

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA EVENT “FESTIVAL KA LEMBUR GIZI” UNTUK MENINGKATKAN SOSIALISASI PROGRAM KAMPUNG KELUARGA BERKUALITAS DI DESA CIKUPA

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



Oleh:

MELINDA IRYANTO

NIM : 42323120002

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025**

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

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2024/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melinda Iryanto
 Nomor Induk Mahasiswa : 42323120002
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini adalah 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, 11 Agustus 2025

Yang memberikan pernyataan,



Melinda Iryanto

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	: Melinda Iryanto
NIM	: 42323120002
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	: Perancangan Media Event “Festival Ka Lembur Gizi” untuk Mendukung Sosialisasi Program Kampung Keluarga Berkualitas di Desa Cikupa

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

Disahkan oleh:

Pembimbing	: Lukman Arief, S.Ds, M.Sn
NIDN	: 0316128101
Ketua Penguji	: Lukman Arief, S.Ds, M.Sn
NIDN	: 0316128101
Penguji 1	: Firmansah, S.Pd, M.Sn
NIDN	: 0311048705
Penguji 2	: Rifki Aswan, S.Pd, M.Sn
NIDN	: 0312119002



Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

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

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

ABSTRAK

Perancangan media event “Festival Ka Lembur Gizi” ini berawal dari rendahnya partisipasi masyarakat terhadap program KKB, akibat kurangnya sosialisasi yang komunikatif, akses media informasi yang terbatas, serta program dianggap formal dan tidak menyentuh kebutuhan warga secara langsung. Maka dari itu, perancangan ini bertujuan menghadirkan sebuah bentuk sosialisasi program yang lebih dekat, relevan, dan mudah diterima oleh masyarakat. Melalui kegiatan festival bertema edukasi gizi keluarga yang dikemas dengan pendekatan budaya lokal secara partisipatif dan menyenangkan. Metode yang digunakan mengacu pada pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pada tahap awal, dilakukan observasi lapangan dan wawancara mendalam terhadap target pengguna, yaitu keluarga muda di Desa Cikupa. Hasil empati digunakan untuk merumuskan kebutuhan dan merancang strategi pesan serta visual yang tepat, kemudian diimplementasikan dalam berbagai media visual kampanye. Media yang dirancang meliputi poster, spanduk, x-banner, signage, media souvenir, kupon undian, backdrop acara, sertifikat, photobooth hingga properti foto, yang seluruhnya dikemas dengan gaya visual ceria, bahasa sederhana, serta identitas visual yang relevan dengan budaya lokal. Uji desain dilakukan melalui pameran dengan melibatkan 30 responden. Hasilnya menunjukkan bahwa karya diterima dengan baik, namun ditemukan beberapa masukan untuk perbaikan seperti penonjolan informasi utama dalam x-banner dan peningkatan strategi partisipasi warga pada beberapa kegiatan edukatif. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi contoh penerapan komunikasi visual yang membumi, partisipatif dan efektif dalam mendukung pembangunan keluarga di lingkungan pedesaan.

Kata Kunci: Kampung Keluarga Berkualitas, Desain Komunikasi Visual, Kampanye Gizi Keluarga, Partisipasi Masyarakat, *Design Thinking*.

ABSTRACT

The design of the media event “Festival Ka Lembur Gizi” was initiated in response to the low public participation in the KKB program, due to the lack of communicative outreach, limited access to media information, and the perception that the program is overly formal and disconnected from the daily needs of local residents. Therefore, this design aims to introduce a more accessible, relevant, and community-friendly form of program dissemination through a family nutrition education festival packaged in a participatory and culturally-based format. The methodology is based on the Design Thinking approach, which includes five stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing. In the early stages, field observations and in-depth interviews were conducted with the primary users—young families in Cikupa Village. The insights gathered were used to define user needs and design appropriate messaging and visual strategies, which were implemented across various campaign media. These include posters, banners, x-banners, signage, souvenirs, lottery coupons, event backdrops, certificates, photo booths, and props—all presented with cheerful visuals, simple language, and a visual identity aligned with local cultural aesthetics. The design was tested through an exhibition involving 30 respondents. The results indicated positive reception, though some suggestions for improvement emerged, such as emphasizing key information in the x-banner layout and enhancing community participation in certain educational activities. This project is expected to serve as a grounded, participatory, and effective model of visual communication to support family development in rural communities.

Keywords: *Kampung Keluarga Berkualitas, Visual Communication Design, Family Nutrition Campaign, Community Participation, Design Thinking.*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul "Perancangan Media Event "Festival Ka Lembur Gizi" untuk Meningkatkan Sosialisasi Program Kampung Keluarga Berkualitas di Desa Cikupa". Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungannya, diantaranya:

1. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercubuana.
2. Bapak Lukman Arief, S.Ds, M.Sn, selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan yang sangat berarti selama proses perancangan ini berlangsung.
3. Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn, selaku dosen koordinator Tugas Akhir.
4. Pihak instansi terkait, Dinas P5A Kec. Banjaranyar dan Pemerintah Desa Cikupa, khususnya pengelola program Kampung Keluarga Berkualitas, yang telah bekerjasama menjadi mitra penulis..
5. Keluarga dan rekan-rekan yang senantiasa memberikan dukungan doa dan motivasi selama proses perancangan ini berlangsung.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih banyak kesalahan dan jauh dari kesempurnaan, sehingga penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi berbagai pihak yang berkepentingan.

Jakarta, Agustus 2025



Melinda Iryanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Rumusan Masalah Perancangan	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Manfaat Perancangan	4
II. METODE PERANCANGAN	6
A. Orisinalitas	6
B. Target Perancangan	11
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	12
D. Skema Proses Desain	17
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	32
A. Positioning dan Konsep Desain	32
B. Strategi Pesan.....	33
C. Strategi Visual.....	36
D. Strategi Media	41
IV. HASIL KARYA DKV	44
A. Deskripsi Karya	44
B. Pameran Karya	72
C. Hasil Uji Desain	76
D. Evaluasi Perancangan Karya	79
V. KESIMPULAN DAN SARAN	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi Karya Terdahulu.....	6
Tabel 2.2 Perbandingan Referensi Visual Lama dan Adaptasi Perancangan Baru	9
Tabel 2.2 Penjelasan Unsur Nama dan Slogan Kegiatan	28
Tabel 3.1 Style Guide Visual Kampanye.....	38
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Persentase Partisipasi Keluarga Dalam Kegiatan KKB	2
Gambar 2.1 Empathy Map	18
Gambar 2.2 Mind Mapping Kata Kunci Menyenangkan	25
Gambar 2.3 Mind Mapping Kata Kunci Dekat	26
Gambar 2.4 Mind Mapping Kata Kunci Keluarga	26
Gambar 2.5 Moodboard	27
Gambar 2.6 Sketsa perancangan.....	29
Gambar 2.7 Digitalisasi dan Mockup Karya	30
Gambar 4.1 Maskot Kampanye Lembur Gizi.....	45
Gambar 4.2 Identitas Visual Kampanye	46
Gambar 4.3 Warna Utama Kampanye.....	47
Gambar 4.4 Warna Pendukung Kampanye	48
Gambar 4.5 Tipografi Festival “Ka Lembur Gizi”	48
Gambar 4.6 Bentuk Ilustrasi Flat Pada Ikon Pendukung	49
Gambar 4.7 Bentuk Ilustrasi Kartun Pada Maskot.....	49
Gambar 4.8 Supergrafis Mega Mendung	50
Gambar 4.9 Diagram Alur Transformasi Program ke Elemen Visual	53
Gambar 4.10 Poster Kegiatan	54
Gambar 4.11 Distribusi Spanduk Kegiatan.....	55
Gambar 4.12 Distribusi Umbul-Umbul Kegiatan	56
Gambar 4.13 Mockup Kaos Panitia	57
Gambar 4.14 Mockup ID Card Panitia.....	58
Gambar 4.15 Sign Parkir Motor dan Mobil	58
Gambar 4.16 Sign Arah Lokasi Acara.....	59
Gambar 4.17 Sign Toilet	59
Gambar 4.18 Signage Booth	60
Gambar 4.19 Desain Kupon	61
Gambar 4.20 X-Banner Demo Masak	62
Gambar 4.21 X-Banner Cek Kesehatan	63
Gambar 4.22 X-Banner Lomba Mewarnai	63
Gambar 4.23 X-Banner Pojok Konsultasi Keluarga.....	64
Gambar 4.24 Sertifikat Kegiatan.....	65
Gambar 4.25 Souvenir Kegiatan	66
Gambar 4.26 Backdrop Talk show.....	67
Gambar 4.27 Template Slide Presentasi	68

Gambar 4.28	Spanduk Bazar Gizi Lokal	68
Gambar 4.29	Spanduk Gebyar Senam	69
Gambar 4.30	Photobooth Festival.....	70
Gambar 4.31	Maskot 3D Kampanye	71
Gambar 4.32	Desain Properti Foto.....	71
Gambar 4.33	Dokumentasi Persiapan Pameran	72
Gambar 4.34	Dokumentasi Display Pameran	73
Gambar 4.35	Dokumentasi Pembukaan Pameran	73
Gambar 4.36	Dokumentasi Interaksi Pengunjung Pameran.....	74
Gambar 4.37	Dokumentasi Penutupan Kegiatan Pameran.....	75
Gambar 4.38	Diagram Usia Responden.....	77
Gambar 4.39	X-Banner Sebelum Perbaikan	81
Gambar 4.40	X-Banner Setelah Perbaikan	82
Gambar 4.41	Kupon Undian Sebelum Perbaikan.....	82
Gambar 4.42	Kupon Undian Setelah Perbaikan.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Kartu Asistensi Bimbingan	88
Lampiran 2.	Form Pendaftaran Sidang TA.....	89
Lampiran 3.	Surat Keterangan Hasil Sidang TA	90
Lampiran 4.	Catatan Revisi.....	91
Lampiran 5.	Hasil Turnitin	92
Lampiran 6.	Lembar Similarity Check	93
Lampiran 7.	Kuesioner Pameran	94
Lampiran 8.	Dokumentasi Pameran	95
Lampiran 9.	Dokumentasi Proses Perancangan.....	96

UNIVERSITAS
MERCU BUANA