



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 SUAP
DI KALANGAN MAHASISWA**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Irene Calvina
NIM : 13120210068
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irene Calvina

NIM : 13120210068

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN SUAP DI KALANGAN MAHASISWA

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 di 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, 2 Juni 2017



Irene Calvina



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL

PENCEGAHAN SUAP DI KALANGAN MAHASISWA

Oleh

Nama : Irene Calvina

NIM : 13120210068

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

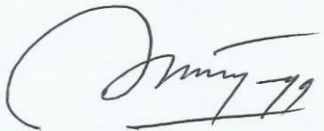
Tangerang, 16 Juni 2017

Pembimbing I



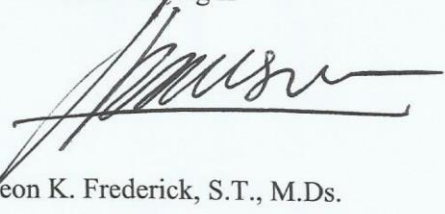
Nadia Mahatmi, M.Ds.

Penguji



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Pembimbing II



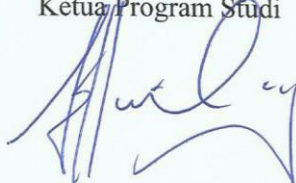
Gideon K. Frederick, S.T., M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul *Kampanye Sosial Pencegahan Suap di Kalangan Mahasiswa* ini dengan baik, sebagai salah satu syarat akademik Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara dalam menempuh gelar sarjana strata (S1) jurusan desain grafis.

Penulis memilih judul tersebut karena penulis menemukan bahwa banyak mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa, yang melakukan tindak suap menyuap. Berdasarkan alasan tersebut, penulis merasa tindak suap menyuap perlu dicegah agar tidak merugikan orang lain dan tidak menimbulkan bibit-bibit negatif seperti contohnya menjadi koruptor.

Terselesainya penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak yang telah membantu penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Nadia Mahatmi, M.Ds. selaku dosen pembimbing, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan saran, dan membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik.
3. Gideon K. Frederick, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan saran, dan

membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik.

4. Sujanarko selaku Direktur Dikyanmas KPK yang telah meluangkan waktu untuk bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh penulis.
5. Dian Rachmawati selaku *Head Group* Perguruan Tinggi KPK yang telah bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi serta memberikan saran kepada penulis.
6. Adnan Topan Husodo selaku Koordinator ICW yang telah meluangkan waktu untuk bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh penulis.
7. Orang tua penulis yang selalu mendukung, memberikan semangat, dan membantu penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
8. Teman-teman penulis yaitu Michelle Ciam, Priska Rachel, Michelle Joanna, dan Carvia yang selalu mendukung dan memberikan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu, mendukung, dan memberikan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat berguna bagi mahasiswa lain yang akan melakukan tugas akhir, serta orang lain yang membutuhkannya.

Tangerang, 2 Juni 2017



Irene Calvina



ABSTRAKSI

Suap merupakan salah satu masalah yang seringkali terjadi di Indonesia dan membuat negara ini sulit untuk maju. Praktik kasus suap di Indonesia, biasanya banyak dilakukan oleh para pejabat negara mulai dari tingkat daerah hingga kota provinsi hingga di kalangan mahasiswa. Mahasiswa sebagai generasi muda memiliki peranan penting dalam pencegahan kasus suap, ternyata banyak dari mereka yang melakukan tindak suap menyuap, seperti contohnya melakukan tindak suap kepada polisi lalu lintas. Hal ini harus dicegah dengan mulai mendidik para mahasiswa untuk tidak melakukan suap, melalui pengenalan dan pencegahan tindak penyuapan. Tindak suap yang tidak dicegah dapat merugikan orang lain dan melahirkan kemiskinan. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan kampanye sosial pencegahan suap di kalangan mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, studi pustaka, dan kuesioner. Pada tahap berikutnya akan dirumuskan pesan dan pembuatan konsep desain yang sesuai, melalui sketsa. Wujud desain yang telah dibuat akan diaplikasikan ke dalam visualisasi media kampanye yang sudah ditentukan.

Kata kunci: Suap, mahasiswa, kampanye.

UMMN

ABSTRACT

Bribery is one of the problem that often happen in Indonesia which make it difficult for this country to grow foward. Bribery in Indonesia is usually carried out by state officials, from the locals to the provincial city officials until it escalates to college students. University students as young generations hold an important role in many bribing cases. However, many of them did these actions, such as bribing traffic officers. This case could be prevented if we teach them to stop doing bribery. Bribery can harm people and create the beginning of the poverty. Therefore, social campaign is needed to stop college students from doing bribery. Data collected through interviews, literature review, and questionnaires. The next step will be formulated by the messages and making the concept of a design that fits in with the sketch. From design that has been made will be applied to the visualization of the indicated media campaign.

Keywords: Bribery, college student, campaign.

U M N

DAFTAR ISI

| | |
|--|--------------|
| LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT | II |
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI..... | IV |
| KATA PENGANTAR..... | V |
| ABSTRAKSI..... | VIII |
| ABSTRACT | IX |
| DAFTAR ISI..... | X |
| DAFTAR GAMBAR..... | XIII |
| DAFTAR TABEL | XVII |
| DAFTAR LAMPIRAN | XVIII |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3. Batasan Masalah | 3 |
| 1.4. Tujuan Tugas Akhir | 4 |
| 1.5. Manfaat Tugas Akhir | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 5 |
| 2.1. Suap..... | 5 |
| 2.1.1. Teori Suap | 5 |
| 2.1.2. Jenis Tindak Penyuapan..... | 7 |

| | | |
|---------------------------------|---|-----------|
| 2.1.3. | Dampak Tindak Penyusunan | 8 |
| 2.2. | Dewasa Muda..... | 9 |
| 2.3. | Kampanye Sosial..... | 10 |
| 2.3.1. | Definisi dan Tujuan Kampanye | 10 |
| 2.3.2. | Jenis-Jenis Kampanye | 11 |
| 2.3.3. | Metode Perancangan Kampanye..... | 11 |
| 2.3.4. | Teori Persuasi dalam Kampanye..... | 12 |
| 2.3.5. | Media Kampanye | 14 |
| 2.4. | Desain Komunikasi Visual..... | 14 |
| 2.4.1. | Warna | 14 |
| 2.4.2. | Tipografi..... | 18 |
| 2.4.3. | Ilustrasi..... | 20 |
| 2.4.4. | Tata Letak atau <i>Layout</i> | 21 |
| 2.4.5. | Logo | 22 |
| 2.5. | Video..... | 23 |
| 2.6. | <i>Motion Graphic</i> | 24 |
| 2.6.1. | Aspek dalam <i>Motion Graphic</i> | 24 |
| 2.7. | <i>Copywriting</i> | 25 |
| 2.8. | Hak Cipta atau <i>Copyright</i> | 26 |
| BAB III METODOLOGI | | 28 |
| 3.1. | Metodologi Pengumpulan Data | 28 |
| 3.1.1. | Wawancara..... | 28 |
| 3.1.2. | Kuesioner | 35 |

| | | |
|--|---|------------|
| 3.1.3. | Studi Pustaka..... | 40 |
| 3.1.4. | Dokumen..... | 40 |
| 3.2. | Metodologi Perancangan..... | 45 |
| 3.3. | Analisis SWOT | 46 |
| BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS | | 48 |
| 4.1. | Perancangan | 48 |
| 4.1.1. | Perancangan Logo..... | 48 |
| 4.1.2. | Perancangan <i>Copywriting</i> | 49 |
| 4.1.3. | <i>Mindmapping</i> Perancangan Media..... | 51 |
| 4.2. | Analisis..... | 51 |
| 4.2.1. | Logo Kampaye | 52 |
| 4.2.2. | Pesan Kampanye | 53 |
| 4.2.3. | Desain Kampanye | 54 |
| 4.2.4. | <i>Video Motion Graphic</i> | 58 |
| 4.2.5. | Media Pendukung | 68 |
| 4.3. | <i>Budgeting</i> | 79 |
| 4.4. | <i>Timeline Kampanye</i> | 80 |
| BAB V PENUTUP | | 82 |
| 5.1. | Kesimpulan | 82 |
| 5.2. | Saran..... | 83 |
| DAFTAR PUSTAKA | | XIX |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. Warna Primer | 15 |
| Gambar 2.2. Warna Sekunder | 16 |
| Gambar 2.3. Warna Tersier | 16 |
| Gambar 2.4. <i>Font</i> Garamond | 19 |
| Gambar 2.5. <i>Font</i> Arial | 19 |
| Gambar 2.6. Logo Coca Cola..... | 22 |
| Gambar 2.7. Logo <i>Apple</i> | 23 |
| Gambar 2.8. Logo Adidas | 23 |
| Gambar 3.1. Wawancara dengan KPK | 29 |
| Gambar 3.2. Buku-Buku yang Dibuat Oleh KPK..... | 30 |
| Gambar 3.3. Wawancara dengan ICW..... | 31 |
| Gambar 3.4. Karya yang Terdapat di ICW | 32 |
| Gambar 3.5. Buku-Buku yang Dibuat Oleh ICW | 33 |
| Gambar 3.6. Wawancara dengan Responden..... | 34 |
| Gambar 3.7. Rumus Slovin Formula | 35 |
| Gambar 3.8. Jenis Kelamin | 36 |
| Gambar 3.9. Responden yang Melakukan Suap | 36 |
| Gambar 3.10. Tindak Penyipuan yang Dilakukan..... | 37 |
| Gambar 3.11. Uang yang Dikeluarkan untuk Suap | 38 |
| Gambar 3.12. Alasan Melakukan Suap..... | 38 |
| Gambar 3.13. Jumlah Uang Jajan Dalam 1 Minggu | 39 |
| Gambar 3.14. <i>Study Existing</i> 1 | 41 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.15. <i>Study Existing 2</i> | 42 |
| Gambar 3.16. <i>Study Existing 3</i> | 44 |
| Gambar 4.1. <i>Brainstorming Kampanye</i> | 48 |
| Gambar 4.2. <i>Brainstorming Nama Kampanye</i> | 49 |
| Gambar 4.3. <i>Brainstorming Tagline Kampanye</i> | 49 |
| Gambar 4.4. <i>Brainstorming Pesan Kampanye</i> | 50 |
| Gambar 4.5. <i>Mindmapping Perancangan Media</i> | 51 |
| Gambar 4.6. <i>Sketsa Logo</i> | 52 |
| Gambar 4.7. <i>Logo Kampanye</i> | 52 |
| Gambar 4.8. <i>Warna Primer</i> | 54 |
| Gambar 4.9. <i>Warna Sekunder</i> | 54 |
| Gambar 4.10. <i>Font Impact</i> | 55 |
| Gambar 4.11. <i>Font Eagle-Book</i> | 56 |
| Gambar 4.12. <i>Font Montserrat</i> | 56 |
| Gambar 4.13. <i>Logo KPK</i> | 57 |
| Gambar 4.14. <i>Logo ICW</i> | 57 |
| Gambar 4.15. <i>Storyboard Motion Graphic</i> | 59 |
| Gambar 4.16. <i>Scene 1</i> | 60 |
| Gambar 4.17. <i>Scene 2</i> | 61 |
| Gambar 4.18. <i>Scene 3</i> | 61 |
| Gambar 4.19. <i>Scene 4</i> | 62 |
| Gambar 4.20. <i>Scene 5</i> | 62 |
| Gambar 4.21. <i>Scene 6</i> | 63 |

| | | |
|--------------|--------------------------------------|----|
| Gambar 4.22. | <i>Scene 7</i> | 63 |
| Gambar 4.23. | <i>Scene 8</i> | 64 |
| Gambar 4.24. | <i>Scene 9</i> | 64 |
| Gambar 4.25. | <i>Scene 10</i> | 65 |
| Gambar 4.26. | <i>Scene 11</i> | 65 |
| Gambar 4.27. | <i>Scene 12</i> | 66 |
| Gambar 4.28. | <i>Scene 13</i> | 66 |
| Gambar 4.29. | <i>Scene 14</i> | 67 |
| Gambar 4.30. | <i>Scene 15</i> | 67 |
| Gambar 4.31. | <i>Scene 16</i> | 68 |
| Gambar 4.32. | Poster Kampanye 1..... | 69 |
| Gambar 4.33. | Poster Kampanye 2..... | 70 |
| Gambar 4.34. | Poster Kampanye 3..... | 71 |
| Gambar 4.35. | Poster Kampanye 4..... | 72 |
| Gambar 4.36. | Iklan di <i>Website ACCH</i> | 73 |
| Gambar 4.37. | Video pada <i>Website ACCH</i> | 73 |
| Gambar 4.38. | Halaman Facebook..... | 74 |
| Gambar 4.39. | Video pada Halaman Facebook..... | 74 |
| Gambar 4.40. | Iklan Facebook..... | 75 |
| Gambar 4.41. | <i>Notebook</i> | 76 |
| Gambar 4.42. | Pembatas Buku..... | 76 |
| Gambar 4.43. | <i>Mug</i> | 77 |
| Gambar 4.44. | Pin..... | 77 |

| | |
|------------------------------------|----|
| Gambar 4.45. <i>Sticker</i> | 78 |
| Gambar 4.46. <i>Kaos</i> | 78 |
| Gambar 4.47. <i>Tote Bag</i> | 79 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1. Tabel Warna..... | 17 |
| Tabel 3.1. Tabel <i>Study Existing 1</i> | 41 |
| Tabel 3.2. Tabel <i>Study Existing 2</i> | 42 |
| Tabel 3.3. Tabel <i>Study Existing 3</i> | 44 |
| Tabel 3.4. Tabel SWOT | 46 |
| Tabel 4.1. <i>Budgeting</i> Kampanye..... | 79 |
| Tabel 4.2. <i>Timeline</i> Kampanye | 80 |

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|---------|
| LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN 1 | XXII |
| LAMPIRAN B: LEMBAR BIMBINGAN 2 | XXIII |
| LAMPIRAN C: LEMBAR BIMBINGAN 3 | XXIV |
| LAMPIRAN D: LEMBAR BIMBINGAN 4 | XXV |
| LAMPIRAN E: SURAT IZIN WAWANCARA ICW | XXVI |
| LAMPIRAN F: SURAT IZIN WAWANCARA KPK | XXVII |
| LAMPIRAN G: SKETSA LOGO | XXVIII |
| LAMPIRAN H: <i>STORYBOARD</i> 1 | XXIX |
| LAMPIRAN I: <i>STORYBOARD</i> 2 | XXX |
| LAMPIRAN J: <i>STORYBOARD</i> 3 | XXXI |
| LAMPIRAN K: DOKUMENTASI WAWANCARA | XXXII |
| LAMPIRAN L: HASIL KARYA | XXXVIII |

UMMN