

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL KESADARAN TULI “TEMAN DENGAR”

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



Oleh :
Devira Solichin
42316010098

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :
Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2020**

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

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2019/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Devira Solichin
 Nomor Induk Mahasiswa : 42316010098
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : Perancangan Kampanye Sosial Kesadaran Tuli “Teman Dengar”

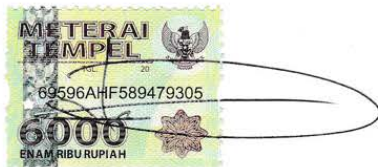
Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

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

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 14 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



Devira Solichin

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

Semester: Genap

Tahun akademik: 2019/2020

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 Sosial Kesadaran Tuli “Teman Dengar”

Disusun Oleh,

Nama : Devira Solichin
 NIM : 42316010098
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 28 Juli 2020

Pembimbing,



Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds

Jakarta, 13 Agustus 2020

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Rika Hindraruminggar S.Sn M.Sn

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Rika Hindraruminggar S.Sn M.Sn

DEAF AWARENESS SOCIAL CAMPAIGN DESIGN “TEMAN DENGAR”

Devira Solichin
NIM 42316010098

ABSTRACT

Social campaign is an effort to spread important messages originating from the unrest that occurs in the community, as happened to the Deaf community in Indonesia. The amount of bad stigma towards the Deaf community makes them get bad treatment from the Hearing community. This happened because of the lack of understanding and communication gap between the Hearing and Deaf community. In response to this, the author designed the Deaf awareness social campaign with Hearing community as the audience. The design of this campaign is made with attractive visuals, relying on the power of social media Instagram as its main media, making motion graphics that contain a brief understanding of the Deaf, as well as other supporting media such as posters that are applied on street walls to attract the attention of the audience.

Keyword: *Social Campaign, Social Media, Deaf, Motion Graphic*



PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL KESADARAN TULI “TEMAN DENGAR”

Devira Solichin
NIM 42316010098

ABSTRAK

Kampanye sosial adalah suatu upaya menyebarkan pesan-pesan penting yang berasal dari keresahan-keresahan yang terjadi di masyarakat, seperti halnya yang terjadi pada komunitas Tuli di Indonesia. Banyaknya stigma yang buruk terhadap komunitas Tuli membuat mereka mendapatkan perlakuan yang buruk dari komunitas Dengar. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pengertian dan kesenjangan komunikasi antara komunitas Dengar dan Tuli. Dalam menanggapi hal tersebut penulis merancang kampanye sosial Tuli dengan target audiens komunitas Dengar. Perancangan kampanye ini dibuat dengan visual yang menarik, mengandalkan kekuatan media sosial Instagram sebagai media utamanya, membuat motion graphic yang berisi pemahaman singkat tentang Tuli, serta media pendukung lainnya seperti poster yang diaplikasikan di tembok jalanan agar menarik perhatian audiens.

Kata Kunci: Kampanye Sosial, Tuli, Media Sosial, Motion Graphic



KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur kepada Allah S.W.T atas berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Kampanye Sosial Kesadaran Tuli “Teman Dengar””

Tugas Akhir ini merupakan mata kuliah yang bersifat wajib bagi mahasiswa/i yang menempuh program studi Desain Komunikasi Visual dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Tugas Akhir yang disusun ini dapat terselesaikan, tidak hanya dengan tenaga diri sendiri, tetapi terdapat banyak pihak yang memberikan bantuan dalam bentuk dukungan fisik, dukungan moral, bimbingan, dan bantuan-bantuan lain yang tentunya sangat berharga dan tidak ternilai dalam proses penyusunan laporan ini, oleh karena itu, praktikan hendak mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan hikmat, anugerah dan bimbingannya kepada praktikan sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan maksimal, serta kepada Nabi besar Muhammad SAW.
2. Kedua orang tua dan seluruh keluarga untuk selalu mendukung penulis.
3. Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds, selaku Dosen Pembimbing Riset Desain dan Tugas Akhir yang banyak membantu penulis.
4. Para dosen Universitas Mercu Buana, yang telah banyak memberikan banyak pelajaran.
5. Audy Bayu Prakoso yang telah banyak memberikan bantuan fisik, dukungan moral dan bantuan-bantuan lainnya yang berharga.

6. Melfri, Oscar, Gerson, Terry, Recun, Fido dan Broto selaku rekan kerja sekaligus mentor yang sudah banyak memberikan dukungan dan pelajaran yang berharga.
7. Teman-teman Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana khususnya Niken, Chiqa, Venna, Cindy, Laura, yang telah memberikan semangat untuk mengerjakan laporan.

Saya Menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu saya mengharapkan kritik dan saran demi sempurnanya penulisan laporan ini. Semoga Laporan ini dapat memberi banyak manfaat bagi kita semua.

Jakarta, 22 Juli 2020



Penulis

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Tujuan Perancangan.....	2
C. Manfaat Perancangan.....	2
II. METODE PERANCANGAN.....	4
A. Orisinalitas	4
B. Target / Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran).....	4
1. Target Primer	4
2. Target Sekunder.....	5
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	9
1. Pengetahuan.....	9
2. Keterampilan.....	9
3. Teknologi yang dibutuhkan	9
4. Biaya Perancangan dan Produksi.....	10
D. Skema Proses Desain.....	11
1. Menentukan Masalah & Solusi	11
2. Pengumpulan Data & Konten	12
3. Membuat Konsep dan Moodboard.....	12
4. Proses Perancangan Branding Kampanye.....	13
5. Proses Perancangan Media Utama	13
6. Proses Perancangan Media Pendukung	14

7. Uji Kelayakan Karya.....	15
8. Realisasi Karya	15
9. Pameran Karya	15
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	16
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan	16
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan	16
1. Material yang digunakan.....	16
2. Teknik yang digunakan	17
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....	17
1. Teori Tipografi.....	17
2. Prinsip Layout	20
3. Teori Warna	21
4. Teori Ilustrasi	26
5. Teori Ekspresi Wajah (<i>Facial Expressions</i>)	27
6. Teori Gesture	28
7. Teori Semiotika	31
8. Teori Kampanye.....	32
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	33
A. Tataran Lingkungan	33
1. Analisa Pengguna/Komunitas.....	33
2. Kontribusi pada Masyarakat	33
B. Tataran Media.....	33
1. Cara Kerja Karya	33
2. Cara Penyebaran.....	34
C. Tataran Kekarya.....	36
1. Deskripsi Karya	36
2. Spesifikasi Teknis Karya	36
3. Desain Layout Karya.....	36
D. Tataran Elemen Visual.....	50
1. Konsep Visual	50
2. Konsep Material	55
3. Konsep Proteksi Karya	56

V. KEGIATAN PAMERAN.....	57
A. Deskripsi Karya	57
B. Kegiatan Uji Desain.....	57
C. Hasil Uji Desain	61
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	67



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Mind Map dan Moodboard	12
Gambar 2. 2 Sketsa Logo	13
Gambar 2. 3 Sketsa Feed Instagram.....	14
Gambar 2. 4 Sketsa Storyboard Motion.....	14
Gambar 3. 1 Primary Colors	22
Gambar 3. 2 Secondary Colors	23
Gambar 3. 3 Intermediate Colors.....	23
Gambar 3. 4 Tertiary Colors	24
Gambar 3. 5 Quarterary Colors	24
Gambar 3. 6 Tint, Tone dan Shade	25
Gambar 3. 7 Contoh Close Value	25
Gambar 3. 8 Warna RGB dan CMYK	26
Gambar 3. 9 Ekspresi Bahagia	28
Gambar 3. 10 Ekspresi Sedih	28
Gambar 3. 11 Open Body Gesture	29
Gambar 3. 12 Closed Body Gesture	29
Gambar 3. 13 Forward Body Gesture.....	30
Gambar 3. 14 Backward Body Gesture	30
Gambar 4. 1 Timeline Post Feed Instagram	35
Gambar 4. 2 Layout Post Instagram 1-3.....	37
Gambar 4. 3 Layout Post Instagram 4	37
Gambar 4. 4 Layout Post Instagram 5	38
Gambar 4. 5 Layout Post Instagram 6	38
Gambar 4. 6 Layout Post Instagram 7	39
Gambar 4. 7 Layout Post Instagram 8-9.....	39
Gambar 4. 8 Layout Post Instagram 10-12.....	40
Gambar 4. 9 Layout Post Instagram 13.....	40
Gambar 4. 10 Layout Post Instagram 14	41
Gambar 4. 11 Layout Post Instagram 15	41
Gambar 4. 12 Layout Post Instagram 16	42

Gambar 4. 13 Layout Post Instagram 17	42
Gambar 4. 14 Layout Post Instagram 18	43
Gambar 4. 15 Layout Post Instagram 19	43
Gambar 4. 16 Layout Post Instagram 20	44
Gambar 4. 17 Layout Post Instagram 21	44
Gambar 4. 18 Layout Post Instagram 22-24	45
Gambar 4. 19 Konsep Visual Warna	51
Gambar 4. 20 Konsep Visual Tipografi	51
Gambar 4. 21 Konsep Visual Karakter	52
Gambar 4. 22 Studi Karakter	53
Gambar 4. 23 Elemen Grafis	54
Gambar 4. 24 Konsep Visual Logo	55
Gambar 4. 25 Contoh Pengaplikasian Media	56
Gambar 5. 1 Kampanye Sosial Teman Dengar	57
Gambar 5. 2 Pameran Jumpa Maya	58
Gambar 5. 3 Halaman Utama Pameran	59
Gambar 5. 4 Halaman Pengenalan Karakter	59
Gambar 5. 5 Motion Graphic Kampanye	60
Gambar 5. 6 Bagian Pengaplikasian Media	60
Gambar 5. 7 Bagian Akhir Pameran	61

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Inspirasi Karya Sejenis	8
Tabel 2 Biaya Pra-Produksi	10
Tabel 3 Biaya Produksi	10
Tabel 4 Biaya Media Pendukung	10
Tabel 5 Total Biaya Keseluruhan	11
Tabel 6 Layout Scene Motion Graphic	50
Tabel 7 Hasil Uji Desain	64



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Logo Teman Dengar	67
Lampiran 2 Desain Karakter	67
Lampiran 3 Feed Instagram.....	68
Lampiran 4 Motion Graphic Styleframes.....	69
Lampiran 5 Poster.....	70
Lampiran 6 Screenshot ACC Pameran.....	71
Lampiran 7 Screenshot ACC Sidang	71
Lampiran 8 Screenshot ACC Revisi	71
Lampiran 9 Nilai Tugas Akhir.....	72

