

ABSTRAK

**PERANCANGAN MEDIA VISUAL KAMPANYE PENGENALAN
STUNTING
KEPADA ORANG TUA**

Oleh
Anton Widjaja
NRP 0964028

Stunting atau tubuh pendek adalah satu penyakit gizi yang masih banyak ditemukan di Indonesia, khususnya di Bandung. Faktor yang menyebabkan seorang anak dapat terkena *stunting* disebabkan karena kurangnya asupan nutrisi yang tepat yang diberikan oleh para orang tua sejak dari masa kehamilan sampai usia dua tahun. *Stunting* diderita oleh anak di bawah usia tiga tahun yang dapat menyebabkan efek jangka panjang seperti penurunan *IQ* sebesar 5-10 poin, memperbesar resiko untuk terkena penyakit tidak menular seperti jantung, diabetes atau *stroke* yang dalam jangka panjang juga dapat mempengaruhi pendapatan individu mau pun negara. Kurangnya informasi yang diberikan oleh pemerintah dan instansi kesehatan mengenai penyakit *stunting* menjadi salah satu faktor yang menyebabkan masih banyaknya kasus *stunting* di Bandung.

Maka dari itu, tujuan dari perancangan adalah merancang visual media kampanye sosial untuk memberikan pengetahuan terhadap masyarakat kota Bandung akan pengertian, gejala, dampak dan cara pencegahan *stunting* terhadap anak usia di bawah tiga tahun.

Metode yang digunakan ialah dengan membuat media kampanye yang informatif sekaligus menarik yang diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai *stunting*.

Kata kunci: anak batita, orang tua, masa depan, kesehatan

ABSTRACT

The Design of Visual Media Campaign to Introduce Stunting to Parents

Anton Widjaja
0964028

Stunting or short body is a nutritional disease which is still commonly found in Indonesia, especially in Bandung. Factors that cause a child to be affected by stunting due to lack of proper nutrition given by the parents from pregnancy until the age of two years. Stunting affects children under the age of three years which can cause long-term effects such as reduced IQ of 5-10 points, increase the risk of developing non-contagious diseases such as heart disease, diabetes or stroke when a person suffer from these diseases in the long term it can also affect an individual's income as well as the state revenue. The lack of information provided by governments and health institutions regarding stunting disease is one factor that causes the many cases of stunting in Bandung.

Therefore, the objective of visual design is to design a social media campaign to give knowledge to the people of Bandung will be the definition, symptoms, effects and how to prevent stunting of children under three years of age.

The method used is to create a media campaign that is informative and appealing which is expected to provide knowledge about stunting.

Keywords: children under the age of three, parents, future, health

DAFTAR ISI

Cover	i
Lembar Pengesahan	ii
Pernyataan Orisinalitas Karya dan Laporan	iii
Pernyataan Publikasi Laporan Tugas Akhir	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vi
Abstract	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	x
Daftar Diagram	xi
Daftar Lampiran	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Status Gizi	5
2.1.1 Pengertian Status Gizi	5
2.1.2 Pengertian <i>Stunting</i> pada Balita	6
2.2 Kampanye	10
2.2.1 Pengertian Kampanye	10
2.2.2 Jenis Kampanye	11
2.2.3 Tujuan Kampanye	11

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta	13
3.1.1 <i>Millenium Challenge Account</i> Indonesia (MCA-I)	13
3.1.2 Data Tentang Gejala / Fenomena yang Terjadi	15
3.1.2.1 Hasil Wawancara	15
3.1.2.2 Hasil Kuisisioner	16
3.1.3 Data dari Riset Kesehatan Dasar Tahun 2014	21
3.2 Tinjauan Terhadap Proyek / Persoalan Sejenis	22
3.3 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	22
3.3.1 STP	22
3.3.2 SWOT	23

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi	25
4.2 Konsep Kreatif	25
4.2.1 <i>Layout</i> Desain	26
4.2.2 <i>Tagline</i>	26
4.2.3 Tipografi	27
4.2.4 Warna	28
4.2.5 Fotografi	29
4.2.6 Elemen Grafis	29
4.3 Konsep Media	29
4.4 Hasil Karya	30
4.4.1 Logo	31
4.4.2 Poster	32
4.4.3 Aplikasi <i>Smartphone</i>	33
4.5 Budgeting	40

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo <i>Millenium Challenge Account</i> Indonesia	13
Gambar 4.1 <i>Design</i> dan <i>identity keywords</i>	26
Gambar 4.2 Font <i>DK Sugary Pancake</i>	27
Gambar 4.3 Font <i>Dinpro</i>	27
Gambar 4.4 Konsep warna	28
Gambar 4.5 Konsep warna	28
Gambar 4.6 <i>Visual Media Category</i>	30
Gambar 4.7 <i>Visual Media Placement</i>	30
Gambar 4.8 <i>Timeline media</i>	30
Gambar 4.9 Logo kampanye ‘Bandung Bebas Stunting’	32
Gambar 4.10 Poster <i>awareness stunting</i>	32
Gambar 4.11 Poster <i>awareness stunting</i>	33
Gambar 4.12 Logo aplikasi	33
Gambar 4.13 Sistem <i>layout</i>	35
Gambar 4.14 <i>UI Elements</i>	36
Gambar 4.15 <i>Splash screen</i>	36
Gambar 4.16 <i>Home screen</i>	37
Gambar 4.17 <i>Results screen</i> dan <i>Camera Roll</i>	38
Gambar 4.18 <i>Informations Screens</i>	39
Gambar 4.19 <i>Calendar Screens</i>	39
Gambar 4.20 <i>Table Data Screens</i>	40

DAFTAR DIAGRAM

Skema Perancangan	4
-------------------------	---



DAFTAR LAMPIRAN

Lampran A : Sketsa Karya	42
--------------------------------	----

