

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN ANEMIA
UNTUK PEREMPUAN USIA 16-19 TAHUN DI SURABAYA

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S1)



Disusun oleh :

Defina Novita Andini

20052010025

Pembimbing 1 :

Aileena Solicitor C. R. E. C., S.T., M.Ds

Pembimbing 2 :

Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2023/2024



TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN ANEMIA
UNTUK PEREMPUAN USIA 16-19 TAHUN DI SURABAYA**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S1)




Disusun oleh :
Defina Novita Andini
20052010025

Pembimbing 1 :
Aileena Solicitor C. R. E. C., S.T., M.Ds

Pembimbing 2 :
Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

2023/2024



HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN ANEMIA UNTUK
PEREMPUAN USIA 16-19 TAHUN DI SURABAYA

Disusun oleh :
DEFINA NOVITA ANDINI
20052010025

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 15 Mei 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Aileen Solicitor C. R. E. C., S.T., M.Ds
NPT. 182 19870119 076

Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn
NPT. 21219941124261

Penguji I

Penguji II

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19851106 201903 1002

Bayu Setiawan, S .Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004


HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN ANEMIA UNTUK
PEREMPUAN USIA 16-19 TAHUN DI SURABAYA

Disusun oleh :
DEFINA NOVITA ANDINI
20052010025

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 15 Mei 2024

Pembimbing 1


Pembimbing 2


Aileena Solicitor C. R. E. C., S.T., M.Ds
NPT. 182 19870119 076


Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn
NPT. 21219941124261

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 198405122021212004

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam laporan Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat dan Pasal 70).

Surabaya, 30 Mei 2024



Defina Novita Andini

ABSTRAK

Anemia terjadi dikarenakan akibat kondisi kekurangan sel darah merah atau hemoglobin. Faktor yang dapat memengaruhi seseorang terkena Anemia seperti pola makan yang kurang sehat dan tidak seimbang hingga kurangnya pengetahuan perempuan tentang Anemia. Pencegahan yang dapat dilakukan dengan mengadakan kampanye pencegahan Anemia untuk perempuan usia 16-19 tahun yang berdomisili di Surabaya. Kampanye dilakukan dengan cara yang seru dan ceria yang sesuai dengan minat remaja perempuan usia 16-19 tahun di zaman sekarang terutama melalui sosial media. Media yang dirancang menggunakan media utama dan media pendukung yang bervariasi. Perancangan dilakukan dengan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Perolehan data dilakukan melalui data primer dan sekunder. Data primer dilakukan dengan wawancara dan observasi. Perolehan data sekunder diperoleh dari studi literatur dan studi pustaka. Hasil data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis *fishbone*. Hasil dari analisis *fishbone* dilanjutkan untuk memperoleh *keyword* atau *big idea* yang di jadikan sebagai konsep awal perancangan. *Keyword* dikembangkan untuk menjadi konsep visual, konsep karakter, dan konsep media. Konsep perancangan menampilkan warna desain perpaduan konsep warna Kesehatan dan keceriaan. Konsep karakter yang digunakan yaitu perempuan usia 16-19 tahun dan ahli gizi. Visual disajikan dengan perpaduan vektor dan ilustrasi serta tipografi *sans serif* dan layout . Tujuan kampanye untuk mengubah perilaku dan pola gaya hidup remaja perempuan agar sehat dan seimbang serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya melakukan pencegahan Anemia. Keseluruhan dari perancangan kampanye dijadikan strategi yang efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang Anemia melalui penyampaian informasi yang menarik dan pembelajaran yang tepat sehingga dapat mengubah perilaku terkait dengan kesehatan.

Kata Kunci: Anemia; Identitas Kampanye; Perancangan Kampanye Digital

ABSTRACT

Anemia occurs due to a condition of lack of red blood cells or hemoglobin. Factors that can affect a person affected by Anemia such as an unhealthy and unbalanced diet to the lack of knowledge of women about Anemia. Prevention can be done by holding an Anemia prevention campaign for women aged 16-19 years who live in Surabaya. The campaign is carried out in a fun and cheerful way that suits the interests of young women aged 16-19 years old today, especially through social media. The media designed uses main media and various supporting media. The design was carried out using qualitative and quantitative research methods. Data acquisition is done through primary and secondary data. Primary data is done by interview and observation. Secondary data is obtained from literature studies and literature studies. The results of the data that have been collected are then analyzed using fishbone analysis. The results of the fishbone analysis are continued to obtain keywords or big ideas that are used as the initial design concept. Keywords are developed to become visual concepts, character concepts, and media concepts. The design concept features design colors that combine the color concepts of health and cheerfulness. The character concepts used are women aged 16-19 years and nutritionists. Visuals are presented with a combination of vectors and illustrations as well as sans serif typography and layouts. The campaign aims to change the behavior and lifestyle patterns of adolescent girls to be healthy and balanced and increase awareness of the importance of preventing Anemia. The overall design of the campaign is an effective strategy in increasing awareness and knowledge about Anemia through the delivery of interesting information and appropriate learning so as to change behavior related to health.

Keywords: Anemia; Campaign Identity; Digital Campaign Design

KATA PENGANTAR

Puji-Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, hidayat, dan karunia-Nya sehingga Tugas-Akhir “Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Anemia untuk Perempuan Usia 16-19 Tahun di Surabaya” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Tugas Akhir ini untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan.

Terimakasih kepada banyak pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan laporan ini dan memberikan banyak dukungan hingga laporan ini terselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih ini peneliti sampaikan kepada :

1. Allah SWT dan junjungan Nabi Muhammad SAW.
2. Kedua orang tua peneliti yang selalu mendoakan dan memberi dukungan secara lahir batin juga dalam urusan finansial.
3. Ibu Aileena-Solicitor C. R. E. C., S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing pertama yang telah sabar dalam membimbing, membantu, memberikan saran dan masukan serta dukungan yang sangat membantu dalam proses perancangan Tugas Akhir ini.
4. Segenap dosen dan tenaga pendidik DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah mendidik dan membantu perancang selama masa perkuliahan.
5. Puskesmas Tambak Rejo yang telah bersedia menjadi stakeholder dalam membantu terwujudnya perancangan Tugas Akhir ini.
6. Ibu Wahyu Prima Ayu Ningsih, A.Md.GZ, ibu Gadis, dan kak Rahma Utami selaku narasumber yang telah membantu dalam memberikan data yang diperlukan dalam perancangan ini.
7. Para *audience* yang telah memberikan *vote* dan saran dalam menentukan visual dalam perancangan Tugas Akhir.
8. Wisnu Aris Nugroho yang telah membantu perancang dalam menaikkan *mood*, memberikan ide, mendorong semangat, menenangkan hati, pikiran, dan mental perancang selama proses perancangan Tugas Akhir.
9. Rizka Sintya Pramesti dan Kholifatus Sa’diyah yang telah membantu perancang dalam proses pengerjaan visual dan penataan *layout* dalam setiap proses perancangan.
10. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu dan menemani selama proses perkuliahan dan pengumpulan data Tugas Akhir.

Akhir kata, perancang menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Apabila terdapat kritik dan saran yang membangun, perancang selalu menerima dengan senang hati

Surabaya, 30 Mei 2024



Defina Novita Andini

DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan perancangan	4
1.6 Manfaat perancangan	4
1.6.1 Bagi perancang.....	4
1.6.2 Bagi khalayak.....	5
1.6.3 Bagi instansi.....	5
1.7 Kerangka perancangan.....	6
BAB II	7
LANDASAN TEORITIS DAN STUDI EKSISTING	7
2.1 Definisi Operasional Judul.....	7
2.1.1 Kampanye Sosial	7
2.1.2 Anemia.....	8
2.1.3 Perempuan usia 16-19 Tahun.....	8
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Tinjauan tentang Kampanye	8
2.2.2 Tinjauan tentang Anemia	10
2.2.3 Tinjauan usia 16-19 Tahun.....	11
2.2.4 Tinjauan tentang Desain Komunikasi Visual.....	12
2.3 Studi Eksisting	22
2.3.1 Studi Komparator.....	26

BAB III.....	40
METODOLOGI DESAIN.....	40
3.1 Metode Perancangan.....	40
3.2 Objek Perancangan	41
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.3.1 Data primer	42
3.3.2 Data Sekunder.....	44
3.4 Teknik Populasi dan Sample.....	46
3.4.1 Populasi.....	46
3.4.2 Sample.....	46
3.5 Teknik Analisis Data	46
3.5.1 Analisis Data Observasi.....	47
3.5.2 Analisis Data Wawancara	47
3.6 Analisis Consumer Insight.....	50
3.6.1 Analisis Consumer Journey	50
3.6.2 Analisis Fishbone.....	53
3.6.3 Sintesa Data	54
3.6.4 Unique Selling Point (USP).....	54
BAB IV.....	56
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....	56
4.1 Perumusan Konsep.....	56
4.4.1 <i>Keywords</i>	56
4.4.2 Makna Denotatif	57
4.4.3 Makna Konotatif.....	58
4.4.4 Konsep Verbal.....	58
4.4.5 Konsep Visual	60
4.4.6 Konsep Media	64
4.2 Proses Perancangan Desain.....	70
4.2.1 Rough Desain (Sketsa Kasar)	70
4.2.2 Komprehensif Desain.....	72
4.2.3 Desain Final (<i>Final Artwork</i>).....	76
4.2.4 Validasi Desain.....	77
4.3 Implementasi Desain.....	79
4.3.1 Karakter.....	79

4.3.3	<i>Feeds Instagram</i>	80
4.3.4	Ambient Mobil Puskesmas Keliling	81
4.3.5	Pouch.....	81
4.3.6	Stand Banner.....	81
4.3.7	Mini X <i>Banner</i>	82
4.3.8	Notebook.....	82
4.3.9	Bolpoin.....	82
4.3.10	Sticker Pack	83
4.3.11	Botol minum	83
4.3.12	Gantungan Kunci	83
4.4	Anggaran Produksi.....	84
4.4.1	Anggaran Produksi Media	84
4.4.2	Anggaran Desainer.....	84
4.4.3	Anggaran Lain-lain	84
4.4.4	Anggaran Total Produksi	84
BAB V		85
PENUTUP.....		85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN.....		88
Lampiran I. Wawancara dengan ahli kampanye		88
Lampiran II. Wawancara dengan Ahli Gizi.....		92
Lampiran III. Wawancara dengan Psikolog sekaligus Guru BK SMA Muhammadiyah 10 Surabaya 11 putri		95
Lampiran IV. Kuesioner survey pengetahuan seputar anemia remaja perempuan		98
Lampiran V. Formulir Asistensi Seminar.....		112
Lampiran VI. Formulir Asistensi Tugas Akhir		116
Lampiran VII. Formulir Revisi Seminar Proposal.....		118
Lampiran VIII. Formulir Revisi K1		125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka perancangan.....	6
Gambar 2. 1 Sebelah kiri desain tidak teratur dan sulit dimengerti, sebelah kanan lebih teratur dan mudah dimengerti.....	13
Gambar 2. 2 Gambar sebelah kiri tidak ada alignment dan berantakan. Sedangkan gambar sebelah kanan terdapat alignment dan lebih teratur.	14
Gambar 2. 3 Konsistensi, penguatan dan pengulangan (Kiri : <i>Headline</i> dan <i>subhead</i> sebagai elemen pengulangan yang konsisten, kanan : penguatan <i>headline</i> dan <i>subhead</i>)	14
Gambar 2. 4 Perbandingan Kontras Dengan Bentuk Huruf	15
Gambar 2. 5 Penerapan Keseimbangan Asimetris Warna pada Desain Publikasi	16
Gambar 2. 6 Penerapan Ritme Repetisi Murni	16
Gambar 2. 7 Penerapan Ritme Repetisi Variasi	16
Gambar 2. 8 Penerapan ritme progresi	17
Gambar 2. 9 Penerapan ritme mengalir	17
Gambar 2. 10 Warna primer merah, kuning, biru	19
Gambar 2. 11 Warna Sekunder Orange, Hijau dan Ungu	19
Gambar 2. 12 Warna sekunder	19
Gambar 3. 1 Tempat Makan Baso Aci Cuanki.....	47
Gambar 3. 2 Wawancara <i>consumer journey</i>	50
Gambar 3. 3 Analisis <i>Fishbone</i>	53
Gambar 4. 1 <i>Keyword</i>	56
Gambar 4. 2 Gaya Visual	61
Gambar 4. 3 Acuan Visual Karakter Ahli Gizi.....	61
Gambar 4. 4 Acuan Karakter Perempuan Usia 16-19 Tahun.....	62
Gambar 4. 5 Palet Warna	63
Gambar 4. 6 Acuan Logo	63
Gambar 4. 7 <i>Font Monster Doodles Demo</i>	63
Gambar 4. 8 <i>Font Chicken Pie</i>	64
Gambar 4. 9 <i>Rough</i> Desain Karakter Ahli gizi	71
Gambar 4. 10 <i>Rough</i> Desain Karakter Perempuan Usia 16-19 Tahun.....	71
Gambar 4. 11 <i>Rough</i> Desain Logo	71
Gambar 4. 12 <i>Rough</i> Desain Feeds Instagram.....	72
Gambar 4. 13 Desain Warna Alternatif Karakter Ahli Gizi	72
Gambar 4. 14 Desain Warna Alternatif Karakter Perempuan Usia 16-19 Tahun	73

Gambar 4. 15 Desain Warna <i>Feeds Instagram</i> Tambahan (Slide 2).....	73
Gambar 4. 16 Desain Warna <i>Feeds Instagram</i> Utama.....	75
Gambar 4. 17 Desain Warna Alternatif Logo	76
Gambar 4. 18 Desain Logo Final.....	76
Gambar 4. 19 Desain Final Karakter Ahli Gizi.....	76
Gambar 4. 20 Desain Final Karakter Perempuan Usia 16-19 Tahun.....	77
Gambar 4. 21 Validasi Desain Karakter Ahli Gizi	77
Gambar 4. 22 <i>Google Form</i> Validasi	77
Gambar 4. 23 Validasi Desain Karakter Perempuan Usia 16-19 Tahun	78
Gambar 4. 24 <i>Google Form</i> Validasi Perempuan Usia 16-19 Tahun.....	78
Gambar 4. 25 Validasi Desain Logo	78
Gambar 4. 26 <i>Google Form</i> Validasi Logo	79
Gambar 4. 27 Implementasi Desain Ahli Gizi	79
Gambar 4. 28 Implementasi Desain Karakter Perempuan Usia 16-19 Tahun	79
Gambar 4. 29 Implementasi Logo	80
Gambar 4. 30 Implementasi <i>Feeds Instagram</i>	80
Gambar 4. 31 Implementasi <i>Ambient</i> Mobil Puskesmas Keliling.....	81
Gambar 4. 32 Implementasi <i>Pouch</i>	81
Gambar 4. 33 Implementasi <i>Stand Banner</i>	81
Gambar 4. 34 Implementasi <i>Mini X Banner</i>	82
Gambar 4. 35 Implementasi <i>Notebook</i>	82
Gambar 4. 36 Implementasi <i>Bolpoin</i>	82
Gambar 4. 37 Implementasi <i>Sticker Pack</i>	83
Gambar 4. 38 Implementasi Botol Minum	83
Gambar 4. 39 Implementasi Gantungan Kunci.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis media kampanye Puskesmas Tambak Rejo.....	22
Tabel 2. 2 Analisa media kampanye Aksi Bergizi.....	27
Tabel 3. 1 Analisis Consumer Journey.....	51
Tabel 4. 1 Deskripsi <i>Feeds Instagram</i>	60
Tabel 4. 2 Strategi AISAS.....	64
Tabel 4. 3 Penerapan media	66