

TUGAS AKHIR

KAMPANYE SOSIAL “BERANI BILANG TIDAK”

UNTUK MENCEGAH TINDAKAN ASUSILA TERHADAP ANAK

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat
dalam mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

Syifa Fauziah

NIM 42313010176

Program Studi Desain Komunikasi Visual

MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:


Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2016

	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	<p>Q</p>
---	---	----------

Semester : Semester Genap

Tahun Akademik : 2015/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Syifa Fauziah
 Nomor Induk Mahasiswa : 42313010176
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : Kampanye Sosial “BERANI BILANG TIDAK”
 Untuk Mencegah Tindakan Asusila Terhadap Anak

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.


UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 22 Juni 2016

Yang memberikan pernyataan,



(Syifa Fauziah)

	<p>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	<p>Q</p>
---	---	----------

Semester: Semester Genap

Tahun akademik: 2015/2016

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata-1 (S1), Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Kampanye Sosial "BERANI BILANG TIDAK"
Untuk Mencegah Tindakan Asusila Terhadap Anak
Disusun Oleh :

Nama : Syifa Fauziah
NIM : 42313010176
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal, 17 Juni 2016

Pembimbing,



Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn

Jakarta, 24 Juni 2016

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir
Desain Komunikasi Visual



Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas karunia serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul KAMPANYE SOSIAL “BERANI BILANG TIDAK” UNTUK MENCEGAH TINDAKAN ASUSILA TERHADAP ANAK.

Laporan Tugas Akhir ini berisi mengenai seluruh seluk-beluk yang dilakukan dalam proses perancangan Kampanye Berani Bilang Tidak guna membantu mengedukasi anak-anak cara menghindari predator seksual sebagai upaya mencegah terjadinya korban yang lebih banyak di Indonesia.

Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun tetap penulis nantikan demi kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menjadi pedoman untuk para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Selesainya Laporan Tugas Akhir ini dapat terlaksana karena do’a serta bimbingan, saran, dukungan secara moril dan materil dari berbagai pihak, untuk itu penulis dalam kesempatan ini memberikan terima kasih kepada :

1. Bapak Edy Muladi, Ir. Msi selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif
2. Bapak Lukman Arief, S.Ds, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
3. Bapak Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn selaku dosen pembimbing
4. Kedua Orang tua Bapak Syarifudin, dan Ibu Sri Sujiah yang selalu memberi dukungan baik moril maupun materil.
5. Muhamad Rusdi, Maya, Aprilya, Ulfah, Zuarbi, M. Hifni, Irfan Hakim, Jazuli yang telah memberikan bantuan bagi penulis saat melakukan penyuluhan sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

6. Rekan – rekan sesama mahasiswa Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana angkatan tahun 2012.

Penulis menyadari penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu saran serta kritik yang membangun sangat diharapkan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta, 20 Juni 2015

Penulis

Syifa Fauziah



DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
1. Penjelasan Judul Perancangan	1
2. Latar Belakang Perancangan	1
3. Solusi Desain.....	1
4. Perwujudan Karya	2
II. METODE PERANCANGAN	3
A. Orisinalitas	3
B. Kelompok Pengguna Produk.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
1. Tujuan	5
2. Manfaat.....	5
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	6
1. Logika Dasar Perancangan	6
2. Teknologi yang Dibutuhkan	7
3. Material yang Dipergunakan.....	8
4. Biaya Perancangan dan Produksi	10
E. Skema Proses Kerja	11
1. Survey Data KPAI.....	12
2. Analisis Data Kekerasan Seksual Anak	12
3. Penetapan Target Audiens.....	12
4. Pesan Marketing	12
5. Consumer Insight	12
7. Pesan Komunikasi	12
8. Consumer Journey	13
9. Penetapan Media.....	13
10. Eksekusi Media.....	13
11. Realisasi Media	13
III. DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN	14
A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan.....	14
1. Data Primer	14
2. Data Sekunder	15
a. Kampanye	15

b. Jurnal	16
B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk	
Rancangan.....	20
1. Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual	20
a. Elemen-elemen Visual	21
C. Kelompok Data Berkaitan Dengan Teknis Produk	
Rancangan.....	26
1. Perancangan Board Game.....	26
a. Perancangan Papan Board.....	26
b. Perancangan Pion Permainan.....	27
c. Perancangan Spinner Board Game.....	27
2. Perancangan Meteran Badan	28
3. Perancangan Botol Tumbler.....	28
4. Perancangan Penghapus	29
5. Perancangan Buku Edukasi	29
D. Kelompok Data Berkaitan Dengan Ekonomi Produk	
Rancangan.....	30
IV. KONSEP PERANCANGAN.....	31
A. Tataran Lingkungan/Komunitas	31
1. Pengguna Karya	31
2. Sasaran Karya.....	31
a. Consumer Insight	31
b. Consumer Journey & Point of Contact.....	32
3. Lifecycle Karya	33
B. Tataran Sistem	34
1. Penyebaran Karya	34
2. Pemanfaatan Karya.....	34
3. Cara Kerja Produk	35
C. Tataran Produk.....	37
1. Board Game	37
2. Meteran Badan	39
3. Penghapus.....	39
4. Buku Cerita Edukasi	40
5. Botol Minum Tumbler.....	41
D. Tataran Elemen	41
1. Warna	41
2. Logotype & Tipografi	42
3. Ilustrasi.....	42
4. Karakter Pion.....	46
5. Konsep Grid Sistem (Desain Layout).....	46
6. Konsep Proteksi Karya	49
V. PAMERAN	50
A. Desain Final	50
B. Konsep Pameran	53

C. Respon Pengunjung	55
D. Wawancara / Kuisisioner.....	56
KEPUSTAKAAN	58
LAMPIRAN	60



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Punakawan <i>Board Game</i>	3
Gambar 2. Buku Edukasi Jangan Panik	3
Gambar 3. <i>Future meter</i>	4
Gambar 4. Skema Proses Kerja	11
Gambar 5. Ukuran Papan <i>board game</i>	37
Gambar 6. Ukuran Pion <i>board game</i>	38
Gambar 7. Ukuran <i>Spinner board game</i>	38
Gambar 8. Ukuran Kemasan <i>board game</i>	38
Gambar 9. Ukuran Meteran Badan	39
Gambar 10. Ukuran Penghapus	40
Gambar 11. Ukuran Buku Edukasi.....	40
Gambar 12. Botol Tumbler.....	41
Gambar 13. Skema Warna	41
Gambar 14. Logo KPAI.....	41
Gambar 15. Logo Berani Bilang Tidak	42
Gambar 16. Jenis Font.....	42
Gambar 17. Ilustrasi Target Audiens.....	42
Gambar 18. Ilustrasi Paman Jahat.....	43
Gambar 19. Ilustrasi Ibu dan Ayah	43
Gambar 20. Ilustrasi Ibu Guru	44
Gambar 21. Ilustrasi Taman	44
Gambar 22. Ilustrasi Peringatan	44
Gambar 23. Ilustrasi Lolipop & Eskrim	45
Gambar 24. Ilustrasi Anak sekolah.....	45
Gambar 25. Ide Pembuatan Karakter pada <i>Pion</i>	46
Gambar 26. <i>Grid system Board game</i>	47
Gambar 27. <i>Grid system</i> Meteran Badan.....	47
Gambar 28. <i>Grid system</i> Penghapus	48
Gambar 29. <i>Grid system</i> Pola Tumbler	48
Gambar 30. <i>Grid system</i> Buku Edukasi	48
Gambar 31. Logo <i>Personal Branding</i>	49
Gambar 32. Media dengan logo.....	49
Gambar 33. Final desain Papan <i>Board Game</i>	50
Gambar 34. Final desain <i>Spinner Board Game</i>	50
Gambar 35. Final desain Pion <i>Board Game</i>	51
Gambar 36. Final desain <i>Box Board Game</i>	51
Gambar 37. Final Penghapus	51
Gambar 38. Final Meteran Badan	52
Gambar 39. Final desain Botol Tumbler.....	52
Gambar 40. Final desain Buku cerita edukasi	53
Gambar 41. Penyuluhan di SDN pd. Jaya 1	53
Gambar 42. Penyuluhan di SDN pd. Jaya 1	54
Gambar 43. Penyuluhan di SDN pd. Jaya 1	54

Gambar 44. Diagram Respon Pengunjung.....	55
Gambar 45. Wawancara Pengunjung/ Guru	56



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Biaya Perancangan	10
Tabel 2. Macam–macam warna dan presepsinya.....	26
Tabel 3. <i>Consumer Journey & POC</i>	33
Tabel 4. Lifecycle karya.....	34

