



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

HAND FOOT MOUTH DISEASE

Laporan Tugas Akhir

Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Michelle Coritama

NIM : 12120210307

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2016

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michelle Coritama

NIM : 12120210307

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL *HAND FOOT MOUTH DISEASE*
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI & DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA.**

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 tugas ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari 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, 6 Juni 2016

Michelle Coritama

UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL *HAND FOOT MOUTH DISEASE*

Oleh

Nama : Michelle Coritama

NIM : 12120210307

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 28 Juni 2016

Pembimbing

Iqbal Maimun Umar, S.Sn., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

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

Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya, tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan tepat pada waktunya. Penulisan tugas akhir ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Desain (S.Ds.) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, mulai dari penyusunan tugas akhir ini hingga selesai, penulis tidak akan menyelesaikannya dengan baik. Banyak sekali dukungan sekaligus tekanan dari orang-orang di sekitar. Akan tetapi, hal tersebut dilakukan agar penulis dapat lebih maju kedepannya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studinya di Universitas Multimedia Nusantara;
2. Iqbal Maimun Umar, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan tugas akhir;
3. Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds. dan Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds. selaku dosen yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam penyusunan tugas akhir;

4. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku dosen seminar dan ketua sidang, dan Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum. selaku penguji yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam penyusunan tugas akhir;
5. Seluruh dosen, staff pengajar, serta pegawai Prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Multimedia Nusantara;
6. Dr. Suryadi Susanto, SpA dan Ibu Jane Alexandra selaku narasumber yang telah memberikan informasi- informasi mengenai *hand foot mouth disease*.
7. Geraldo Laurus, S.Ked dan Selsha Kusuma, S.Kg yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam perancangan tugas akhir ini;
8. Kedua orang tua penulis, dan Yosua Zebua yang telah memberikan dukungan, baik secara material maupun moral dalam penyelesaian tugas akhir;
9. Sahabat-sahabat dari Kelompok Bagya : Aldy, Andari, Anggie, Connery, Dhiwang, Novica, Ritter, Sellie, dan Vennie yang telah bersama-sama menyelesaikan tugas akhir ini, serta sahabat-sahabat penulis lainnya: Adhreza Brahma, Anisa Utina, Jeremia Panjaitan, Nathania Ingrid, dan Stanislaus Vito yang selalu mendukung penulis;

10. Semua orang yang telah membantu penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Tangerang, 6 Juni 2016

Michelle Coritama



UMN

ABSTRAKSI

Perancangan kampanye sosial ini bertujuan untuk meningkatkan *awareness* dan mengedukasi masyarakat terhadap *hand foot mouth disease*. *Hand foot mouth disease* merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh virus dan penularannya sangat dipengaruhi oleh kebersihan. *Hand foot mouth disease* berpotensi menyebabkan KLB di Indonesia, tetapi masih banyak masyarakat yang belum mengetahuinya. Kampanye ini menggunakan tahapan AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*) dengan menggunakan berbagai media, yaitu poster, brosur, *x-banner*, media sosial, dan *merchandise*.

Kata kunci: kampanye, *hand foot mouth disease*, kebersihan, AIDA.



UMN

ABSTRACT

This social campaign is designed to increase society's awareness and knowledge about hand footmouth disease. Hand foot mouth disease caused by virus and sanitation. Hand foot mouth disease potentially cause the epidemic in Indonesia, but there are so many people don't know about it. This social campaign is designed with The AIDA Step which are Attention, Interest, Desire, and Action and using some media such as poster, brochure, x-banner, social media, and merchandise.

Keywords: campaign, *hand foot mouth disease*, sanitation, AIDA.

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed. It features a large, light blue circular emblem containing a stylized white building with several square windows. Below the emblem, the letters 'UMMN' are written in a bold, light blue, sans-serif font.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.3.1. Segmenting.....	4
1.3.2. Targeting	5
1.4. Tujuan Tugas akhir.....	5
1.5. Metode Pengumpulan Data	5

1.5.1.	Data Primer	6
1.5.2.	Data Sekunder	6
1.6.	Metodologi Perancangan	7
1.6.1.	Identifikasi Masalah	7
1.6.2.	Analisis	7
1.6.3.	Tujuan Perancangan	7
1.6.4.	Konsep Desain	8
1.6.5.	Realisasi Karya	8
1.7.	Skematika Perancangan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		10
2.1.	Hand Foot Mouth Disease	10
2.1.1.	Definisi Hand Foot Mouth Disease	10
2.1.2.	Sejarah <i>Hand Foot Mouth Disease</i>	11
2.1.3.	Gejala Hand Foot Mouth Disease	12
2.1.4.	Penularan <i>Hand Foot Mouth Disease</i>	13
2.1.5.	Penanganan dan Pencegahan <i>Hand Foot Mouth Disease</i>	14
2.2.	Komunikasi	15
2.2.1.	Komunikasi Masa	15
2.3.	Kampanye Sebagai Bentuk Komunikasi Masa	17
2.3.1.	Teknik Kampanye	18

2.3.2.	Jenis-Jenis Kampanye	19
2.4.	Kampanye Sosial	20
2.5.	Media dalam Kampanye Sosial	23
2.6.	Ilustrasi	25
2.6.1.	Jenis- Jenis Karakter Ilustrasi.....	25
2.7.	<i>Layout</i>	29
2.8.	Teori Warna.....	30
2.9.	Tipografi.....	36
2.10.	Teori Logo	40
BAB III METODOLOGI.....		42
3.1.	Gambaran Umum	42
3.2.	Wawancara dengan Dokter Spesialis Anak.....	43
3.2.1.	Proses Wawancara	43
3.2.2.	Analisa wawancara.....	46
3.3.	Wawancara dengan Ibu Rumah Tangga.....	46
3.3.1.	Proses Wawancara	47
3.3.2.	49
3.4.	Kuesioner.....	49
3.4.1.	Proses Distribusi Kuesioner	51
3.4.2.	Analisa Kuesioner	51

3.4.3.	Kesimpulan Kuesioner	54
3.4.4.	Studi Existing	55
BAB IV PERANCANGAN		58
4.1.	Konsep Perancangan	58
4.1.1.	Tujuan Perancangan	59
4.1.2.	Strategi Perancangan	59
4.2.	Mind Mapping	61
4.3.	Brainstorming	62
4.4.	Perancangan	62
4.4.1.	Karakter Visual	62
4.4.2.	Layout	64
4.4.3.	Warna	65
4.4.4.	Tipografi	66
4.5.	Aplikasi Kreatif	67
4.5.1.	Logo Kampanye	67
4.5.2.	Poster	69
4.5.3.	Brosur	73
4.5.4.	Media Pendukung Lain	75
4.6.	Media Planning	77
4.7.	Budgeting	78

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	79
5.1. Kesimpulan.....	79
5.2. Saran.....	80
LAMPIRAN A : FOTO BUKTI WAWANCARA	xiv
LAMPIRAN B : KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR	xv
LAMPIRAN C : KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR	xvi
LAMPIRAN D : KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	xvii
DAFTAR PUSTAKA	xviii

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Vesikel pada Mulut	13
Gambar 2.2. Hello Kitty	26
Gambar 2.3. Family Guy.....	26
Gambar 2.4. Goofy.....	27
Gambar 2.5. Kronk.....	27
Gambar 2.6. Cinderella	28
Gambar 2.7. Putri Fiona	28
Gambar 2.8. Warna Adiktif dan Substraktif	31
Gambar 2.9. <i>Colot Wheel</i>	31
Gambar 2.10. Warna Komplimenter.....	32
Gambar 2.11. Warna <i>Split</i> Komplimenter.....	33
Gambar 2.12. Warna <i>Double</i> Kompimenter	33
Gambar 2.13. Warna Analogus	34
Gambar 2.14. Warna Triadik	34
Gambar 2.15. Warna Monokromatik	35
Gambar 2.16. Garamond	38
Gambar 2.17. Baskerville.....	39
Gambar 2.18 Bodoni	39
Gambar 2.19. Clarendon	40
Gambar 2.20. Bebas	40

Gambar 3.1. Pertanyaan Kuesioner.....	50
Gambar 3.2. Pertanyaan Kuesioner.....	50
Gambar 3.3. Pertanyaan Kuesioner.....	51
Gambar 3.4. Pengetahuan Responden.....	52
Gambar 3.5. Pengetahuan Responden.....	52
Gambar 3.6. Sumber Informasi.....	53
Gambar 3.7. Pendapat Responden.....	53
Gambar 3.8. Media.....	54
Gambar 3.9. Kampanye Polio Berbahaya.....	56
Gambar 3.10. Kampanye Biasa Bersih.....	57
Gambar 4.1. <i>Mind Mapping</i>	61
Gambar 4.2. <i>Brainstorming</i>	62
Gambar 4.3. Sketsa Karakter.....	63
Gambar 4.4. Sketsa Karakter.....	63
Gambar 4.5. Modular Grid.....	64
Gambar 4.6. Aplikasi Modular Grid.....	65
Gambar 4.7. Warna.....	66
Gambar 4.8. Sketsa Logo.....	68
Gambar 4.9. Logo.....	68
Gambar 4.10. Logo.....	69
Gambar 4.11. Poster.....	70
Gambar 4.12. Poster.....	71
Gambar 4.13. Poster.....	72

Gambar 4.14. Brosur	74
Gambar 4.15. Brosur	74
Gambar 4.16. Kaos.....	75
Gambar 4.17. <i>Tote Bag</i>	75
Gambar 4.18. Handuk Kecil.....	76
Gambar 4.19. Tempat Pensil.....	76
Gambar 4.20. <i>Media Planning</i>	77
Gambar 4.21. <i>Budgeting</i>	78

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.Skematika Perancangan	9
---------------------------------------	---



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : FOTO WAWANCARA	xiv
LAMPIRAN B : KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR	xv
LAMPIRAN C : KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR	xvi
LAMPIRAN D : KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR	xvii

UMMN