

TUGAS AKHIR

**Perancangan Media Kampanye Digital Penanganan
Cerebral Palsy Kepada Orang Tua**



Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Oleh :

FURQAN TSABIT

NIM 42316010050


Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Novena Ulita, S.Pd, M.Sn

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

2020

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Furqan Tsabit**
 Nomor Induk Mahasiswa : 42316010050
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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.

Jakarta, 14 agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



Furqan Tsabit

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPRESIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	--	---

Semester: 8

Tahun Akademik: 2020

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

Judul Tugas Akhir : Perancangan Kampanye Digital Penanganan Cerebral Palsy Kepada Orang Tua

Disusun Oleh:

Nama : Furqan Tsabit
 NIM : 42316010050
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 29 juli 2020

MERCU BUANA

Pembimbing,

Novena Ulita

Novena Ulita, S.pd, M.Sn

Jakarta, 14 Agustus 2020

Mengetahui,
 Koordinator Tugas Akhir,



Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Desain,



Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn

PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE DIGITAL PENANGANAN CEREBRAL PALSY KEPADA ORANG TUA

Furqan Tsabit

NIM 42316010050

ABSTRACT

The lack of understanding of the community and parents of Cerebral Palsy children about Cerebral Palsy makes Cerebral Palsy children unable to get proper treatment because of the lack of information on Cerebral Palsy in Indonesian and the visuals displayed are in the context of sadness which makes Cerebral Palsy stigma in society worse. This design educates the public and parents of Cerebral Palsy children by delivering information in Indonesian which is presented in a cheerful context in the form of a digital campaign.

This design uses a visual illustration technique method because of its effectiveness in conveying information. Several theories are used in this design to build digital campaign structures, such as campaign theory, illustration theory, visual language style theory, color theory, design principles theory, and persuasive theory.

The results of this final project show that providing an understanding of Cerebral Palsy through a digital platform with the delivery of a cheerful context in Indonesian helps parents and the public understand Cerebral Palsy so that they can handle it appropriately and give a positive impression on Cerebral Palsy children.

Keyword: Cerebral Palsy, Visual Communication Strategy, campaign

PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE DIGITAL PENANGANAN CEREBRAL PALSY KEPADA ORANG TUA

Furqan Tsabit

NIM 42316010050

ABSTRAK

Kurangnya pemahaman masyarakat dan orang tua anak *Cerebral Palsy* mengenai *Cerebral Palsy* membuat anak *Cerebral Palsy* tidak bisa mendapatkan penanganan yang tepat karena minimnya informasi *Cerebral Palsy* berbahasa Indonesia dan visual yang di tampilkan berkonteks kesedihan yang membuat stigma *Cerebral Palsy* di masyarakat menjadi buruk. Perancangan ini mengedukasikan kepada masyarakat dan orang tua anak *Cerebral Palsy* dengan penyampaian informasi berbahasa Indonesia yang disajikan dengan konteks yang ceria berupa kampanye digital.

Perancangan ini menggunakan metode teknik visual ilustrasi dikarenakan keefektifannya dalam menyampaikan informasi. Beberapa teori digunakan dalam perancangan ini untuk membangun struktur kampanye digital, seperti teori kampanye, teori ilustrasi, teori gaya bahasa visual, teori warna, teori prinsip desain, dan teori persuasif.

Hasil tugas akhir ini menunjukkan bahwa memberi pemahaman *Cerebral Palsy* lewat *platform* digital dengan penyampaian berkonteks ceria berbahasa Indonesia membantu orang tua dan masyarakat memahami *Cerebral Palsy* sehingga bisa menangani dengan tepat dan memberi kesan positif terhadap anak *Cerebral Palsy*.

Keyword: Cerebral Palsy, Strategi Komunikasi Visual, kampanye

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya maka laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan tugas akhir yang berjudul **"PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE DIGITAL PENANGANAN CERABRAL PALSY KEPADA ORANG TUA"** ini disusun oleh penulis untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan jenjang strata 1 pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama perancangan tugas akhir ini hingga selesai. Secara khusus rasa terima kasih tersebut penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT karena berkat dan rahmat karunianya peneliti diberi kemudahan dalam pembuatan riset ini.
2. Untuk Ayah dan Bunda yang sudah memberikan banyak dukungan kepada penulis.
3. **Ibu Novena Ulita, S.PD, M.Sn** selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan terus memberikan bimbingan dan dorongan dalam menyelesaikan perancangan dan laporan tugas akhir ini.
4. **Ibu Rika Hidraruminggar S. Sn, M.Sn** selaku dosen pengampu tugas akhir yang telah banyak membantu semasa perkuliahan.
5. Seluruh dosen dan staf jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana Jakarta, atas ilmu, bimbingan dan bantuannya hingga peneliti dapat menyusun proposal riset ini.
6. Teman-teman sepermainan Ican, Arie, Hendra, Ilham, Wilna, Eka, Intan, Arby, Imam, Feisal, dan teman-teman satu bimbingan yang selama ini senantiasa saling memberikan semangat dan dukungan.
7. Rekan-rekan di Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana Jakarta yang juga telah banyak membantu peneliti.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Maka, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan laporan tugas akhir ini.

Peneliti berharap, semoga laporan ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca, khususnya bagi peneliti yang akan mengambil tema yang sejenis, sehingga dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan lebih baik.

Jakarta, 29 Juli 2020

Penulis,

Furqan Tsabit



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Perancangan	1
I.2. Tujuan Perancangan	2
I.3. Manfaat Perancangan	2
II. METODE PERANCANGAN	4
II.1. Orisinalitas	4
II.2. Relevansi dan Konsekuensi Studi	7
II.3. Skema Proses Kerja	9
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	11
III.1. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan	11
III.2. Data Aspek Teknis Karya Perancangan	12
III.3. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan	16
III.3.1. Kampanye	16
III.3.2. Ilustrasi.....	17
III.3.3. Gaya Bahasa Visual	19
III.3.4. Warna.....	20
III.3.5. Prinsip Desain.....	24
III.3.6. Persuasif.....	26
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	28
IV.1. Tataran Lingkungan / Komunitas	28
IV.1.1. Analisa Pengguna/Komunitas Karya	28
IV.1.2. Kontibusi pada Masyarakat.....	28

IV.2. Tataran Sistim.....	29
IV.2.1. Cara kerja karya (pengguna / komunitas memahami karya).....	29
IV.2.2. Cara penyebaran / distribusi / penempatan karya	29
IV.3. Tataran Produk	30
IV.4. Proses Produksi	34
IV.4.1. <i>Storyline</i> / Konsep	34
IV.4.2. Referensi Visual.....	35
IV.4.3. Storyboard	36
IV.4.4. Desain karakter	38
IV.4.5. Proses Animasi	39
IV.4.6. Paska Produksi	40
IV.5. Tataran Komponen.....	40
IV.5.1. Konsep Visual	40
V. Uji Desain.....	43
V.1.Deskripsi Karya.....	43
V.2.Kegiatan Uji Desain.....	44
V.2.1. Publikasi Karya	44
V.2.2. Hasil Uji Desain.....	46
KEPUSTAKAN	48
LAMPIRAN.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pameran Karya AKU BISA KREATIF 2015	4
Gambar 2.2 Kampanye sosial peduli masyarakat disabilitas di Klaten, Jawa tengah	5
Gambar 2.3 Skema Proses Perancangan	9
Gambar 2.4 Video Kampanye World Cerebral Palsy Day	11
Gambar 2.5 Komposisi elemen visual dalam frame “Salad Indonesia” ...	13
Gambar 2.6 Komposisi elemen visual dalam setiap frame.....	13
Gambar 2.7 Flow pada elemen visual “Salad Indonesia”	14
Gambar 2.8 Transisi Perpindahan elemen visual “Salad Indonesia”	14
Gambar 2.9 Texture buah kelapa.....	15
Gambar 2.10 Penggunaan Background Music pada motiongraphic	15
Gambar 4.11 Video Motiongraphic.....	30
Gambar 4.12 Feed Instagram	31
Gambar 4.13 Poster	32
Gambar 4.14 Poster Gerak	32
Gambar 4.15 Postingan tips/info	33
Gambar 4.16 Postingan Kisah Inspiratif.....	34
Gambar 4.17 Karakter Bayi.....	38
Gambar 4.18 Karakter Orang tua.....	38
Gambar 4.19 Karakter Terapis.....	39
Gambar 4.20 Karakter Dokter	39
Gambar 4.21 Proses Animasi.....	39
Gambar 4.22 Logo Kampanye	40
Gambar 4.23 Palet Warna Dasar	41
Gambar 4.24 Moodboard	41
Gambar 4.25 Foto Tokoh Inspiratif.....	42
Gambar 4.26 Foto Postingan Informasi.....	42
Gambar 5.27 Video Motiongraphic penanganan Cerebral Palsy	43
Gambar 5.28 Poster Pameran Daring DKV UMB.....	44
Gambar 5.29 Tampilan Website Pameran TA.....	45
Gambar 5.30 Website Insight.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Biaya pra produksi</i>	8
Tabel 2.2 <i>Biaya produksi</i>	8
Tabel 4.3 <i>Tabel Referensi Visual</i>	35
Tabel 4.4 <i>Tabel Storyboard</i>	37
Tabel 4.5 <i>Feedback Responded</i>	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Penambahan Video motion graphic</i>	50
Lampiran 2. <i>Perbaikan postingan poster gerak</i>	50
Lampiran 3. <i>Perbaikan postingan kisah inspiratif</i>	51
Lampiran 4. <i>Perbaikan postingan tips/info</i>	52
Lampiran 5. <i>Perbaikan warna</i>	52
Lampiran 6. <i>Penambahan logo kampanye</i>	53
Lampiran 7. <i>Penambahan media poster</i>	53
Lampiran 8. <i>Nilai Sidang Tugas Akhir</i>	54
Lampiran 9. <i>Kartu ACC Tugas Akhir</i>	56



UNIVERSITAS
MERCU BUANA