

# UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

## Abstrak

Salah satu kepedulian pemerintah dalam mewujudkan pendidikan yang lebih berkualitas adalah adanya program pendidikan wajib belajar 9 tahun. Wajib belajar 9 tahun adalah salah satu program yang digalakan oleh Departemen Pendidikan Nasional sejak tahun 1994. Program ini mewajibkan setiap warga untuk bersekolah 9 tahun, mulai pada jenjang pendidikan dasar, yaitu dari tingkat kelas 1 SD sampai kelas 9 SMP. Namun program pendidikan wajib belajar 9 tahun belum dapat berjalan sebagaimana mestinya. Di tingkat pendidikan dasar, putus sekolah masih menjadi masalah dalam upaya penuntasan wajib belajar sembilan tahun. Penyebab putus sekolah sendiri ternyata bermacam-macam, baik internal maupun eksternal dari diri siswa sendiri. Aspek internalnya, adalah rendahnya keinginan atau motivasi untuk sekolah dalam diri anak. Penyebab eksternalnya ialah faktor ekonomi orangtua yang tidak memungkinkan melanjutkan sekolah anaknya, kondisi orangtua yang tidak begitu memerhatikan pendidikan sang anak atau tidak begitu memahami makna pentingnya pendidikan, kondisi keluarga anak di mana perhatian orangtuanya kurang. orangtua yang memang tidak ingin anaknya melanjutkan sekolah karena alasan tertentu. Pola pikir orangtua juga berpengaruh terhadap keengganan melanjutkan sekolah karena menganggap bahwa pendidikan itu kurang penting, dan juga setengah memaksa anaknya membantu mencari nafkah. Tujuan umum dari kampanye Iklan Layanan Masyarakat ini adalah untuk menginformasikan pentingnya pendidikan wajib belajar 9 tahun dan mengajak untuk berpartisipasi dalam program wajib belajar 9 tahun. Mengingat masih banyaknya anak putus sekolah di Semarang, dimana dibutuhkan proses penyadaran supaya mendapatkan perubahan untuk menekan jumlah putus sekolah di Semarang, maka perancangan iklan layanan masyarakat ini dilakukan dengan membuat beberapa media sosialisasi yang mudah dimengerti dan dapat dengan mudah menyampaikan informasi atau pesan yang terkandung dalam media sosialisasi tersebut. Target perancangannya sendiri adalah orang tua yang memiliki anak pada jenjang pendidikan dasar di kota Semarang. Keseluruhan kampanye Iklan Layanan Masyarakat ini akan dilakukan selama 6 bulan, mulai dari bulan januari 2013 – juni 2013. Media sosialisasi yang digunakan yaitu berupa poster, billboard, dan beberapa *merchandise* sebagai media pendukung. Sosialisasi ini dikatakan berhasil jika setelah diadakan sosialisasi terdapat penurunan jumlah angka anak putus sekolah di Semarang. Salah satu tolak ukurnya adalah persentasi jumlah anak putus sekolah di Semarang serta jumlah anak yang bersekolah tiap tahunnya.

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Abstraksi .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	vi
Daftar Tabel .....	
Daftar Gambar .....	

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.1.1. Faktor Obyektif .....	1
1.1.2. Faktor Subyektif .....	4
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Batasan Perancangan .....	5
1.4. Tujuan Perancangan .....	5
1.5. Manfaat Perancangan .....	6
1.6. Metode Perancangan .....	7
1.6.1. Waktu dan Tempat Penelitian .....	7

1.6.2. Sumber Data .....	7
1.6.3. Teknik Pengumpulan Data .....	7
1.7 Sistematika Perancangan .....	8
1.8 Skematika Perancangan .....	10
1.9 Tinjauan Teoritis .....	11
1.9.1. Landasan Teori .....	11
1.9.1.1. Teori Marketing .....	11
1.9.1.2. Teori Advertising .....	12
1.9.1.3. Iklan Layanan Masyarakat .....	12
1.9.1.4. Teori Pemilihan Media .....	16
1.9.1.5. Prinsip Dasar Desain Grafis .....	17
1.9.2. Analisis Teori .....	20
 <b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS</b>	
2.1. Data Verbal .....	21
2.1.1. Data Lembaga dan Identitas Lembaga .....	21
2.1.2. Tinjauan Permasalahan dan Fakta Lapangan .....	23
2.1.3. Definisi Seputar Permasalahan .....	30
2.2. Data Visual .....	32
2.3. Analisa Permasalahan .....	36

2.3.1. Analisa Permasalahan .....	36
2.3.2. Segmentasi Target Audience .....	38
2.3.3. Faktor Penghambat dan Pendukung .....	39
2.3.3.1. Faktor Penghambat .....	39
2.3.3.2. Faktor Pendukung .....	39
2.3.4. Usulan Pemecahan Masalah .....	40
2.3.5. Statement Pokok Periklanan .....	40
 <b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b>	
3.1. Konsep Media .....	41
3.1.1. Tujuan Media .....	41
3.1.2. Strategi Media .....	41
3.1.3. Program Media .....	44
3.2. Konsep Kreatif .....	47
3.2.1. Konsep Pokok ILM .....	47
3.2.2. Strategi Kreatif .....	47
3.2.3. Program Kreatif .....	49
3.2.4. Biaya Media .....	55
 <b>BAB IV VISUALISASI</b>	
4.1. Penjaringan Ide Visual .....	60

4.1.1. Studi Visual .....	60
4.1.2. Rought Layout .....	64
4.2. Pengarahan Visual .....	70
4.2.1. Ilustrasi .....	70
4.2.2. Font .....	76
4.2.3. Warna .....	77
4.3. Pengembangan Ide Visual .....	78
4.4. Final Desain .....	93
4.5. Aplikasi Desain .....	101

## **BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan .....	109
5.2. Saran .....	109

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Administrasi Pemerintahan Kota Semarang 2010 .....	24
2.2 Keadaan Demografi Kota Semarang 2010 .....	26
2.3 Siswa Putus Sekolah dan Bertahan per 1000 Siswa Menurut Jenjang Pendidikan Kota Semarang 2010/2011 .....	27
3.1 Rekapitulasi Program Media .....	46
3.2 Rekapitulasi Biaya Media .....	59

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 : Skematika Perancangan .....	10
Gambar 2.1 : Logo Dinas Pendidikan .....	21
Gambar 2.2 : Struktur Organisasi Dinas Pendidikan Kota Semarang .....	23
Gambar 2.3 : Anak Putus Sekolah .....	32
Gambar 2.4 : Anak Jalanan .....	32
Gambar 2.5 : Pengemis .....	32
Gambar 2.6 : Proses Belajar Anak SD dan SMP .....	33
Gambar 2.7 : Topi Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) .....	33
Gambar 2.8 : Logo Dinas Pendidikan Kota Semarang .....	34
Gambar 2.9 : Logo Tut Wuri Handayani .....	34
Gambar 2.10 : Iklan Layanan Masyarakat Yang Pernah Ada .....	35
Gambar 4.1 : Ekpresi orang yang sedih, menyesal, putus asa .....	60
Gambar 4.2 : Astronot di bulan .....	60
Gambar 4.3 : Peta Harta Karun .....	61
Gambar 4.4 : Labirin .....	61
Gambar 4.5 : Otak Manusia .....	62
Gambar 4.6 : Buku .....	62

Gambar 4.7	: Piring	63
Gambar 4.8	: Tali	63
Gambar 4.9	: Sketsa desain poster	64
Gambar 4.10	: Sketsa desain billboard	65
Gambar 4.11	: Sketsa desain iklan tabloid	66
Gambar 4.12	: Sketsa desain iklan Koran	67
Gambar 4.13	: Sketsa desain mouse pad	68
Gambar 4.14	: Sketsa desain jam dinding	68
Gambar 4.15	: Sketsa desain paper bag	69
Gambar 4.16	: Ilustrasi poster dan billboard	70
Gambar 4.17	: Ilustrasi desain 2	71
Gambar 4.18	: Ilustrasi desain 3	72
Gambar 4.19	: Ilustrasi desain 4	73
Gambar 4.20	: Ilustrasi desain 5	74
Gambar 4.21	: Ilustrasi jam dinding	75
Gambar 4.22	: Komprehensif layout poster 1	78
Gambar 4.23	: Komprehensif layout poster 2	79
Gambar 4.24	: Komprehensif layout poster 3	80
Gambar 4.25	: Komprehensif layout poster 4	81



Gambar 4.26 : Komprehensif layout billboard 1 .....	82
Gambar 4.27 : Komprehensif layout billboard 2 .....	83
Gambar 4.28 : Komprehensif layout jm dinding .....	83
Gambar 4.29 : Komprehensif layout Koran .....	84
Gambar 4.30 : Komprehensif layout tabloid .....	85
Gambar 4.31 : Komprehensif layout x-banner .....	86
Gambar 4.32 : Komprehensif layout brosur .....	87
Gambar 4.33 : Komprehensif layout kalender duduk .....	88
Gambar 4.34 : Komprehensif layout kalender dindng .....	89
Gambar 4.35 : Komprehensif layout paper bag .....	90
Gambar 4.36 : Komprehensif layout mouse pad .....	91
Gambar 4.37 : Komprehensif layout sticker .....	91
Gambar 4.38 : Komprehensif layout gantungan kunci .....	92
Gambar 4.39 : Desain poster .....	93
Gambar 4.40 : Desain billboard .....	94
Gambar 4.41 : Desain jam .....	95
Gambar 4.42 : Desain tabloid .....	95
Gambar 4.43 : Desain Koran .....	96
Gambar 4.44 : Desain x-banner .....	96

Gambar 4.45 : Desain brosur .....	97
Gambar 4.46 : Desain kalender duduk .....	97
Gambar 4.47 : Desain kalender dinding .....	98
Gambar 4.48 : Desain paper bag .....	98
Gambar 4.49 : Desain mouse pad .....	99
Gambar 4.50 : Desain sticker .....	99
Gambar 4.51 : Desain gantungan kunci .....	100
Gambar 4.52 : Aplikasi desain poster 1 .....	101
Gambar 4.53 : Aplikasi desain poster 2 .....	101
Gambar 4.54 : Aplikasi desain poster 3 .....	102
Gambar 4.55 : Aplikasi desain poster 4 .....	102
Gambar 4.56 : Aplikasi desain billboard 1 .....	103
Gambar 4.57 : Aplikasi desain billboard 2 .....	103
Gambar 4.58 : Aplikasi desain jam .....	104
Gambar 4.59 : Aplikasi desain tabloid Simpang5 .....	104
Gambar 4.60 : Aplikasi desain Koran Suara Merdeka .....	105
Gambar 4.61 : Aplikasi desain x-banner .....	105
Gambar 4.62 : Aplikasi desain brosur .....	106
Gambar 4.63 : Aplikasi desain kalender .....	106

Gambar 4.64 : Aplikasi desain paper bag .....	107
Gambar 4.65 : Aplikasi desain mouse pad .....	107
Gambar 4.66 : Aplikasi desain sticker .....	108
Gambar 4.67 : Aplikasi desain gantungan kunci .....	108