

CAMPAIGN VISUAL DESIGNS OF ANTI-DRUGS AMBIENT MEDIA

*Written Project Report
Study Programs Visual Communication Design
Mercu Buana University Jakarta, 2017*

By: Zakky Mubarak

ABSTRACT

This design aims to present a danger of drug abuse information such as impacts and side effects of drug use that will be displayed in visual media such as ambient media and infographics. This media is made as attractive as possible for students by presenting photographic illustrations in works that give a realistic impression, so this campaign can be a medium of information for students in understanding the contents of the message delivered.

This anti-drug campaign provides awareness for students to stay away from drugs because of the dangers that arise from the use of drugs. Students are expected to know the impact of drug use, this making Indonesian students free from drugs. The way in this design is exploring interesting ideas and concepts, as well as different content into a particular feature in the work of anti-narcotics campaigns and nothing in the making yet. The visual media chosen for the campaign is Ambient Media.

The results of the design show that the campaign is very effective in terms of delivering messages and information. With the creation of visual media such as Ambient Media make alternative media. For students who see the work, this work is more interesting than the other works. It is hoped that the concept of an ambient media anti-narcotics campaign can be applied to several schools throughout Indonesia.

Keywords: campaign, narcotic, visual media, drugs, ambient media

PERANCANGAN VISUAL KAMPANYE ANTI NARKOBA AMBIENT MEDIA

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Mercu Buana Jakarta, 2017

Oleh : **Zakky Mubarak**

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk menyajikan suatu informasi bahayanya penyalahgunaan narkoba seperti dampak dan efek samping pemakaian narkoba yang akan dipublikasikan dalam media visual yaitu ambient media dan infografis. Media ini dibuat semenarik mungkin untuk pelajar dengan menyajikannya ilustrasi fotografi pada karya yang memberi kesan realistis, sehingga kampanye ini dapat menjadi media informasi untuk pelajar dalam memahami isi pesan yang disampaikan.

Kampanye anti narkoba ini memberikan kesadaran bagi pelajar untuk menjauhi narkoba karena bahaya yang timbul dari pemakaian narkoba. Diharapkan pelajar menjadi tahu dampak dari pemakaian narkoba, sehingga membuat pelajar indonesia bebas dari narkoba. Cara yang dilakukan dalam perancangan ini adalah pengekplorasian ide dan konsep yang menarik, serta konten yang berbeda menjadi suatu ciri khas tertentu dalam karya kampanye anti narkoba dan belum ada yang sama dalam pembuatannya. Media visual yang dipilih untuk kampanye yaitu *Ambient Media*.

Hasil perancangan yang dilakukan menunjukkan bahwa kampanye tersebut sangat efektif dalam hal menyampaikan pesan dan informasi. Dengan dibuatnya media visual seperti *Ambient Media* menjadikan media alternatif. Bagi pelajar yang melihat karya tersebut, karya ini lebih menarik dibandingkan dengan karya yang lainnya. Diharapkan konsep kampanye anti narkoba *ambient media* dapat diterapkan ke beberapa sekolah di seluruh indonesia.

Kata kunci : kampanye, narkoba, *ambient media*, media visual.