

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
KAMPANYE SOSIAL *BRAIN GYM*
BAGI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI
DI KOTA PALEMBANG**



LAPORAN

Tugas Akhir Karya
Prodi Desain Komunikasi Visual
Minat Utama Desain Komunikasi Visual

USUF SOMANTRI

NIM: 2019 62 0024

**UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG
2023**

PERTANGGUNG JAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA


**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
KAMPANYE SOSIAL *BRAIN GYM*
BAGI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI
DI KOTA PALEMBANG**

Diajukan oleh

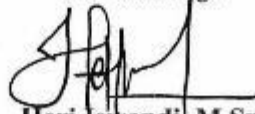
USUF SOMANTRI
NIM 2019 620 024

Telah dipertahankan pada tanggal 2 Agustus 2023
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1


Yosef Yulius, M.Sn
NIDN: 0203078701

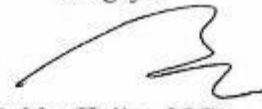
Pembimbing 2


Heri Iswandi, M.Sn
NIDN: 0230058703

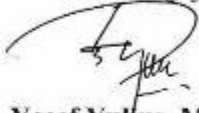
Penguji 1


Mukhsin Patriansah, M.Sn
NIDN: 0220058801

Penguji 2


Bobby Halim, M.Ds
NIDN: 0206058602


Ketua Penguji


Yosef Yulius, M.Sn
NIDN: 0203078701

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

Palembang, 10 Agustus 2023

Mengetahui
Kaprodi Desain Komunikasi Visual


Yosef Yulius, M.Sn
NIDN : 0203078701

Menyetujui
Dekan FIPB


Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN: 0221017901

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam Dunia Perkuliahan INGATLAH:

“Inna ma’al-usri yusra”

Artinya : Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan

...

Q.S Al- Insyirah (6)

Karya ini kan ku persembahkan untuk :

Orang Tuaku Tercinta

Bapakku **Urip Jaelani** & mamakku **Neti Astat**

serta, Saudara perempuanku yang ku sayangi, **Deviana Safitri**

Dan, Istri Tercinta **Rani Rahmadiyah**

dan untuk orang-orang yang kucintai

yang telah memberikan doa serta dukungan dari

awal hingga akhir, kan ku persembahkan

Tugas Akhir Karyaku

...

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Usuf Somantri
NIM : 2019620024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2019

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggung jawaban tertulis dengan judul :

“PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE SOSIAL *BRAIN GYM* BAGI PERKEMBANGAN 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, 10 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



(Usuf Somantri)

NPM : 2019620024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga perancang dapat menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir Karya yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial *Brain Gym* Bagi Perkembangan Anak Usia Dini Di Kota Palembang” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana di Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri Palembang. Perancang menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir karya ini, masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna dan perancang juga banyak menghadapi hambatan serta rintangan, namun pada akhirnya dapat dilalui berkat adanya bimbingan dan menerima bantuan serta dukungan dari berbagai pihak sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perancang mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. ALLAH STW.,
2. Kedua Orang tua Tercinta yang telah memberikan kasih sayang dan doa serta dukungan dari awal hingga akhir kepada perancang dalam menghadapi tugas akhir ini,
3. Dr. H. Marzuki Alie, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang,

4. Dr. Sumi Amariena Hamim, S.T., M.T., I.P.M., ASEAN. Eng selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Indo Global Mandiri Palembang,
5. Jhon Roni Coyanda, S.Kom., M.Si. selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi dan Keuangan Universitas Indo Global Mandiri Palembang,
6. Prof. Erry Yulian T. Adesta, PhD. selaku Wakil Rektor Bidang Perencanaan dan Kerjasama Universitas Indo Global Mandiri Palembang,
7. Aji Windu Viatra, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri Palembang,
8. Yosef Yulius, M.Sn. selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri, serta dosen pembimbing akademik yang selalu membantu dan membimbing perancang dari awal semester hingga selesai sekaligus pembimbing I dan ketua penguji Tugas Akhir yang telah banyak membantu dan membimbing perancang dalam perancangan tugas akhir karya ini,
9. Heri Iswandi, M.Sn. selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberikan saran dalam menyelesaikan tugas akhir karya,
10. Mukhsin Patriansyah, M.Sn. selaku dosen penguji I Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberikan saran kepada perancang dalam menyelesaikan tugas akhir ini,

11. Bobby Halim, M.Ds. selaku dosen penguji II Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberikan saran dalam perancangan tugas akhir karya ini,
12. Dosen-dosen dari jurusan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan saran dan masukan dalam proses perancangan karya tugas akhir,
13. Teman-Teman Seperjuangan Tugas Akhir yang tidak bisa perancang sebutkan satu persatu, yang telah memberikan mendukung, membantu, memberi masukan yang baik serta selalu memberi semangat kepada perancang,
14. Terakhir, terima kasih juga kepada HIMA Desain Komunikasi Visual Kabinet VISHAKA yang telah mensupport pameran Tugas Akhir dan membantu dalam kelancaran Tugas Akhir karya ini.

Palembang, 2 Agustus 2023

Usuf Somantri

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE SOSIAL BRAIN GYM BAGI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI KOTA PALEMBANG

Oleh: Usuf Somantri

Setiap anak didunia mengalami perkembangan yang berbeda, ada anak yang mengalami perkembangan cepat dan ada juga anak yang mengalami perkembangan lambat. Keterlambatan perkembangan pada anak tidak bisa disembuhkan, namun keterlambatan pada anak dapat dihindari. Keterlambatan perkembangan pada anak dikarenakan kurangnya orang tua mengenal tanda bahaya bagi perkembangan anaknya sejak dini, dan kurangnya pemeriksaan mendeteksi dini terhadap perkembangan pada anak sejak dini serta kurangnya keterlibatan langsung orang tua dengan anak atau kurangnya stimulasi. Dalam proses untuk menanggulangi keterlambatan perkembangan pada anak diperlukan banyak stimulasi salah satunya dengan gerakan *brain gym* yang dapat mengoptimalkan perkembangan otak anak. Maka perlu dilakukan sebuah perancangan komunikasi visual mengenai kampanye sosial *brain gym* bagi perkembangan anak usia dini khususnya di kota Palembang. Hasil karya yang dirancang dikategorikan menjadi tiga media, yaitu media utama berupa *Board Game* dengan gerakan *brain gym* sehingga memudahkan anak dalam mendapatkan stimulasi, media isu berupa Poster Infografis, Feed Instagram, Buku Panduan serta media pendukung berupa Kaos Hoodie, Tumbler, Jam Dinding, Buku Gambar, Alat Tulis, Tas, dan Stiker, serta Gantungan Kunci sehingga orang tua dapat melihat dan mendeteksi perkembangan motorik anak sejak dini sehingga keterlambatan perkembangan pada anak dapat dihindari.

Kata Kunci: Senam Otak, Stimulasi, Anak Usia Dini

ABSTRACT

SOCIAL CAMPAIGN VISUAL COMMUNICATION DESIGN BRAIN GYM FOR EARLY CHILDREN'S DEVELOPMENT IN THE CITY OF PALEMBANG

By: Usuf Somantri

Every child in the world experiences different development, there are children who experience fast development and there are also children who experience slow development. Developmental delays in children cannot be cured, but delays in children can be avoided. Developmental delays in children are due to the lack of parents recognizing the danger signs for their child's development from an early age, and the lack of early detection of development in children from an early age and the lack of direct involvement of parents with children or lack of stimulation. In the process of overcoming developmental delays in children, a lot of stimulation is needed, one of which is the brain gym movement which can optimize children's brain development. So it is necessary to design a visual communication regarding the brain gym social campaign for early childhood development, especially in the city of Palembang. The designed works are categorized into three media, namely the main media in the form of Board Games with brain gym movements making it easier for children to get stimulation, issue media in the form of Infographic Posters, Instagram Feeds, Guidebooks and supporting media in the form of Hoodie T-shirts, Tumblers, Wall Clocks, Books Pictures, Stationery, Bags and Stickers, as well as Keychains so that parents can see and detect children's motor development from an early age so that developmental delays in children can be avoided.

Keywords: *Brain Gym, Stimulation, Early Childhood*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL/BAGAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Perancangan	6
E. Manfaat Perancangan	6
F. Tinjauan Ide Perancangan	8
G. Metode Perancangan	15
H. Landasan Teori.....	22
I. Sistematika Perancangan.....	27
J. Alur Pemikiran Perancangan.....	28
BAB II PENGOLAHAN DATA.....	29
A. Identifikasi Data.....	29
B. Landasan Hukum.....	57
C. Organisasi Pendukung.....	59
D. Faktor Hambatan dan Pendukung.....	60
E. Upaya Pemerintah.....	60
F. Peranan Masyarakat.....	62
G. Usulan Pemecahan Masalah.....	62
H. Analisis Data.....	63
I. Sitensis.....	68

BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	69
A. Konsep Kreatif.....	69
B. Konsep Media.....	81
BAB IV VISUALISASI DESAIN.....	94
A. Logo.....	94
B. Maskot.....	102
C. Media.....	107
BAB V PENUTUP.....	150
A. Kesimpulan.....	150
B. Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA.....	152
LAMPIRAN.....	156