

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KAMPANYE BERBASIS VIDEO
EXPLAINER DALAM MENCEGAH PENYAKIT DEMAM
BERDARAH DENGUE PADA RUMAH SAKIT KARTIKA
HUSADA**

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



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

UNIVERSITAS

Oleh:

FAJRI RIZKY SETIABUDI

NIM 42320010051

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:



Edwar Juanda, S.Ds., M.IKom

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN SENI DAN KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2024

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fajri Rizky Setiabudi
 Nomor Induk Mahasiswa : 42320010051
 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, 31 Juli 2024

Yang memberikan pernyataan,



SEPTULUH RIBU RUPIAH
10000
 TEL. 20
**METERAI
 TEMPEL**
 A5260ALX274096111

Fajri Rizky Setiabudi

HALAMAN PENGESAHAN

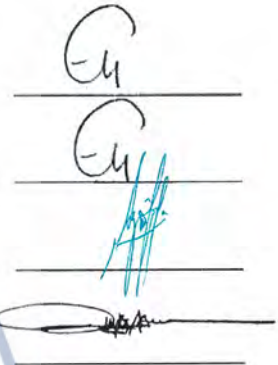
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fajri Rizky Setiabudi
NIM : 42320010051
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Kampanye Berbasis Video
Explainer Dalam Mencegah Penyakit Demam
Berdarah Dengue Pada Rumah Sakit Kartika
Husada

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0318018803
Ketua Penguji : Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0318018803
Penguji 1 : Agustan S.Pd, M.Sn
NIDN : 0303038604
Penguji 2 : Rifki Aswan, S.Pd. M.Sn.
NIDN : 0312119002



Handwritten signatures of the examiners and supervisors, including Edwar Juanda, Agustan S.Pd, Rifki Aswan, and Fajri Rizky Setiabudi.

Jakarta, 7 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Handwritten signature of Irfandi Musnur.

(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

ABSTRAK

Peningkatan kasus Demam Berdarah Dengue (DBD) di Kota Bekasi, yang menduduki peringkat ketiga di Indonesia dengan 947 kasus pada tahun 2023, menyoroti urgensi penanggulangan yang efektif. Proyek ini bertujuan merancang video *explainer* sebagai media kampanye untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang pencegahan DBD, terutama di Rumah Sakit Kartika Husada Bekasi. Video *explainer* dipilih karena kemampuannya menyederhanakan informasi kompleks dan menyampaikannya secara menarik melalui kombinasi animasi, grafis dinamis, dan narasi yang persuasif. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Design Thinking*, yang mencakup tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*. Video *explainer* yang dihasilkan bertujuan mempromosikan perilaku 3M Plus (Menguras, Menutup, Mengubur) dan tindakan pencegahan lain yang relevan. Uji coba dilakukan untuk memastikan efektivitas desain dalam mencapai tujuan kampanye. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video *explainer* dapat menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan pesan pencegahan DBD kepada masyarakat, dengan potensi untuk meningkatkan kesadaran dan mendorong tindakan preventif di lingkungan sekitar.

Kata Kunci: Kampanye, Video *Explainer*, Demam Berdarah Dengue



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

The increase in Dengue Hemorrhagic Fever (DHF) cases in Bekasi City, which ranks third in Indonesia with 947 cases in 2023, highlights the urgency of effective countermeasures. This project aims to design an explainer video as a campaign medium to raise public awareness and understanding of DHF prevention, particularly at Kartika Husada Hospital Bekasi. The explainer video was chosen for its ability to simplify complex information and convey it engagingly through a combination of animation, dynamic graphics, and persuasive narration. The design method used in this project is Design Thinking, which includes the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. The resulting explainer video aims to promote the 3M Plus behavior (Drain, Cover, Bury) and other relevant preventive actions. Trials were conducted to ensure the effectiveness of the design in achieving the campaign's goals. The research results show that the explainer video can be an effective tool in conveying DHF prevention messages to the community, with the potential to increase awareness and encourage preventive actions in the surrounding environment.

Keywords: Campaign, Explainer Video, Dengue Hemorrhagic Fever



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Kampanye Berbasis Video *Explainer* dalam Mencegah Penyakit Demam Berdarah Dengue pada Rumah Sakit Kartika Husada” ini dengan baik.

Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana. Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat berupa kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Edwar Juanda, S.Ds., M.IKom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berarti dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan dukungan dan fasilitas yang diperlukan selama masa studi.
4. Rizal Bay Khaqy, S.Ds, M.Sn, selaku Koordinator Tugas Akhir periode Genap 2023/2024 yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, serta membantu dalam koordinasi pameran.
5. Bapak/Ibu dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa studi.
6. Seluruh staf dan karyawan Universitas Mercu Buana yang telah membantu dalam kelancaran administrasi selama penyusunan Tugas Akhir ini.

7. Keluarga yang telah memberikan segala dukungan. Mama yang telah memberikan kasih sayang dan selalu menyertakan doa untuk anak-anaknya agar selalu dilancarkan segala urusannya. Bapak yang juga telah memberikan kasih sayang dan pengorbanan yang luar biasa kepada penulis sehingga penulis mampu menempuh masa studinya hingga Sarjana. Mas Panji yang telah memberikan dukungan finansial. Ifang yang telah menjadi inspirasi dan teman diskusi terbaik bagi penulis.
8. Orang-orang terdekat, Noni yang telah memberikan banyak bantuan serta semangat yang sangat berharga selama penyusunan Tugas Akhir. Keumala yang telah membantu proses pencetakan pameran dalam kebutuhan penyusunan tugas akhir. Syauqi, Rafi, Faiz, Lucky, Pingkan, Naala yang telah memberikan semangat dan dukungan.
9. Teman-teman dan rekan-rekan mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan semangat dan kerjasama selama penyusunan Tugas Akhir ini.
10. Pihak Taman Ismail Marzuki yang telah bekerja sama dalam memfasilitasi kegiatan pameran tugas akhir.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Manfaat Perancangan	3
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Target Perancangan.....	10
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	13
2.3.1 Relevansi Perancangan	13
2.3.3 Konsekuensi Studi	13
2.4. Skema Proses Desain	20
2.4.1 <i>Empathize</i> (Empati)	22
2.4.2 <i>Define</i> (Mendefinisikan)	25
2.4.3 <i>Ideate</i> (Membuat Gagasan).....	28
2.4.4 <i>Prototype</i> (Prototipe).....	36
2.4.5 <i>Testing</i> (Uji Coba).....	39
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN	41
3.1 <i>Positioning</i> & Konsep Desain	41
3.1.1 <i>Positioning</i> Karya.....	41

3.1.2 Konsep Desain	41
3.2 Strategi Pesan	42
3.3 Strategi Visual	43
3.4 Strategi Distribusi Karya	44
BAB IV HASIL KARYA DKV	47
4.1 Deskripsi Karya	47
4.1.1 Visual Karya.....	47
4.1.2. Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan.....	59
4.2 Pameran Karya	63
4.3 Hasil Uji Desain	65
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	71
BAB V KESIMPULAN & SARAN	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses <i>Design Thinking</i>	22
Gambar 2. <i>Empathy Map</i>	23
Gambar 3. <i>Mind Mapping</i> pada <i>Brainstorming</i>	28
Gambar 4. <i>Moodboard</i>	29
Gambar 5. <i>Storyboard</i>	37
Gambar 6. Aset Digital.....	38
Gambar 7. Aset Digital 2.....	39
Gambar 8. Proses Perancangan 1.....	40
Gambar 9. Proses Perancangan 2.....	40
Gambar 10. Slogan Media Pendukung.....	48
Gambar 11. <i>Palette</i> Warna	50
Gambar 12. <i>Key Visual</i>	50
Gambar 13. <i>Font Gabriel Sans</i>	51
Gambar 14. Hasil Digitalisasi <i>Scene</i>	53
Gambar 15. <i>Thumbnail Youtube</i>	53
Gambar 16. Media Pendukung Kaos.....	53
Gambar 17. Media Pendukung <i>Tumblr</i>	54
Gambar 18. Media Pendukung Stiker.....	54
Gambar 19. Media Pendukung Gantungan Kunci.....	54
Gambar 20. Media Pendukung Poster.....	55
Gambar 21. <i>Visual Personal Style</i>	58
Gambar 22. Kegiatan Display Karya.....	64
Gambar 23. Suasana Pameran	64
Gambar 24. <i>Form</i> Jawaban Kuesioner	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Perancangan	8
Tabel 2. <i>Storyline</i>	36
Tabel 3. Model Komunikasi AISAS	46
Tabel 4. Penyajian Visual Video <i>Explainer</i>	57
Tabel 5. Distribusi Karya	63
Tabel 6. Pertanyaan Pertama Kuesioner	66
Tabel 7. Pertanyaan Ke-dua Kuesioner	67
Tabel 8. Pertanyaan Ke-tiga Kuesioner	69
Tabel 9. Pertanyaan Ke-empat Kuesioner	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi	78
Lampiran 2. Pameran	79
Lampiran 3. Kuesioner	80
Lampiran 4. Bukti Turnitin	83
Lampiran 5. Lembar Penilaian	84
Lampiran 6. Lembar Perbaikan	85
Lampiran 7. Hasil Karya	88
Lampiran 8. <i>Feedback</i> Mitra	89

