

ABSTRAKSI

Student's Activities won't missing from snacking activities. It has become a lifestyle that cannot missing from kids snack. Sometimes snacking become a thing that can bring some impact for them. Students tend to snack whatever they want without pay any attention to hygiene, health and important nutrients in it. Many kids sick because of snacking carelessly, moreover they have duty to study. This thing hold achievement performance up in their school.

Need to be held the right learning method of smart snacking motivation for increase achievements. So I plan an education campaign for kids with theme " smart snacking, achievement increased ". With create four achievement mascot who represent student's achievement, an athlete, a scientist, a singer, and an artist. Colorful color application, with a simple layout and familiar with kid's daily activities.

Package with 3 steps of campaign. First step is awareness campaign step, where paradigm and mindset of kids are brought that incredible achievement have a way. Poster media, banner and ad's magazine are used to bring out the main target comprehension, that is kids and secondary target, is parents to be more aware to achievement performance. The second step is informing step through agenda and advertisement web as a media. Agenda is given some informing insertion like kinds of suggestion snack for every kinds of achievement. Nutrient information which useful and good for support achievement noticed as education media with easily understanding language.

The third step is reminding, good to remind kids and motivated them to do smart snacking as a way to support their achievement. Contest, poster, gimmick, and ambience media are used to remind, so that kids keep smart snacking to increase their achievement. Expectations with the hold of this campaign are, kids will apply smart snacking pattern as a life style for support to get increased achievement.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Pernyataan Orisinalitas Karya	v
Pernyataan Publikasi Laporan Penelitian	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Bagan dan Diagram	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Teknik Pengumpulan Data	4
1.6 Skema Perancangan	5
1.7 Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TERORI

2.1 Definisi Teori Desain Komunikasi Visual	7
2.2 Definisi Teori Kampanye	7
2.2.1 Tahapan Kampanye	8
2.3 Definisi Teori Pemahaman Gizi Anak Sekolah	9

2.3.1 Masalah Gizi Anak Sekolah	9
2.3.2 Mengatasi Masalah Gizi Anak	10
2.4 Perilaku Gizi yang Salah Pada Anak Sekolah	10
2.4.1 Tidak Mengonsumsi Menu Gizi Seimbang	10
2.4.2 Tidak Sarapan Pagi	10
2.4.3 Jajan Tidak Sehat di Sekolah	11
2.4.4 Kurang Mengonsumsi Buah dan Sayur	11
2.4.5 Mengonsumsi <i>Fast Food</i> dan <i>Junk Food</i>	11
2.4.6 Konsumsi Gula Berlebih	11
2.4.7 Konsumsi Natrium Berlebihan	12
2.5 Kebutuhan Gizi Anak Sekolah	12
2.6 Definisi Metode Pembelajaran Efektif	13
2.6.1 Pengertian Efektif	13
2.7 Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia 11 – 12 tahun	13

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta	
3.1.1 Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM)	14
3.1.1.1 Latar Belakang BPOM	14
3.1.1.2 Visi dan Misi BPOM	15
3.1.2 Sekolah Dasar Kristen BPK Penabur	15
3.1.2.1 Latar Belakang BPK Penabur	16
3.1.3 Nestle Milo Indonesia	16
3.2 Data Fenomena yang Terjadi	17
3.3 Analisis Terhadap Permasalahan	
3.3.1 Penilaian Antara Teori dan Fakta	28
3.4 Analisis SWOT pada media kampanye	30

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi	32
4.2 Konsep Kreatif	36
4.3 Konsep Media	37
4.3.1 Jenis Media	37
4.3.2 Rencana Pemakaian Media	40
4.3.3 Biaya Media	42
4.4 Hasil Karya	
4.4.1 Logo	44
4.4.2 Karakter	46
4.4.3 Layout Visual	49
4.4.3.1 Kover Buku Agenda	49
4.4.3.2 Desain Buku Agenda & Lembar Informing	50
4.4.3.3 Poster Awareness	55
4.4.3.4 Spanduk Awareness	55
4.4.3.5 Iklan Majalah Sekolah	57
4.4.3.6 Iklan Web BPK Penabur	58
4.4.3.7 Poster Reminding	60
4.4.3.8 Event Lomba Akhir Semester	61
4.4.3.9 Gimmick	62
4.4.3.10 Kantin Sign – Stiker Meja	65
4.4.3.11 Kantin Sign – Bendera Kantin	65
4.4.3.12 Stiker Dispenser	67
4.4.3.13 Stiker Tangga	67
4.4.3.14 Stiker Mobil Antar Jemput	68

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran Penulis	71
Daftar Pustaka	xv

Daftar Lampiran dan Lampiran	xvi
Data Penulis	xx

DAFTAR BAGAN & DIAGRAM

Bagan 1.1 Skema Perancangan	5
Diagram 3.1 Jenis makanan favorit anak	18
Diagram 3.2 Jajanan memiliki gizi baik apa tidak	19
Diagram 3.3 Makan 4 sehat 5 sempurna	19
Diagram 3.4 Berapa kali dalam sehari anak makan	20
Diagram 3.5 Suka makan sayur setiap hari	20
Diagram 3.6 Anak suka jajan	21
Diagram 3.7 Seberapa sering anak jajan dalam seminggu	21
Diagram 3.8 Jenis jajanan kegemaran anak	22
Diagram 3.9 Tempat anak suka jajan	22
Diagram 3.10 Jumlah uang saku untuk jajan sehari	23
Diagram 3.11 Tindakan orang tua melihat anak jajan	23
Diagram 3.12 Pernah sakit akibat keseringan jajan	24
Diagram 3.13 Jajanan itu sehat dan baik bagi kesehatan	24
Diagram 3.14 Yang dilakukan saat jajanan tidak sehat	25
Diagram 3.15 Bawa bekal ke sekolah	25
Diagram 3.16 Merasa bosan dengan bekal	26
Diagram 3.17 Yang dilakukan saat bosan dengan bekal	26
Diagram 3.18 Dengan siapa jajan disekolah	27

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Menejemen Publikasi Media	40
Tabel 4.2 Budgeting Perencanaan Media	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Badan POM RI	14
Gambar 3.2 Logo SDK BPK Penabur	15
Gambar 3.3 Logo Nestle Milo	16
Gambar 4.1 Logo Kampanye	44
Gambar 4.2 Logotype Kampanye	45
Gambar 4.3 Logo Grid dan Kode Warna pada logo	46
Gambar 4.4 Karakter Aksa (prestasi olahraga)	47
Gambar 4.5 Karakter Nira (prestasi ilmu pengetahuan)	47
Gambar 4.6 Karakter Talita (prestasi penyanyi dan penari)	48
Gambar 4.7 Karakter Reva (prestasi seni)	48
Gambar 4.8 Desain kover buku agenda harian siswa	49
Gambar 4.9 Desain halaman 1 & 2 buku agenda siswa	50
Gambar 4.10 Desain isi buku agenda siswa	51
Gambar 4.11 Desain informing prestasi Aksa	52
Gambar 4.12 Desain informing prestasi Nira	52
Gambar 4.13 Desain informing prestasi Reva	53
Gambar 4.14 Desain informing prestasi Talita	54
Gambar 4.15 Desain poster awareness	55
Gambar 4.16 Desain Spanduk awareness	56

Gambar 4.17 Iklan majalah awareness pada majalah	57
Gambar 4.18 Iklan web awareness pada majalah	58
Gambar 4.19 Iklan web awareness dan informing	59
Gambar 4.20 Desain poster reminding	60
Gambar 4.21 Desain poster dan x-banner event lomba	61
Gambar 4.22 Desain t-shirt event lomba	62
Gambar 4.23 Desain stiker tempat pensil event lomba	63
Gambar 4.24 Desain buku tulis event lomba	63
Gambar 4.25 Desain mug event lomba	64
Gambar 4.26 Stiker meja yang ditempel di meja kantin	65
Gambar 4.27 Bendera kantin	66
Gambar 4.28 Stiker Dispenser	67
Gambar 4.29 Stiker Tangga	68
Gambar 4.30 Stiker Mobil	69

DAFTAR LAMPIRAN DAN LAMPIRAN

Lampiran A : Kuesioner Tugas Akhir	xvii
Lampiran B : Sketsa Logo dan Karya	xx