BAB IV

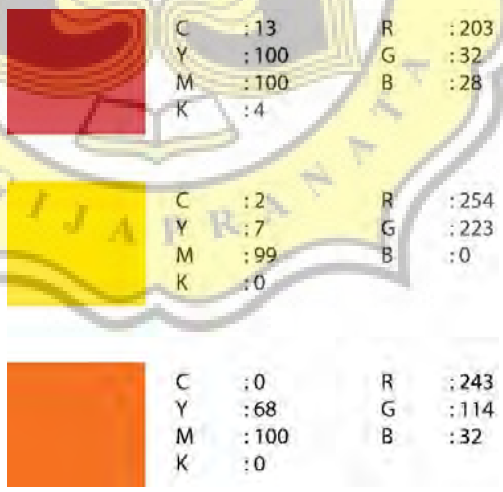
STRATEGI KREATIF

Penulis merancang kampanye sosial ini dengan target sasaran orangtua berusia 30-40 tahun yang sudah memiliki anak berusia sekolah dengan SES B-C di Kota Semarang. Kampanye sosial dibuat dengan tujuan agar orangtua lebih memerhatikan tontonan anaknya dan lebih cerdas untuk memilih tayangan televisi untuk anaknya karena hal itu dapat berpengaruh pada masa depannya.

4.1 Konsep Visual

4.1.1 Warna

Desain menggunakan warna dengan golongan warna panas, merah, kuning dan oranye. Warna merah melambangkan kekuatan, kuning sebagai symbol keceriaan dan kebahagiaan dan oranye yang merupakan persatuan antara warna merah dan kuning melambangkan kehangatan dan semangat.



Gambar 4.1 Warna Utama

4.1.2 Typography

Jenis huruf yang digunakan adalah sans serif dekoratif yang terlihat modern, namun juga menimbulkan kesan kanak-kanak dan

lucu. Jenis huruf ini sesuai dengan kesukaan target yang sudah memiliki anak karena terlihat lucu dan mengingatkan mereka dengan anak mereka. Huruf yang digunakan adalah Haru_Biru, Soft Marshmallows, dan TW Cen MT Condensed Extra Bold.

Gambar 4.2 Jenis Huruf

4.1.3 Bentuk

Bentuk visual sudah disesuaikan dengan konsep yang dipilih, berkaitan dengan orangtua dan anak, televisi dan kecerdasan. Oleh sebab itu bentuk yang ditampilkan berupa :

a. Orangtua dan Anak : penulis membuat karakter keluarga ayah, ibu dan kedua anak mereka yang cocok dengan target sasaran berusia 30-40 tahun dengan anak usia sekolah.
b. Televisi : karena penulis membuat kampanye sosial bertemakan cerdas menonton televisi maka bentuk televisi wajib dihadirkan di dalam desain.
c. Awan : lambang dari imajinasi anak-anak.

Gambar 4.3 Referensi Visual

4.2 Konsep Verbal

4.2.1 Konsep Perancangan Logo

Berdasarkan dengan konsep yang sudah dipilih ditetapkan judul kampanye sosial ini adalah "Temani Nonton TV, Cerdas Generasi". Logo menggunakan warna kuning dan merah, dan merupakan logo abstract mark, yaitu logo yang menggunakan bentuk sebagai logo utama dan teks sebagai pendukung.

4.2.2 Logogram

Bentuk logogram yang digunakan adalah bentuk orangtua sedang mendampingi kedua anaknya menonton televisi. Orangtua digambarkan dengan bentuk lingkaran yang lebih besar, dan sang ibu memiliki rambut panjang. Dan kedua anaknya digambarkan dengan bentuk lingkaran yang lebih kecil. Orangtua dan anak digambarkan dari belakang, sehingga terlihat bentuk televisi di depan mereka. Televisi digambarkan dengan bentuk kotak dan memiliki antenna di atasnya.

4.2.3 Logotype

Logotype menggunakan jenis huruf TW Cen MT Condensed Extra Bold yang sudah dijelaskan pada konsep visual sebelumnya. Logotype diletakkan disebelah kanan logogram.

4.2.4 Peletakkan Logo

Logo akan diletakkan di media-media terkait untuk memperkuat identitas kampanye seperti pada media cetak, media online, merchandise dan di booth permainan.

4.2.5 Media Utama Promosi

Media utama promosi menggunakan media offline seperti poster, leaflet, X-Banner, Umbul-umbul, Game interaktif di Car Free Day dan merchandise yang didukung media online sebagai media sekunder.

4.3 Visualisasi Desain

4.3.1 Logo

a. Logo Berwarna

Gambar 4.4 Logo Berwarna

b. Logo Hitam Putih

Gambar 4.5 Logo Hitam Putih

4.3.2 Tahap Attention dan Interest

Gambar 4.6 Desain Poster Attention & Interest

4.3.3 Tahap Search

4.3.3.1 Desain Baliho

Gambar 4.7 Desain Baliho

4.3.3.2 Desain Kartu Petunjuk Permainan

Gambar 4.8 Desain Petunjuk untuk Permainan

4.3.3.3 Desain Peraturan Permainan di Car Free Day

Gambar 4.9 DesainTatacara Permainan

4.3.3.4 Desain Leaflet yang Dibagikan di CFD

Gambar 4.10 Desain Leaflet Acara TV yang Baik untuk Anak-anak

4.3.3.5 Desain Booth Outdoor di Car Free Day

Gambar 4.11 Desain Booth Outdoor

4.3.4 Tahap Action

4.3.4.1 Desain Event Pertama

Gambar 4.12 Desain Event Pertama

4.3.4.2 Desain Event Kedua

Gambar 4.13 Desain Event Kedua

4.3.4.3 Desain Event Ketiga

Gambar 4.14 Desain Event Ketiga

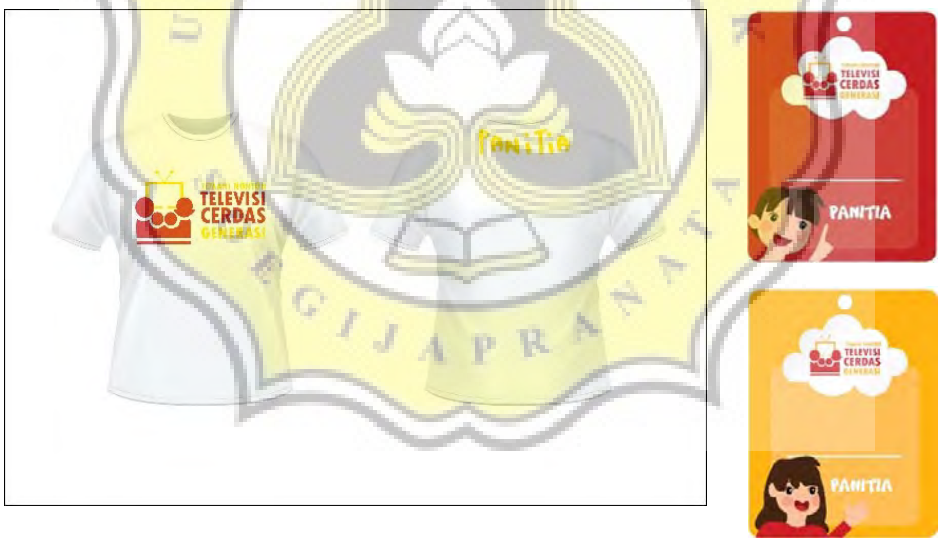
4.3.4.4 Desain Event Keempat

Gambar 4.15 Desain Event Keempat

4.3.3.5 Desain Photobooth dan Atribut

Gambar 4.16 Desain Photobooth

4.3.3.6 Desain Perlengkapan Panitia



Gambar 4.17 Desain Perlengkapan Untuk Panitia

4.3.3.7 Desain Sign System

Gambar 4.18 Desain Sign System

4.3.3.8 Desain Panggung Seminar

Gambar 4.19 Desain Panggung Seminar

4.3.3.9 Desain Gate / Gerbang masuk

Gambar 4.20 Desain Gerbang Masuk

4.3.5 Tahap Share

Gambar 4.21 Desain Merchandise

4.3.6 Media Sosial

Gambar 4.22 Desain Facebook