DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ……..….. i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS ……...……. ii
KATA PENGANTAR …….. iii
ABSTRAK …….……... iv
ABSTRACT ……... v
DAFTAR ISI …….……...……. vi
DAFTAR GAMBAR ……...…….....….... ix
DAFTAR TABEL ……..……... xi

BAB I PENDAHULUAN
I.1 Latar Belakang ……..……..... 1
I.2 Identifikasi Masalah ……...….... 3
I.2.1 Identifikasi Masalah Umum …….. 3
I.2.2 Identifikasi Masalah DKV ……..... 4
I.3 Rumusan Masalah …….…… 4
I.4 Batasan Masalah …….…….. 4
I.5 Tujuan Perancangan …….……...…….. 4

BAB II KAMPANYE PENYAKIT LUPUS (SLE) PADA WANITA USIA PRODUKTIF
II.1 Kampanye pada Wanita Usia Produktif …..…….…….... 6
II.1.1 Kampanye ……..…….. 6
II.1.1.1 Kampanye Sosial ……...……... 7
II.1.1.2 Manfaat Kampanye ……...……... 7
II.1.2 Wanita …….……...…….. 7
II.1.2.1 Wanita Usia Produktif ……...……... 8
II.2 Penyakit Lupus …...……..... 8
II.2.1 Penyakit …….……... 8
II.2.2 Lupus (SLE) …….……..... 9
II.2.2.1 Penyebab Lupus (SLE) …….…….. 12

II.2.2.2 Gejala-gejala Lupus (SLE) ……..……..…….. 13
II.2.2.3 Penanganan Lupus (SLE) ……..…….. 15
II.3 Pembahasan Permasalahan ……. 17
II.4 Target *Audience* …….…...……. 18
II.5 Solusi Perancangan ……..…….. 18

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL
III.1 Strategi Perancangan ……..……..……..... 19
III.1.1 Tujuan Komunikasi ……..……..... 19
III.1.2 Pendekatan Komunikasi ……..……..... 19
III.1.2.1 Pendekatan Verbal ……..…….. 20
III.1.2.1 Pendekatan Visual ……..…….……..... 20
III.1.3 Materi Pesan …….…….……..... 20
III.1.4 Khalayak Sasaran Perancangan ……...……..……..….... 21
III.1.4.1 Consumer Insight ……..……...….... 21
III.1.4.2 Consumer Journey ……..……... 21
III.1.5 Strategi Kreatif ……..……..…….….... 23
III.1.6 Strategi Media……..…….……..... 23
III.1.6.1 Media Utama ……..……...……..... 24
III.1.6.2 Media Pendukung ……..……..... 25
III.1.7 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media …..…….……..... 27
III.2 Konsep Visual ……..……..……..….... 28
III.2.1 Identitas Visual …...……..……..... 31
III.2.2 Format Desain ……..……..... 32
III.2.3 Tata Letak (Layout) ……..……..……..... 32
III.2.4 Huruf ……..……..... 34
III.2.5 Ilustrasi ……..…….…….…..... 35
III.2.6 Warna ……..…….……..... 37

BAB IV TEKNIK PRODUKSI MEDIA DAN APLIKASI MEDIA
IV.1 Teknis Produksi ……..……...…..……..... 39
IV.2 Tampilan Media ……..……....……..... 41

IV.2.1 Media Utama ……..……..……..…..... 41
IV.2.2 Media Pendukung ……..…….……..... 47
IV.2.2.1 Poster ……...……..……..……..... 47
IV.2.2.2 X-Banner ……..……..……..……...…..... 48
IV.2.2.3 Brosur ……..…..……..……..……...…..... 49
IV.2.2.4 Payung ……..……..…..…….. 50
IV.2.2.5 Tumbler ……..……..……..... 50
IV.2.2.6 Jam Analog ……..……..……..... 51
IV.2.2.7 Baju ……..……..……..... 51
IV.2.2.8 Facebook ……..……..……..... 52
IV.2.2.9 Twitter ……..……..……..... 52
IV.2.2.10 Stiker ….……..……..……..……..... 53
IV.2.2.11 Gantungan Kunci …….……..……..…..……..... 53

DAFTAR PUSTAKA ……..…… 54
LAMPIRAN …… 56

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kemerahan pada wajah dan tubuh ……. 10
Gambar II.2 Sariawan di rongga mulut ……. 10
Gambar II.3 Bengkak di sekitaran mata ……. 11
Gambar II.4 Ilustrasi organ tubuh manusia ……. 12
Gambar II.5 Makan teratur ……. 16
Gambar II.6 Hindari sinar matahari ……. 16
Gambar II.7 Olahraga teratur ……. 17
Gambar III.1 Konsep *Interest* 28
Gambar III.2 Konsep Informasi …….. 29
Gambar III.3 Konsep *Attention* …… 30
Gambar III.4 Konsep *Reminding* ……. 30
Gambar III.5 *Butterfly Rash* (a), sketsa kupu-kupu (b) …… 31
Gambar III.6 sel darah (a), sketsa jaringan sel darah (b) ……. 31
Gambar III.7 Logo Kampanye ……. 32
Gambar III.8 *Layout* awal masuk infografis interaktif ……. 33
Gambar III.9 *Layout* isi dari gejala-gejala penyakit lupus ……. 33
Gambar III.10 Referensi memakai payung (a), Ilustrasi memakai payung (b) … 35
Gambar III.11 Referensi karakter *full body* (a), Ilustrasi karakter *full body*(b) ... 36
Gambar III.12 Referensi lutut (a), ilustrasi lutut (b) …… 36
Gambar III.13 Referensi *butterfly rash* (a), ilustrasi *butterfly rash* (b) ……... 36
Gambar III.14 Referensi mata kering (a), ilustrasi mata kering (b) ……. 37
Gambar III.15 Referensi sariawan (a). Ilustrasi sariawan (b) …….. 37
Gambar III.16 Warna-warna yang dipakai untuk media ……. 38
Gambar IV.1 Sketsa ……. 39
Gambar IV.2 Digitalisasi ilustrasi ……. 40
Gambar IV.3 Infografis Interaktif (a), Poster (b) ……. 40
Gambar IV.4 Awalan infografis interaktif ……. 41
Gambar IV.5 Gejala Butterfly Rash ……. 41
Gambar IV.6 Gejala Nyeri Sendi ……. 42
Gambar IV.7 Gejala Demam ……. 42

Gambar IV.8 Gejala Anemia ……..……..……..…..…. 43
Gambar IV.9 Gejala Rontok ……...…….…..…….…. 43
Gambar IV.10 Gejala Sariawan …….…….…….…….……..…. 44
Gambar IV.11 Gejala Sakit Dada ……...……..…….…..…. 44
Gambar IV.12 Gejala Fenomena Raynaud ……...…..…..……. 45
Gambar IV.13 Gejala Mata Kering ……...……..…. 45
Gambar IV.14 Gejala Merasa Lelah …….…..…. 46
Gambar IV.15 Gejala Berat badan berubah drastis ……...…….……...…... 46
Gambar IV.16 Penutup infografis interaktif …….…..…. 47
Gambar IV.17 Poster …….…….…….…. 47
Gambar IV.18 X-Banner …….…….……..…....…. 48
Gambar IV.19 Brosur bagian luar …….…….…….…. 49
Gambar IV.20 Brosur bagian dalam …….…….…..…. 49
Gambar IV.21 Payung …….…….……...……. 50
Gambar IV.22 Tumbler …….……...…...……. 50
Gambar IV.23 Jam Dinding Analog …….……..……. 51
Gambar IV.24 Baju …….…….……..……..…. 51
Gambar IV.25 Facebook …….……. 52
Gambar IV.26 Twitter …….……....……. 52
Gambar IV.27 Stiker …….…….……..……...…. 53
Gambar IV.28 Gantungan Kunci …….…..…….…..……. 53

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Aktivitas target audiens …….……..….... 22
Tabel III.2 Strategi penyebaran media …….…….……..….. 27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Kuesioner 56
Lampiran B Sketsa 59
Lampiran C Karya Tercetak 60