

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI
PREVENTIF KEKERASAN SEKSUAL
DI KALANGAN REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Mary Francees Nicole

00000054012

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI
PREVENTIF KEKERASAN SEKSUAL
DI KALANGAN REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Mary Francees Nicole

0000054012

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Mary Francees Nicole
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054012
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/~~ Tugas Akhir/~~Laporan~~
~~Magang/MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI PREVENTIF KEKERASAN SEKSUAL DI KALANGAN REMAJA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 7 Januari 2025



(Mary Francees Nicole)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI PREVENTIF KEKERASAN SEKSUAL DI KALANGAN REMAJA.

Oleh

Nama Lengkap : Mary Francees Nicole
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054012
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025

Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

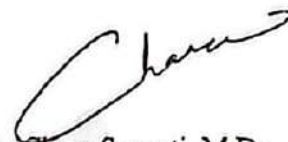
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

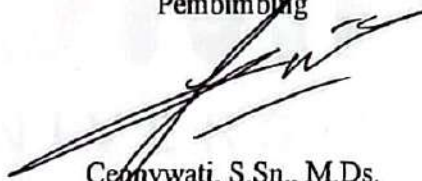
Ketua Sidang


Adhrezah Brahima, M.Ds.
0304088702/ 042750

Penguji


Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/ L00266

Pembimbing


Cepnywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Mary Francees Nicole
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054012
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KAMPANYE
INTERAKTIF MENGENAI PREVENTIF
KEKERASAN SEKSUAL DI KALANGAN REMAJA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 7 Januari 2025



(Mary Francees Nicole)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, 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 rahmat-Nya penulis seperti menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI PREVENTIF KEKERASAN SEKSUAL DI KALANGAN REMAJA”. Mengingat betapa pentingnya sebuah kesadaran akan kekerasan seksual sendiri mendorong penulis untuk mengangkat topik ini. Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Cennywati, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Narasumber yang sudah membantu proses perancangan penelitian ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, namun penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima baik kritik dan saran pembaca demi penyempurnaan laporan selanjutnya.

Tangerang, 7 Januari 2025



(Mary Francees Nicole)

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI PREVENTIF KEKERASAN SEKSUAL DI KALANGAN REMAJA

(Mary Francees Nicole)

ABSTRAK

Pengetahuan akan kekerasan seksual dan cara preventif kekerasan seksual merupakan hal yang penting untuk remaja. Hal ini disebabkan banyak sekali kasus yang terjadi terhadap remaja serta perubahan yang signifikan dalam kepribadian, intelektual, dan emosional pada masa perkembangannya. Namun pengetahuan akan apa itu kekerasan seksual dan cara preventif kekerasan jarang diulik dalam media cetak maupun interaktif. Pengetahuan seksual yang didapat oleh remaja hanya seputar sistem reproduksi dan organ reproduksi. Hal ini sering diabaikan dan jarang dianggap penting oleh masyarakat Indonesia, tak jarang bahkan remaja tidak mengetahui hal hal yang termasuk dalam kekerasan seksual. Hal ini berdampak pada peningkatan resiko terkena pelecehan seksual pada remaja. Perancangan kampanye interaktif mengenai preventif kekerasan seksual di kalangan remaja bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya disekitar remaja dan cara menangani hal yang terjadi. Perancangan akan menggunakan metode *Human Centered Design* dengan metode penelitian kualitatif yang menggunakan wawancara, kuesioner, dan group interview.

Kata kunci: Kekerasan Seksual, Kampanye, Interaktif



***INTERACTIVE CAMPAIGN ABOUT PREVENTION
OF SEXUAL ASSAULT AMONG
TEENAGER***

(Mary Francees Nicole)

ABSTRACT (English)

Knowledge of sexual assault and how to prevent sexual assault is important for adolescents. This is due to the many cases that occur against adolescents and the significant changes in personality, intellectual, and emotional development. However, the knowledge of what sexual assault is and how to prevent is rarely explored in print or interactive media. Sexual knowledge obtained by adolescents is only about the reproductive system and reproductive organs. This is often ignored and rarely considered important by Indonesian society, often even adolescents do not know what is included in sexual assault. This has an impact on increasing the risk of sexual harassment in adolescents. The design of an interactive campaign on the prevention of sexual assault among teenagers aims to raise awareness of the dangers around teenagers and how to deal with what happens. The design will use the Human Centered Design method with qualitative research methods using interviews, questionnaires, and group interviews.

Keywords: *Sexual Assault, Campaign, Interactive*

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

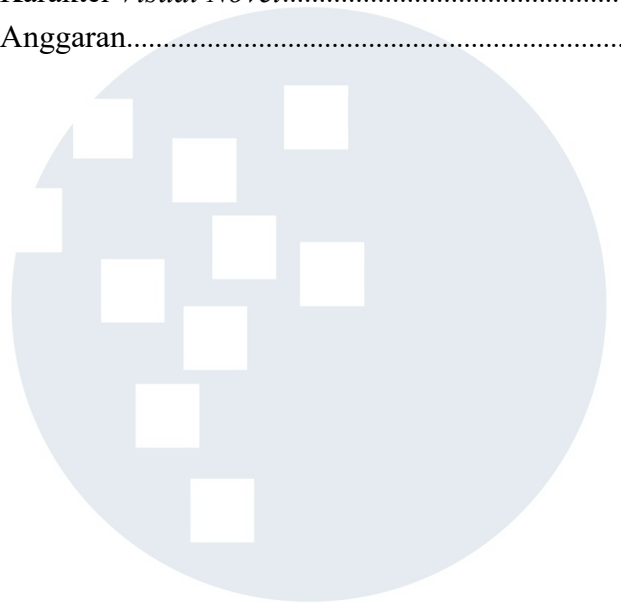
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT (English)	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Kampanye Sosial	5
2.2 Prinsip dan Elemen Desain	10
2.3 Ilustrasi	17
2.4 Storytelling	18
2.5 Multimedia Interaktif	20
2.5 Penelitian yang Relevan	27
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	30
3.1 Subjek Perancangan	30
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	32
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	33
3.3.1 Wawancara	34
3.3.3 Kuesioner	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	42
4.1 Hasil Perancangan	42
4.1.1 Inspiration	42
4.1.2 Ideation	76
4.1.3 Implementation	85

4.2 Pembahasan Perancangan.....	125
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	126
4.2.2 Analisis Karakter Desain.....	131
4.2.3 Analisis Cerita pada <i>Game</i>	137
4.2.4 Analisis Struktur <i>Plot Game</i>	138
4.2.5 Analisis Desain <i>Visual Novel</i>	138
4.2.6 Analisis Desain Poster <i>Key Visual</i>	148
4.2.7 Analisis Desain <i>Instagram Feeds</i>	150
4.2.8 Analisis <i>Teaser The Journey of Bravery</i>	151
4.2.9 Analisa <i>Trailer The Journey of Bravery</i>	153
4.2.9 Analisa <i>Merchandise</i>	154
4.2.10 Anggaran.....	156
BAB V PENUTUP.....	157
5.1 Simpulan.....	157
5.2 Saran.....	158
DAFTAR PUSTAKA.....	xv
LAMPIRAN.....	xvii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan.....	23
Tabel 4.1 Tabel Analisa SWOT <i>Crossing Boundaries</i>	67
Tabel 4.2 Tabel Analisa SWOT <i>Me and My Witches</i>	69
Tabel 4.3. Tabel <i>Storyline Visual Novel</i>	79
Tabel 4.4. Tabel Karakter <i>Visual Novel</i>	85
Tabel 4.5. Tabel Anggaran.....	150



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Print Media Campaign</i>	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Digital and Broadcast Media Campaign</i>	7
Gambar 2.3 Contoh <i>Mixed Media Campaign</i>	8
Gambar 2.4 Contoh Kesatuan Dalam Kampanye.....	11
Gambar 2.5 Contoh Visual Hirarki.....	12
Gambar 2.6 Contoh Keseimbangan Dalam <i>Visual Novel</i>	13
Gambar 2.7 Contoh Emphasis Pada <i>Visual Novel</i>	13
Gambar 2.8 Bentuk Geometris.....	14
Gambar 2.9 Bentuk Organik.....	15
Gambar 2.7 Warna Primer, Sekunder, dan Tersier.....	16
Gambar 2.8 <i>The Psychology of Colors</i>	17
Gambar 2.9 <i>Visual Narrative</i>	23
Gambar 2.10 <i>Visual Character</i>	24
Gambar 4.1. Wawancara bersama dr. Ingrid Wengkang Sp. OG.....	43
Gambar 4.2. Wawancara bersama Ibu Jovita Trikomandito M. Psi,.....	46
Gambar 4.3. Wawancara bersama Kak Isaac William J. Mandagie.....	50
Gambar 4.4. <i>Group Interview</i> dengan para orangtua.....	54
Gambar 4.5. Pertanyaan Kuesioner 5.....	56
Gambar 4.6. Pertanyaan Kuesioner 7.....	57
Gambar 4.7. Pertanyaan Kuesioner 10.....	58
Gambar 4.8. Pertanyaan Kuesioner 10.....	58
Gambar 4.9. Pertanyaan Kuesioner 12.....	59
Gambar 4.10. Pertanyaan Kuesioner 13.....	60
Gambar 4.11. Pertanyaan Kuesioner 14.....	61
Gambar 4.12. Pertanyaan Kuesioner 15.....	61
Gambar 4.13. Pertanyaan Kuesioner 16.....	62
Gambar 4.14. Pertanyaan Kuesioner 17.....	63
Gambar 4.15. Pertanyaan Kuesioner 18.....	64
Gambar 4.16. Pertanyaan Kuesioner 18.....	64
Gambar 4.17. Pertanyaan Kuesioner 24.....	65
Gambar 4.18. Pertanyaan Kuesioner 27.....	66
Gambar 4.19. Pertanyaan Kuesioner 29.....	67
Gambar 4.20. <i>User Persona</i>	69
Gambar 4.21. Screenshot Game Crossing Boundaries.....	70
Gambar 4.22. Screenshot Me and My Witches.....	72

Gambar 4.23. Artstyle Character Peanuts.....	74
Gambar 4.24. Game Papa's Frezeria.....	75
Gambar 4.25. Screenshot Mindmap.....	76
Gambar 4.26. Moodboard Perancangan.....	79
Gambar 4.27. Font yang dipakai.....	80
Gambar 4.28. Tabel AISAS.....	82
Gambar 4.29. Screenshot Naskah dan Dialog Visual Novel.....	85
Gambar 4.30. Gambar Information Architecture.....	86
Gambar 4.31. Flowchart game visual novel.....	87
Gambar 4.32. User Journey Game Visual Novel.....	88
Gambar 4.33. Character Design Dara.....	91
Gambar 4.34. Character Design Sinta.....	92
Gambar 4.35. Character Design Desi.....	93
Gambar 4.36. Character Design Pak Budi.....	94
Gambar 4.37. Character Design Steven.....	95
Gambar 4.38. Character Design Mama Dara.....	95
Gambar 4.39. Character Design Karakter Pendukung.....	96
Gambar 4.40. Sketsa dan Finalisasi Rumah.....	97
Gambar 4.41. Sketsa dan Finalisasi Kelas Tampak Depan.....	98
Gambar 4.42. Sketsa dan Finalisasi Kelas Tampak Belakang.....	99
Gambar 4.43. Sketsa dan Finalisasi Kelas Tampak Depan Close Up.....	99
Gambar 4.44. Sketsa dan Finalisasi Kelas Tampak Samping.....	100
Gambar 4.45. Sketsa dan Finalisasi Koridor Kelas.....	100
Gambar 4.47. Sketsa dan Finalisasi KRL tampak depan.....	102
Gambar 4.48. Sketsa Low Fidelity.....	102
Gambar 4.49. High Fidelity Visual Novel bagian narasi.....	103
Gambar 4.50. High Fidelity Visual Novel bagian dialog.....	104
Gambar 4.51. High Fidelity Visual Novel bagian choices.....	104
Gambar 4.52. High Fidelity pada Figma.....	105
Gambar 4.53. Sketsa Key Visual.....	106
Gambar 4.54. Alternatif Key Visual.....	107
Gambar 4.55. Finalisasi Key Visual.....	108
Gambar 4.56. Storyboard teaser.....	109
Gambar 4.57. Storyboard trailer game.....	109
Gambar 4.58. Mockup tampilan Play Store.....	110
Gambar 4.59. Tampilan Menu Visual Novel.....	111
Gambar 4.60. Merchandise Sticker The Journey of Bravery.....	112
Gambar 4.61. Merchandise Sticker The Journey of Bravery.....	112

Gambar 4.62. <i>Instagram Feeds Carousel</i>	113
Gambar 4.64. Hasil Kuesioner 1.....	114
Gambar 4.65. Hasil Kuesioner 2.....	115
Gambar 4.66. Hasil Kuesioner 3.....	116
Gambar 4.67. Hasil Kuesioner 4.....	117
Gambar 4.68. Hasil Kuesioner 5.....	117
Gambar 4.69. Hasil Kuesioner 6.....	118
Gambar 4.70. Hasil Kuesioner 7.....	118
Gambar 4.71. Hasil Kuesioner 8.....	119
Gambar 4.72. Hasil Kuesioner 9.....	120
Gambar 4.73 Hasil Kuesioner 10.....	120
Gambar 4.74. Hasil Kuesioner 11.....	121
Gambar 4.75. Hasil Kuesioner 12.....	123
Gambar 4.76. Ilustrasi kelas setelah dan sebelum perbaikan.....	123
Gambar 4.77. Ilustrasi koridor setelah dan sebelum perbaikan.....	124
Gambar 4.78. <i>Text box</i> narasi setelah dan sebelum perbaikan.....	124
Gambar 4.79. Ilustrasi koridor setelah dan sebelum perbaikan.....	125
Gambar 4.80 <i>Screenshot playtest</i> dengan Danesh.....	128
Gambar 4.81 <i>Screenshot playtest</i> dengan Zikri.....	129
Gambar 4.82 <i>Screenshot playtest</i> dengan Rema.....	130
Gambar 4.83 <i>Character Design</i> Dara.....	131
Gambar 4.84 <i>Character Design</i> Sinta.....	132
Gambar 4.85. <i>Character Design</i> Desi.....	133
Gambar 4.86. <i>Character Design</i> Pak Budi.....	134
Gambar 4.87. <i>Character Design</i> Steven.....	135
Gambar 4.88. <i>Character Design</i> Mama Dara.....	135
Gambar 4.89. <i>Character Design</i> Karakter Pembantu.....	136
Gambar 4.90. Visualisasi <i>Plot</i> Dalam Game.....	138
Gambar 4.91. Tampilan Sebelum Dan Sesudah Main Menu.....	139
Gambar 4.92. Tampilan Chapter.....	140
Gambar 4.93. Tampilan visual awal cerita.....	141
Gambar 4.94. Tampilan dialog visual novel.....	142
Gambar 4.95. Tampilan visual kelas dengan dialog.....	143
Gambar 4.96. Tampilan visual guru melecehkan siswa.....	146
Gambar 4.97. Tampilan visual kereta.....	147
Gambar 4.98. Tampilan visual kereta.....	148
Gambar 4.99. Tampilan Ketiga Key Visual.....	148
Gambar 4.100. Tampilan Desain Instagram Feeds.....	150

Gambar 4.101. Storyboard Teaser.....	151
Gambar 4.102. Mockup Teaser.....	152
Gambar 4.104. Mockup Trailer.....	154
Gambar 4.105. Merchandise Sticker.....	154
Gambar 4.106. Mock Up Keychain.....	155



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Bimbingan.....	xix
Lampiran Consent Form Narasumber.....	xxi
Lampiran Kuesioner.....	xxv
Lampiran Transkrip.....	xxxiv
Lampiran Hasil Alpha Test.....	xcvii
Lampiran Transkrip Beta Test.....	civ
Lampiran Tampilan Visual Novel.....	cix

