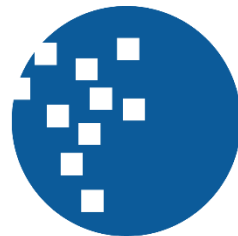


PERANCANGAN KAMPANYE KESEHATAN BAHAYA

ANTIBIOTIK



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Billy Kendrick Chow

00000056032

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN KAMPANYE KESEHATAN BAHAYA

ANTIBIOTIK



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Billy Kendrick Chow

00000056032

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 : Billy Kendrick Chow
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056032
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN KAMPANYE KESEHATAN BAHAYA ANTIBIOTIK

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, 17 Desember 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Billy Kendrick Chow)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE KESEHATAN BAHAYA ANTIBIOTIK

Oleh

Nama Lengkap : Billy Kendrick Chow
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056032
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Januari 2025

Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

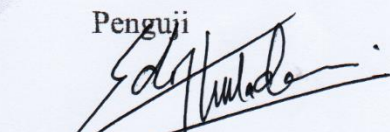
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



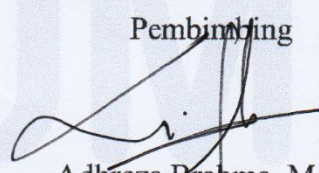
Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Penguji



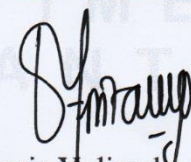
Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

Pembimbing



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/42750

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 : Billy Kendrick Chow
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056032
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KAMPANYE
KESEHATAN BAHAYA ANTIBIOTIK

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, 17 Desember 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Billy Kendrick Chow

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Dengan rasa puji syukur, penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, serta kesempatan untuk menyelesaikan perancangan kampanye sosial ini. 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. Adhreza Brahma, M.Ds, 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.
6. Kepada seluruh teman-teman satu perjuangan dibimbing, dan teman saya yang diluar kampus. Terima kasih telah memberikan dukungan semangat dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan kampanye sosial ini.

Dengan diselesaikannya tugas akhir ini, penulis berharap bahwa karya perancangan ini dapat memberikan kontribusi kepada bidang yang relevan dan dapat menjadi acuan dan inspirasi bagi pihak-pihak yang berkepentingan, serta mendorong penelitian lebih lanjut dalam topik ini.

Tangerang, 17 Desember 2024



Billy Kendrick Chow

PERANCANGAN KAMPANYE KESEHATAN BAHAYA

ANTIBIOTIK

(Billy Kendrick Chow)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang kampanye sosial yang meningkatkan kesadaran orang tua mengenai resistensi antibiotik, sebuah isu kesehatan serius yang menyebabkan sekitar 1,27 juta kematian di Indonesia setiap tahun akibat penggunaan antibiotik yang tidak tepat. Data menunjukkan bahwa 60% masyarakat Indonesia masih menggunakan antibiotik tanpa resep, dan banyak orang tua memberikan dosis sendiri kepada anak-anak mereka, berkontribusi pada masalah ini. Melalui pendekatan desain komunikasi visual, penelitian ini berfokus pada perubahan pola pikir orang tua agar lebih memahami risiko resistensi antibiotik dan tidak meneruskan kebiasaan buruk tersebut kepada generasi berikutnya. Metode perancangan yang digunakan berdasarkan teori dari Robin Landa pada bukunya yang berjudul *Advertising by Design*. Teknik penelitian yang digunakan adalah *mix methods*, untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai orang tua yang menggunakan antibiotik dengan dosis sendiri. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa kampanye sosial yang dirancang dapat berkontribusi pada perubahan perilaku masyarakat dalam penggunaan antibiotik, sehingga mengurangi risiko resistensi antibiotik di masa depan.

Kata kunci: kesehatan, resistensi antibiotik, orang tua



THE DESIGN OF A HEALTH CAMPAIGN ON THE DANGERS OF ANTIBIOTIC

(Billy Kendrick Chow)

ABSTRACT (English)

This research aims to design a social campaign that raises parents' awareness about antibiotic resistance, a serious health issue that causes around 1.27 million deaths in Indonesia every year due to inappropriate antibiotic use. Data shows that 60% of Indonesians still use antibiotics without a prescription, and many parents self-dose their children, contributing to this problem. Through a visual communication design approach, this research focuses on changing the mindset of parents to better understand the risks of antibiotic resistance and not pass on these bad habits to the next generation. The design method used is based on the theory of Robin Landa in his book entitled Advertising by Design. The research technique used is mixed methods, to get a deeper understanding of parents who use antibiotics with their own doses. The conclusion of this research shows that the designed social campaign can contribute to changes in people's behavior in using antibiotics, thus reducing the risk of antibiotic resistance in the future.

Keywords: social campaign, antibiotic resistance, parents

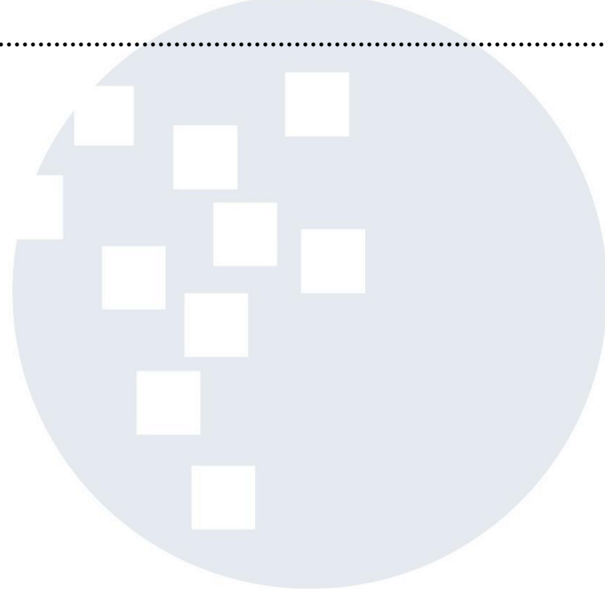


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT (<i>English</i>)	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Kampanye	4
2.1.1 Tujuan Kampanye	4
2.1.2 Jenis-Jenis Kampanye	5
2.1.3 Model PESO	7
2.1.4 Strategi Kampanye Berdasarkan AISAS	12
2.1.5 Komunikasi Persuasif Dalam Kampanye	13
2.2 Elemen Desain	15
2.2.1 Warna	16
2.2.2 Layout	21
2.2.3 Grid	22
2.2.4 Tipografi	27
2.2.5 Copywriting	33
2.2.6 Ilustrasi	34

2.2.7 <i>Art Directing</i>	35
2.3 Resistensi Antibiotik	36
2.3.1 Faktor Penyebab Resistensi Antibiotik.....	37
2.3.2 Dampak Resistensi Antibiotik.....	37
2.4 Penelitian yang Relevan.....	37
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	39
3.1 Subjek Perancangan	39
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	39
3.2.1 <i>Overview</i>	40
3.2.2 <i>Strategy</i>	40
3.2.3 <i>Ideas</i>	40
3.2.4 <i>Design</i>	40
3.2.5 <i>Production</i>	40
3.2.6 <i>Implementation</i>	41
3.2.7 <i>Testing</i>	41
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	41
3.3.1 Wawancara	41
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	43
3.3.3 Kuesioner	44
3.3.4 Studi Eksisting.....	45
3.3.5 Studi Referensi	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	46
4.1 Hasil Perancangan	46
4.1.1 <i>Overview</i>	46
4.1.2 <i>Strategy</i>	55
4.1.3 <i>Ideas</i>	59
4.1.4 <i>Design</i>	65
4.1.5 <i>Production</i>	74
4.1.6 <i>Implementation</i>	94
4.1.7 <i>Testing</i>	100
4.1.8 Kesimpulan Perancangan.....	100
4.2 Analisa Perancangan	101

4.2.2 Analisa Media	111
4.2.3 Budgeting	124
BAB V PENUTUP	126
5.1 Simpulan	126
5.2 Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xix



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan	37
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner.....	50
Tabel 4.2 Analisa SWOT Leaflet.....	53
Tabel 4.3 <i>Strategy Creative Brief</i>	55
Tabel 4.4 Skenario AISAS.....	58
Tabel 4.5 Hasil <i>Beta Test</i> Postingan <i>Facebook</i>	99
Tabel 4.6 Hasil <i>Beta Test X-Banner</i>	101
Tabel 4.7 Hasil <i>Beta Test</i> Poster	103
Tabel 4.8 Hasil <i>Beta Test E-Voucher</i>	104
Tabel 4.9 Hasil <i>Beta Test Facebook Ads</i>	105
Tabel 4.10 Hasil <i>Beta Test Youtube Display</i>	107
Tabel 4.11 Hasil <i>Beta Test</i> Brosur Trifold.....	108
Tabel 4.11 <i>Budgeting</i>	122



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Producted-Oriented Campaign	6
Gambar 2.2 Contoh Canditate-Oriented Campaign	6
Gambar 2.3 Contoh Ideologi or Cause Oriented Campaign	7
Gambar 2.4 Influencer mempromosikan game online	8
Gambar 2.5 Liputan6 memberikan informasi mengenai Sony	9
Gambar 2.6 Poster Stop Bullying	10
Gambar 2.7 Kompas menayangkan KPK periksa Hasto Kristiyanto	11
Gambar 2.8 Model PESO 2024.....	11
Gambar 2.9 Strategi Kampanye AISAS	12
Gambar 2.10 Media Sosial.....	14
Gambar 2.11 Poster.....	14
Gambar 2.12 X-Banner	15
Gambar 2.13 Lingkaran warna Brewster	16
Gambar 2.14 Warna Primer	17
Gambar 2.15 Contoh Media Warna Primer	17
Gambar 2.16 Warna Sekunder	18
Gambar 2.17 Contoh Media Warna Sekunder	18
Gambar 2.18 Warna Tersier	18
Gambar 2.19 Contoh Media Warna Tersier	19
Gambar 2.20 Warna Netral	19
Gambar 2.21 Contoh Media Warna Netral	20
Gambar 2.22 Warna Additive	21
Gambar 2.23 Warna Subtractive	21
Gambar 2.24 Elemen Grid	24
Gambar 2.25 Single Column Grid	25
Gambar 2.26 Two Column Grid	25
Gambar 2.27 Multicolumn Grid.....	26
Gambar 2.28 Modular Grid.....	26
Gambar 2.29 Hierarchical Grid.....	27
Gambar 2. 30Anatomi Tipografi.....	29
Gambar 2.31 Serif	29
Gambar 2.32 Sans Serif.....	30
Gambar 2.33 Roman Typestyle.....	30
Gambar 2.34 Italic Typestyle	31
Gambar 2.35 Regular Typestyle	31
Gambar 2.36 Bold Typestyle	32
Gambar 2.37 Light Typestyle	32
Gambar 2.38 Condensed Typestyle	33
Gambar 2.39 Extended Typestyle	33
Gambar 2.40 Virgin Atlantic, Dubai.....	36

Gambar 4.1 Wawancara dengan dr. Merissa Arviani, S.Ked.	48
Gambar 4.2 Wawancara kepada Angga Ibrahim	49
Gambar 4.3 Wawancara kepada Yanti.....	50
Gambar 4.4 FGD kepada orang tua.....	52
Gambar 4.5 Poster “Apa itu Resistensi Antibiotik”	52
Gambar 4.6 Antibiotic Resistance.....	54
Gambar 4.7 Antibiotic Misuse	55
Gambar 4.8 Logo Kemenkes.....	58
Gambar 4.9 Mindmapping	60
Gambar 4.10 Moodboard Visual.....	61
Gambar 4.11 Moodboard Layout.....	62
Gambar 4.12 Color Palette.....	62
Gambar 4.13 Jenis Tipografi.....	63
Gambar 4.14 Stylescape.....	64
Gambar 4.15 Alternatif Nama Logo	65
Gambar 4.16 Sketsa Logo JAGA.....	65
Gambar 4.17 Hasil Logo JAGA.....	66
Gambar 4.18 Proses Perancangan Kakek.....	67
Gambar 4.19 Proses Perancangan Dokter.....	67
Gambar 4.20 Proses Perancangan Anak kecil.....	68
Gambar 4.21 Referensi Eksresi Wajah	68
Gambar 4.22 Proses Perancangan Wajah.....	69
Gambar 4.23 Hasil Jadi	70
Gambar 4.24 Proses Perancangan Keluarga	70
Gambar 4.25 Proses Perancangan Ikon.....	71
Gambar 4.26 Proses Perancangan Tangan	71
Gambar 4.27 Hasil Digitalisasi Tangan	72
Gambar 4.28 Key Visual.....	72
Gambar 4.29 Sketsa, multicolumn, dan Key Visual	73
Gambar 4.30 Hasil Jadi Key Visual	74
Gambar 4.31 multicolumn dan Postingan Facebook	75
Gambar 4.32 Hasil Akhir Desain	76
Gambar 4.33 Modularcolumn dan Postingan Facebook.....	76
Gambar 4.34 Hasil Akhir Desain	77
Gambar 4.35 Modularcolumn dan Postingan Facebook.....	77
Gambar 4.36 Hasil Akhir Desain	78
Gambar 4.37 multicolumn dan Postingan Facebook	78
Gambar 4.38 Hasil Akhir Desain	79
Gambar 4.39 singlecolumn	79
Gambar 4.40 Hasil Akhir Desain	79

Gambar 4.41 multicolumn dan proses	80
Gambar 4.42 Hasil Poster	81
Gambar 4.43 Multicolumn dan Implementasi	82
Gambar 4.44 Brosur Trifold Luar	82
Gambar 4.45 Sketsa Twocolumn dan Postingan Facebook	83
Gambar 4.46 Hasil Akhir Desain	84
Gambar 4.47 Multicolumn dan Postingan Facebook	84
Gambar 4.48 Hasil Akhir Desain	85
Gambar 4.49 Modularcolumn dan Postingan Facebook	86
Gambar 4.50 Hasil Akhir Desain	86
Gambar 4.51 Singlecolumn dan Postingan Facebook	87
Gambar 4.52 Hasil Akhir Desain	88
Gambar 4.53 Modularcolumn dan Postingan Facebook	88
Gambar 4.54 Hasil Akhir Desain	89
Gambar 4.55 Singlecolumn	90
Gambar 4.56 Hasil Desain X-Banner	91
Gambar 4.57 Multicolumn, Proses perancangan	92
Gambar 4.58 Brosur Trifold Dalam	92
Gambar 4.59 Modularcolumn, Proses, Hasil Jadi E-Voucher	93
Gambar 4.60 Hasil Jadi Desain	93
Gambar 4.61 multicolumn dan Proses perancangan	94
Gambar 4. 62 Hasil Jadi Desain	94
Gambar 4.63 Mockup Facebook Post	95
Gambar 4.64 Mockup X - Banner	96
Gambar 4.65 Mockup Poster	97
Gambar 4.66 Implementasi Youtube Display	97
Gambar 4.67 Mockup E-Voucher	98
Gambar 4.68 Mockup Facebook Ads	99
Gambar 4.69 <i>Mockup</i> Brosur Trifold	99
Gambar 4.70 Post Facebook	112
Gambar 4.71 Mockup Facebook Post	113
Gambar 4.72 Youtube Display	114
Gambar 4.73 Mockup Youtube Display	115
Gambar 4.74 Poster	116
Gambar 4.75 Mockup Poster	116
Gambar 4.76 Brosur Trifold	118
Gambar 4.77 Mockup Brosur Trifold	119
Gambar 4.78 X-Banner	121
Gambar 4.79 Mockup X – Banner	122
Gambar 4.80 Mockup E-Voucher	123
Gambar 4.81 Mockup Facebook Ads	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin.....	xix
Lampiran B Form Bimbingan & Spesialis.....	xxv
Lampiran C Non-Disclosure Agreement	xxvii
Lampiran D Consent Form	xxviii
Lampiran E Hasil Kuesioner.....	xxxvi
Lampiran F Beta Test.....	xlii
Lampiran G Transkrip Wawancara dengan dokter umum dr. Merissa Arviana, S.Ked.....	lxii
Lampiran H Dokumentasi.....	lxxiii

