

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3. Tujuan Perancangan.....	2
1.4. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5. Skema Perancangan.....	4
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Kampanye.....	5
2.2. Model-model Kampanye.....	5
2.3. Komunikasi Massa.....	7
2.4. Pemasaran Sosial.....	7
2.5. Persuasi.....	8
 BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	
3.1. Data dan Fakta.....	17
3.2. Kolesterol.....	28
3.3 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	35
3.4. Target Audience.....	37

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1. Konsep Komunikasi.....	30
4.2. Konsep Kreatif.....	30
4.3. Konsep Media.....	31
4.4. Hasil Karya.....	36

BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan.....	60
4.2. Saran Penulis.....	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

SARAN DAN KOMENTAR DOSEN PENGUJI UJIAN SIDANG TA

DATA PENULIS

UCAPAN TERIMA KASIH

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.1 Kegiatan Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Barat	18
Gambar 3.1.2 Kolesterol	27
Gambar 3.1.3 Hipertensi	27
Gambar 4.1 Desain logo berwarna dan grayscale	36
Gambar 4.2 Ukuran logo minimum	37
Gambar 4.3 Logo grid	37
Gambar 4.4 Desain Billboard pada tahap Informing	39
Gambar 4.5 Desain Billboard pada tahap Reminding	39
Gambar 4.6 Penerapan Billboard	40
Gambar 4.7 Print Ad pada Koran Pikiran Rakyat	41
Gambar 4.8 Print Ad pada majalah Intisari	41
Gambar 4.9 Print Ad pada majalah CHIP	42
Gambar 4.10 Print Ad pada majalah MensHealth	43
Gambar 4.11 Print Ad pada majalah Fit	43
Gambar 4.12 Kotak Sepatu Olahraga	44
Gambar 4.13 Tas Sepatu Olahraga	45
Gambar 4.14 Produk Kesehatan – Pemberat Kaki	45
Gambar 4.15 Produk Susu L-Men	46
Gambar 4.16 Produk Air Mineral Kemasan Botol	47
Gambar 4.17 Ambient Media berupa stiker pada pintu Lift	47
Gambar 4.18 Ambient Media berupa stiker pada anak tangga	48
Gambar 4.19 Ambient Media berupa stiker pada lantai	49
Gambar 4.20 Scene 1 Model 1 dan Model 2 adu panco	50
Gambar 4.21 Scene 2 Model 1 dan Model 2 menyantap Junk Food	50
Gambar 4.22 Scene 3 Model 1 hobi bersepeda, Model 2 hobi main video game berjam-jam	51
Gambar 4.23 Scene 4 Model 1 minum susu murni, Model 2 makan Junk Food	52
Gambar 4.24 Scene 5 Model 1 sedang jogging, Model 2 sedang berjudi	52
Gambar 4.25 Scene 6 Model 1 sedang makan buah apel, Model 2 makan roti Burger	53
Gambar 4.26 Scene 7 Model 2 menghabiskan roti Burger	53

Gambar 4.27 Scene 8 Pesan edukatif	54
Gambar 4.28 Scene 9 Pesan edukatif	54
Gambar 4.29 Scene 10 Logo dari penyelenggara kampanye	55
Gambar 4.30 Penerapan iklan masyarakat	55
Gambar 4.31 Tampilan Website	57
Gambar 4.32 Grup pada Facebook	57
Gambar 4.31 Gimmick – kaus	58
Gambar 4.32 Gimmick – Gantungan Kunci	58
Gambar 4.33 Gimmick – Mug	59
Gambar 4.34 Gimmick – Wristband	59

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Storyboard Iklan Layanan Masyarakat

52