

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE @breakfromburnout
UNTUK ACARA SOSIALISASI BURNOUT SYNDROME
TERHADAP GENERASI Z DI PT CIPUTRA DEVELOPMENT**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS

KARYA

SHARON TANUWIJAYA

00000044169

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE @breakfromburnout
UNTUK ACARA SOSIALISASI BURNOUT SYNDROME
TERHADAP GENERASI Z DI PT CIPUTRA DEVELOPMENT**



**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**

SHARON TANUWIJAYA

0000044169

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sharon Tanuwijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044169

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE @breakfromburnout UNTUK
ACARA SOSIALISASI BURNOUT SYNDROME TERHADAP GENERASI
Z DI PT CIPUTRA DEVELOPMENT**

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, 8 Desember 2023



(Sharon Tanuwijaya)

U M M N
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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE @breakfromburnout UNTUK ACARA SOSIALISASI BURNOUT SYNDROME TERHADAP GENERASI Z DI PT CIPUTRA DEVELOPMENT

Oleh
Nama : Sharon Tanuwijaya
NIM : 00000044169
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Rabu, 20 Desember 2023
Pukul 08.30 s.d 10.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji



Irwan Fakhruddin, S.Sn., M.I.Kom.
NIDN 0331077503



Maria Advicita Gita Elmada, S.I.Kom., M.Si
NIDN 030912902

Pembimbing



Silvanus Alvin, S.I.Kom., M.A.
NIDN 0309109001

Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi



Cendra Rizky Anggrah Bangun, S.Sos., M.Si.
NIDN 0304078404

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Sharon Tanuwijaya

NIM : 00000044169

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Jenis Karya Ilmiah : Skripsi Berbasis Karya

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 MEDIA KAMPANYE @breakfromburnout UNTUK
ACARA SOSIALISASI BURNOUT SYNDROME TERHADAP GENERASI
Z DI PT CIPUTRA DEVELOPMENT**

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, 8 Desember 2023

Yang menyatakan,

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



(Sharon Tanuwijaya)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan skripsi berbasis karya ini dengan judul:

“PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE @breakfromburnout UNTUK ACARA SOSIALISASI BURNOUT SYNDROME TERHADAP GENERASI Z DI PT CIPUTRA DEVELOPMENT” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan skripsi berbasis karya ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi berbasis karya ini. Oleh karena itu, dalam penyusunan karya ini saya mendapatkan banyak bimbingan dan dukungan dari beberapa pihak:

Mengucapkan terima kasih

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Ir. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara
4. Bapak Silvanus Alvin, S.I.Kom, M.A. sebagai dosen pembimbing saya yang telah banyak memberi bimbingan, arahan dan motivasi dalam penyusunan laporan tugas akhir.
5. Bapak Paskalis Ludovicus sebagai ahli pembimbing karya saya yang telah banyak memberi bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan laporan tugas akhir.
6. Kepada Bapak Kemal Iskandar, S.I.Kom, M.A. selaku pembimbing lapangan yang telah membimbing dan memberikan kesempatan kepada saya untuk dapat melakukan praktik kerja magang di PT Ciputra Development.

7. Tim *Corporate Culture and Event* yang telah membimbing dan merangkul saya selama merancang karya.
8. Orang tua dan saudara-saudara saya yang telah mendukung dan terus menyemangati saya untuk menghadapi proses hingga akhir dari pengerjaan laporan skripsi berbasis karya ini.

Perancang karya sadar bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan laporan skripsi berbasis karya ini, sehingga perancang karya sangat terbuka untuk kritik dan saran dalam memperbaiki laporan kedepannya. Perancang karya berharap semoga laporan skripsi berbasis karya ini dapat bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 8 Desember 2023



(Sharon Tanuwijaya)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE @breakfromburnout UNTUK ACARA SOSIALISASI BURNOUT SYNDROME TERHADAP GENERASI Z DI PT CIPUTRA DEVELOPMENT

Sharon Tanuwijaya

ABSTRAK

Latar belakang karya ini merupakan landasan dari kekhawatiran kesehatan mental terhadap karyawan generasi Z pada PT Ciputra Development mengenai fenomena sindrom *burnout*. Kondisi ini tidak hanya berdampak pada kesejahteraan karyawan, namun terdapat implikasi signifikan pada produktivitas dan kinerja organisasi secara keseluruhan terhadap karyawan generasi Z pada PT Ciputra Development. Hal tersebut tentu perlunya tindakan yang komprehensif dalam mengatasi masalah kesehatan mental pada sindrom *burnout* terhadap karyawan generasi Z, perancang karya membuat media kampanye *Break From Burnout* untuk acara sosialisasi isu kesehatan mental *burnout* sindrom yang diharapkan dapat membantu memotivasi kerja karyawan. Tujuan dilaksanakan media kampanye ini adalah untuk meningkatkan wawasan baru mengenai isu kesehatan mental *burnout syndrome* terhadap karyawan generasi Z pada PT Ciputra Development. Proses perancangan kampanye *Break From Burnout* dilakukan melalui 6 tahapan menurut Tuten dan Solomon. Kesimpulan yang dapat ditarik dari media kampanye ini menyatakan bahwa meskipun acara sosialisasi melalui fitur Instagram Feeds dan Story masih kurang optimal, namun berhasil dalam memanfaatkan fitur Instagram Reels. Berdasarkan *form* survei yang dibagikan kepada karyawan generasi Z, terbukti bahwa rendahnya penghargaan di setiap individu karyawan yang berdampak pada kinerja karyawan.

Kata kunci: Media Kampanye, Media Sosial, Sindrom kelelahan

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

DESIGNING A DIGITAL CAMPAIGN @breakfromburnout FOR SOCIALIZATION OF BURNOUT SYNDROME EVENT FOR GENERATION Z AT PT CIPUTRA DEVELOPMENT

Sharon Tanuwijaya

ABSTRACT

Background of this work is the concern of mental health towards Generation Z employees at PT Ciputra Development regarding the phenomenon of burnout syndrome. This condition not only has an impact on employee well-being, but also has significant implications for the productivity and overall performance of the organization towards Generation Z employees at PT Ciputra Development. This naturally requires comprehensive action in addressing mental health problems in burnout syndrome towards Generation Z employees. The designer of the work created a Break From Burnout media campaign for a socialization event on the issue of burnout syndrome mental health which is expected to help motivate employee work. The purpose of implementing this media campaign is to raise new insights about the issue of burnout syndrome mental health towards Generation Z employees at PT Ciputra Development. The process of designing the Break From Burnout campaign was carried out through 6 stages according to Tuten and Solomon. The conclusion that can be drawn from this media campaign states that although the socialization event through Instagram Feeds and Story features is still less than optimal, but it was successful in utilizing the Instagram Reels feature. Based on the survey form distributed to Generation Z employees, it is proven that low recognition in each individual employee has an impact on employee performance.

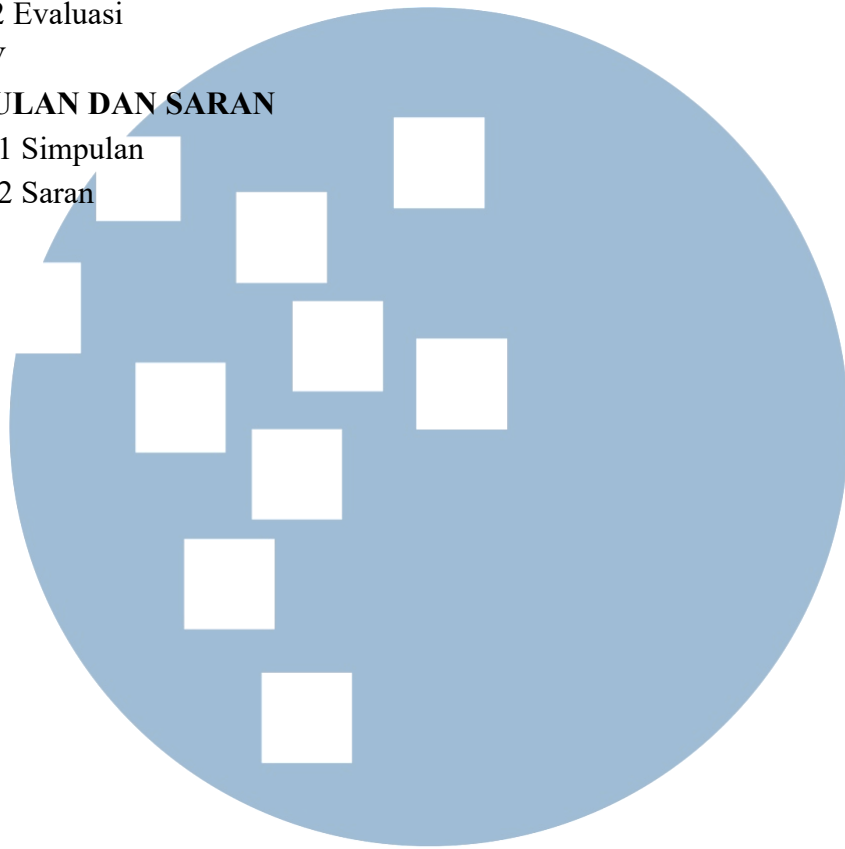
Keywords: *Burnout Syndrome, Digital Campaign, Social Media*

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Karya	6
1.3 Kegunaan Karya	6
1.3.1 Kegunaan Akademik	6
1.3.2 Kegunaan Praktis	6
1.3.3 Kegunaan Sosial	6
BAB II	
KERANGKA TEORI/KERANGKAP KONSEP	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Teori atau Konsep	10
2.2.1 Kampanye	10
2.2.2 Aktivitas Digital	12
2.2.3 Strategi Media Sosial	13
2.2.4 Instagram	16
2.2.5 Copywriting	17
BAB III	
METODE/METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Tahapan Pembuatan	19
3.2 Anggaran	28
3.3 Target Luaran/Publikasi	29
3.3.1 Partnership	30
BAB IV	
HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Pelaksanaan	31
4.1.1 Hasil Kuesioner Riset Isu <i>Burnout</i> Sindrom	31

4.1.2 Hasil Karya	33
4.2 Evaluasi	39
BAB V	
SIMPULAN DAN SARAN	50
5.1 Simpulan	50
5.2 Saran	69



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Karya Terdahulu	10
Tabel 3.1 Content Pillar <i>Story</i>	21
Tabel 3.2 Content Pillar <i>Reels</i>	22
Tabel 3.3 Content Pillar <i>Feeds</i>	22
Tabel 3.4 Timeline Perancangan Karya	24
Tabel 3.5 Anggaran Tugas Akhir	28
Tabel 4.1 Elemen Perancangan Media Kampanye	39



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Apartemen Newton 2	1
Gambar 1.2 Data Laporan Keuangan PT Ciputra Development	2
Gambar 1.3 Data Responden Survei Burnout Symptoms	4
Gambar 1.4 Data Riwayat Kesehatan Mental	5
Gambar 1.5 Data Pengguna Instagram di Indonesia	6
Gambar 2.1 Media Sosial Strategi	8
Gambar 3.1 <i>Media Vehicles Break From Burnout</i>	20
Gambar 3.2 <i>Media Unit Break From Burnout</i>	21
Gambar 3.3 Logo Break From Burnout	23
Gambar 3.4 Instagram <i>Break From Burnout</i>	25
Gambar 3.5 Trello <i>Board Planning Break From Burnout</i>	25
Gambar 3.6 <i>Content Interaction Break From Burnout</i>	26
Gambar 3.7 Reaksi Umpan <i>Balik Break From Burnout</i>	27
Gambar 3.8 <i>Insight Overview Break From Burnout</i>	28
Gambar 3.9 Publikasi melalui Instagram PT Ciputra Development	30
Gambar 3.10 Logo <i>Personal Growth</i>	32
Gambar 3.11 Bukti Klien dari <i>Personal Growth</i>	32
Gambar 4.1 Data Survei Usia Karyawan Generasi Z	33
Gambar 4.2 Data Survei Jenis Kelamin Karyawan	33
Gambar 4.3 Data Survei Pertama Section Isu <i>Burnout</i> Sindrom	34
Gambar 4.4 Data Survei Kedua Section Isu <i>Burnout</i> Sindrom	35
Gambar 4.5 Data Survei Ketiga Section Isu <i>Burnout</i> Sindrom	35
Gambar 4.6 Data Survei Keempat Section Isu <i>Burnout</i> Sindrom	36
Gambar 4.7 Data Survei Kelima Section Isu <i>Burnout</i> Sindrom	36
Gambar 4.8 Data Survei Keenam Section Isu <i>Burnout</i> Sindrom	37
Gambar 4.9 Data Survei Ketujuh Section Isu <i>Burnout</i> Sindrom	37
Gambar 4.10 Data Survei Kedelap Section Isu <i>Burnout</i> Sindrom	38
Gambar 4.11 Materi Instagram <i>Feeds</i>	42
Gambar 4.12 Materi Instagram <i>Story</i>	44
Gambar 4.13 Materi Instagram <i>Reels</i>	46

Gambar 4.14 Data Survei Evaluasi pada Usia	48
Gambar 4.15 Data Survei Pertama terhadap Edukasi Seminar	48
Gambar 4.16 Data Survei Kedua terhadap Edukasi Seminar	49
Gambar 4.17 Data Survei Ketiga terhadap Edukasi Seminar	50
Gambar 4.18 Data Survei Keempat terhadap Edukasi Seminar	50
Gambar 4.19 Data Survei Kelima terhadap Edukasi Seminar	51
Gambar 4.20 Data Survei Keenam terhadap Edukasi Seminar	51
Gambar 4.21 Data Survei Ketujuh terhadap Pelaksanaan Kegiatan	52
Gambar 4.22 Data Survei Kedelapan terhadap Pelaksanaan Kegiatan	52
Gambar 4.23 Data Survei Kesembilan terhadap Pelaksanaan Kegiatan	53
Gambar 4.24 Data Survei Kesepuluh terhadap Pelaksanaan Kegiatan	53
Gambar 4.25 Data Survei Kesebelas terhadap Pelaksanaan Kegiatan	54



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan Dosen Pembimbing	61
Lampiran B Bimbingan Ahli Karya	61
Lampiran C Surat Izin Penggunaan Logo PT Ciputra Development	62
Lampiran D <i>Meeting Group Call</i> bersama pembicara <i>Break From Burnout</i>	62
Lampiran E Instagram <i>Break From Burnout</i>	63
Lampiran F Reels <i>Insight Tertinggi Media Kampanye Break From Burnout</i>	66
Lampiran G Post <i>Insight Tertinggi Media Kampanye Break From Burnout</i>	66
Lampiran H <i>Accounts Reached Media Kampanye Break From Burnout</i>	67
Lampiran I <i>Outlook Mail</i> Penyebaran Survei Isu <i>Burnout Sindrom</i>	67
Lampiran J <i>Outlook Mail</i> Undangan Edukasi Seminar <i>Burnout Sindrom</i>	68
Lampiran K Data Hasil Riset Kuesioner Isu <i>Burnout Sindrom</i>	68
Lampiran L Data Hasil Riset Evaluasi Pelaksanaan Karya	69
Lampiran M Dokumentasi Media Kampanye <i>Break From Burnout</i>	73
Lampiran N Turnitin	81

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA