

**PERANCANGAN KAMPANYE JAJANAN SEHAT UNTUK
ANAK-ANAK**



KARYA DESAIN

Oleh:

Tito Qun' Ani Hafy

NIM: 051 1516 024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2011

**PERANCANGAN KAMPANYE JAJANAN SEHAT UNTUK
ANAK-ANAK**



KARYA DESAIN



Oleh:

Tito Qun' Ani Hafy

NIM: 051 1516 024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN KAMPANYE JAJANAN SEHAT
UNTUK ANAK-ANAK**

NO. PISAN	
FAKULTAS	3633/H/S/2011
REKAM	
TELUR	25-7-2011



KARYA DESAIN

Oleh:

Tito Qun` Ani Hafy

NIM: 051 1516 024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2011

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :


PERANCANGAN KAMPANYE JAJANAN SEHAT UNTUK ANAK-ANAK,
diajukan oleh Tito Qun'Ani Hafy, NIM 051 1516 024, Program Studi Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada 25 Juni 2011 dan telah
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota


Drs. Lasiman, M.Sn.

NIP. 19570513 198803 1 001

Pembimbing II / Anggota


FX. Widyatmoko, S.sn., M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001

Cognate / Anggota


Drs. I.T. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NIP. 19660404 199203 1 002

Kaprodi DKV / Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan / Anggota


Drs. Lasiman, M.Sn.

NIP. 19570513 198803 1 001



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Ucapan terima kasih yang paling mulia dipersembahkan kepada Allah SWT Yang Maha Mengetahui atas segala limpahan rahmat, petunjuk, dan nikmat yang tak terkira, Nabi Muhammad SAW dengan segenap mukjizatnya, kedua orang tuaku yang membesarkanku dengan kasih sayangnya, M Zainul Fikri (alm) kakakku, dan seluruh keluarga besarku atas segala pengertiannya.

Terima kasih banyak kepada Bpk Drs. Lasiman, M.Sn., selaku dosen pembimbing I dan Bpk FX Widyatmoko, M.Sn., selaku dosen pembimbing II, sekaligus dosen wali, Bpk Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., sebagai Kaprodi Diskom ISI Yogyakarta, dan segenap bapak dan ibu dosen dan karyawan Diskom ISI Yogyakarta, serta keluarga besar ISI Yogyakarta.

Terima kasih saudara-saudara seangkatanku Kotak Pensil 05. Teman-teman puzzle02, otakkanan03, origami04, asimetri06, sapoelidi07,dst..., AmbyarCustomRebelJaya unsolution, sobat kandang ayam, Handayani kost of *Chaos*. Kaliurang lovers (KKN 2009 ISI YOGYAKARTA), Kene Animation, dan pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Terima kasih untuk mereka yang senantiasa mendukung: klub TA 2010/2011: Adi, Ilma, Nara, Dimas, Danang, Hari, Rorak, Badar, Freni dkk, *kangkung massacre*: Enol(alm), Vico, Bang Upi, Ikrar, dan Aepism atas motivasinya, penegak metal lawasan *Metallic Ass*: Khemal, Deni, Bable, Denizone atas kesempatan yang diberikan, teman-teman curhat dalam kemas lawakan wagu: Supri, Abez, Regoal, Gandhi, Aripin, Mbak Evi Serlik BPOM DIY, makasih atas konsultasi dan data-datanya. Topik 07 ilustrator internasional, Dini dan Abes "Tobellicious", Anak-anak BEM FSR, Hendi, Alin trims dokumentasinya, Ani "cukup", Yanwar "MLA", Hari Gita, Nian (+kru INSERT), Ungky, Yuli, Agni, Yuaniyor, dll.

Siapapun kalian, saya ucapkan banyak-banyak terima kasih walau tidak bisa disebutkan satu persatu, sekali lagi terima kasih banyak.

ABSTRAK

Tito Qun` Ani Hafy

Perancangan Kampanye Jajanan Sehat untuk Anak-Anak

Perancangan ini, mengedepankan suatu bentuk komunikasi visual sebagai media kampanye jajanan sehat dengan cara memberikan pengertian akan zat-zat berbahaya yang terkandung dalam jajanan disekitar anak-anak.

Terdapat berbagai jenis jajanan yang sangat digemari oleh anak-anak, selain dengan berbagai variasi rasa yang sesuai dengan lidah anak-anak, maupun penampilan yang menarik. Tapi apabila didalam jajanan tersebut mengandung bahan tambahan yang sangat merugikan bagi tumbuh kembang anak, maka akan menjadi permasalahan yang sangat serius. Oleh karena itu perlu dibutuhkan suatu media yang akan mengajak peran serta masyarakat tentang pentingnya mengkonsumsi jajanan yang sehat, serta efek dari jajanan yang mengandung zat-zat yang berbahaya.

Dalam menyikapi permasalahan diatas, iklan layanan masyarakat dibutuhkan sebagai sarana mengkomunikasikan sebuah informasi. Yaitu informasi mengenai jajanan apa saja yang biasanya mengandung zat-zat berbahaya dan karakter zat berbahaya tersebut. Oleh karena itu perlu dukungan berbagai data yang akan memperkuat landasan dalam menentukan arah perancangan.

Maka setelah menganalisa data-data yang diperoleh, akan dapat disimpulkan satu komposisi penting, guna menentukan suatu media sebagai sebagai ujung tombak iklan layanan masyarakat ini. Salah satu fungsi media yang akan dibuat yakni media pengingat. Media pengingat tersebut diwujudkan melalui buku komik edukasi yang dikenal sebagai media pembelajaran dengan penyajian yang menarik, dan familiar dilingkungan anak-anak dan orang tua dalam berinteraksi.

Kata kunci : Jajanan, zat berbahaya, komik edukasi,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Manfaat Perancangan.....	4
E. Lingkup Perancangan.....	5
F. Metode Perancangan.....	6
G. Metode Pengumpulan Data.....	6
H. Metode Analisis Data.....	6
I. Skematika Perancangan.....	7
J. Sistematika Perancangan.....	8

BAB II : IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. Identifikasi Data.....	11
1. Tinjauan Tentang Kampanye.....	11
a. Pengertian.....	11
b. Jenis-Jenis Kampanye.....	13
c. Persuasi dalam Kampanye.....	19
2. Tinjauan tentang Komik Edukasi.....	22
a. Pengertian.....	21
b. Komik Edukasi dalam Kampanye.....	22
3. Tinjauan tentang Jajanan Sehat.....	28
a. Pengertian.....	28

b. Definisi Jajanan Sehat.....	29
c. Jenis-Jenis Zat Berbahaya pada Jajanan.....	29
1) Formalin (<i>Formaldehyde Solution</i>).....	29
2) Rhodamin B.....	32
3) Borax(<i>Natrium tetraborat</i>).....	32
4) Aspartam, Siklamat dan Sakarin.....	33
5) Tanda- tanda Kerusakan pada Jajanan.....	33
6) Pihak Terkait Dengan Persoalan Jajanan Sehat.....	35
B. Analisis.....	37
1. Analisis Data.....	37
2. Analisis Media.....	40
3. Sintesis.....	48

BAB III : KONSEP PERANCANGAN

A. Perencanaan Media.....	50
1. Tujuan Media.....	50
a. Jangkauan.....	50
b. Frekuensi.....	50
c. Kontinuitas.....	50
2. Strategi Media.....	51
a. Segmentasi Target Audience.....	51
b. Pemilihan Media.....	51
B. Perencanaan Kreatif.....	51
1. Tujuan Kreatif.....	51
a. Aspek Persuasif.....	51
b. Aspek Edukatif.....	51
c. Aspek Psikologis.....	52
2. Strategi Kreatif.....	52
a. Target Audience Kreatif.....	52

b. Paduan Kreatif.....	52
1) Isi Pesan.....	52
2) Bentuk Pesan.....	53
3. Program Kreatif.....	53
a. Petunjuk Umum Kreatif.....	53
b. Pengarahan Visual.....	54
1) Keyword.....	55
2) Maskot.....	56
3) Komik Edukasi.....	57
C. Biaya Kreatif.....	59

BAB IV : VISUALISASI PERANCANGAN

A. Tujuan Tata Desain.....	60
B. Strategi Tata Desain.....	61
1. Target Audience Tata Desain.....	62
2. Paduan Tata Desain.....	62
a. Unsur Desain Komunikasi Visual.....	62
b. Prinsip-Prinsip Dasar Tata Desain.....	62
1) Dominasi (Penekanan).....	62
2) Kesatuan (<i>Unity</i>).....	62
3) Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	62
4) Kesederhanaan (<i>Simplicity</i>).....	62
5) Kejelasan (<i>Clarity</i>).....	63
C. Program Tata Desain.....	63
1. Layout Ide.....	63
a. Keyword.....	63
1) Data Visual.....	63
2) Penjaringan Ide.....	64
3) Sintesis dan Desain Terpilih.....	65
b. Maskot.....	67

1) Data Visual.....	67
2) Rough Layout Penjaringan Ide.....	68
c. Tokoh pendukung.....	70
1) Data Visual.....	70
2) Rough Layout.....	70
d. Ilustrasi Jajanan dan Zat Berbahaya.....	72
1) Data Visual.....	72
2) Sketsa Ilustrasi.....	75
e. Sket Layout Komik.....	76
1)Seri Rhodamin B.....	78
2) Seri Formalin.....	75
3) Seri Kerusakan pada Jajanan.....	80
f. Boneka Maskot.....	82
g. Sket Rough Layout T-Shirt.....	83
h. Sket Kotak Makan dan Minuman.....	83
i. Sket Merchandise.....	83
2. Final Desain.....	84
a. Buku Komik Edukasi.....	84
1) Seri Formalin.....	84
2) Seri Jajanan Rusak.....	90
3) Seri Rhodamin B.....	102
b. <i>Box Set</i> Kemasan Komik.....	111
c. Pin dan Stiker.....	112
d. Buku Mewarnai.....	113
e. Kotak Makanan.....	114
f. tempat Minum.....	115
g. Kaos dan Boneka Maskot.....	115

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	116
B. Saran.....	118

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Jajanan Anak-Anak.....	2
Gambar 2. Contoh Salah satu program kampanye BUMN <i>go public</i>	13
Gambar 3. Contoh Salah satu program kampanye politik.....	14
Gambar 4. Contoh Salah satu program kampanye politik	15
Gambar 5. Salah satu program kampanye sosial bahaya flu babi.....	16
Gambar 6. Salah satu program kampanye sosial pencegahan kekerasan di Amerika Serikat....	16
Gambar 7. Salah satu program kampanye Pekan Imunisasi Nasional.....	17
Gambar 8. Contoh Kampanye penggunaan ASI	18
Gambar 9. Contoh Kampanye <i>Human Trafficking</i>	18
Gambar 10. Komik sebagai media kampanye di Indonesia.....	23
Gambar 11. Komik sebagai media kampanye di Indonesia.....	23
Gambar 12. Komik sebagai media kampanye KPK.....	25
Gambar 13. Komik sebagai Media Kampanye Perubahan Iklim.....	25
Gambar 14. Komik Edukasi pembelajaran Bencana Alam.....	26
Gambar 15. Komik Edukasi yang semakin variatif.....	27
Gambar 16. Salah satu jajanan siap saji (Siomay).....	29
Gambar 17. Formalin.....	28
Gambar 18. Pamflet Rhodamin B.....	42
Gambar 19. Formalin.....	43
Gambar 20. Boraks.....	42
Gambar 21. Kiat-Kiat Memilih Jajanan yang Sehat.....	45
Gambar 22. Komik Pengetahuan Jorok.....	46
Gambar 23. Orang tua membimbing anak dalam membaca buku.....	47
Gambar 24. Orang tua membimbing anak dalam membaca buku.....	47
Gambar 25. Orang tua membimbing anak dalam membaca buku.....	48
Gambar 26. Guru membimbing anak dalam membaca buku.....	48
Gambar 27. Guru membimbing anak dalam membaca buku.....	48
Gambar 28. Orang tua dalam mendampingi anak membaca buku cerita.....	51

Gambar 29. Contoh komik edukasi tentang bencana alam.....	54
Gambar 30. Maskot pemilu 2004.....	56
Gambar 31. Maskot Kota Makassar SulSel.....	56
Gambar 32. Pewarnaan dengan kontras value.....	57
Gambar 33. Data Visual Lup dan Tanda Larangan.....	60
Gambar 34. Pemilihan Font.....	61
Gambar 35. Data visual berupa kotak makanan dan tanda larangan.....	64
Gambar 36. Data visual berupa foto anak-anak.....	67
Gambar 37. Gambar Jenis Jananan.....	69
Gambar 38. Gambar Jenis Jananan.....	70
Gambar 39. Data Visual Zat Berbahaya.....	71
Gambar 40. Sket Ilustrasi untuk komik.....	72
Gambar 41. Sket Lay out Komik seri Rhodamiin B.....	74
Gambar 42. Sket Lay out Komik seri Formalin.....	77
Gambar 43. Sket Lay out Komik Seri Kerusakan pada Jajanan.....	79
Gambar 44. Rancangan Boneka Tangan Maskot.....	79
Gambar 45. Rancangan T-shirt.....	80
Gambar 46. Rancangan Kotak Makanan dan tempat minum.....	80
Gambar 47. Komik seri Formalin.....	91
Gambar 48. Komik seri Kerusakan pada Jajanan.....	100
Gambar 49. Komik seri Rhodamin B.....	109
Gambar 50. <i>Boxset</i> kemasan Komik.....	110
Gambar 51. Pin dan Stiker.....	111
Gambar 52. Kover Buku Mewarnai.....	113
Gambar 53. Kotak Makanan.....	111
Gambar 54. Tempat Minuman.....	114
Gambar 55. <i>T-Shirt</i> (Kaos).....	115
Gambar 56. Boneka Tangan Maskot.....	115

... "apa yang kau kejar sekarang ini adalah ilmu, dan ilmu itu bukan untukmu sendiri tapi ialah untuk anak cucumu untuk bangsa Indonesia, untuk rakyat Indonesia, untuk tanah air Indonesia, untuk Negara Republik Indonesia"
(Ir Soekarno 1956)



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 Juni 2011



Tito Qun' Ani Hafy
NIM: 051 1516 024

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam kegiatan belajar mengajar yang dijalani oleh anak-anak sekolah dasar setiap harinya, tentunya membutuhkan energi yang mencukupi, dalam hal ini asupan makanan yang menunjang proses belajar mengajar tersebut. Anak-anak sekolah dasar sebelum pergi ke sekolah akan menyiapkan diri dengan cara sarapan pagi di rumah, namun jika tidak sempat untuk sarapan di rumah maka salah satu cara untuk mengisi perut adalah dengan membeli makanan di lingkungan sekolah. Selama kurang lebih enam jam di sekolah, ada waktu dimana jam istirahat sekolah berlangsung, dimana pada jam tersebut banyak dilakukan untuk rehat dan aktivitas lainnya di luar jam kegiatan belajar mengajar. Pada jam istirahat tersebut anak-anak sekolah biasanya akan membeli jajanan yang dijual di lingkungan sekolah baik dari para penjual jajanan dari luar maupun dari dalam pihak sekolah, dalam hal ini kantin atau koperasi sekolah, sebagai pengganti perut sementara sebelum melanjutkan kembali proses belajar mengajar.

Adapun jajanan yang disediakan oleh para penjual bermacam-macam, ada nasi bungkus, gorengan, snack dalam kemasan, minuman dan lain sebagainya, dengan bentuk dan warna dan rasa yang beragam. Bisa diambil contoh apabila dicermati pada minuman yang biasanya berwarna warni (mencolok) jika dilihat dari warna tersebut, perlu diketahui bahan dan racikannya, tentunya tidak menjadi masalah apabila bahan dan zat pewarna

minuman tersebut dari sumber yang baik, akan menjadi masalah jika bahan dan pewarna tersebut berasal dari zat berbahaya, yang dapat mempengaruhi kondisi kesehatan anak-anak. Tidak menutup kemungkinan hal serupa terdapat pada bahan dan zat yang digunakan pada jenis jajanan yang lain. Menurut kepala seksi layanan informasi BBPOM DIY Diah Tjahjonowati, sebanyak 26 jenis jajanan anak sekolah dari 130 sampel yang diuji BBPOM DIY tidak memenuhi syarat, karena mengandung bahan kimia yang membahayakan kesehatan di antaranya rhodamin B, formalin, dan boraks¹ .



Gambar 1. contoh jajanan anak-anak
Sumber : Dokumentasi Pribadi 2010

Adapun beberapa faktor yang menyebabkan masih beredarnya kandungan zat-zat yang berbahaya yang terdapat pada jajanan tersebut antara lain dari pihak produsen jajanan tersebut yang masih berpikir dengan menggunakan bahan makanan yang murah, padahal bahan tersebut bukan bahan khusus makanan.

¹Andreas, Tri Pamungkas, “BBPOM Temukan Jajanan Berbahaya” dalam Harian Jogja, Yogyakarta, Kamis, 14 Januari 2010.

Ada pula kurangnya informasi bagi orang tua dengan kondisi daya beli rendah, sehingga pengetahuan tentang jajanan yang mengandung zat-zat berbahaya yang terkandung dalam jajanan tersebut kurang dimengerti. Oleh karena itu perlu adanya suatu tindakan yang diharapkan dapat memberikan gambaran betapa pentingnya manfaat jajanan sehat bagi masyarakat, dalam hal ini yakni suatu kampanye jajanan sehat. Adapun kampanye tersebut dalam perancangan ini untuk mengajak dan mewaspadaai jajanan yang mengandung jajanan yang berbahaya, beserta media pendukungnya yang meliputi aspek visual pendukung kampanye, yang informatif, edukatif dan persuasif dalam balutan tampilan visual kreatif sehingga esensi pesan-pesan yang terkandung dalam program kampanye jajanan sehat dapat diterima target sasaran.

Untuk mengurangi kebiasaan anak agar tidak jajan sembarangan, dan beresiko mengkonsumsi jajanan yang mengandung bahan yang tidak sehat, sekolah berperan aktif mengawasi setiap siswanya di sekolah. Pengawasan yang ketat terhadap para pedagang juga harus dilakukan oleh pihak sekolah. Setiap pedagang jajanan harus meminta izin sekolah, proses membuat makanannya juga harus dipantau. Adapun sosialisasi terhadap pentingnya jajanan sehat yang beredar di lingkungan sekolah, sudah diberikan oleh dinas-dinas terkait untuk menekan beredarnya zat berbahaya di lingkungan sekolah. Perancangan kampanye jajanan sehat ini ditekankan mencakup berbagai pihak, maksudnya kampanye ini disosialisasikan untuk tidak menyalahkan atau mengkambinghitamkan salah satu pihak saja, namun untuk lebih memberikan informasi kepada pihak anak-anak sekolah dasar, penjual jajanan,

pihak sekolah dan orang tua wali murid. Sehingga makna dari pentingnya kesadaran mengonsumsi jajanan sehat dapat dipahami oleh semua pihak yang terkait.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media komunikasi visual tentang pentingnya mengonsumsi jajanan yang sehat?

C. Tujuan Perancangan

1. Menghasilkan konsep dan rancangan komunikasi visual yang mendukung kepedulian terhadap bidang edukasi kesehatan.
2. Untuk merancang media komunikasi visual yang digunakan dalam upaya mengajak peran serta masyarakat untuk menekan konsumsi zat-zat berbahaya dan efeknya yang terkandung dalam jajanan .
3. Mempermudah *target audience* untuk dapat memahami secara praktis tentang pentingnya jajanan sehat yang bebas dari zat berbahaya .

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi masyarakat

Akan memberikan paparan informasi mengenai pentingnya mengonsumsi jajanan yang sehat melalui media komunikasi visual sehingga akan menjadi *reminder* atau pengingat untuk mewaspadai zat-zat yang berbahaya yang terkandung pada jajanan tersebut.

2. Bagi Mahasiswa

Menciptakan media yang komunikatif dan menarik sehingga dapat menyampaikan pesan mengenai penjelasan informasi tentang kampanye

jajanan sehat di lingkungan sekolah dasar sehingga kesehatan generasi penerus bangsa ini tidak terancam oleh zat-zat berbahaya pada makanan yang dikonsumsi. Selain itu perancangan ini juga diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai efektifitas berbagai media dan pengaruhnya terhadap tingkah laku masyarakat sesuai dengan bidang desain komunikasi visual.

3. Bagi Institusi

Memperoleh sumbangsih berupa pembahasan dan karya yang bisa digunakan oleh dosen dan mahasiswa sebagai bahan kajian untuk meneliti ilmu yang bertitik tolak tidak jauh dari bidang kepedulian sektor kesehatan khususnya jajanan sehat. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi suatu wacana yang dapat memperluas wawasan.

E. Lingkup Perancangan

- Perancangan ini meliputi aspek-aspek menciptakan berbagai bentuk komunikasi visual yang informatif, menarik berupa buku komik edukatif dan media pendukung lainnya.
- *Target audience* utama untuk perancangan ini ditujukan kepada orang tua yang mempunyai anak-anak usia sekolah TK dan SD.
- Cakupan geografis sekitar kabupaten Bantul DI Yogyakarta

F. Metode Perancangan

Melakukan pengumpulan data tentang aspek-aspek yang terkandung dalam sebuah garis besar perancangan secara umum. Dalam pengumpulan data ini diharapkan dapat memberikan elemen-elemen dasar yang diperlukan untuk membangun suatu konstruksi yang kokoh dalam perancangan.

G. Metode Pengumpulan Data

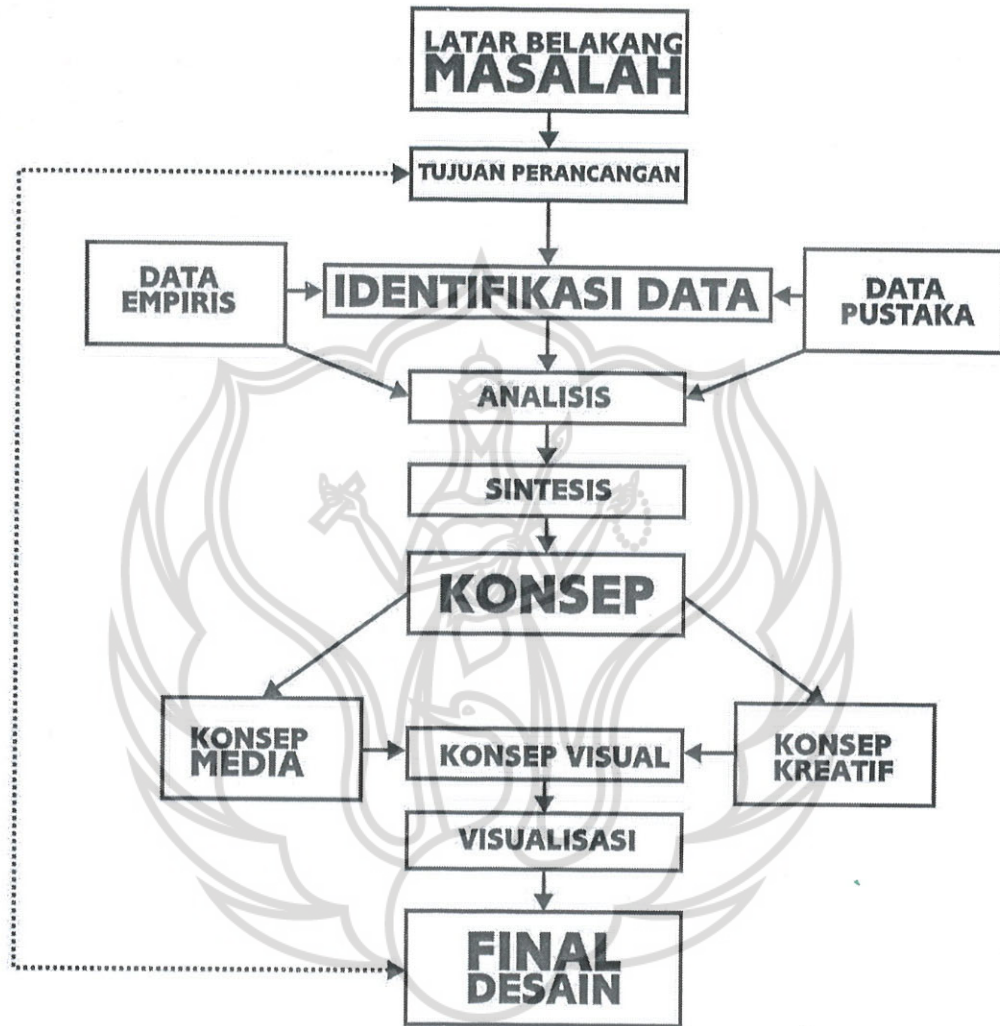
1. Data verbal digunakan sebagai data yang menyangkut tentang hal-hal teoritis, seperti sejarah, data verbal akan diambil dari kajian pustaka, berupa buku-buku teori komunikasi visual, ensiklopedi, buku kesehatan, dan referensi situs-situs pertautan.
2. Data visual digunakan sebagai data yang memuat dokumentasi tentang fakta yang terjadi dalam jajan sehat, data visual akan diambil dari buku-buku sejarah tentang kesehatan dan hubungannya dengan manusia.
3. Studi lapangan, survey dan wawancara.

H. Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How*)

1. *What*, (Apa yang dibuat?)
2. *Why*, (Mengapa perlu dibuat?)
3. *Who*, (Siapa target audience nya?)
4. *Where*, (Dimana disosialisasikan?)
5. *When*, (Kapan dilaksanakan?)
6. *How*, (Bagaimana penyajiannya?)

I. Skematika Perancangan



J. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Manfaat Perancangan
- E. Lingkup Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Metode Pengumpulan Data
- H. Metode Analisis Data
- I. Skematika Perancangan
- J. Sistematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. Identifikasi Data

1. Tinjauan Tentang Kampanye
 - a. Pengertian
 - b. Jenis-Jenis Kampanye
 - c. Persuasi dalam Kampanye
2. Tinjauan Komik Edukasi
 - a. Pengertian
 - b. Komik Edukasi dalam Kampanye
3. Tinjauan Tentang Jajanan Sehat
 - a. Pengertian
 - b. Definisi jajanan yang sehat
 - c. Jenis- Jenis Zat Berbahaya Pada Jajanan
 - 1) Formalin (*Formaldehyde Solution*)
 - 2) Rhodamin B
 - 3) Boraks (*Natrium tetraborat*)
 - 4) Kalsium benzoate
 - 5) Aspartam, Siklomat dan Sakarin (jenis pemanis buatan)

- d. Tanda-tanda kerusakan pada makanan
- e. Pihak Terkait Dengan Persoalan Jajanan Sehat

B. Analisis

- 1. Analisis Data
- 2. Analisis Media

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Perencanaan Media

- 1. Tujuan Media
- 2. Strategi Media
 - a. Segmentasi Target Audience
 - b. Pemilihan Media

B. Perencanaan Kreatif

- 1. Tujuan Kreatif
- 2. Strategi Kreatif
 - a. Target Audience Kreatif
 - b. Paduan Kreatif
 - 1) Isi pesan
 - 2) Bentuk Pesan
 - a) Pesan Verbal
 - b) Pesan Visual
- 3. Program Kreatif
 - a. Petunjuk Umum Kreatif
 - b. Pengarahan Visual

C. Biaya Kreatif

BAB IV VISUALISASI PERANCANGAN

A. Tujuan Tata Desain

B. Strategi Tata Desain

- 1. *Target Audience* Tata Desain
- 2. Paduan Tata Desain
 - a. Unsur-unsur desain komunikasi visual
 - b. Prinsip- prinsip dasar tata desain

C. Program Tata Desain

1. Ide dan *Comprehensive* Layout

a. Keyword

- 1) Data Visual
- 2) Penjaringan Ide
- 3) Sintesis

b. Maskot

- 1) Data Visual
- 2) Rough Layout Penjaringan Ide

c. Tokoh Pendukung

- 1) Data Visual
- 2) Rough Lay Out

d. Ilustrasi Jajanan dan Zat Berbahaya

- 1) Data Visual
- 2) Sketsa Ilustrasi

e. Sketsa Layout Komik

- 1) Seri Formalin
- 2) Seri Rhodamin B
- 3) Seri kerusakan pada jajanan

f. Rough Layout Boneka maskot

g. Rough Layout T-shirt

h. Rough layout kotak makanan dan minuman

i. Rough layout *Merchandise*

2. Final Desain

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan Saran