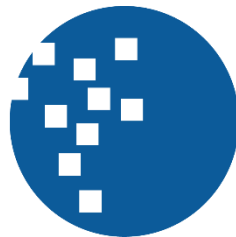


**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK
MENCEGAH PENYEBARAN INFEKSI SALURAN
PERNAPASAN ATAS BAGI DEWASA AWAL**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Winona Maria

00000043248

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

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK
MENCEGAH PENYEBARAN INFEKSI SALURAN
PERNAPASAN ATAS BAGI DEWASA AWAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Winona Maria

00000043248

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

TANGERANG

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Winona Maria
NIM : 00000043248
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK MENCEGAH
PENYEBARAN INFEKSI SALURAN PERNAPASAN ATAS BAGI
DEWASA AWAL**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Winona Maria)

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK MENCEGAH
PERSEBARAN PENYAKIT INFEKSI SALURAN PERNAPASAN ATAS
BAGI DEWASA AWAL**

Oleh

Nama : Winona Maria
NIM : 00000043248
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK MENCEGAH PENYEBARAN INFEKSI SALURAN PERNAPASAN ATAS BAGI DEWASA AWAL

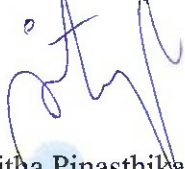
Oleh

Nama : Winona Maria
NIM : 00000043248
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 28 Mei 2024
Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Penguji



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

Pembimbing



Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

iv

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Winona Maria
NIM : 00000043248
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MECEGAH PERSEBARAN PENYAKIT INFEKSI SALURAN PERNAPASAN ATAS BAGI DEWASA AWAL

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, 20 Mei 2024



(Winona Maria)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis berikan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia-Nya, tugas akhir berjudul “Perancangan Kampanye Interaktif untuk Mencegah Penyebaran Infeksi Saluran Pernapasan Atas bagi Dewasa Awal” dapat diselesaikan tepat waktu. Laporan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan sebagai mahasiswi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Selama proses dari Tugas Akhir ini, penulis mendapat banyak bantuan berupa dukungan material maupun moral, bimbingan, dan arahan dari beberapa pihak. Maka dari itu, penulis menyampaikan ucapan 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. Cennywati, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Benedictus Ishak Bunde, Sp.PD, FINASIM, sebagai penasihat penulis untuk mengarahkan ahli dokter apa yang perlu penulis jadikan narasumber dan memberikan *insight* sekilas tentang penyakit ISPA.
6. Dr. Melly Riana Sari, sebagai narasumber yang telah bersedia untuk berbagi ilmu medis seputar penyakit ISPA.
7. Silvia Barbie Hadinata, Vannes Vincent Lie, Stefani Vellatisa Claresta, Patricia Caitlin, Jason Gilbert Sugandi, Thania Dwi Putra Imawan, Ardelia Lewar, Angelica Evelyn Tan, Patricia Natasha Thamrin, Clara Angela Thamrin, sebagai partisipan *Focus Group Discussion* untuk

mengetahui lebih dalam kebiasaan target penelitian dalam menggunakan transportasi umum sebagai aktivitas sehari-hari.

8. 104 partisipan kuesioner untuk membantu mengetahui gambaran umum dari target penelitian yang sering melakukan aktivitas dengan menggunakan transportasi umum.
9. Keluarga saya terutama Eugenius Kurniawan Bunde, S.T. dan Anna Tanuwijaya, yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, selalu *support* penulis dalam setiap tahapan perancangan Tugas Akhir sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Vincent Octavian Ong, S.T., sebagai pihak yang membantu penulis secara emosional dan memberikan arahan dan *insight* untuk penulisan laporan dan perancangan media interaktif utama penulis
11. Glenn Bonaventura Wijaya, S.T., sebagai pihak yang membantu penulis untuk latihan sidang akhir dengan menguji penulis,
12. 103 partisipan pada *prototyping day* yang antusias dalam memainkan media interaktif utama penulis dan memberikan kritik dan saran yang membangun untuk membuat perancangan menjadi lebih maksimal.
13. Windah “Brando” Basudara, yang menemani penulis dalam pengerjaan karya, laporan lewat video-video *Youtube*.

Penulis menyadari bahwa laporan magang ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan keberkahan-Nya atas segala bantuan yang diberikan. Penulis berharap agar laporan magang ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Tangerang, 14 Mei 2024



(Winona Maria)

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK

MENCEGAH PENYEBARAN INFEKSI SALURAN

PERNAPASAN ATAS BAGI DEWASA AWAL

(Winona Maria)

ABSTRAK

Transportasi umum adalah salah satu sarana ruang publik yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia, khususnya di daerah Jabodetabek untuk beraktivitas. Situasi transportasi umum yang selalu padat penumpang memperbesar tingkat resiko persebaran penyakit melalui udara karena tergolong ruang tertutup. Salah satu penyakit berbahaya yang dapat disebarkan lewat sirkulasi udara yang tertutup adalah Infeksi Saluran Pernapasan Atas (ISPA). ISPA menjadi posisi ke 5 dengan resiko kematian tertinggi di Indonesia dan mencapai kenaikan jumlah kasus yang sangat signifikan setiap bulannya berdasarkan Kemenkes. Walaupun gejala yang disebabkan oleh penyakit ISPA masih tergolong gejala yang standar; batuk, pilek, sakit tenggorokan, bila hal tersebut tidak ditangani dengan baik akan menyebabkan penyebaran bakteri atau virus ke anggota tubuh lain. Situasi terparah bila penyakit menyebabkan komplikasi dengan saluran pernapasan bawah seperti paru-paru. Untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat Indonesia tentang menjaga tubuh dari penyakit menular ISPA, dibutuhkan kampanye dalam bentuk gamifikasi yang menarik untuk memberikan kesan dan kecenderungan target audiens untuk mengingat pesan dari kampanye. Bentuk kampanye interaktif ini menggunakan metode perancangan AISAS yang membuat media luaran utama dan pendukung yang menarik untuk kalangan komuter berusia dewasa awal.

Kata kunci: Aktivitas, Transportasi umum, Penyebaran, Dewasa awal, Infeksi Saluran Pernapasan Atas

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

***INTERACTIVE CAMPAIGN DESIGN OF PREVENTING THE
SPREAD OF UPPER RESPIRATORY INFECTION AMONG
YOUNG ADULTS***

(Winona Maria)

ABSTRACT (English)

Public transportation is one of the public spaces frequently used by the Indonesian community, especially in Jabodetabek area for their daily activities. The crowded situation of public transportation increases the risk of disease transmission through the air because it is considered an enclosed space. One dangerous disease that can be spread through closed air circulation is Upper Respiratory Tract Infection (URTI). URTI ranks as the 5th highest risk of death in Indonesia and has seen a significant monthly increase in cases according to the Ministry of Health. Although the symptoms caused by URTI are generally standard—cough, cold, sore throat—if not properly treated, it can lead to the spread of bacteria or viruses to other parts of the body. The worst-case scenario is when the disease causes complications with the lower respiratory tract, such as the lungs. To enhance the knowledge and awareness of the Indonesian public about protecting themselves from contagious URTI, a campaign in the form of engaging gamification is needed to create an impression and tendency for the target audience to remember the campaign's message. This interactive campaign uses the AISAS design method to create appealing primary and supporting media for early adult commuters.

Keywords: *Activities, Public Transportation, Spread, Young Adults, Upper Respiratory Tract Infection*

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

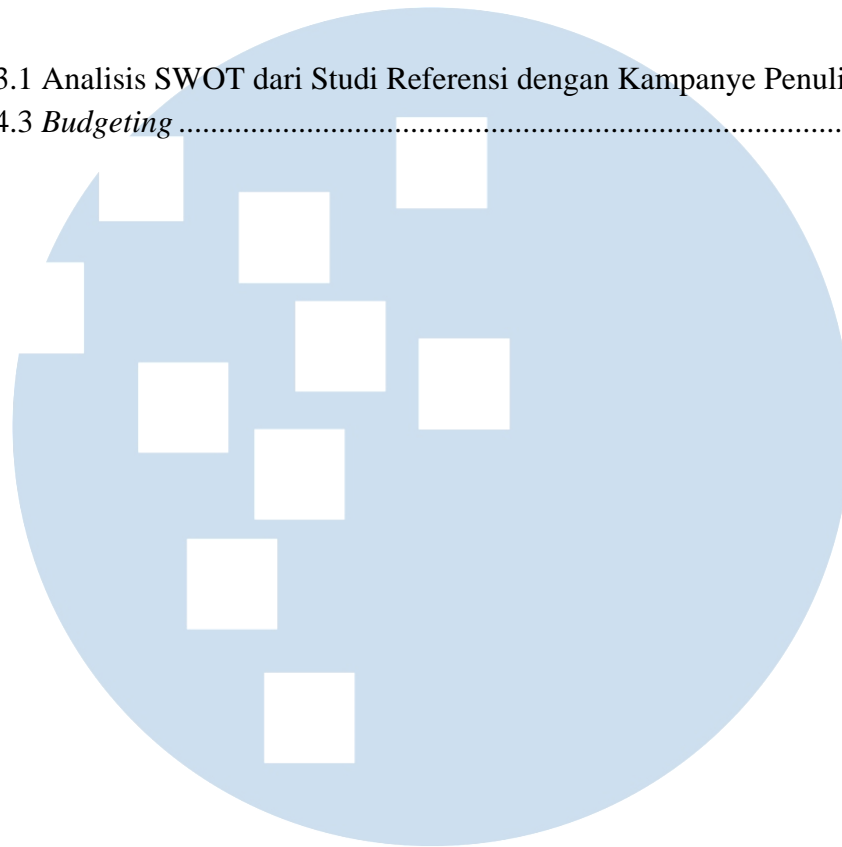
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Prinsip Desain Grafis	19
2.1.3 Tipografi	24
2.1.4 Pilar Desain Komunikasi Visual	27
2.1.5 Interaktivitas Desain	27
2.2 Media Informasi	29
2.2.1 Kampanye.....	29
2.3 Infeksi Saluran Pernapasan Akut.....	33
2.3.1 Definisi	34
2.3.2 Kategori Bagian Tubuh.....	34
2.3.3 Klasifikasi Penderita	35
2.3.4 Penyebab dan Pendukung.....	35

3.1.5	Gejala	37
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	38
3.1	Metodologi Penelitian	38
3.1.1	Metode Kualitatif	38
3.1.2	Metode Kuantitatif	64
3.2	Metodologi Perancangan	72
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	74
4.1	Strategi Perancangan	74
4.1.1	<i>Attention</i>	76
4.1.2	<i>Interest</i>	105
4.1.3	<i>Search</i>	108
4.1.4	<i>Action</i>	115
4.1.5	<i>Share</i>	119
4.2	Analisis Perancangan	123
4.2.1	Analisis Beta Test	123
4.2.1	Analisis Desain Infografis	125
4.2.2	Analisis Desain <i>Floor Sticker</i>	126
4.2.3	Analisis Desain Poster <i>Reminder</i>	127
4.2.4	Analisis Desain <i>Event Crew Shirt</i>	127
4.2.5	Analisis Desain <i>Photo Corner</i>	128
4.2.6	Analisis Desain <i>Booth Free Vitamin</i>	128
4.3	<i>Budgeting</i>	129
BAB V	PENUTUP	130
5.1	Simpulan	130
5.2	Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN	xvii

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT dari Studi Referensi dengan Kampanye Penulis.....	50
Tabel 4.3 <i>Budgeting</i>	129



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Garis Padat pada Infografis	7
Gambar 2.2 Contoh Garis Tersirat pada Infografis.....	8
Gambar 2.3 Contoh Garis Tepi pada Infografis.....	8
Gambar 2.4 Contoh Garis Pandangan pada Infografis.....	9
Gambar 2.5 Contoh Garis Pandangan pada Infografis.....	10
Gambar 2.6 Contoh Bentuk Organik	11
Gambar 2.7 Contoh Bentuk Rektilinear	12
Gambar 2.8 Contoh Bentuk Kurvilinear	13
Gambar 2.9 Contoh Bentuk Tidak Beraturan	14
Gambar 2.10 Contoh Poster Warna Primer.....	16
Gambar 2.11 Contoh Poster dengan <i>Value</i>	17
Gambar 2.12 Contoh Poster dengan Saturasi.....	17
Gambar 2.13 Contoh Poster dengan Tekstur	18
Gambar 2.14 Contoh Poster Format.....	19
Gambar 2.15 Contoh Poster dengan <i>Balance</i>	20
Gambar 2.16 Contoh Poster menggunakan <i>Visual Hierarchy</i>	21
Gambar 2.17 Contoh Poster dengan <i>Unity</i>	22
Gambar 2.18 Contoh Poster dengan mengandalkan Ukuran	23
Gambar 2.19 Contoh Poster yang menggunakan Proporsi yang Berbeda	24
Gambar 2.20 Contoh <i>Font</i> Bodoni yang <i>Modern</i>	25
Gambar 2.21 Contoh <i>Font</i> Sans Serif Greycliff.....	26
Gambar 2.22 <i>Interface</i> Permainan Pinball	28
Gambar 2.23 <i>Experience</i> Permainan Pinball <i>Offline</i>	29
Gambar 2.24 Contoh Kampanye Tradisional.....	31
Gambar 2.25 Contoh Kampanye <i>Seasonal</i>	32
Gambar 2.26 Contoh Kampanye Bahaya Merokok	33
Gambar 2.27 Pengidap Infeksi Saluran Pernapasan Atas	34
Gambar 2.28 Daerah Tubuh yang dapat Terkena Penyakit ISPA.....	35
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan Dr. Melly Riana Sari.....	40
Gambar 3.2 Dokumentasi kelompok FGD Pertama	43
Gambar 3.3 Dokumentasi kelompok FGD Pertama	44
Gambar 3.4 Contoh Kampanye yang Membagikan Produk	47
Gambar 3.5 Contoh Kampanye Interaktif dalam Bentuk Aktivitas 1.....	48
Gambar 3.6 Contoh Kampanye Interaktif dalam Bentuk Aktivitas Offline	49
Gambar 3.7 Kondisi Transportasi Umum MRT	52
Gambar 3.8 Kondisi Transportasi Umum KRL	53
Gambar 3.9 Kondisi Transportasi Umum Transjakarta Bus.....	53
Gambar 3.10 Kondisi Stasiun MRT Pemberhentian ASEAN	54
Gambar 3.11 Contoh <i>Billboard</i> Kampanye BNN dengan <i>QR Code</i>	56

Gambar 3.12 Contoh Poster dengan <i>QR Code</i> di KRL.....	57
Gambar 3.13 Referensi <i>Football Table</i>	59
Gambar 3.14 Contoh <i>Game Hockey Table</i>	60
Gambar 3.15 Contoh <i>Game Plinko Board</i>	61
Gambar 3.16 Contoh Kampanye Kesehatan di Indonesia	62
Gambar 3.17 Contoh Ilustrasi Duolingo yang <i>Simple</i> dan <i>Minimalis</i>	63
Gambar 3.18 Usia Responden Kuesioner Pengambilan Data.....	65
Gambar 3.19 Transportasi Umum yang digunakan Responden.....	66
Gambar 3.20 Pemahaman Responden tentang ISPA	66
Gambar 3.21 Gejala yang sering dialami Responden	67
Gambar 3.22 Jawaban Responden tentang persebaran penyakit di Transportasi Umum.....	68
Gambar 3.23 Frekuensi Menjaga Kesehatan Responden.....	69
Gambar 3.20 Jawaban Responden tentang Kondisi di Transportasi Umum.....	71
Gambar 4.1 <i>Mindmapping</i> ISPA.....	74
Gambar 4.2 <i>Journey Map</i> Kampanye <i>Keep Germs Away</i> dengan AISAS	76
Gambar 4.3 Sketsa Perancangan Pinball Pertama.....	77
Gambar 4.4 Sketsa Kedua Pinball Game	78
Gambar 4.5 Mekanisme Pinball yang Pertama	79
Gambar 4.6 <i>Cutting</i> Kayu HMR Ketebalan 1,2cm	81
Gambar 4.7 <i>Cutting</i> Kayu HMR Ketebalan 1,5cm	82
Gambar 4.8 Hasil <i>Cutting</i> Kayu HMR 1,2cm.....	82
Gambar 4.9 Hasil <i>Cutting</i> Kayu HMR 1,5cm.....	83
Gambar 4.10 Papan Akrilik Penutup dan <i>Stainless Steel</i> untuk <i>Base</i> Permainan. 84	
Gambar 4.11 Sketsa Alas Pinball.....	85
Gambar 4.12 Pembuatan Alas Pinball	86
Gambar 4.13 Suasana <i>Game</i> Pinball saat <i>Prototyping Day 2</i>	88
Gambar 4.14 Kuesioner <i>Alpha Test</i> bagian Data Diri.....	89
Gambar 4.15 Tampilan Visual <i>Prototype Day</i>	90
Gambar 4.16 Ilustrasi Awal Pinball	92
Gambar 4.17 Ilustrasi Final Pinball	95
Gambar 4.18 Melapisi <i>Frame</i> dan Objek dengan PiloX.....	96
Gambar 4.19 <i>Sticker</i> Chromo Pinball	97
Gambar 4.20 Potongan Kayu HMR Alas Pinball	97
Gambar 4.21 Sketsa Poster <i>Reminder</i>	100
Gambar 4.22 Proses Awal Poster <i>Reminder</i>	101
Gambar 4.23 Proses Kedua Poster <i>Reminder</i>	102
Gambar 4.24 Proses Ketiga Poster <i>Reminder</i>	103
Gambar 4.25 Proses Akhir Poster <i>Reminder</i>	104
Gambar 4.26 Penempatan Poster <i>Reminder</i> di MRT	104

Gambar 4.27 Sketsa <i>Floor Sticker</i>	106
Gambar 4.28 Hasil <i>Floor Sticker</i>	107
Gambar 4.29 Sketsa Infografis ISPA	109
Gambar 4.30 Penempatan Infografis ISPA di Transportasi Umum.....	111
Gambar 4.31 Opsi 1 <i>Event Crew Shirt</i>	113
Gambar 4.32 <i>Event Crew Shirt</i>	114
Gambar 4.33 Sketsa <i>Booth Free Vitamin</i>	117
Gambar 4.34 Penempatan <i>Booth Free Vitamin</i> di <i>Car Free Day</i>	118
Gambar 4.35 Sketsa Awal <i>Photo Corner</i>	120
Gambar 4.36 Hasil <i>Photo Corner Keep Germs Away</i>	121
Gambar 4.37 Bentuk <i>Photo Corner</i> Kampanye.....	122



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Bimbingan dengan Dosen Pembimbing	xxi
Lampiran B Kuesioner Pengambilan Data Awal	xxii
Lampiran C Kuesioner Prototype Day (<i>Alpha Test</i>)	xxxii
Lampiran D Turnitin	xxxvii
Lampiran E Surat Izin Penelitian	xxxviii
Lampiran F <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxxix
Lampiran G Media Utama	xl
Lampiran H Media Sekunder	xlii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA