

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK
MENUMBUHKAN EMPATI TERHADAP
PENYANDANG BUTA WARNA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Pricillia Triutomo Putri

00000045704

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK

MENUMBUHKAN EMPATI TERHADAP

PENYANDANG BUTA WARNA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Pricillia Triutomo Putri

00000045704

UMN

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Pricillia Triutomo Putri

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045704

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK
MENUMBUHKAN EMPATI TERHADAP
PENYANDANG BUTA WARNA**

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, 28 Mei 2024



(Pricillia Triutomo Putri)

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

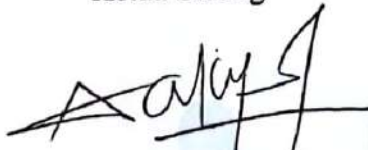
Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK
MENUMBUHKAN EMPATI TERHADAP
PENYANDANG BUTA WARNA**

Oleh

Nama	: Pricillia Triutomo Putri
NIM	: 00000045704
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Selasa, 28 Mei 2024
Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



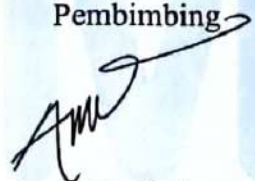
Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Penguji




Mariska Legia, S.Ds., M.B.A
0330118701/083675

Pembimbing



Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/069425

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK
MENUMBUHKAN EMPATI TERHADAP
PENYANDANG BUTA WARNA**

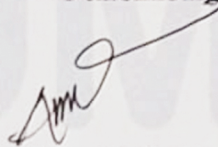
Oleh

Nama : Pricillia Triutomo Putri
NIM : 00000045704
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

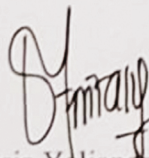
Tangerang, 28 Mei 2024

Pembimbing



Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/069425

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Pricillia Triutomo Putri
NIM : 00000045704
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK MENUMBUHKAN EMPATI TERHADAP PENYANDANG BUTA WARNA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance***.

Tangerang, 28 Mei 2024



(Pricillia Triutomo Putri)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah yang kita sembah dalam nama Yesus, atas kasih dan pertolongan-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat berlangsung sesuai dengan kehendak-Nya. Bersama dengan ini, penulis berharap dapat memberikan dampak positif bagi peyandang buta warna dan menciptakan lingkungan sosial yang mendukung penyandang, serta lingkungan pertemanan atau kekeluargaan yang harmonis dengan saling memahami dan menghormati satu sama lain. Penulis berharap bagi pihak yang telah melihat kampanye ini baik sengaja ataupun tidak disengaja dapat lebih memperhatikan perilakunya, tidak hanya terhadap penyandang buta warna, namun juga kepada siapapun yang berada di sekitarnya, sehingga tidak terjadi hubungan yang merugikan salah satu pihak. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan lebih memperhatikan sesama dan memiliki empati.

Dengan penuh kesadaran, Tugas Akhir ini tidak dapat diselesaikan oleh penulis tanpa bantuan dari pihak-pihak yang telah memberikan pertolongan terbaik mereka, mencurahkan kasih sayang dan cinta, mau peduli dan turut bersusah hati bersama dengan penulis. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

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. Dr. Anne Nurfarina, M.Sn., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, wejangan, dukungan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Raymond Juan. S., Elrio Revin, Devan, Axel, sebagai narasumber penyandang buta warna yang telah mau melakukan FGD untuk

membantu memberikan informasi terkait buta warna, ide, serta saran untuk merancang tugas akhir ini.

6. Silvia Clenica, Fareza Ananda Putra, Orin Saputri, Irene, dan Kenny Chong, sebagai narasumber yang telah membantu memberikan informasi terkait perilaku lingkungan sosial terhadap penyandang buta warna.
7. Kenny Chong, sebagai teman penulis yang telah membantu penulis melaksanakan FGD bersama dengan teman-teman penyandang buta warna.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan berupa dukungan material dan moral, kasih sayang dan cinta, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Aaron Evan, sebagai pasangan saya yang telah memberikan dukungan dan motivasi, kekuatan dan cinta, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat membantu seluruh pihak dan menjadi inspirasi dan pembelajaran bersama. Kritik dan saran untuk menunjang dan memperbaiki laporan ini sangat diterima dengan rendah hati. Segala kesalahan yang disengaja maupun tidak, penulis ucapkan mohon maaf.

Tangerang, 11 Juni 2024



(Pricillia Triutomo Putri)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERATIF UNTUK
MENUMBUHKAN EMPATI TERHADAP
PENYANDANG BUTA WARNA**

(Pricillia Triutomo Putri)

ABSTRAK

Fenomena buta warna belum menjadi hal yang umum dibahas oleh khalayak. Salah satu faktornya adalah disabilitas jenis ini tidak menunjukkan perbedaan secara fisik, sehingga timbul prespektif bahwa buta warna hanya membuat penyandang nya tidak dapat melihat warna dan sama sekali tidak memberikan pengaruh negatif terhadap kehidupan penyandang. Dengan demikian, lingkungan sosial memandang dan memperlakukan penyandang buta warna bukan sebagai yang butuh pertolongan seperti layaknya penyandang disabilitas lain. Populasi penyandang buta warna transparan membuat lingkungan sosial cenderung tertarik dan penasaran dengan sudut pandang penyandang ketika mereka baru bertemu dengan salah satu dari antara penyandang buta warna. Akibat dari rasa penasaran ini, timbullah tindakan yang secara tidak disadari membuat penyandang buta warna merasa tidak bahagia, kesal, kurang percaya diri, dsb. Munculnya perasaan yang demikian membuat tindakan tersebut dapat dikategorikan sebagai perundungan secara tidak sadar. Untuk mencegah dan mengatasi hal tersebut, diadakan perancangan kampanye sosial yang bertujuan untuk mengedukasi khalayak agar lebih menghormati dan berempati kepada penyandang buta warna. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, serta metodologi perancangan *Design Thinking Process* dan AISAS.

Kata kunci: buta warna, perilaku, lingkungan sosial

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

INTERACTIVE CAMPAIGN DESIGN TO GROW

EMPATHY FOR PERSONS WITH COLOR BLINDNESS

(Pricillia Triutomo Putri)

ABSTRACT (English)

The phenomenon of color blindness is not yet commonly discussed by the public. One of the factors is that this type of disability does not show physical differences, so the perspective arises that color blindness only makes the person unable to see colors and does not have a negative impact on the person's life at all. Thus, the social environment views and treats people with color blindness not as those who need help like people with other disabilities. The transparent population of people with color blindness makes the social environment tend to be interested and curious about the perspective of people with color blindness when they first meet one of the people with color blindness. As a result of this curiosity, actions arise that unconsciously make people with color blindness feel unhappy, annoyed, lacking self-confidence, etc. The emergence of such feelings means that the action can be categorized as unconscious bullying. To prevent and overcome this, a social campaign was designed which aims to educate the public to be more respectful and empathetic towards people with color blindness. This design uses qualitative and quantitative methods, as well as the Design Thinking Process and AISAS methodology.

Keywords: color blind, behavior, social environment

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	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain Grafis	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Prinsip Desain	9
2.1.3 Tipografi	13
2.1.4 <i>Grid</i>	15
2.2 Ilustrasi	16
2.3 Kampanye	17
2.3.1 Fungsi/ Tujuan Kampanye	17
2.3.2 Jenis Kampanye	18
2.3.3 Media Kampanye	19
2.3.4 Teori AISAS Dalam Kampanye	21
2.4 Buta Warna	22
2.5 Empati	26

BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	29
3.1 Metodologi Penelitian.....	29
3.1.1 Metode Kualitatif.....	29
3.1.2 Metode Kuantitatif	53
3.1.3 Kesimpulan.....	69
3.2 Metodologi Perancangan	71
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	74
4.1 Strategi Perancangan	74
4.1.1 <i>Empahtize</i>.....	74
4.1.2 Define	81
4.1.3 <i>Ideate</i>	85
4.2 Perancangan.....	102
4.2.1 Perancangan Logo	102
4.2.2 Perancangan Ilustrasi	103
4.2.3 Perancangan Aset Visual	111
4.2.4 Perancangan Aset Fotografi	115
4.2.5 Perancangan <i>Key visual</i>.....	116
4.2.6 Perancangan Situs Web	118
4.2.7 Perancangan Media Berdasarkan AISAS.....	119
4.3 Analisis Perancangan	133
4.4 <i>Budgeting</i>.....	158
BAB V PENUTUP.....	160
5.1 Simpulan.....	160
5.2 Saran.....	160
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xvii

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 TABEL

Tabel 3.1 Studi Referensi Episode.....	50
Tabel 3.2 Studi Referensi Ilustras Sederhana	52
Tabel 4.1 Tujuan Perancangan.....	75
Tabel 4.2 Identifikasi Segmentasi Sasaran Desain	77
Tabel 4.3 Brand Brief I	78
Tabel 4.4 Brand Brief II.....	79
Tabel 4.5 Creative Brief.....	82
Tabel 4.6 Insight.....	84
Tabel 4.7 Perancangan Ide dan Konsep.....	86
Tabel 4.8 Strategi dan Taktik Pesan.....	89
Tabel 4.9 Strategi Media Kampanye.....	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	6
Gambar 2.2 Bentuk	7
Gambar 2.3 Warna RGB	8
Gambar 2.4 Warna CMYK	8
Gambar 2.5 Tekstur.....	9
Gambar 2.6 Format	10
Gambar 2.7 Kesimbangan.....	10
Gambar 2.8 Hirarki Visual.....	11
Gambar 2.9 Ritme	11
Gambar 2.10 Kesatuan	12
Gambar 2.11 Hukum Presepsi Visual	13
Gambar 2.12 Tipografi.....	13
Gambar 2.11 <i>Grid</i>	15
Gambar 3.1 Wawancara Ahli Mata.....	30
Gambar 3.2 Wawancara Psikolog.....	33
Gambar 3.3 Wawancara Narasumber Buta Warna I.....	37
Gambar 3.4 Wawancara Narasumber Buta Warna II.....	38
Gambar 3.5 FGD Narasumber Buta Warna	46
Gambar 3.6 Kampanye #PrimaryColours	48
Gambar 3.7 Kampanye Coca-Cola	49
Gambar 3.8 Episode: Choose Your Story	50
Gambar 3.9 Ilustrasi Sederhana	52
Gambar 3.10 Grafik Kuisisioner 1.....	55
Gambar 3.11 Grafik Kuisisioner 2.....	55
Gambar 3.12 Grafik Kuisisioner 3.....	56
Gambar 3.13 Grafik Kuisisioner 4.....	56
Gambar 3.14 Grafik Kuisisioner 5.....	57
Gambar 3.15 Grafik Kuisisioner 6.....	57
Gambar 3.16 Grafik Kuisisioner 7.....	58
Gambar 3.17 Grafik Kuisisioner 8.....	58
Gambar 3.18 Grafik Kuisisioner 9.....	59
Gambar 3.19 Grafik Kuisisioner 10.....	59
Gambar 3.20 Grafik Kuisisioner 11.....	60
Gambar 3.21 Grafik Kuisisioner 12.....	60
Gambar 3.22 Grafik Kuisisioner 13.....	61
Gambar 3.23 Grafik Kuisisioner 14.....	61
Gambar 3.24 Grafik Kuisisioner 15.....	62
Gambar 3.25 Grafik Kuisisioner 16.....	63
Gambar 3.26 Grafik Kuisisioner 17.....	64

Gambar 3.27 Grafik Kuisisioner 18.....	64
Gambar 3.28 Grafik Kuisisioner 19.....	65
Gambar 3.29 Grafik Kuisisioner 20.....	65
Gambar 3.30 Grafik Kuisisioner 21.....	66
Gambar 3.31 Grafik Kuisisioner 22.....	66
Gambar 3.32 Grafik Kuisisioner 23.....	67
Gambar 3.33 Grafik Kuisisioner 24.....	68
Gambar 3.34 Grafik Kuisisioner 25.....	68
Gambar 4.1 User Persona.....	83
Gambar 4.2 Mindmapping	86
Gambar 4.3 Warna	99
Gambar 4.4 Tipografi Gluten.....	100
Gambar 4.5 Tipografi Josefin Sans.....	100
Gambar 4.6 Moodboard	101
Gambar 4.7 Stylescape.....	101
Gambar 4.8 Sketsa Logo	102
Gambar 4.9 Logo	103
Gambar 4.10 Karakter Pertama.....	104
Gambar 4.11 Sketsa Karakter Manusia.....	105
Gambar 4.12 Finalisasi Karakter Manusia.....	106
Gambar 4.13 Karakter Penyandang Buta Warna	107
Gambar 4.14 Karakter Penyandang dan Lingkungan Sosial	108
Gambar 4.15 Gaya Karakter Manusia.....	109
Gambar 4.16 Sketsa Siluet Karakter Kucing	110
Gambar 4.17 Finalisasi Karakter Kucing	111
Gambar 4.18 Aset Visual Hati	113
Gambar 4.19 Aset Visual Tali.....	114
Gambar 4.20 Aset Langit dan Bintang.....	115
Gambar 4.21 Web pilestone.com.....	115
Gambar 4.22 Aset Foto	116
Gambar 4.23 Key visual.....	117
Gambar 4.24 Low-fidelity.....	119
Gambar 4.25 Stiker Lift	121
Gambar 4.26 Poster 1	122
Gambar 4.27 Poster 2.....	123
Gambar 4.28 Media Instagram Ads	124
Gambar 4.29 Perancangan Media Interest 1	125
Gambar 4.30 Perancangan Media Interest 2	125
Gambar 4.31 Perancangan Media Interest 3	126
Gambar 4.32 Perancangan Media Search	129
Gambar 4.33 Media Instagram Challenge	130
Gambar 4.34 Media X-Banner.....	131

Gambar 4.35 Merchandise	132
Gambar 4.36 Grafik Alfa test 1.....	133
Gambar 4.37 Grafik Alfa test 2.....	134
Gambar 4.38 Grafik Alfa test 3.....	134
Gambar 4.39 Grafik Alfa test 4.....	135
Gambar 4.40 Grafik Alfa test 5.....	135
Gambar 4.41 Grafik Alfa test 6.....	135
Gambar 4.42 Grafik Alfa test 7.....	136
Gambar 4.43 Grafik Alfa test 8.....	136
Gambar 4.44 Grafik Alfa test 9.....	137
Gambar 4.45 Grafik Alfa test 10.....	137
Gambar 4.46 Grafik Alfa test 11.....	137
Gambar 4.47 Grafik Beta test 1.....	139
Gambar 4.48 Grafik Beta test 2.....	139
Gambar 4.49 Grafik Beta test 3.....	140
Gambar 4.50 Grafik Beta test 4.....	140
Gambar 4.51 Grafik Beta test 5.....	141
Gambar 4.52 Grafik Beta test 6.....	141
Gambar 4.53 Grafik Beta test 7.....	142
Gambar 4.54 Grafik Beta test 8.....	142
Gambar 4.55 Grafik Beta test 9.....	143
Gambar 4.56 Grafik Beta test 10.....	143
Gambar 4.57 Grafik Beta test 11.....	144
Gambar 4.58 Grafik Beta test 12.....	144
Gambar 4.59 Media Attention Halte 1	146
Gambar 4.60 Media Attention IGS	147
Gambar 4.61 Media Attention Halte 2	148
Gambar 4.62 Media Attention Feed.....	148
Gambar 4.63 Media Attention Stiker Lift 1	149
Gambar 4.64 Media Attention Stcker Lift 2	150
Gambar 4.65 Media Interest 1.....	152
Gambar 4.66 Media Interest 2.....	152
Gambar 4.67 Media Interest 3.....	153
Gambar 4.68 Media Interest 4.....	154
Gambar 4.69 Media Search.....	155
Gambar 4.70 Media Action.....	156
Gambar 4.71 Media Action Booth.....	157
Gambar 4.72 Media Share.....	158

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP Bimbingan	xvii
Lampiran B Kuesioner	xix
Lampiran C Alfa Test.....	xxix
Lampiran D Beta Test.....	xxxiii
Lampiran E Transkrip Wawancara Psikolog Klinis.....	xxxviii
Lampiran F Transkrip Wawancara Ahli Mata	xlvi
Lampiran G Transkrip Wawancara Penyandang Buta Warna I.....	li
Lampiran H Transkrip Wawancara Penyandang Buta Warna II	liii
Lampiran I Transkrip Wawancara Lingkungan Sosial	lv
Lampiran J Transkrip FGD	lxvi
Lampiran K Karya Media Utama.....	lxxi
Lampiran L Karya Media Sekunder.....	lxxiv
Lampiran M Consent Form.....	lxxvi
Lampiran N Curriculum Vitae	lxxxv
Lampiran O Hasil Turnitin.....	lxxxvii

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA