

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Ruang Lingkup	3
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7. Kerangka Perancangan	5
1.8. Pembabakan.....	6
BAB II. DASAR PEMIKIRAN	
2.1 Kampanye.....	7
2.1.1. Pengertian Kampanye.....	7
2.2 Strategi Komunikasi.....	9
2.3 Media	10
2.3.1 Media Digital	12
2.3.2 Aplikasi Mobile	13
2.4. Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual.....	18
2.5. Psikologi Remaja	17
2.5.1. Psikologi Perkembangan Remaja	20
2.5. 2 Definisi Remaja Akhir.....	21
2.6. Teori SWOT.....	22
2.6.1. Matriks SWOT	23
BAB III. DATA DAN ANALISIS MASALAH	
3.1 Data Institusi.....	25
3.1.1. KOMNAS PGPKT	25
3.1.2. Pendengaran Dan Ketulian	25
3.2 Data Objek.....	26
3.2.1. Definisi Perangkat Audio Personal.....	26

3.3	Gangguan Pendengaran Akibat Bising (GPAB)	29
3.3.1.	Frekuensi Pendengaran	29
3.3.2.	Faktor penyebab.....	32
3.3.3.	Dampak GPAB	33
3.4	Data Hasil Wawancara	38
3.4.1.	Wawancara Ahli	38
3.4.2.	Hasil Kuisioner	39
3.4.2.	Wawancara Target Sasaran.....	42
3.5	Analisis SWOT.....	42
3.5.1.	Matrix SWOT	44
3.5.2.	Analisis SWOT Proyek Sejenis	46
3.5.3.	Analisis Visual Media.....	47
3.6	Skema Analisis	48
BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		
4.1	Konsep Perancangan.....	49
4.1.1.	Konsep Pesan.....	49
4.1.2.	Konsep Kreatif.....	47
4.1.3.	Logo Aplikasi	50
4.1.4.	Konsep Media.....	54
4.1.4.1	Media Utama	54
4.1.4.2	Media Pendukung	54
4.1.4.3	Timeline Media.....	56
4.1.4.4	Konsep Visual	56
4.2	Konsep Perancangan.....	60
4.1.1.	Hasil Perancangan	60
4.2.1.	Media Utama	60
4.2.2.	Media Pendukung	67
BAB V. PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	60
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN		77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel aspek kampanye	7
Tabel 2.2. Matriks SWOT	23
Tabel 3.1. Perangkat /Desibel (perkiraan)	31
Tabel 3.2. Intensitas/waktu dalam pendengaran (jam/hari)	32
Tabel 3.3 Intensitas bising/Rata-rata volume di handphone.....	33
Tabel 3.4. Perkiraan Waktu Dalam Sehari Orang Mendengarkan Earphone ...	39
Tabel 3.5. Pengetahuan Orang Mengenai Penyakit gangguan pendengaran akibat	40
Tabel 3.6. Orang Yang Pernah Mengalami GPAB.....	41
Tabel 3.7. Matriks Analisis SWOT	45
Tabel 3.8. Analisa SWOT Proyek Sejenis.....	47
Tabel 3.9. Skema analisis	48
Tabel 4.1 <i>Timeline</i> Media.....	56
Tabel 4.1 Media aplikasi.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Logo Komnas PGPKT_	25
Gambar 3.2. Headset.....	26
Gambar 3.3. Headphone.....	27
Gambar 3.4. Earphone.	27
Gambar 3.5. Telinga bagian dalam.	30
Gambar 3.6. Logo Kampanye masyarakat bebas bising.....	36
Gambar 3.7. T-shirt logo kampanye masyarakat bebas bising.	37
Gambar 3.8. Stiker logo kampanye masyarakat bebas bising.....	38
Gambar 3.9. Perkiraan Waktu Dalam Sehari Orang Mendengarkan <i>Earphone</i> ..	39
Gambar 3.10. Pengetahuan Orang Mengenai Penyakit GPAB.....	40
Gambar 4.1 Orang yang pernah mengalami GPAB.....	41
Gambar 4.1 Hari peduli telinga dunia.....	52
Gambar 4.2 Telinga.....	53
Gambar 4.3 Earphone.	54
Gambar 4.4 Interface Facebook.....	57
Gambar 4.5 Interface Kaskus.....	57
Gambar 4.6 Infographic modern.....	58
Gambar 4.7 Warna.	58
Gambar 4.8 Logo.	60
Gambar 4.9 Interface aplikasi mobile.....	60
Gambar 4.10 Poster.....	67
Gambar 4.11 X-banner.....	68
Gambar 4.12 Stiker.	69
Gambar 4.13 Booth.....	69
Gambar 4.14 T-shirt.....	70
Gambar 4.15 Facebook Ad.	71
Gambar 4.16 Facebook page.....	71
Gambar 4.17 Web banner.	72
Gambar 4.18 Iklan Majalah.	73
Gambar 4.19 Stiker Lift.	73

