

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
KAMPANYE SOSIAL GEMAR MAKAN IKAN
MELALUI MEDIA *BOARDGAME* UNTUK ANAK USIA
6 – 12 TAHUN DI PALEMBANG



Laporan Tugas Akhir
Prodi Desain Komunikasi Visual
Minat Utama Desain Komunikasi Visual

Putri Berau Villia Miftahul Ulum
2019 620 039

UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG
2023

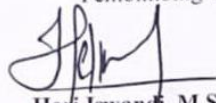
PERTANGGUNG JAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE GEMAR
MAKAN IKAN MELALUI MEDIA *BOARDGAME* UNTUK ANAK
USIA 6 – 12 TAHUN DI PALEMBANG**

Diajukan oleh


PUTRI BERAU VILLIA MIFTAHUL ULUM
NIM 2019 62 00 39

Telah dipertahankan pada tanggal 4 Agustus 2023
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

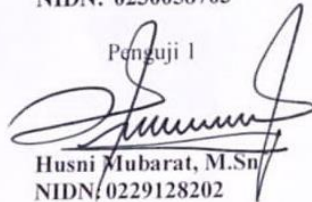
Pembimbing 1


Heri Iswandi, M.Sn
NIDN: 0230058703

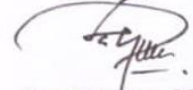
Pembimbing 2


Bobby Halim, M.Ds
NIDN: 0206058602


Penguji 1


Husni Mubarat, M.Sn
NIDN: 0229128202

Penguji 2


Yosef Yulius, M.Sn
NIDN: 0203078701

Ketua Penguji

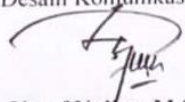

Heri Iswandi, M.Sn
NIDN: 0230058703

Pertanggungjawaban Tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 10 Agustus 2023

Mengetahui

Kaprodi Desain Komunikasi Visual


Yosef Yulius, M.Sn
NIDN : 0203078701

Menyetujui

FAKULTAS I
Dekan-FIPB


Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN: 0221017901

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Puteri Berau Villia miftahul Ulum
NIM : 2019 620 039
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggung jawaban tertulis dengan judul :

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE GEMAR MAKAN IKAN MELALUI MEDIA BOARDGAME UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN DI KOTA PALEMBANG

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan *plagiatisme* atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, 10 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



(Putri Berau Villia Miftahul Ulum)

NPM : 2019620039

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat ALLAH SWT atas segala rahmat dan karunia-NYA pada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir yang berjudul: **Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Gemar Makan Ikan Melalui Media *Boardgame* Untuk Anak Usia 6 – 12 Tahun dikota Palembang**. laporan ini ditulis dalam rangka memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

Tidak akan selesai jika tidak ada usaha dan kerja keras dalam penyelesaian pengerjaan tugas akhir ini. Namun, tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, kenikmatan kepada penulis untuk terus berusaha dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua penyemangatku yaitu orang tuaku tercinta dan tersayang, sponsor hidup Hadi Syahputra dan Nurlela, yang telah melahirkan saya, merawat saya dari kecil, pengorbanan-pengorbanannya terhadap saya, kasih sayang yang tidak dapat tergantikan, dukungan moril maupun material selama menempuh pendidikan dari Sekolah Dasar sampai ke jenjang perkuliahan, dan tak hentinya memanjatkan do'a agar penulis selalu diberikan kesehatan serta kemudahan dalam menghadapi segala sesuatu yang dilakukan.
3. *Sista* ku tercantik Memey Salsabilla, yang selalu memberikan semangat di saat penulis mengalami kegalauan dalam memikirkan konsep perancangan walaupun tidak bisa membantu aku terhibur karena kenakalanmu dan meskipun merepotkan hidupku tapi jika tidak direpotkan, hidupku terasa tidak berguna.

4. *Brother* ku yang gumus adek abuy ayuk, yang selalu memberikan semangat dan hiburan walaupun membuat perancang pusing, tapi jika terlalu lama tidak bertemu aku rindu dan merasa sepi.
5. Dr. H. Marzuki Alie, SE., MM. selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
6. Dr. Sumi Amariena Hamim, ST., MT., IPM., ASEAN Eng. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
7. John Roni Coyanda, S.Kom., M.Si. selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi dan Keuangan Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
8. Prof. Erry Yulian T. Adesta, PhD. selaku Wakil Rektor III Bidang Perencanaan dan Kerjasama Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
9. Aji Windu Viatra, S.Sn., M.Sn selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
10. Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
11. Heri Iswandi, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing I penulis sangat berterima kasih telah bersedia untuk menjadi pembimbing penulis, telah memberikan waktunya dan masukan ide, saran, nasehat, motivasi, dalam melakukan perancangan tugas akhir ini.
12. Bobby Halim, M.Ds. selaku dosen pembimbing II penulis sangat berterima kasih telah bersedia untuk menjadi pembimbing penulis, telah memberikan waktunya dan masukan ide, saran, nasehat, motivasi, dalam melakukan perancangan tugas akhir ini.

13. Mukhsin Patriansyah, M.Sn. selaku dosen pembimbing akademik, yang telah senantiasa membimbing dan memberikan arahan dalam pengambilan mata kuliah setiap semester untuk selanjutnya penulis mengajukan Kartu Rencana Studi (KRS) dan selalu memberikan semangat agar penulis mengikuti setiap mata kuliah dengan baik dan mendapat nilai yang baik pula.
14. Dosen-dosen dari jurusan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan saran dan masukan dalam proses perancangan karya tugas akhir.
15. Dr. Ardesy, selaku Dosen fakultas UNSRI tentang Gizi Kedokteran
16. Niken Gista, Asya, Nia, Dewi Ero, Suci, Nanda, Aditya, Febri, Robbi, Anggi, Irfan Arsyad, Harlian dan teman – teman yang tidak bisa perancang sebutkan satu persatu, yang telah memberikan perancang semangat yang luar biasa.
17. Terakhir, terima kasih juga kepada Niken Fahrozi, dan Faneza telah *support* perancangan ini dari awal hingga selesai.

Terlepas dari itu, kita tahu bahwa tak ada gading yang tak retak, begitupun juga tak ada manusia yang sempurna tanpa ada salah. Oleh karena itu, dengan tangan terbuka perancang menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca agar dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki kesalahan dalam tugas ini baik dari segi penulisan maupun segi substansi tugas. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan digunakan oleh pembaca.

Palembang, 31 Juli 2023

Putri Berau Villia Miftahul Ulum

SOCIAL CAMPAIGN DESIGN
CHILDREN AGED 6-12 YEARS LIKE TO EAT FISH THROUGH THE
MEDIA BOARDGAME IN PALEMBANG CITY

Written Accountability

Visual Communication Design Study Program

Indo Global Mandiri University Palembang

By Putri Berau Villia Miftahul Ulum

Abstract

Indonesia is the largest fishery producer in the world, fish is also rich in benefits in fish ingredients, even though the benefits are good for children, children rarely want to consume it because they are afraid of the shape of fish, tend to smell fishy, and have lots of bones. Parents of children rarely seduce their children by providing education on the benefits of fish, and how to process fish, such as filleting it, then steaming or frying it, making it into shredded meat, brains and nuggets. Therefore it is very important to campaign for a fond of eating fish, aiming to provide information about the benefits of consuming fish, and types of processed food made from fish.

In solving these problems, the designer uses the Design Thinking method for data collection and data analysis through the 5W+2H method (what, why, who, where, why, how and how much), so as to produce an idea that can be applied at the test stage for children - children aged 6-12 years. The designed works are categorized into three media, namely the main media in the form of board games, issue media in the form of posters, leaflets, and IG feeds, and supporting media including educational books, coloring books, notebooks, puzzles, tumblers, lunch boxes, bag lunch boxes, hand sanitizer, t-shirts, clothes, pencil cases, key chains, hats and stickers. The application of this media adjusts the big idea to the main media, namely rivers and illustrations of children's characters who are consuming fish, so that children in the city of Palembang are more interested in playing and learning to use educational board games.

Keywords : Social Campaign, Love to Eat Fish, Educational Boardgame

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE SOSIAL
GEMAR MAKAN IKAN MELALUI MEDIA *BOARDGAME* UNTUK
ANAK USIA 6 - 12 TAHUN DI PALEMBANG**

Pertanggung Jawaban Tertulis
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Indo Global Mandiri Palembang

Oleh Putri Berau Villia Miftahul Ulum

Abstrak

Indonesia merupakan penghasil perikanan terbesar didunia, ikan juga kaya manfaat pada kandungan-kandungan ikan, meskipun manfaat baik untuk anak, jarang sekali anak – anak ingin mengkonsumsinya karena ia merasa takut dengan bentuk ikan, cenderung bau amis, dan banyak tulang. Orang tua anak pun jarang merayu anaknya dengan memberikan edukasi manfaat dari ikan, dan cara pengolahan ikan, seperti difillet, lalu dikukus atau digoreng, jadikan abon, otak – otak maupun nugget. Maka dari itu sangat penting untuk mengkampanyekan gemar makan ikan, bertujuan untuk memberikan informasi mengenai manfaat mengkonsumsi ikan, dan jenis olahan makanan yang terbuat dari ikan.

Dalam memecahkan masalah tersebut, perancang menggunakan metode *Design Thinking* untuk pengumpulan sebuah data dan analisis data melalui metode *5W+2H* (*what, why, who, where, why, how* dan *how much*), sehingga menghasilkan sebuah ide yang dapat diterapkan pada tahap tes untuk anak-anak berusia 6-12 tahun. Karya yang dirancang dikategorikan menjadi tiga media, yaitu media utama berupa *boardgame*, media isu berupa poster, *leaflet*, dan feed IG, dan media pendukung diantaranya buku edukasi, buku mewarnai, buku tulis, *puzzle, tumbler, lunch box, bag lunch box, handsanitizer, t – shirt*, baju, kotak pensil, gantungan kunci, topi, dan stiker. Penerapan media tersebut menyesuaikan big ide pada media utama yaitu sungai dan ilustrasi karakter anak yang sedang mengkonsumsi ikan, sehingga anak-anak di Palembang akan tertarik untuk bermain dan belajar menggunakan *boardgame* edukasi.

Kata Kunci : Kampanye Sosial, Gemar Makan Ikan, Boardgame Edukasi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
LEMBAR PENGESAHANi
HALAMAN PERNYATAANii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK.....vi
ABSTRACT.....vii
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABELxxiii
DAFTAR LAMPIRANxix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Batasan masalah	9
D. Tujuan dan Manfaat Perancangan	10
1. Tujuan agar anak – anak gemar makan ikan	10
2. Manfaat.....	10
a. Manfaat bagi anak – anak.....	10
b. Manfaat bagi lembaga	11
c. Manfaat bagi penulis.....	11
E. Tinjauan Ide Perancangan	11
F. Metode Perancangan	17
G. Landasan Teori	22
a. Teori Kampanye.....	22
b. Teori Permainan.....	23

c. Teori Permainan Papan.....	24
d. Teori Komunikasi	25
e. Teori Desain Komunikasi Visual.....	26
f. Teori Estetika.....	27
g. Teori Semiotika.....	28
h. Teori Media Pembelajaran.....	29
H. Sistematika Perancangan	30
I. Alur Pemikiran Perancangan	33
BAB II PENDAHULUAN	34
A. Identifikasi Data.....	34
1. Hasil Perikanan di kota Palembang	34
a. Jenis – jenis ikan yang baik untuk anak.....	36
b. Cara Pengolahan Ikan Yang Disukai Anak – Anak	47
2. Tingkat Konsumsi Ikan di kota Palembang	49
a. Faktor penyebab anak tidak ingin mengkonsumsi ikan	51
3. Landasan Hukum	52
4. Faktor Penghambat Dan Pendukung	54
5. Upaya Pemerintah	55
6. Usulan pemecahan masalah	58
7. Data wawancara	61
8. Data Kuisoner	62
9. Sejarah <i>Boardgame</i> dan Pengertian <i>Boardgame</i>	67
10. Karakteristik <i>Boardgame</i>	68
11. Jenis – jenis Boardgame	68
12. Penerapan Boardgame	69
B. Analisis Data.....	71
C. Sintesis.....	77
1. Tujuan Pemasaran dan Strategi Pemasaran.....	77
2. Tujuan Periklanan dan Strategi Periklanan	78
BAB III PENDAHULUAN	79

A. Perencanaan Media	79
1. Strategi Kreatif	79
a. Gagasan kreatif.....	80
b. Tujuan kreatif.....	81
c. Pesan verbal.....	81
1. Headline.....	81
2. Subheadline	83
3. Tagline.....	84
4. Bodycopy.....	85
d. Pesan visual	86
1. Object.....	86
2. Colour.....	89
3. Typografi.....	91
4. Gaya desain.....	92
2. Program Kreatif.....	93
a. Petunjuk umum kreatif.....	93
b. Penulisan teks pengarahan visual.....	94
B. Konsep Perancangan Media.....	107
1. Tujuan media.....	108
2. Strategi media	109
a. Pemilihan media.....	109
b. Main media.....	110
c. Media isu (<i>Pre Media</i>).....	110
d. Media pendukung (<i>Follow Up Media</i>).....	112
3. Panduan Media.....	115
4. Distribusi Media.....	122
5. Waktu Penyebaran	122
6. Program Media.....	123
7. Biaya Media.....	123
BAB IV VISUALISASI DESAIN	125
A. LOGO.....	125

B. <i>Graphic Standard Manual</i>	128
C. Media Kampanye	131
1. Main Media	131
a. Boardgame	131
1) Papan Permainan	131
2) Karakter Permainan	134
3) Kartu permainan	136
2. Pre Media	138
a. Poster	138
b. Leaflet	140
c. Feed Ig	141
3. Follow up Media	142
a. Puzzle.....	142
b. Thsirt.....	144
c. Topi.....	145
d. Tas Bekal Makanan	147
e. Tumbler	148
f. Tempat pensil	150
g. Buku edukasi.....	151
h. Buku gambar.....	152
i. Buku Tulis	154
j. Tas Serut.....	155
k. Bekal makanan	156
l. Hand sanitizer.....	158
m. Gantungan kunci	159
n. Stiker	160
 Daftar Pustaka	 164
 Lampiran	 167

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Gemarikan	12
Gambar 1.2 Media Boardgame <i>Bunaken The Undersea Paradise</i>	13
Gambar 1.3 Buku Air Ajaib.....	14
Gambar 1.4 Media <i>Boardgame</i> manfaat sayuran	15
Gambar 1.5 Permainan papan selamatkan satwa	16
Gambar 2.1 Ikan Salmon	37
Gambar 2.2 Ikan Tongkol.....	38
Gambar 2.3 Ikan Kembung.....	40
Gambar 2.4 Ikan Bandeng	41
Gambar 2.5 Ikan Cakalang.....	42
Gambar 2.6 Ikan Patin.....	43
Gambar 2.7 Ikan Nila.....	44
Gambar 2.8 Ikan Lele.....	45
Gambar 2.9 Belut	46
Gambar 2.10 Gabus.....	47
Gambar 2.11 Poster Hari Ikan Nasional.....	53
Gambar 2.12 kunjungan kerja penasihat DWP KKP ke Palembang.....	55
Gambar 2.13 Kegiatan kampanye GEMARIKAN sinergi KKP, DPR RI dan Pemkot Palembang.....	57
Gambar 2.14 Dokumentasi Wawancara bersama Dr. Ardesy	61
Gambar 2.15 <i>Kuesioner</i> 1.....	62

Gambar 2.16 <i>Kuesioner 2</i>	62
Gambar 2.17 <i>Kuesioner 3</i>	63
Gambar 2.18 <i>Kuesioner 4</i>	63
Gambar 2.19 <i>Kuesioner 5</i>	63
Gambar 2.20 <i>Kuesioner 6</i>	64
Gambar 2.21 <i>Kuesioner 7</i>	64
Gambar 2.22 <i>Kuesioner 8</i>	64
Gambar 2.23 <i>Kuesioner 9</i>	65
Gambar 2. 4 <i>Kuesioner 10</i>	65
Gambar 2.25 <i>Kuesioner 11</i>	65
Gambar 2.26 <i>Kuesioner 12</i>	66
Gambar 2.26 <i>Kuesioner 13</i>	66
Gambar 3.1 Ikan Salmon	86
Gambar 3.2 Ikan Tongkol.....	87
Gambar 3.3 Ikan Kembung.....	87
Gambar 4.4 Ikan Bandeng	87
Gambar 3.5 Ikan Cakalang.....	87
Gambar 3.6 Ikan Patin.....	88
Gambar 3.7 Ikan Nila.....	88
Gambar 3.8 Ikan Lele.....	88
Gambar 3.9 Belut	88
Gambar 3.10 Gabus.....	89

Gambar 3.11 Sungai.....	89
Gambar 3.13 Warna.....	89
Gambar 3.14 <i>Typografi</i>	90
Gambar 3.15 <i>Typografi bodycopy</i>	92
Gambar 3.16 Gaya Desain.....	92
Gambar 4.1 Objek Visual Logo	126
Gambar 4.2 Sketsa Logo	127
Gambar 4.3 <i>Comprehensive Layout Logo</i>	127
Gambar 4.4 Final Desain Logo	128
Gambar 4.5 komponen Logo.....	128
Gambar 4.6 <i>Minimum clear Size Logo</i>	129
Gambar 4.7 <i>Minimum clear Size Logo</i>	129
Gambar 4.8 Typeface Logo	130
Gambar 4.9 <i>Colour System Logo</i>	130
Gambar 4.10 <i>Ide Layout Media Utama</i>	132
Gambar 4.11 <i>Rought Layout Media Utama</i>	132
Gambar 4.12 <i>Comprehensive Layout Media Utama</i>	133
Gambar 4.13 <i>Final Desain Media Utama</i>	133
Gambar 4.14 <i>Rought Layout Karakter Permainan</i>	134
Gambar 4.15 <i>Comprehensive Layout Karakter Permainan</i>	135
Gambar 4.16 Final Desain Karakter Permainan	135
Gambar 4.17 Rought Layout kartu Permainan.....	136

Gambar 4.18 Comprehensive <i>Layout</i> kartu Permainan	136
Gambar 4.19 Final Desain kartu Permainan	137
Gambar 4.20 <i>Rought Layout</i> ember dadu	137
Gambar 4.21 Comprehensive <i>Layout</i> ember dadu	138
Gambar 4.22 Final Desain ember dadu	138
Gambar 4.23 Rought <i>Layout</i> poster.....	139
Gambar 4.24 Comprehensive <i>Layout</i> Poster.....	139
Gambar 4.25 Final Desain Poster	139
Gambar 4.26 Rought <i>Layout leaflet</i>	140
Gambar 4.27 Comprehensive <i>Layout leaflet</i>	140
Gambar 4.28 Final Desain <i>leaflet</i>	140
Gambar 4.29 Rought <i>Layout feed instagram</i>	141
Gambar 4.30 Comprehensive <i>Layout feed instagram</i>	141
Gambar 4.31 Final desain <i>feed instagram</i>	142
Gambar 4.32 Rought <i>Layout Puzzle</i>	142
Gambar 4.33 Comprehensive <i>Layout Puzzle</i>	143
Gambar 4.34 Final Desain <i>Puzzle</i>	143
Gambar 4.35 Rought <i>Layout T - Shirt</i>	144
Gambar 4.36 Comprehensive <i>Layout T - Shirt</i>	144
Gambar 4.37 Final Desain <i>T - Shirt</i>	145
Gambar 4.38 Rought <i>Layout Topi</i>	145
Gambar 4.39 Comprehensive <i>Layout Topi</i>	146

Gambar 4.40 Final Desain Topi	146
Gambar 4.41 Rought Layout Bag Lunch Box	147
Gambar 4.42 Comprehensive <i>Layout</i> Tas bekal makanan	147
Gambar 4.43 Final Desain Tas bekal makanan	148
Gambar 4.44 Rought Layout <i>Tumbler</i>	148
Gambar 4.45 Comprehensive <i>Layout Tumbler</i>	149
Gambar 4.46 Final Desain <i>Tumbler</i>	149
Gambar 4.47 Rought Layout Tempat pensil	150
Gambar 4.48 Comprehensive <i>Layout</i> Tempat pensil	150
Gambar 4.49 Final Desain Tempat pensil	150
Gambar 4.50 Rought Layout Buku Edukasi	151
Gambar 4.51 Comprehensive <i>Layout</i> Buku Edukasi	151
Gambar 4.52 Final Desain Buku Edukasi	152
Gambar 4.53 Rought Layout Buku Gambar	152
Gambar 4.54 Comprehensive <i>Layout</i> Buku Gambar	153
Gambar 4.55 Final Desain Buku Gambar	153
Gambar 4.56 Rought Layout Buku Tulis	154
Gambar 4.57 Comprehensive <i>Layout</i> Buku Tulis	154
Gambar 4.58 Final desain Buku Tulis	155
Gambar 4.59 Rought Layout Tas Serut	155
Gambar 4.60 Comprehensive <i>Layout</i> Tas Serut	156
Gambar 4.61 Final desain Tas Serut	156

Gambar 4.62 Rought Layout <i>Lunch Box</i>	156
Gambar 4.63 Comprehensive <i>Layout Lunch Box</i>	157
Gambar 4.64 Final desain <i>Lunch Box</i>	157
Gambar 4.65 Rought Layout <i>Handsanitizer</i>	158
Gambar 4.66 Comprehensive <i>Layout Handsanitizer</i>	158
Gambar 4.67 Final desain <i>Handsanitizer</i>	158
Gambar 4.68 Rought Layout Gantungan Kunci	159
Gambar 4.69 Comprehensive <i>Layout Gantungan Kunci</i>	159
Gambar 4.70 Final desain Gantungan Kunci	159
Gambar 4.71 Rought Layout Stiker	160
Gambar 4.72 Comprehensive <i>Layout Stiker</i>	160
Gambar 4.73 Final desain Stiker	161

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Alur Pemikiran.....	33
Tabel 2.1 Rincian dana.....	76
Table 3.1 <i>Headline</i>	82
Table 3.2 <i>Subheadline</i>	83
Table 3.3 <i>Tagline</i>	84
Table 3.4 <i>Bodycopy</i>	85
Tabel 3.5 Panduan Media Permainan Papan.....	116
Tabel 3.6 Panduan Media Isu.....	116
Tabel 3.7 Panduan <i>Follow up Media</i>	117
Tabel 3.8 Distribusi Media.....	122
Tabel 3.9 Rincian Dana.....	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan dosen pembimbing 1.....	167
Lampiran 2 Kartu Bimbingan dosen pembimbing 2	168
Lampiran 3 Kartu Halaman Revisi	169
Lampiran 4 Pemasangan both pameran	170
Lampiran 5 kedatangan Rektor UIGM Bapak Dr. H. Marzuki Alie, SE., MM. Selaku dan Aji Windu Viatra, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan FIPB.....	171
Lampiran 6 kedatangan bapak dan ibu dosen DKV UIGM.....	171
Lampiran 7 foto bersama dosen pembimbing 1 bapak Heri Iswandi, dan pembimbing 2 bapak Bobby Halim.....	172
Lampiran 8 hari pertama anak – anak memainkan <i>boardgame</i>.....;.....	172
Lampiran 9 hari pertama membagikan olahan ikan	173
Lampiran 10 hari kedua anak – anak memainkan <i>boardgame</i> dan <i>puzzle</i>.....	173
Lampiran 11 hari kedua membagikan nugget dan abon untuk anak yang tidak menyukai ikan.....	174

