



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 PENCEGAHAN
PENCULIKAN KEPADA ANAK**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Kevin Darmawan
NIM : 14120210027
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kevin Darmawan

NIM : 14120210027

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN KAMPANYE PENCEGAHAN PENCULIKAN

KEPADA ANAK

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 nara sumber.

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, 5 Juli 2018

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Kevin Darmawan".

Kevin Darmawan

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KAMPANYE PENCEGAHAN
PENCULIKAN KEPADA ANAK

Oleh

Nama : Kevin Darmawan

NIM : 14120210027

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 16 Juli 2018

Pembimbing



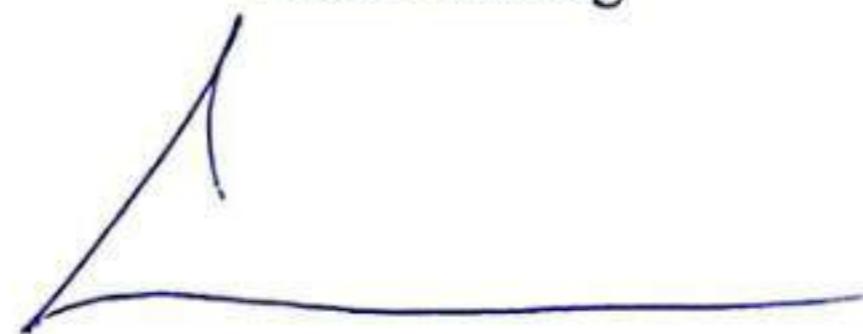
Chara Susanti, M.Ds.

Penguji



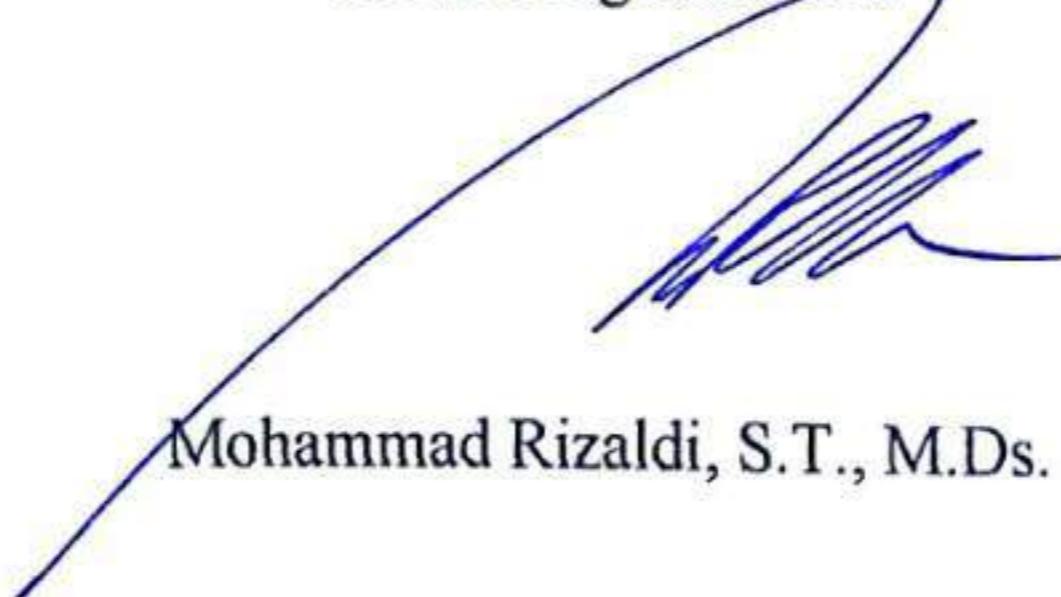
Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Zamzami Almakki, S.Pd, M.Ds.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis berikan Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan perlindungan dan semangat dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik, lancar dan tepat pada waktunya. Perancangan laporan tugas akhir ini bertujuan untuk menyikapi masalah angka penculikan anak di daerah Jakarta dan sekitarnya yang terus meningkat secara drastis.

Perancangan tugas akhir ini bertujuan untuk menerapkan ilmu dan pengalaman yang telah penulis dapatkan selama perkuliahan dan penulis belajar untuk mengetahui seberapa penting urgensi dari masalah bahaya penculikan anak di daerah Jakarta. Laporan tugas akhir ini membahas tentang data, peristiwa, dan teori-teori yang secara khusus berkaitan dengan anak dan bahaya penculikan, juga cara untuk mencegahnya. Tugas akhir ini merupakan salah satu tantangan bagi penulis dalam mencari solusi dari permasalahan yang ada dan menggunakan desain sebagai salah satu alternatif penyelesaiannya.

Seperti kata pepatah “Terkadang, apa yang kamu butuhkan bukanlah seseorang dengan nasihat yang luar biasa, tapi seseorang dengan hati yang sabar mendengarkan.” Penulis menyadari bahwa terselesiakannya perancangan tugas akhir ini tidak terlepas dari banyaknya bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan berkatnya penulis diberi banyak pertolongan dan kemudahan dalam menyelesaikan

keseluruhan perancangan tugas akhir ini, mulai dari awal hingga akhir

2. Mohammad Rizaldi S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara
3. Chara Susanti, M.Ds. selaku dosen pembimbing penulis yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, dan saran dalam perancangan tugas akhir yang penulis lakukan
4. Poppy Retno Adji selaku Ketua Sekretariat Komisi Perlindungan Anak Indonesia, Suharto, S.H. selaku Kepala Subbag. BINOP 5 (Bagian Analisis) Polda Metro Jaya, dan Leonarda Anggia, M.Psi. selaku psikolog spesialis anak yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan wawancara demi pemenuhan kebutuhan data perancangan tugas akhir penulis
5. Keluarga dan teman-teman penulis yang senantiasa memberi dukungan doa, *support*, moral, maupun materi
6. Dosen-dosen dan staf Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara yang senantiasa memberi masukan, bimbingan, dan pengarahan bagi penulis dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir ini
7. Rekan-rekan Desain Grafis seangkatan, Josephine sebagai sahabat penulis, juga teman-teman penulis yang selalu

memberikan semangat, bantuan, dan motivasi sehingga perancangan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan maupun kesalahan baik dalam perancangan maupun penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis sangat terbuka akan kritik dan saran yang membangun agar penulis dapat memperbaiki diri lebih baik lagi ke depannya.

Tangerang, 7 Juli 2018



Kevin Darmawan

ABSTRAKSI

Angka kasus penculikan anak yang terjadi di Indonesia masih tergolong tinggi dan kasus ini banyak terjadi di kota besar khususnya Jakarta. Hal ini disebabkan sebagian besar karena sifat anak yang mudah percaya dengan orang lain juga kelalaian dalam penyampaian edukasi pada anak untuk berhati-hati. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah kampanye pencegahan bahaya penculikan pada anak yang disosialisasikan melalui pendidikan formal yaitu sekolah yang utamanya berada di Jakarta, sehingga diharapkan anak dapat lebih berhati-hati dan waspada dengan lingkungan di sekitarnya. Kampanye ini juga membantu guru dan orang tua untuk mengedukasi anak agar selalu berhati-hati. Dalam membuat perancangan ini penulis menggunakan metode kualitatif yaitu dalam bentuk wawancara dan studi literatur dengan instrumen-instrumen berupa daftar pertanyaan wawancara dan buku-buku literatur. Pesan utama yang hendak disampaikan melalui kampanye ini adalah agar anak selalu hati-hati dan waspada dengan orang asing yang tidak dikenalnya yang disampaikan melalui media utama video *motion graphic* yang dapat melatih otak anak secara audio, kinestetik, dan visual.

Kata kunci : (pencegahan penculikan, anak, Jakarta, edukasi, *motion graphic*)



ABSTRACT

The number of child abductions that occurred in Indonesia is still relatively high and many occur in certain big cities of Jakarta. This is due largely to the nature of children with others and also negligence in the delivery of education to children to be careful. Therefore, it is necessary to have a campaign that are socialized through formal education such as schools aimed at Jakarta, which allows children and more concerned with the surrounding environment. The campaign also helps teachers and parents to educate children to be cautious. In making this design the authors use qualitative methods in the form of interviews and literature studies with instruments-forms such as interviews and literature books. The key message to this campaign is that children taught to be always cautious and alert with people they do not know. This campaign is delivered through the motion graphic video that can help children to learn by audio-visual, kinesthetic and visual.

Keywords: (abduction prevention, children, Jakarta, education, motion graphic)



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.....	XIV
DAFTAR TABEL	XVIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir	5
1.5. Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Pengertian Kampanye	7
2.1.1. Tujuan Kampanye.....	8
2.1.2. Jenis Kampanye	9

2.1.3.	Model Kampanye.....	11
2.1.4.	Prinsip Persuasi Kampanye.....	12
2.1.5.	Arti Pesan Kampanye	12
2.1.6.	Saluran Kampanye	14
2.1.7.	Media Sosial Kampanye	15
2.2.	AIDA.....	16
2.3.	Perlindungan Anak.....	17
2.4.	Pertumbuhan dan Psikologi Anak Usia 6-8 Tahun.....	18
2.4.1.	<i>Finding Role Model</i>	19
2.5.	<i>Storytelling</i>	19
2.6.	Media	20
2.6.1.	Pembelajaran melalui media berbasis teknologi.....	21
2.7.	Ilustrasi.....	23
2.7.1.	Fungsi Ilustrasi untuk Anak	23
2.8.	<i>Character Design</i>	24
2.8.1.	<i>Character Hierarchy</i>	25
2.8.2.	<i>Basic Visual Design for Character</i>	27
2.9.	<i>Layout</i>	34
2.10.	Tipografi	39
2.10.1.	<i>Legibility</i>	41
2.10.2.	<i>Readibility</i>	41
2.11.	Elemen desain	41
2.11.1.	Titik.....	42

2.11.2.	Garis.....	42
2.11.3.	<i>Shape</i>	42
2.11.4.	<i>Figure/ ground</i>	43
2.11.5.	Warna.....	43
BAB III METODOLOGI.....		50
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data	50
3.1.1.	Wawancara.....	50
3.1.2.	Studi Literatur	55
3.2.	Metodologi Perancangan	55
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS.....		59
4.1.	Perancangan	59
4.1.1.	Perancangan Strategi Kampanye	59
4.1.2.	Perancangan Nama dan Logo Kampanye	65
4.1.3.	Perancangan <i>Storytelling</i> Kampanye	71
4.1.4.	Perancangan Desain Karakter dan <i>Environment</i>	74
4.1.5.	Perancangan Media dan Aplikasi Kampanye	89
4.1.6.	Alokasi Waktu dan Sumber Daya Kampanye	97
4.2.	Analisis	98
4.2.1.	Analisis Nama dan Logo Kampanye	98
4.2.2.	Analisis Desain Karakter	99
4.2.3.	Analisis <i>Scene</i> Video	101
4.2.4.	Analisis Aplikasi Kampanye pada Media.....	109

4.2.5. <i>Budgeting</i>	113
BAB V PENUTUP	115
5.1. Kesimpulan	115
5.2. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA.....	XIV

The logo of UMN (Universitas Muhammadiyah Nusa Tenggara) is a circular emblem. It features a central five-pointed star with a crescent moon above it. The star is surrounded by a ring of smaller squares. Below the star, there is a stylized representation of a person's head or face. The entire logo is rendered in a light blue-grey color.

UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Basic Shape Character</i> (Creating Characters with Personality, 2006)	27
Gambar 2.2. <i>Combined Shape Character</i> (Creating Charcters with Personality, 2006)	28
Gambar 2.3. <i>Circle Based Character</i> (Creating Character with Personality, 2006)	29
Gambar 2.4. <i>Square Based Character</i> (Creating Character with Personality, 2006)	30
Gambar 2.5. <i>Triangle Based Character</i> (Creating Character with Personality, 2006)	31
Gambar 2.6. <i>Line Contrast</i> (Creating Character with Personality, 2006)	33
Gambar 2.7. Negative Space (Creating Character with Personality, 2006).....	33
Gambar 2.8. <i>The Symmetrical Grid</i> (Layout, 2011)	35
Gambar 2.9. <i>Symmetrical two-column grid</i> (Layout, 2011)	36
Gambar 2.10. <i>Adding variation</i> (Layout, 2011)	36
Gambar 2.11. <i>Single-column grid</i> (Layout, 2011).....	37
Gambar 2.12. <i>Two-column grid</i> (Layout, 2011)	37
Gambar 2.13. <i>Five-column grid</i> (Layout, 2011).....	38
Gambar 2.14. Asymetrical Grid (Layout, 2011).....	38
Gambar 2.15. <i>Text Typography</i> (Basic Typography, 2010)	40
Gambar 2.16. Display typography (Basic Typography, 2010).....	41
Gambar 2.17. Garis (Graphic Design Solution, 2011).....	42

Gambar 2.18. Shape (Graphic Design Solution, 2011)	43
Gambar 2.19. Warna Additive (Colour Design Workbook, 2006).....	44
Gambar 2.20. Warna <i>Subtractive</i> (Colour Design Workbook, 2006).....	45
Gambar 2.21. Merah (Colour Design Workbook, 2006)	46
Gambar 2.22. Kuning (Colour Design Workbook, 2006)	46
Gambar 2.23. Biru (Colour Design Workbook, 2006)	47
Gambar 2.24. Hijau (Colour Design Workbook, 2006).....	48
Gambar 2.25. Oranye (Colour Design Workbook, 2006).....	49
Gambar 3.1. Foto wawancara	50
Gambar 3.2. Foto wawancara	53
Gambar 3.3. Tahap-Tahap Proses Perancangan Kampanye	58
Gambar 4.1. <i>Mindmap</i> perancangan kampanye.....	60
Gambar 4.2. <i>Mindmap</i> perancangan kampanye.....	61
Gambar 4.3. <i>Mindmap</i> perancangan kampanye.....	62
Gambar 4.4. <i>Mindmap</i> perancangan kampanye.....	63
Gambar 4.5. <i>Brainstorm</i> perancangan kampanye.....	64
Gambar 4.6 Sketsa Visual Logo Kampanye	66
Gambar 4.7 Pemilihan Tipografi untuk Logo.....	67
Gambar 4.8 Digitalisasi <i>logogram</i>	68
Gambar 4.9 Digitalisasi Logo	69
Gambar 4.10 Digitalisasi Logo	69
Gambar 4.11 Alternatif Logo.....	70
Gambar 4.12 Logo Final	71

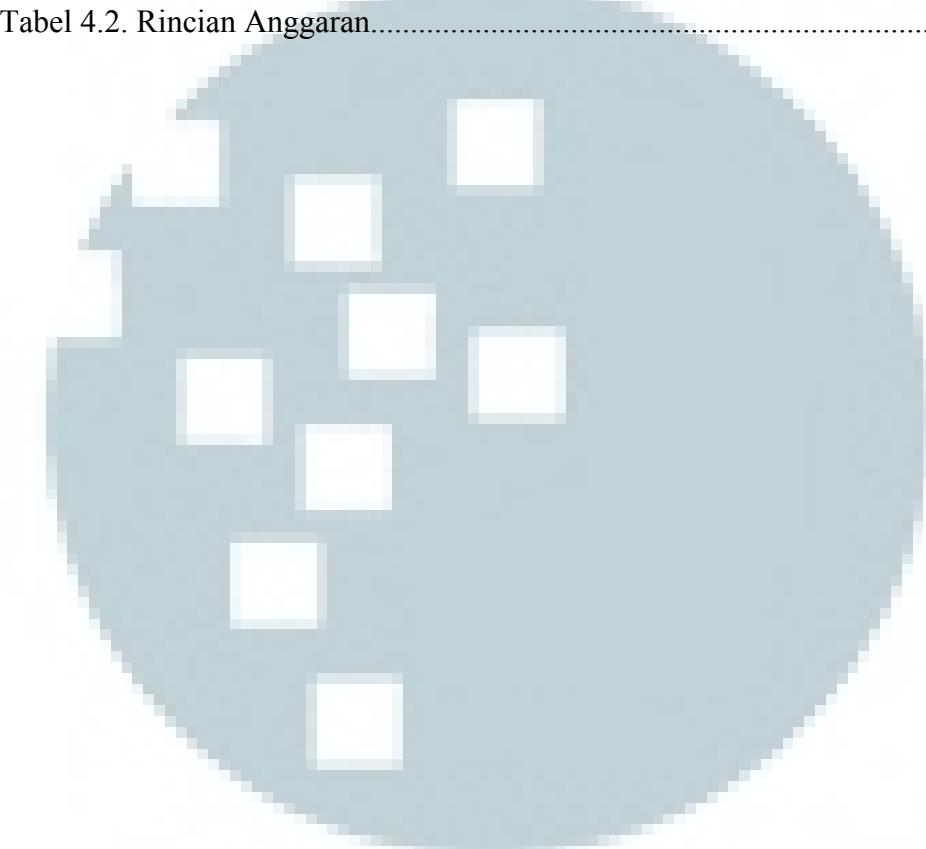
Gambar 4.13. Karakter utama dalam <i>storytelling</i> kampanye	73
Gambar 4.14 Visualisasi <i>Environment</i> untuk <i>Storytelling</i> kampanye	74
Gambar 4.15 Sketsa Karakter Hugo	75
Gambar 4.16 Sketsa Karakter Hugo	76
Gambar 4.17 Sketsa Karakter Hugo	77
Gambar 4.18 Digitalisasi Karakter Hugo.....	78
Gambar 4.19 Digitalisasi Karakter Hugo.....	79
Gambar 4.20 Finalisasi Karakter Hugo	80
Gambar 4.21 Sketsa Karakter Mama	81
Gambar 4.22 Digitalisasi Karakter Mama	82
Gambar 4.23 Finalisasi Karakter Mama	83
Gambar 4.24 Sketsa Karakter Penculik	84
Gambar 4.25 Digitalisasi Karakter Penculik	85
Gambar 4.26 Digitalisasi Karakter Penculik	86
Gambar 4.27 Finalisasi Karakter Penculik	87
Gambar 4.28 <i>Environment</i>	88
Gambar 4.29 <i>Environment</i>	89
Gambar 4.30 Brosur.....	91
Gambar 4.31 <i>Teacher Guide Book</i>	93
Gambar 4.32 Poster Kampanye	94
Gambar 4.33 <i>Website</i>	95
Gambar 4.34 <i>Merchandise</i>	96
Gambar 4.35. Aplikasi Logo.....	99

Gambar 4.36. Aplikasi Desain Karakter dan <i>Background</i>	100
Gambar 4.37. Adegan <i>Scene</i> Perkenalan	101
Gambar 4.38. Adegan <i>Scene</i> 2	102
Gambar 4.39. Adegan <i>Scene</i> 3	102
Gambar 4.40. Adegan <i>Scene</i> 4	103
Gambar 4.41. Adegan <i>Scene</i> 5	104
Gambar 4.42. Adegan <i>Scene</i> 6	104
Gambar 4.43. Adegan <i>Scene</i> 7	105
Gambar 4.44. Adegan <i>Scene</i> 8	106
Gambar 4.45. Adegan <i>Scene</i> 9	106
Gambar 4.46. Adegan <i>Scene</i> 9	107
Gambar 4.47. Adegan <i>Scene</i> 10	108
Gambar 4.48. Adegan <i>Scene</i> 10	109
Gambar 4.37 Aplikasi <i>Modular Grid</i>	110
Gambar 4.38 Aplikasi <i>Modular Grid</i>	110
Gambar 4.39 Aplikasi <i>Grid</i> pada Poster	112



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. <i>Timeline Media</i>	97
Tabel 4.2. Rincian Anggaran.....	105



UMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....	XVII
LAMPIRAN B: SURAT IZIN WAWANCARA	XVIII
LAMPIRAN C: SKETSA PERANCANGAN	XIX
LAMPIRAN D: <i>STORYBOARD</i>	XX

UMN