

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR DIAGRAM	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian	1
1.2 Latar Belakang	2
1.3 Permasalahan	3
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.7 Cara Pengumpulan Data	5
1.8 Skema Perancangan	6
1.9 Pembabakan	7
BAB II. DASAR PEMIKIRAN	
2.1 Pengertian Kampanye	8
2.1.1 Jenis-jenis Kampanye	9
2.2 Kampanye Sosial	10
2.3 Teori Komunikasi	12
2.3.1 Teori Komunikasi Massa	14

2.3.2 Teori Copy Writing	15
2.4 Teori Media Planning	16
2.4.1 Media Periklanan	17
2.4.2 Media-media Kampanye	19
2.5 Teori Desain	21
2.5.1 Teori Warna	23
2.5.2 Makna Warna Bagi Orang Melayu	25
2.5.3 Teori Tipografi	26
2.5.4 Ilustrasi	29
2.6 Teori SWOT	30
2.7 Penerapan Teori Terhadap Kampanye	32

BAB III. DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta	33
3.2 Permainan Tradisional Melayu	33
3.2.1 Permainan Khas Bengkalis	38
3.2.2 Data Penyelenggara	46
3.2.3 Agenda Tahunan Disbudparpora Bengkalis	47
3.2.4 Data Khalayak Sasaran	47
3.2.5 Fenomena yang terjadi	48
3.2.6 Data Hasil Kuesioner	48
3.2.7 Hasil Wawancara	53
3.2.8 Tinjauan Terhadap Kampanye Sejenis	53
3.3 Analisis Data	54
3.3.1 Analisis Data Hasil Observasi	54
3.3.2 Analisis Data Hasil Kuesioner	55
3.3.3 Analisis SWOT	55
3.3.4 Solusi Permasalahan	57

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN

4.1 Konsep Komunikasi	59
4.2 Konsep Kreatif	60
4.3 Konsep Visual	60
4.4 Konsep Media	62
4.5 Budgeting Media	64
4.6 Hasil Perancangan	66

BAB V. PENUTUP

5.1 Masukan dan Saran	76
5.2 Kesimpulan	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Tabel III.1: Tabel Agenda Tahunan Disbudparpora	47
Tabel III.2: Tabel Matriks Swot	56

DAFTAR DIAGRAM

Diagram III.1: Jenis Kelamin	49
Diagram III.2: Mengetahui Gasing	49
Diagram III.3: Pernah Bermain Gasing	50
Diagram III.4: Mengetahui Wau	50
Diagram III.5: Pernah Bermain Wau	51
Diagram III.6: Mengetahui Permainan Modern	51
Diagram III.7: Sering Memainkan	51
Diagram III.8: Permainan Tradisional dianggap Ketinggalan zaman	52
Diagram III.9: Mengetahui Permainan Tradisional Banyak Manfaat	52

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1: Peta Bengkalis	2
2. Gambar 2.1: Warna	23
3. Gambar 3.1: Gasing	33
4. Gambar 3.2: Congkak	34
5. Gambar 3.3: Wau	35
6. Gambar 3.4: Patok Lele	35
7. Gambar 3.5: Setatak	36
8. Gambar 3.6: Ali Oma	37
9. Gambar 3.7: Lu LuCina Buta	37
10. Gambar 3.8: Gasing Piring	39
11. Gambar 3.9: Gasing Kuno	40
12. Gambar 3.10: Gasing Jantung	40
13. Gambar 3.11: Gasing Tanjung	41
14. Gambar 3.12: Layang Kawau	42
15. Gambar 3.13: Layang Bulan	43
16. Gambar 3.14: Layang Gasing	43
17. Gambar 3.15: Layang Camar	43
18. Gambar 3.16: Layang Serawai	44
19. Gambar 3.17: Logo Disbudparpora	46
20. Gambar 3.18: Kalender Disbudparpora	54
21. Gambar 4.1: Warna	61
22. Gambar 4.2: Font Nicotine	61
23. Gambar 4.3: Font Chica Mono	62
24. Gambar 4.4: Logo Kampanye	66
25. Gambar 4.5: Poster Seri Gasing	67
26. Gambar 4.6: Poster Seri Wau	68
27. Gambar 4.7: Poster Event	69

28. Gambar 4.8: Brosur Depan	70
29. Gambar 4.9: Brosur Isi	71
30. Gambar 4.10: Umbul-umbul	72
31. Gambar 4.11: Stiker Seri Gasing	73
32. Gambar 4.12: Stiker Seri Wau	73
33. Gambar 4.13: T-Shirt Gasing	73
34. Gambar 4.14: T-Shirt Wau	74
35. Gambar 4.15: Web Banner	74
36. Gambar 4.16: Sarung Tangan	75
37. Gambar 4.17: Topi	75
38. Gambar 4.18: Kaos Kaki	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Contoh Hasil Kuesioner

Lampiran 2 Hasil Wawancara Dengan Bapak Ahmad Nawawi

Lampiran 3 Lembar Revisi

Lampiran 4 Sketsa Tangan & Digital