

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK
MENGUBAH STIGMA NEGATIF TERHADAP
PEKERJA LEPAS SENI DAN DESAIN DI INDONESIA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Vanny Aprilia

00000046907

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

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK
MENGUBAH STIGMA NEGATIF MASYARAKAT
TERHADAP PEKERJA LEPAS SENI & DESAIN DI
INDONESIA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Vanny Aprilia

0000046907

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vanny Aprilia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046907

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK MENGUBAH
STIGMA MASYARAKAT TERHADAP PEKERJA LEPAS SENI DAN
DESAIN DI INDONESIA**

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, 15 Mei 2024

UMM



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

(Vanny Aprilia)

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK MENGUBAH STIGMA MASYARAKAT TERHADAP PEKERJA LEPAS SENI DAN DESAIN DI INDONESIA

Oleh

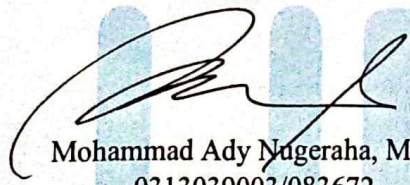
Nama : Vanny Aprilia
NIM : 00000046907
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada


Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024


Pembimbing 1


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672

Pembimbing 2


Ego Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK MENGUBAH
STIGMA MASYARAKAT TERHADAP PEKERJA LEPAS SENI DAN
DESAIN DI INDONESIA**

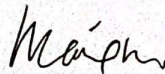
Oleh

Nama : Vanny Aprilia
NIM : 00000046907
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024
Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan
LULUS

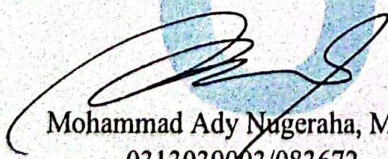
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



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

Pembimbing 1



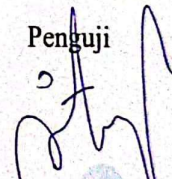
Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



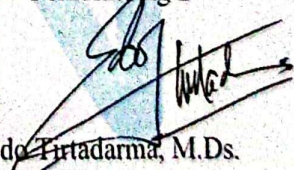
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

Penguji



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Pembimbing 2



Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vanny Aprilia
Nomor Induk Mahasiswa : **00000046907**
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK MENGUBAH
STIGMA MASYARAKAT TERHADAP PEKERJA LEPAS SENI DAN
DESAIN DI INDONESIA**

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, 27 Mei 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


(Vanny Aprilia)

* 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.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan anugerah-Nya sehingga tugas akhir dengan judul Perancangan Kampanye Interaktif untuk Merubah Stigma Pekerja Seni dan Desain dapat selesai dengan lancar. Harapan penulis untuk tugas akhir ini adalah berkurangnya stigma negatif dari masyarakat dan kenaikan apresiasi terhadap pekerja seni dan desain. Dalam menyusun laporan tugas akhir ini, penulis belajar banyak hal seputar tentang stigma negatif yang ada pada masyarakat dan dampaknya.

Dalam penyusunan tugas akhir, terdapat dukungan dari beberapa pihak sehingga penyusunan dapat selesai. Oleh karena 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. Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Edo Tirtadarma, M.Ds., sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Para narasumber, yakni Wiwi sebagai narasumber *freelancer* seni dan desain, Petrus sebagai mantan pelaku stigma negatif *freelancer* seni dan desain, serta Sekretariat Koalisi Seni sebagai ahli mengenai ekosistem kesenian di Indonesia.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Teman-teman dekat yang terus menyemangati dan mendukung dalam proses pengerjaan tugas akhir
9. Dua orang dengan inisial Y dan I yang kerap menyemangati dan menghibur saat penulis menghadapi kesulitan dalam perancangan tugas akhir.

Akhir kata, penulis berharap semoga perancangan tugas akhir dapat membantu mengurangi stigma negatif terhadap pekerja seni dan desain dan dapat menjadi bahan referensi penelitian selanjutnya.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Vanny Aprilia)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK
MENGUBAH STIGMA MASYARAKAT TERHADAP
PEKERJA LEPAS SENI DAN DESAIN**

(Vanny Aprilia)

ABSTRAK

Sektor kreatif merupakan salah satu sektor industri penting dalam ekonomi masa kini. Selain itu, sektor kreatif juga memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, stigma negatif mengenai pekerja seni dan desain, salah satunya terhadap pekerja lepas seni dan desain. Stigma negatif ini kurang lebih antara lain dianggap pengangguran, dikira hanya gambar-gambar tidak jelas, serta dianggap pemalas. Stigma negatif tersebut berasal dari masalah struktural dan kurangnya kesadaran masyarakat awam mengenai intrikisme dalam proses bekerja seni dan desain, juga kurangnya informasi mengenai proses bisnis pekerja lepas. Gerakan kampanye yang menyusung permasalahan tersebut rata-rata menargetkan masalah struktural dibanding menasar ke stigma yang dimiliki individual. Permasalahan ini mempunyai resiko memburuk apabila dibiarkan begitu saja, dan lebih banyak pekerja lepas seni dan desain yang dapat terdampak. Dampak buruknya sendiri dari permasalahan ini adalah hilangnya ketertarikan / *passion* di bidang seni dan desain, perasaan stress hingga depresi, merasa frustrasi hingga ingin berpindah karir, dan menurunnya produktivitas. Media kampanye dipilih karena tujuan perancangan berharap merubah pandangan negatif awam terhadap pekerja lepas seni dan desain. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode campuran, berupa metode kualitatif seperti *interview* serta studi eksisting, dan metode kuantitatif dalam bentuk kuesioner. Metode perancangan yang digunakan adalah *Human-Centered Design* oleh IDEO.

Kata kunci: stigma negatif, stigma pekerja lepas, seni dan desain

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 AN INTERACTIVE CAMPAIGN TO CHANGE
THE NEGATIVE PERCEPTION OF ARTS AND DESIGN
FREELANCER IN INDONESIA**

Vanny Aprilia

ABSTRACT (English)

The creative sector is one of the important industries on today economy. Furthermore, the creative sector also has a significant impact in daily lives. However, there is still negative perceptions regarding creative workers, one of them is towards freelancer of arts and design. The negative perception are as follow, being perceived as jobless, only drawing without any benefit, and being lazy. These are caused by a lack of understanding of the process behind an arts and design freelancer. Related campaigns regarding to the problem mostly focus on advocating to solve the structural problem of it rather than targeting the masses perception as a whole. If let be, the issue possesses risk of worsening and affecting even more arts and design freelancer. The effect that can be caused by the issues are the loss of passion in art and design leading to stress and depression, the feeling of wanting to change careers and lowering productivity as a whole. A campaign is chosen as the media for the reason of trying to change the negative perception of the masses. In the research, hybrid methodology is used as method of data collection, consisting of qualitative method such as interviews, and existing study, and quantitative method, using a questionnaire, while the Human Centered Design by IDEO is used as the design approach.

Keywords: *negative perception, negative freelance perception, arts and design*

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 PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA..	v
.....	v
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	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain Visual.....	5
2.2 Media Kampanye.....	18
2.3 Media Digital Interaktif.....	19
2.4 <i>Website</i>	20
2.5 Stigma Negatif.....	25
2.6 <i>Freelancer</i>	26
2.7 Pekerja Seni dan Desain	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	27
3.1 Metodologi Penelitian.....	27
3.1.1 Metode Kualitatif.....	27
3.1.2 Metode Kuantitatif	36
3.2 Metodologi Perancangan	46
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	48

4.1	Strategi Perancangan	48
4.1.1	<i>Inspiration</i>	48
4.1.2	<i>Ideation</i>	58
4.1.3	<i>Implementation</i>	76
4.2	Analisis Alpha Test	88
4.2.1	Analisis Visual	89
4.2.2	Analisis Interaktivitas	90
4.2.3	Analisis Konten	92
4.2.4	Perbaikan Alpha Test	93
4.3	Analisis Beta Test	98
4.4	Budgeting	103
BAB V	PENUTUP	106
5.1	Simpulan	106
5.2	Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT Koalisi Seni	33
Tabel 3.2 Tabel SWOT SINDIKASI	35
Tabel 3. 3 Pertanyaan pernahkah mendengar stigma negatif tentang seni dan desain.....	39
Tabel 3. 4 Pertanyaan seberapa sering mendengar stigma negatif terhadap pekerja seni dan desain	41
Tabel 4.1 Tabel Segmentasi Sasaran Kampanye	49
Tabel 4. 2 Tabel Segmentasi Sasaran Sekunder Kampanye	52
Tabel 4. 3 Tabel Analisis SWOT Kampanye.....	53
Tabel 4.4 Tabel Insight Brand & Audiens	55
Tabel 4.5 Tabel <i>Creative Brief</i>	56
Tabel 4.6 Tabel Strategi Pesan.....	59
Tabel 4. 7 Tabel Media AISAS.....	60
Tabel 4.8 Tabel <i>Timeline</i> AISAS	62
Tabel 4. 9 Tabel Analisis Visual <i>Alpha Test</i>	89
Tabel 4. 10 Tabel Analisis Interaksi <i>Alpha Test</i>	91
Tabel 4. 11 Analisis Konten <i>Alpha Test</i>	92
Tabel 4. 12 Tabel <i>Budgeting</i>	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Hierarki dalam Visual <i>Website</i>	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Alignment</i> dalam <i>website</i>	6
Gambar 2.3 Contoh <i>Unity</i> dalam <i>Website</i>	6
Gambar 2.4 Contoh <i>Dimension</i> dalam <i>website</i>	7
Gambar 2.5 Poster Iklan Promo Valentine J.Co	8
Gambar 2.6 Poster Iklan Fanta.....	8
Gambar 2.7 Poster Iklan UC1000	9
Gambar 2.8 Poster Iklan Sprite	9
Gambar 2.9 Poster Iklan American Airlines.....	10
Gambar 2.10 Cover Majalah <i>Vogue</i>	11
Gambar 2.11 Cover Majalah <i>Modern Luxury Weddings</i>	11
Gambar 2.12 Iklan Lenovo	12
Gambar 2.13 Desain Buku Cerita	15
Gambar 2.14 Desain <i>Website</i> World of Warships	15
Gambar 2.15 Desain <i>Website</i> SF arts.....	16
Gambar 2.16 Desain <i>Website</i> More Font Studio.....	16
Gambar 2.17 Desain <i>Website</i> SINDIKASI.....	17
Gambar 2.18 Website Adobe Illustration.....	17
Gambar 2.19 Contoh User Persona.....	22
Gambar 2.20 Contoh User Journey.....	23
Gambar 2.21 Contoh Template Site Map	24
Gambar 3.1 Wawancara dengan Freelancer Wiwi.....	28
Gambar 3.2 Wawancara dengan Freelancer Elsa.....	30
Gambar 3.3 Tampilan <i>Homepage Website</i> Koalisi Seni.....	32
Gambar 3. 4 Tampilan <i>Homepage Website</i> SINDIKASI.....	34
Gambar 3.5 Pertanyaan Mengenai Apakah Merupakan Pekerja ataupun Mahasiswa Seni dan Desain.....	37
Gambar 3.6 Pertanyaan Mengenai Ketertarikan terhadap Seni dan Desain	38
Gambar 3.7 Pertanyaan Mengenai Percobaan Melakukan Aktivitas Seni dan Desain di Luar Pelajaran Sekolah	38
Gambar 3.8 Pertanyaan Mengenai Pengaruh Seni dan Desain di Kehidupan Sehari-hari.....	39
Gambar 3.9 Pertanyaan Mengenai Apakah Pernah Memiliki Stigma Negatif terhadap Pekerja Seni dan Desain	40
Gambar 3.10 Pertanyaan Mengenai Stigma Apa Saja yang Pernah Dimiliki.....	40
Gambar 3.11 Pertanyaan Mengenai Stigma yang Paling Sering Didengar	42
Gambar 3.12 Pertanyaan Mengenai Sumber Stigma Negatif	43
Gambar 3.13 Pertanyaan Mengenai Dampak dari Stigma Negatif terhadap Pekerja Seni dan Desain.....	44

Gambar 3.14 Pertanyaan Mengenai Media Sosial yang Sering Digunakan dalam Waktu Sebulan	44
Gambar 3.15 Pertanyaan Mengenai Lama Penggunaan Media Sosial dalam Kegiatan Sehari-hari.....	45
Gambar 3.17 Pertanyaan Mengenai Seberapa Membantu Interaktivitas dalam Mencerna Informasi	46
Gambar 3.16 Pertanyaan Mengenai Bentuk Penyampaian Informasi paling Sesuai	46
Gambar 4.1 User Persona Nia.....	51
Gambar 4. 2 User Persona Sekunder.....	52
Gambar 4.3 <i>Mindmap</i>	63
Gambar 4.4 Moodboard Gaya Desain.....	65
Gambar 4.5 Moodboard Gaya Ilustrasi	65
Gambar 4.6 Moodboard Desain Secondary Media	66
Gambar 4.7 Palet Warna Desain Utama	67
Gambar 4.8 <i>Typeface Website</i>	68
Gambar 4. 9 <i>Information Architure</i> Kerja Lepas Kerja Jelas	69
Gambar 4. 10 <i>Grid System</i> Kerja Lepas Kerja Jelas	69
Gambar 4. 11 <i>Low Fidelity</i> Kerja Lepas Kerja Jelas	70
Gambar 4. 12 Sketsa Awal Konsep Logo	70
Gambar 4. 13 Logo Akhir Kerja Lepas Kerja Jelas	71
Gambar 4. 14 Desain <i>Button</i> Mulai dan Lanjut	71
Gambar 4. 15 Desain <i>navigation bar</i> dan <i>footer</i> pada <i>website</i>	72
Gambar 4. 16 Desain Karakter Awal	73
Gambar 4. 17 Desain Karakter Final.....	74
Gambar 4. 18 Variasi Ilustrasi Karakter	75
Gambar 4. 19 Ilustrasi Obyek	75
Gambar 4. 20 Landing Page.....	76
Gambar 4. 21 <i>Prototyping Landing Page</i>	77
Gambar 4. 22 <i>High Fidelity</i> Beranda	78
Gambar 4. 23 <i>Prototyping</i> animasi ilustrasi.....	78
Gambar 4. 24 <i>High Fidelity</i> Simulasi	79
Gambar 4. 25 Animasi Simulasi "Diganggu"	79
Gambar 4. 26 <i>Prototyping</i> Simulasi.....	80
Gambar 4. 27 <i>High Fidelity Ending</i> Simulasi.....	80
Gambar 4. 28 <i>High Fidelity</i> Program.....	81
Gambar 4. 29 <i>Prototyping</i> bagian <i>podcast</i>	81
Gambar 4. 30 <i>High Fidelity Resources</i>	82
Gambar 4. 31 <i>High Fidelity</i> Tentang Kami	82
Gambar 4. 32 <i>Prototype</i> Penjelasan Kampanye.....	83
Gambar 4. 33 Gambar Instagram <i>Ads</i>	84
Gambar 4. 34 Keseluruhan Instagram <i>Post</i>	84
Gambar 4. 35 Facebook <i>Ads</i>	85

Gambar 4. 36 <i>Thumbnail Instagram reels</i>	85
Gambar 4. 37 Logo & Thumbnail Podcast	86
Gambar 4. 38 Webinar	86
Gambar 4. 39 <i>Mockup Lanyard & Card Holder</i>	87
Gambar 4. 40 <i>Mockup</i> Gelas dan Tumbler	87
Gambar 4. 41 <i>Mockup & Desain Notebook</i>	88
Gambar 4. 42 <i>Mockup</i> Pena	88
Gambar 4. 43 <i>Information Architecture</i> Kerja Lepas Kerja Jelas.....	93
Gambar 4. 44 Halaman Kenalan Dulu	94
Gambar 4. 45 Desain dari <i>Homepage</i> Baru	94
Gambar 4. 46 Contoh ilustrasi <i>homepage</i> yang sudah diberi <i>shadow</i>	96
Gambar 4. 47 Halaman Transisi Baru.....	96
Gambar 4. 48 <i>Prototype High Fidelity</i> Baru Simulasi.....	96
Gambar 4. 49 <i>Ending</i> Simulasi setelah <i>Alpha Test</i>	97
Gambar 4. 50 Bagian <i>Podcast</i> Sebelum dan Sesudah <i>Alpha Test</i>	98
Gambar 4. 51 Dokumentasi Narasumber <i>Beta Test 1</i>	99
Gambar 4. 52 Dokumentasi <i>Beta Test 2</i>	100
Gambar 4. 53 Dokumentasi <i>Beta Test 3</i>	101
Gambar 4. 54 Penambahan Tombol Kembali ke Atas.....	102
Gambar 4. 55 Perbedaan <i>Setting</i> pada <i>Prototype</i> Dialog Lama dan Baru	103
Gambar 4. 56 Penambahan Tulisan "Pilih Salah Satu Balon Dialog"	103



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan Skripsi	xviii
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xx
Lampiran C Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxxii
Lampiran D Hasil Turnitin.....	xxxix
Lampiran E Transkrip Wawancara <i>Freelancer</i> Wiwi.....	xli
Lampiran F Transkrip Wawancara <i>Freelancer</i> Elsa.....	xlvi
Lampiran G Transkrip Wawancara Ketua Umum SINDIKASI	l
Lampiran H Hasil Wawancara <i>Beta Test</i> 1	liii
Lampiran I Hasil Wawancara <i>Beta Test</i> 2.....	liv
Lampiran J Hasil Wawancara <i>Beta Test</i> 3	lv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA