

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

3.1.1 Demografis

Primer

1. Usia: 40-45 tahun

Pada tahap ketujuh teori Erik Erikson, *Generativity vs. Stagnation* (Generativitas vs Stagnasi) yang memiliki jarak usia 40-65 tahun, individu fokus untuk memberikan kontribusi yang bermakna melalui karier, keluarga, dan keterlibatan sosial. Generativitas terjadi ketika seseorang merasa produktif dan berpengaruh, misalnya melalui membesarkan anak, membimbing orang lain, atau menciptakan karya yang bermanfaat bagi sesama, sehingga menumbuhkan rasa tujuan dan keterhubungan dengan generasi mendatang. Sebaliknya, stagnasi muncul saat individu merasa tidak produktif atau tidak terlibat, yang dapat menyebabkan ketidakpedulian dan kekosongan emosional. Mencapai generativitas menumbuhkan kebajikan "peduli," membawa kepuasan dan rasa keterikatan dengan dunia yang lebih luas, sementara kegagalan dalam tahap ini dapat mengakibatkan perasaan keterasingan dan kegelisahan di kemudian hari.

Selain dari teori Erik Erikson, BPS (2022) mengatakan bahwa usia rata-rata pengusaha di Jakarta adalah 45 tahun untuk laki-laki dan 40 tahun untuk perempuan. Jarak usia yang diambil sebagai target primer perancangan ini adalah 40-45 tahun.

2. Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan

3. Pendidikan: Sarjana

Mayoritas pengusaha di Jakarta berpendidikan terakhir Sarjana (BPS, 2022).

4. SES: SES A
5. Pekerjaan: Pemilik usaha dalam sektor *hospitality*, perekrut karyawan

Sekunder

1. Usia: 18-25 tahun

Jeffrey Arnett mendefinisikan masa dewasa awal sebagai "Era" yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Eksplorasi identitas, Ketidakstabilan, Fokus pada diri sendiri, Merasa di antara, Kemungkinan. Menurut Arnett, masa dewasa awal adalah usia peralihan di mana kaum muda memutuskan siapa mereka dan apa yang mereka inginkan dari pekerjaan, sekolah, dan cinta. Individu yang berada pada masa emerging adulthood akan mengalami ketidakstabilan karena mengadopsi berbagai pengalaman dan pengetahuan dari lingkungannya. Mereka juga akan mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam hidupnya.

Seseorang dikatakan dewasa ketika mampu menerima kondisi fisik yang dimiliki, melepaskan diri dari ketergantungan emosional dengan orang tua, mengembangkan kemampuan bergaul secara matang sesuai norma sosial, menemukan model identifikasi positif, serta mampu mengenali dan menerima kelemahan serta kekuatan diri, kemudian menguatkan penguasaan diri berdasarkan nilai dan norma umum, hingga pada akhirnya mampu meninggalkan sikap kekanak-kanakan dan siap menghadapi tantangan serta tanggung jawab kehidupan dewasa (Gunarsa & Gunarsa, 1991, h. 128-131).

2. Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan: SMA, Diploma, Sarjana
4. SES: SES A
5. Pekerjaan: Mahasiswa dan pekerja kantoran

3.1.2 Geografis

Jakarta

POTADS berpusat di Jakarta dan memiliki anggota paling banyak berada di Jakarta. Pemilihan daerah Jakarta juga didasari dari jumlah UMKM dan perusahaan yang banyak. Per 1 Mei 2024, jumlah pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) peserta program Jakarta Entrepreneur (Jakpreneur) merupakan 249.576 pelaku UMKM tersebar dan telah menjalankan usahanya di wilayah Jakarta (Nurhaliza, 2024). Selain UMKM, terdapat juga 1.654 perusahaan dalam kategori Industri Besar dan Sedang di Jakarta (BPS, 2020).

3.1.3 Psikografis

Primer

1. Belum mengetahui atau belum memiliki ketertarikan terkait ketenagakerjaan disabilitas.
2. Memiliki ketertarikan dengan topik disabilitas, terlebih disabilitas *Down Syndrome*.
3. Memiliki ketertarikan untuk mempekerjakan seorang dengan disabilitas.

Sekunder

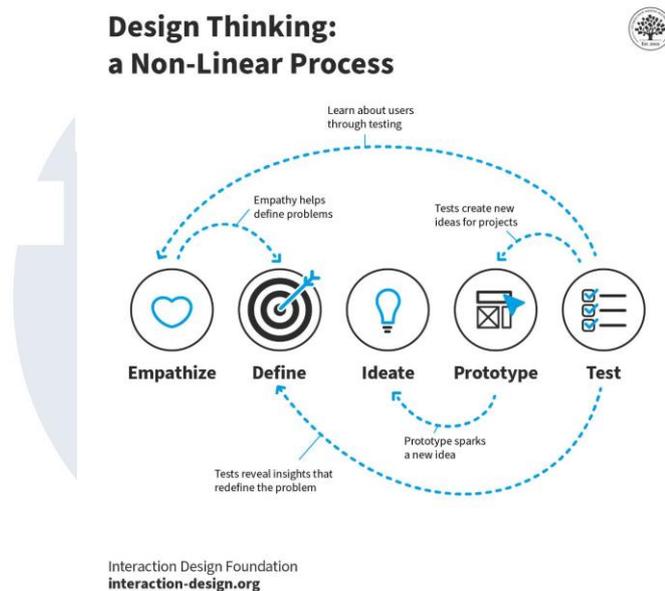
1. Empatik
2. Berjiwa sosial dan ingin membuat dampak sosial yang positif.
3. Mengenal seseorang dengan *Down Syndrome*.

3.1.4 Targeting

Target primer adalah *employer* atau pemilik usaha dalam sektor *hospitality*, belum pernah mempekerjakan seorang *Down Syndrome*. Target sekunder adalah remaja akhir dan dewasa awal yang memiliki empati tinggi.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan proses mendesain *non-linear*, yang berarti desain bersifat *iterative* dan dapat dikembangkan seiring dengan berkembangnya kebutuhan *user* (Dam, 2024).



Gambar 3.1 *Design Thinking Process*

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature...>

Dalam *Design Thinking*, terdapat 5 proses yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Brown, 2009, h. 11). Kelima tahap ini bersifat iteratif yaitu dilakukan lagi jika dirasa benar. Tahap *Empathize* berfokus pada pengumpulan data melalui kuesioner dan wawancara untuk memahami kebutuhan pengguna, yang dilanjutkan dengan tahap *Define*, di mana data dianalisis untuk merumuskan masalah dengan lebih jelas. Pada tahap *Ideate*, *brainstorming* dilakukan untuk menghasilkan berbagai solusi yang mungkin. Selanjutnya, tahap *Prototype* bertujuan menciptakan model awal dari solusi yang dipilih, dan tahap *Test* melibatkan pengujian *prototype* dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik serta melakukan perbaikan melalui iterasi. *Test* dibagi menjadi dua, yaitu *alpha test* dan *beta test*.

3.2.1 *Empathize*

Empathize adalah tahapan desainer meneliti dan berfokus pada *user* yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang ingin diselesaikan. Untuk memahami dan berempati pada *user*, teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan desainer adalah berkonsultasi dengan para ahli pada bidang tersebut (wawancara), mengambil *sample* sebagai representasi *user*, dan juga dapat mengobservasi lingkungan *user*. *Empathize* menjadi sangat penting dalam pemecahan masalah *user* agar desainer tidak merancang desain sesuai dengan asumsi desainer, melainkan sesuai dengan kebutuhan *user*. Penulis melakukan wawancara sebagai pengumpulan data primer, dan kuesioner sebagai metode pengumpulan data sekunder. Selain wawancara dan kuesioner, dilakukan juga studi eksisting dan studi referensi. Studi eksisting dilakukan untuk mengidentifikasi masalah desain, sedangkan studi referensi dilakukan untuk mengeksplorasi acuan gaya desain.

3.2.2 *Define*

Define merupakan tahapan desainer menentukan masalah yang ingin dirancang pada kampanye ini dengan cara mengelola dan menganalisa data yang sudah didapatkan di tahapan *Empathize*. Pengolahan data dan analisa dilakukan dengan cara membuat *user persona*, *user empathy map*, dan *user journey map* yang melibatkan identifikasi pola yang dialami dan dirasakan oleh *user* berdasarkan pengalaman yang mereka utarakan dalam wawancara dan kuesioner.

3.2.3 *Ideate*

Ideate merupakan tahap untuk mencari solusi apa yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah. Pada tahapan ini penting untuk mengeluarkan banyak ide, dikelompokkan, kemudian baru dieliminasi yang sekiranya tidak mungkin untuk dilakukan. SCAMPER adalah pengembangan dari Osborn *checklist* yang dikembangkan oleh Alex Osborn, seorang ahli *brainstorming*, bersama Sidney Parnes. Metode ini menggunakan serangkaian

pertanyaan yang dirancang untuk memicu pemikiran kreatif dalam memecahkan masalah, selain dari teknik brainstorming. Berdasarkan pengalaman, penting untuk melihat contoh terlebih dahulu sebelum membahas pertanyaan-pertanyaan rinci. SCAMPER adalah akronim dari *Substitute* (Ganti), *Combine* (Gabungkan), *Adapt* (Sesuaikan), *Modify* (Ubah), *Put to other uses* (Gunakan untuk keperluan lain), *Eliminate* (Hilangkan), dan *Rearrange* (Atur Ulang). Metode ini bermanfaat untuk merangsang kreativitas dan menghasilkan lebih banyak ide, serta dapat diterapkan pada produk, proses, sistem, solusi, layanan, model bisnis, atau ekosistem.

3.2.4 Prototype

Prototype merupakan bagian dari *Design Thinking* yang berguna untuk melakukan pengujian awal, berupa bentuk sederhana dari perancangan yang ingin dilakukan. *Prototype* memiliki tujuan dan keunggulan karena menguji desain sebelum desain final, penguji dapat dengan mudah menemukan kesalahan dan desainer akan lebih mudah untuk merubah kesalahan tersebut. Pada tahapan ini, *model* rancangan *prototype* akan dibuat sesuai dengan ide yang didapat pada tahap *Ideate*. *Prototype* meliputi tahapan berupa pembuatan *information architecture*, *low-fidelity*, *wireframing*, dan *high-fidelity*.

3.2.5 Test

Testing adalah tahapan menguji *prototype*. Terdapat dua jenis *testing* yang dilakukan dalam perancangan ini, yaitu *alpha testing* dan *beta testing*. *Alpha test* akan dicoba oleh sesama desainer, dan *beta test* nantinya dilakukan untuk dicoba oleh target sasaran desain.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, dan kuesioner guna memahami pengalaman seorang *Down Syndrome* dalam bekerja, serta kebutuhan untuk dapat menyiapkan mereka bekerja. *Down Syndrome* adalah kondisi di mana seorang anak lahir dengan kelebihan pembelahan

pada kromosom ke-21, sehingga memiliki 47 kromosom, satu kromosom lebih banyak dari orang pada umumnya yang memiliki 46 kromosom, yang dapat menyebabkan keterlambatan fisik, mental, atau kecacatan serta harapan hidup yang lebih singkat. Salah satu perbedaan yang dialami oleh penyandang *Down Syndrome* adalah tuna grahita, dengan spektrum yang terbagi menjadi tuna grahita ringan, sedang, dan berat, dengan tuna grahita ringan dan sedang masih mampu mengurus diri, bersosialisasi, serta melakukan pekerjaan rutin dengan pengawasan (Metavia & Widyana, 2022). Penyusunan pertanyaan wawancara dan kuesioner dilakukan dengan mereferensikan pada teori yang digunakan.

3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan ketua Yayasan POTADS, psikolog industri, seorang orang tua anak *Down Syndrome* yang sedang bekerja, penyandang *Down Syndrome*, pemilik usaha yang telah mempekerjakan *Down Syndrome*, dan pemilik usaha yang belum pernah mempekerjakan *Down Syndrome*.

3.3.1.1 Wawancara dengan Ketua Yayasan POTADS

Wawancara dilakukan dengan ibu Eliza Octavianti Rogi, ketua yayasan Persatuan Orang Tua Anak *Down Syndrome* (POTADS). Melalui wawancara ini, penulis mendapatkan *insight* berupa aktifitas yang biasa dilakukan dalam yayasan POTADS, kebiasaan dan kemampuan individu penyandang *Down Syndrome*. Pada tanggal 24 September 2024 pukul 13.00, penulis akan dilakukan *interview* di Rumah Ceria *Down Syndrome* secara mendalam. Wawancara dilakukan dengan alat bantu berupa alat rekam. Pertanyaan yang diajukan seperti berikut:

1. Bagaimana POTADS didirikan?
2. Sejak kapan Anda bergabung dan menjadi ketua POTADS?
Bagaimana POTADS didirikan?
3. Program apa saja yang pernah dibuat dan dijalankan oleh POTADS?

4. Bagaimana pengalaman POTADS dalam membantu dan membimbing anak-anak *Down Syndrome* sehingga dapat menemukan dan mengasah keterampilan mereka?
5. Bagaimana POTADS dapat membantu anak-anak *Down Syndrome* dalam menemukan dan mempersiapkan diri mereka ke dunia kerja?
6. Apa yang menjadi perhatian bagi POTADS jika ingin melakukan kerja sama dengan perusahaan ketika anak-anak dari POTADS melakukan magang/bekerja?

3.3.1.2 Wawancara dengan Psikolog

Dr. Henny Inneke adalah seorang psikolog industri dan organisasi yang berkecimpung dalam ketenagakerjaan penyandang disabilitas termasuk penyandang *Down Syndrome*. Dr. Henny juga membantu POTADS dalam mengenalkan individu penyandang *Down Syndrome* dalam dunia kerja agar perusahaan dapat memfasilitasi karyawan penyandang *Down Syndrome* dengan baik. Dr. Henny yang sedang berada di Bali sehingga wawancara akan dilakukan secara daring menggunakan Google Meet. Wawancara dilakukan dengan alat bantu berupa alat rekam. Pertanyaan yang diajukan berikut:

1. Berdasarkan penelitian atau pengalaman Anda, sejauh mana individu dengan *Down Syndrome* dapat berpartisipasi dalam dunia kerja?
2. Apa saja keterampilan atau potensi yang umumnya dimiliki oleh individu dengan *Down Syndrome* yang relevan di tempat kerja?
3. Jenis pekerjaan atau lingkungan kerja seperti apa yang paling sesuai untuk penyandang *Down Syndrome*?
4. Apa tantangan utama yang dihadapi oleh individu dengan *Down Syndrome* ketika memasuki dunia kerja, dan bagaimana cara terbaik untuk mengatasinya?

5. Menurut Anda, dukungan seperti apa yang paling efektif dalam membantu individu dengan *Down Syndrome* berkembang di tempat kerja?
6. Bagaimana peran pelatihan dan pendidikan khusus dalam meningkatkan kemampuan kerja individu dengan *Down Syndrome*?
7. Apakah ada kebijakan atau praktik terbaik yang dapat diimplementasikan oleh perusahaan untuk menciptakan lingkungan kerja yang inklusif bagi individu dengan *Down Syndrome*?
8. Bagaimana cara terbaik untuk mengukur kinerja individu dengan *Down Syndrome* dalam suatu pekerjaan, mengingat kemampuan dan kebutuhan mereka yang mungkin berbeda?
9. Apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dan pemberi kerja mengenai potensi kerja individu dengan *Down Syndrome*?
10. Bagaimana pandangan Anda tentang kontribusi jangka panjang individu dengan *Down Syndrome* di tempat kerja, baik bagi perusahaan maupun rekan kerja mereka?

3.3.1.3 Wawancara dengan penyandang *Down Syndrome* yang sedang bekerja

Ananda Ikhlas adalah seorang penyandang *Down Syndrome* berumur 22 tahun. Ikhlas bekerja di Kopi Kamu sejak 3 Desember 2023. Wawancara dilakukan dengan Ikhlas untuk mengetahui pengalamannya dalam bekerja. Wawancara akan dilakukan dengan Ananda Ikhlas pada tanggal 27 September 2024, pukul 13.00 bersama Srihartani, orangtua dari Ananda Ikhlas.

1. Darimana Anda mengetahui pekerjaan ini?
2. Sudah berapa lama bekerja?

3. Bagaimana perasaan Anda selama bekerja di tempat ini?
Apakah anda merasa betah bekerja disini?
4. Apa hal yang paling Anda nikmati di tempat kerja?
5. Apa tantangan terbesar yang pernah Anda hadapi saat bekerja atau belajar?
6. Bagaimana cara Anda mengatasi kesulitan atau masalah di tempat kerja?
7. Apakah anda memiliki cita-cita atau tujuan yang ingin dicapai?

3.3.1.4 Wawancara dengan orang tua individu penyandang *Down Syndrome*

Srihartani adalah orang tua dari Ananda Ikhlas, dan merupakan anggota aktif POTADS. Wawancara dilakukan dengan alat bantu berupa alat rekam. Wawancara dengan Srihartani dilakukan demi mendengar bagaimana persiapan dan pelatihan yang dilakukan untuk menyiapkan Ikhlas ke dunia kerja.

1. Sejak kapan Anda mengetahui dan memutuskan untuk bergabung dalam komunitas POTADS?
2. Berapa usia anak Anda saat ini?
3. Bagaimana pengalaman anda menjadi orang tua anak penyandang *Down Syndrome*?
4. Bagaimana pengalaman anak anda bersekolah dan berada ditengah-tengah masyarakat?
5. Bagaimana pengalaman Anda dalam medapatkan informasi mengenai pekerja yang dijalani oleh anak anda saat ini?
6. Apakah ada kesulitan dalam menyiapkan sang anak agar dapat bisa bekerja? Apakah adakah untuk menyiapkan agar anak siap bekerja? Contohnya, pelatihan khusus, atau kebijakkan khusus yang diperlukan dalam bekerja.

3.3.1.5 Wawancara dengan pemilik Kopi Kamu

Rocky J Pesik adalah seorang pemilik *cafe* bernama Kopi kamu. Kopi Kamu memiliki banyak cabang, namun khusus untuk cabang yang berada di Jalan Wijaya, Jakarta Selatan, Rocky merekrut penyandang disabilitas *Down Syndrome*. Wawancara dilakukan untuk mengetahui proses perekrutan dan proses pelatihan yang dilalui oleh seorang *Down Syndrome* sehingga dapat bekerja. Pertanyaan yang diajukan kepada Rocky adalah sebagai berikut:

1. Sudah berapa lama Kopi Kamu berdiri?
2. Sejak kapan Kopi Kamu mempekerjakan penyandang disabilitas *Down Syndrome*?
3. Apakah sudah beberapa kali mempekerjakan individu penyandang *Down Syndrome*?
4. Sudah berapa lama karyawan penyandang *Down Syndrome* sudah bekerja?
5. Apa yang membuat Anda sempat terpikir untuk mempekerjakan penyandang disabilitas *Down Syndrome* dan bukan disabilitas lainnya?
6. Bagaimana pengalaman Anda dalam bekerja dengan atau mempekerjakan individu dengan *Down Syndrome*?
7. Apakah ada kesulitan dalam mempekerjakan individu penyandang *Down Syndrome*?
8. Apa yang menurut Anda dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan kerja yang inklusif bagi individu dengan *Down Syndrome*?
9. Apakah ada kebijakan khusus bagi individu dengan penyandang *Down Syndrome* di tempat kerja? Misalnya dalam hal jam kerja, adalah treatment khusus antara karyawan biasa dengan penyandang *Down Syndrome*

10. Apakah ada pelatihan khusus bagi individu dengan penyandang *Down Syndrome* di tempat kerja?
11. Bagaimana cara terbaik untuk melatih dan mendukung individu dengan *Down Syndrome* di tempat kerja?
12. Apa pandangan Anda mengenai kebijakan ketenagakerjaan yang mendukung penyandang disabilitas, khususnya *Down Syndrome*?
13. Apa dampak positif yang Anda lihat dari keberadaan karyawan dengan *Down Syndrome* di tim Anda?
14. Bagaimana Anda menangani atau mengatasi stigma dan prasangka di tempat kerja oleh antar karyawan atau pengunjung terhadap individu dengan *Down Syndrome*?
15. Apa pesan Anda untuk perusahaan yang ragu mempekerjakan individu dengan *Down Syndrome*?

3.3.1.6 Wawancara dengan *General Manager Christine Bakery*

Vera Irwanto adalah seorang *General Manager* yang bekerja di *Christine Bakery*. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan data mengenai alasan pengusaha yang belum pernah mempekerjakan *Down Syndrome*. Pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Berapa lama perusahaan ini telah berdiri?
2. Bagaimana proses perekrutan karyawan di perusahaan anda saat ini?
3. Apakah ada Proses pelatihan yang dilalui sebelum menjadi seorang karyawan? Bagaimana proses Latihan tersebut berjalan?
4. Apa yang Anda pikirkan mengenai ketenagakerjaan disabilitas?

5. Apakah Anda mengetahui mengenai pasal di Indonesia yang mengatur mengenai Toleransi ketenagakerjaan disabilitas?
6. Apakah Anda pernah mempertimbangkan untuk mempekerjakan individu dengan disabilitas, termasuk *Down Syndrome*? Mengapa atau mengapa tidak?
7. Apakah anda mengenal employer lain seperti anda yang pernah atau sedang mempekerjakan individu dengan *Down Syndrome*?
8. Apakah Anda bersedia melakukan *adjustments* untuk penyandang disabilitas terlebih *Down Syndrome* dalam hal pelatihan dan pelaksanaan kerja?
9. Apakah anda mengetahui kelebihan individu dengan down syndrome dalam hal pelayanan?
10. Apakah Anda memerlukan informasi lebih lanjut tentang mempekerjakan individu dengan *Down Syndrome* dan bagaimana mereka dapat berkontribusi pada bisnis Anda?

3.3.2 Kuesioner

Penulis menggunakan teknik kuesioner sebagai pengumpulan data sekunder yang berjenis *random sampling* yang kemudian disebar kepada masyarakat Jabodetabek sebanyak 100 orang, berusia produktif (15-65 tahun) untuk mengumpulkan pengetahuan dan pandangan terhadap penyandang *Down Syndrome*, mengetahui juga kebiasaan penggunaan media untuk membantu memutuskan media yang akan digunakan dalam perancangan kampanye agar efektif dan tepat sasaran. Kuesioner dibagi menjadi 5 bagian, bagian pertama berisi demografis responden. Bagian kedua dari kuesioner menanyakan apakah responden mengetahui apa itu *Down Syndrome* dan apakah mereka pernah berinteraksi dengan *individu* penyandang *Down*

Syndrome. Bagian ketiga dari kuesioner berisi pertanyaan mengenai persepsi responden tentang individu penyandang *Down Syndrome*.

1. Apabila Anda berada di situasi harus bekerja dan berinteraksi cukup dekat bersama individu penyandang *Down Syndrome*, seberapa nyaman anda? (jawaban berupa *linear scale* dengan angka 1 sebagai sangat tidak nyaman dan 6 sebagai penanda sangat nyaman)
2. Jika bertemu dengan individu penyandang *Down Syndrome*, apakah anda merasa bahwa mereka memiliki kemampuan bekerja yang baik? (jawaban berupa *linear scale* dengan angka 1 sebagai sangat tidak mampu dan 6 sebagai penanda sangat mampu)
3. Menurut Anda, sejauh mana individu dengan *Down Syndrome* memiliki kemampuan untuk bekerja di lingkungan kerja umum? (Jawaban berupa *Multiple choice* dengan pilihan “Mampu seperti orang biasa/Mampu dengan pemberlakuan khusus/tidak mampu sama sekali” Responden hanya bisa memilih 1 diantara ketiga jawaban tersebut.)
4. Menurut anda, di antara kegiatan di bawah ini, mana yang tidak dapat dilakukan oleh penyandang *Down Syndrome*? (Jawaban berupa *checkboxes* berisikan pilihan “membaca, menulis, bersekolah di sekolah umum, bekerja, hidup mandiri, berolahraga, dan tidak ada”. Responden bisa memilih lebih dari 1 pilihan).

Bagian keempat berisikan pertanyaan mengenai kebiasaan menggunakan media. Bagian kelima berisi pertanyaan apakah responden bersedia menjadi *volunteer media tester*.

3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan metode pengumpulan data dengan cara menggunakan data yang sudah ada sebagai acuan perancangan guna meningkatkan kredibilitas hipotesis saat pengujian (*testing*) (Hully, et al., 2013). Studi eksisting dilakukan dengan kompetitor yang sudah ada tang

memiliki tujuan yang sama. Penulis melakukan studi eksisting dengan cara menganalisa *website* pencari kerja untuk disabilitas, dan kampanye yang telah dilakukan oleh POTADS mengenai ketenagakerjaan *Down Syndrome*.

3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi pada perancangan ini meliputi studi referensi media digital untuk kampanye. Proses yang dilakukan mencakup meneliti dan menganalisis berbagai strategi dan teknik yang digunakan dalam kampanye digital yang telah ada. Studi referensi mempelajari elemen-elemen seperti platform media yang digunakan, pesan kampanye, target audiens, visual, konten, serta interaksi dan respon publik. Manfaatnya adalah memperoleh wawasan tentang cara memaksimalkan jangkauan, *engagement*, serta dampak kampanye, sehingga kampanye yang dirancang dapat lebih tepat sasaran dan efisien dalam mencapai tujuan komunikasinya.

