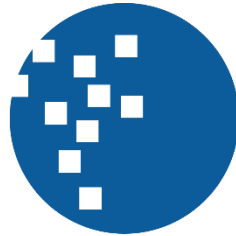


**PERANCANGAN KAMPANYE PENTINGNYA
AKTIFITAS FISIK BAGI LANSIA PENGIDAP PENYAKIT
KARDIOVASKULAR**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Muhammad Bryanking Kusuma
00000043158

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

**PERANCANGAN KAMPANYE PENTINGNYA
AKTIVITAS FISIK BAGI LANSIA PENGIDAP PENYAKIT
KARDIOVASKULAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Muhammad Bryanking Kusuma

0000043158

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Bryanking Kusuma

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043158

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN KAMPANYE PENTINGNYA AKTIVITAS FISIK BAGI LANSIA PENGIDAP PENYAKIT KARDIOVASKULAR

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, 21 Desember 2023

UMM



Muhammad Bryanking Kusuma

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE PENTINGNYA AKTIVITAS FISIK BAGI LANSIA PENGIDAP PENYAKIT KARDIOVASKULAR

Oleh

Nama : Muhammad Bryanking Kusuma
NIM : 00000043158
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 4 Januari 2024

Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan

LULUS

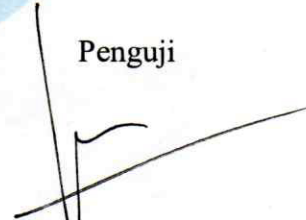
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Clemens Felix Setiyawan, S.Sn. M.Hum.
0305117504/E051860

Penguji



Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/E081436

Pembimbing



Harry Mores, S.Ds., M.M.
0306078902/L00790

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresa Yolianda S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Muhammad Bryanking Kusuma

NIM : 00000043158

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : 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 PENTINGNYA AKTIVITAS FISIK BAGI LANSIA PENGIDAP PENYAKIT KARDIOVASKULAR

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, 21 Desember 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Bryanking Kusuma

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Kampanye Pentingnya Aktivitas Fisik bagi Lansia Pengidap Kardiovaskular” ini dengan lancar dan baik. Seluruh proses penulisan laporan tugas akhir ditulis berdasarkan ilmu yang telah didapat dari Universitas Multimedia Nusantara. Penulisan laporan tugas akhir ini ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Ketertarikan penulis untuk memilih topik aktivitas fisik pada lansia pengidap penyakit kardiovaskular yaitu karena lansia merupakan kelompok umur yang paling mudah terserang penyakit kardiovaskular dan berujung kematian. Kurangnya aktivitas fisik merupakan salah satu penyebab dari pemburukan penyakit kardiovaskular pada lansia. Berdasarkan fenomena tersebut, lansia dengan penyakit kardiovaskular tetap dianjurkan untuk beraktivitas fisik namun dengan penyesuaian tertentu untuk mencegah adanya pemburukan. Melalui masalah tersebut, terdapat bahwa motivasi dan edukasi para lansia mengenai aktivitas fisik yang aman bagi mereka masih tergolong rendah.

Dalam proses perancangan, penulis mendapatkan banyak informasi dan pengetahuan mengenai penyakit kardiovaskular pada lansia serta prosedur yang dibutuhkan dalam melakukan aktivitas fisik pada pengidap penyakit kardiovaskular.

Mengucapkan terima kasih

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. Harry Mores, S.ds., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Dara Ghassani, Sp.JP., sebagai narasumber yang telah memberikan penjelasan mengenai penyakit kardiovaskular pada lansia.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Sahabat saya yang telah memberikan bantuan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan adanya perancangan laporan tugas akhir ini, diharapkan penulis dapat menjalankan kampanye ini sehingga bisa meningkatkan motivasi dan kesadaran para lansia akan pentingnya aktivitas fisik meskipun memiliki atau sedang mengidap penyakit kardiovaskular.

Tangerang, 21 Desember 2023



UMMN

Muhammad Bryanking Kusuma

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KAMPANYE PENTINGNYA AKTIVITAS

FISIK BAGI LANSIA PENGIDAP PENYAKIT

KARDIOVASKULAR

Muhammad Bryanking Kusuma

ABSTRAK

Lansia merupakan fase dimana seseorang mulai mengalami beberapa penurunan dalam hidupnya, salah satunya penurunan kesehatan. Penurunan Kesehatan pada lansia menyebabkan lansia mudah terserang penyakit seperti kardiovaskular. Penyakit kardiovaskular merupakan jenis penyakit yang banyak menyerang kaum lansia. Penyakit ini meliputi serangan jantung, hipertensi, stroke, dll. Lansia dengan penyakit kardiovaskular tetap dianjurkan untuk beraktivitas fisik guna mencegah terjadinya pemburukan pada kondisi kesehatan. Kurangnya motivasi dan pengetahuan akan aktivitas yang aman bagi lansia pengidap kardiovaskular menjadi penyebab para lansia dengan penyakit kardiovaskular tidak melakukan aktivitas fisik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah campuran yaitu penggabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil penelitian, bahwa kaum lansia dengan penyakit kardiovaskular belum menerapkan rutinitas aktivitas fisik sebagai upaya kuratif. Sedangkan aktivitas fisik bagi pengidap penyakit kardiovaskular tetap dianjurkan oleh dokter namun dengan berkonsultasi kepada dokter atau memerhatikan kemampuan tubuh sebelum melakukan aktivitas fisik. Maka dari itu, perlu dilakukannya perancangan kampanye yang mengajak serta mengedukasi para lansia pengidap penyakit kardiovaskular tetap beraktivitas fisik dengan cara yang aman.

Kata kunci: Lansia, Penyakit, Kardiovaskular, Aktivitas fisik

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

IMPORTANCE OF PHYSICAL ACTIVITY FOR ELDERLY WITH CARDIOVASCULAR DISEASES CAMPAIGN

Muhammad Bryanking Kusuma

ABSTRACT (English)

Elderly is a phase where a person begins to experience several declines in his life, one of which is their health. Decreased level of health in the elderly causes the elderly to be susceptible to diseases such as cardiovascular disease. Cardiovascular disease is a type of disease that mainly attacks the elderly. These diseases include heart attack, hypertension, stroke, etc. Elderly people with cardiovascular disease are still encouraged to do physical activity to prevent worsening on their health condition. Lack of motivation and knowledge of safe activities for elderly people with cardiovascular disease is the reason why they do not engage in physical activity. The method used in this research is a mixed method with a combination of qualitative and quantitative method. Based on research's findings, elderly people with cardiovascular disease have not implemented physical activity as a preventive or repressive measure. Meanwhile, physical activity for people with cardiovascular disease is still recommended by doctors, but by consulting to a doctor or paying attention to the body's condition before doing physical activity. Therefore, it is necessary to create a campaign that encourages and educates elderly people with cardiovascular disease to remain physically active in a safe way.

Keywords: *Elderly, Disease, Cardiovascular, Physical activities*

U M N
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 ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.3.1 Demografis	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Grafis	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain	8
2.1.3 Tipografi	14
2.1.4 Grid	15
2.2 Psikologi warna	17
2.2.1 Skema Warna	17
2.2.2 Arti Psikologi Warna	22
2.3 Fotografi	27
2.3.1 Jenis fotografi	27
2.3.2 Komposisi Fotografi	33
2.3.3 Sudut Pandang Fotografi	36

2.4 Digital Manipulation	39
2.4.1 Foto atau Gambar	39
2.4.2 Perspektif	40
2.4.3 Cahaya dan Warna	40
2.4.4 Pengambilan Gambar	40
2.5 Kampanye	40
2.5.1 Jenis Kampanye	41
2.5.2 Media Kampanye	42
2.6 Segmentation, Targeting, dan Positioning	44
2.6.1 Segmentation	44
2.6.2 Targetting	45
2.6.3 Positioning	47
2.7 SWOT	47
2.7.1 Strengths	47
2.7.2 Weakness	47
2.7.3 Opportunity	47
2.7.4 Threats	47
2.8 AISAS	48
2.8.1 Attention	48
2.8.2 Interest	48
2.8.3 Search	48
2.8.4 Action	49
2.8.5 Share	49
2.9 Lanjut Usia	49
2.9.1 Klasifikasi Lanjut Usia	50
2.10 Kardiovaskular	50
2.10.1 Jenis Penyakit Kardiovaskular	51
2.10.2 Faktor Penyebab Penyakit Kardiovaskular	51
2.11 Aktivitas fisik	52
2.11.1 Aktivitas fisik bagi lansia	53
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	56
3.1 Metodologi Penelitian	56

3.1.1	Metode Kualitatif.....	56
3.1.2	Metode Kuantitatif	65
3.2	Metodologi Perancangan	70
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	73
4.1	Strategi Perancangan	73
4.1.1	<i>Orientation</i>	73
4.2	Analisis Perancangan	128
4.2.1	<i>Billboard</i>	129
4.2.2	<i>X banner</i>	130
4.2.3	<i>Poster</i>	131
4.2.4	<i>Newspaper Ads</i>	134
4.2.5	<i>TV Podbuster</i>	135
4.2.6	<i>Instagram</i>	136
4.2.7	<i>Facebook Right Column</i>	140
4.2.8	<i>Activity tracker</i>	141
4.2.9	<i>Website Banner</i>	142
4.2.10	<i>Event</i>	143
4.2.11	<i>Analisis Beta Test</i>	148
4.3	<i>Budgeting</i>	153
BAB V	PENUTUP.....	155
5.1	Simpulan.....	155
5.2	Saran.....	156
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvi
Lampiran A	Screenshot Form BAP Bimbingan	xvi
Lampiran B	Screenshot Form BAP Bimbingan	xvii
Lampiran C	Kuesioner	xxxii
Lampiran D	Turnitin	xlvii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 demografis responden	66
Tabel 3.2 penyakit kardiovaskular responden.....	67
Tabel 3.3 produktivitas responden	67
Tabel 3.4 media informasi responden	69
Tabel 4.1 Tabel Identifikasi Segmentasi.....	74
Tabel 4.2 Tabel Insight	76
Tabel 4.3 Tabel Riset Kompetitor.....	77
Tabel 4.4 Tabel SWOT	79
Tabel 4.5 Tabel Creative Brief.....	81
Tabel 4.6 Tabel Strategi dan Taktik Pesan.....	83
Tabel 4.7 Tabel AISAS.....	85
Tabel 4 8 Tabel Timeline AISAS.....	128
Tabel 4 9 Tabel Budgetting.....	153



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 penggunaan garis.....	6
Gambar 2.2 contoh penggunaan bentuk.....	6
Gambar 2.3 contoh penggunaan <i>Additive Color System</i>	7
Gambar 2.4 contoh penggunaan <i>Subtractive Color System</i>	7
Gambar 2.5 contoh penggunaan tekstur.....	8
Gambar 2.6 Format Videotron.....	9
Gambar 2.7 contoh simetri.....	10
Gambar 2.8 contoh asimetri.....	10
Gambar 2.9 contoh radial.....	11
Gambar 2.10 hirarki visual contrast.....	11
Gambar 2.11 Irama.....	12
Gambar 2.12 Kesatuan.....	12
Gambar 2.13 Persepsi visual.....	14
Gambar 2.14 Contoh penggunaan tipografi.....	15
Gambar 2.15 single column grid.....	16
Gambar 2.16 multi column grid.....	16
Gambar 2.17 modular grid.....	17
Gambar 2.18 achromatic.....	17
Gambar 2.19 <i>analogus</i>	18
Gambar 2.20 <i>clash</i>	18
Gambar 2.21 <i>complement</i>	19
Gambar 2.22 <i>monochromatic</i>	19
Gambar 2.23 <i>neutral</i>	20
Gambar 2.24 <i>complementary</i>	20
Gambar 2.25 <i>primary</i>	21
Gambar 2.26 <i>secondary</i>	21
Gambar 2.27 <i>triary triad</i>	22
Gambar 2.28 Merah.....	22
Gambar 2.29 Kuning.....	23
Gambar 2.30 hijau.....	23
Gambar 2.31 biru.....	24
Gambar 2.32 jingga.....	24
Gambar 2.33 merah muda.....	25
Gambar 2.34 ungu.....	25
Gambar 2.35 coklat.....	26
Gambar 2.36 abu-abu.....	26
Gambar 2.37 Hitam.....	27
Gambar 2.38 putih.....	27
Gambar 2.39 <i>human photography</i>	28
Gambar 2.40 <i>nature photography</i>	28

Gambar 2.41 architecture photography.....	29
Gambar 2.42 Still life photography.....	29
Gambar 2.43 journalistic photography.....	30
Gambar 2.44 <i>Aerial photography</i>	30
Gambar 2.45 fotografi bawah air.....	31
Gambar 2.46 art photography.....	31
Gambar 2.47 macro photography.....	32
Gambar 2.48 micro photography.....	32
Gambar 2.49 rule of thirds.....	33
Gambar 2.50 DOF luas.....	34
Gambar 2.51 DOF sempit.....	34
Gambar 2.52 <i>background</i>	35
Gambar 2.53 <i>colour</i>	35
Gambar 2.54 <i>pattern</i>	36
Gambar 2.55 <i>framing</i>	36
Gambar 2.56 frog eye view.....	37
Gambar 2.57 low angle.....	37
Gambar 2.58 <i>eye level</i>	38
Gambar 2.59 high angle.....	38
Gambar 2.60 <i>bird eye view</i>	39
Gambar 2.61 digital manipulation.....	40
Gambar 2.62 AISAS.....	49
Gambar 3.1 wawancara bersama Dr. Dara Ghassani, Sp.Jp.....	57
Gambar 3 2 Wawancara kepada Bpk. Thomas Sugianto Gandasasmita.....	60
Gambar 3.3 Australia’s Worst Serial Killer.....	64
Gambar 4. 1 Mindmapping.....	88
Gambar 4. 2 Moodboard.....	90
Gambar 4. 3 Font Nunito.....	92
Gambar 4. 4 Color Palette.....	92
Gambar 4. 5 Sketsa Logo.....	93
Gambar 4. 6 Opsi Logo.....	93
Gambar 4. 7 Logo Final.....	94
Gambar 4. 8 Sketsa Key visual.....	95
Gambar 4. 9 Aset foto RAW.....	96
Gambar 4. 10 Proses Color Correction.....	96
Gambar 4. 11 Proses Color Grading.....	97
Gambar 4. 12 Proses Shading.....	97
Gambar 4. 13 Aset visual.....	98
Gambar 4. 14 Background Key Visual.....	98
Gambar 4. 15 Grid Key visual.....	99

Gambar 4. 16 Final Key Visual.....	99
Gambar 4. 17 Proses Billboard	100
Gambar 4. 18 Proses X Banner	101
Gambar 4. 19 Proses Poster	102
Gambar 4. 20 Proses Podbuster TV	103
Gambar 4. 21 Proses Instagram Story Ads	104
Gambar 4. 22 Instagram story ads multipage.....	105
Gambar 4. 23 Proses Instagram Post.....	105
Gambar 4. 24 Instagram Post multipage	106
Gambar 4. 25 Proses Instagram post.....	107
Gambar 4. 26 Instagram post multipage	108
Gambar 4. 27 Cover Instagram post	108
Gambar 4. 28 Proses Instagram Story	109
Gambar 4. 29 Instagram Story Cover	110
Gambar 4. 30 Proses Poster	110
Gambar 4. 31 Proses Website Banner.....	111
Gambar 4. 32 Proses Venue Event.....	112
Gambar 4. 33 Grid Backdrop.....	113
Gambar 4. 34 Grid Entrance Gate.....	113
Gambar 4. 35 Modelling 3D Entrance Gate.....	114
Gambar 4. 36 Modelling 3d Main Stage.....	114
Gambar 4. 37 Modelling 3D Venue.....	115
Gambar 4. 38 Texturing dan coloring 3D	115
Gambar 4. 39 Proses Instagram Post.....	116
Gambar 4. 40 Grid Instagram post.....	117
Gambar 4. 41 Grid Instagram Post.....	117
Gambar 4. 42 Proses Instagram story	118
Gambar 4. 43 Cover Instagram story	118
Gambar 4. 44 Proses Brosur.....	119
Gambar 4. 45 Grid Brosur.....	120
Gambar 4. 46 Cover Depan dan Belakang Activity Tracker	121
Gambar 4. 47 Halaman Depan Activity Tracker	121
Gambar 4. 48 Proses Tumbler.....	122
Gambar 4. 49 Proses Mug.....	123
Gambar 4. 50 Totebag.....	124
Gambar 4. 51 Proses Payung	124
Gambar 4. 52 Instagram Filter	125
Gambar 4. 53 Backdrop Photobooth.....	126
Gambar 4. 54 Modelling 3D Photobooth.....	126
Gambar 4. 55 Texturing dan coloring photobooth.....	127
Gambar 4. 56 Mockup Billboard	129
Gambar 4. 57 Mockup X Banner	130

Gambar 4. 58 Mockup Poster Attention	132
Gambar 4. 59 Mockup Poster Interest.....	132
Gambar 4. 60 Mockup Newspaper Ads	134
Gambar 4. 61 Mockup Podbuster TV	135
Gambar 4. 62 Mockup Instagram Feed.....	136
Gambar 4. 63 Mockup Instagram Story	138
Gambar 4. 64 Mockup Instagram Filter.....	139
Gambar 4. 65 Mockup Facebook Right Column	140
Gambar 4. 66 Mockup Activity Tracker	141
Gambar 4. 67 Mockup Website Banner	142
Gambar 4. 68 3D Venue Event	143
Gambar 4. 69 3D Entrance Gate	144
Gambar 4. 70 3D Main Stage.....	145
Gambar 4. 71 3D Photobooth	146
Gambar 4. 72 Mockup T-shir dan Wristband	147
Gambar 4. 73 Mockup Gimmicks.....	148
Gambar 4. 74 Beta Test Bersama Julius	149
Gambar 4. 75 Beta Test Bersama Lie	150



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Screenshot Form BAP Bimbingan	xvi
Lampiran B Transkrip Wawancara.....	xvii
Lampiran C Screenshot Hasil Kuesioner.....	xxxii
Lampiran D Lembar Turnitin.....	xlvii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA