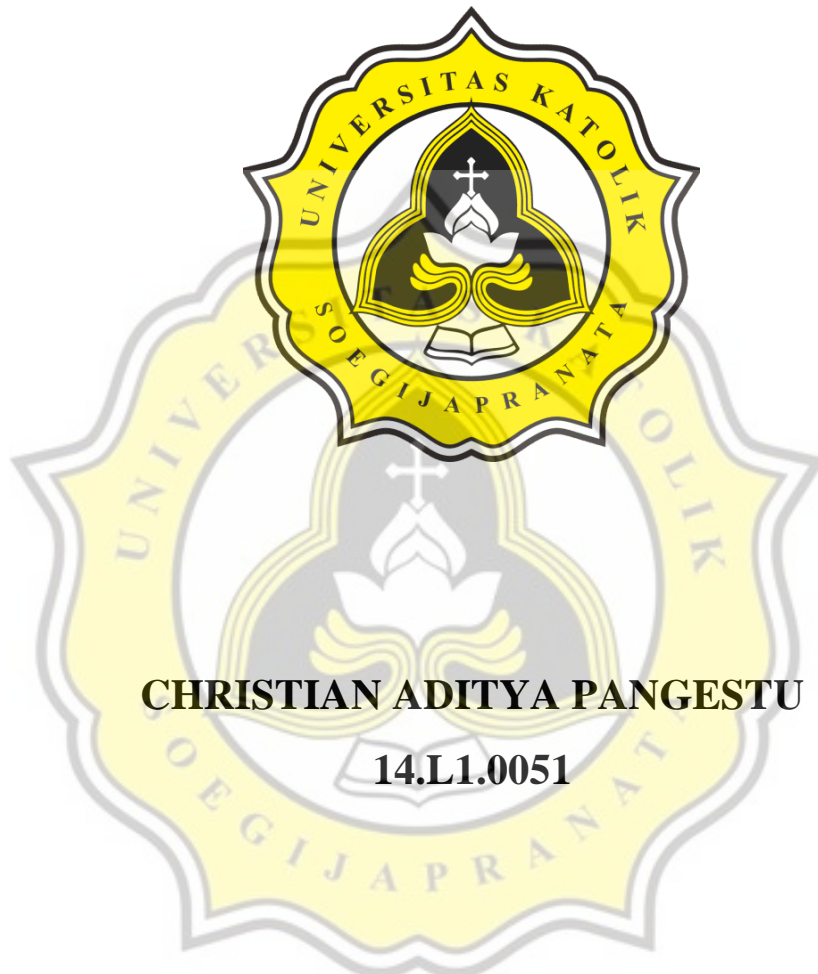


**SKRIPSI**

**PERANCANGAN KAMPANYE KESADARAN ORANGTUA  
TERHADAP DAMPAK BLUE LIGHT PADA ANAK BALITA**



**CHRISTIAN ADITYA PANGESTU**

**14.L1.0051**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANA  
SEMARANG**

**2021**

**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN KAMPANYE KESADARAN**  
**ORANGTUA TERHADAP DAMPAK BLUE**  
**LIGHT PADA ANAK BALITA**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi Salah Satu**

**Syarat Memperoleh Gelar S.Ds**



**CHRISTIAN ADITYA PANGESTU**

**14.L1.0051**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANA**  
**SEMARANG**

**2021**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Christian Aditya Pangestu

NIM : 14.L1.0051

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN KAMPANYE KESADARAN ORANGTUA TERHADAP DAMPAK BLUE LIGHT PADA ANAK BALITA tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 16 Oktober 2021

Yang menyatakan,



Christian Aditya Pangestu

NIM 14.L1.0051

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN KAMPANYE KESADARAN ORANGTUA  
TERHADAP DAMPAK BLUE LIGHT PADA ANAK  
BALITA

Diajukan oleh : Christian Aditya Pangestu

NIM : 14.L1.0051

Tanggal disetujui : 06 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A.

Penguji 1 : Ryan Sheehan Nababan S.Sn., M.Sn

Penguji 2 : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

Ketua Program Studi : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=14.L1.0051](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=14.L1.0051)

# HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Christian Aditya Pangestu

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Perancangan

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “PERANCANGAN KAMPANYE KESADARAN ORANGTUA TERHADAP DAMPAK BLUE LIGHT PADA ANAK BALITA beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 26 Oktober 2021

Yang menyatakan



Christian Aditya Pangestu

NIM 14.L1.0051



## **KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia- Nya, saya dapat menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN KAMPANYE KESADARAN ORANGTUA TERHADAP DAMPAK BLUE LIGHT PADA ANAK BALITA

”.

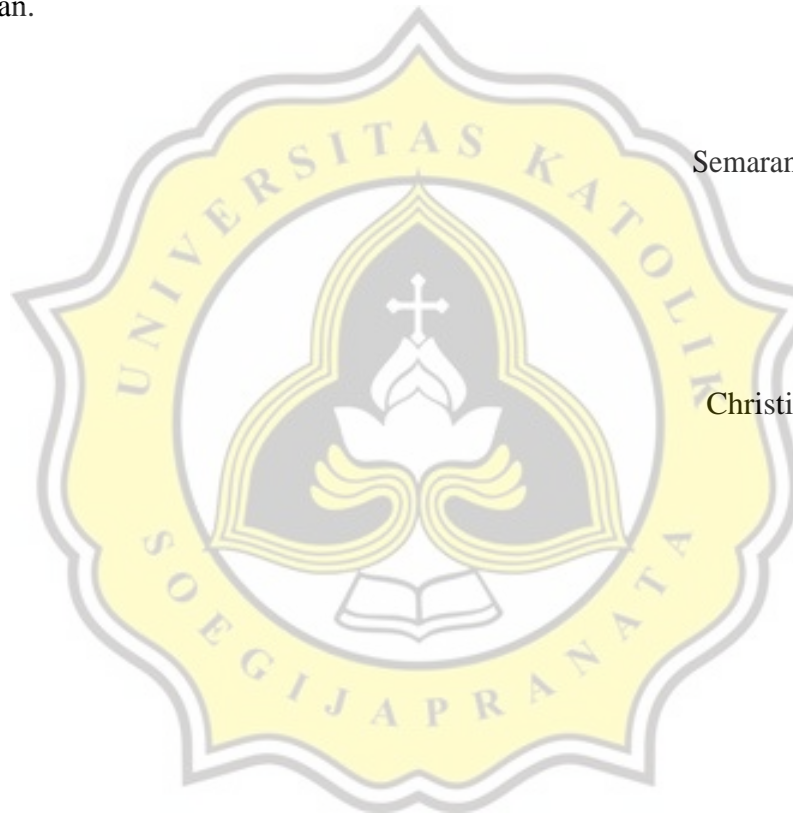
Laporan ini dibuat untuk syarat menyelesaikan studi yang ditempuh oleh penulis untuk mendapatkan gelar sarjana pada program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini penulis banyak mengucapkan terimakasih kepada beberapa pihak yang telah membantu dan membimbing penulis hingga penulisan laporan ini selesai. Adapun pihak-pihak yang telah membantu adalah :

1. Bapak Bayu Widiatoro, MT., MSn selaku Kaprogdi Desain Komunikasi Visual yang telah membimbing dan memberi masukan dalam melakukan pemilihan judul.
2. Bapak Dicky Prasetyo, SIP., MA selaku koordinator Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual yang telah mengkoordinasi jalannya sidang akhir sekaligus menjadi penguji sidang dan memberi banyak masukan ketika pelaksanaan review hingga sidang akhir
3. Bapak Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A. selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan banyak masukan dan saran serta dorongan yang sangat dibutuhkan penulis untuk melewati proses sidang hingga penulis lulus.
4. Kepada beberapa pihak anak kos yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu untuk dimintai data guna penulisan laporan.

5. Serta dukungan dari orang tua, saudara, teman teman yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat dan doa agar penulis dapat segera menyelesaikan penulisan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan dan penyusunan laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Tetapi melalui karya tulis ini semoga dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membaca. Penulis mengucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kata yang kurang berkenan.



Semarang, 16 Oktober 2021

Christian Aditya Pangestu

NIM 14.L1.0051

## ABSTRAK

Radiasi Blue light yang muncul dari layar gadget belum begitu dikenal luas dampaknya pada manusia, terutama pada era digital saat ini dimana perangkat gadget sudah digunakan bahkan oleh anak usia balita. Melalui identifikasi masalah ini dapat dirumuskan masalah pentingnya perancangan media untuk menginformasikan, mengedukasi, dan memnberikan pemahaman baru kepada orangtua sebagai otoritas di dalam keluarga yang dapat menjaga, dan mengawasi perilaku dan penggunaan gadget pada anak balita yang dimana anak balita belum dapat menentukan tindakannya. Dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan studi literatur. Yang hasil riset tersebut menunjukan hasil bahwa *target audience* membutuhkan informasi, edukasi serta pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana menjaga anak balita dari radiasi bluelight yang muncul dari layar gadget. Harapannya dengan adanya perancangan ini dapat menjadi perangkat yang dapat membatu dan mendampingi orangtua dalam usaha menjaga anak balita dari dampak yang ditimbulkan radiasi bluelight.

**Kata kunci:** Balita, Gadget, Orangtua, Radiasi, Bluelight



## ABSTRACT

Blue light radiation that appears from gadget screens is not yet widely known for its impact on humans, especially in the current digital era where gadgets have been used even by toddlers. Through the identification of this problem, it can be formulated the problem of the importance of designing media to inform, educate, and provide new understanding to parents as authorities in the family who can maintain, and supervise the behavior and use of gadgets in toddlers where toddlers have not been able to determine their actions. By using the method of interview, observation, and literature study. The results of the research show that the target audience needs information, education and a deeper understanding of how to protect children under five from bluelight radiation that appears from the gadget screen. It is hoped that with this design, it can become a device that can help and assist parents in efforts to protect children under five from the effects of bluelight radiation.

**Kata kunci:** Toodler, Gadget, Parents, Radiation, Bluelight

# DAFTAR ISI

## Contents

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iii
KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMA KASIH .....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
Latar Belakang .....	1
Identifikasi masalah.....	3
BAB 2 .....	5
TINJAUAN UMUM.....	5
2.1    Kerangka Berpikir .....	5
2.2.1    Blue Light .....	6
2.2.2    Gadget.....	8
2.2.3    Teori Perkembangan Anak .....	8
2.2.4    Pengklasifikasian Usia.....	9
2.2.5    Teori AISAS .....	10
2.3    Teori Desain Komunikasi Visual .....	10
2.3.1    Teori Komunikasi .....	10
2.3.2    Psikologi komunikasi.....	10
2.3.3    Kampanye sosial .....	11
2.3.4    Teori Media.....	11
2.3.5    Teori Media Interaktif.....	11
2.3.6    Teori User Interface .....	11
2.3.7    Teori Tipografi.....	12

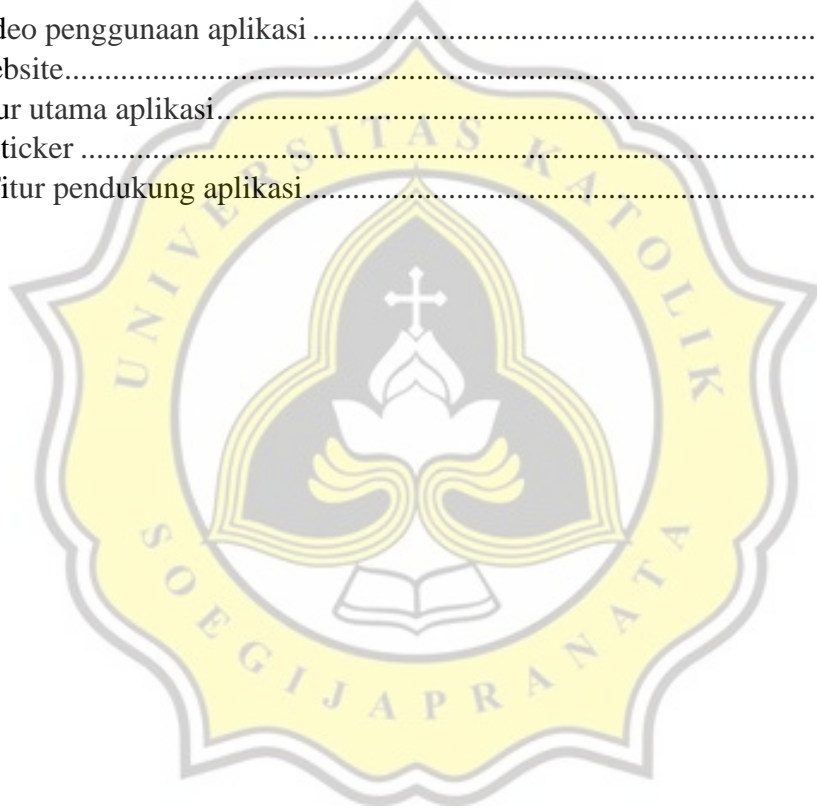
2.3.8	Teori Warna .....	12
2.3.9	Psikologi Warna.....	12
2.3.10	Warna untuk Anak .....	13
<b>BAB 3 .....</b>		<b>15</b>
<b>STRATEGI KOMUNIKASI .....</b>		<b>15</b>
3.1.	Analisis Data Riset Khalayak/Audience .....	15
3.1.1.	Data Objektif .....	15
3.1.2.	Analisa Studi Literatur.....	20
3.1.3.	Analisa SWOT Terhadap Kampanye.....	20
3.1.4.	Creative Brief.....	22
3.1.5.	Sasaran Khalayak.....	24
3.2.	Strategi Komunikasi.....	25
3.2.1.	Tema Kampanye .....	25
3.2.2.	Judul Kampanye.....	25
3.2.3.	Tahapan Kampanye .....	26
3.3.	Strategi Media .....	27
3.3.1.	Objektif Media.....	27
3.3.2.	Pendekatan Media.....	28
3.3.3.	Strategi Media dan Tahapan Kampanye.....	28
3.3.4.	Strategi Anggaran .....	30
<b>BAB 4 .....</b>		<b>31</b>
<b>STRATEGI KREATIF .....</b>		<b>31</b>
4.1.	Konsep Kampanye .....	31
4.1.1.	Tema Kampanye.....	31
4.1.2.	Konsep dan Judul Kampanye .....	31
4.1.3.	Konsep Tagline.....	31
4.1.4.	Tone and Manner.....	31
4.1.5.	Bahasa yang Digunakan .....	32
4.2.	Konsep Visual .....	32
4.2.1.	Konsep Logo.....	32
4.2.2.	Konsep Pemilihan Warna Logo.....	33
4.2.3	Tipografi yang digunakan.....	33

4.2.4. Visualisasi Desain.....	34
BAB 5 .....	42
PENUTUP.....	42
Kesimpulan.....	42
Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA .....	43



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 kerangka berpikir .....	5
Gambar 2.2. 1 Cahaya polikromatik.....	6
Gambar 2.2. 2 Spektrum cahaya.....	7
Gambar 2.2. 3 Blue light menjangkau mata lebih dalam dbandingkan spektrum cahauya lainnya .....	7
Gambar 2.2. 4 Tingkat bahaya blue light.....	8
Gambar 4. 1 Iklan media sosial.....	34
Gambar 4. 2 Screenshot vidoe anak menggunakan gadget.....	35
Gambar 4. 3 Banner dan poster.....	35
Gambar 4. 4 Pamflet .....	36
Gambar 4. 5 Video penggunaan aplikasi .....	37
Gambar 4. 6 Website.....	38
Gambar 4. 7 Fitur utama aplikasi.....	40
Gambar 4.4. 1 Sticker .....	36
Gambar 4.7. 1 Fitur pendukung aplikasi.....	41



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tahapan kampanye .....	30
Tabel 2 Strategi anggaran .....	30

