

ABSTRAK

Makan adalah salah satu kebutuhan primer yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sehari - hari, tanpa makan akan mengakibatkan tubuh menjadi lemas. Dalam dunia kuliner, salah satu bahan pangan yang cukup populer adalah jenis padi - padian (*sativa*), yang dikenal juga dengan sebutan sereal (biji - bijian). Sereal juga dapat diolah menjadi bubur yang disebut *oat*. *Oat* adalah gandum berserat yang mulai digemari / dikonsumsi secara rutin dikalangan masyarakat Indonesia dan dapat menunjang pola gaya hidup sehat dewasa ini. *Oat* mengalami beragam permasalahan dalam kampanye sosial sehingga penulis merasa perlu untuk menggunakan ilmu yang penulis telah dapatkan selama ini untuk melakukan kampanye, guna menarik minat masyarakat diperlukan suatu upaya kampanye sosial yang dapat mengajak masyarakat untuk membangun pola hidup sehat dengan cara mengkonsumsi *oat*.

Kata kunci : *Oat*, gaya hidup, kampanye sosial

DAFTAR ISI

Cover	i
Lembar Pengesahan	iii
Pernyataan Orisinalitas Laporan Penelitian	iv
Pernyataan Publikasi Laporan	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xiv
Daftar Tabel	xvii

BAB 1 PENDAHULUAN

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 2 LANDASAN TEORI

2.1	Desain Komunikasi Visual	
2.1.1	Definisi Desain Komunikasi Visual	6
2.1.2	Prinsip Dasar Desain Komunikasi Visual	6
2.1.3	Fungsi Desain Komunikasi Visual	8
2.1.4	Dasar Perancangan Desain Komunikasi Visual	9
2.1.5	Elemen - Elemen Desain Komunikasi Visual	10
2.2	Kampanye	
2.2.1	Definisi Kampanye	15
2.2.2	Kampanye Sosial	16
2.2.3	Tujuan Perencanaan Kampanye	16
2.2.4	Perencanaan Kampanye	17
2.3	Komunikasi	
2.3.1	Definisi Komunikasi	19
2.3.2	Unsur Komunikasi	19
2.3.3	Strategi Komunikasi	20
2.3.4	Bentuk - Bentuk Komunikasi	21
2.3.5	Komunikasi Massa	21
2.3.6	Ciri - Ciri Komunikasi Massa	22

2.3.7	Fungsi Komunikasi Massa	22
2.4	Media	22
2.5	SWOT & STP	
2.5.1	STP (<i>Segmentasi, Targeting, Positioning</i>)	23
2.5.2	Definisi SWOT	24
2.5.3	Langkah Dalam Analisis SWOT	25
2.6	Gaya Hidup	
2.6.1	Definisi Gaya Hidup	26
2.6.2	Faktor Pembentuk	26
2.6.3	<i>Psikografik</i>	27
2.6.4	<i>Studi Psikografik</i>	27
2.6.5	Perilaku Sehat (<i>Healthy Behavior</i>)	28
2.6.6	Faktor Perilaku	28

BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Data dan Fakta	
3.1.1	Sumber Data	30
3.1.2	Tinjauan Data Fakta	31
3.1.3	Studi Pustaka Terhadap Buku	35

3.1.4	Kuesioner	36
3.1.5	Analisis Kuesioner Dan Fakta	43
3.2	Tinjauan Terhadap Proyek / Persoalan Sejenis	
3.2.1	Profil Dinas Kelautan Dan Perikanan	43
3.2.2	Tugas Dan Kewajiban Dinas Kelautan Dan Perikanan	44
3.2.3	Logo Dinas Kelautan Dan Perikanan	45
3.2.4	Poster Dinas Kelautan Dan Perikanan	45
3.3	Analisis SWOT & STP Oatmeal	
3.3.1	SWOT <i>Oat</i>	46
3.3.2	SWOT Kampanye	47
3.3.3	STP	48

BAB 4 PEMECAHAN MASALAH

4.1	Konsep Komunikasi	50
4.2	Konsep Kreatif	50
4.3	Konsep Media	51
4.4	<i>Timeline</i>	53
4.5	Hasil Karya / Visual	54

4.6	<i>Bugeting</i>	78
BAB 5 PEMECAHAN MASALAH		
5.1	Kesimpulan	82
5.2	Saran	82
Daftar Pustaka		83
Daftar Istilah		84
Data Penulis		85
Ucapan Terima Kaih		86
Lampiran		

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1 : Logo Dewan Ketahanan Pangan</i>	30
<i>Gambar 2 : Oat</i>	35
<i>Gambar 3 : Logo Dinas Kelautan Dan Perikanan</i>	45
<i>Gambar 4 : Poster dan banner Dinas Kelautan Dan Perikanan</i>	45
<i>Gambar 5 : Logo kampanye Hidup Sehat Bersama Oatmeal</i>	54
<i>Gambar 6 : Logo grid & BW logo</i>	54
<i>Gambar 7 : Poster tahap conditioning</i>	56
<i>Gambar 8 : Poster tahap conditioning</i>	57
<i>Gambar 9 : Poster tahap informing</i>	58
<i>Gambar 10 : Poster tahap informing</i>	59
<i>Gambar 11 : Poster tahap reminding</i>	60
<i>Gambar 12 : Desain brosur</i>	61
<i>Gambar 13 : Desain flyer</i>	61
<i>Gambar 14 : Desain X-Banner</i>	62
<i>Gambar 15 : Desain Poster event</i>	63

<i>Gambar 16 : Desain panggung</i>	64
<i>Gambar 17 : Desain mini stand</i>	65
<i>Gambar 18 : Desain flyer</i>	65
<i>Gambar 19 : Desain kaos</i>	66
<i>Gambar 20 : Desain umbul - umbul</i>	67
<i>Gambar 21 : Desain umbul – umbul di jalan raya</i>	67
<i>Gambar 22 : Desain hanging banner</i>	68
<i>Gambar 23 : Iklan koran pikiran rakyat</i>	69
<i>Gambar 24 : Artikel majalah Sehat</i>	69
<i>Gambar 25 : Desain website</i>	70
<i>Gambar 26 : Desain jejaring sosial</i>	71
<i>Gambar 27 : Desain kalender</i>	71
<i>Gambar 28 : Desain box makan anak</i>	72
<i>Gambar 29 : Desain mangkuk</i>	72
<i>Gambar 30 : Desain Tupperware oat</i>	73
<i>Gambar 31 : Desain mug</i>	74
<i>Gambar 32 : Desain tempat tissue</i>	74

<i>Gambar 33 : Desain tempat sabun</i>	75
<i>Gambar 34 : Desain jam dinding</i>	75
<i>Gambar 35 : Desain shopping bag</i>	76
<i>Gambar 36 : Ambient media</i>	76
<i>Gambar 37 : Ambient baliho</i>	77
<i>Gambar 38 : Desain pin dan sticker</i>	77

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1 : Skema perancangan</i>	5
<i>Tabel 2 : Tabel Jenis Makanan Hidup Sehat</i>	34
<i>Tabel 3 : Bagan Timeline</i>	53