



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.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kampanye

Venus (2018) mengatakan, kampanye merupakan tindakan komunikasi terencana yang memiliki tujuan untuk mempengaruhi audiens dengan jumlah besar yang dilakukan secara berkelanjutan dalam waktu yang ditentukan. Kampanye memiliki sumber yang jelas dan memiliki batas waktu dan mempertimbangkan kondisi semua pihak yang terlibat. (p.8-9)

2.1.1. Jenis Kampanye

Dalam buku Ruslan (2013), beliau mengutip bahwa Larson mengelompokkan kampanye menjadi tiga jenis, yaitu:

1. *Product – Oriented Campaign*

Jenis kampanye ini berfokus pada pemasaran suatu produk untuk meningkatkan citra positif suatu perusahaan.

2. *Candidate – Oriented Campaign*

Jenis kampanye ini bersifat politik dan sering digunakan untuk menarik perhatian audiens untuk seorang kandidat tertentu.

3. *Ideological or Cause – Oriented Campaign*

Jenis kampanye ini digunakan untuk menciptakan perubahan sosial pada masyarakat mengenai sebuah ide tertentu.

2.1.2. Strategi Kampanye

Dalam buku *The Dentsu Way*, Sugiyama dan Andree (2011) mengatakan bahwa strategi yang digunakan untuk menarik perhatian audiens dalam kampanye adalah AISAS yang disingkat berdasarkan *Attention, Interest, Search, Action, dan Sharing*, berikut merupakan makna dari AISAS.

1. *Attention*

Tahap *attention* digunakan untuk menarik perhatian target audiens dalam satu kampanye hingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu dari target agar kampanye dapat terselenggarakan dengan baik.

2. *Interest*

Tahap *interest* digunakan untuk memotivasikan target untuk tertarik dengan topik kampanye.

3. *Search*

Tahap ini merupakan rasa ingin tahu target hingga mencari tahu lebih dalam mengenai suatu kampanye.

4. *Action*

Target terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan kampanye.

5. *Sharing*

Target yang sudah berpartisipasi dalam kampanye akan menyampaikan pengalamannya dalam kegiatan kampanye kepada orang lain.

2.1.3. Media Kampanye

Media merupakan salah satu wadah untuk menyalurkan informasi mengenai sebuah kampanye. Menurut Moriarty (2015) media terbagi menjadi dua bagian yaitu *traditional media* dan *digital media*. (p.369).

1. *Traditional Media*

Media tradisional sering kali dikenal sebagai media cetak. Contoh dari media cetak tersebut seperti poster, banner, flyer dan media lainnya yang melewati proses percetakan. Media cetak cenderung memberikan pesan yang dapat diingat oleh target audiens.

2. *Digital Media*

Media digital merupakan media yang tersebar melalui jejaring internet. Dengan media digital, penyebaran informasi mengenai

kampanye dianggap efektif karena mudah diakses kapan saja dan dimana saja. Media digital berbentuk seperti *website* dan media sosial seperti *Instagram* dan *Facebook*.

2.2. Desain Grafis

Landa (2011) mengatakan, desain grafis merupakan media komunikasi yang menyalurkan informasi atau pesan kepada target dan audiens tertentu melalui bentuk gambar yang diaplikasikan dan direpresentasikan melalui prinsip desain dan tahap perancangan, pemilihan, dan penyimpulan dari elemen-elemen visual yang terbentuk dari ide dan gagasan seorang desainer grafis. Desainer grafis menurut Landa, adalah seseorang yang menerapkan ide dalam bentuk visual untuk menyampaikan pesan untuk audiens tertentu. (p.2).

2.2.1. Elemen Desain

Desain disusun menggunakan elemen-elemen yang melengkapi satu sama lain agar pesan dan informasi yang disalurkan dapat diterima dan tersalurkan dengan baik kepada audiens. Landa (2011) mengelompokkan elemen desain menjadi enam bagian yaitu garis, titik, bentuk, figur, tekstur, dan warna.

1. Garis

Garis merupakan suatu elemen desain yang terbentuk melalui penghubungan satu titik ke titik yang lain. Bentuk yang diciptakan dari penghubungan titik ke titik tersebut menjadi sebuah garis yang dapat menciptakan sebuah pola penggambaran visual.

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

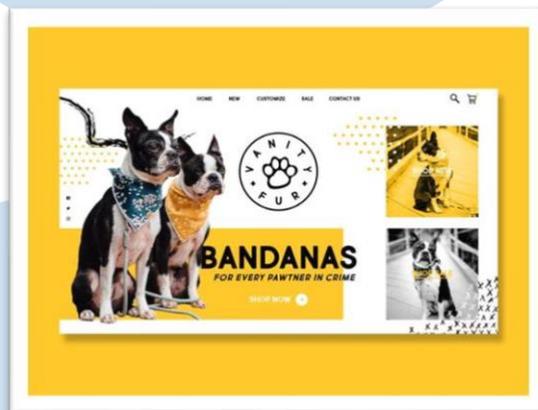


Gambar 2.1. Garis

(Sumber: <https://files.merca20.com/uploads/2019/05/IA-perros-reconocimiento-facial.jpg>)

2. Titik

Titik adalah elemen dasar yang terhitung sebagai elemen terkecil dalam desain. Titik berbentuk lingkaran namun pada wadah digital titik biasanya berbentuk kotak yang disebut sebagai piksel.



Gambar 2.2. Titik

(Sumber: <https://i.pinimg.com/550x/d0/5c/97/d05c9753c230ef84c524b5a2512df5e2.jpg>)

3. Bentuk

Bentuk dihasilkan dari penggabungan dari satu ujung garis ke ujung garis yang lainnya. Elemen desain ini membentuk objek dalam dua

dimensi. Bentuk elemen desain dapat terbentuk seperti kotak, segitiga, dan lingkaran.



Gambar 2.3. Bentuk

(Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRrBnDnwd6sRQNMRW8y1Vlhf-sebYiZoZBMIw&usqp=CAU>)

4. Figur

Figur merupakan elemen desain yang menandakan sisi positif dan negatif dalam ruang. Hal ini mengacu pada persepsi visual pada permukaan dua dimensi. Elemen ini merupakan elemen yang memisahkan elemen satu dengan yang lain agar pesan yang ingin disampaikan akan lebih dipahami oleh audiens.



Gambar 2.4. Figur/Ground

(Sumber: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRKri6GZewivPc7srLBuxi_q990sVhajNktWDP-vamjGEctOTczH9eZbfHrnl0wZ9hu3w&usqp=CAU)

5. Tekstur

Elemen ini dapat menimbulkan sebuah rasa atau emosi melalui permukaan benda yang dapat dilihat.



Gambar 2.5. Tekstur

(Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/a5/a0/c8/a5a0c86dbd23b135dbc26e47f75f8472.jpg>)

6. Warna

Warna merupakan elemen desain yang kuat hingga dapat menjadi acuan sebagai identitas dan penegas dari sebuah desain grafis. Landa mengatakan warna terbagi menjadi dua bagian yaitu *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* merupakan warna yang dihasilkan melalui pantulan cahaya dari rana layar digital yang biasa disebut sebagai RGB sedangkan warna *subtractive* merupakan warna hasil dari pigmen dalam tinta yang disebut dengan CMYK.



Gambar 2.6. Warna

(Sumber: <https://cdn3.vectorstock.com/i/1000x1000/18/72/french-bulldog-in-pop-art-colors-isolated-vector-23271872.jpg>)

2.2.2. Prinsip Desain

Desainer grafis dapat menghasilkan visual yang baik melalui pemahaman mengenai prinsip-prinsip desain. Landa menjabarkan prinsip desain dapat dibagi menjadi enam bagian, berikut merupakan penjelasan detail mengenai enam prinsip yang dikemukakan.

1. *Balance*

Keseimbangan adalah prinsip desain yang berdasarkan pada pemahaman seorang desainer grafis terhadap pergerakannya sendiri. Keseimbangan juga merupakan pembagian dalam visual secara merata. Dalam desain grafis keseimbangan tidak semata mengisi satu ruang dengan elemen yang sama dengan ruang lainnya namun pengisian dan penempatan elemen yang lain yang dapat membuat suatu karya visual nyaman untuk dipandang oleh audiens.



Gambar 2.7. *Balance*

(Sumber: <https://encrypted->

[tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcShJXRDDie95RhAZJqqJ_jVr5LGvURuP9LzkQ&usqp=CAU](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcShJXRDDie95RhAZJqqJ_jVr5LGvURuP9LzkQ&usqp=CAU))

2. *Visual Hierarchy*

Hirarki visual merupakan kekuatan utama dalam suatu desain grafis untuk menyampaikan informasi.

3. *Emphasis*

Empasis merupakan sebuah penekanan yang membantu hirarki visual terlihat lebih dominan dan menonjolkan pesan yang tersirat dalam sebuah karya desain. Landa membagi enam bagian dalam mengelompokkan empasis agar mencapai tujuan penonjolan dalam suatu desain grafis yaitu, *emphasis by isolation*, *emphasis by placement*, *emphasis through scale*, *emphasis through contrast*, *emphasis through direction and pointer*, dan *emphasis through diagrammatic structure*.

4. *Rhythm*

Dalam musik irama merupakan ketukan nada namun, pada desain grafis irama merupakan pengulangan pola elemen-elemen desain yang membuat audiens tertarik pada suatu karya desain. Pengulangan dari suatu elemen desain dapat membentuk sebuah alur yang dapat menandakan sebuah situasi dalam suatu visual.



Gambar 2.8. *Rhythm*

(Sumber: https://payload.cargocollective.com/1/8/277669/4007825/SowFINAL_3_o.jpg)

5. *Unity*

Kesatuan merupakan prinsip yang menyatukan semua elemen desain menjadi satu kesatuan yang mendukung dan menjadikan satu komposisi yang memiliki suatu arti dalam sebuah karya visual.

Kesatuan akan suatu visual dapat dinikmati dan dimengerti secara menyeluruh oleh audiens.

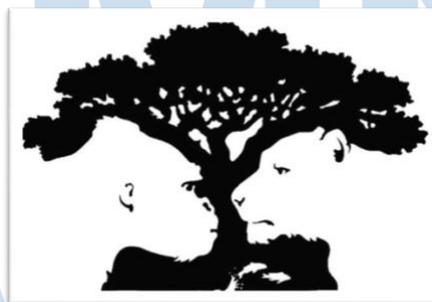


Gambar 2.9. Unity

(Sumber: <https://giraffe.com.au/wp-content/uploads/Responsible-Dog-Posters-2.jpg>)

6. Law of Perceptual Organization

Hukum persepsi dikenal sebagai hukum gestalt. Hukum gestalt menekankan bentuk yang terorganisir terikat dengan bagaimana cara suatu persepsi dalam pikiran untuk mengartikan dan mengatur sebuah bentuk. Pemikiran visual akan sebuah bentuk akan mempengaruhi beda persepsi antar satu dan yang lainnya. Landa mengatakan hukum gestalt terbagi dalam enam bagian yaitu, *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line*.



Gambar 2.10. Law of Perceptual Organization

(Sumber: <https://www.peacequarters.com/wp-content/uploads/2017/12/what-see-first-768x432.jpg.webp>)

2.3. Tipografi

Tipografi menurut Landa merupakan desain dari pembentukan huruf dalam bidang dua dimensi yang digunakan dalam media cetak dalam ruang dan waktu. Huruf pada awalnya dihasilkan melalui buatan tangan namun seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi huruf dapat dihasilkan dan diproduksi secara digital dan percetakan. Desain huruf dengan estetika dapat menghasilkan suatu rasa dan emosi hingga penyampaian suatu informasi dapat tersalurkan dengan benar. Istilah huruf dikelompokkan menjadi sepuluh bagian yaitu *letterform*, *typeface*, *typefont*, *type family*, *italics*, *type style*, *stroke*, *serif*, *sans serif*, dan *weight*.

Jenis Huruf

Klasifikasi huruf menurut Supriono (2010) terbagi menjadi empat bagian yaitu:

1. Serif

Bentuk huruf serif memiliki kaitan berbentuk lancip pada ujung garis huruf yang memberikan kesan resmi dan klasik.



Gambar 2.11. Huruf Serif
(Sumber: https://miro.medium.com/max/518/1*Yx16mag6YDCfBiT7Fk-sYQ.png)

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

2. Sans Serif

Sans Serif merupakan huruf tanpa serif atau kaitan pada ujung garis huruf. Jenis huruf ini memberikan kesan kesederhanaan dan modern.



Sans Serif

Gambar 2.12. Huruf Sans Serif

(Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRopfYQva4SCSerS8Rcx3Z1dRh 22Sbra-ACPw&usqp=CAU>)

3. Script

Bentuk huruf *script* menyerupai tulisan sambung yang ditulis oleh tangan.



Script

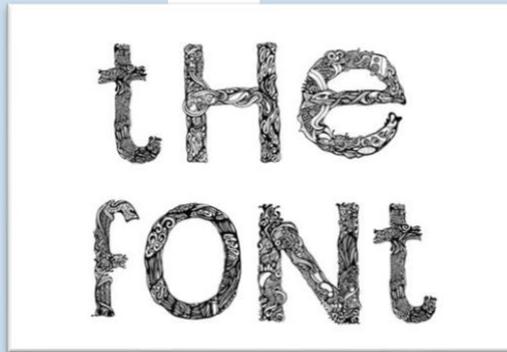
Gambar 2.13. Huruf *Script*

(Sumber: <https://typographyben.files.wordpress.com/2015/01/image2.jpg>)

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

4. Dekoratif

Dekoratif merupakan bentuk asli dari huruf dengan tambahan hiasan yang memberikan kesan kreatif.



Gambar 2.14. Huruf Dekoratif

(Sumber: [://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/disp/d8063226155645.5604dc0f4ad44.png](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/disp/d8063226155645.5604dc0f4ad44.png))

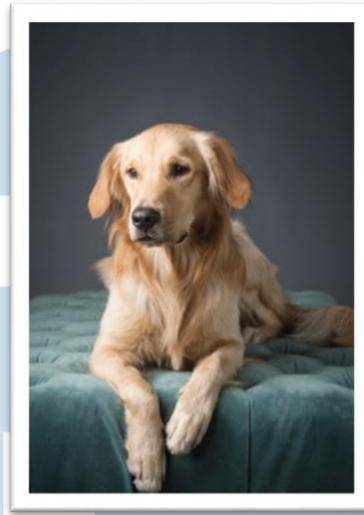
2.4. Fotografi

Fotografi menurut Ang (2007) merupakan Tindakan untuk menangkap suatu objek ataupun kejadian yang dilakukan menggunakan alat seperti kamera maupun perangkat lainnya. Dalam hasil penangkapan melalui alat tersebut menciptakan sebuah gambar tetap.

2.4.1. Jenis Fotografi

Kampanye ini menggunakan jenis *potrait photography*. Menurut Ang (2013) *portrait photography* memiliki area batasan yang jelas sehingga objek yang ditangkap di dalam kamera menjadi dominan.

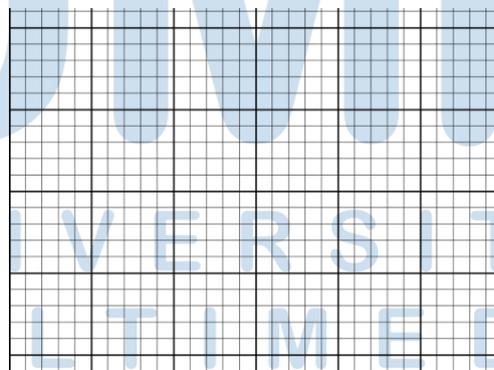
Dalam kampanye ini objek dalam *portrait photography* adalah anjing. Hartz (2020) mengatakan bahwa kunci dalam mengambil gambar hewan peliharaan yaitu mencerahkan bagian bulu dengan bantuan *lighting* dan kecepatan dalam mengambil momen yang tepat untuk mendapatkan hasil yang sempurna.



Gambar 2.15. *Potrait Photography*
(Hartz, 2020)

2.5. *Grid*

Menurut Landa (2014), *Grid* merupakan suatu acuan komposisi desain yang terdiri dari garis horizontal dan vertikal. *Grid* dapat mengatur konten yang berisikan *text* dan visual dari suatu desain sehingga dapat memiliki kejelasan visual yang baik. Selain itu, *Grid* juga memudahkan perancang kerangka sebuah desain agar memiliki satu kesatuan yang teratur, dan mengalir. *Grid* digunakan sebagai pedoman untuk mempertahankan batasan. Pada desain biasanya *Grid* digunakan dalam *layout* majalah, koran, dan buku.



Gambar 2.16. *Grid System*

2.6. Zoonosis Anjing

WHO mengklasifikasikan jenis penyakit dan infeksi yang ditularkan dari hewan kepada manusia yang disebut dengan *Zoonosis*. Dampak buruk dari kesehatan anjing tersebut akan mempengaruhi pada orang-orang sekitar dan kesejahteraan masyarakat lain. Dalam penelitian ini jenis-jenis *Zoonosis* dibatasi dalam empat jenis yaitu *Rabies*, *Scabies*, *Leptospirosis*, dan Parasit Darah.

1. *Rabies*

Macpherson, Meslin, Wandeler (2012) mengatakan *Rabies* ditularkan dari anjing ke manusia melalui air liur pada luka gigitan. Infeksi tanpa gigitan juga dapat menular melalui penghirupan udara yang sama dan penelanan makanan yang terkontaminasi. *Rabies* dapat dicegah melalui vaksinasi pada anjing. Virus *Rabies* merupakan virus yang rapuh akan suhu tinggi, sinar UV, deterjen dan deterjen. Pemaparan virus *Rabies* sebagian muncul pada minggu ketiga sampai keenam setelah gigitan. (p.43-46).

2. *Scabies*

Scabies merupakan penyakit yang menyerang kulit yang disebabkan oleh tungau atau kutu dalam yang sering terjadi pada anjing. Menurut Susanto (2020), jenis *Zoonosis* ini dapat memicu terjadinya alergi dan meningkatkan jumlah sel darah putih pada tubuh. Gejala yang ditimbulkan oleh *Scabies* berupa gatal-gatal dan terlihat luka-luka dalam bentuk lingkaran pada tubuh. Jika tidak segera diobati maka akan terjadi penebalan pada kulit dan yang paling berbahaya adalah meningkatnya sel darah putih dalam tubuh.

3. *Leptospirosis*

Leptospirosis dapat menyebabkan beberapa dampak dalam hal klinis dan subklinis. Jenis *Zoonosis* ini dapat menyerang hati, ginjal dan pulmo yang dapat menyebabkan kematian. Menurut Kartini (2013), penularan dapat terjadi melalui kontak langsung terhadap urin, dan juga secara tidak langsung melalui hal-hal yang sudah terkontaminasi dengan urin penderita.

Leptospirosis berawal dari tikus yang dapat ditularkan pada hewan-hewan peliharaan di rumah seperti anjing dan kucing.

4. Parasit Darah

Parasit Darah merupakan kutu caplak yang dapat menular pada manusia. Penularan dapat terjadi ketika kutu tersebut menggigit manusia dan juga ketika manusia melakukan kontak langsung dengan darah yang berada di dalam kutu tersebut ketika menekan dan meletuskan badan kutu caplak. Untuk mencegah penularan Parasit Darah dari anjing maka anjing harus rutin dibersihkan saat setelah bermain di luar ruangan dan di tempat yang kotor dan tidak higienis.

