

ABSTRAK

Dalam laporan ini penulis membahas mengenai adanya Kampanye Manfaat Yogurt bagi Kesehatan Anak diharapkan agar masyarakat khususnya anak-anak agar mendapatkan informasi mengenai manfaat yogurt bagi kesehatan dan masyarakat terdorong untuk mengkonsumsi yogurt secara rutin sehingga kesehatan masyarakat dapat terjaga.

persoalan persoalan pokok yang akan dibahas, dianalisis dan dipecahkan dalam laporan ini, yaitu sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara menginformasikan kepada masyarakat khususnya anak-anak mengenai manfaat yogurt bagi kesehatan Anak?
- b. Bagaimana membuat sebuah kampanye yang akurat dan terpercaya yang dapat menjadi acuan bagi masyarakat?

Dalam pelaksanaan suatu perancangan desain kampanye mengenai Manfaat Yogurt bagi Kesehatan anak, penulis membutuhkan data yang dapat diperoleh melalui 3 macam cara yaitu bersumber dari metode observasi, metode literatur dan metode wawancara sebagai dasar pemikiran dan arah konsep dibidang Desain Komunikasi Visual.

Penulis merancang suatu kampanye sosial melalui media cetak dengan menggandeng pihak Dinas Kesehatan dan ahli gizi agar kampanye yang akan dibuat bisa terpercaya dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai manfaat yogurt bagi kesehatan anak dan mengubah kebiasaan anak dan mengajak anak-anak untuk rutin mengkonsumsi yogurt secara teratur.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik pengumpulan data.....	4
1.5 Skema Perancangan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Kampanye.....	6
2.1.1 Definisi Kampanye.....	6
2.1.2 Jenis Kampanye.....	7
2.1.3 Model Kampanye.....	9
2.2 Tinjauan Tentang Yogurt.....	10
2.2.1 Pendahuluan.....	10
2.2.2 Proses Pembuatan Yogurt.....	11

2.2.3	Desain Grafis.....	13
2.2.4	Komunikasi.....	14
2.2.5	Media.....	14
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		15
3.1	Data dan Fakta.....	15
3.1.1	Perusahaan / Lembaga Terkait.....	15
3.1.2	Studi Pustaka.....	18
3.1.3	Data Wawancara.....	26
3.1.4	Data kuesioner.....	28
3.1.5	Tinjauan Terhadap Proyek / Persoalan Sejenis.....	34
3.2	Analisa Segmentation, Targeting, dan Positioning.....	36
3.2.1	Segmentasi.....	36
3.2.2	Targeting.....	37
3.2.3	Positioning.....	37
3.3	Analisis SWOT Produk.....	37
3.3.1	Strengths.....	37
3.3.2	Weakness.....	38
3.3.3	Opportunities.....	38
3.3.4	Threats.....	38
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....		39
4.1	Konsep Komunikasi.....	39
4.1.1	Tahap <i>Conditioning</i>	39
4.1.2	Tahap <i>Informing</i>	39
4.1.3	Tahap <i>Reminding</i>	40
4.2	Konsep Kreatif.....	40
4.3	Konsep Media.....	40
4.4	Time line.....	41

4.5 Hasil Karya.....	42
4.5.1 Logo.....	42
4.5.1.1 Konsep Logo.....	42
4.5.1.2 Spesifikasi Logo.....	43
4.5.1.2.1 Warna Logo.....	43
4.5.1.2.2 Tipografi.....	44
4.5.2 Visualisasi Media.....	45
4.5.2.1 Tahap <i>Conditioning</i>	45
4.5.2.1.1 Poster.....	45
4.5.2.1.2 Flyer.....	47
4.5.2.1.3 X-Banner.....	48
4.5.2.1.4 Ambience Ring Basket.....	49
4.5.2.1.5 Ambience Sticker Lantai.....	49
4.5.2.1.6 Ambience Stopper.....	50
4.5.2.1.7 Ambience Stand Maskot.....	51
4.5.2.2 Tahap Informing.....	52
4.5.2.2.1 Poster.....	52
4.5.2.2.2 Flyer.....	54
4.5.2.2.3 Leaflet.....	54
4.5.2.2.4 X-Banner.....	55

4.5.2.3 Tahap <i>Reminding</i>	57
4.5.2.3.1 Poster.....	57
4.5.2.3.2 Flyer.....	59
4.5.2.3.3 X Banner.....	59
4.5.2.4 Media <i>Event</i>	60
4.5.2.4.1 Poster.....	61
4.5.2.4.2 Baligho.....	62
4.5.2.4.3 Flyer.....	63
4.5.2.4.4 <i>Print-ad</i>	64
4.5.2.4.5 <i>X-Banner</i>	65
4.5.2.4.6 Leaflet.....	66
4.5.2.4.7 Spanduk.....	67
4.5.2.4.8 Umbul-Umbul.....	68
4.5.2.4.9 Backdrop Panggung.....	69
4.5.2.4.10 Ambience Stand Maskot.....	70
4.5.2.4.11 Ambience Lemari es.....	71
4.5.2.4.12 Stand Pendaftaran.....	72
4.5.2.4.13 Gimmick.....	72
4.6 Budgeting.....	77
4.6.1 Tahap Conditioning.....	77

4.6.2 Tahap Informing.....	77
4.6.3 Tahap Reminding.....	78
4.6.4 Event.....	79
4.6.5 Biaya Sewa.....	80
4.6.6 Total Biaya Kampanye dan Event.....	80
 BAB V PENUTUP.....	 81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	82
 DAFTAR PUSTAKA	
 DAFTAR LAMPIRAN	
 SARAN DAN KOMENTAR DOSEN PENGUJI	
 UCAPAN TERIMA KASIH	
 DATA PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 3.1, Logo Dinas Kesehatan.....</i>	<i>15</i>
<i>Gambar 3.2, Poster kampanye Got Milk.....</i>	<i>35</i>
<i>Gambar 3.3, Poster kampanye Got Milk.....</i>	<i>35</i>
<i>Gambar 3.4, Kampanye Milkuat Yogurt.....</i>	<i>36</i>
<i>Gambar 4.1 Logo kampanye.....</i>	<i>42</i>
<i>Gambar 4.2 Poster kampanye tahap 1.....</i>	<i>45</i>
<i>Gambar 4.3 Pengaplikasian Poster tahap 1 seri 1.....</i>	<i>46</i>
<i>Gambar 4.4 Flyer kampanye tahap 1.....</i>	<i>47</i>
<i>Gambar 45 X-Bannerr kampanye tahap 1.....</i>	<i>48</i>
<i>Gambar 4.6 Ambience Ring Basket tahap 1,2 dan 3.....</i>	<i>49</i>
<i>Gambar 4.7 Ambience Sticker lantai.....</i>	<i>49</i>
<i>Gambar 4.8 Pengaplikasian Ambience Sticker lantai.....</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 4.9 Ambience Stopper tahap 1,2 dan 3.....</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 4.10 Ambience Stopper tahap 1,2 dan 3.....</i>	<i>51</i>
<i>Gambar 4.11 Ambience Stand Maskot tahap 1,2 dan 3.....</i>	<i>51</i>
<i>Gambar 4.12 Pengaplikasian Ambience Stand Maskot tahap 1,2 dan 3.....</i>	<i>52</i>
<i>Gambar 4.13 Poster Kampanye tahap 2.....</i>	<i>52</i>
<i>Gambar 4.14 Pengaplikasian Poster Kampanye tahap 2 seri 2.....</i>	<i>53</i>

<i>Gambar 4.15 Flyer kampanye tahap 2.....</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 4.16 Leaflet kampanye tahap 2 (Depan dan Belakang).....</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 4.17 X-Banner kampanye tahap 2.....</i>	<i>55</i>
<i>Gambar 4.18 Pengaplikasian X-Banner kampanye tahap 2 seri 1.....</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 4.19 Poster kampanye tahap 3.....</i>	<i>57</i>
<i>Gambar 4.20 Pengaplikasian poster tahap 3 seri 2.....</i>	<i>57</i>
<i>Gambar 4.21 Flyer kampanye tahap 3.....</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 4.22 X-Banner kampanye tahap 3.....</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 4.23 Poster event.....</i>	<i>61</i>
<i>Gambar 4.24 Baliho event.....</i>	<i>62</i>
<i>Gambar 4.25Pengaplikasian Baliho event.....</i>	<i>62</i>
<i>Gambar 4.26 Flyer event.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 4.27 Print-ad event.....</i>	<i>64</i>
<i>Gambar 4.28 Pengaplikasian Print-ad event.....</i>	<i>64</i>
<i>Gambar 4.29 X-Banner event.....</i>	<i>65</i>
<i>Gambar 4.30 Pengaplikasian X-Banner event.....</i>	<i>65</i>
<i>Gambar 4.31 Leaflet event (Depan dan Belakang).....</i>	<i>66</i>
<i>Gambar 4.32 Spanduk event.....</i>	<i>67</i>
<i>Gambar 4.33 Pengaplikasian Spanduk event.....</i>	<i>67</i>
<i>Gambar 4.34 Umbul-umbul event.....</i>	<i>68</i>

<i>Gambar 4.35 Pengaplikasian Umbul-umbul event.....</i>	<i>68</i>
<i>Gambar 4.36 Backdrop Event.....</i>	<i>69</i>
<i>Gambar 4.37 Pengaplikasian Backdrop Event pada stand Panggung.....</i>	<i>69</i>
<i>Gambar 4.38 Stand Maskot.....</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 4.39 Pengaplikasian stand maskot.....</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 4.40 Lemari es.....</i>	<i>71</i>
<i>Gambar 4.41 Stand Pendaftaran Event.....</i>	<i>72</i>
<i>Gambar 4.42 Pin Event.....</i>	<i>72</i>
<i>Gambar 4.43 Gantungan Kunci Event.....</i>	<i>73</i>
<i>Gambar 4.44 Sticker Event.....</i>	<i>73</i>
<i>Gambar 4.45 Penghapus.....</i>	<i>73</i>
<i>Gambar 4.46 Asahan.....</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 4.47 Pensil.....</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 4.48 Bolpoin.....</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 4.49 Penggaris.....</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 4.50 Note book.....</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 4.51 Kotak Pensil.....</i>	<i>75</i>
<i>Gambar 4.52 Papper Bag.....</i>	<i>75</i>
<i>Gambar 4.53 Kaos.....</i>	<i>75</i>
<i>Gambar 4.54 Mug.....</i>	<i>76</i>

Gambar 4.55 Puzzle.....76