



PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL  
PENTINGNYA PENGETAHUAN MANFAAT DONOR DARAH  
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 3 - 6 DI SEMARANG

ROSARIA ASTRINA

09.13.0101

PROGRAM STUDI  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG 2014

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul :  
PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL  
PENTINGNYA PENGETAHUAN MANFAAT DONOR DARAH UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 3 - 6 DI SEMARANG

Nama: Rosaria Astrina  
NIM: 09.13.0101  
Program Studi: Desain Komunikasi Visual  
Fakultas: Arsitektur dan Desain  
Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juli 2014

Mengesahkan

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ir. Tri Hesti Mulyani, M.T.

NIDN. 0611086201

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T

NIDN. 06 27066701

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T

NIDN. 0627066701

**HALAMAN PENGESAHAN**

Judul :

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL

PENTINGNYA PENGETAHUAN MANFAAT DONOR DARAH UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 3 - 6 DI SEMARANG

Nama: Rosaria Astrina  
NIM: 09.13.0101  
Program Studi: Desain Komunikasi Visual  
Fakultas: Arsitektur dan Desain  
Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juni 2014

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Ir. IGN. Dono Sayoso, M.SR

Maya Putri Utami H.A., S.Sn

NIDN. 0608075601

NUPN. 9906966542

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Ir. IGN. Dono Sayoso, M.SR

NIDN. 0608075601

Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn

NIP. 19960404 1992031002

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T

NIDN. 0627066701

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Rosaria Astrina

NIM : 09.13.0101

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Unika Soegijapranata

Judul Proyek Akhir :

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL  
PENTINGNYA PENGETAHUAN MANFAAT DONOR DARAH UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 3 - 6 DI SEMARANG**

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

Semarang, Juni 2014

Rosaria Astrina

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang selalu menguatkan dan mendampingi penulis selama masa pembuatan Proyek Akhir dari awal dan akhir, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir dengan Tema Festival Pemandu, dimana diambil dari permasalahan tentang kurangnya minat dan kesadaran masyarakat di kota Semarang akan pentingnya pengetahuan manfaat donor darah, darisitu penulis membuat ide kreatif tentang pengenalan manfaat dari donor darah melalui penanaman pola fikir sejak dini bahwa donor darah memiliki banyak manfaat yang berguna bagi tubuh dan berguna juga bagi orang lain yang membutuhkan.

Selama proses pembuatan Proyek akhir banyak dukungan dan semangat yang diberikan untuk penulis untuk menyelesaikan. Dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Dosen Pembimbing yaitu Ibu Maya yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan dukungan dalam proses pembuatan Proyek Akhir, juga penulis berterimakasih kepada Pak Bayu yang sering memberikan masukan dan sharing.

Secara khusus penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Ani dan mbak Nisa UDD yang telah membantu dalam proses pengambilan data yang berhubungan dengan donor darah serta dukungan, masukan dan saran ketika pembuatan Proyek Akhir. Tak lupa juga penulis berterimakasih untuk Mami yang sering menemani penulis ketika harus lembur, dan juga penulis berterimakasih kepada Silvester Mario yang selama pembuatan PA mau meluangkan waktu untuk menemani ketika sakit setelah sidang kelayakan, tenaga, perasaan, saran dan ide kreatif kepada penulis, Kiki yang juga membantu baik semangat dan bantuan, Oh Didik yang membantu dalam dukungan materi, Oh Ridwan dan Cik Monic yang sering menjadi tempat curhat ketika penulis stres, dan wili. Dokter Yesi yang sering memberikan dukungan, semangat ketika penulis jenuh, serta bantuan resep yang mengurangi rasa sakit gusi waktu

pembuatan Proyek Akhir, Jumiati yang menjadi tempat sharing tentang anak Sekolah Dasar serta ide dan waktu nya membantu membuat pin dan ketika memasukan desain ke percetakan, Ferdi dan Gatut serta Pak Yoyok yang telah meluangkan waktu membantu penulis mempelajari skala dalam pembuatan maket, serta dukungan dari Keluarga Besar SendangJati dari Ibuk di desa, Almarhum Bapak serta cha – cha untuk doa terlebih kelompok pengairan yang sering memberikan dukungan serta teman – teman KSR, baik angkatan tua maupun teman seangkatan dan angkatan baru serta anggi, olyn, ela dan septi yang saling memberikan dukungan untuk wisuda bulan Agustus.

Penulis menyadari, dalam pembuatan Proyek Akhir ini banyak kekurangan, maka dari itu penulis terbuka akan saran dan kritik yang membangun. Semoga dengan adanya Proyek Akhir ini dapat berguna bagi UDD dan pihak yang terkait.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>i</b>	<b>BAB II TINJAUAN UMUM</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	<b>ii</b>	2.1 Kerangka Berpikir	4
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b>	<b>iii</b>	2.2 Landasan Teori	4
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>iv</b>	2.3 Kajian Pustaka	7
<b>ABSTRAK</b>	<b>v</b>	2.4 Studi Komperasi	8
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vi</b>	<b>BAB III Strategi Komunikasi</b>	
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>vii</b>	3.1 Analisis	9
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>viii</b>	3.2 Sasaran Khalayak	9
		3.3 Strategi Komunikasi	11
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>		<b>BAB IV Stratergi Kreatif</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah	1	4.1 Konsep Verbal	12
1.2 Identifikasi Masalah	1	4.2 Konsep Visual	12
1.3 Pembatasan Masalah	1	4.3 Visualisasi Desain	16
1.4 Perumusan Masalah	2	<b>BAB V Kesimpulan Dan Saran</b>	
1.5 Tujuan Penelitian	2	5.1 Kesimpulan	17
1.6 Manfaat Penelitian	2	5.2 Saran	17
1.7 Metode Penelitian	2		
1.8 Sistemantika Penulisan	3		
		<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	19

## Daftar Gambar

4.1 Logo	12
4.2 Karakter Pandu dan Dini	12
4.3 Game Pemandu	13
4.4 Kartu Game Pemandu	13
4.5 Poster	13
4.6 Baliho	13
4.7 Ambience Media	14
4.8 Stasionery	14
4.9 Cover Notes dan Isi Notes	14
4.10 T – shirt	15
4.11 Pin	15
4.12 Name Tag	16
4.13 Goodie Bag	16
4.14 Maket	16



**Daftar Tabel**

2.1 Kerangka Berfikir 4  
3.1 Tahapan Kampanye 10  
3.2 Rancangan Anggaran Biaya 11





## ABSTRAK

Kebutuhan kantong darah Unit Donor Darah Kota Semarang masih jauh dari jumlah ideal yaitu hanya 70 – 80 kantong per hari dari jumlah idealnya 150 kantong per hari. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan dan partisipasi aktif tentang manfaat donor darah pada masyarakat usia produktif donor darah. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget bahwa anak – anak usia 10 – 12 tahun atau kelas 3 – 6 masuk ke dalam kategori operasional konkrit di mana anak – anak sudah bisa menganalisa informasi yang diterima dan dapat mencernanya. Hal ini menjadi dasar bagi penulis untuk mengaplikasikan konsep kreatif Desain Komunikasi Visual untuk membentuk pola pikir anak sejak dini tentang pentingnya manfaat donor darah.

Metode yang digunakan adalah studi pustaka. Penulis mengombinasikan beberapa buku serta data yang berkaitan dengan strategi pemasaran komunikasi, kampanye sosial, perilaku anak yang duduk di bangku Sekolah Dasar di Kota Semarang dengan cara wawancara dan penyebaran kuisioner kepada responden yang bersangkutan. Kemudian disusunlah konsep kampanye sosial tentang manfaat donor darah berupa permainan edukasi PEMANDU dan berlanjut dengan adanya FESTIVAL PEMANDU untuk mengomunikasikan game edukasi PEMANDU ke seluruh Semarang.

Kata Kunci : Donor darah, PEMANDU, permainan edukasi, SD

*The need of blood bags for blood Donor Unit Semarang still far from the ideal which is just reach more than 70 bags each day of ideal 150 bags each day. It is going on because the lack of knowledge and active participation about benefits of blood donor at the productive age of blood donor. Based on Piaget's theory of cognitive that children at 10 to 12 years or grade 3 to 6 are categorized to concrete operational where children can analyze information they have received. This is the basic for the writer to apply a creative concept of Visual Communication Design to create kids mindsets from early about the importance of the blood donor.*

*The method that used is literary study. The writer combined a few books and data related to the marketing communications strategy, social campaign, kid's behavior in the elementary school in Semarang with children's mindset in the Semarang with an interview and the spread of questionnaire to respondents are concerned. Then, the writer arrange a social campaign social concept about the benefits of blood donor such kind of an educational game named PEMANDU and continues to communicate PEMANDU FESTIVAL educational game to spread PEMANDU to whole Semarang.*