



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN
PENYALAHGUNAAN NARKOBA USIA 13 – 17 TAHUN
DENGAN PENDEKATAN BAKAT DAN KOMUNITAS**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis Sebagai Syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Ermanto
NIM : 13120210325
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2017**

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN
PENYALAHGUNAAN NARKOBA USIA 13-17 TAHUN DENGAN
PENDEKATAN BAKAT DAN KOMUNITAS

Oleh

Nama : Ermanto

NIM : 13120210325

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 19 Januari 2017

Pembimbing



Chara Susanti, S.Ds., M.Ds.

Penguji



Nadia Mahatmi, M.Ds.

Ketua Sidang



Greysia Susilo J., S.E., S.Sn., M.Hum.

Ketua Program Studi



Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf. Tech.

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ermanto
NIM : 13120210325
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN
PENYALAHGUNAAN NARKOBA USIA 13-17 TAHUN**

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 11 Januari 2016



Ermanto

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini dibuat untuk memenuhi persyaratan kelulusan mata kuliah Tugas Akhir dalam Program Studi Strata-1 Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Permasalahan penyalahgunaan narkoba yang sedang maraknya terjadi di Indonesia, membuat penulis tertarik untuk membuat suatu kampanye yang berjudul Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Usia 13-17 Tahun, dengan Pendekatan Bakat dan Komunitas yang diangkat sebagai judul Tugas Akhir penulis. Melalui perancangan Tugas Akhir ini, penulis memperoleh banyak pengetahuan baru mengenai desain dan berbagai aspek-aspek lainnya yang berhubungan dengan desain. Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, rahmat, dan karunia yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Chara Susanti, S.Ds., M.Ds. selaku pembimbing Tugas Akhir, yang telah membimbing penulis dengan baik dan sabar, serta memberikan masukan yang membangun bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

3. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf. Tech. selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual, yang telah memungkinkan semua perancangan Tugas Akhir ini berlangsung.
4. Ibu Desty Pratiwi S.I.Kom., Bapak Adip Setiawan S.Psi., M.Psi. yang telah membantu penulis dalam memberikan data akurat dalam proses pencarian data.
5. Keluarga Penulis yang selalu memberikan doa, dukungan dan bantuan, sehingga penulis dapat bersemangat dalam menjalankan perancangan Tugas Akhir.
6. Ivander Bernadine K., Darren Christiansen, Stella Vincenthia, Maria Meliana, dan teman-teman lainnya yang selalu mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Tangerang, 11 Januari 2017



Ermanto



ABSTRAKSI

Saat ini, Indonesia sedang dalam keadaan darurat narkoba. Salah satu target utamanya yang sering terjerumus ke dalam penyalahgunaan narkoba adalah remaja. Menurut data yang diperoleh penulis, faktor utama penyebab penyalahgunaan narkoba di remaja adalah karena lingkungan pergaulan yang tidak sehat. Untuk itu dibutuhkan suatu kampanye sosial yang diharapkan dapat membentuk lingkungan pergaulan yang sehat di lingkungan sekolah dan mengajak para remaja untuk melakukan aktifitas yang mengalihkan mereka dari narkoba seperti mengembangkan bakat dan memiliki komunitas. Media utama yang digunakan pada kampanye sosial ini adalah website disertai dengan ilustrasi semi realis dan kombinasi warna ceria yang cocok dan disukai remaja. Media pendukung yang digunakan penulis adalah poster, media sosial, web banner, dan semua media yang digunakan merupakan media yang dekat dengan remaja saat ini.

Kata kunci: Kampanye sosial, penyalahgunaan narkoba, remaja, pergaulan, bakat, website.

UMMN

ABSTRACT

Indonesia was in a state of emergency drugs. One of its main target are teenagers. According to data that obtained by the author, the main factors causing the drugs abus is due to unhealthy milieu. To avoid that, author make a social campaign that is expected to establish a healthy social enviroentment around the school and invite the teenagers to perform activities that distract them form drugs such as developing their talent, and join a community. The main media used in this social campaign is accompanied by website with smi realistic illustrations and colorful combinations that suitable and preferably by a teenager. Another media used by author are poster, social media, web banners, and another madia that close to today's teenagers.

Keywords: Social Campaign, drugs abuse, teenagers, talent, website

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a large, light blue, stylized font. The letters are bold and blocky, with a slight shadow effect. The 'U' is a simple U-shape, the 'M' has a central vertical bar, and the 'N' is a simple vertical bar with a diagonal stroke.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Metode Pengumpulan	3
1.6. Metode Perancangan	4
1.7. Skematika Perancangan	6

BAB II TINJAUAN PUTAKA

2.1. Pengertian Narkoba	7
2.1.1. Jenis-Jenis Narkoba	7
2.1.2. Remaja Terjerumus ke dalam Penyalahgunaan Narkoba.....	10
2.1.3. Dampak yang Dialami Pengguna Narkoba	11
2.2. Psikologi Remaja	12
2.2.1. Asal Mula Perilaku Menyimpang Para Remaja	12
2.2.2. Psikologi Remaja dalam Penyalahgunaan Narkoba.....	13
2.3. Kampanye Sosial	14
2.3.1. Bagaimana Sebuah Visual Kampanye Sosial Bekerja.....	15
2.3.2. Komunikasi dalam Kampanye Sosial	16
2.3.3. Teknik Kampanye.....	19
2.4. Tipografi	20
2.4.1. Golongan Gaya Huruf	21
2.4.2. Mengelola Huruf	23
2.5. Teori Layout	25
2.5.1. Tipe-Tipe Layout.....	25
2.5.2. Prinsip Dasar Layout.....	27
2.6. Ilustrasi	29
2.7. Warna.....	30
2.8. Website	31
2.8.1. Unsur-Unsur Website	31
2.8.2. Grid pada Website	33

BAB III METODOLOGI

3.1. Data Penelitian	34
3.1.1. Data	34
3.2. Wawancara	35
3.2.1. Wawancara dengan Ibu Desty Pratiwi, S.I. Kom	36
3.2.2. Wawancara dengan Psikolog Adib Setiawan M.Psi.	38
3.2.3. Wawancara dengan Korban Penyalahgunaan Narkoba.....	40
3.2.4. FGD Dengan Remaja.....	41
3.2.5. Kesimpulan Wawancara	42
3.3. Kuisisioner/Angket	43
3.3.1. Hasil Survey Angket	43
3.4. Observasi.....	48
3.4.1. Studi Eksisting <i>Website Bransico.org</i>	48
3.4.2. <i>Website Kampanye Sosial Find Out the Thruth About Drugs</i>	50
3.5. STP (<i>Segmentasi, Target dan Positioning</i>)	52
3.5.1. Segmentasi	52
3.5.2. Target	53
3.5.3. <i>Positioning</i>	53
3.6. Swot (<i>Strenght, Weakness, Opportunity, dan Threat</i>)	53
3.6.1. <i>Strength</i> (Kekuatan)	53
3.6.2. <i>Weakness</i> (Kelemahan)	53
3.6.3. <i>Opportunities</i> (Peluang).....	54
3.6.4. <i>Threat</i> (Ancaman)	54

3.7. Analisis Data	54
3.8. Sponsor.....	55
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN	
4.1. Konsep Perancangan	58
4.1.1. Tujuan Perancangan.....	59
4.1.2. Strategi Perancangan.....	59
4.1.3. Teknik Berkampanye	60
4.1.4. AIDA	60
4.2. <i>Mindmapping</i>	60
4.3. <i>Brainstorming</i>	63
4.4. Konsep Kreatif	63
4.5. Perancangan	64
4.5.1. Visual.....	64
4.5.2. Warna.....	64
4.5.3. Tipografi	65
4.6. Aplikasi Pada Media	66
4.6.1. <i>Website</i>	66
4.6.1.1. <i>Sitemap</i>	75
4.6.2. <i>Poster</i>	75
4.6.3. <i>X Banner</i>	78
4.6.4. <i>Media Sosial</i>	79
4.6.5. <i>Web Banner pada Youtube</i>	83
4.6.6. <i>Email Subscription</i>	84

4.6.7. Komik Edukasi.....	86
4.6.8. Baju Kampanye.....	87
4.6.9. Pin dan Sticker	88
4.7. Media Plan	89
4.8. Budgeting	89
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	91
5.2. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	xxii

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Interaksi 3 Faktor Penyebab</i>	10
Gambar 2.2. <i>The Visual Persuasion Process</i>	15
Gambar 2.3. <i>Drugs Doesn't Only Hurt Those Who Use Them</i>	17
Gambar 2.4. <i>Jenis-Jenis Huruf</i>	22
Gambar 2.5. <i>Text Dominant</i>	26
Gambar 2.6. <i>Image Dominant</i>	26
Gambar 2.7. <i>Image and Text Dominant</i>	27
Gambar 2.8. <i>To Think Like God</i>	28
Gambar 2.9. <i>Additive Color</i>	31
Gambar 3.1. <i>Wawancara dengan Ibu Desty Pratiwi, S.I.Kom.</i>	38
Gambar 3.2. <i>Wawancara dengan Psikologi Anak</i>	39
Gambar 3.3. <i>FGD Terhadap Remaja SMA</i>	42
Gambar 3.4. <i>Diagram Pertanyaan 1</i>	43
Gambar 3.5. <i>Diagram Pertanyaan 2</i>	44
Gambar 3.6. <i>Diagram Pertanyaan 3</i>	44
Gambar 3.7. <i>Diagram Pertanyaan 4</i>	45
Gambar 3.8. <i>Pertanyaan 5</i>	45
Gambar 3.9. <i>Diagram Pertanyaan 5</i>	46
Gambar 3.10. <i>Pertanyaan 6</i>	46
Gambar 3.11. <i>Diagram Pertanyaan 6</i>	47

Gambar 3.12. <i>Peserta Kusioner 1</i>	47
Gambar 3.13. <i>Peserta Kusioner 2</i>	47
Gambar 3.14. <i>Homepage website bansico.org</i>	49
Gambar 3.15. <i>Tampilan website bansico.org</i>	49
Gambar 3.16. <i>Tampilan website 2 bansico.org</i>	50
Gambar 3.17. <i>Homepage website drugfreeworld.org</i>	51
Gambar 3.18. <i>Tampilan film pendek website drugfreeworld.org</i>	51
Gambar 4.1. <i>Mindmapping Pergaulan</i>	61
Gambar 4.2. <i>Mindmapping Bakat</i>	62
Gambar 4.3. <i>Warna dalam Kamanye Kita Berharga</i>	65
Gambar 4.4. <i>Font Bumpy Road Regular</i>	66
Gambar 4.5. <i>Font Ubuntu Condensed</i>	66
Gambar 4.6. <i>Font Myriad Pro Regular</i>	66
Gambar 4.7. <i>Sketsa Home Page</i>	68
Gambar 4.8. <i>Sketsa Halaman Tentang Kami</i>	68
Gambar 4.9. <i>Sketsa Halaman Tes Bakat</i>	68
Gambar 4.10. <i>Sketsa Halaman Tes Bakat 2</i>	69
Gambar 4.11. <i>Sketsa Halaman Komunitas dan Event</i>	69
Gambar 4.12. <i>Sketsa Halaman Komik</i>	69
Gambar 4.13. <i>Home Page Website</i>	70
Gambar 4.14. <i>Halaman Tentang Kami</i>	70
Gambar 4.15. <i>Halaman Depan Tes Bakat</i>	71
Gambar 4.16. <i>Halaman Tes Bakat</i>	71

Gambar 4.17. <i>Halaman Hasil Tes</i>	72
Gambar 4.18. <i>Halaman Cari Komunitas dan Event</i>	72
Gambar 4.19. <i>Halaman Komunitas</i>	73
Gambar 4.20. <i>Halaman Event</i>	73
Gambar 4.21. <i>Halaman Komik</i>	74
Gambar 4.22. <i>Sitemap Website Kita Berharga</i>	75
Gambar 4.23. <i>Sketsa Poster</i>	77
Gambar 4.24. <i>Poster Kita Berharga Versi 1</i>	77
Gambar 4.25. <i>Poster Kita Berharga Versi 2</i>	78
Gambar 4.26. <i>X Banner Kampanye Kita Berharga</i>	79
Gambar 4.27. <i>Postingan Instagram Sponsored 1</i>	80
Gambar 4.28. <i>Postingan Instagram Sponsored 2</i>	81
Gambar 4.29. <i>Postingan Instagram Sponsored 3</i>	81
Gambar 4.30. <i>Postingan Instagram Event Komunitas</i>	82
Gambar 4.31. <i>Halaman Facebook</i>	82
Gambar 4.32. <i>Halaman Event pada Facebook</i>	83
Gambar 4.33. <i>Web Banner Pada Youtube</i>	84
Gambar 4.34. <i>Tampilan Email Subscription</i>	85
Gambar 4.35. <i>Pengaplikasian pada Email</i>	85
Gambar 4.36. <i>Komik Tentang Narkoba di Website</i>	86
Gambar 4.37. <i>Baju Kampanye Kita Berharga</i>	87
Gambar 4.38. <i>Tiga Variasi Pin Kita Berharga</i>	88
Gambar 4.39. <i>Sticker Kampanye Kita Berharga</i>	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. <i>Stematika Perancangan</i>	6
Tabel 4.1. <i>Perkiraan Media Plan</i>	89
Tabel 4.2. <i>Daftar Budgeting</i>	90

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Kartu Bimbingan	xviii
LAMPIRAN B: Booth Display Tugas Akhir	xxi



UMMN