



### **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**

## **PENGEMBALIAN FUNGSI TROTOAR**

### **Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Sharley  
NIM : 13120210147  
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 : Sharley

NIM : 13120210147

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL

### PENGEMBALIAN FUNGSI TROTOAR

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, 16 Januari 2018



Sharley



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL**

**PENGEMBALIAN FUNGSI TROTOAR**

Oleh

Nama : Sharley  
NIM : 13120210147  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2018

Pembimbing I



Adhreza Brahma, M.Ds.

Pembimbing II



Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.

Penguji



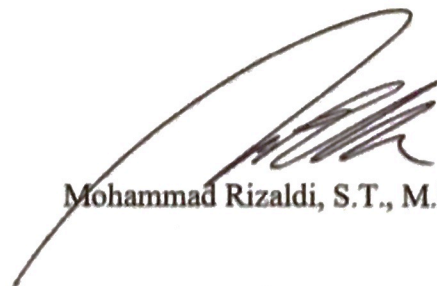
Michelle Elise Lapien, S.Sn., M.M., M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmat yang Dia berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Kampanye Sosial Pengembalian Fungsi Trotoar” dengan lancar.

Pengerjaan Tugas Akhir ini dilakukan penulis untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada program studi Desain Komunikasi Visual jurusan Desain Grafis Universitas Multimedia Nusantara. Penulis sadar bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu diharapkan para pihak dapat memberikan kritik, pendapat, dan saran supaya dapat lebih melengkapi dan menyempurnakan Tugas Akhir saya ini.

Penyelesaian Tugas Akhir ini juga tidak terlepas dari bantuan dan dukungan orang-orang sekitar saya. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis dengan rendah hati dan penuh rasa hormat juga bersyukur, ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak-pihak yang secara langsung maupun tidak langsung mendukung proses selesainya Tugas Akhir ini, terutama kepada saya hormati:

1. Mohammad Rizaldi S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Adhreza Brahma M.Ds. selaku Dosen Pembimbing Pertama
3. Zamzami Almakki S.Pd., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing Kedua

4. Bapak Gilang selaku Petugas Dinas Perhubungan (DISHUB) yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk penulis wawancara
5. Bapak Alfred Sitorus selaku Ketua Koalisi Pejalan Kaki (KoPK) yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk penulis wawancara
6. Para pejalan kaki yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk penulis wawancara
7. Seluruh dosen Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan ilmu pendidikannya kepada penulis sehingga bisa digunakan dalam penyelesaian tugas akhir ini
8. Bapak Ady Syahputra Chandra dan Ibu Jean Karina Kurniawan selaku orang tua penulis yang sangat disayangi, beribu terima kasih penulis ucapkan atas dukungan materiil dan non-materiil, serta doa yang diberikan kepada penulis selama perkuliahan hingga akhir penyelesaian tugas akhir ini
9. Segenap saudara, keluarga besar penulis yang telah mendukung, membantu, dan menyemangati penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini dari awal hingga akhir
10. Febby Karissa, James Tanuwijaya, David Bunardi selaku teman SMA penulis yang selalu membantu, mendukung, dan membawa suasana senang saat penulis sedang mengalami kesusahan dalam penyelesaian tugas akhir ini dari awal hingga akhir

11. Osmond Ranger, Sedy Rizky Pratama, Priscilla Leony, Yosafat Fransiscus, Ricky Budianto, Julio, Grace Santoso, Jane Sucitra, Nicholas Budi selaku teman terdekat penulis yang telah membantu, menyemangati, dan selalu menemani penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini dari awal hingga akhir

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dan penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan dapat menjadi bahan masukan bagi dunia kreatif di masa mendatang.

Tangerang, 18 Januari 2018



Sharley



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembalikan fungsi trotoar untuk para pejalan kaki sehingga merasakan nyaman dan aman saat melakukan aktivitas berjalan kaki menuju tempat tujuan ataupun ingin melakukan aktivitas hiburan lain. Melalui kampanye sosial KOAR yang mencakup ambient media, media sosial, dan poster, penulis berharap dapat lebih banyak menyadarkan para pejalan kaki untuk lebih bisa tegas dan bebas bersuara untuk menegur para pelanggar yang telah merenggut trotoar sehingga membuat tidak nyaman dan berbahaya. Penelitian ini dilakukan karena trotoar sudah menjadi malfungsi dan banyaknya para pelanggar yang tidak bisa menghargai para pejalan kaki sebagai pengguna trotoar yang sebenarnya. Penelitian ini melibatkan masyarakat yang berumur 20-25 tahun dan aktif berjalan kaki. Pada akhirnya, penulis berharap melalui penelitian ini akan didapatkan solusi untuk meningkatkan perhatian masyarakat secara tepat.

**Kata kunci : Trotoar, kampanye sosial, ambient media, poster, perhatian.**

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## ***ABSTRACT***

*This study aims to restore the pavement function for pedestrians to feel comfortable and safe when doing activities on foot to the destination or want to perform other entertainment activities. Through KOAR's social campaigns that include ambient media, social media and posters, the authors hope to awaken pedestrians more firmly and freely to reprimand offenders who have snatched sidewalks that make them uncomfortable and dangerous. This research is done because the sidewalks have become malfunctions and the number of violators who can not appreciate the pedestrians as actual pavement users. This study involves people aged 20-25 years and active on foot. In the end, the authors hope through this research will get a solution to increase the public's attention appropriately.*

***Keywords: Sidewalks, social campaigns, ambient media, posters, attention.***

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VIII
<i>ABSTRACT</i> .....	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL.....	XV
DAFTAR LAMPIRAN .....	XVI
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	4
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	5
1.5. Tujuan Khusus .....	6
1.6. Manfaat Tugas Akhir .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 .....	7
2.2 Trotoar.....	9

2.2.1	Elemen-elemen Pendukung Trotoar.....	9
2.2.2	Kriteria Trotoar .....	10
2.2.3	Faktor-faktor Penyalahgunaan Trotoar .....	12
2.3	Sejarah Kota Tua.....	13
2.4	Sejarah Tanah Abang.....	15
2.5	Kampanye Sosial.....	17
2.5.1	Media Kampanye Sosial .....	18
2.5.2	Strategi Komunikasi dalam Kampanye Sosial.....	19
2.6	Desain Komunikasi Visual.....	19
2.6.1	Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual.....	20
2.6.2	Prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual.....	24
2.7	<i>Ambient Media</i> .....	25
2.7.1	Faktor Pendukung <i>Ambient Media</i> .....	25
2.8	Ilustrasi.....	26
2.8.1	Jenis-Jenis Ilustrasi.....	26
2.8.2	Fungsi ilustrasi .....	27
2.9	Poster.....	28
2.9.1	Manfaat Poster .....	28
2.9.2	Ciri-ciri Poster.....	29
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>30</b>
3.1	Metodologi Pengumpulan Data.....	30
3.1.1	Wawancara.....	30
3.2	Observasi Lapangan.....	35

3.2.1	Observasi Lapangan di Kota Tua.....	35
3.2.2	Observasi Lapangan di Tanah Abang.....	36
3.2.3	Kesimpulan Observasi Lapangan.....	37
3.3	Metodologi Perancangan.....	38
3.3.1	Perancangan Kampanye.....	38
3.3.2	Perancangan Desain.....	39
<b>BAB IV</b>	<b>PERANCANGAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>41</b>
4.1	Perancangan.....	41
4.1.1	<i>Mind Mapping</i> Perancangan.....	41
4.1.2	<i>Brainstorming</i> Perancangan.....	42
4.1.3	Konsep Perancangan.....	47
4.1.4	Strategi Perancangan.....	54
4.2	Analisis.....	70
4.2.1	Media Utama.....	70
4.2.2	Media Pendukung.....	76
4.2.3	<i>Layout dan Grid</i> .....	81
4.3	<i>Budgeting</i> .....	81
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
5.1	Kesimpulan.....	83
5.2	Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>XIV</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Tanda Bukti Wawancara .....	32
Gambar 3.2. Tanda Bukti Wawancara .....	34
Gambar 3.3. Tanda Bukti Wawancara .....	35
Gambar 3.4. Tanda Bukti Observasi Lapangan .....	38
Gambar 4.1. <i>Mind Mapping</i> Kampanye .....	41
Gambar 4.2. <i>Mind Mapping</i> Visual .....	42
Gambar 4.3. Warna .....	49
Gambar 4.4. <i>Font</i> Bebas Neue .....	50
Gambar 4.5. <i>Font</i> Flama Condensed .....	50
Gambar 4.6. Sketsa Manual Logo Kampanye .....	51
Gambar 4.7. Sketsa Digital Logo Kampanye .....	51
Gambar 4.8. Logo Kampanye .....	51
Gambar 4.9. <i>Clear Space</i> Logo Kampanye .....	52
Gambar 4.10. Aplikasi Logo Kampanye .....	53
Gambar 4.11. Sketsa 1 .....	55
Gambar 4.12. <i>Ambient</i> Media 1 .....	56
Gambar 4.13. <i>Mock Up Ambient</i> Media 1 .....	56
Gambar 4.14. Sketsa 2 .....	57
Gambar 4.15. <i>Ambient</i> Media 2 .....	58
Gambar 4.16. <i>Mock Up Ambient</i> Media 2 .....	58
Gambar 4.17. Sketsa 3 .....	60
Gambar 4.18. <i>Ambient</i> Media 3 .....	61

Gambar 4.19. <i>Mock Up Ambient Media 3</i> .....	61
Gambar 4.20. Poster dan <i>Self Sign Layout Grid</i> .....	63
Gambar 4.21. Poster & <i>Self Sign</i> .....	64
Gambar 4.22. <i>Mock Up Poster</i> .....	64
Gambar 4.23. Instagram <i>Post</i> .....	66
Gambar 4.24. Instagram <i>Feeds</i> .....	66
Gambar 4.25. Tahap-Tahap <i>Posting</i> Instagram .....	67
Gambar 4.26. <i>Mock Up T-shirt</i> .....	68
Gambar 4.27. <i>Mock Up Keychain</i> .....	68
Gambar 4.28. <i>Ambient Attention</i> .....	71
Gambar 4.29. <i>Ambient Attention 1</i> .....	71
Gambar 4.30. <i>Ambient Attention 2</i> .....	73
Gambar 4.31. <i>Ambient Attention 3</i> .....	75
Gambar 4.32. Poster dan <i>Self Sign</i> .....	77
Gambar 4.33. <i>Mock Up Poster 2</i> .....	77
Gambar 4.34. Tampilan Instagram.....	79
Gambar 4.35. Tahap-Tahap <i>Posting</i> Instagram .....	79
Gambar 4.36. <i>T-shirt</i> Desain.....	80
Gambar 4.37. <i>Keychain</i> .....	81

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel <i>Brainstorming</i> .....	43
Tabel 4.2. Tabel <i>Timeline</i> .....	70
Tabel 4.3. Tabel <i>Budgeting</i> .....	82

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A: BIMBINGAN DOSEN PEMBIMBING 1.....</b>	<b>XVIII</b>
<b>LAMPIRAN B: BIMBINGAN DOSEN PEMBIMBING 1.....</b>	<b>XIX</b>
<b>LAMPIRAN C: BIMBINGAN DOSEN PEMBIMBING 2.....</b>	<b>XX</b>
<b>LAMPIRAN D: BIMBINGAN DOSEN PEMBIMBING SPESIALIS .....</b>	<b>XXI</b>
<b>LAMPIRAN E: BIODATA DIRI MAHASISWI.....</b>	<b>XXII</b>
<b>LAMPIRAN F: <i>MIND MAPPING</i>.....</b>	<b>XXIII</b>

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA