

**PERANCANGAN *INTERACTIVE TOUCH WALL* SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN LANGKAH MITIGASI PERUBAHAN
IKLIM PADA REMAJA**



PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

**PERANCANGAN *INTERACTIVE TOUCH WALL* SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN LANGKAH MITIGASI PERUBAHAN
IKLIM PADA REMAJA**



NIM : 1912644024

Tugas Akhir Ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

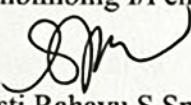
2024

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

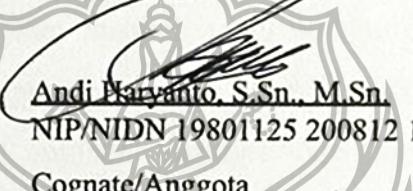
PERANCANGAN *INTERACTIVE TOUCH WALL* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN LANGKAH MITIGASI PERUBAHAN IKLIM PADA REMAJA diajukan oleh Reyhan Rahadian, NIM 1912644024 Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal 6 Juni 2024 dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Pengaji


Hesti Rahayu S.Sn., M.A.

NIP/NIDN 19740730 199802 2 001/ 0030077401

Pembimbing II/ Pengaji


Andi Maryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN 19801125 200812 1 003/ 0025118007

Cognate/Anggota


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn

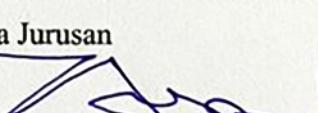
NIP/NIDN 19900215 201903 2 018/ 0015029006

Ketua Program Studi


Darmi Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP/NIDN 19870103 201504 1 002/ 0003018706

Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP/NIDN 19770315 200212 1 005/ 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP/NIDN 19701019 199903 1 001/ 0019107005



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan izin-Nya yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "Perancangan Interactive Touch Wall Sebagai Media Pengenalan Langkah Mitigasi Perubahan Iklim Pada Remaja." Kesempatan ini merupakan syarat untuk kelulusan dan perolehan gelar sarjana dari Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa karya ini belum mencapai tingkat kesempurnaan, namun dengan rendah hati penulis menyambut kritik dan saran yang membangun sebagai sarana evaluasi dan penyempurnaan. Keterbukaan penulis terhadap masukan akan menjadi langkah menuju penyempurnaan dan perbaikan dalam perancangan *interactive touch wall* ini. Tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi pembaca, khususnya mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Yogyakarta, 6 Juni 2024



Reyhan Rahadian

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengawali ungkapan terima kasih kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya yang telah melandasi perjalanan penulis hingga berhasil menyelesaikan tugas akhir ini. Kesuksesan ini tidak terlepas dari petunjuk dan pertolongan-Nya. Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan selama proses perancangan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., MT. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
5. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali.
6. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., MA. selaku dosen pembimbing I, atas segala kesabarannya dalam membimbing penulis dalam penyusunan tugas akhir ini
7. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II, atas segala kesabarannya dalam membimbing penulis dalam penyusunan tugas akhir ini
8. Untuk Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku dosen cognate yang sudah memberi saran dan masukan yang membangun terhadap perancangan ini
9. Untuk Ibu, Bapak dan Adik-adik yang selalu memberi dukungan, menjadi sumber dukungan moral dan material

10. Untuk Aquiliana Sekar Saddhani, yang telah memberi dukungan dengan berbagai macam cara. Terima kasih untuk semuanya
11. Untuk Rakha, Opung dan Gidi yang sudah membantu proses produksi dalam perancangan ini. Semoga bisa menjadi rekan kerja di waktu selanjutnya
12. Untuk Bli, Monti, dan Rayi yang sudah membantu dalam menuntaskan penggerjaan tugas akhir ini
13. Teman-teman BENINC yang mewarnai masa-masa perkuliahan dengan penuh canda tawa
14. Teman-teman Randatapak seperjuangan, semoga dilancarkan proses perkuliahanya



Yogyakarta, 6 Juni 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Reyhan Rahadian".

Reyhan Rahadian

NIM. 1912644024

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : REYHAN RAHADIAN

NIM : 1912644024

Fakultas : SENI RUPA

Jurusan : Desain

Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul **PERANCANGAN INTERACTIVE TOUCH WALL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN LANGKAH MITIGASI PERUBAHAN IKLIM PADA REMAJA** merupakan karya asli penulis/perancang sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi manapun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis/perancang dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 6 Juni 2024



Reyhan Rahadian

NIM. 1912644024

**PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Reyhan Rahadian
Tempat, Tanggal Lahir : Demak, 20 Maret 2000
NIM : 1912644024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan Karya Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN *INTERACTIVE TOUCH WALL* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN LANGKAH MITIGASI PERUBAHAN IKLIM PADA REMAJA** saya berikan kepada pihak UPT Perpustakaan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan karya tersebut ke dalam internet sebagai pembelajaran dan kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 6 Juni 2024



Reyhan Rahadian

NIM. 1912644024

ABSTRAK

Pengetahuan dan pemahaman masyarakat di Indonesia terhadap bencana yang dapat ditimbulkan karena perubahan iklim masih rendah, sementara pengenalan terhadap langkah mitigasi perubahan iklim dapat menjadi langkah awal yang penting. Untuk mengatasi kekurangan ini, tujuan penulis yakni menjembatani kesenjangan pengetahuan dengan merancang media pengenalan menggunakan *interactive touch wall*. Metode analisis 5W+1H digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan perancangan. Hasil akhir dari perancangan ini adalah sebuah *interactive touch wall*. Sebagai produk utama yang dapat diakses kapanpun dan di manapun, sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran remaja terhadap pentingnya langkah mitigasi perubahan iklim pada remaja. Inisiatif ini mengakui kebutuhan mendesak akan peningkatan kesadaran dan pemahaman yang luas terkait langkah mitigasi perubahan iklim di masyarakat Indonesia. Penggunaan metode analisis 5W+1H memastikan eksplorasi yang komprehensif terhadap kebutuhan perancangan, memfasilitasi pendekatan yang nuansa dan efektif dalam mengatasi kesenjangan pengetahuan yang diidentifikasi.

Kata kunci : media pengenalan, *interactive touch wall*, langkah mitigasi,
perubahan iklim

ABSTRACT

Public knowledge and understanding in Indonesia regarding disasters that can be caused by climate change is still low, while the introduction of climate change mitigation measures can be an important first step. To overcome this deficiency, the author aims to bridge the knowledge gap by designing an introduction media using an interactive touch wall. The 5W+1H analysis method is used to identify design needs. The final result of this design is an interactive touch wall. As the main product that can be accessed anytime and anywhere, as an effort to increase teenagers' understanding and awareness of the importance of climate change mitigation measures among teenagers. This initiative recognizes the urgent need to increase awareness and broad understanding regarding climate change mitigation measures in Indonesian society. Use of the 5W+1H analysis method ensures comprehensive exploration of design needs, facilitating a nuanced and effective approach in addressing identified knowledge gaps.

Keywords : introduction, interactive touch wall, climate change mitigation steps

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	1
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	2
PERNYATAAN PERSETUJUAN.....	3
PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	3
KATA PENGANTAR.....	4
UCAPAN TERIMA KASIH.....	5
ABSTRAK.....	7
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR GAMBAR.....	1
DAFTAR TABEL.....	3
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan.....	5
H. Metode Analisis Data.....	6
I. Konsep Perancangan.....	7
J. Skematik Perancangan.....	8
BAB II.....	9
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	9

A. Data Objek Perancangan.....	9
B. Kajian Pustaka.....	25
C. Identifikasi Problematika Perancangan.....	27
D. Upaya Pemecahan Masalah Terdahulu.....	28
E. Analisis Data.....	29
F. Kesimpulan.....	31
 BAB III.....	32
KONSEP PERANCANGAN.....	32
A. Konsep Media.....	32
B. Konsep Kreatif.....	35
C. Program Kreatif.....	36
 BAB IV.....	49
VISUALISASI DAN HASIL PERANCANGAN.....	49
A. Pra Produksi.....	49
B. Produksi.....	63
C. Pasca Produksi.....	68
 BAB V.....	89
KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	90
 DAFTAR PUSTAKA.....	92
A. Buku.....	92
B. Jurnal.....	93
C. Webtografi.....	94
 LAMPIRAN.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematik perancangan.....	8
Gambar 2.1 Ilustrasi “boeing man”.....	20
Gambar 3.1 Citra visual menyeramkan.....	38
Gambar 3.2 Citra visual menenangkan.....	38
Gambar 3.3 Font “Avara Black”.....	39
Gambar 3.4 Font “PP Nikkei Pacific”.....	40
Gambar 3.5 Color palette.....	40
Gambar 3.6 Contoh penggunaan lensa ultra wide angle.....	42
Gambar 3.7 Referensi picture window layout.....	43
Gambar 3.8 Referensi Gaya Visual.....	44
Gambar 3.9 Gaya visual cubic world.....	45
Gambar 3.10 Skema Teknik Visualisasi.....	48
Gambar 4.1 data visual karakter manusia purba.....	49
Gambar 4.2 Data visual karakter pendukung.....	50
Gambar 4.3 Data visual karakter flora dan fauna.....	51
Gambar 4.4 Data visual properti.....	52
Gambar 4.5 Data visual background.....	53
Gambar 4.6 Studi visual karakter manusia purba.....	54
Gambar 4.7 Studi visual karakter hewan raksasa.....	56
Gambar 4.8 Studi visual flora dan fauna.....	58
Gambar 4.9 Studi visual properti.....	59
Gambar 4.10 Studi visual latar.....	60
Gambar 4.11 Logotype.....	61
Gambar 4.12 Teks naratif.....	62

Gambar 4.13 Proses 3d modeling aset visual.....	64
Gambar 4.14 Proses layouting aset visual.....	64
Gambar 4.15 Proses shading aset visual.....	65
Gambar 4.16 Proses lighting aset visual.....	66
Gambar 4.17 Proses rendering aset visual.....	66
Gambar 4.18 3d modeling facade.....	67
Gambar 4.19 Proses compositing.....	68
Gambar 4.20 Color grading scene.....	69
Gambar 4.21 Proses pembuatan skor musical.....	70
Gambar 4.22 Hasil akhir visual bagian pengenalan.....	71
Gambar 4.23 Hasil akhir visual bagian pemilihan latar.....	71
Gambar 4.24 Hasil akhir visual bagian Sumatera bencana.....	72
Gambar 4.25 Hasil akhir visual bagian Sumatera transisi.....	73
Gambar 4.26 Hasil akhir visual bagian Sumatera ideal.....	74
Gambar 4.26 Hasil akhir visual bagian Jakarta bencana	74
Gambar 4.27 Hasil akhir visual bagian Jakarta transisi.....	75
Gambar 4.28 Hasil akhir visual bagian Jakarta ideal.....	75
Gambar 4.29 Hasil akhir visual bagian Sulawesi bencana.....	75
Gambar 4.30 Hasil akhir visual bagian Sulawesi transisi.....	75
Gambar 4.31 Hasil akhir visual bagian Sulawesi ideal.....	75
Gambar 4.32 Tata letak aliran visual interaktif.....	76
Gambar 4.33 Interactive touch wall “+3°C Earth”	81
Gambar 4.34 Cuplikan trailer animasi.....	81
Gambar 4.35 Poster “+3°C Earth”.....	82
Gambar 4.36 Katalog Pameran.....	85
Gambar 4.37 Selimut.....	86

Gambar 4.38 Katalog Pameran.....	86
Gambar 4.39 GSM.....	87
Gambar 4.40 Gambar poster pameran karya “+3°C Earth”.....	88



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Definisi Operasional.....	4
Tabel 4.1 Storyboard karya.....	55
Tabel 4.2 Gambar foto cuplikan postcard “+3°C Earth”	76



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak awal kehidupan umat manusia, keseimbangan lingkungan hidup serta keanekaragaman hayatinya merupakan kunci penting yang menjaga kestabilan bumi di mana kita makhluk hidup tinggal. Makhluk hidup dan alam sudah seharusnya hidup saling berdampingan, sebagai contoh fitoplankton dan bentangan hutan menjaga keseimbangan atmosfer, hutan bakau dan terumbu karang laut menjadi tempat tinggal dan berkembang biak spesies ikan, padang rumput menjadi subur dan produktif karena menjadi sumber makanan famili Bovidae (kerbau), dan lain sebagainya. Kerusakan suatu ekosistem makhluk hidup bisa mengakibatkan rusaknya ekosistem yang lain. Akibat dari kerusakan berantai akan menjadi dampak akumulatif runtuhnya keseluruhan keseimbangan ekosistem.

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, keseimbangan alam tersebut diusik atau dirusak oleh aktivitas manusia. Dimulai dari revolusi industri, emisi gas efek rumah kaca seperti karbon dioksida (CO₂), metana (CH₄), dan nitrogen oksida (NO_x) meningkat pesat yang menyebabkan terperangkapnya panas matahari di bumi sehingga suhu bumi meningkat. Selain itu, eksploitasi sumber daya alam seperti emas dan juga eksploitasi hutan. Hutan bisa menyimpan 1 triliun ton gas karbon yang jika ditebang gas-gas karbon tersebut akan lepas ke atmosfer dan meningkatkan suhu bumi.

Melalui situs NASA (climate.nasa.gov), di tahun 2023, tercatat suhu bumi sudah meningkat 1,1°C sejak zaman pre industrial. Peningkatan suhu bumi dapat menyebabkan banyak dampak yang merugikan. Seperti contoh, pasang air laut dapat menenggelamkan kota-kota yang berada di dataran rendah termasuk Kairo, Mumbai, Shanghai, Bangkok dan Jakarta. Suhu yang terlalu panas juga dapat menyebabkan petani gagal

panen sehingga tidak bisa memproduksi bahan pangan, kebakaran hutan akan lebih mudah terpicu. Bukan hanya manusia yang terkena dampaknya, hewan seperti beruang kutub pun bisa kehilangan tempat tinggal nya karena es gletser mencair akibat peningkatan suhu global.

Perubahan iklim merupakan tantangan global yang mendesak yang mempengaruhi lingkungan, kesehatan, sosial, maupun ekonomi. Untuk itu, kesadaran akan pentingnya kedulian terhadap perubahan iklim sangat penting untuk menggerakkan tindakan positif dalam menghadapinya. Dalam konteks ini, *interactive touch wall* dapat menjadi alat atau media yang efektif untuk mengkomunikasikan isu-isu perubahan iklim dan langkah mitigasinya kepada masyarakat khususnya remaja.

Pada era teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju, seni visual telah menjadi media yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan-pesan kompleks dan abstrak kepada masyarakat. Salah satu teknik yang semakin populer dalam seni visual adalah visual *projection mapping*. Visual *projection mapping* adalah teknik di mana proyektor digunakan untuk menciptakan tampilan gambar dan animasi yang dinamis pada permukaan tiga dimensi, seperti bangunan atau objek alam. Teknik ini menciptakan pengalaman visual yang luar biasa dan menarik perhatian penonton karena imersif dan interaktif.

Penggunaan visual *projection mapping* yang diimplementasikan pada *interactive touch wall* bertemakan perubahan iklim menjadi semakin relevan sebagai alat komunikasi yang dapat menggambarkan secara dramatis dan memukau dampak perubahan iklim serta solusi yang mungkin ada. Teknik ini dapat mengubah lanskap facade menjadi kanvas besar sebagai media visualisasi.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari perancangan ini adalah bagaimana merancang *interactive touch wall* yang menarik dan edukatif sebagai media pengenalan langkah mitigasi perubahan iklim pada remaja?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah memberi pengenalan sekaligus meningkatkan *awareness* kepada remaja mengenai pengenalan langkah mitigasi perubahan iklim.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Penulis membatasi permasalahan supaya tidak terjadi penyimpangan ataupun perluasan masalah. Berikut adalah batasan masalah yang ditentukan oleh penulis:

1. Lokasi:
Indonesia
2. Subjek/objek perancangan:
 - a. Masalah utama: pengenalan langkah mitigasi perubahan iklim
 - b. Segmentasi target: remaja tingkat awal sampai akhir. Sedangkan target audiens sekunder dari perancangan ini yaitu kelompok umur dewasa.
3. Waktu:

Perancangan dilakukan dan diselesaikan pada tahun 2024

E. Manfaat Perancangan

Perancangan kampanye ini memiliki beberapa manfaat untuk beberapa pihak, berikut adalah manfaatnya:

1. Bagi Mahasiswa

Adanya perancangan *interactive touch wall* ini membuat penulis dapat mengetahui permasalahan perubahan iklim dan cara

mencegahnya secara mendalam. Serta penulis juga dapat ikut serta dalam upaya sosialisasi pengenalan langkah mitigasi perubahan iklim kepada remaja.

2. Bagi Institusi

Perancangan *interactive touch wall* ini dapat menjadi referensi perancangan media edukasi perubahan iklim atau sebagai informasi yang dapat disosialisasikan kepada mahasiswa/i tingkat selanjutnya.

3. Bagi Lembaga

Perancangan kampanye ini memiliki manfaat untuk membantu instansi sosial Kementerian Lingkungan Hidup Dan Kehutanan (KLHK) sebagai referensi dalam menjalani tugasnya sebagai lembaga yang bertanggung jawab dalam masalah lingkungan yang diakibatkan oleh perubahan iklim.

F. Definisi Operasional

Tabel 1.1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi	Sumber
Perubahan Iklim	Perubahan iklim merujuk pada pergeseran jangka panjang dalam suhu dan pola cuaca. Perubahan ini dapat terjadi secara alami, seperti melalui variasi siklus matahari.	United Nation / PBB
Langkah Mitigasi	Mitigasi adalah upaya mengurangi emisi/aliran gas rumah kaca yang memerangkap panas ke atmosfer.	IPCC
Perubahan Iklim	Penggabungan berbagai media seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, dan interaksi yang telah dikemas	(Purbatua Manurung, 2020)
Media Interaktif		

	dalam bentuk file digital digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.	
<i>Interactive Touch Wall</i>	Media yang dikategorikan sebagai dinding interaktif memfasilitasi pengguna untuk bergerak, menyentuh dan memberikan berbagai rangsangan pada tampilan virtual yang diproyeksikan pada satu permukaan, dan sebagai umpan balik komputer juga memberikan hasil tertentu respon terhadap setiap stimulus yang diberikan oleh pengguna.	(TeamLab, 2019).
Remaja	Secara umum, masa remaja terbagi menjadi dua tahap, yaitu masa remaja awal dan masa remaja akhir. Masa remaja awal berlangsung sekitar usia tiga belas hingga enam belas atau tujuh belas tahun. Sedangkan masa remaja akhir dimulai dari usia enam belas atau tujuh belas tahun, yaitu saat seseorang dianggap matang secara hukum.	Hurlock, 2004

G. Metode Perancangan

Sebagai dasar dalam menyusun kerangka penyampaian pesan, akan digunakan teori AIDA. Menurut Kotler dan Keller, formula AIDA (Attention, Interest, Desire, Action) adalah yang paling sering digunakan untuk membantu perencanaan iklan secara menyeluruh, dan dapat diterapkan pada suatu iklan. Perencanaan ini terdiri dari beberapa tahap:

menarik perhatian (Attention), membangkitkan minat terhadap produk (Interest), menciptakan keinginan untuk memiliki produk (Desire), dan mendorong pelanggan untuk melakukan pembelian (Action). Menggunakan model AIDA akan memperjelas konsep perubahan, sikap, dan perilaku dalam kerangka tindakan. Menurut Kotler dan Keller, teori AIDA menjelaskan bahwa pesan harus mampu menarik perhatian, membangkitkan minat, menciptakan keinginan, dan mendorong tindakan. Teori ini menekankan pentingnya kualitas pesan yang baik. (Kotler & Keller, 2009).

1. Data yang dibutuhkan

Dalam perancangan kampanye ini, perancang menentukan metode kualitatif. Jenis data yang akan dikumpulkan adalah data sekunder.

2. Metode pengumpulan data

Pengumpulan data sekunder didapatkan melalui:

- a. Pemantauan dan observasi
- b. Studi literatur dan dokumen berkaitan
- c. Internet dan media sosial

H. Metode Analisis Data

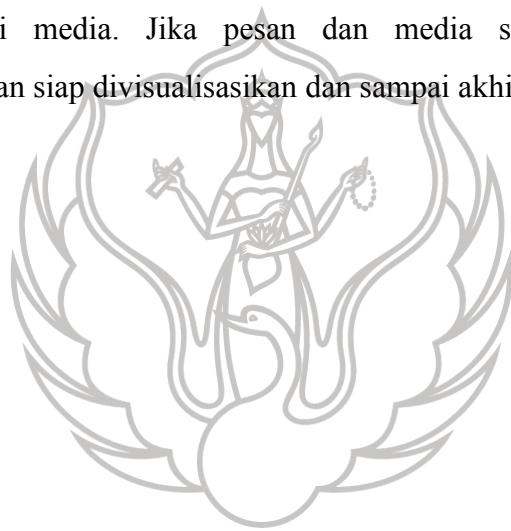
Metode analisis data yang digunakan penulis dalam perancangan ini adalah analisis 5W1H, yaitu bentuk analisis yang mengajukan pertanyaan menggunakan *What* (Apa), *Who* (Siapa), *When* (Kapan), *Where* (Dimana), *Why* (Mengapa), *How* (Bagaimana), berikut penjelasannya:

1. *What* atau Apa, digunakan untuk menanyakan fenomena/masalah apa yang terjadi dan ingin disampaikan
2. *Who* atau Siapa, digunakan untuk menanyakan informasi perihal orang-orang yang terlibat dalam fenomena/masalah

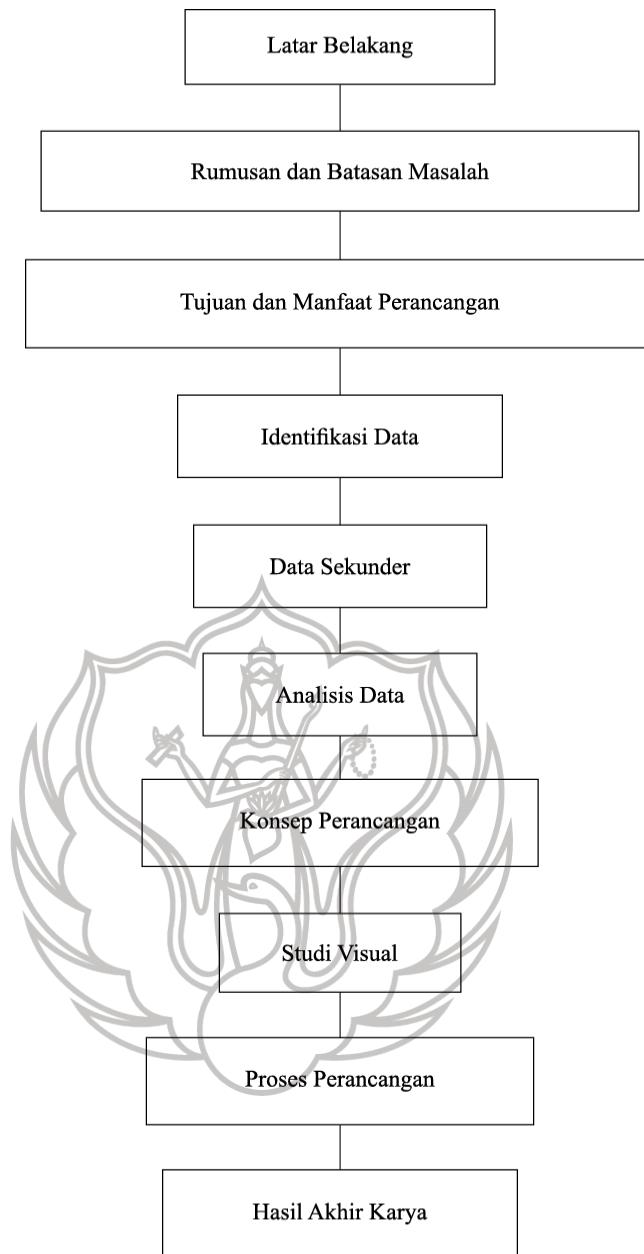
3. *When* atau Kapan, digunakan untuk menanyakan keterangan waktu dari fenomena/masalah yang terjadi
4. *Where* atau Di mana, digunakan untuk menanyakan keterangan tempat di mana fenomena/masalah itu terjadi
5. *Why* atau Mengapa, digunakan untuk menanyakan alasan terjadinya fenomena/masalah tersebut terjadi

I. Konsep Perancangan

Hasil dari analisis masalah akan membantu tujuan perancangan lebih jelas dengan menyempitkan sasaran khalayak remaja tingkat awal sampai akhir. Setelah proses tersebut, akan ada tahap produksi pesan dan identifikasi media. Jika pesan dan media sudah ditentukan maka perancangan siap divisualisasikan dan sampai akhirnya diuji.



J. Skematik Perancangan



Gambar 1.1 Skematik perancangan
(sumber: dokumentasi Reyhan Rahadian, 2024)