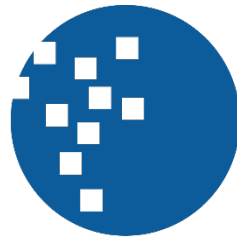


**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG
PENTINGNYA PENANGANAN SCABIES PADA KUCING**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Mozza Zhamira Haurani

0000050796

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

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG
PENTINGNYA PENANGANAN SCABIES PADA KUCING**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Mozza Zhamira Haurani

00000050796

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

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Mozza Zhamira Haurani

Nomor Induk Mahasiswa : 00000050796

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG PENTINGNYA PENANGANAN SCABIES PADA KUCING

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, 27 Mei 2024



(Mozza Zhamira Haurani)

U M M
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG PENTINGNYA PENANGANAN SCABIES PADA KUCING

Oleh

Nama : Mozza Zhamira Haurani
NIM : 00000050796
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

Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG PENTINGNYA PENANGANAN SCABIES PADA KUCING


Oleh
Nama : Mozza Zhamira Haurani
NIM : 00000050796
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024
Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan

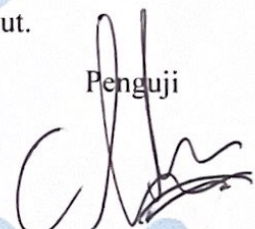
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

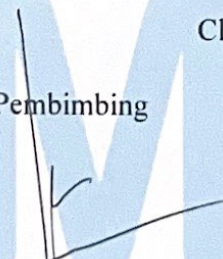
Ketua Sidang


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987


Penguji


Clemens Felix Setiyawan, S.Sn, M.Hum.
0305117504/083672

Pembimbing


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mozza Zhamira Haurani
NIM : 00000050796
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN KAMPANYE
SOSIAL TENTANG PENTINGNYA
PENANGANAN SCABIES PADA
KUCING**

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, 27 Mei 2024



(Mozza Zhamira Haurani)

** 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 syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Mahakuasa, atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya, pengerjaan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Kampanye Sosial tentang Pentingnya Penanganan Scabies pada Kucing” ini terselesaikan dan berjalan lancar. Kampanye sosial ini dibuat dengan tujuan mengedukasi, memberikan informasi dan ingin mengajak para pemelihara kucing bawasanya scabies pada kucing harus segera ditangani.

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. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Elfan B Darmawan selaku Dokter hewan sekaligus Ketua Perhimpunan Dokter Hewan Indonesia (PDHI) cabang Bekasi, sebagai narasumber yang telah meluangkan waktu untuk penulis melakukan wawancara seputar topik Tugas Akhir.
7. Ceyza Ameesra selaku ilustrator spesialis kampanye yang telah meluangkan waktu untuk penulis melakukan wawancara seputar topik Tugas Akhir.

Besar kiranya apa yang penulis telah tuliskan ini bisa membawa manfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca sekalian. Penulis menyadari adanya kekurangan dalam proses penulisan laporan Tugas Akhir ini. Sebagai bentuk

perbaikan, penulis terbuka pada saran dan masukan dari pembaca. Atas segala perhatiannya, penulis ucapkan terimakasih.

Tangerang, 27 Mei 2024



(Mozza Zhamira Haurani)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG PENTINGNYA PENANGANAN SCABIES PADA KUCING

(Mozza Zhamira Haurani)

ABSTRAK

Scabies bisa terjadi pada kucing dikarenakan kucing tersebut tidak mendapatkan perawatan yang baik dan sedang dalam keadaan daya tahan tubuhnya yang sedang menurun. Selain itu, kucing yang mudah terkena scabies adalah jenis kucing yang berbulu terang seperti jenis, *Himalayan*, *Birman*, *Ragdoll*. Tetapi perlu diketahui, jika kucing tertular scabies, maka lingkungan di sekitarnya akan ikut terkena dampak buruknya. Untuk itu, penulis membuat kuesioner kepada responden yang khususnya memiliki kucing peliharaan, berisikan pertanyaan seputar pengetahuan mengenai scabies pada kucing dan penanganannya. Hasil dari kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa walaupun penyakit scabies pada kucing sudah diketahui oleh pemilik namun, untuk cara penanganannya belum banyak yang mengetahui serta banyak yang belum mengetahui dampak buruk lainnya adalah scabies yang dihasilkan dari kucing dapat tertular ke manusia. Manusia akan mengalami gatal-gatal dan iritis pada kulit. Penulis juga melakukan wawancara dengan drh. Elfan B Darmawan selaku Ketua Perhimpunan Dokter Hewan Indonesia (PDHI) agar dapat menambah informasi akurat seputar scabies, penanganan, dan dampak buruk jika tidak segera diobati. Oleh karena itu penulis merancang kampanye sosial agar dapat mengajak serta mempengaruhi kesadaran para pemelihara untuk melakukan penanganan dini penyakit scabies pada kucing agar dampak buruk tidak semakin parah dan meluas dengan menggunakan post instagram sebagai media primer dari perancangan kampanye sosial ini.

Kata kunci: Kucing, Scabies, Kampanye

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

SOCIAL CAMPAIGN DESIGN

ON THE IMPORTANCE OF CAT SCABIES MANAGEMENT

(Mozza Zhamira Haurani)

ABSTRACT (English)

Scabies can occur in cats because the cat is not getting good care and is in a state of decreased immunity. In addition, cats that are susceptible to scabies are light-furred cat breeds such as Himalayan, Birman, Ragdoll. But please note, if the cat is infected with scabies, then the surrounding environment will be adversely affected. For this reason, the author made a questionnaire to respondents who specifically have pet cats, containing questions about knowledge about scabies in cats and its treatment. The results of the questionnaire can be concluded that although the disease of scabies in cats is known by the owner, however, for how to handle it not many know and many do not know the other adverse effects are scabies produced from cats can be transmitted to humans. Humans will experience itching and iritis on the skin. The author also conducted an interview with drh. Elfan B Darmawan as Chairman of the Indonesian Veterinary Association (PDHI) in order to add accurate information about scabies, handling, and the adverse effects if not treated immediately. Therefore, the author designed a social campaign in order to invite and influence the awareness of caretakers to carry out early treatment of scabies in cats so that the adverse effects do not get worse and more widespread by using Instagram posts as the primary media of the campaign design.

Keywords: *Cat, Scabies, Campaign*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
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	13
2.1.3 Skala.....	16
2.1.4 Tipografi.....	19
2.1.5 Grid	24
2.1.6 Ilustrasi.....	26
2.2 Kampanye	26
2.2.1 Macam-Macam Kampanye.....	27
2.2.2 AISAS.....	28
2.3 Copywriting	29
2.4 Strategi dan Taktik Pesan.....	32
2.5 Kucing.....	33

2.5.1	Keistimewaan kucing.....	33
2.5.2	Kesehatan Kucing.....	34
2.6	Scabies	35
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	36
3.1	Metodologi Penelitian	36
3.1.1	Metode Kualitatif.....	36
3.1.2	Metode Kuantitatif	42
3.2	Metodologi Perancangan.....	51
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	53
4.1	Strategi Perancangan.....	53
4.1.1	<i>Orientation</i>	53
4.1.2	Penentuan Analisis	53
4.1.3	Perancangan Konsep.....	61
4.1.4	Perancangan <i>Design</i>	61
4.1.5	<i>Implementation</i>	76
4.2	Analisis Perancangan.....	76
4.2.1	Analisis Beta Test	76
4.2.2	Analisis Key Visual.....	79
4.2.3	Analisis Desain Poster	79
4.2.4	Analisis Desain Feeds Instagram	80
4.2.5	Analisis Desain Instagram Story.....	83
4.2.6	Analisis Webinar	85
4.2.7	Analisis Merchandise	85
4.3	<i>Budgeting</i>	86
BAB V	PENUTUP.....	88
5.1	Simpulan	88
5.2	Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....		xiii
LAMPIRAN.....		xv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT	41
Tabel 4.1 Tabel Segmentasi Target Audiens	54
Tabel 4.2 Tabel <i>Creative Brief</i>	56
Tabel 4.3 Tabel AISAS	57
Tabel 4.4 Strategi dan Taktik Pesan.....	59
Tabel 4.5 Strategi <i>Timeline</i> Kampanye.....	61
Tabel 4.6 Tabel <i>Big Ideas</i>	62
Tabel 4.7 Tabel <i>Budgeting</i>	86



UMMN

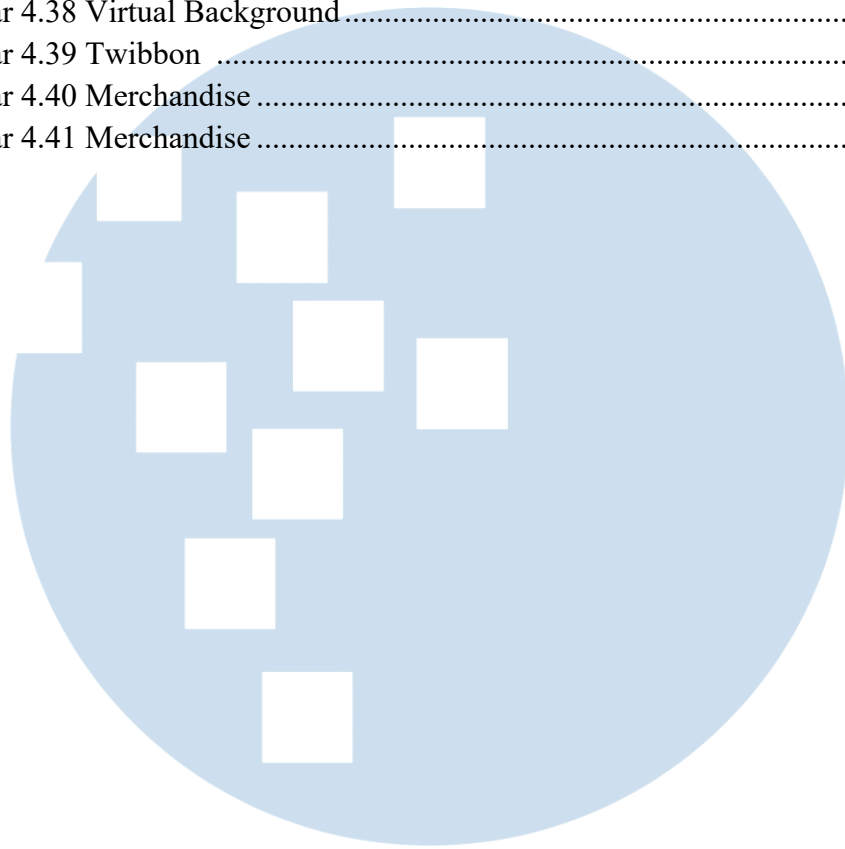
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Variasi Garis (<i>Line</i>).....	7
Gambar 2.2 Bidang Geometris (<i>Geometric Shape</i>)	8
Gambar 2.3 Bidang Non-Geometris (<i>Non-Geometric Shape</i>)	8
Gambar 2.4 <i>Primary Colors</i>	9
Gambar 2.5 <i>Secondary Colors</i>	10
Gambar 2.6 <i>Tertiary Colors</i>	10
Gambar 2.7 <i>High value to low value color</i>	11
Gambar 2.8 <i>Intensity Color</i>	11
Gambar 2.9 <i>Value Color</i>	12
Gambar 2.10 Tekstur halus	13
Gambar 2.11 Tekstur Kasar	13
Gambar 2.12 <i>Fibonacci squeres</i>	17
Gambar 2.13 <i>Fibonacci spiral</i>	18
Gambar 2.14 Rumus <i>Golden Ratio</i> Dalam Matematika	18
Gambar 2.15 <i>Golden Ratio</i>	18
Gambar 2.16 Pembagian Garis <i>Golden Section</i>	19
Gambar 2.17 Anatomi Tipografi.....	21
Gambar 2.18 Klarifikasi Jenis.....	23
Gambar 2.19 <i>One-Column Grid</i>	24
Gambar 2.20 <i>Two-Column Grid</i>	24
Gambar 2.21 <i>Four Column Grid</i>	25
Gambar 2.22 <i>Grid Anatomy</i>	26
Gambar 2.23 AISAS	29
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara Bersama drh. Elfan dan dr Nita.....	37
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara Bersama Narasumber Pemelihara Kucing	38
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara Bersama Ilustrator Ceyza Ameera	39
Gambar 3.4 Dokumentasi Wawancara Bersama Ilustrator Ceyza Ameera	40
Gambar 3.5 Poster Studi Eksisting.....	42
Gambar 3.6 Diagram Batang dari Hasil Kuesioner	44
Gambar 3.7 Diagram Lingkaran dari Hasil Kuesioner	44
Gambar 3.8 Diagram Lingkaran dari Hasil Kuesioner	45
Gambar 3.9 Diagram Lingkaran dari Hasil Kuesioner	45
Gambar 3.10 Diagram Lingkaran dari Hasil Kuesioner	46
Gambar 3.11 Diagram Lingkaran dari Hasil Kuesioner	46
Gambar 3.12 Diagram Batang dari Hasil Kuesioner	47
Gambar 3.13 Diagram Lingkaran dari Hasil Kuesioner	47
Gambar 3.14 Diagram Batang dari Hasil Kuesioner	48
Gambar 3.15 Diagram Lingkaran dari Hasil Kuesioner	48

Gambar 3.16 Diagram Batang dari Hasil Kuesioner	49
Gambar 3.17 Diagram Batang dari Hasil Kuesioner	49
Gambar 3.18 Diagram Batang dari Hasil Kuesioner	50
Gambar 3.19 Diagram Lingkaran dari Hasil Kuesioner	50
Gambar 4.1 Logo Brand Mandatory	55
Gambar 4.2 Mindmap	62
Gambar 4.3 Moodboard	63
Gambar 4.4 Typography	63
Gambar 4.5 Warna Primer dan warna Sekunder.....	64
Gambar 4.6 Sketsa Keyvisual	65
Gambar 4.7 Desain Keyvisual.....	65
Gambar 4.8 Sketsa Logo	66
Gambar 4.9 Desain Logo	66
Gambar 4.10 Sketsa Karakter	67
Gambar 4.11 Desain Karakter.....	68
Gambar 4.12 Sketsa Instagram Feeds	68
Gambar 4.13 Desain Instagram Feeds	69
Gambar 4.14 Sketsa Instagram Story.....	70
Gambar 4.15 Desain Instagram Story	70
Gambar 4.16 Sketsa Webinar.....	71
Gambar 4.17 Desain Virtual Background.....	72
Gambar 4.18 Desain Twibbon	72
Gambar 4.19 Sketsa Stiker	72
Gambar 4.20 Sketsa Totebag	73
Gambar 4.21 Sketsa Kaos	73
Gambar 4.22 Desain Merchandise	74
Gambar 4.23 Sketsa Poster	75
Gambar 4.24 Desain Poster.....	75
Gambar 4.25 Dokumentasi Bimbingan Spesialis.....	77
Gambar 4.26 Dokumentasi Wawancara Beta Test 1	78
Gambar 4.27 Dokumentasi Wawancara Beta Test 2	78
Gambar 4.28 Dokumentasi Wawancara Beta Test 3	78
Gambar 4.29 Poster Keyvisual.....	79
Gambar 4.30 Poster.....	80
Gambar 4.31 Instagram Feeds.....	81
Gambar 4.32 Instagram Feeds.....	82
Gambar 4.33 Instagram Feeds.....	82
Gambar 4.34 Instagram Feeds.....	83
Gambar 4.35 Instagram Story	83
Gambar 4.36 Instagram Story	84

Gambar 4.37 Instagram Story	84
Gambar 4.38 Virtual Background	85
Gambar 4.39 Twibbon	85
Gambar 4.40 Merchandise	86
Gambar 4.41 Merchandise	86



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan Sebelum Pra Sidang	xv
Lampiran B Dokumentasi Bimbingan Online.....	xvi
Lampiran C Dokumentasi Bimbingan Online.....	xvii
Lampiran D Dokumentasi Wawancara	xviii
Lampiran E Dokumentasi Wawancara.....	xix
Lampiran F Dokumentasi Wawancara.....	xx
Lampiran G Dokumentasi Wawancara Beta Test 1	xxi
Lampiran H Dokumentasi Wawancara Beta Test 2	xxii
Lampiran I Dokumentasi Wawancara Beta Test 3	xxiii
Lampiran J Dokumentasi Bimbingan Spesialis	xxiv
Lampiran K Pernyataan HAKI.....	xxv
Lampiran L Transkrip Wawancara 1	xxvi
Lampiran M Transkrip Wawancara 2	xxxix
Lampiran N Transkrip Wawancara 3	xxxii
Lampiran O Form Bimbingan Terbaru	xxxiii
Lampiran P Hasil Cek Turnitin.....	xxxv

