

**PERANCANGAN KAMPANYE METODE RICE SEBAGAI
PENANGANAN PERTAMA CEDERA *SPRAIN*
BAGI PEMAIN BADMINTON**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Jonathan Gabriel
00000055346

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN KAMPANYE METODE RICE SEBAGAI
PENANGANAN PERTAMA CEDERA SPRAIN
BAGI PEMAIN BADMINTON**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Jonathan Gabriel

00000055346

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jonathan Gabriel
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055346
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN KAMPANYE METODE RICE SEBAGAI
PENANGANAN PERTAMA CEDERA SPRAIN
BAGI PEMAIN BADMINTON**

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 penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, 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, 22 Januari 2024



(Jonathan Gabriel)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN KAMPANYE METODE RICE SEBAGAI
PENANGANAN PERTAMA CEDERA *SPRAIN*
BAGI PEMAIN BADMINTON**

Oleh

Nama Lengkap : Jonathan Gabriel
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055346
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

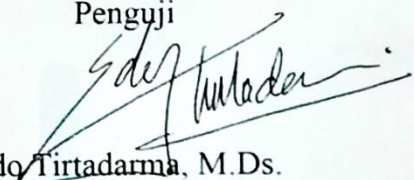
Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

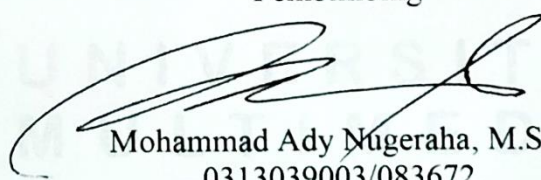

Ketua Sidang

Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

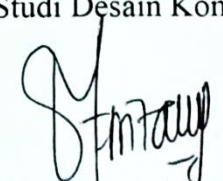
Penguji


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

Pembimbing


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jonathan Gabriel
Nomor Induk Mahasiswa : 000000055346
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Kampanye Metode RICE
Sebagai Penanganan Petama Cedera *Sprain*
Bagi Pemain Badminton

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 22 Januari 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Jonathan Gabriel)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat dan karunia-Nya penulis dapat merancang dan menyelesaikan tugas akhir dengan judul *Perancangan Kampanye Metode RICE Sebagai Penanganan Pertama Cedera Sprain Bagi Pemain Badminton* sebagai salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana. Harapan penulis dari perancangan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat khususnya target perancangan tugas akhir.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Tangerang, 22 Januari 2024



(Jonathan Gabriel)

PERANCANGAN KAMPANYE METODE RICE SEBAGAI PENANGANAN PERTAMA CEDERA *SPRAIN* BAGI PEMAIN BADMINTON

Jonathan Gabriel

ABSTRAK

Badminton merupakan olahraga yang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia. Cedera merupakan hal yang tidak bisa dihindari saat berolahraga termasuk saat bermain badminton. Mayoritas cedera yang dialami oleh atlet badminton adalah *sprain* yang terjadi pada pergelangan kaki. *Sprain* merupakan cedera yang terjadi pada bagian persendian dan disebabkan oleh stress mendadak pada sendi sehingga menyebabkan kerusakan dan robekan pada ligamen sendi sehingga menyebabkan rasa sakit dan inflamasi. Penanganan pertama cedera *sprain* perlu dilakukan dengan tepat untuk memberikan perawatan yang tepat dan mencegah cedera menjadi lebih parah sebelum ditangani lebih lanjut. Salah satu penanganan awal cedera *sprain* yang tepat adalah dengan melakukan metode RICE. Masalah yang ditemukan yaitu kurangnya pengetahuan metode RICE pada pemain badminton sehingga penulis merancang kampanye. Perancangan dilakukan dengan menggunakan metode perancangan kampanye oleh Robin Landa yang terdiri dari *overview*, *strategy*, *ideas*, *design*, *production*, *implemetation*. Perancangan kampanye bertujuan untuk mengenalkan dan mengajak pemain badminton untuk menggunakan metode RICE saat terjadi cedera *sprain*. Hasil dari perancangan yaitu kampanye menggunakan media digital dan cetak untuk mengajak pemain badminton untuk menyiapkan RICE.

Kata kunci: Metode RICE, *Sprain*, Badminton, Kampanye

DESIGNING SOCIAL CAMPAIGN ABOUT RICE METHODS FOR SPRAIN INJURIES FOR BADMINTON PLAYER

Jonathan Gabriel

ABSTRACT

Badminton is a sport that is in great demand by the Indonesian people. Injuries are inevitable when exercising, including when playing badminton. The majority of injuries experienced by badminton athletes are sprains that occur on the ankle. Sprain is an injury that occurs in the joints and is caused by sudden stress on the joints causing damage and tears in the joint ligaments, causing pain and inflammation. The first treatment of sprain injuries needs to be done appropriately to provide proper care and prevent the injury from becoming more severe before further treatment. One of the proper initial treatments for sprain injuries is to do the RICE method. The problem found was the lack of knowledge of the RICE method in badminton players, so the author designed a campaign. The design was carried out using the campaign design method by Robin Landa which consisted of overview, strategy, ideas, design, production, implemetation. The campaign design aims to introduce and invite badminton players to use the RICE method when sprain injuries occur. The result of the design is a campaign using digital and print media to invite badminton players to prepare RICE.

Keywords: RICE Methods, Sprain, Badminton, Campaign

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Prinsip Desain.....	5
2.1.1 Hierarki.....	5
2.1.2 Alignment.....	5
2.1.3 Unity	6
2.1.4 Space	7
2.2 Ilustrasi	8
2.2.1 Fungsi Ilustrasi	8
2.3 Komunikasi.....	10
2.3.1 Receivers Use Information	10
2.3.2 Setting Realistic Aim and Objectives	10
2.4 Kampanye.....	12
2.4.1 Jenis Kampanye.....	12
2.4.2 Strategi Kampanye.....	13

2.4.3	Media Kampanye	15
2.4.4	Pesan Kampanye	16
2.4.5	Taktik Penyampaian Pesan	17
2.5	Copywriting	18
2.5.1	Jenis Copywriting.....	18
2.5.2	Copywriting yang Efektif	19
2.6	Cedera Olahraga	20
2.6.1	<i>Sprain</i>	20
2.7	Metode RICE (<i>Rest, Ice, Compress, Elevate</i>)	21
2.8	Penelitian yang Relevan	24
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN		27
3.1	Subjek Perancangan	27
3.2	Metode dan Prosedur Perancangan	28
3.1.1	<i>Overview</i>	28
3.1.2	<i>Strategy</i>	28
3.1.3	<i>Ideas</i>	29
3.1.4	<i>Design</i>	29
3.1.5	<i>Production</i>	29
3.1.6	<i>Implementation</i>	29
3.3	Teknik dan Prosedur Perancangan.....	30
3.2.1	Observasi.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN		38
4.1	Hasil Perancangan	38
4.1.1	<i>Overview</i>	38
4.1.2	<i>Strategy</i>	65
4.1.3	<i>Ideas</i>	74
4.1.4	<i>Design</i>	82
4.1.5	<i>Production</i>	92
4.1.6	<i>Implementation</i>	132
4.1.7	Kesimpulan Perancangan.....	133
4.2	Pembahasan Perancangan	134
4.2.1	Analisis Market Validation	134

4.2.2 Analisis Identitas Kampanye	138
4.2.3 Analisis Copywriting.....	140
4.2.4 Analisis Media Journey	141
4.2.5 Analisis Kampanye.....	143
4.2.6 Analisis Key Visual	144
4.2.7 Analisis Media Sosial Instagram (Utama)	145
4.2.8 Analisis RICE Kit (Utama)	149
4.2.9 Analisis Trifold Pamphlet.....	150
4.2.10 Analisis Digital Ads	152
4.2.11 Analisis Banner.....	152
4.2.12 Analisis Poster	153
4.2.13 Analisis Whatsapp Blast	154
4.2.14 Analisis Gimmick & Merchandise.....	156
4.2.15 Anggaran.....	157
BAB V PENUTUP.....	159
DAFTAR PUSTAKA.....	161
LAMPIRAN.....	163



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan	24
Tabel 4.1 SWOT Sosialisasi Metode RICE.....	61
Tabel 4.2 SWOT Poster Metode RICE	63
Tabel 4.3 Tabel segmentasi target audiens	66
Tabel 4.4 Tabel Creative Brief.....	67
Tabel 4.5 Tabel Media planning	69
Tabel 4.6 Tabel Aset Ilustrasi	88
Tabel 4.7 Tabel Anggaran	157



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Hierarki dalam desain.....	5
Gambar 2.2 Contoh <i>Alignment</i>	6
Gambar 2.3 Contoh <i>Unity</i>	7
Gambar 2.4 Contoh <i>Space</i>	7
Gambar 2.5 Contoh Ilustrasi Informasi.....	9
Gambar 2.6 Contoh Ilustrasi Persuasi.....	9
Gambar 2.7 Efek Domino Penerimaan Pesan Menurut Grunig dan Hunt	10
Gambar 2.8 Model AISAS.....	13
Gambar 2.9 <i>Rest</i>	22
Gambar 2.10 <i>Ice</i>	23
Gambar 2.11 <i>Compress</i>	23
Gambar 2.12 <i>Elevate</i>	24
Gambar 4.1 Observasi lapangan badminton	39
Gambar 4.2 Wawancara dengan Xaviero Yanuar.....	41
Gambar 4.3 Wawancara dengan Vincentius	44
Gambar 4.4 Wawancara dengan Andre	46
Gambar 4.5 Wawancara dengan Neldy.....	47
Gambar 4.6 Wawancara dengan Mochammad Surjo Koentjoro	49
Gambar 4.7 Wawancara dengan Susilo Dwihatmanto.....	52
Gambar 4.8 Data Frekuensi Badminton.....	54
Gambar 4.9 Motivasi Pemain Badminton.....	55
Gambar 4.11 Data Dampak <i>Sprain</i>	55
Gambar 4.12 Data Perilaku Saat Terjadi Cedera	56
Gambar 4.13 Data Alasan Perilaku Penanganan Responden.....	56
Gambar 4.14 Data Edukasi Responden.....	57
Gambar 4.15 Data Penerapan Metode RICE	58
Gambar 4.16 Data Media Kepercayaan Responden	59
Gambar 4.17 Sosialisasi oleh Fredianto.....	61
Gambar 4.18 Poster metode RICE	63
Gambar 4.19 Logo Pegasus Badminton.....	69
Gambar 4.20 Media Journey AISAS	74
Gambar 4.21 <i>Mind Mapping</i>	75

Gambar 4.22 Alternatif <i>big idea</i>	76
Gambar 4.23 <i>Tone of Voice</i>	77
Gambar 4.24 Moodboard warna	78
Gambar 4.25 Moodboard tipografi	79
Gambar 4.26 Moodboard ilustrasi	79
Gambar 4.27 Alternatif <i>hashtag</i>	82
Gambar 4.28 <i>Color Palette</i> kampanye.....	83
Gambar 4.29 Warna tambahan.....	84
Gambar 4.30 Tipografi Goldplay	85
Gambar 4.31 Tipografi Poppins	85
Gambar 4.32 Alternatif nama kampanye	86
Gambar 4.33 Sketsa logo kampanye.....	87
Gambar 4.34 Logo kampanye terpilih	87
Gambar 4.35 Logo final kampanye.....	88
Gambar 4.36 Referensi Key visual	91
Gambar 4.37 Layouting key visual	92
Gambar 4.38 Desain key visual	92
Gambar 4.39 Instagram Post <i>content plan</i>	93
Gambar 4.40 Grid Instagram <i>post</i>	95
Gambar 4.41 Penempatan logo instagram <i>post</i>	96
Gambar 4.42 Sketsa instagram <i>post</i>	97
Gambar 4.43 Layouting instagram <i>post attention & interest</i>	97
Gambar 4.44 Desain instagram <i>post attention & interest</i>	98
Gambar 4.45 Layouting instagram <i>post search</i>	98
Gambar 4.46 Desain Instagram post search 1	99
Gambar 4.47 Desain instagram post search 2	99
Gambar 4.48 Desain instagram post search 3	100
Gambar 4.49 Layouting instagram <i>post action</i>	100
Gambar 4.50 Desain Instagram <i>post action</i>	101
Gambar 4.51 Layouting instagram <i>post share</i>	102
Gambar 4.52 Desain instagram post <i>share</i> 1	102
Gambar 4.53 Desain instagram post <i>share</i> 2	102
Gambar 4.54 Desain instagram post <i>share</i> 3	103
Gambar 4.55 Tampilan Keseluruhan instagram post.....	104

Gambar 4.56 Instagram <i>Stories content plan</i>	105
Gambar 4.57 Grid instagram <i>stories</i>	106
Gambar 4.58 Penempatan logo instagram <i>stories</i>	106
Gambar 4.59 Perancangan stoeis tahapan <i>Attention & Interest 1</i>	107
Gambar 4.60 Perancangan stories tahapan <i>Attention & Interest 2</i>	108
Gambar 4.61 Perancangan stories tahapan <i>Attention & Interest 3</i>	109
Gambar 4.62 Perancangan stories tahapan <i>Action 1</i>	109
Gambar 4.63 Perancangan stories tahapan <i>Action 2</i>	110
Gambar 4.64 Sketsa filter instagram story	110
Gambar 4.65 Desain filter instagram story	111
Gambar 4.66 Tampilan Instagram stories	111
Gambar 4.67 Grid <i>Trifold pamphlet</i>	112
Gambar 4.68 Sketsa Trifold pamphlet	113
Gambar 4.69 Layout Trifold pamphlet	113
Gambar 4.70 Desain Trifold pamphlet Depan	113
Gambar 4.71 Desain Trifold pamphlet Belakang	113
Gambar 4.72 Mockup trifold pamphlet.....	114
Gambar 4.73 Sketsa RICE Kit	115
Gambar 4.74 Desian RICE Kit	115
Gambar 4.75 Mockup RICE Kit	116
Gambar 4.76 Grid Instagram <i>ads</i>	117
Gambar 4.77 Desain instagram <i>ads</i>	118
Gambar 4.78 Alternatif desain instagram <i>ads</i>	118
Gambar 4.79 Mockup instagram <i>ads</i>	118
Gambar 4.80 Sketsa <i>display ads</i>	119
Gambar 4.81 Grid <i>medium rectangle</i>	120
Gambar 4.82 Desain <i>display ads medium rectangle</i>	120
Gambar 4.83 Grid <i>display ads wide skyscraper</i>	121
Gambar 4.84 Desain <i>display ads wide skyscraper</i>	122
Gambar 4.85 Grid <i>display ads skyscraper</i>	123
Gambar 4.86 Desain <i>display ads skyscraper</i>	124
Gambar 4.87 Grid <i>display ads mobile banner</i>	124
Gambar 4.88 Desain <i>display ads mobile banner</i>	125
Gambar 4.89 Mockup <i>display ads</i>	125

Gambar 4.90 Layouting standing banner	126
Gambar 4.91 Desain standing banner	126
Gambar 4.92 <i>Hanging Banner</i> 1	127
Gambar 4.93 <i>Hanging Banner</i> 2	127
Gambar 4.94 Sketsa poster	128
Gambar 4.95 Desain Poster	128
Gambar 4.96 Layouting <i>Whatsapp blast</i>	129
Gambar 4.97 Desain Akhir <i>Whatsapp blast</i>	129
Gambar 4.98 Mockup <i>Whatsapp blast</i>	130
Gambar 4.99 Sketsa merchandise	131
Gambar 4.100 Mockup merchandise tumbler	131
Gambar 4.101 Mockup Tote Bag	132
Gambar 4.102 Mockup Jersey	132
Gambar 4.103 Hasil Market Validation 1	135
Gambar 4.104 Hasil Market Validation 2	136
Gambar 4.105 Hasil Market Validation 3	136
Gambar 4.106 Hasil Market Validation 4	137
Gambar 4.107 Hasil Market Validation 5	137
Gambar 4.108 Color palette kampanye	138
Gambar 4.109 Logo kampanye	139
Gambar 4.110 Media Journey	141
Gambar 4.111 Desain key visual	144
Gambar 4.112 Mockup Key Visual	145
Gambar 4.113 Desain Instagram Post	146
Gambar 4.114 Mockup instagram post	147
Gambar 4.115 Desain Instagram story	148
Gambar 4.116 Mockup Instagram Story	149
Gambar 4.117 Mockup RICE Kit	150
Gambar 4.118 Mockup Trifold pamphlet	151
Gambar 4.119 Mockup Display Ads	152
Gambar 4.120 Mockup Vertical Banner	153
Gambar 4.121 Mockup Poster	154
Gambar 4.122 Desain Whatsapp Blast	155
Gambar 4.123 Mockup Whatsapp blast	156

Gambar 4.124 Mockup Merchandise	157
---------------------------------------	-----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Bimbingan Spesialis	163
Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	164
Lampiran Form Bimbingan	166
Lampiran Kuesioner	167
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Xaviero Yanuar	175
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Vincentius.....	186
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Andre	189
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Neldy	194
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Susilo Dwihatmanto	198
Lampiran Transkrip wawancara dengan Mochammad Surjo Koentjoro ..	204

