

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL INTERAKTIF
MENGENAI POSISI DUDUK ERGONOMIS BAGI
MAHASISWA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Theodora Angelie Marshanda

0000036419

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL INTERAKTIF
MENGENAI POSISI DUDUK ERGONOMIS BAGI
MAHASISWA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Theodora Angelie Marshanda

0000036419

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Theodora Angelie Marshanda

Nomor Induk Mahasiswa : 00000036419

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL INTERAKTIF MENGENAI POSISI DUDUK ERGONOMIS BAGI MAHASISWA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 21 Juni 2023



(Theodora Angelie Marshanda)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL INTERAKTIF MENGENAI POSISI DUDUK ERGONOMIS BAGI MAHASISWA


Oleh

Nama : Theodora Angelie Marshanda
NIM : 00000036419
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Rabu, 21 Juni 2023
Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Roy Anthonius Susanto S.Sn., M.Ds.
0402038006 / E061071


Penguji


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/E068502

Pembimbing


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Theodora Angelie Marshanda

NIM : 00000036419

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL INTERAKTIF MENGENAI POSISI DUDUK ERGONOMIS BAGI MAHASISWA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 5 Juli 2023

Yang menyatakan,



(Theodora Angelie Marshanda)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat yang diberikan sehingga penulisan laporan perancangan kampanye sosial interaktif mengenai posisi duduk ergonomis bagi mahasiswa ini dapat terlaksana dengan baik.

Penulis berharap semoga dengan menulis laporan ini dapat menjadi suatu langkah awal bagi penulis kedepannya sebagai bekal untuk menjalankan perancangan kampanye di dunia kerja nantinya. Penulis berharap dengan pengembangan perancangan tersebut pun dapat memberikan suatu karya yang informatif dan berguna bagi masyarakat terutama mengenai pentingnya posisi duduk yang ergonomis dalam mengerjakan tugas.

Selain itu, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak karena bantuannya untuk kelancaran penulisan laporan:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. David Simorangkir Sp.OT, sebagai narasumber dari RS Siloam Sepanjang Jaya yang telah bersedia melakukan wawancara dengan saya mengenai posisi duduk ergonomis
6. Keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat berguna kedepannya, baik sebagai referensi pembuatan karya ilmiah, acuan penulisan, maupun sebagai sarana informatif untuk dibaca.

Tangerang, 5 Juli 2023



(Theodora Angelie Marshanda)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL INTERAKTIF

MENGENAI POSISI DUDUK ERGONOMIS BAGI

MAHASISWA

(Theodora Angelie Marshanda)

ABSTRAK

Mengerjakan tugas-tugas dengan komputer menuntut seseorang untuk duduk dalam waktu yang lama. Apabila posisi duduk yang diterapkan tidak ergonomis, maka dapat menimbulkan nyeri-nyeri pada tubuh. Bila kebiasaan tersebut tidak segera diubah maka nyeri tersebut kedepannya dapat berujung pada masalah kesehatan sistem muskuloskeletal seperti pada tulang, otot dan sendi. Menurut hasil pencarian data baik secara kuantitatif dan kualitatif didapati bahwa posisi duduk ergonomis telah diketahui oleh mahasiswa tetapi tidak diterapkan karena tidak terbiasa dan bukan menjadi prioritas saat mengerjakan tugas. Oleh karena itu penulis melakukan perancangan kampanye sosial interaktif mengenai posisi duduk ergonomis bagi mahasiswa usia 18 hingga 24 tahun di DKI Jakarta. Perancangan dilakukan berdasarkan metode perancangan oleh Landa pada bukunya *Advertising by Design*. Penelitian dalam mencari data penulis lakukan dengan secara *hybrid*, studi pustaka, dan studi referensi. Perancangan ini penulis harapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya duduk ergonomis saat mengerjakan tugas dan mendorong penerapan posisi duduk ergonomis untuk mengurangi resiko timbulnya penyakit pada sistem muskuloskeletal.

Kata kunci: duduk, ergonomis, tugas, kampanye, UI, UX

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

THE DESIGN OF INTERACTIVE SOCIAL CAMPAIGN ABOUT ERGONOMIC SITTING POSITION FOR COLLEGE STUDENTS

(Theodora Angelie Marshanda)

ABSTRACT (English)

Doing assignments with a computer requires a person to sit for a long time. If the sitting position that is applied is not ergonomic, it can cause the body to aches. If these habits are not changed immediately, in the future the aches can lead to health problems in musculoskeletal system such as bones, muscles and joints. According to the results of both quantitative and qualitative data searches, it was found that ergonomic sitting positions were known to college students but were not applied because they were not used to it and how their sitting position were not a priority when doing assignments. Therefore the writer design an interactive social campaign about ergonomic sitting positions for college students aged 18 to 24 years in DKI Jakarta. The design is based on the design method by Landa in their book, Advertising by Design. Meanwhile the research in finding data, the writer does it with hybrid method, literature study, and reference studies. The writer hope that this design can increase awareness of the importance of ergonomic sitting and encourage the adoption of an ergonomic sitting position to increase the application of ergonomic sitting positions to reduce the risk of developing diseases of the musculoskeletal system.

Keywords: sit, ergonomic, assignment, campaign, UI, UX

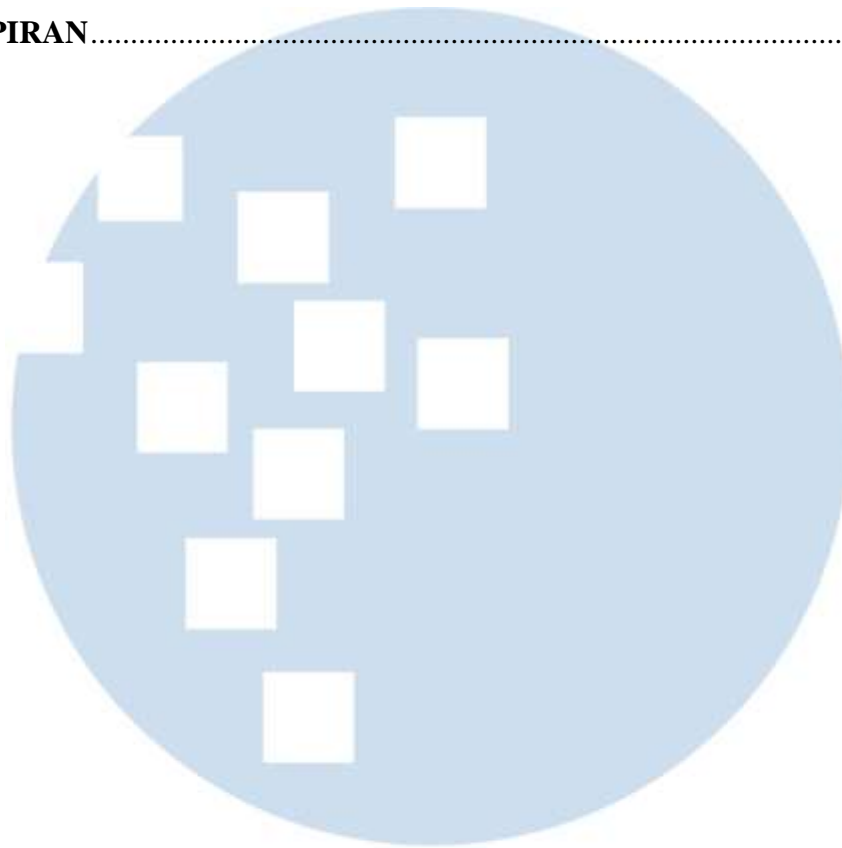
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain Grafis	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Psikologi Warna	16
2.1.3 Prinsip Desain	22
2.1.3.1 Ritme dan Keseimbangan	22
2.1.3.2 Skala	24
2.1.3.3 Prinsip Gestalt	24
2.1.3.4 Framing	26
2.1.3.5 Hirarki	26
2.1.4 Ilustrasi	29
2.1.5 Tipografi	30
2.1.5.1 Serif dan Sans Serif	30
2.1.5.2 Tracking, Kerning dan Leading	31

2.1.5.3	<i>Alignment dan Justification</i>	32
2.1.5.4	Prinsip Tipografi	32
2.2	Media Digital Interaktif.....	34
2.2.1	<i>Interaction Design</i>	34
2.2.2	<i>User Experience</i>	35
2.2.2.1	<i>UX Honeycomb</i>	35
2.2.2.2	Persona dan Skenario.....	37
2.2.2.3	<i>Information Architecture</i>	39
2.2.2.4	<i>Microinteraction</i>	40
2.2.3	<i>User Interface</i>	40
2.2.4	Bentuk-Bentuk Media Digital Interaktif.....	41
2.3	Kampanye	44
2.3.1	Tujuan Kampanye.....	45
2.3.2	Jenis-Jenis Kampanye.....	45
2.3.3	Strategi AISAS.....	46
2.3.4	Pendekatan Kampanye	47
2.4	Ergonomi.....	48
2.4.1	Sejarah Ergonomi.....	48
2.4.2	Tujuan Posisi Ergonomi.....	49
2.4.3	Menjaga Posisi Duduk Ergonomi	50
2.4.4	Dampak Posisi Duduk Tidak Ergonomis	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		53
3.1	Metodologi Penelitian.....	53
3.1.1	Metode Kuantitatif	53
3.1.2	Metode Kualitatif.....	58
3.2	Studi Referensi.....	62
3.3	Metodologi Perancangan	67
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		60
4.1	Strategi Perancangan.....	60
4.1.1	<i>Overview</i>	60
4.1.1.1	Segmentasi Target	62
4.1.2	<i>Strategy</i>	64

4.1.2.1	<i>Creative Brief</i>	64
4.1.2.2	Penyelenggara Kampanye.....	66
4.1.2.3	Strategi dan Taktik.....	67
4.1.2.4	Perencanaan Media Menurut AISAS.....	68
4.1.3	<i>Ideas</i>	71
4.1.3.1	<i>Mindmap</i>	71
4.1.3.2	<i>Big Idea</i>	72
4.1.3.3	<i>Moodboard</i>	73
4.1.3.4	Palet Warna.....	74
4.1.3.5	<i>Copywriting</i>	75
4.1.3.6	Tipografi.....	76
4.1.4	<i>Design</i>	77
4.1.4.1	Identitas Kampanye.....	78
4.1.4.2	Perancangan Ilustrasi.....	80
4.1.4.3	Perancangan Media Tahap <i>Attention</i> dan <i>Interest</i>	83
4.1.4.4	Perancangan Media Tahap <i>Search</i>	86
4.1.4.5	Perancangan Media Tahap <i>Action</i> dan <i>Share</i>	96
4.1.5	<i>Production</i>	99
4.1.6	<i>Implementation</i>	101
4.2	Analisis Alpha.....	101
4.2.1	Analisis Tipografi.....	102
4.2.2	Analisis Visual.....	104
4.2.3	Analisis Interaktivitas.....	105
4.2.4	Analisis Konten.....	106
4.2.5	Hasil Perbaikan.....	107
4.3	Analisis Beta.....	108
4.3.1	Analisis Beta Test.....	109
4.3.2	Kesimpulan Wawancara Beta Test.....	116
4.4	<i>Budgeting</i>	116
BAB V	PENUTUP.....	118
5.1	Simpulan.....	118
5.2	Saran.....	119

DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	125



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah dan Persentase Muncul Nyeri Pada Responden	55
Tabel 3.2 Tabel SWOT We Got Your Back	64
Tabel 3.3 Tabel SWOT Sitting Culture Print Campaign	66
Tabel 4.1 Tabel Orientasi Masalah	61
Tabel 4.2 Tabel Segmentasi Target.....	62
Tabel 4.3 Tabel Creative Brief.....	65
Tabel 4.4 Tabel Strategi dan Takti	67
Tabel 4.5 Tabel AISAS Media Planning.....	68
Tabel 4.6 Tabel Big Idea.....	72
Tabel 4.7 Copywriting	75
Tabel 4.8 Alternatif Nama Kampanye	78
Tabel 4.9 Data Analisis Tipografi 1	102
Tabel 4.10 Data Analisis Tipografi 2.....	103
Tabel 4.11 Data Analisis Visual.....	104
Tabel 4.12 Data Analisis Interaktivitas.....	105
Tabel 4.13 Data Analisis Konten	106
Tabel 4.14 Budgeting Perancangan Kampanye	117



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penggunaan Titik Pada Teknik Stappling	7
Gambar 2.2 Desain Garis oleh Nissa Kinzhalina	8
Gambar 2.3 Ilustrasi Vektor oleh Rob Bailey	9
Gambar 2.4 Aset Tekstur Denim	10
Gambar 2.5 Teori Warna.....	12
Gambar 2.6 Skala Pigmen.....	13
Gambar 2.7 Panduan Pencampuran Warna.....	14
Gambar 2.8 Contoh Pola	20
Gambar 2.9 Contoh Gambar Simetri dan Asimetri.....	23
Gambar 2.10 Contoh Hirarki Teks	27
Gambar 2.11 Contoh Penggunaan Grid Pada HUD Game	28
Gambar 2.12 Contoh Serif dan Sans Serif	30
Gambar 2.13 Tracking, Kerning dan Leading	31
Gambar 2.14 UX Honeycomb.....	36
Gambar 2.15 Contoh Traditional Stand-Alone Kiosk.....	41
Gambar 2.16 Model AISAS	46
Gambar 2.17 Posisi Duduk Ergonomis.....	50
Gambar 3.1 Rumus Slovin	53
Gambar 3.2 Diagram Hasil Kuesioner	55
Gambar 3.3 Grafik Konsistensi Responden Menerapkan Posisi Duduk Ergonomis	56
Gambar 3.4 Grafik Konten Yang Dibutuhkan Responden	57
Gambar 3.5 Foto Bersama Dokter David Setelah Wawancara	59
Gambar 3.6 Wawancara bersama Jeremy	61
Gambar 3.7 Kegiatan Kampanye	63
Gambar 3.8 Unggahan Instagram We Got Your Back	64
Gambar 3.9 Print Ads Sitting Culture	66
Gambar 4.1 User Persona.....	63
Gambar 4.2 Logo Perhimpunan Ergonomi Indonesia (PEI).....	67
Gambar 4.3 User Journey Map	70
Gambar 4.4 Mindmap	71
Gambar 4.5 Moodboard	74
Gambar 4.6 Palet Warna	74
Gambar 4.7 Typeface	77
Gambar 4.8 Sketsa Kasar Logo.....	79
Gambar 4.9 Digitalisasi Logo Kampanye.....	80
Gambar 4.10 Referensi Gaya Visual.....	81
Gambar 4.11 Referensi Siluet Zombie.....	81
Gambar 4.12 Proses Aset Visual.....	82
Gambar 4.13 Hasil Aset Visual.....	83

Gambar 4.14 Proses Desain Youtube Overlay Ads	84
Gambar 4.15 Proses Desain Website Banner Ads	85
Gambar 4.16 Proses Desain Poster Digital	86
Gambar 4.17 Referensi Website Kampanye	87
Gambar 4.18 Information Architecture.....	88
Gambar 4.19 Wireframe.....	89
Gambar 4.20 Tombol Navigasi	90
Gambar 4.21 Tombol Interaksi	90
Gambar 4.22 Sketsa Website	91
Gambar 4.23 Low Fidelity Website	92
Gambar 4.24 High Fidelity Website	93
Gambar 4.25 Instagram Post 3x3	94
Gambar 4.0.26 Instagram Post 1	95
Gambar 4.27 Instagram Post 2	95
Gambar 4.28 Instagram Post 3	96
Gambar 4.29 Instastory Template 1	97
Gambar 4.30 Instastory Template 2	98
Gambar 4.31 Timeline Media Planning	101
Gambar 4.32 Perbaikan Revisi Alpha Test 1	107
Gambar 4.33 Perbaikan Revisi Alpha Test 2	108
Gambar 4.34 Foto Beta Test Dengan Jafferson	110
Gambar 4.35 Foto Beta Test Dengan Jeremy	112
Gambar 4.36 Foto Beta test dengan Nicole	114



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Lembar Bimbingan.....	125
Lampiran B: Surat Pernyataan Kesepakatan HAKI Karya Tugas Akhir.....	127
Lampiran C: Hasil Turnitin.....	129
Lampiran D: Lampiran Kuesioner	131
Lampiran E: Hasil Kuesioner Alpha-Test.....	143
Lampiran F: Transkrip Wawancara	154

