

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LINGKUP PENELITIAN	8
2.1 Teori Umum ke Teori Khusus	8
2.1.1 Kampanye.....	8
2.1.2 Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
2.1.3 Media Pembelajaran	14
2.1.4 <i>Playful Visual Design</i>	17
2.1.5 Media Infografis	17
2.1.6 Media <i>Puzzle</i> Gambar	20
2.1.7 <i>Sustainable Development Goals</i>	21
2.1.8 Teori Perilaku.....	24
2.1.9 Kesadaran Sosial	25

2.1.10 Desain Komunikasi Visual.....	27
2.2 Penelitian Terdahulu	31
2.3 Kerangka Pemikiran	34
2.4 Asumsi Penelitian	35
2.5 Ruang Lingkup Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Metode Penelitian	37
3.1.1 Pendekatan Penelitian	37
3.1.2 Populasi dan Sampel	37
3.1.3 Fokus Penelitian	38
3.1.4 Metode Pengumpulan Data	39
3.1.5 Uji Validitas Data.....	40
3.1.6 Metode Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan.....	41
3.2 Metode Perancangan.....	42
3.2.1 Tahap Pencarian Ide Rancangan	42
3.2.2 Prototype	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	45
4.2 Hasil Penelitian	48
4.2.1 Data Hasil Observasi	48
4.2.2 Data Hasil Wawancara	49
4.2.3 Data Studi Banding	54
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian (Perancangan).....	56
4.3.1 Analisis Data Studi Banding	57
4.3.2 Analisis Data Wawancara	59
4.3.3 Analisis TOWS Matrix.....	60
4.4 Perancangan Media.....	64

a. Media Kampanye.....	64
b. <i>Mind Mapping</i>	65
c. <i>Moodboard</i>	66
d. Warna	66
e. Tipografi	67
f. Sketsa Ilustrasi	68
g. <i>Layout</i>	69
4.5 <i>Prototype</i>	70
a. Media Kampanye.....	70
b. Media Pendukung.....	73
4.6 Pelaksanaan Kampanye	74
4.7 Evaluasi Kampanye	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83