

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL  
IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PENCEGAHAN  
GANGGUAN KESEHATAN AKIBAT KECANDUAN  
GAME ONLINE DI INTERNET**



**KARYA DISAIN**

Oleh :

**RICKO HENDRIANSYAH**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2007**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL  
IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PENCEGAHAN  
GANGGUAN KESEHATAN AKIBAT KECANDUAN  
GAME ONLINE DI INTERNET**



**KARYA DISAIN**



Oleh :

**RICKO HENDRIANSYAH**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2007**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL  
IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PENCEGAHAN  
GANGGUAN KESEHATAN AKIBAT KECANDUAN  
GAME ONLINE DI INTERNET**



**KARYA DISAIN**

Oleh :

**RICKO HENDRIANSYAH  
NIM : 991 1085 023**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar sarjana dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2007

Tugas Akhir Desain berjudul :

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PENCEGAHAN GANGGUAN KESEHATAN AKIBAT KECANDUAN GAME ONLINE DI INTERNET** diajukan oleh Ricko Hendriansyah, NIM 991 1085 023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 24 Januari 2007 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

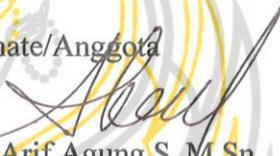
Pembimbing I

  
Drs. Hartono Karnadi, M.Sn  
NIP.132133718

Pembimbing II

  
Drs. Wibowo, M.Sn  
NIP. 131661172

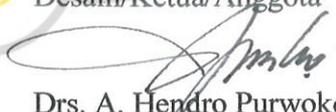
Cognate/Anggota

  
Drs. Arif Agung S. M.Sn  
NIP. 132061187

Ketua Program Studi DKV/Anggota

Drs. Lasiman, M.Sn.  
NIP. 131773135

Ketua Jurusan  
Desain/Ketua/Anggota

  
Drs. A. Hendro Purwoko  
NIP. 131284654

Yogyakarta, 24 Februari 2007  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Drs. Sukarmun  
NIP. 130521245

## ABSTRAK

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat akan ilmu dan teknologi yang lebih maju, dalam era reformasi ini, internet lahir untuk menjawab segala tantangan yang ada. Akses tanpa batas dibentuk dalam jaringan komputer dunia yang menghubungkan jaringan-jaringan komputer regional diseluruh dunia atau yang dikenal dengan *internet*. Informasi yang ada di *web* adalah situs pada *internet* yang disajikan dalam bentuk teks, citra grafis, video dan suara sehingga menjadi bagian yang paling menarik bagi pengguna internet.

Teknologi *internet* dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan *video game* dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi *internet*, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Hal ini tentu saja akan memberi pengaruh kepada para penggunanya.

*Game online* kini semakin marak, dan semakin banyak situs yang menjadi surga para pecandu *game online* yang membuat orang semakin suka berlama-lama di depan komputer. Sifat permainan adalah sebagai alat penghibur, tetapi jika terlalu serius dan semakin lama pengguna memainkan permainan tersebut akan berdampak negatif bagi diri pribadi. Maka perlu adanya perancangan komunikasi visual untuk mengkampanyekan "Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Gangguan Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online di Internet " guna menghimbau dan memberikan informasi kepada orang tua terutama remaja akan dampak dari bermain *game online*. Sehingga orang tua akan lebih memperhatikan kegiatan anak di luar sekolah dan pecandu *game online* dapat mengurangi kecanduannya.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allha SWT, berkat Rahmat dan Berkah-Nya maka penyusunan Karya Tugas Akhir sebagai penutup masa studi walau melalui berbagai perjuangan, tekanan, dan rintangan, akhirnya Karya Tugas Akhir ini terselesaikan. Walaupun masih terdapat berbagai kekurangan yang membuatnya jauh dari sempurna. Semoga usaha terbaik dari penulis ini dapat berguna bagi penulis sendiri maupun pihak lain.

Sebagai manusia yang lemah dan banyak dosa, ternyata tuhan masih baik hati untuk mengulurkan tangannya berupa bantuan dari banyak pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Karya Tugas Akhir Ini.

Berdosa dan merasa bersalah rasanya bila penulis apabila tidak mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Dengan segala hormat dan kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. I Made Bandem, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Pembimbing I.
4. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn, selaku Pembimbing II.
5. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn. selaku Ketua program Studi Diskomvis ISI Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Ant. Hendro Purwoko selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta.
7. Babe dan Emakku tercinta, semoga pengorbananku untuk lulus kuliah tidak menjadi sia-sia dan sebagai bukti atas semuanya yang beliau berikan demi tercapainya cita-citaku.
8. Mertuaku tercinta terima kasih atas pemberian dan dukungannya selama ini.
9. Istri tercintaku yang selalu mendampingiku semoga perjuangan kita tak berhenti sampai titik darah penghabisan, semangat hidupku, Rafa anakku tercinta.
10. Kakakku Reza terima kasih buat dukungan dan semangat bekerja selama ini

11. My little bro Dimas, mudah-mudahan kita bisa lulus bareng hehehe, biar beban ortu berkurang.
12. Buat model TA ku Doank thank's man! Ente sudah sangat membantuku, semoga semua yang kita harapkan tercapai yaitu LULUS!!!
13. Temen-temen kos WISMA NUSANTARA yang masih ada atau yang sudah ditarik dari peredaran. Semua kenangan bersama semasa kuliah di Jogja tak akan pernah terlupakan.
14. Untuk Lik Nasir dan lik Latif terima kasih buat Monitor, printer dan roti gratisnya.
15. buat imam sory kelamaan pinjem buku Tugas Akhirnya and thanks a lot buat pinjemannya.
16. Rony temen setia dari MSD hingga ISI terima kasih atas bantuannya ron, dan HIDUP MEMANCING!!

Akhir kata, dengan segala keterbatasan yang dimiliki, penulis memohon maaf apabila dalam perancangan ini memiliki berbagai kekurangan yang membuat perancangan ini tidak sempurna. Penulis juga memohon kepada pembaca untuk memberikan kritik dan masukan agar kedepannya dapat lebih baik.

Yogyakarta, 24 Januari 2007

Penulis

## MOTTO



Berakit –rakit dahulu berenang –renang ketepian  
Bersakit –sakit dahulu bersenang –senang kemudian



*persembahan yang terlalu sederhana  
sebagai salah satu wujud kekaguman untuk:*

***Babe Wahyu dan Ibu  
atas kasih sayang dan dukungannya***

***untuk istri dan anakku tercinta Penyemangat hidup  
buat gamers, jadikanlah masa depanmu lebih berarti***

## DAFTAR ISI

Halaman	
Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Abstrak .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Motto .....	vi
Halaman Persembahan .....	vii
Daftar Isi.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang Masalah .....	1
2. Rumusan Masalah .....	4
3. Batasan Ruang Lingkup Perancangan .....	5
4. Tujuan Perancangan .....	5
5. Manfaat Perancangan .....	6
6. Metodologi Perancangan .....	7
6.1 Metode Pengumpulan Data.....	7
6.2 Metode Analisis Data.....	7
6.3 Metode Konsep Perancangan.....	7
7. Sistematika Perancangan.....	8
8. Skematika Perancangan.....	10

## BAB II IDENTIFIKASI DATA

1. Data .....	11
1.1 Obyek Perancangan.....	11
1.1.1 Pengertian Game Online.....	11
1.1.2 Dampak Game Online .....	14
2. Data Lembaga/Perusahaan .....	17
2.1 Klien Anak Wayang Indonesia .....	17
2.2 Visi dan Misi.....	17
2.3 Program.....	17
2.3.1 Program Pendampingan.....	17
2.3.2 Kegiatan Pendampingan Anak.....	18
2.3.3 Kegiatan Bersama Masyarakat.....	19
2.4 Program Riset dan Pendidikan Publik .....	20
2.5 Alamat.....	20
2.6 Jaringan Kerja .....	20
2.7 Pengurus.....	21
3. Analisis .....	21
3.1 Strength (Kekuatan) .....	22
3.2 Weakness (Kelemahan) .....	22
3.3 Opportunities (Kesempatan) .....	22
3.4 Threats (Ancaman) .....	22
4. Kesimpulan Analisis.....	23
5. Tinjauan Pustaka .....	23

### BAB III KONSEP PERANCANGAN

1. Tujuan dan Strategi Komunikasi .....	29
1.1 Tujuan Komunikasi .....	29
1.2 Strategi Komunikasi .....	30
2. Perencanaan Media .....	32
2.1 Tujuan Media .....	33
2.2 Strategi Media .....	36
2.3 Paduan Media .....	39
2.4 Seleksi Media .....	40
2.5 Prioritas Media .....	47
2.6 Program Media .....	50
2.7 Biaya Media .....	55
3. Perencanaan Kreatif .....	
3.1 Tujuan Kreatif .....	61
3.2 Strategi Kreatif .....	64
a. Bentuk Pesan .....	64
1) Pesan Verbal .....	64
2) Pesan Visual .....	65
3) Strategi Visual .....	66
b. Isi Pesan .....	67
c. Citra yang ingin disampaikan .....	68
3. Program Kreatif .....	68
a. Tema pokok .....	69
b. Pendukung Tema .....	69

1) Pesan Utama.....	69
2) Pesan Tematik.....	70
c. Warna .....	72
d. Copy Write .....	72
e. Tipografi .....	73
f. Ilustrasi Fotografi .....	75
g. Pedoman Bentuk Pesan.....	75

#### BAB IV RANCANGAN VISUAL

A. Sinopsis .....	103
B. Penulisan Naskah .....	104
1) Alternatif Headline .....	104
2) Alternatif Sub headline .....	105
3) Body Copy .....	106
C. Pengarahan Visual.....	106
1. Layout .....	106
2. Gaya Visual.....	109
3. Ilustrasi.....	109
D. Pengembangan Ide.....	111
E. Layout .....	112

#### BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	144
B. Saran .....	146

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR NARA SUMBER

LAMPIRAN



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel Media Plan

Lampiran 2. Foto-foto display pameran

Lampiran 3. Katalog Pameran

Lampiran 2. Poster Pameran

Lampiran 4. Lembar Konsultasi Pembimbing



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat akan ilmu dan teknologi yang lebih maju, dalam era reformasi ini, internet lahir untuk menjawab segala tantangan yang ada. Akses tanpa batas dibentuk dalam jaringan komputer dunia yang menghubungkan jaringan-jaringan komputer regional diseluruh dunia atau yang dikenal dengan *internet*.<sup>1</sup> *Internet* merupakan jaringan global yang menyatukan jaringan komputer milik universitas, perusahaan, instansi pemerintah, institusi swasta maupun komputer pribadi yang dihubungkan dengannya. Informasi yang ada di *web* adalah situs pada *internet* yang disajikan dalam bentuk teks, citra grafis, video dan suara sehingga menjadi bagian yang paling menarik bagi pengguna *internet*.<sup>2</sup> *Web* adalah situs pada *internet*.

Dunia *internet* kini sudah menjadi suatu kebutuhan, trend, dan hiburan bagi semua kalangan yang tertarik akan dunia maya. Kehadiran *internet* telah mengubah segala sesuatu, seperti terciptanya sistem *e-commers* adalah jenis layanan *internet* untuk perdagangan ekonomi, *virtual university* adalah jenis layanan *internet* yang menampilkan *website* sebuah universitas, *e-mail* adalah jenis layanan *internet* untuk mengirim atau menjawab berita kepada pengguna *internet* di manapun mereka berada, dan salah satunya adalah *game online* yang

---

<sup>1</sup> Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, *Kamus Istilah Internet* (Yogyakarta : ANDI, 1997), hal. 53.

<sup>2</sup> Makalah Pancasila II, *Dampak Internet Terhadap perkembangan Moral Bangsa Indonesia*, (Arif Budi Wibowo, Yogyakarta 1995).

saat ini digemari banyak orang.<sup>3</sup> Teknologi *internet* dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain *game online*. Permainan *video game* dengan menggunakan koneksi *internet* tersebut dikenal sebagai *game online*. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi *internet*, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Hal ini tentu saja akan memberi pengaruh kepada para penggunanya.

Kata *game* tidak terlepas dari pengertian permainan. Seiring dengan perkembangan jaman, saat ini telah berkembang permainan menggunakan media elektronika bermerk seperti *GameBoy* adalah sebuah permainan elektronik yang mudah dibawa dan berukuran kecil, *Play Station* adalah permainan yang menggunakan alat bantu seperti stick, tv dan CD game, *PC Game* adalah permainan yang menggunakan komputer sebagai sarana untuk bermain *game*, bahkan alat komunikasi seperti *handphone*. Sifat permainan adalah sebagai alat penghibur, tetapi jika terlalu serius dan semakin lama pengguna memainkan permainan tersebut akan berdampak negatif bagi diri pribadi.<sup>4</sup>

*Game online* kini semakin marak, dan semakin banyak situs yang menjadi surga para pecandu *game online* yang membuat orang semakin betah berlama-lama di depan komputer. Di situs-situs tersebut para pengunjung disuguhi oleh beragam permainan, dari yang jenis permainan klasik semacam *solitaire* adalah fasilitas permainan kartu pada PC game, sampai yang rumit dan canggih seperti *game action* adalah permainan petualangan penuh aksi atau *monopoli tycoon*

---

<sup>3</sup> Makalah Seminar Manajemen, *Internet Dan E-Commerce*, (Heri, Aloysius, Adrian, Yogyakarta 2001)

<sup>4</sup> *Bermain Game Dan Pengaruhnya Terhadap Produktivitas Kerja*, Di seminarkan pada Seminar Umum bertempat di STMIK MDP tanggal 18 Desember 2002

adalah sebuah permainan yang dapat diatur atau dikendalikan sesuai kehendak. Sebuah *game* akan menjadi *hyper* (berlebihan) apabila *game* itu mampu membuat pemain kecanduan dan merasa menyatu dengan *game* tersebut.

Selain itu kecanduan *game online* juga berdampak negatif pada kesehatan, psikologis dan sosial. Dampak negatif pada kesehatan salah satunya berupa menyebabkan ketegangan yang ditimbulkan saat berinteraksi dengan komputer atau bermain games sering membuat mata jarang berkedip. Karena jarang mengedip, lubrikasi dari air mata yang dibutuhkan mata tidak terjadi, akibatnya kita mengalami gejala mata kering. Apalagi bila ruangnya ber-AC, penuh asap rokok, dan banyak debu karena jarang dibersihkan.

Di Jakarta Sekitar 80 persen pengunjung warung *internet* memanfaatkan fasilitas *internet* untuk bermain *game online*. Ketua Asosiasi Warung Internet Indonesia Judith M.S. mengatakan kondisi itu sangat memprihatinkan karena sebagian besar pengunjung yang bermain *game* itu adalah pelajar.<sup>5</sup>

Di Indonesia memang belum banyak kasus seperti di Amerika Serikat terkait dengan kecanduan *game online*. Tingkat penggunaan komputer oleh anak-anak di Amerika Serikat tergolong tinggi. Sekira 90 persen anak-anak usia sekolah di Amerika Serikat mengakses komputer, baik di rumah maupun sekolah. Dari jumlah itu, sebanyak 54 juta anak Amerika Serikat menggunakan sendiri komputernya di rumah dan sekolah. Durasi pemakaiannya pun cukup tinggi, rata-rata anak-anak di Amerika Serikat menghabiskan waktunya selama 3-4 jam per hari di depan komputer, mulai dari mengerjakan pekerjaan rumah, bicara *online* dengan teman (*chatting*), atau main *game*. Para orang tua juga mendorong anak-

anak mereka yang baru berusia 2-3 tahun untuk menggunakan komputer.<sup>6</sup> Di kota pendidikan Yogyakarta, sebuah sekolah dikelilingi lima *game centre* dalam radius 100 meter.

## B. Rumusan Masalah

Mengamati fenomena dari perkembangan teknologi, *internet* sekarang ini dengan berbagai macam informasi yang ada di *internet* yang disajikan dalam bentuk teks, citra grafis, video dan suara, sehingga menjadi bagian yang paling menarik bagi pengguna *internet*.

Salah satu yang menjadi inti permasalahan saat ini adalah fasilitas layanan dalam *internet* yaitu *game online* yang kini kian marak. Asumsi awal memang *game online* dinyatakan sebagai sarana hiburan dan aman, dan ternyata tidak benar. Pada akhirnya permainan *game online* sudah tidak lagi menjadi sebuah kebutuhan untuk hiburan melainkan menjadi candu dan berdampak buruk pada kesehatan yang jarang diangkat oleh media massa (hanya masalah sosial dan psikologis). Dari penjelasan tersebut dan uraian diatas dapat diambil sebuah rumusan masalah, yaitu :

Bagaimana merancang media komunikasi visual Iklan Layanan Masyarakat dalam rangka memberikan himbauan dan informasi kepada orang tua dan remaja tentang gangguan kesehatan akibat kecanduan *game online* di *internet*, dengan harapan orang tua dapat memantau kegiatan anaknya dan pecandu bisa mengurangi kecanduan bermain *game online*?

---

<sup>5</sup>, Riky Ferdianto, *Koran Tempo*, Mayoritas Pengunjung Warnet Bermain Game, Tanggal 2 Februari 2007

<sup>6</sup> T. Ali Taufik, S.T., *Pikiran Rakyat*, Awasi Anak-anak!, Tanggal 14 Desember 2006

### C. Batasan Ruang Lingkup Perancangan

Dalam perancangan Komunikasi Visual, batasan ruang lingkup ini meliputi :

1. Jangkauan wilayah kegiatan komunikasi yang akan dilaksanakan adalah wilayah Yogyakarta dan daerah sekitarnya.
2. Wilayah untuk kegiatan komunikasi warnet, kampus, dan sekolah.
3. Batasan ruang lingkup perancangan yang akan dikerjakan adalah perancangan komunikasi visual dalam bentuk media iklan media cetak tentang pencegahan gangguan kesehatan akibat kecanduan *game online* di internet sedangkan untuk masalah distribusi diserahkan sepenuhnya kepada pihak Yayasan Anak Wayang Indonesia Yogyakarta selaku klien.

### D. Tujuan Perancangan

Dalam perancangan Komunikasi Visual ini ada beberapa tujuan yang perlu dicapai, yaitu :

1. Tujuan perancangan dilakukan untuk menanamkan kesadaran dalam benak *target audience* akan bahaya gangguan kesehatan akibat kecanduan *game online* di internet
2. Untuk memberikan informasi tentang gangguan kesehatan akibat kecanduan *game online* di internet kepada remaja dan orang tua secara visual, artistik komunikatif dan kreatif.
3. Untuk mendapatkan konsep kreatif komunikasi visual agar tercapai perancangan komunikasi visual yang tepat.

## E. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam perancangan Komunikasi Visual ini adalah :

### 1. Bagi Mahasiswa

- a. Mendapatkan metode perancangan, sistematika penulisan, konsep perancangan untuk pengembangan studi.
- b. Memberikan wawasan mahasiswa tentang pengaruh atau gangguan kesehatan yang diakibatkan permainan *game online*.

### 2. Bagi Masyarakat

- a. Masyarakat akan lebih waspada dan selalu memantau perkembangan anak dalam mengenal dunia *game* terutama permainan *game online*.
- b. Adanya kesadaran dan bersikap lebih bijaksana dengan harapan dapat mengurangi kecanduannya terhadap permainan *game online*.

### 3. Bagi Klien ( Lembaga Swadaya Masyarakat Anak Wayang Indonesia )

- a. Sebagai Lembaga yang peduli dan memperhatikan dalam membangun partisipasi anak, remaja, dan lingkungan.
- b. Sebagai media untuk mempermudah sosialisasi kepada khalayak tentang penanganan anak yang kecanduan *game online*.

## **F. Metodologi Perancangan**

### **1. Metode Pengumpulan data**

Keseluruhan data yang berkaitan dengan *game online* seperti pengertian *game online*, penyebab kecanduan *game online*, gangguan kesehatan akibat kecanduan *game online* dikumpulkan melalui :

- studi kepustakaan
- data dari media massa
- dokumentasi
- wawancara

### **2. Metode Analisis Data**

Metode analisis yang akan diterapkan pada data dan media adalah dengan metode SWOT, jadi setelah mendapatkan data obyek perancangan dan data tentang media yang digunakan maka ditentukan kekuatan (*strenght*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threat*).

### **3. Metode Konsep Perancangan**

Metode Konsep Perancangan dilakukan melalui beberapa tahapan konsep, yang meliputi:

#### **a. Perencanaan Media**

1. Tujuan Media
2. Strategi Media
3. Program Media
4. Biaya Media

#### **b. Perencanaan Kreatif**

1. Tujuan Kreatif

2. Strategi Kreatif
3. Program Kreatif
4. Biaya Kreatif

### c. Metode Visualisasi Desain

#### 1. Ide *Lay Out*

berisi gagasan-gagasan *Lay Out*

#### 2. Rough *Lay Out*

berisi pembuatan *Lay Out* kasar

#### 3. Komprehensif

berisi pembuatan *Lay Out* lengkap

### G. Sistematika Perancangan

Sistematika perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Pencegahan Gangguan Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Di Internet” adalah :

1. Bagian pertama adalah pendahuluan, yaitu berupa uraian yang terdiri dari lima sub bagian yaitu latar belakang permasalahan, rumusan masalah yang diangkat, tujuan perancangan, lingkup perancangan, dan metode perancangan.
2. Bagian kedua mengidentifikasi permasalahan dengan sub bagian yang terdiri dari definisi dan teori (penjabaran produk multimedia interaktif yang dilandasi oleh teori-teori yang ada), inventarisasi data (obyek perancangan dan lembaga yang menjadi klien), analisis data dan media (menggunakan analisis SWOT), dan kesimpulan analisis.

3. Bagian ketiga adalah konsep perancangan, yaitu merupakan dasar pemikiran dan perancangan desain komunikasi visual. Bagian ini terdiri dari empat sub bagian yaitu sintesis, perencanaan media, perencanaan kreatif, dan perencanaan tata desain.
4. Bagian terakhir yaitu perancangan yang didalamnya berisi *lay out* perancangan dan final desain sebagai eksekusi dari hasil perancangan promosi non komersial kampanye iklan layanan masyarakat “Pencegahan Gangguan Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Di Internet”.



## H. Skematika Perancangan

