4.2 Video Kampanye	75
4.3 Script Narasi dan Dokumentasi Storyboard.....	76
4.4 Stationery	77
4.4.1 Kartu Nama	78
4.4.2 Kop Surat	79
4.5 Media Publikasi	80
4.5.1 Brosur.....	80
4.5.2 Flyer	81
4.5.3 Spanduk.....	82
4.5.4 Iklan Majalah	82
4.5.5 Iklan Koran	83
4.6 Merchandise	83
4.6.1 Kalendar	83
4.6.2 Bag	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
5.1 Kesimpulan dan Saran	85
5.1.1 Kesimpulan	85
5.1.2 Saran	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Angka Konsumsi Ikan Per Provinsi (2012).....	5
Gambar 1.2 Foto di Kantor Kementerian Kelautan dan Perikanan.....	9
Gambar 1.3 Foto bersama nelayan Pangandaran.....	9
Gambar 1.4 Foto di Perpustakaan Kementerian Kelautan dan Perikanan	9
Gambar 1.5 Bagan atau skema pemikiran proyek Tugas Akhir.....	10
Gambar 1.6 Bagan atau skema Skematika Perancangan.....	12
Gambar 2.1 Contoh warna RGB dan CMYK.....	16
Gambar 2.2 Contoh psikologi warna.....	17
Gambar 2.3 pasar ikan pandeglang.....	20
Gambar 2.4 Gaya Desain Post-Modern.....	22
Gambar 2.5 Contoh Flat Desain	23
Gambar 2.4 Garis nyata.....	24
Gambar 2.5 Garis khayal	25
Gambar 2.6 Garis spiral.....	25
Gambar 2.7 Garis putus-putus.....	25
Gambar 2.8 Garis patah-patah.....	25
Gambar 2.9 Garis serong	25
Gambar 2.10 Garis lurus.....	26
Gambar 2.11 Garis lengkung.....	26
Gambar 2.12 Garis vertical.....	26
Gambar 2.13 Garis horizontal	26
Gambar 2.14 Garis diagonal.....	27
Gambar 2.15 Bentuk dua dimensi	28
Gambar 2.16 Bentuk tiga dimensi.....	28
Gambar 2.17 Bentuk simbol.....	29
Gambar 2.18 Bentuk nyata	29
Gambar 2.19 Contoh warna.....	30
Gambar 2.20 Contoh unsur ruang.....	33
Gambar 2.23 Komposisi Horizontal.....	35
Gambar 2.24 Komposisi vertikal.....	35

Gambar 2.25 Komposisi sentral.....	35
Gambar 2.26 Komposisi diagonal.....	36
Gambar 2.27 Contoh irama dalam desain.....	38
Gambar 2.28 Contoh kesederhanaa dalam desain.....	38
Gambar 2.29 Contoh keseimbangan dalam desain.....	39
Gambar 2.30 Contoh penekanan dalam desain.....	40
Gambar 2.31 Contoh kesatuan dalam desain.....	41
Gambar 2.32 Anatomi Tipografi.....	41
Gambar 2.40 Gambar / Ilustrasi.....	43
Gambar 2.34 Masing-masing aksara memiliki tingkat kejelasan untuk dibaca.....	44
Gambar 2.35 Font Serif dan Sans Serif.....	45
Gambar 2.36 Poster Sebagai Salah Satu Bentuk Visual.....	49
Gambar 2.41 Contoh Infographic.....	50
Gambar 3.1 Warna Hijau Laut.....	59
Gambar 3.2 Daging Ikan Tuna.....	60
Gambar 3.3 Batu.....	60
Gambar 3.4 Gambar Ilustrasi.....	61
Gambar 3.5 Konsep kreatif Logo.....	62
Gambar 4.1 Logo kampanye ayo makan ikan.....	67
Gambar 4.2 Slogan Kampanye ayo makan ikan.....	68
Gambar 4.3 Gambar penerapan logo dan warna.....	69
Gambar 4.4 <i>Logo grayscale</i>	69
Gambar 4.5 <i>Screenshot Video</i>	70
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i>	72
Gambar 4.6 Kartu Nama tampak depan.....	73
Gambar 4.7 Kartu Nama tampak Belakang.....	73
Gambar 4.7 Kop Surat.....	74
Gambar 4.8 Amplop.....	75
Gambar 4.9 Brosur Depan.....	76
Gambar 4.10 Brosur Belakang.....	76
Gambar 4.11 Flyer.....	77
Gambar 4.12 Spanduk.....	78

Gambar 4.12 Iklan Majalah.....	78
Gambar 4.12 Iklan Koran.....	79
Gambar 4.13 Kalendar depan.....	79
Gambar 4.14 Kalendar dalam.....	80
Gambar 4.14 Iklan dalam.....	80