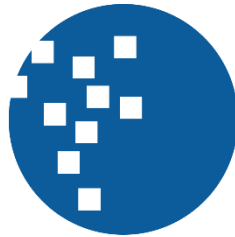


**PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL TENTANG
PENTINGNYA IKATAN EMOSIONAL ORANG TUA KEPADA
ANAK UNTUK MENGHINDARI *GAMING ADDICTION***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Tara Rizkiani Norman

00000025504

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL TENTANG
PENTINGNYA IKATAN EMOSIONAL ORANG TUA KEPADA
ANAK UNTUK MENGHINDARI *GAMING ADDICTION***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Tara Rizkiani Norman
0000025504

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Tara Rizkiani Norman
Nomor Induk Mahasiswa : 00000025504
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL TENTANG PENTINGNYA IKATAN EMOSIONAL ORANG TUA KEPADA ANAK UNTUK MENGHINDARI *GAMING ADDICTION*

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Tara Rizkiani Norman)

U M M
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL TENTANG PENTINGNYA IKATAN EMOSIONAL ORANG TUA KEPADA ANAK UNTUK MENGHINDARI *GAMING ADDICTION*


Oleh

Nama : Tara Rizkiani Norman
NIM : 00000025504
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 12 Juni 2024

Pembimbing



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul'

PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL TENTANG PENTINGNYA IKATAN EMOSIONAL ORANG TUA KEPADA ANAK UNTUK MENGHINDARI *GAMING ADDICTION*

Oleh

Nama : Tara Rizkiani Norman
NIM : 00000025504
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Mei 2024

Pukul 16.00 s.d 16.45 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/069425

Penguji



Ester Anggun K., S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Pembimbing



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tara Rizkiani Norman
NIM : 00000025504
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL TENTANG
PENTINGNYA IKATAN EMOSIONAL ORANG TUA KEPADA
ANAK UNTUK MENGHINDARI *GAMING ADDICTION***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance***.

Tangerang, 22 Mei 2024


(Tara Rizkiani Norman)

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tara Rizkiani Norman
NIM : 00000025504
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL TENTANG PENTINGNYA IKATAN EMOSIONAL ORANG TUA KEPADA ANAK UNTUK MENGHINDARI *GAMING ADDICTION*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 20 Mei 2024

Yang menyatakan,

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



(Tara Rizkiani Norman)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan yang berjudul “Perancangan Kampanye Digital Tentang Pentingnya Ikatan Emosional Orang Tua Kepada Anak Untuk Menghindari *Gaming Addiction*”. Ropik yang diambil penulis bertujuan untuk mengubah mindset orang tua supaya aktivitas *gaming* pada anak-anak dapat tergantikan. Pada proses penulisan ini, penulis menyadari waktu itu sangat penting untuk diatur. Penulis selanjutnya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Adhreza Brahma, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum., sebagai Pembimbing Akademik yang membimbing penulis selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara.
6. Nida Khairunnisa, M.Psi., sebagai Narasumber yang telah membantu penulis dalam proses wawancara.
7. Para narasumber yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk melakukan *Focus Group Discussion*.
8. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Dewi Astiti Abadi, S.I.Kom., yang telah membantu mengetik pada tugas akhir disaat penulis terkena *myalgia*.
10. Teman-teman penulis yang memotivasi penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat sebagai sebuah referensi untuk para mahasiswa kedepannya dalam pembuatan karya laporan yang akan dikerjakan.

Tangerang, 12 Juni 2024



(Tara Rizkiani Norman)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL TENTANG
PENTINGNYA IKATAN EMOSIONAL ORANG TUA KEPADA
ANAK UNTUK MENGHINDARI *GAMING ADDICTION***

(Tara Rizkiani Norman)

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara ke-6 dengan pengguna smartphone terbanyak di dunia. Kebanyakan dari mereka memakan smartphone sebagai sarana untuk bermain game online. Meskipun dipakai sebagai sarana hiburan, game nline justu menimbulkan candu. Kebanyakan dari pecandu game adalah anak berusia 6-12 tahun, dan termasuk dalam gangguan kesehatan mental menurut WHO. Orang tua menjadi pihak utama dalam mencegah dan mengawasi anak sehingga tidak berujung kecanduan *game*. Penulis melakukan sebuah kampanye digital berupa novel grafis interaktif untuk menginformasikan dan mengedukasi orang tua akan bahaya kecanduan game. Metodologi yang dipakai dalam karya ini adalah metodologi kualitatif dengan melakukan *interview* bersama psikolog dan beberapa orang tua untuk dikumpulkan hasil analisa serta dirancang kampanyenya. Solusi yang penulis lakukan dalam upaya untuk mengedukasikan orang tua dalam mencegah anak-anak mereka dari melakukan aktivitas *gaming* secara terus menerus adalah dengan membuat kampanye digital novel grafis interaktif dengan unsur yang metaforis sehingga orang tua mudah memahami situasi dan mampu mempersiapkan diri.

Kata kunci: Kecanduan *game*, Ikatan emosional, Kampanye *digital*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***DIGITAL CAMPAIGN DESIGN ABOUT THE IMPORTANCE OF
EMOTIONAL BONDS BETWEEN PARENTS AND CHILDREN
TO AVOID GAMING ADDICTION***

(Tara Rizkiani Norman)

ABSTRACT (English)

Indonesia is the 6th country with the most smartphone users in the world. Most of them use smartphones as a means to play online games. Even though they are used as a means of entertainment, online games actually cause addiction. Most game addicts are children aged 6-12 years, and are classified as mental health disorders according to WHO. Parents are the main parties in preventing and supervising children so that they do not end up addicted to games. The author carried out a digital campaign in the form of an interactive graphic novel to inform and educate parents about the dangers of game addiction. The methodology used in this work is a qualitative methodology by conducting interviews with psychologists and several parents to collect analysis results and design a campaign. The author's solution to educate parents in preventing their children from continuously engaging in gaming activities is to create an interactive graphic novel digital campaign with metaphorical elements so that parents can easily understand the situation and are able to prepare themselves.

Keywords: *Gaming addiction, Emotional bond, Digital campaign*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT (English)</i>	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Komunikasi Visual	5
2.1.1 Tipografi	5
2.1.2 <i>Grid</i>	8
2.1.3 <i>Layout & Composition</i>	9
2.1.4 <i>Color</i>	12
2.1.5 <i>UI/UX</i>	15
2.2 Ilustrasi	17
2.2.1 Jenis-jenis Ilustrasi	17
2.2.2 Proses Konseptual Ilustrasi	18
2.3 Kampanye	19
2.3.1 Jenis-jenis Kampanye Teoritis	19

2.3.2	Komunikasi Persuasif	20
2.4	<i>Interactive Graphic Novel</i>	21
2.4.1	Konsep <i>Interactive Graphic Novel</i>	21
2.5	<i>Gaming Addiction</i>	22
2.5.1	Penyebab	22
2.5.2	Pencegahan	23
2.5.3	Peran Orang Tua	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		24
3.1	Metodologi Penelitian	24
3.1.1	Metode Kualitatif	24
3.1.2	Studi Eksisting	28
3.2	Metodologi Perancangan	32
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		34
4.1	Strategi Perancangan	34
4.1.1	Strategi AISAS	34
4.1.2	<i>Brainstorming</i>	36
4.1.3	<i>Big Idea</i>	37
4.1.4	Konsep	37
4.1.5	<i>Moodboard</i>	38
4.1.6	<i>Storyboard</i>	39
4.1.7	<i>Script</i>	39
4.1.8	Penentuan Tipografi	40
4.1.9	Perancangan <i>Layout</i>	40
4.1.10	Perancangan Karakter	42
4.1.11	Perancangan <i>Banner</i>	47
4.1.12	Analisis <i>Alpha Test</i>	47
4.2	Analisis Perancangan	49
4.2.1	Analisis Layout	49
4.2.2	Analisis Karakter	52
4.2.3	Analisis <i>Logo</i>	54
4.2.4	Analisis <i>Karya</i>	54
4.2.5	Analisis <i>Beta Test</i>	55

4.3 Budgeting.....	56
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Simpulan.....	57
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	1
LAMPIRAN.....	4



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT Cegah Anak Kecanduan <i>Game Online</i>	29
Tabel 3.2 Tabel SWOT Infografis Kecanduan <i>Game Online</i>	30
Tabel 4.1 AISAS.....	34
Tabel 4.2 Tabel <i>Alpha Test</i>	48
Tabel 4.3 <i>Budgeting</i>	56



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh dari <i>Font Serif</i>	6
Gambar 2.2 Contoh dari <i>Font Sans Serif</i>	6
Gambar 2.3 Contoh dari <i>Font Slab Serif</i>	6
Gambar 2.4 Contoh dari <i>Font Blackletter</i>	7
Gambar 2.5 Contoh dari <i>Font Transitional</i>	7
Gambar 2.6 Contoh <i>Grid</i>	8
Gambar 2.7 Contoh dari Struktur <i>Single column grid</i>	8
Gambar 2.8 Contoh dari Struktur <i>Modular grid</i>	9
Gambar 2.9 Contoh dari <i>Proximity</i>	10
Gambar 2.10 Contoh dari <i>Whitespace</i>	10
Gambar 2.11 Contoh dari <i>Contrast</i>	10
Gambar 2.12 Contoh dari <i>Hierarchy</i>	11
Gambar 2.13 Contoh dari <i>Repetition</i>	11
Gambar 2.14 <i>Hue Color</i>	12
Gambar 2.15 <i>Value of Color</i>	12
Gambar 2.16 <i>Saturation</i> atau <i>Chroma</i>	13
Gambar 2.17 <i>Color Wheel</i>	13
Gambar 2.18 <i>User Interface</i>	16
Gambar 2.19 <i>User Experience</i>	16
Gambar 2.20 Ilustrasi Perang oleh <i>Viking</i>	17
Gambar 2.21 Ilustrasi Naturalis.....	17
Gambar 2.22 Ilustrasi Dekoratif.....	18
Gambar 2.23 Ilustrasi Kartun.....	18
Gambar 2.24 Ilustrasi Kampanye.....	19
Gambar 2.26 Cerita Interaktif <i>Florence</i> buatan <i>Developer Mountains</i>	21
Gambar 3.1 Wawancara dengan Psikologi Nisa Khairunnisa M.Psi.....	25
Gambar 3.2 FGD via <i>Google Meet</i> bersama Para <i>Moms</i>	27
Gambar 3.3 Kampanye Cegah Anak Kecanduan <i>Game</i> di Bundaran HI.....	29
Gambar 3.4 Infografis Kecanduan <i>Game Online</i> oleh Solopos.....	30
Gambar 4.1 <i>Mindmapping Overview</i> untuk Kampanye.....	37
Gambar 4.2 Warna yang Dipakai pada Karya.....	38
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> Karya Kampanye.....	38
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> pada Kampanye.....	39
Gambar 4.5 <i>Script</i> Karya pada Kampanye.....	39
Gambar 4.6 <i>Typeface</i> Tipografi yang Sudah Terpilih.....	40
Gambar 4.7 Sketsa <i>Three Column Grid</i>	41
Gambar 4.8 Sketsa <i>Single Column Grid</i>	41
Gambar 4.9 Swoozie Kurts yang Berperan sebagai Ibu dari <i>The Bubble Boy</i>	42
Gambar 4.10 Desain Awal dan Akhir <i>Mom</i>	42
Gambar 4.11 Danny Lloyd yang Bermain di Film <i>The Shining</i>	43
Gambar 4.12 Desain Awal Karakter Junior serta Inspirasi Awalnya.....	43
Gambar 4.13 Inspirasi Danny Lloyd sebagai Karakter Junior serta Desain Akhir.....	44
Gambar 4.14 Inspirasi Karakter <i>Dominus Aeterna</i>	44

Gambar 4.15 Desain Dominus Aeterna dengan Junior.....	45
Gambar 4.16 Desain akhir Dominus Aeterna.....	45
Gambar 4.17 Asset Tambahan.....	46
Gambar 4.18 A2 <i>Banner</i>	47
Gambar 4.19 <i>Vector Lilac</i>	47
Gambar 4.20 Beberapa <i>CG</i> di ‘Dominus Aeterna’.....	50
Gambar 4.21 Kotak dialog di ‘Dominus Aeterna’.....	51
Gambar 4.22 <i>Junior</i>	52
Gambar 4.23 <i>Mom</i>	52
Gambar 4.24 Dominus Aeterna.....	53
Gambar 4.25 Logo identitas visual kampanye.....	54
Gambar 4.26 A2 <i>banner</i> kampanye.....	54
Gambar 4.27 <i>Beta testing online</i>	55



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Transkrip Wawancara dengan Psikolog.....	4
LAMPIRAN B <i>Focus Group Discussion</i>	7
LAMPIRAN C <i>Alpha Test</i>	21
LAMPIRAN D <i>Beta Test</i>	24
LAMPIRAN E Hasil Turnitin.....	28



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA