

PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PERIODE VIII



**KAMPANYE SOSIAL PENTINGNYA WANITA USIA MUDA  
MELINDUNGI KULIT DARI SINAR UV**

Dikerjakan oleh:

**Amelia Dwi Susilawati S.**

**12.13.0010**

Pembimbing

**Ag. Dicky Prastomo SIP., MA**

**Nissa Fijriani, S.Sn, M.Sn.**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
PERIODE GENAP 2015/2016

**HALAMAN PENGESAHAN**

Judul :

KAMPANYE SOSIAL PENTINGNYA WANITA USIA MUDA  
MELINDUNGI KULIT DARI SINAR UV

Nama: Amelia Dwi Susilawati S.

NIM: 12.13.0010

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juni 2016

Mengesahkan

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir

Dra. Tyas Susanti, MA., P.hD  
NIDN. 0626076501

Ag.Dicky Prastomo, SIP., MA  
NPP. 058.1.2013.283

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.  
NIDN. 0608075601

**HALAMAN PENGESAHAN**

Judul :  
KAMPANYE SOSIAL PENTINGNYA WANITA USIA MUDA  
MELINDUNGI KULIT DARI SINAR UV

Nama: Amelia Dwi Susilawati S.  
NIM: 12.13.0010

Program Studi: Desain Komunikasi Visual  
Fakultas: Arsitektur dan Desain  
Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juni 2016

Menyetujui,

Pembimbing I

Ag.Dicky Prastomo,SIP.,MA  
NPP. 058.1.2013.283

Penguji I

Bayu Widiantoro, ST.,M.Ds  
NIDN. 058.1.2008.275

Pembimbing II

Nisa Fijriani, S.Sn., M.Sn.  
NPP. \_\_\_\_\_

Penguji III

Pius Rino Pungkiawan, S.Sn.,M.Sn  
NIDN.\_\_\_\_\_

Penguji II

Ag.Dicky Prastomo,SIP., MA.  
NPP. 058.1.2013.283

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Amelia Dwi Susilawati S.

NIM: 12.13.0010

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

KAMPANYE SOSIAL PENTINGNYA WANITA USIA MUDA  
MELINDUNGI KULIT DARI SINAR UV

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk – bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, 17 Juni 2016

Amelia Dwi Susilawati S.

## PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME, karena dengan rahmat dan karunia yang Ia berikan, penulis mampu menyelesaikan Tugas Proyek Akhir yang berjudul "Kampanye Sosial Pentingnya Wanita Usia Muda Melindungi Kulit dari Sinar UV", dengan baik.

Penulis juga ingin berterima kasih kepada Pembimbing dan Penguji yang telah membantu penulis dalam menyusun Tugas Proyek Akhir ini.

Penulis berharap agar makalah ini dapat berguna bagi masyarakat dalam menambah wawasan mengenai pentingnya wanita muda usia 20-25 tahun untuk melindungi kulit dari penyinaran sinar UV secara langsung.

Penulis menyadari, bahwa Tugas Proyek Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, karena itu penulis memohon maaf yang sebesar - besarnya jikalau ada salah kata. Semoga Tugas Proyek Akhir

"Kampanye Sosial Pentingnya Wanita usia Muda Melindung Kulit dari Sinar UV" yang sederhana ini dapat bermanfaat dan dipahami oleh siapapun yang membacanya.

Semarang, Juni 2016

Penulis



## ABSTRAKSI

Seiring dengan berkembangnya zaman, begitu banyak aktifitas dan kesibukan yang dilakukan oleh Wanita muda pada umumnya. Era wanita karir menuntut banyak wanita muda Indonesia untuk banyak beraktifitas. Termasuk di dalamnya aktifitas yang mengharuskan seorang wanita untuk melakukan kegiatan *outdoor*. Dengan begitu banyaknya aktifitas yang menuntut seorang wanita untuk melakukan kegiatan *outdoor* inilah, menjadi salah satu penyebab seorang wanita jadi kurang memperhatikan dampak penyinaran sinar UV secara langsung ke kulit mereka.

Kampanye Sosial *Spot the Sun Avoid the Skinspot* hadir menjadi sebuah solusi yang tepat untuk meningkatkan kepedulian bagi kaum wanita muda ini. Melalui metode AISAS, kampanye sosial ini dirancang dan diperkenalkan melalui berbagai media yang akrab di mata wanita muda ini, yakni sosial media, aplikasi dan *event* dengan tujuan untuk meningkatkan *awareness* dalam diri para wanita muda ini, akan dampak yang dapat ditimbulkan dari penyinaran sinar UV secara langsung kepada kulit mereka

*Kata Kunci: wanita, Spot the Sun Avoid the Skinspot, Event, Awareness, Smartphone Application*



## ABSTRACTION

*In these modern era, there are so many things a career woman do some outdoor activities. This cause some woman didn't aware about the impact their skin can get from UV radiation. The Social Campaign Spot the Sun Avoid the Skinspot is an appropriate solution to raise their awareness for these UV radiation impact to their skin.*

*Through the AISAS method, social campaign was designed and introduced through a variety of media that are familiar in the eyes of young woman, like social media, smartphone applications and an event. With a goal in mind: "To make these young woman aware for the impact their skin can get from*

*UV radiation.". In hope if these woman can get this social campagin through to their mind, they avoid the risk chance they can get from UV radiation. Such as age spot, or more bigger matter like melanoma cancer.*

*Keyword : woman, Spot the Sun Avoid the Skinspot, Event, Awareness, Smartphone Application*



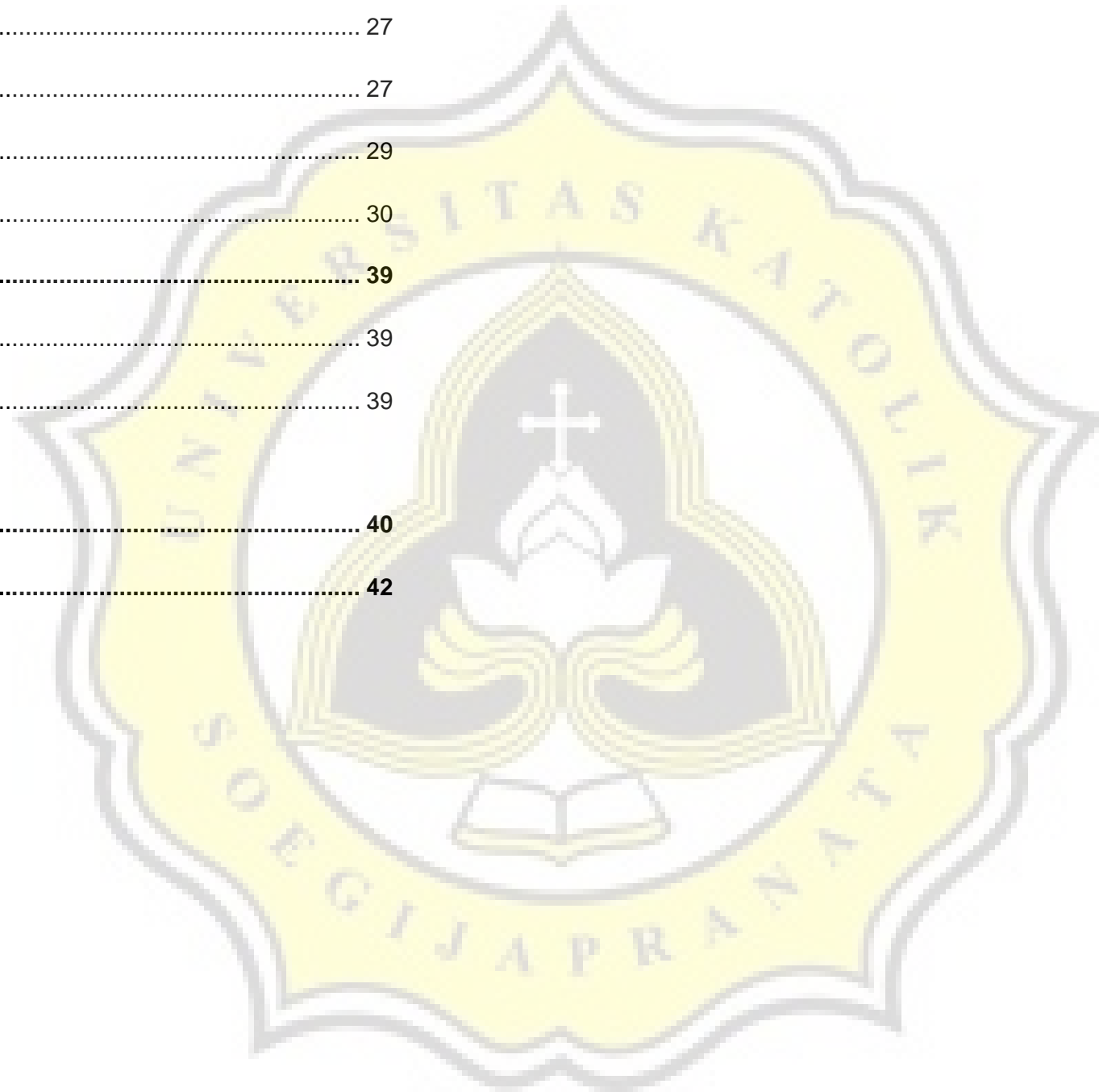
**DAFTAR ISI**

<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>	I.7.1 Data Sekunder .....	<b>2</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>	I.7.2 Data Primer .....	<b>3</b>
<b>PENGESAHAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iv</b>	I.8 Sistematika Penulisan .....	<b>3</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>		
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>	<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>4</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>	II.1 Kerangka Berpikir.....	<b>4</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>	II.2 Kajian Teori.....	<b>4</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>	II.2.1 Global Warming.....	<b>4</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>	II.2.2 Sinar UV.....	<b>4</b>
I.1 Latar Belakang.....	<b>1</b>	II.2.3 Berbagai Dampak yang ditimbulkan Sinar UV .....	<b>5</b>
I.2 Identifikasi Masalah.....	<b>2</b>	II.2.3.1 Dampak Baik Sinar UV .....	<b>5</b>
I.3 Batasan Masalah .....	<b>2</b>	II.2.3.2 Dampak Buruk Sinar UV .....	<b>5</b>
I.3.1 Batasan Permasalahan .....	<b>2</b>	II.2.4 Teori Tipografi .....	<b>5</b>
I.3.2 Batasan Wilayah .....	<b>2</b>	II.2.5 Teori Warna.....	<b>5</b>
I.4 Perumusan Masalah .....	<b>2</b>	II.2.6 Teori Layout .....	<b>6</b>
I.5 Tujuan Penelitian dan Perancangan.....	<b>2</b>	II.2.7 Teori Logo.....	<b>7</b>
I.6 Manfaat Penelitian dan Perancangan.....	<b>2</b>	II.2.8 Teori AISAS.....	<b>7</b>
I.6.1 Bagi Wanita Muda Usia 20-25 tahun .....	<b>2</b>	II.2.9 Teori SWOT .....	<b>8</b>
I.6.2 Bagi Bidang Kesehatan.....	<b>2</b>	II.2.10 Teori Periklanan .....	<b>8</b>
I.6.3 Bagi Mahasiswa DKV.....	<b>2</b>	II.2.11 Teori Sosial Media terhadap Pikiran Konsumen .....	<b>8</b>
I.7 Metode Penelitian dan Perancangan.....	<b>2</b>	II.2.12 Teori <i>Smartphone</i> dalam Edukasi.....	<b>8</b>
		II.3 Kajian Pustaka .....	<b>9</b>



II.3.1 Sinar UV dan Penyakit yang dapat ditimbulkannya .....	9	III.4.1 Media <i>Above The Line</i> .....	19
II.3.2 Kulit dan Psikologi Wanita .....	10	III.4.2 Media <i>Below The Line</i> .....	19
II.3.3 Sinar Matahari dan Mitos yang diterima Masyarakat .....	10	III.5 Perancangan Promosi dan <i>Time Schedule</i> .....	20
II.3.4 Sinar UV dan Budaya <i>Tanning</i> .....	11	III.6 Perancangan Anggaran.....	20
II.3.5 <i>Social Campaign</i> sebagai sarana yang dipilih untuk mengedukasi.....	11		
II.4 Studi Komparasi.....	11	<b>BAB IV STRATEGI KREATIF.....</b>	<b>22</b>
II.4.1 Komparasi I .....	11	IV.1 Konsep Visual.....	22
II.4.2 Komparasi II .....	12	IV.1.1 Warna.....	22
<b>BAB III STRATEGI KOMUNIKASI .....</b>	<b>13</b>	IV.1.2 Tipografi .....	22
III.1 Data Hasil Penelitian .....	13	IV.1.3 Elemen .....	23
III.1.1 Analisa Studi Literatur .....	13	IV.1.4 Logo .....	23
III.1.2 Analisa Observasi .....	13	IV.1.4.1 <i>Logogram</i> .....	23
III.1.3 Kuesioner.....	14	IV.1.4.2 <i>Logotype</i> .....	25
III.1.3.1 Analisa Hasil Kuesioner.....	14	IV.1.4.3 Warna .....	25
III.1.3.2 Analisa Hasil Kuesioner dan Kaitannya dengan Studi Literatur.....	18	IV.1.5 Elemen Pendukung Desain .....	25
III.1.4 Analisa dengan SWOT.....	18	IV.1.5.1 Bunga Matahari & Wanita .....	25
III.2 Khalayak Sasaran .....	19	IV.1.5.2 Benda - Benda <i>Outdoor</i> .....	25
III.2.1 Demografis.....	19	IV.1.5.3 <i>Background</i> Perkotaan.....	26
III.2.2 Behavior dan Psikologi Target Audiens.....	19	IV.1.6 <i>Event</i> Kampanye.....	26
III.3 Tema dan Judul Kampanye Sosial.....	19	IV.2 Konsep Verbal .....	27
III.3.1 Tema Kampanye Sosial .....	19	IV.2.1 Konsep Dasar Kampanye <i>Spot the Sun Avoid the Skinspot</i> .....	27
III.3.2 Judul Kampanye Sosial.....	19	IV.2.1 Konsep Aktivitas <i>Outdoor</i> dalam kaitannya dengan <i>Sun Alarm</i> .....	27
III.4 Media yang digunakan dalam Perancangan.....	19	IV.2.3 Gaya Bahasa .....	27
		IV.3 Visualisasi Desain.....	27

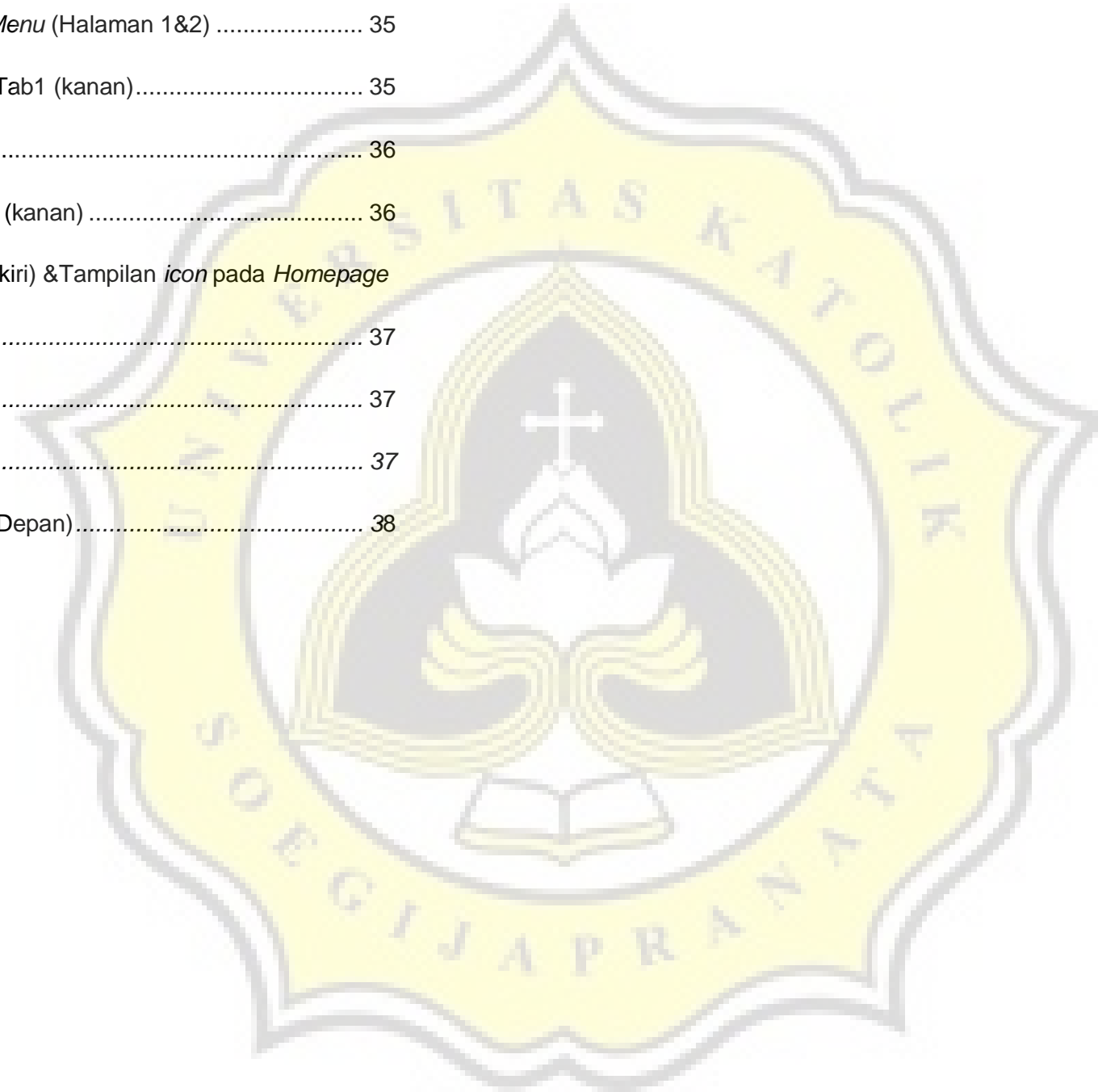
IV.3.1 <i>Graphic Standart Manual</i> .....	27
IV.3.1.1 Logo B/W .....	27
IV.3.1.2 Logo Grid.....	27
IV.3.1.3 Pengaplikasian Logo.....	27
IV.3.1.4 Ukuran Minimum Logo.....	27
IV.3.2 <i>Merchandise</i> .....	29
IV.3.3 Media Utama & Media Pendukung.....	30
<b>BAB V KESIMPULAN &amp; SARAN</b> .....	<b>39</b>
IV.1 Kesimpulan.....	39
IV.2 Saran.....	39
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>40</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>42</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir..... 4	Gambar 4.19 Logo pada <i>Background Gelap</i> ..... 28
Gambar 2.2 <i>Skin Cancer Death Rate (World)</i> ..... 9	Gambar 4.20 Logo Terpisah ( <i>Logotype</i> )..... 28
Gambar 2.3 Gambaran Suasana <i>Event</i> ..... 12	Gambar 4.21 Logo <i>stretch</i> ..... 28
Gambar 3.1 Salah satu Target Observasi ..... 13	Gambar 4.22 <i>Background</i> warna sama ..... 28
Gambar 4.1 Palet Warna Desain..... 22	Gambar 4.23 Merubah Warna Logo ..... 29
Gambar 4.2 <i>Typeface</i> ..... 23	Gambar 4.24 Warna <i>background</i> tidak kontras ..... 29
Gambar 4.3 Contoh Elemen Desain (Wanita & Bunga Matahari) ..... 23	Gambar 4.25 Penggunaan <i>Background Foto</i> ..... 29
Gambar 4.4 Logo Kampanye Sosial..... 23	Gambar 4.26 Ukuran Minimal Logo..... 29
Gambar 4.5 <i>Logogram</i> ..... 24	Gambar 4.27 <i>Merchandise</i> Kampanye ..... 29
Gambar 4.6 Perisai ..... 24	Gambar 4.28 Poster Kampanye ..... 30
Gambar 4.7 Kulit Wanita ..... 24	Gambar 4.29 Iklan <i>Instagram</i> ..... 30
Gambar 4.8 Matahari ..... 24	Gambar 4.30 <i>Prototype Instagram Ads</i> ..... 31
Gambar 4.9 Stilasi Perisai..... 24	Gambar 4.31 Iklan <i>Facebook (Like Page)</i> ..... 31
Gambar 4.10 Stilasi Kulit Wanita..... 24	Gambar 4.32 <i>Prototype Facebook Ads</i> ..... 31
Gambar 4.11 Stilasi Matahari..... 25	Gambar 4.33 Tampilan Akun resmi ( <i>Facebook &amp; Instagram</i> ) ..... 32
Gambar 4.12 <i>Logotype</i> ..... 25	Gambar 4.34 Page ' <i>Home</i> ' dan <i>website</i> resmi..... 32
Gambar 4.13 Contoh Elemen Desain 1 ..... 25	Gambar 4.35 Page ' <i>About Us</i> ' dan <i>website</i> resmi..... 32
Gambar 4.14 Contoh Elemen Desain 2..... 26	Gambar 4.36 Page ' <i>Event</i> ' dan <i>website</i> resmi ..... 33
Gambar 4.15 <i>Background</i> Perkotaan ..... 26	Gambar 4.37 Page ' <i>Find Out More</i> ' dan <i>website</i> resmi..... 33
Gambar 4.16 <i>Black &amp; White</i> ..... 27	Gambar 4.38 Page ' <i>Contact</i> ' dan <i>website</i> resmi ..... 33
Gambar 4.17 Logo Grid ..... 27	Gambar 4.39 <i>Ambient Ads</i> untuk <i>cafe</i> berparasol ..... 34
Gambar 4.18 Logo Terpisah ( <i>Logogram</i> ) ..... 28	Gambar 4.40 Peletakkan <i>Ambien Ads</i> pada meja berparasol..... 34

Gambar 4.41 <i>Hanging Menu</i> (Halaman 1).....	34
Gambar 4.42 <i>Hanging Menu</i> (Halaman 2).....	34
Gambar 4.43 <i>Hanging Menu</i> (Halaman 3).....	35
Gambar 4.44 Tampilan bentuk utuh <i>Hanging Menu</i> (Halaman 1&2) .....	35
Gambar 4.45 Tampilan Aplikasi <i>Home</i> (kiri) & Tab1 (kanan).....	35
Gambar 4.46 Aplikasi Tab 1 ( <i>OverTime</i> ).....	36
Gambar 4.47 Tampilan Aplikasi Tab3 (kiri) & 4 (kanan) .....	36
Gambar 4.478Tampilan Notifikasi Peringatan (kiri) &Tampilan <i>icon</i> pada <i>Homepage Handphone</i> .....	37
Gambar 4.49 Tampak atas <i>Booth Event</i> .....	37
Gambar 4.50 Tampilan <i>Booth Event</i> .....	37
Gambar 4.51 Tampilan <i>Booth Event</i> (Tampak Depan).....	38



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Usia Responden.....	14		17
Tabel 3.2 Tabel Pengeluaran Responden.....	14	Tabel 3.16 Tabel Membawa/Tidak Membawa <i>handphone</i> ketika melakukan kegiatan	
Tabel 3.3 Tabel Pekerjaan Responden.....	14	<i>Indoor</i> .....	17
Tabel 3.4 Tabel tempat - tempat yang sering dikunjungi responden.....	15	<i>Outdoor</i> .....	17
Tabel 3.5 Tabel Alat Transportasi yang digunakan respoden.....	15	Tabel 3.17 Tabel Penting/Tidak sebuah <i>Handphone</i> bagi Responden .....	17
Tabel 3.6 Tabel Persentase kegiatan <i>Outdoor</i> yang dilakukan Responden.....	15	Tabel 3.18 Tabel Respon pilihan antara Edukasi Online / Tatap Muka.....	17
Tabel 3.7 Tabel Persentase menyukai kegiatan <i>outdoor</i> oleh Responden .....	15	Tabel 3.19 Tabel Alasan Responden Memilih Edukasi Online/Tata Muka .....	18
Tabel 3.8 Tabel Waktu yang dipilih Responden untuk melakukan kegiatan		Tabel 3.20 Tabel Jenis Desain yang disukai oleh Responden.....	18
<i>Outdoor</i> .....	15	Tabel 3.21 Tabel Jenis Tipografi yang disukai oleh Responden .....	18
Tabel 3.9 Tabel lama waktu kgiatan <i>outdoor</i> yang dilakukan responden dalam 1		Tabel 3.22 Tabel Jenis Warna yang disukai oleh Responden .....	18
hari .....	16	Tabel 3.23 Tabel SWOT .....	18
Tabel 3.10 Tabel Jenis kegiatan <i>Outdoor</i> apa yang dilakukan reponden.....	16	Tabel 3.24 Tabel AISAS.....	20
Tabel 3.11 Tabel Tahu/Tidaknya Responden terhadap Dampak Penyinaran Sinar		Tabel 3.25 Tabel Perancangan Anggaran.....	20
UV ke kulit .....	16		
Tabel 3.12 Tabel Dampak Penyinaran Sinar UV langsung ke kulit menurut			
Responden .....	16		
Tabel 3.13 Tabel Jenis Perlindungan dari Sinar UV secara langsung oleh			
Responden .....	16		
Tabel 3.14 Tabel Kadar kepedulian Respondern terhadap Dampak Sinar UV			
kepada kulit mereka dalam Satuan Angka.....	17		
Tabel 3.15 Tabel Membawa/Tidak Membawa <i>handphone</i> ketika melakukan kegiatan			