

Lampiran 1 Daftar Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir



Desain
Komunikasi
Visual
U. K. Petra

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Hudhi Eduard Pranata NRP : 42406241		Dosen Pembimbing : 1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum 2. Ani Wijayanti Suhartono, S.Sn	
Judul Tugas Akhir : Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dampak game pada anak.			
Tugas Akhir dikerjakan pada semester : 8			
KONSULTASI / KEGIATAN PEMBIMBINGAN			
No.	Tanggal	Topik Pembimbingan	Paraf Pembimbing
1.	18/01/10	Pemilihan judul untuk proposal TA	[Signature]
2.	20/01/10	brief utk isi proposal dan judul	[Signature]
3.	27/01/10	revisi judul TA diganti ILM	[Signature]
4.	3/2/10	revisi proposal TA utk sidang.	[Signature]
5.	12/2/10	revisi proposal TA utk sidang TA.	[Signature]
6.	17/2/10	Revisi proposal utk font, dan isi	[Signature]
7.	24/2/10	Revisi proposal utk isi	[Signature]
8.	10/3/10	Acc utk kuisioner	[Signature]
9.	17/3/10	Acc bab I tentang game.	[Signature]
10.	31/3/10	Acc bab II tentang dampak game.	[Signature]
11.	5/4/10	Acc bab II analisis kuisioner.	[Signature]
12.	16/4/10	Acc bab III dan desain sketsa	[Signature]
13.	26/4/10	Acc design brosur & poster.	[Signature]
14.	28/4/10	Acc design brosur & poster.	[Signature]
15.	5/5/10	Acc design poster, brosur, merchandise.	[Signature]
16.	8/5/10	Acc design web dan iklan majalah.	[Signature]
17.	12/5/10	Acc design revisi web, iklan majalah, poster, brosur.	[Signature]
18.	17/5/10	Acc design stationary, banner, name tag, notes	[Signature]
19.	19/5/10	Acc event, media design web seluruhnya	[Signature]

[illegible]

Lampiran 2 Form Kelengkapan Tugas Akhir



Desain
Komunikasi
Visual
U K Petra

FORM KELENGKAPAN KARYA TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Hudhi Eduard Pranta NRP : 42406241
 Periode / Semester : 17 / 08
 Jenis TA : Iklan Layanan Masyarakat.
 Judul TA : Perancangan Iklan Layanan Masyarakat
 Pembimbing I : Drs. Ahmad Adib, M.Hum.
 Ketua Penguji : Cons. Tri Handoko, S.Sn, M.Hum.
 Tgl. Sidang TA : 14 Juni 2010

No.	Jenis Karya Poster, Katalog, Iklan, Mock Up, Signage, dll	Spesifikasi Format CD, 2D, 3D, Softcopy, dll	Bentuk & Ukuran A3, A2, Bingkai, dll	Jumlah	Keterangan
1.	katalog pameran	2D	A4	15	
2.	buku konsep	2D	A3	1	
3.	Merchandise kaspain	3D	A5,8cm	2.1	
4.	Poster event	2D	A3	1	
5.	brosur	2D	A4	4	
6.	stationery	2D	A4	3	
7.	spanduk	2D	A3	1	
8.	banner	2D	160 x 100	1	
9.	web	2D	1024 x 768	1	
10.	direct mail	2D	A4	2	
11.	ambience media	2D	A4	2	
12.	poster pameran	2D	A3	1	
13.	slide presentasi	2D	softcopy	1	

Mahasiswa,

Hudhi E. P.
 (Hudhi E.)

Surabaya, 31 Mei 2010
 Yg mengesahkan,

[Signature]



Desain
Komunikasi
Visual
U K Petra

FORM KELAYAKAN MENGIKUTI SIDANG AKHIR TA

Nama Mahasiswa	:	Hudhir .Eduard .Pranata
NRP	:	42406241
Alamat di Surabaya	:	Bendul Merisi Utara 9/12
No. Telp yg dpt di hubungi	:	031 8415935
E-mail Address	:	hudpecher-88 @ hotmail. com.

Pembimbing	Kelengkapan Laporan / Skripsi	Kelengkapan Karya	Tanda Tangan
1. Ahmad Adib M Hum. NIP: 47062	✓	✓	
2. Ani Wijayanti S.Sn NIP: 04015	lengkap	lengkap	

Lampiran 4 Berita Acara Sidang Proposal Tugas Akhir Periode 17

BERITA ACARA SIDANG PROPOSAL TUGAS AKHIR DKV PERIODE 17

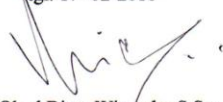
Nama : Hudhi Eduard Pranata
NRP : 42406241
Tanggal : 8 Februari 2010
Penguji : 1. Cons .Tri Handoko,S.Sn,M Hum.
2. Obed Bima Wicandra,S.Sn.

Nama Dosen Penguji	Subjek	Revisi
Cons. Tri Handoko,S.Sn,M.Hum	Latar belakang masalah Tentang fakta yang terjadi Dampak game pada anak Serta teori pendukungnya	mengganti dengan fakta yang terjadi di Indonesia serta dampak- dampak dari game serta contoh game yang memiliki kekerasan.Dengan didukung teori psikologi dari perkembangan anak.
Obed Bima Wicandra,S.Sn.	Fakta dampak game di Indonesia dan Tinjauan Definisi anak dari buku Psikolog dan definisi game	mencari di Internet tentang dampak game di Indonesia serta mengganti tinjauan definisi game dan anak Sesuai dengan teori Psikologi perkembangan Anak.
Ani Wijayanti Sugiharto,S.Sn.	mencari Lembaga Pendukung buat ILM ini. Agar dapat bermanfaat.	mencari berbagai lembaga yang mau menjalin Kerjasama dengan ILM ini.
		tgl. 17 -02-2010  Cons .Tri Handoko,S.Sn,M Hum

Lampiran Sambungan Berita Acara Sidang Proposal

**BERITA ACARA SIDANG PROPOSAL
TUGAS AKHIR DKV PERIODE 17**

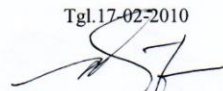
Nama : Hudhi Eduard Pranata
NRP : 42406241
Tanggal : 8 Februari 2010
Penguji : 1. Cons .Tri Handoko,S.Sn,M Hum.
2. Obed Bima Wicandra,S.Sn.

Nama Dosen Penguji	Subjek	Revisi
Cons. Tri Handoko,S.Sn,M.Hum	Latar belakang masalah Tentang fakta yang terjadi Dampak game pada anak Serta teori pendukungnya	mengganti dengan fakta yang terjadi di Indonesia serta dampak- dampak dari game serta contoh game yang memiliki kekerasan.Dengan didukung teori psikologi dari perkembangan anak.
Obed Bima Wicandra,S.Sn.	Fakta dampak game di Indonesia dan Tinjauan Definisi anak dari buku Psikolog dan definisi game	mencari di Internet tentang dampak game di Indonesia serta mengganti tinjauan definisi game dan anak Sesuai dengan teori Psikologi perkembangan Anak.
Ani Wijayanti Sugiharto,S.Sn.	mencari Lembaga Pendukung buat ILM ini. Agar dapat bermanfaat.	mencari berbagai lembaga yang mau menjalin Kerjasama dengan ILM ini.
		tgl. 17 -02-2010  Obed Bima Wicandra,S.Sn.

Lampiran Sambungan Berita Acara Sidang Proposal

**BERITA ACARA SIDANG PROPOSAL
TUGAS AKHIR DKV PERIODE 17**

Nama : Hudhi Eduard Pranata
NRP : 42406241
Tanggal : 8 Febuari 2010
Penguji : 1. Cons .Tri Handoko,S.Sn,M Hum.
2. Obed Bima Wicandra,S.Sn.

Nama Dosen Penguji	Subjek	Revisi
Cons.Tri Handoko.S.Sn,M.Hum	Latar belakang masalah Tentang fakta yang terjadi Dampak game pada anak Serta teori pendukungnya	mengganti dengan fakta yang terjadi di Indonesia serta dampak – dampak dari game serta contoh game yang Memiliki kekerasan.Dengan Didukung teori psikologi Dari perkembangan anak.
Obed Bima Wicandra,S.Sn.	Fakta dampak game di Indonesia dan Tinjauan Definisi anak dari buku Psikologi dan definisi game	mencari di Internet tentang dampak game di Indonesia serta mengganti tinjauan definisi game dan anak Sesuai dengan teori Psikologi perkembangan Anak.
Ani Wijayanti Sugiharto,S.Sn.	Mencari Lembaga Pendukung buat ILM ini. Agar dapat bermanfaat.	mencari berbagai lembaga yang mau menjalin Kerjasama dengan ILM ini.
		Tgl.17-02-2010  Drs.Ahmad Adib,M.Hum

**BERITA ACARA SIDANG PROPOSAL
TUGAS AKHIR DKV PERIODE 17**

Nama : Hudhi Eduard Pranata
NRP : 42406241
Tanggal : 8 Febuari 2010
Penguji : 1. Cons .Tri Handoko,S.Sn,M Hum.
2. Obed Bima Wicandra,S.Sn.

Nama Dosen Penguji	Subjek	Revisi
Cons. Tri Handoko,S.Sn,M.Hum	Latar belakang masalah Tentang fakta yang terjadi Dampak game pada anak Scrt a teori pendukungnya	mengganti dengan fakta yang terjadi di Indonesia serta dampak- dampak dari game scrt a contoh game yang memiliki kekerasan.Dengan didukung teori psikologi dari perkembangan anak.
Obed Bima Wicandra,S.Sn.	Fakta dampak game di Indonesia dan Tinjauan Definisi anak dari buku Psikolog dan definisi game	mencari di Internet tentang dampak game di Indonesia serta mengganti tinjauan definisi game dan anak Sesuai dengan teori Psikologi perkembangan Anak.
Ani Wijayanti Sugiharto,S.Sn.	mencari Lembaga Pendukung buat ILM ini. Agar dapat bermanfaat.	mencari berbagai lembaga yang mau menjalin Kerjasama dengan ILM ini. tgl. 17 -02-2010  Ani Wijayanti Sugiharto,S.Sn.

Nomor : 147/TA/FSD-UKP/03/2010
Lampiran : Satu set proposal

8 Maret 2010

Yang terhormat,
Ketua Lembaga Perlindungan Anak
Jalan Jagir Wonokromo 385
SURABAYA

Hal : PENELITIAN TUGAS AKHIR

Akhir dari proses belajar mengajar bagi mahasiswa adalah penulisan atau penyusunan Karya Tulis Ilmiah maupun Karya Perancangan/Desain yang wajib diprogramkan bagi mahasiswa di lingkungan Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, perkenankan dengan ini kami mohon bantuan bagi mahasiswa kami dari Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya, yang bernama :

HUDHI EDUARD PRANATA - NRP : 424 06 241

Jalan Siwalankerto 142 - 144

Surabaya - 60236

Telp. : +6231 2983400 - 2983402

Fax. : +6231 8417658

E-mail : dk-fsd@petra.ac.id

homepage : www.petra.ac.id

untuk mengadakan penelitian di institusi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin, dengan mengambil tema/judul : **PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG DAMPAK GAME PADA ANAK**, guna memperoleh informasi, data pendukung maupun penjelasan secara langsung berkaitan dengan penyusunan tugas akhirnya dan akan dilaksanakan pada : Maret - Mei 2010, yang dibimbing oleh **Drs. Achmad Adib, MHum.**

Atas perhatian dan bantuan yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,



YUSITA KUSUMARINI, SSn., M.Ds
Wakil Dekan

Tembusan :

- Kajur. D.K. Visual
- Dosen Pembimbing TA

Program Studi Desain Interior (Terakreditasi A)
Program Studi Desain Komunikasi Visual (Terakreditasi A)

PERTANYAAN TENTANG GAME

NAMA :
Umur :
Jenis Kelamin : L / P
Game favoritmu :

1. Kamu suka bermain game di mana sih?
A. KOMPUTER
B. PLASTASTION ATAU NITENDO WII
C. GAME PSP ATAU NDS
D. atau lainnya.....
2. Menurut kamu game tipe apa yang kamu sering mainnkan?
A. Petualangan atau RPG
B. tembak - tembak
C. balapan mobil atao sepeda motor
D. game strategi
E. Duel atau tarung seperti Tekken atau Dota
F. Olahraga seperti sepak bola,tenis,badminton,dlln.
G. Atau lainnya.....
3. Menurut kamu game komputer apa yang paling kamu sukai ?
A. DOTA allstars
B. Point Blank
C. GTA San Andreas
D. atau lainnya
4. Menurut kamu game offline di Plastasion atau PSP game apa yang sering kamu mainnkan ?
A. Super Mario Bros
B. GTA SAN Andreas
C. Cooking Mama
D. atau lainnya
5. Apa yang kamu sukai dari suatu game itu?
A. Gambarnya bagus
B. Permainannya bagus
C. Lagi populer pada waktunya
D. Ceritanya bagus
E. atau lainnya.....
6. Kalau uda tamat gamenya kamu apa yang kamu lakukan
A. Main lagi untuk tamatin lagi dengan level yang hard
B. Menunggu seri lanjutnya karena ceritanya bagus
C. cari Game baru
D. atau lainnya.....
7. Menurut kamu apa sih yang buat game gak bikin kamu bosan ?
A. menarik gambarnya
B. bagus ceritanya
C. atau termotivasi untuk menjadi yang lebih kuat
D. ingin hilangkan stres belajar
E. ingin tahu cerita akhirnya atau endingnya
F. Atau lainnya.....



Lanjutkan ke halaman balikknya ya

8. Apa kamu pernah mengalami dampak atau akibat buruk dari bermain game?
 A. Lupa waktu belajar
 B. Bertengkar dengan teman
 C. uang jajan habis
 D. atau lainnya
9. Kira-kira berapa lama sih waktumu untuk bermain game dalam 1 hari?
 A. 2-3 jam
 B. 4-6 jam
 C. 7-9 jam
 D. atau lainnya
10. Pernahkan kamu termotivasi oleh suatu game?
 A. Ingin menjadi sesuai hero yang disukai
 B. Ingin meniru gerakan hero suatu game
 C. Ingin mencoba sesuai dengan game yang ada misal balapan
 D. atau lainnya
11. menurut kamu bermain game ada untung atau ruginya gak?
 A. Kalau untung, alasannya.....
 B. Kalau rugi, alasannya.....
12. Pada saat kamu bermain suatu game bersama teman dimana memancing amarah kamu apa yang km lakukan?
 A. Membalas dengan amarah juga
 B. Didiemin aja pura-pura gak tau
 C. atau didatangi untuk berkelahi dan sebagainya
 D. atau lainnya.....
13. Tindakan kamu bagaimana jika teman lawammu membuat perlawanan apabila tidak terima dengan permainanmu?
 A. menerima dengan lapang dada
 B. membalas dengan emosi/ pisuhan
 C. melakukan tantangan balik kepada teman lawanmu
 D. atau lainnya.....
14. Apabila hal buruk /perkelahian gara-gara game terjadi diantara teman kamu apa yang kamu bakal lakukan?
 A. Melerai dan menasehati mereka bahwa itu sia-sia
 B. Ikut dalam perkelahian tersebut karena teman kamu
 C. Memanggil pihak yang berwajib atau orang tua.
 D. atau lainnya.....
15. Apabila sudah terjadi hal buruk dari akibat dari bermain game misal perkelahian antar teman apakah kamu masih mau bermain game lagi?
 A. Mau,Sebab
 B. Kadang-kadang,Sebab.....
 C. Tidak lagi,Sebab.....



Lanjutkan halaman terakhir ya

16. Apa kamu pernah berniat untuk berhenti bermain game dengan cara apa yang kamu lakukan
- A. Olahraga (basket, futsal, tenis, dlln)
 - B. Berjalan-jalan di mall, nonton film baru
 - C. membantu orang tua kerja
 - D. atau lainnya
17. Menurut kamu bagaimana sikap orang tuamu terhadap kamu apabila bermain game terus -
terusan?
- A. dimarahi dan tidak boleh bermain selama waktu tertentu
 - B. didiamkan saja asal tidak mengganggu pihak lain
 - C. dibatasi dengan waktu oleh orang tua
 - D. Atau lainnya.....
18. Apa kamu pernah main game terlalu berlebihan sampai mempengaruhi kesehatanmu?
- A. Ya, misal.....
 - B. Tidak, misal.....
19. Menurut kamu perlukah dbuat iklan kepada anak agar tidak bermain game terlalu berlebihan?
- A. Perlu
 - B. Tidak perlu, sebab.....
20. Menurut kamu apakah game mempengaruhi sifat kamu ?
- A. Ya, misal.....
 - B. kadang-kadang, misal.....
 - C. tidak , sebab.....



Terima kasih teman - teman