

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

***MOTION GRAPHIC PERANCANGAN CAMPAIGN  
EDUKATIF TENTANG JENTIK NYAMUK UNTUK JURU  
PEMANTAU JENTIK (JUMANTIK)***

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



**Disusun Oleh:**

**RAHMAT RIZKI YUSUF**

**NIM. 21100125**

**PRODI STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN DESAIN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
JAKARTA  
2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Campaign Edukatif Tentang Jentik Nyamuk Untuk Juru  
Pemantau Jentik (JUMANTIK)  
Penulis : Rahmat Rizki Yusuf  
NIM : 21100125  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus  
Politeknik Negeri Media Kreatif pada **Selasa, 16 Juli 2024**

Ketua Penguji,



**Dr. Dayu Sri Herti, S. Pd., M. Sn**  
NIP. 197602012002122001

Anggota 1,



**Drs. Hari Purnomo M.Sn.**  
NIP. 196611271994031001

Anggota 2,



**Andriyana, S.Pd.,M.Pd.**  
NIP. 199312162020121007

Ketua Jurusan Desain,



**Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT.**  
NIP. 1989011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Campaign Edukatif Tentang Jentik  
Nyamuk Untuk Juru Pemantau Jentik  
(JUMANTIK)  
Penulis : Rahmat Rizki Yusuf  
NIM : 21100125  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di **Jakarta, 7 Juli 2024**

Pembimbing I



Andriyana, S. Pd., M. Pd  
NIP. 199312162020121007

Pembimbing II



Budi Utomo M.I.Kom  
NIP. 198005072023211013

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi



Yayah Nurashah, M. Pd.  
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmat Rizki Yusuf

NIM : 21100125

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan *Motion Graphic Campaign Edukatif* Tentang Jentik Nyamuk Untuk Juru Pemantau Jentik (JUMANTIK). adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

---

Jakarta, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,



Rahmat Rizki Yusuf

NIM. 21100125

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmat Rizki Yusuf

NIM : 21100125

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2022/2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan *Motion Graphic Campaign Edukatif* Tentang Jentik Nyamuk Untuk Juru Pemantau Jentik (JUMANTIK).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

---

Jakarta, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,



Rahmat Rizki Yusuf

NIM. 21100125

## ABSTRAK

Demam berdarah dengue (DBD) adalah salah satu penyakit menular yang serius di Indonesia, disebabkan oleh virus dengue yang ditularkan melalui gigitan nyamuk *Aedes aegypti*. Salah satu cara paling efektif untuk mencegah penyebaran DBD adalah dengan memberantas jentik nyamuk yang berkembang biak di tempat-tempat berair. Juru Pemantau Jentik (JUMANTIK) RT.001 sampai 009 RW. 04 Kelurahan Jatinegara Kecamatan Cakung ini memiliki peran penting dalam mengawasi dan memberantas jentik nyamuk di lingkungan RT.001 sampai 009 RW. 04 Kelurahan Jatinegara Kecamatan Cakung. Namun, kurangnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat tentang pentingnya peran Jumantik dan cara efektif pemberantasan jentik nyamuk menjadi kendala utama dalam upaya pencegahan DBD. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *Motion Graphic* tentang jentik nyamuk yang ditujukan kepada Jumantik melalui media Motion Graphic. *Motion Graphic* dipilih karena kemampuannya dalam menyajikan informasi secara visual dan menarik, sehingga lebih mudah dipahami dan lebih menarik perhatian dibandingkan dengan metode konvensional. Perancangan *Motion Graphic* ini mencakup identifikasi pesan kunci, pengembangan storyboard, produksi animasi, dan distribusi melalui platform digital yang mudah diakses. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas *Motion Graphic* dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan Jumantik dan masyarakat mengenai pemberantasan jentik nyamuk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Motion Graphic* sebagai media edukasi dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan masyarakat dalam program pemberantasan jentik nyamuk. *Motion Graphic* ini juga diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi Jumantik RT.001 sampai 009 RW. 04 Kelurahan Jatinegara Kecamatan Cakung dalam menjalankan tugas mereka, serta mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam menjaga kebersihan lingkungan untuk mencegah penyebaran DBD. **Kata Kunci:** Demam Berdarah, Jentik nyamuk, *campaign*, *Motion Graphic*

*Dengue hemorrhagic fever (DHF) is a serious infectious disease in Indonesia, caused by the dengue virus which is transmitted through the bite of the Aedes aegypti mosquito. One of the most effective ways to prevent the spread of dengue fever is to eradicate mosquito larvae that breed in watery places. Larval Monitoring Officer (JUMANTIK) RT.001 to 009 RW. 04 Jatinegara Village, Cakung District has an important role in monitoring and eradicating mosquito larvae in the RT.001 to 009 RW environment. 04 Jatinegara Village, Cakung District. However, the lack of public awareness and knowledge about the important role of Jumantik and effective ways to eradicate mosquito larvae is a major obstacle in efforts to prevent dengue fever. This research aims to design a Motion Graphic about mosquito larvae aimed at Jumantik through Motion Graphic media. Motion Graphics were chosen because of their ability to present information visually and attractively, so that they are easier to understand and attract more attention compared to conventional methods. Motion Graphic design includes identifying key messages, storyboard development, animation production, and distribution via easily accessible digital platforms. The evaluation was carried out to measure the effectiveness of Motion Graphics in increasing awareness and knowledge of Jumantik and the public regarding eradicating mosquito larvae. The research results show that the use of Motion Graphics as an educational medium can increase community understanding and involvement in mosquito larva eradication programs. It is also hoped that this Motion Graphic can be an effective tool for Jumantik RT.001 to 009 RW. 04 Jatinegara Subdistrict, Cakung District in carrying out their duties, as well as encouraging active community participation in maintaining environmental cleanliness to prevent the spread of dengue fever.***Keyword: Dengue Fever, Mosquito larvae, campaign, Motion Graphics**

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting perancangan Campaign Edukatif tentang jentik nyamuk. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “perancangan Campaign Edukatif tentang jentik nyamuk untuk juru pemantau jentik (JUMANTIK)” Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmsms, S.Kom., Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Yayah Nuraisah, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Angga Priatna, S.DKV., Sekretaris Program Studi Desain Grafis
7. Andriyana, S. Pd., M. Pd, Sebagai Pembimbing I
8. Budi Utomo M.I.Kom, Sebagai Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Ibu Erna Susanti selaku anggota kader jumantik rw. 04
11. Orang tua beserta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada penulis.



Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 23 Juli 2024

Penulis,

Rahmat Rizki Yusuf

NIM. 21100125

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Dari Penelitian ini .....	3
F. Manfaat .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
A. Teori Umum .....	5
B. Teori Khusus .....	14
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>17</b>
A. Data/Objek Penulisan.....	17
B. Spesifikasi Karya .....	19
C. Teknik Pengumpulan Data .....	19
D. Ruang Lingkup.....	19
E. Langkah Kerja.....	20
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
A. Langkah Kerja.....	54
1. Pra produksi .....	54
2. Produksi .....	58
3. Pasca Produksi .....	94
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>54</b>
A. Kesimpulan .....	54

B. Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>56</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Jumantik (Sumber : Data Pribadi).....	17
Gambar 4. 1 Mindmapping (Sumber : Data Pribadi).....	56
Gambar 4. 2 Moodboard (Sumber : Data Pribadi).....	57
Gambar 4. 3 Sketsa Karakter Nyamuk Posisi 1 (Sumber : Data Pribadi).....	59
Gambar 4. 4 Sketsa Karakter Nyamuk Posisi 2 (Sumber : Data Pribadi).....	59
Gambar 4. 5 Sketsa Karakter Nyamuk Posisi 3 (Sumber : Data Pribadi).....	60
Gambar 4. 6 Sketsa Karakter Nyamuk Posisi 3 (Sumber : Data Pribadi).....	60
Gambar 4. 7 Sketsa Karakter Nyamuk Posisi 5 (Sumber : Data Pribadi).....	61
Gambar 4. 8 Sketsa Karakter Telur/Egg (Sumber : Data Pribadi).....	61
Gambar 4. 9 Sketsa Karakter Larva (Sumber : Data Pribadi).....	62
Gambar 4. 10 Sketsa Karakter Pupa (Sumber : Data Pribadi).....	62
Gambar 4. 11 Sketsa Karakter Ibu-Ibu 1 (Sumber : Data Pribadi).....	63
Gambar 4. 12 Sketsa Karakter Ibu-Ibu 2 (Sumber : Data Pribadi).....	63
Gambar 4. 13 Sketsa Karakter Ibu-Ibu 3 (Sumber : Data Pribadi).....	64
Gambar 4. 14 Sketsa Karakter Menutup (Sumber : Data Pribadi).....	64
Gambar 4. 15 Sketsa Karakter Menguras (Sumber : Data Pribadi).....	65
Gambar 4. 16 Sketsa Karakter Mengubur (Sumber : Data Pribadi).....	65
Gambar 4. 17 Sketsa Perumahan (Sumber : Data Pribadi).....	66
Gambar 4. 18 Sketsa Siklus Kehidupan Nyamuk (Sumber : Data Pribadi).....	66
Gambar 4. 19 Sketsa Membuang Sampah (Sumber : Data Pribadi).....	67
Gambar 4. 20 Sketsa Karakter Gejala Dbd (Sumber : Data Pribadi).....	67
Gambar 4. 21 Sketsa Typography (Sumber : Data Pribadi).....	68
Gambar 4. 22 Storyboard (Sumber : Data Pribadi).....	70
Gambar 4. 23 Pattern Warna Karakter Nyamuk (Sumber : Data Pribadi).....	71
Gambar 4. 24 Pattern Warna Menutup, Menguras, Mengubur (Sumber : Data Pribadi).....	72
Gambar 4. 25 Pattern Warna Karakter Ibu-Ibu (Sumber : Data Pribadi).....	73
Gambar 4. 26 Pattern Warna Perumahan (Sumber : Data Pribadi).....	74
Gambar 4. 27 Pattern Warna Siklus Kehidupn Nyamuk (Sumber : Data Pribadi).....	75
Gambar 4. 28 Pattern Warna Membuang Sampah (Sumber : Data Pribadi).....	75
Gambar 4. 29 Pattern Warna Gejala Dbd (Sumber : Data Pribadi).....	76
Gambar 4. 30 Pattern Warna Typography (Sumber : Data Pribadi).....	76
Gambar 4. 31 Ilustration Nyamuk Posisi 1 (Sumber : Data Pribadi).....	77
Gambar 4. 32 Ilustration Nyamuk Posisi 2 (Sumber : Data Pribadi).....	78
Gambar 4. 33 Ilustration Nyamuk Posisi 3 (Sumber : Data Pribadi).....	78
Gambar 4. 34 Ilustration Nyamuk Posisi 4 (Sumber : Data Pribadi).....	79
Gambar 4. 35 Ilustration Nyamuk Posisi 5 (Sumber : Data Pribadi).....	79
Gambar 4. 36 Ilustration Telur/Eggs (Sumber : Data Pribadi).....	80
Gambar 4. 37 Ilustration Larva (Sumber : Data Pribadi).....	80
Gambar 4. 38 Ilustration Pupa (Sumber : Data Pribadi).....	81
Gambar 4. 39 Ilustration Ibu-Ibu 1 (Sumber : Data Pribadi).....	81
Gambar 4. 40 Ilustration Ibu-Ibu 2 (Sumber : Data Pribadi).....	82
Gambar 4. 41 Ilustration Ibu-Ibu 3 (Sumber : Data Pribadi).....	82
Gambar 4. 42 Ilustration Ibu-Ibu 4 (Sumber : Data Pribadi).....	83
Gambar 4. 43 Ilustration Menutup (Sumber : Data Pribadi).....	84
Gambar 4. 44 Ilustration Mengurus (Sumber : Data Pribadi).....	84
Gambar 4. 45 Ilustration Ilustration Mengubur (Sumber : Data Pribadi).....	84
Gambar 4. 46 Ilustration Perumahan (Sumber : Data Pribadi).....	85
Gambar 4. 47 Ilustration Siklus Kehidupan Nyamuk (Sumber : Data Pribadi).....	85
Gambar 4. 48 Ilustration Membuang Sampah (Sumber : Data Pribadi).....	86

Gambar 4. 49 Ilustration Gejala Dbd (Sumber : Data Pribadi) .....	86
Gambar 4. 50 Ilustration Typography (Sumber : Data Pribadi) .....	87
Gambar 4. 51 Motion Graphic (Sumber : Data Pribadi) .....	88
Gambar 4. 52 Kegiatan Motion Graphic (Sumber : Data Pribadi) .....	88
Gambar 4. 53 Spanduk (Sumber : Data Pribadi) .....	89
Gambar 4. 54 Poster (Sumber : Data Pribadi) .....	90
Gambar 4. 55 Brosur (Sumber : Data Pribadi) .....	91
Gambar 4. 56 Baju Bagian Belakang (Sumber : Data Pribadi) .....	91
Gambar 4. 57 Baju Bagian Baju (Sumber : Data Pribadi) .....	92
Gambar 4. 58 Lanyard (Sumber : Data Pribadi) .....	92
Gambar 4. 59 Keychain (Sumber : Data Pribadi) .....	93
Gambar 4. 60 Stiker (Sumber : Data Pribadi) .....	93
Gambar 4. 61 Pin (Sumber : Data Pribadi) .....	94