



SEMARANG 2014

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I	<b>BAB II TINJAUAN UMUM</b>	
HALAMAN PENGESAHAN.....	II	II.1. Kerangka Berpikir.....	4
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	III	II.2. Landasan Teori.....	5
KATA PENGANTAR.....	IV	II.3. Kajian Pustaka.....	13
ABSTRAK.....	V	<b>BAB III STRATEGI KOMUNIKASI</b>	
DAFTAR ISI.....	VI	III.1. Analisis.....	16
DAFTAR GAMBAR		III.2. Sasaran Khalayak.....	18
DAFTAR TABEL		III.3. Strategi Komunikasi.....	19
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>		<b>BAB IV STRATEGI KREATIF</b>	
I.1. Latar Belakang Masalah.....	1	IV.1. Konsep Visual.....	21
I.2. Identifikasi Masalah.....	1	IV.2. Konsep Verbal.....	22
I.3. Pembatasan Masalah.....	1	<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
I.4. Perumusan Masalah.....	1	IV.1. Kesimpulan.....	25
I.5. Tujuan Penelitian.....	1	IV.2. Saran.....	25
I.6. Manfaat Penelitian.....	2	DAFTAR PUSTAKA	
I.7. Metodologi Penelitian.....	2	GAMBAR	
I.8. Sistematika Penulisan.....	2	LAMPIRAN	

## Daftar Gambar

<b>Gambar 2.1</b> : Menunjukkan kecenderungan anak bermain gadget	16	<b>Gambar4.6</b> :Kaosuntuk <i>Merchandise</i>	23
<b>Gambar4.1</b> :BentukdariJudulBuku	21	<b>Gambar4.7</b> : <i>Mug untuk Merchandise</i>	23
<b>Gambar4.2</b> :KarakterUtama	21	<b>Gambar4.8</b> : Poster I	23
<b>Gambar4.3</b> : <i>Cover</i> Buku	22	<b>Gambar4.8</b> : Poster II	24
<b>Gambar4.4</b> : Isi bukuMy Everthing, halaman I, 1 - 12	22	<b>Gambar4.10</b> : X-Banner	24
<b>Gambar4.5</b> : Isi bukuMy Everything, halaman13 - 27	22		

II.1 KerangkaBerpikir

4

IV.1 KonsepUmum

21

Tabel 2.1 Fase Perkembangan Individu

5

Tabel 3.1 Jawaban Dari Pertanyaan Seputar Anak

17

Tabel 3.2 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Yang Ditujukan Untuk Orang Tua

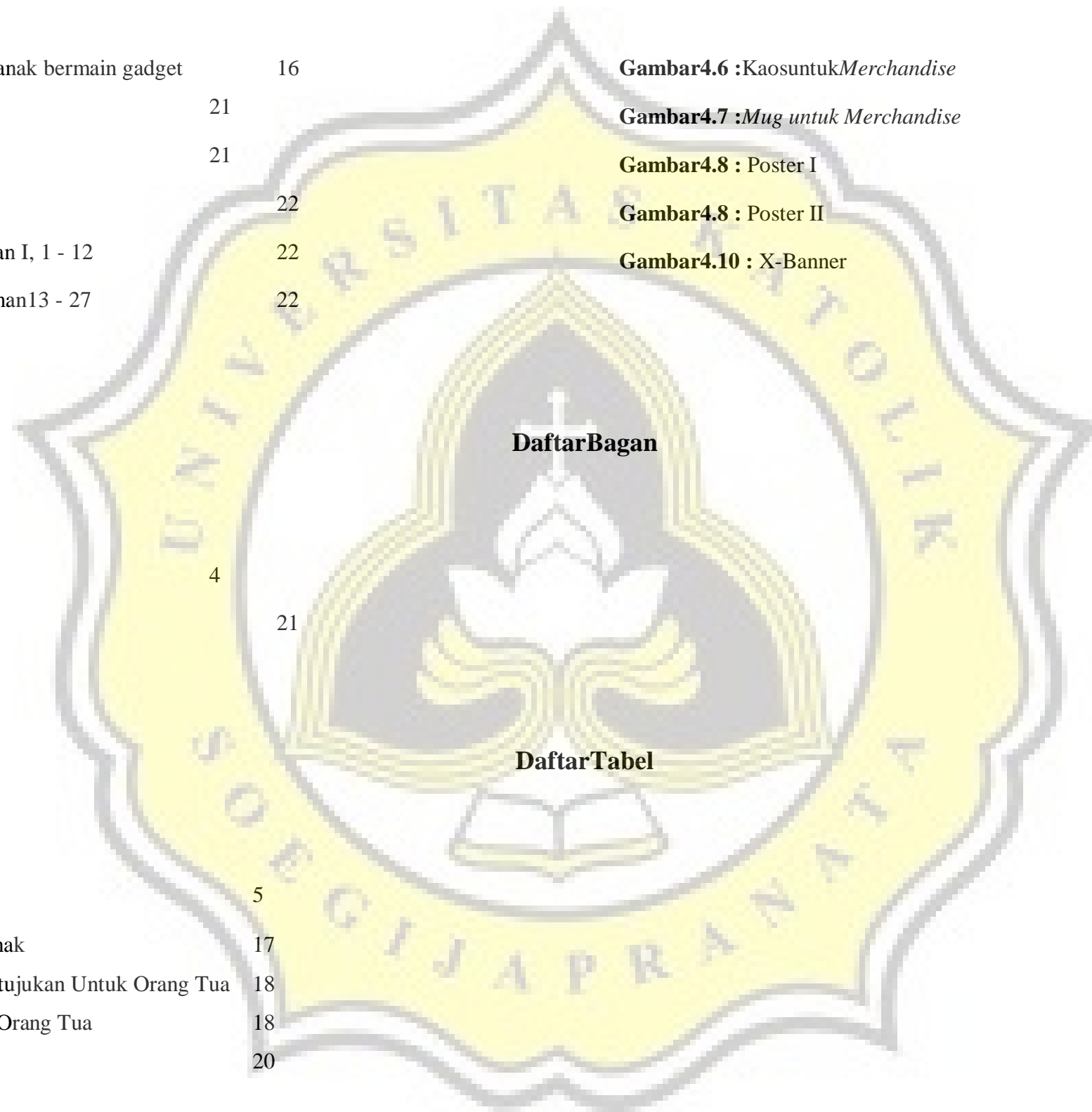
18

Tabel 3.3 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Seputar Orang Tua

18

Tabel 3.4 Timeline Kegiatan

20



Daftar Bagan

Daftar Tabel

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas RahmatNya yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Proyek Akhir dengan judul “**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI MEDIA ORANG TUA DALAM MENDIDIK ANAK**”

Adapun Tujuan dari penulisan makalah ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi strata satu di Unika Soegijapranata Semarang.

Besar bantuan dari berbagai pihak menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari penulisan makalah ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Agustinus Dicky Prastomo sebagai dosen pembimbing.
2. Para Dosen Unika Soegijapranata Semarang yang selamaini telah membekali ilmu dan pengetahuan bagi penulis
3. Para orang tua dan balita yang sudah menjadi audience
4. Orang tua yang selalu mendukung, baik dari doa, semangat maupun materi.
5. Semua teman yang telah membantu terselesaikannya makalah ini.

Penulis menyadari bahwa laporan yang saya tuliskan masih jauh dari sempurna, sehingga kami mengharapkan masuk dari pembaca untuk lebih sempurnanya makalah ini.

Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca

Semarang, 11 Juni 2014

Penulis

(Athalia Handoko)

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah dirasakan oleh hampir seluruh negara di dunia, tidak terkecuali Indonesia. Dari tahun ke tahun, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus meningkat dengan sangat pesat. Disadari atau tidak, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini telah membawa perubahan gaya hidup di masyarakat yang mengalaminya. Tidak hanya orang dewasa saja, namun anak – anak kecil pun sudah terpengaruh juga. Namun, penggunaan gadget pada anak tanpa didampingi orang tua juga dapat menimbulkan dampak negatif. Anak yang berusia 0 – 6 tahun, pada usia tersebut anak berada dalam masa emas (*golden age*).

Metode yang digunakan untuk memperoleh data yang menunjang dalam penulisan makalah ini, maka penulis melakukan beberapa metode, yaitu :

### *Studi Pustaka*

Penulis membaca dan mempelajari beberapa buku serta data yang berkaitan dengan strategi pemasaran komunikasi, perilaku konsumen, dan sebagainya yang berkaitan dengan permasalahan dalam makalah ini.

### *Observasi dan Wawancara*

Observasi merupakan metode pengamatan. Observasi yang akan dilakukan berupa pengamatan langsung. Penulis secara langsung melakukan kunjungan ke beberapa saudara dan teman yang memiliki anak – anak di usia balita yang sudah memiliki *gadget* sendiri. Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode survei, yaitu penelitian yang mengambil sampel dari beberapa responden dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok.

Bentuk media yang akan dirancang untuk orang tua adalah sebuah buku, hal ini sesuai dengan hasil vote orang tua tentang jenis media yang paling sering dipakai untuk mengetahui lebih banyak tentang anak dan tahap perkembangannya sekaligus mengedukasi orang tua agar orang tua secara penuh sadar akan dampak negatif penggunaan gadget. Pesan visual dan verbal akan disampaikan dengan gaya anak – anak seolah anak yang sedang menyampaikan pesan bahwa mereka rindu bermain bersama orang tuanya dan ingin didampingi di saat – saat penting tumbuh kembangnya.

Manfaat Penelitian ini adalah membantu orang tua untuk mengetahui dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan pada anak mereka.

The development of information and communication technology has been felt by almost all countries in the world, including Indonesia. From year to year, the development of information and communication technologies continue to rise very rapidly. Knowingly or not, the development of information and communication technology has brought about changes in the lifestyle of the people who experience it. Not only adults, but children - even young children have been affected as well. However, without the use of gadgets in children accompanied by a parent may also have negative impacts. Children aged 0-6 years old, at that age children are in a golden age.

The method used to obtain the data that support the writing of this paper, the authors conducted several methods, namely:

### Library Studies

Author reading and studying several books as well as data relating to the marketing strategy of communication, consumer behavior, and so on related problems in this paper.

### Observations and Interviews

Observation is a method of observation. Observations will be made in the form of direct observation. The author directly make a visit to some relatives and friends who have children - children at the age of five are already own. In this study, the research method used was a survey method, the research took a sample of some of the respondents and the questionnaire as the main data collection tool.

Forms of media that will be designed for the elderly is a book, this is the result of a vote in accordance with their parents about the type of media that is most often used to find out more about the child and the stage of development at the same time educate the parents so that parents are fully aware of the negative impact of the use of gadgets. Visual and verbal message will be delivered with the style of the child - the child as the child who was to convey the message that they miss playing with his parents and wants to be accompanied at the time - important when growth.

The benefits of this research is to help parents to know the negative effects of excessive use of gadgets in their children.