DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
ABSTRAK iii
ABSTRACT vi
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Tujuan Perancangan 4
I.6 Manfaat Perancangan 4

BAB II BAHAYA MENGKONSUMSI *JUNK FOOD* BAGI KESEHATAN MASYARAKAT DI KOTA BANDUNG 5
II.1 Makanan *Junk Food* Bagi Kesehatan 5
II.1.1 Definisi Kesehatan dan *Junk Food* 5
II.1.2 Makanan 6
II.1.3 Jenis-Jenis dan Kandungan *Junk Food* 7
II.2 Masyarakat Kota Bandung 13
II.3 Hasil Penelitian 14

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 18
III.1 Target Audiens 18
III.2 Strategi Perancangan 19

III.2.1 Pendekatan Komunikasi 19
III.2.2 Strategi Kreatif 20
III.2.2.1 Perancangan Kampanye 20
III.2.2.1.1 Pengertian Perancangan 20
III.2.2.1.2 Definisi Kampanye 21
III.2.2.1.3 Jenis-Jenis Kampanye 21
III.2.2.2 Cara Penyampaian Pesan 22
III.2.2.3 Rasionalisasi Visual 22
III.2.3 Strategi Media 23
III.2.3.1 Tinjauan Umum *Website* 23
III.2.3.1.1 Jenis-Jenis *Website* 23
II.2.3.1.2 Fungsi *Website* 24
III.2.3.2 Media Utama 24
III.2.3.3 Media Pendukung 26
III.2.4 Strategi Distribusi 27
III.3 Konsep Visual 29
III.3.1 Identitas Visual 29
III.3.2 Format Desain 29
III.3.3 Tata Letak (*Layout*) 30
III.3.4 Tipografi 30
III.3.5 Ilustrasi 31
III.3.6 Warna 32

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA 33
IV.1 Teknis Produksi Media 33
IV.1.1 *Hardware* (Perangkat Keras) 33
IV.1.2 *Software* (Perangkat Lunak) 33
IV.2 Tampilan Media 34
IV.2.1 Media Utama 34
IV.2.2 Media Pendukung 37
IV.2.2.1 *Web Banner* 37
IV.2.2.2 Poster 38

IV.2.2.3 Brosur 38
IV.2.2.4 *X-Banner* 39
IV.2.2.5 Sosial Media 40
IV.2.2.6 Baju 41
IV.2.2.7 *Tote Bag* 41
IV.2.2.8 *Mouse Pad* 42
IV.2.2.9 Pena 42
IV.2.2.10 *NoteBook* 43
IV.2.2.11 Gantungan Kunci 43
IV.2.2.12 Stiker 44
IV.2.2.13 Gelas 44
IV.2.2.14 Piring 45

DAFTAR PUSTAKA 46
LAMPIRAN 49