

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN
GANGGUAN KEPERIBADIAN ANTISOSIAL
PADA ANAK UNTUK ORANG TUA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Gabriel Adijaya Tombe

0000051771

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

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN
GANGGUAN KEPERIBADIAN ANTISOSIAL PADA ANAK
UNTUK ORANG TUA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Gabriel Adijaya Tombe

0000051771

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gabriel Adijaya Tombe

Nomor Induk Mahasiswa : 00000051771

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN
GANGGUAN KEPERIBADIAN ANTISOSIAL PADA ANAK
UNTUK ORANG TUA**

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



Berita

Gabriel Adijaya Tombe

U M 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

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN GANGGUAN KEPRIBADIAN ANTISOSIAL PADA ANAK UNTUK ORANG TUA

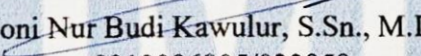
Oleh

Nama : Gabriel Adijaya Tombe
NIM : 00000051771
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


Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/023959

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

iii

Perancangan Kampanye Sosial..., Gabriel Adijaya Tombe, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN GANGGUAN KEPRIBADIAN ANTISOSIAL PADA ANAK UNTUK ORANG TUA

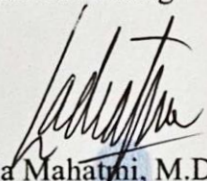
Oleh

Nama : Gabriel Adijaya Tombe
NIM : 00000051771
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

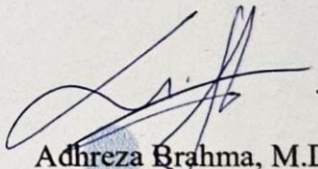
Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024
Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Nadia Mahatni, M.Ds.
0416038705/039375

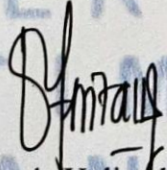
Penguji


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

Pembimbing


Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/023959

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 : Gabriel Adijaya Tombe
NIM : 00000051771
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN GANGGUAN KEPERIBADIAN ANTISOSIAL PADA ANAK UNTUK ORANG TUA

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



Gabriel Adijaya Tombe

** 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

Saya mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dapat mengikuti Tugas Akhir. Penulis mengharapkan perancangan dari kampanye ini dapat berguna untuk orang tua agar lebih memahami gangguan kepribadian antisosial yang dapat berpotensi terjadi pada anak. Penulis mengucapkan terima kasih terhadap pihak-pihak yang membantu dalam merancang tugas akhir ini sehingga dapat diselesaikan dalam waktu yang ditentukan. 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. Joni Budi Nur Kawulur, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Olivia, S.Psi., M.Psi., Psikolog, sebagai narasumber yang telah memberikan *insight* mengenai gangguan kepribadian antisosial.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Sahabat dan teman penulis yang membantu dalam memberikan semangat dan menemani penulis dari awal sampai akhir perancangan tugas akhir.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat untuk orang lain mengenai pemahaman gangguan kepribadian antisosial pada anak, peneliti lain, dan penulis.

Tangerang, 10 Juni 2024


(Gabriel Adijaya Tombe)

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN
GANGGUAN KEPERIBADIAN ANTISOSIAL PADA ANAK
UNTUK ORANG TUA**

(Gabriel Adijaya Tombe)

ABSTRAK

Gangguan Kepribadian Antisosial adalah kepribadian yang membuat pengidap menjadi tidak bertanggung jawab, eksploitatif, dan tidak sensitif. Gangguan kepribadian ini sulit untuk disembuhkan dan terdiagnosis pada umur setelah 15 tahun. Maka dari itu penulis melakukan perancangan kampanye untuk mencegah gangguan kepribadian antisosial pada anak sehingga orang tua dapat memahami dan mencegah gangguan kepribadian antisosial. Sebelum perancangan diperlukan penelitian mengenai topik sehingga penulis melakukan wawancara terhadap seorang psikolog sekaligus melaksanakan studi referensi untuk referensi perancangan dan kuesioner untuk mencari tahu pemahaman audiens kategori orang tua mengenai gangguan kepribadian antisosial pada anak. Penulis menyebarkan kuesioner kepada orang tua dengan rentang usia 30-39 tahun untuk memahami kepeahaman audiens terkait gangguan kepribadian antisosial yang berpotensi terjadi pada anaknya, hasil yang diberikan bahwa mayoritas berharap kampanye bisa digunakan untuk mengajak orang tua mencegah dan waspada terhadap gangguan kepribadian antisosial pada anak. Metode perancangan desain yang dipakai adalah metode Robin Landa tahun 2010 pada bukunya Advertising by Design. Perancangan kampanye dilakukan dengan menciptakan beberapa media sesuai dengan model AISAS seperti website ads, poster, LED Screen, Instagram Feeds, Twibbon, Webinar Background, dan merchandise.

Kata kunci: Kampanye, Gangguan, Kepribadian, Antisosial

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 TO PREVENT ANTISOCIAL
PERSONALITY DISORDER IN CHILDREN FOR PARENTS***

(Gabriel Adijaya Tombe)

ABSTRACT (English)

Antisocial Personality Disorder is a personality for those who suffer from it having no responsibility, exploitative, and no sensitivity towards people. This personality disorder is difficult to cure and diagnosed only after 15 years old. Because of that, the writer did the creation of campaign to prevent antisocial personality disorder in children to encourage parents understand and aware about this personality disorder. Before the creation, the writer did reasearch about the topic which is antisocial personality disorder. This research involve interview with a psychologist, the writer also did reference study so the reference can be use to help with the creation of campaign. The writer also spread questionnaire to parents about the understanding of audience about antisocial personality disorder in children and the result, majority of audience want a campaign that can educate but also made aware parents about antisocial personality disorder in children. The method to create this campaign is from Robin Landa (2010) from her book titled Advertising by Design. The design of this social campaign based on AISAS model which created media such as website ads, poster, LED Screen, instagram feeds, twibbon, webinar, and merchandise.

Keywords: Campaign, Antisocial, Personality, Disorder

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain Grafis.....	5
2.1.1 Elemen Desain.....	5
2.1.1.1 Garis	5
2.1.1.2 Bentuk	6
2.1.1.3 <i>Figure/Ground</i>	7
2.1.2 Prinsip Desain	7
2.1.2.1 <i>Hierarchy</i>	8
2.1.2.2 <i>Alignment</i>	8
2.1.2.3 <i>Unity</i>.....	8
2.1.2.4 <i>Space</i>	9
2.1.3 Tipografi dalam Desain.....	9
2.1.3.1 Anatomi Tipografi.....	10
2.1.3.2 Klasifikasi Tipografi	11

2.1.3.3	Tulisan Sebagai Bentuk	11
2.1.3.4	Pemilihan Tulisan.....	12
2.1.4	Penggunaan Warna	13
2.1.4.1	Hubungan Warna	13
2.1.4.2	Skema Warna	14
2.1.4.3	Psikologi Warna	14
2.1.5	<i>Layout</i>	15
2.1.5.1	<i>Margins</i>	15
2.1.5.2	Peranan Format	15
2.1.5.3	Komposisi Terbuka dan Tertutup.....	16
2.1.5.4	Komposisi Simetris dan Asimetris.....	16
2.1.5.5	Keseimbangan	16
2.1.6	<i>Grid</i>	17
2.1.6.1	<i>Modularity</i>	18
2.1.6.2	<i>Chunking</i>	18
2.1.7	Ilustrasi	19
2.1.7.1	Ilustrasi sebagai Persuasi	19
2.2	Kampanye	20
2.2.1	Media Kampanye.....	20
2.2.1.1	<i>Storytelling</i>	21
2.2.1.2	Cetak.....	21
2.2.1.3	<i>Motion, Broadcast, dan Broadband</i>	21
2.2.1.4	<i>Website</i>	21
2.2.1.5	<i>Mobile</i>	22
2.2.1.6	Media Sosial.....	22
2.2.2	Strategi AISAS	22
2.3	Gangguan Kepribadian Antisosial.....	23
2.3.1	Hubungan Antisosial dengan Sosiopati dan Psikopati	23
2.3.2	<i>Conduct Disorder</i>	24
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	25
3.1	Metodologi Penelitian.....	25
3.1.1	Metode Kualitatif.....	25

3.1.1.1	<i>Interview</i>	25
3.1.1.2	Studi Referensi	28
3.1.1.3	Kesimpulan	30
3.1.2	Metode Kuantitatif	30
3.1.2.1	Kuesioner	30
3.2	Metodologi Perancangan	37
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	39
4.1	Strategi Perancangan	39
4.1.1	<i>Overview</i>	39
4.1.1.1	Target Audiens	39
4.1.1.2	<i>Mandatory</i>	40
4.1.2	<i>Strategy</i>	41
4.1.2.1	<i>Creative Brief</i>	42
4.1.2.2	Strategi dan Taktik Pesan	43
4.1.2.3	Media AISAS	43
4.1.3	<i>Ideas</i>	45
4.1.3.1	<i>Mind mapping</i>	45
4.1.3.2	<i>Brainstorming</i>	47
4.1.3.3	<i>Moodboard</i>	49
4.1.4	<i>Design</i>	52
4.1.4.1	Logo	52
4.1.4.2	Aset Visual	53
4.1.4.3	<i>Key Visual</i>	57
4.1.5	<i>Production</i>	58
4.1.5.1	<i>Attention dan Interest</i>	58
4.1.5.2	Search	65
4.1.5.3	<i>Action</i>	68
4.1.5.4	<i>Share</i>	72
4.1.6	<i>Implementation</i>	74
4.2	Analisis Perancangan	74
4.2.1	Analisis Beta Test	74
4.2.2	Analisis Desain Website Ads	75

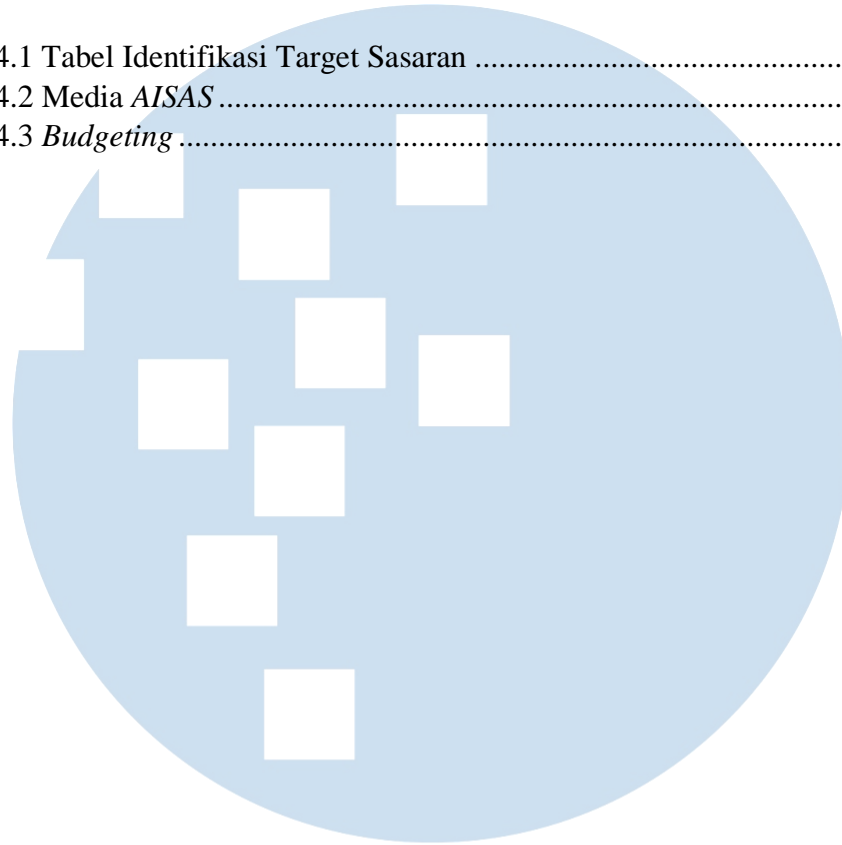
4.2.3 Analisis Desain Poster dan <i>LED Screen</i>	76
4.2.4 Analisis Desain Billboard	76
4.2.5 Analisis Desain Instagram Feeds.....	77
4.2.6 Analisis <i>Twibbon</i>	79
4.2.7 Analisis <i>Background Webinar</i>	80
4.2.8 Analisis <i>Lanyard</i>	81
4.2.9 Analisis Pin.....	82
4.2.10 Analisis <i>Totebag</i>	83
4.2.11 Analisis Pemilihan Warna	84
4.2.12 Analisis Logo	85
4.2.13 Analisis Tipografi	86
4.3 <i>Budgeting</i>	86
BAB V PENUTUP	88
5.1 Simpulan	88
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Identifikasi Target Sasaran	39
Tabel 4.2 Media AISAS	44
Tabel 4.3 <i>Budgeting</i>	87



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	6
Gambar 2.2 Bentuk	6
Gambar 2.3 <i>Figure/Ground</i>	7
Gambar 2.4 <i>Unity</i>	9
Gambar 2.5 Penggunaan Tipografi	10
Gambar 2.6 Penggunaan Warna.....	13
Gambar 2.7 Penggunaan <i>Margins</i>	15
Gambar 2.8 Penerapan Simetris dan Asimetris.....	16
Gambar 2.9 Penerapan Keseimbangan	17
Gambar 2.10 Penggunaan <i>Grid</i>	18
Gambar 2.11 Gambar Poster Konser Musik Tema Evolusi Politik	19
Gambar 2.12 <i>AISAS</i>	23
Gambar 3.1 Bukti Wawancara dengan Olivia, S.Psi, M.Psi, Psikolog.....	25
Gambar 3.2 Tampilan Video Youtube Anemonef	29
Gambar 3.3 Akun Instagram <i>lets talk about mental health</i>	30
Gambar 3.4 Rumus Slovin	31
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner Usia Responden	32
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner Domisili Responden	32
Gambar 3.7 Hasil Kuesioner Pekerjaan Responden	32
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner Istilah Gangguan Kepribadian Antisosial.....	33
Gambar 3.9 Hasil Kuesioner Sumber Pendengaran Istilah.....	33
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner Pemahaman Potensi pada Anak	34
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner Klasifikasi Responden	34
Gambar 3.12 Hasil Kuesioner Pemahaman Kesembuhan Gangguan	35
Gambar 3.13 Hasil Kuesioner Tindakan Responden	35
Gambar 3.14 Hasil Kuesioner Penggunaan Perangkat	35
Gambar 3.15 Hasil Kuesioner Penggunaan Platform	36
Gambar 3.16 Hasil Kuesioner Kepentingan Kampanye untuk Orang Tua.....	36
Gambar 3.17 Hasil Kuesioner Alasan Kepentingan Kampanye	37
Gambar 4.1 Logo Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.....	41
Gambar 4.2 Logo Siloam Hospital.....	41
Gambar 4.3 <i>Mind mapping</i>	46
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> visual	50
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> warna	50
Gambar 4.6 <i>Moodboard</i>	51
Gambar 4.7 Font Lato	51
Gambar 4.8 Sketsa Alternatif Logo	52
Gambar 4.9 Logo Kampanye	53
Gambar 4.10 Sketsa Aset Visual.....	54
Gambar 4.11 Sketsa dan Finalisasi Aset 1	54
Gambar 4.12 Sketsa dan Finalisasi Aset 2	55

Gambar 4.13 Sketsa dan Finalisasi Aset 3	56
Gambar 4.14 Sketsa dan Finalisasi Aset 4	57
Gambar 4.15 <i>Key Visual</i>	58
Gambar 4.16 <i>Layout Website Ads</i>	60
Gambar 4.17 Finalisasi <i>Website Ads</i>	60
Gambar 4.18 Finalisasi <i>Leaderboard</i>	61
Gambar 4.19 Finalisasi <i>Wide Skyscraper</i>	62
Gambar 4.20 Layout Poster dan LED Screen	62
Gambar 4.21 Finalisasi Poster dan LED Screen	63
Gambar 4.22 <i>Layout Billboard</i>	64
Gambar 4.23 Finalisasi <i>Billboard</i>	65
Gambar 4.24 Konten Instagram <i>Feeds</i>	66
Gambar 4.25 <i>Layout Instagram Feeds</i>	66
Gambar 4.26 Proses dan Finalisasi Instagram <i>Feeds</i>	67
Gambar 4.27 Finalisasi Instagram <i>Post Slide</i>	68
Gambar 4.28 <i>Layout Webinar Instagram Post</i>	69
Gambar 4.29 Finalisasi <i>Webinar Instagram Post</i>	69
Gambar 4.30 <i>Layout Twibbon</i>	70
Gambar 4.31 Proses dan Finalisasi Twibbon	70
Gambar 4.32 <i>Layout Webinar Background</i>	71
Gambar 4.33 Proses dan Finalisasi <i>Webinar Background</i>	71
Gambar 4.34 Finalisasi Desain <i>Lanyard</i>	72
Gambar 4.35 Finalisasi Desain Pin	73
Gambar 4.36 Finalisasi Desain <i>Totebag</i>	74
Gambar 4.37 Analisis <i>Webiste Ads</i>	75
Gambar 4.38 Analisis Poster dan <i>LED Screen</i>	76
Gambar 4.39 Analisis <i>Billboard</i>	77
Gambar 4.40 Analisis Instagram <i>Feeds</i>	78
Gambar 4.41 Analisis Instagram <i>Feeds Slide</i>	78
Gambar 4.42 Analisis <i>Twibbon</i>	80
Gambar 4.43 Analisis <i>Webinar Background</i>	81
Gambar 4.44 Analisis <i>Lanyard</i>	81
Gambar 4.45 Analisis Pin	82
Gambar 4.46 Analisis <i>Totebag</i>	83
Gambar 4.47 Analisis Pemilihan Warna	84
Gambar 4.48 Analisis Logo	85
Gambar 4.49 Analisis Tipografi	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A <i>Form</i> Bimbingan.....	xv
Lampiran B Turnitin	xvii
Lampiran C Hasil Kuesioner.....	xviii
Lampiran D Transkrip Wawancara dengan Olivia, S.Psi, M.Psi, Psikolog	xxiii
Lampiran E <i>Creative Brief</i>	xxviii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA