

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
KAMPANYE KONSUMSI IKAN KEMBUNG
SEBAGAI SUMBER OMEGA-3 BAGI ANAK
USIA DINI DI KOTA PALEMBANG**



LAPORAN

Tugas Akhir
Prodi Desain Komunikasi Visual
Minat Utama Desain Komunikasi Visual

M. Ihsan Nugraha
2020620004

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU PEMERINTAHAN DAN BUDAYA
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI PALEMBANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA

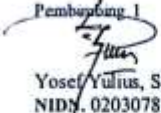
**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
KAMPANYE KONSUMSI IKAN KEMBUNG
SEBAGAI SUMBER OMEGA-3 BAGI ANAK
USIA DINI DI KOTA PALEMBANG**

Disjukan oleh,

M. Ihsan Nugraha
NIM. 2020620004

Telah dipertahankan pada tanggal 6 Agustus 2024
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1


Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0203078701

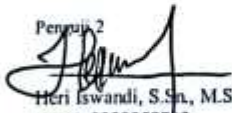
Pembimbing 2

Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0229128202


Penguji 1


Bobby Halim, S.Sn., M.Ds
NIDN. 0206058602

Penguji 2


Heri Iswandi, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0230058703

Ketua Penguji


Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0203078701


Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 14 Agustus 2024

Mengetahui,
Kaprod. Desain Komunikasi Visual


Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0229128202




Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si.
NIDN. 0222028203

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Semua orang memiliki masanya masing-masing. Jadi tak perlu terburu-buru dan tunggulah. Kesempatan itu akan datang dengan sendirinya”

(Gol D Roger)

Saya persembahkan karya ini dengan segenap cinta kepada”

Mama Saya, Amelia Silvani dan Papa saya Abubakar

Serta pacar saya Amelia Ainunnisa dan teman-teman dan orang-orang yang telah membantu saya sejauh ini dari awal hingga akhir dalam menyelesaikan pembuatan karya tugas akhir ini.

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : M. Ihsan Nugraha
NIM : 2020620004
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggungjawaban tertulis dengan judul

**"PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
KAMPANYE KONSUMSI IKAN KEMBUNG
SEBAGAI SUMBER OMEGA-3 BAGI ANAK
USIA DINI DI KOTA PALEMBANG"**

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiatisme atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, 14 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



(M. Ihsan Nugraha)

NPM : 2020620004

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, dengan ini mari kita panjatkan puji dan syukur atas kehadirat-nya yang telah melimpahkan rahmat-nya dan karunianya, sehingga perancang dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir dengan baik.

Proposal Tugas Akhir ini telah perancang usahakan semaksimal mungkin dan tentunya dengan bantuan dari beberapa pihak lain sehingga dapat memperlancar perancang dalam proses pembuatann laporan ini. Maka perancang mengucapkan terimakasih kepada:

1. Pimpinan Universitas Indo Global Mandiri, Bapak Dr. H. Marzuki Alie. SE., M.M, selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri.
2. Ibu Dr. Sumi Amariena Hanim, ST., MT., IPM., ASEAN Eng., Selaku Wakil Rektor I Universitas Indo Global Mandiri
3. Bapak Prof. Erry Yulian T. Adesta., PhD., Selaku Wakil Rektor III Universitas Indo Global Mandiri
4. Ibu Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri
5. Bapak Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn. Selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri
6. Bapak Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn. Selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing perancang dengan memberikan arahan, bimbingan serta dorongan yang membantu dalam penyusunan Tugas Akhir
7. Dosen Pembimbing 2, Bapak Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn, yang telah membantu perancang menghasilkan karya Tugas Akhir serta memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

8. Kedua Orang Tua, Amelia Silvani, S.H, dan Drs. Abu Bakar, yang telah mendampingi perancang selama proses merancang tugas akhir ini sehingga perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan tepat waktu.
9. Pendamping Hidup, Amalia Ainunnisa, yang telah mendampingi dan membantu perancang dalam menyelesaikan Tugas Akhir dengan tepat waktu.

Akhir kata perancang mengharapakan, semoga dari Proposal Tugas Akhir ini dapat diambil manfaatnya sehingga dapat memberikan inspirasi terhadap pembaca. Selain itu, kritik dan saran dari pembaca sangat perancang harapkan untuk perbaikan laporan ini kedepannya.

Palembang, Agustus 2024

M. Ihsan Nugraha

ABSTARK

Seribu Hari Pertama Kehidupan (HPK) merupakan periode krusial dalam tahap perkembangan anak. Beberapa yang memengaruhi proses ini meliputi aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif. Pada saat tersebut, otak anak-anak dapat membuat seribu koneksi saraf baru disetiap detiknya. Diantara usia dua hingga enam tahun, terjadi pertumbuhan yang pesat dibagian otak yang bertanggung jawab atas kemampuan kognitif. Nutrisi yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak ialah omega-3 yang merupakan kandungan gizi yang terdapat di makanan salah satunya ikan kembung. Namun ikan kurang populer di kalangan anak-anak, alasan anak-anak tidak menyukai ikan adalah karena bau amis serta kurangnya pemahaman tentang manfaat kandungan gizi yang terdapat dalam ikan terutama ikan kembung oleh orang tuanya. Namun, permasalahan ini dapat diatasi dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual yang memegang peran penting dalam menghasilkan buku cerita interaktif yang dapat mengajak orang tua dan anak untuk lebih mengenal dan mengonsumsi ikan kembung sebagai sumber omega-3.

Kata kunci: Omega-3, Orang tua, Anak-anak, Buku Cerita Interaktif

ABSTRACT

The First Thousand Days of Life (HPK) is a crucial period in a child's development. Several factors influence this process, including physical, social, emotional, and cognitive aspects. During this time, a child's brain can form a thousand new neural connections every second. Between the ages of two and six, there is rapid growth in the brain regions responsible for cognitive abilities. Nutrition that affects cognitive development in children includes omega-3, a nutrient found in foods such as mackerel. However, fish is less popular among children. The reasons children dislike fish include its fishy smell and a lack of understanding about the nutritional benefits of fish, especially mackerel, by their parents. This issue can be addressed through the knowledge of Visual Communication Design, which plays an important role in creating interactive storybooks that can encourage parents and children to better understand and consume mackerel as a source of omega-3.

Keywords: *Omega-3, Parents, Children, Interactive Storybook*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTARK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Perancangan.....	7
E. Manfaat Perancangan.....	8
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis.....	8
F. Kajian Ide Perancangan.....	10
1. Kajian Ide Perancangan Terdahulu.....	10
2. Kajian Ide Perancangan Sejenis.....	15
G. Metode Perancangan.....	29
1. Empathize.....	30
2. Define.....	30
3. Ideate.....	31
4. Prototype.....	32
5. Test.....	32
H. Landasan Teori Perancangan.....	32
1. Teori Desain Komunikasi Visual.....	32
2. Teori Estetika.....	33
3. Teori Semiotika.....	33

4. Teori Komunikasi.....	34
5. Teori Kampanye	35
6. Teori Retrorika Visual.....	36
7. Teori Warna Brewster	36
8. Teori Psikologi Warna	37
I. Sistematika Perancangan	38
J. Alur Pemikiran Perancangan	39
K. Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir	41
BAB II.....	42
PENGOLAHAN DATA	42
A. Identifikasi Data	42
1. Defenisi Omega-3	42
2. Jenis Omega-3.....	44
3. Dampak Dari Kekurangan Omega-3	46
4. Data Wawancara Bersama dr. Julius Anzar, Sp.A(K).....	48
5. Defenisi Ikan Kembung.....	53
6. Jenis Ikan Kembung.....	55
a. Ikan kembung lelaki (Rastrelliger kanagurta)	56
b. Ikan kembung perempuan (Rastrelliger brachysoma)	57
c. Ikan kembung gepeng (Rastrelliger faughni).....	58
7. Data Wawancara Bersama Yuli Dwiyanti, S. Si, M.Pd.....	59
8. Hasil Kuisisioner	63
B. Analisa Data	72
C. Organisasi Atau Lembaga Pendukung	75
1. Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI)	75
2. Kementerian Kelautan dan Perikanan.....	76
D. Sintesis	77
BAB III.....	79
KONSEP PERANCANGAN	79
A. Perencanaan Kreatif	79
1. Strategi Kreatif	79
a. Gagasan Kreatif	79
b. Tujuan Kreatif.....	81

2.	Program Kreatif.....	82
a.	Pesan Verbal.....	82
b.	Pesan Visual.....	85
c.	Gaya Tampilan Desain.....	87
d.	Pemilihan Warna.....	89
e.	<i>Typography</i>	90
B.	Perencanaan Media.....	91
1.	Tujuan Media.....	91
2.	Strategi Media.....	92
3.	Pemilihan Media.....	92
a.	<i>Pre Media</i>	92
b.	<i>Main Media</i>	93
c.	<i>Follow Up Media</i>	95
4.	Panduan Media.....	97
5.	Program Media.....	99
6.	Biaya Media.....	100
	BAB IV.....	101
	VISUALISASI DESAIN.....	101
A.	Visualisasi Desain.....	101
1.	<i>Pre Media</i>	102
2.	<i>Main Media</i>	106
3.	<i>Follow Up Media</i>	136
	BAB V.....	152
	PENUTUP.....	152
A.	Kesimpulan.....	152
B.	Saran.....	153
	DAFTAR PUSTAKA.....	154
	LAMPIRAN.....	157

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Poster Infografis Pentingnya Omega 3 Bagi Perkembangan Otak Anak	10
Gambar 1. 2 Poster Ikan Kembung VS Ikan Salmon	12
Gambar 1. 3 Kandungan Gizi Ikan	13
Gambar 1. 4 30 Gram Ikan Kembung Setara Dengan	14
Gambar 1. 5 Motion Graphic GEMARIKAN	16
Gambar 1. 6 Poster Infografis Kampanye GEMARIKAN	18
Gambar 1. 7 Activity Book Kremi	21
Gambar 1. 8 Aku Hidup Sehat	23
Gambar 1. 9 Ketika Fia Bertemu Monster Sayuran	26
Gambar 1. 10 My Food and My World	28
Gambar 1. 11 Teori Warna Brewster	36
Gambar 1. 12 Teori Psikologi Warna	37
Gambar 1. 13 Sistematika Perancangan	39
Gambar 1. 14 Alur Pemikiran Perancangan	40
Gambar 2. 1 Struktur Kimia Tiga Jenis Omega-3	44
Gambar 2. 2 Rata rata skor IQ di Negara Asia Tenggara (2019)	46
Gambar 2. 3 Dokumentasi Wawancara Bersama Dr. Julius Anzar, Sp.A(K)	52
Gambar 2. 4 Ikan Kembung	53
Gambar 2. 5 Rastrelliger kanagurta	56
Gambar 2. 6 Rastrelliger brachysoma	57
Gambar 2. 7 Rastrelliger faughni	58
Gambar 2. 8 Wawancara Mengenai Ikan Kembung Bersama Yuli Dwiyanti, S. Si., M. Pd	62
Gambar 2. 9 Rata-rata Jenis Kelamin	63
Gambar 2. 10 Rata-rata Usia	64
Gambar 2. 11 Rata-rata Pendidikan Terakhir	64
Gambar 2. 12 Rata-rata Pekerjaan	65
Gambar 2. 13 Rata-rata Memiliki Anak	65
Gambar 2. 14 Rata-rata Jumlah Anak Yang Dimiliki	66
Gambar 2. 15 Rata-rata Pengetahuan Mengenai Omega-3	66
Gambar 2. 16 Rata-rata Tingkat Familiar Mengenai Omega-3	67
Gambar 2. 17 Rata-rata Media Informasi Mengenai Omega-3	67
Gambar 2. 18 Rata-rata Pemberian Omega-3 Kepada Anak-anak	68
Gambar 2. 19 Rata-rata Pemberian Omega-3 Kepada Anak-anak	68
Gambar 2. 20 Rata-rata Pengetahuan Responden Mengenai Ikan Salmon	69
Gambar 2. 21 Rata-rata Pengatahuan Responden Mengenai Omega-3 Yang Tinggi Itu Mahal Atau Tidak	69
Gambar 2. 22 Rata-rata Pengatahuan Responden Mengenai Omega-3 Pada Ikan Kembung	70
Gambar 2. 23 Rata-rata Pengatahuan Responden Mengenai Omega-3 Pada Ikan Kembung Dapat Memberikan Manfaat Pada Perkembangan Anak	70
Gambar 2. 24 Rata-rata Respon Terhadap Hambatan Dalam Menkonsumsi Ikan Kembung	71

Gambar 2. 25 Mind Mapping	72
Gambar 2. 26 Logo Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI)	75
Gambar 2. 27 Logo Kementerian Kelautan dan Perikanan	76
Gambar 3. 1 Ikan Kembung.....	80
Gambar 3. 2 Gambar Anak Kecil	81
Gambar 3. 3 Ikan Kembung.....	85
Gambar 3. 4 Gambar Anak Kecil	86
Gambar 3. 5 Sea Of Love	87
Gambar 3. 6 Rohana	87
Gambar 3. 7 Crayon Shin Chan.....	88
Gambar 3. 8 Pemilihan Warna	89
Gambar 3. 9 Star Cartoon Font.....	90
Gambar 4. 1 Rought Layout Poster Utama.....	102
Gambar 4. 2 Rought Layout Posnter Infografis 1 & 2	103
Gambar 4. 3 Comprehensive Layout Poster Utama	103
Gambar 4. 4 Comprehensive Layout Poster Infografis 1 & 2	104
Gambar 4. 5 Final Design Poster Utama	104
Gambar 4. 6 Final Design Poster Infografis 1 & 2	105
Gambar 4. 7 Rought Layout Feed Instagram.....	105
Gambar 4. 8 Comprehensive Layout Feed Instagram	106
Gambar 4. 9 Final Design Feed Instagram	106
Gambar 4. 10 Rought Layout Buku "Aku dan Ikan Kembung"	112
Gambar 4. 11 Studi Bentuk Cimit.....	114
Gambar 4. 12 Studi Bentuk Permata	115
Gambar 4. 13 Studi Bentuk Biren.....	116
Gambar 4. 14 Studi Bentuk Ovin	117
Gambar 4. 15 Rought Layout Karakter "Aku dan Ikan Kembung	118
Gambar 4. 16 Rought Layout Informasi Karakter	119
Gambar 4. 17 Comprehensive Layout Buku Cerita Interaktif "Aku & Ikan Kembung"	120
Gambar 4. 18 Comprehensive Layout Cimit	120
Gambar 4. 19 Comprehensive Layout Permata	120
Gambar 4. 20 Comprehensive Layout Biren	121
Gambar 4. 21 Comprehensive Layout Ovin	121
Gambar 4. 22 Comprehensive Layout Informasi Karakter Aku dan Ikan Kembung	122
Gambar 4. 23 Final Design Buku Cerita Interaktif Tempel dan Belajar "Aku & Ikan Kembung"	124
Gambar 4. 24 Final Design Cimit.....	125
Gambar 4. 25 Final Design Permata	125
Gambar 4. 26 Final Design Biren	125
Gambar 4. 27 Final Design Ovin.....	126
Gambar 4. 28 Final Design Informasi Karakter Aku dan Ikan Kembung	126
Gambar 4. 29 Rought Layout Logo	127
Gambar 4. 30 Rought Layout Terpilih.....	128
Gambar 4. 31 Comprehensive Layout Logo 1	128

Gambar 4. 32	Comprehensive Layout Logo 2.....	129
Gambar 4. 33	Comprehensive Layout Logo 3.....	129
Gambar 4. 34	Comprehensive Layout Logo 4.....	130
Gambar 4. 35	Comprehensive Layout Logo 5.....	130
Gambar 4. 36	Comprehensive Layout Logo 6.....	130
Gambar 4. 37	Logo Kampanye Aku & Ikan Kembung.....	131
Gambar 4. 38	Graphic Standard Manual Logo "Aku & Ikan Kembung"	132
Gambar 4. 39	Rought Layout Maskot	133
Gambar 4. 40	Comprehensive Layout Maskot "Si Kembung"	134
Gambar 4. 41	Final Design Maskot "Si Kembung"	134
Gambar 4. 42	Final Design Informasi Maskot "Aku & Ikan Kmebung"	135
Gambar 4. 43	Rought Layout Bookmark	136
Gambar 4. 44	Comprehensive Layout Bookmark	137
Gambar 4. 45	Final Design Bookmark	138
Gambar 4. 46	Rought Layout T- Shirt	138
Gambar 4. 47	Comprehensive Layout T-Shirt.....	139
Gambar 4. 48	Final Design T-Shirt.....	140
Gambar 4. 49	Rought Layout Kotak Bekal	140
Gambar 4. 50	Comprehensive Layout Lunch Box	141
Gambar 4. 51	Final Design Lunch Box	141
Gambar 4. 52	Rought Layout Tumbler.....	142
Gambar 4. 53	Comprehensive Layout Tumbler	142
Gambar 4. 54	Final Design Tumbler	143
Gambar 4. 55	Rought Layout Notebook.....	144
Gambar 4. 56	Comprehensive Layout Notebook	144
Gambar 4. 57	Final Design Notebook	145
Gambar 4. 58	Rought Layout Gantungan Kunci	145
Gambar 4. 59	Comprehensive Layout Gantungan Kunci.....	146
Gambar 4. 60	Final Design Gantungan Kunci.....	147
Gambar 4. 61	Rought Layout Slingbag	148
Gambar 4. 62	Comprehensive Layout Sling Bag	149
Gambar 4. 63	Final Design Sling Bag	150
Gambar 4. 64	Rought Layout Lunch Bag.....	150
Gambar 4. 65	Comprehensive Layout Lunch Bag	151
Gambar 4. 66	Final Design Lunch Bag	151

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir	41
Tabel 2. 1 Wawancara Tentang Nutrisi Bersama dr. Julius Anzar, Sp.A(K)	48
Tabel 2. 2 Wawancara Mengenai Ikan Kembung Bersama Yuli Dwiyanti, S. Si., M. Pd.....	59
Tabel 3. 1 Headline	83
Tabel 3. 2 Tagline.....	84
Tabel 3. 3 Panduan Main Media	97
Tabel 3. 4 Panduan Pre Media	98
Tabel 3. 5 Panduan Follow Up Media	98
Tabel 3. 6 Program Media Main Media.....	99
Tabel 3. 7 Program Media Pre Media.....	100
Tabel 3. 8 Program Media Follow Up Media	100
Tabel 3. 9 Rincian Biaya Media	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Halaman Revisi.....	157
Lampiran 2	Formulir Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing 1	158
Lampiran 3	Formulir Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing 2	159
Lampiran 4	Surat Keterangan Siap Sidang Tugas Akhir.....	160
Lampiran 5	Formulir Persetujuan Sidang Final Tugas Akhir.....	161
Lampiran 6	Surat Rekomendasi Dosen Pembimbing Tugas Akhir	162
Lampiran 7	Surat Pernyataan Mahasiswa Tugas Akhir.....	163
Lampiran 8	Dokumentasi Pameran Tugas Akhir	165