



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.

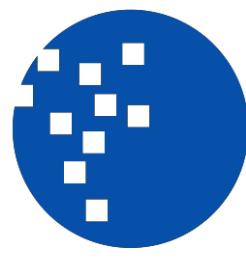
Copyright and reuse:

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 SOSIALISASI VIRUS ZIKA

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Tania Pratiwi

NIM : 12120210090

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 : Tania Pratiwi
NIM : 12120210090
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Judul Tugas Akhir :

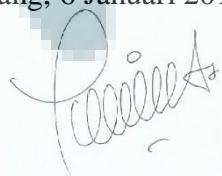
PERANCANGAN SOSIALISASI VIRUS ZIKA

dengan ini menyatakan bahwa laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat 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, 6 Januari 2017



Tania Pratiwi

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN SOSIALISASI VIRUS ZIKA

Oleh

Nama : Tania Pratiwi
NIM : 12120210090
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 19 Januari 2017

Pembimbing

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

Penguji

Ketua Sidang

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

Nadia Mahatmi, M.Ds.

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

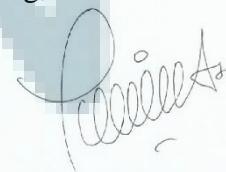
Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena berkat bimbingan-Nya tugas akhir berjudul *Perancangan Sosialisasi Virus Zika* ini dapat selesai dengan baik.

Selama proses pembuatan penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak, karena itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah membantu penulis dalam tata cara penulisan laporan serta perancangan tugas akhir.
2. Chara S., M.Ds., Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., Bharoto Yekti, S.Ds., M.A., dan Erwin Alfian, S.Sn., M. Ds., selaku dosen spesialis yang telah membantu memberikan masukan dalam proses perancangan tugas akhir.
3. Bapak Tulus Riyanto, SKM, MSc selaku Kepala Seksi Deteksi Penyakit Infeksi Emerging dan Ibu dr. Lanny Luhukay selaku Kepala Seksi Intervensi Penyakit Infeksi Emerging di Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Jakarta serta pihak terkait lainnya yang telah membantu sebagai narasumber.
4. Orang tua dan keluarga penulis yang setia memberikan dukungan.

Penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat dan memberikan pengetahuan baru bagi para pembacanya.

Tangerang, 6 Januari 2017



Tania Pratiwi

ABSTRAKSI

Virus Zika merupakan virus yang disebabkan oleh nyamuk Aedes Aegypti, sejak tahun 2016 Indonesia termasuk negara berpotensi terjangkit Virus Zika oleh WHO. Namun masyarakat Indonesia belum aware akan virus zika sehingga kurangnya informasi mengenai virus Zika menjadi faktor utama. Untuk menghindari Indonesia terjangkit Virus Zika maka dibutuhkan media untuk memberikan informasi mengenai Virus Zika itu yaitu dengan menggunakan video motion graphic dilengkapi dengan suara dan ilustrasi.

Metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode pengumpulan data secara primer maupun sekunder yaitu dengan menggunakan studi kasus dan wawancara untuk memperjelas masalah yang terjadi dan pengumpulan data secara sekunder menggunakan studi pustaka. Data yang diperoleh akan dianalisa untuk menjadi dasar perancangan sosialisasi dalam bentuk video motion graphic.

Hasil penelitian akan menjadi acuan dasar perancangan video motion graphic agar masyarakat mudah memahami akan Virus Zika. Video ini diharapkan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat dengan cara membagikan pada orang secara online.

Kata Kunci: Video, Motion Graphic, Ilustrasi, animasi, Sosialisasi



ABSTRACT

Zika virus is a virus that caused by the Aedes aegypti, since 2016 Indonesia, include in potentially infected country Zika virus by the WHO. The people of Indonesia have not been aware of the zika virus. Lack of information about Zika virus becomes a major factor. To avoid Zika virus infection Indonesia's media is required to provide information about the Zika virus. Using motion graphic video equipped with voice and illustrations.

Research method using the method of collecting primary data and secondary data by using case studies and interviews to clarify the problem and secondary data collection use the scientific literature. The data obtained will be analyzed to be the basis for designing socialization in the form of motion graphic video.

The results of the research will become the basic reference to design motion graphic video so that people will easily understand the Zika virus. Video is expect to reach the whole community and people by online distribution.

Keywords: *Video, Motion Graphic, illustration, animation, Socialization*



DAFTAR ISI

ABSTRAKSI	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Perancangan	4
1.5. Manfaat Perancangan	4
1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.7. Metode Perancangan	6
1.8. Skematika Perancangan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Sosialisasi	9
2.1.1. Jenis Sosialisasi	10
2.1.2. Agen Sosialisasi	11
2.2. Virus Zika	13

2.2.1. Sejarah Virus Zika	14
2.2.2. Penularan	15
2.2.3. Nyamuk Aedes.....	16
2.2.4. Nyamuk Culex	17
2.2.5. Gejala	18
2.2.6. Pencegahan	19
2.2.7. Dampak yang ditimbulkan	20
2.2.8. Negara yang melaporkan penularan Virus Zika	22
2.3. Advertising	24
2.4. STP.....	26
2.4.1. Segmentasi.....	26
2.4.2. Targeting	26
2.4.3. Positioning.....	26
2.5. Desain.....	28
2.5.1. Layout	29
2.5.2. Tipografi.....	35
2.5.3. Prinsip Desain	37
2.5.4. Elemen Desain	39
2.6. Ilustrasi.....	41
2.7. Media	42
2.7.1. Ambience Advertising	42

2.7.2. Infografik	45
2.7.3. Cetak	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	51
3.1 Gambaran Umum.....	51
3.2 Metodologi	52
3.2.1. Wawancara	52
3.2.2. Studi Kasus	53
3.2.3. Kuesioner.....	55
3.2.4. Studi Eksisting	58
3.3. Kesimpulan.....	63
3.4. Konsep Kreatif.....	64
BAB IV	67
PERANCANGAN	67
4.1. Konten Video Motion graphic	67
4.2. Tipografi.....	69
4.3. Perencanaan Video <i>Motion Graphic</i>	70
4.4. Elemen dalam Video	74
4.5. Storyboard Perancangan Motion graphic	77
4.6. Motion graphic	82
4.7. Aplikasi Konsep.....	83
4.8. Estimasi Pembuatan Video.....	100

4.9. Strategi Media.....	101
4.10. Budgeting	106
BAB V.....	107
PENUTUP.....	107
5.1. Kesimpulan.....	107
5.2. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	xix

The logo of UMN (Universitas Muhammadiyah Nusa Tenggara) is displayed as a watermark. It features the letters "UMN" in a bold, stylized font, with a small "U" above the "M". Below the letters, the text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH NUSA TENGGARA" is written in a smaller, standard font.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Hutan Zika di Uganda	13
Gambar 2.2. Penularan Zika menurut CDC	15
Gambar 2.3 Nyamuk Aedes Aegypti	16
Gambar 2.4 Nyamuk Culex	17
Gambar 2.5 Ruam Merah pada kulit	19
Gambar 2.6 Sakit Kepala	19
Gambar 2.7 Guillan Barre Syndrome	21
Gambar 2.8 Mikrosefali (microcephaly)	22
Gambar 2.9 Mikrosefali	22
Gambar 2.10 Negara yang terjangkit-Timeline dari 2013-2016	24
Gambar 2.11. Contoh Layout	30
Gambar 2.12. Contoh Big Type Layout	30
Gambar 2.13. Circus type Layout	31
Gambar 2.14. Copy Heavy Layout	32
Gambar 2.15 Frame Layout	32
Gambar 2.16 Mondrean	33
Gambar 2.17 Multipanel layout	34
Gambar 2.18 Picture window layout	34
Gambar 2.19 Block tipografi	36

Gambar 2.20 Garamond	36
Gambar 2.21 Optima.....	37
Gambar 2.22 Brush Script.....	37
Gambar 2.23 garis dalam elemen desain.....	39
Gambar 2.24 Bentuk dalam elemen desain	39
Gambar 2.25 warna dalam elemen desain.....	40
Gambar 2.26 Tekstur dalam elemen desain	40
Gambar 2.27 Situs Website	43
Gambar 2.28. Youtube	44
Gambar 2.29 video online	44
Gambar 3.1 Hasil Kuesioner	55
Gambar 3.2 Hasil Kuesioner	56
Gambar 3.3 Hasil Kuesioner	56
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner	57
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner	57
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner	58
Gambar 3.7 Sosialisasi mengenai gratifikasi	61
Gambar 3.8 Sosialisasi mengenai Jaminan Kesehatan Nasional.....	61
Gambar 3.9 Sosialisasi mengenai koperasi	61
Gambar 3.10 Mindmap dan Brainstorming.....	64
Gambar 3.11 Mindmap dan Brainstorming.....	65

Gambar 4.1 Font Gotham Rounded Bold	70
Gambar 4.2 Font Gotham Rounded Bold	70
Gambar 4.3 Sketsa elemen dalam video	71
Gambar 4.4 Sketsa elemen dalam video	72
Gambar 4.5 Elemen dalam Video.....	75
Gambar 4.6 Storyboard Scene 1	77
Gambar 4.7 Storyboard Scene 2	78
Gambar 4.8 Storyboard Scene 3	78
Gambar 4.9 Storyboard Scene 4	79
Gambar 4.10 Storyboard Scene 5	79
Gambar 4.11 Storyboard Scene 6	80
Gambar 4.12 Storyboard Scene 7	80
Gambar 4.13 Storyboard Scene 8	81
Gambar 4.14 Storyboard Scene 9	81
Gambar 4.15 Storyboard Scene 10	82
Gambar 4.16 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	83
Gambar 4.17 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	84
Gambar 4.18 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	85
Gambar 4.19 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	85
Gambar 4.20 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	86
Gambar 4.21 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	87

Gambar 4.21 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	87
Gambar 4.22 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	88
Gambar 4.23 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	89
Gambar 4.24 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	90
Gambar 4.25 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	90
Gambar 4.26 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	91
Gambar 4.27 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	92
Gambar 4.28 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	92
Gambar 4.29 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	93
Gambar 4.30 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	94
Gambar 4.31 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	95
Gambar 4.32 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	96
Gambar 4.33 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	96
Gambar 4.34 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	97
Gambar 4.35 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	98
Gambar 4.36 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	98
Gambar 4.37 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	99
Gambar 4.38 Hasil Akhir Aplikasi Konsep	100
Gambar 4.39 Implementasi Media	102
Gambar 4.40 Implementasi Media	102
Gambar 4.41 Implementasi Media	103

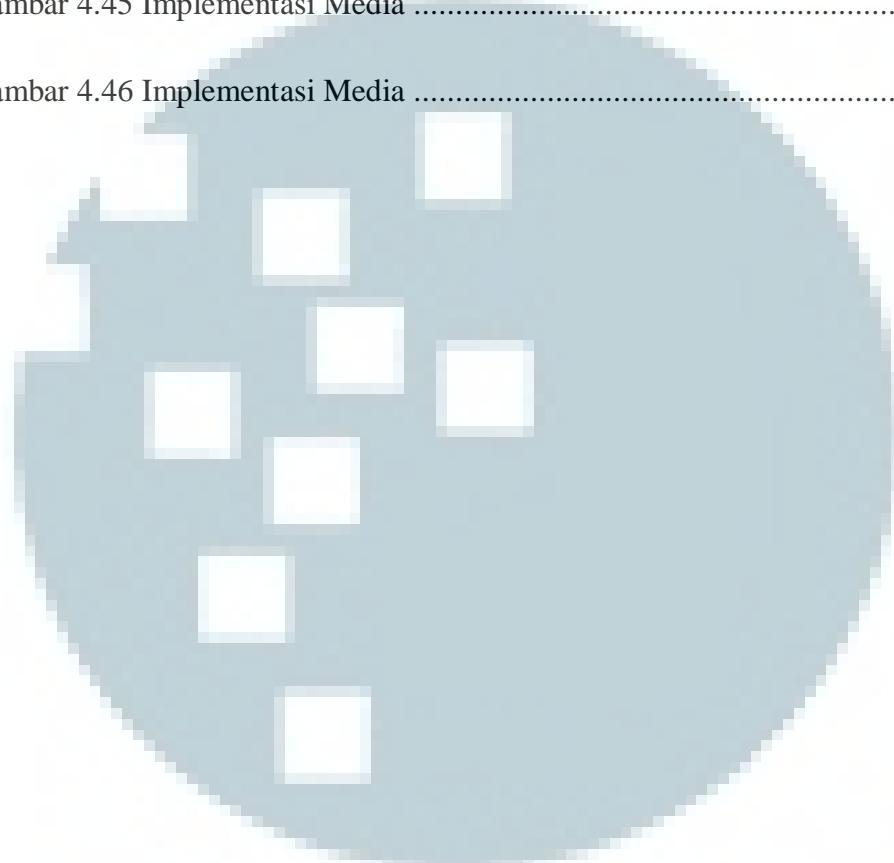
Gambar 4.42 Implementasi Media 103

Gambar 4.43 Implementasi Media 104

Gambar 4.44 Implementasi Media 104

Gambar 4.45 Implementasi Media 105

Gambar 4.46 Implementasi Media 105



UMN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Studi Kasus.....	53
Tabel 3.2. Tabel Studi Eksisting.....	57
Tabel 4.1. Penjabaran Scene Dalam Video	78
Tabel 4.2. Estimasi Pembuatan	99

UMN