

**PERANCANGAN KAMPANYE EDUKASI
PENCEGAHAN CIDERA SINDROM DE QUERVAIN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Matthew Adameus Jordan

00000054101

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

**PERANCANGAN KAMPANYE EDUKASI
PENCEGAHAN CIDERA SINDROM DE QUERVAIN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Matthew Adameus Jordan

0000054101

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 : Matthew Adameus Jordan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054101

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN KAMPANYE EDUKASI PENCEGAHAN CIDERA SINDROM DE QUERVAIN

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, 5 Juni 2025



(Matthew Adameus Jordan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE EDUKASI PENCEGAHAN CIDERA SINDROM DE QUERVAIN

Oleh

Nama Lengkap : Matthew Adameus Jordan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054101
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

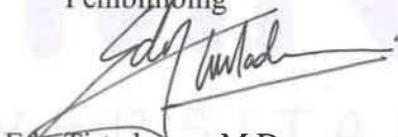
Ketua Sidang


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

Penguji


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

Pembimbing


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

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 : Matthew Adameus Jordan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054101
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN KAMPANYE
EDUKASI PENCEGAHAN CIDERA
SINDROM DE QUERVAIN**

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, 5 Juni 2025



(Matthew Adameus Jordan)

* 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 penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat yang diberikan-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul “PERANCANGAN KAMPANYE EDKASI PENCEGAHAN CIDERA SINDROM DE QUERVAIN”. Pengerjaan laporan perancangan ini merupakan hasil karya Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dengan di bawah pengawasan dan pengarahan dosen pembimbing. Rangkaian tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan.

Selama menjalani masa tugas akhir, penulis mendapatkan banyak pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga, khususnya dalam bidang perancangan desain media sosial dan pengelolaan *branding* melalui platform digital. Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan mengucapkan terima kasih kepada:

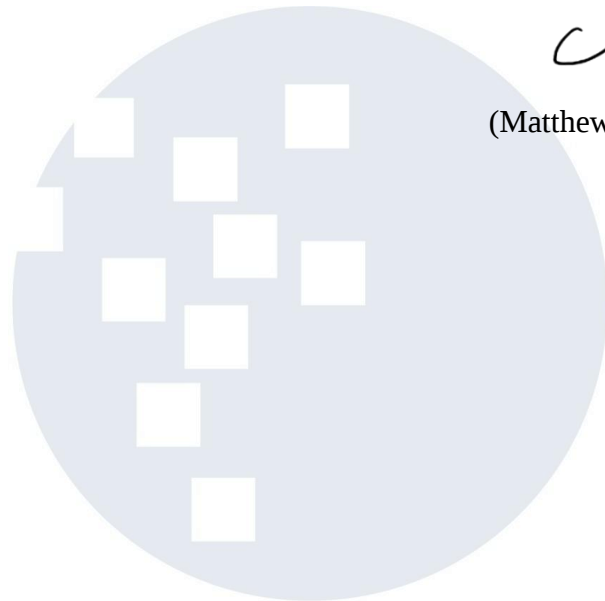
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edo Tirtadarma, S.Ds., M.Ds., selaku Pembimbing pertama 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. Teman-teman saya yang membantu memotivasi untuk terus mempunyai semangat, memiliki tujuan, dan selalu mengingatkan untuk menjaga kesehatan dan fokus penulis.
7. Tim Serayu, selaku kumpulan orang yang membantu saya dalam kesulitan berpikir dan kesusahan dalam pengisian laporan.
8. Ryan Stevan, yang menjadi motivator selama berjalannya Tugas Akhir.

Dengan tugas akhir yang dibuat ini penulis berharap untuk belajar lebih dalam untuk terus menambah ilmu dan berkembang mengenai dunia profesional dan juga cara bekerja dalam organisasi dan juga cara berpikir.

Tangerang, 5 Juni 2025



(Matthew Adameus Jordan)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KAMPANYE EDUKASI

PENCEGAHAN CIDERA SINDROM DE QUERVAIN

(Matthew Adameus Jordan)

ABSTRAK

Di era digital, penggunaan *smartphone* dalam aktivitas sehari-hari semakin intens. Gerakan berulang pada jari dan tangan dapat memicu cedera seperti *Carpal Tunnel Syndrome*, *De Quervain Syndrome*, dan *trigger finger*. Cedera ini terjadi akibat tekanan dan tekukan berulang pada otot serta tendon di pergelangan tangan. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan masyarakat yang merasakan nyeri ciri-ciri lainnya tidak mengetahui cedera tangan dapat terjadi karena gerakan repetitif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengatasi masalah ini, penulis merancang *website* yang menyediakan informasi, pencegahan, dan panduan perawatan mandiri. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode *design thinking* dengan penelitian melalui pra-penelitian, wawancara, kuesioner, *focus group discussion*, dan studi eksisting dalam memperoleh data kualitatif dan kuantitatif. Tujuan perancangan ini membutuhkan media kampanye yang dapat membantu mencegah dan mengatasi cedera tangan dapat tersampaikan kepada target audiens dikarenakan tidak ada kampanye yang membahas permasalahan cedera tangan akibat gerakan repetitif. Simpulan dari penelitian ini adalah *website* interaktif dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kesadaran serta memberdayakan pengguna untuk mencegah dan menangani cedera tangan akibat penggunaan *smartphone* secara mandiri.

Kata kunci: Cedera tangan, *Smartphone*, pencegahan, informasi



DESIGNING A CAMPAIGN TO PREVENT DE QUERVAIN'S SYNDROME INJURIES

(Matthew Adameus Jordan)

ABSTRACT (English)

In the digital era, the use of smartphone in daily activities has become increasingly intense. Repetitive movements of the fingers and hands can trigger injuries such as Carpal Tunnel Syndrome, De Quervain Syndrome, and Trigger Finger. These injuries occur due to repeated pressure and bending of the muscles and tendons in the wrists. Based on research findings, it was discovered that individuals experiencing pain and other symptoms were often unaware that hand injuries could result from these repetitive movements. To address this problem, the author designed a campaign website that provides information, prevention methods, and self care guides. The website design utilizes the design thinking method, supported by comprehensive research including pre-research, interviews, questionnaires, focus group discussions, and existing studies to obtain both qualitative and quantitative data. The results indicate a need for a campaign medium that can effectively help the target audience prevent and manage hand injuries..

Keywords: Hand injury, Smartphone, prevention, information



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
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	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kampanye	5
2.1.1 Jenis Kampanye	5
2.1.2 Desain Grafis	9
2.2 <i>Consumer Behavior Model</i> AISAS	14
2.3 <i>Copywriting</i> dalam Kampanye Iklan	16
2.3.1 Tahapan pembuatan <i>Copywriting</i>	17
2.4 <i>Website</i>	18
2.5 Komponen <i>Website</i>	19
2.5.1 <i>User Interface (UI)</i>	19
2.5.2 Elemen <i>User Interface (UI)</i>	20
2.5.3 <i>User Experience (UX)</i>	28
2.5.4 <i>Low Fidelity</i>	31
2.5.5 <i>High Fidelity</i>	31

2.6 Cidera Tangan.....	32
2.6.1 Repetitive Strain Injury.....	32
2.6.2 De Quervain's Syndrome	33
2.6.3 <i>Trigger Finger</i>	39
2.7 Penelitian yang Relevan.....	40
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	43
3.1 Subjek Perancangan	43
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	44
3.2.1 <i>Overview</i>	45
3.2.2 <i>Strategy</i>	45
3.2.3 <i>Ideas</i>	45
3.2.4 <i>Design</i>	46
3.2.5 <i>Production</i>	46
3.2.6 <i>implementation</i>	46
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	46
3.3.1 Pra-penelitian	47
3.3.2 Wawancara	47
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	52
3.3.4 Kuesioner	55
3.3.5 Studi Eksisting.....	61
3.3.6 Studi Referensi	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	63
4.1 Hasil Perancangan	63
4.1.1 <i>Overview</i>	63
4.1.2 <i>Strategy</i>	93
4.1.3 <i>Ideas</i>	94
4.1.4 <i>Design</i>	123
4.1.5 <i>Production</i>	133
4.1.6 <i>Implementation</i>	147
4.1.7 <i>Alpha Test</i>	147
4.1.8 Hasil Perbaikan Media	154
4.1.9 Verifikasi Ahli	155

4.1.10 Kesimpulan Perancangan	156
4.2 Pembahasan Perancangan.....	156
4.2.1 Analisis Beta Test	157
4.2.2 Analisis Media AISAS	158
4.2.3 Anggaran	171
BAB V PENUTUP.....	173
5.1 Simpulan	173
5.2 Saran	174
DAFTAR PUSTAKA.....	175
LAMPIRAN.....	xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pertanyaan Terkait Profil Responden	55
Tabel 3.2 Pertanyaan Terkait Kebiasaan Pengguna Perangkat Mobile	56
Tabel 3.3 Pertanyaan Terkait Kesadaran & Pengerahuan.....	59
Tabel 4.1 Informasi responden.....	74
Tabel 4.2 <i>Section</i> kebiasaan penggunaan perangkat mobile.....	75
Tabel 4.3 <i>Section</i> pertanyaan intensitas pengguna pada <i>smartphone</i>	77
Tabel 4.4 <i>Section</i> mengenal durasi responden.....	77
Tabel 4.5 <i>Section</i> kebiasaan penggunaan perangkat <i>mobile</i>	80
Tabel 4.6 <i>Section awareness & pengetahuan</i>	81
Tabel 4.7 SWOT studi eksisting pada <i>website</i> Kemenkes RSO Soeharjo.....	87
Tabel 4.8 SWOT Kampanye Cidera Tangan	89
Tabel 4.10 Tabel <i>Creative Brief</i>	95
Tabel 4.11 Tabel Strategi dan Taktik Pesan.....	101
Tabel 4.12 Tabel Keywords	105
Tabel 4.13 Tabel <i>Keywords</i>	106
Tabel 4. 14 Tabel Identitas Kampanye	110
Tabel 4.15 Tabel Brand Mandatory	115
Tabel 4.16 Tabel Kompetitor	115
Tabel 4.17 Tabel Media Planning	119
Tabel 4.18 Tabel Biaya	120
Tabel 4.19 Button.....	136
Tabel 4.20 Kuesioner visual.....	148
Tabel 4.21 Kuesioner bagian informasi	150
Tabel 4.22 Kuesioner interaksi UI/UX	152
Tabel 4.23 <i>Short UEQ Scales</i>	157
Tabel 4.24 Tabel anggaran.....	171

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Product-oriented campaign</i>	6
Gambar 2.2 <i>Politically-Oriented Campaign</i>	7
Gambar 2.3 <i>Idea/Ideologically-Oriented Campaign</i>	8
Gambar 2.6 <i>Color Wheel: Primary Color</i>	10
Gambar 2.7 <i>Color Wheel: Secondary Color</i>	10
Gambar 2.8 <i>Color Wheel: Tertiary Colors</i>	11
Gambar 2.9 Penerapan warna pada <i>website</i>	12
Gambar 2.10 Penerapan warna biru pada <i>website</i>	13
Gambar 2.11 Penerapan warna kuning pada <i>website</i>	13
Gambar 2.12 Penerapan warna hijau	14
Gambar 2.5 Model AIDMA dan AISAS	15
Gambar 2.4 <i>Copywriting</i> iklan Tokopedia x Gosend	16
Gambar 2.24 Perbandingan <i>UI</i> benar dan salah	20
Gambar 2.25 <i>Golden ratio balancing palette</i>	21
Gambar 2.26 <i>Enable states</i>	22
Gambar 2.27 <i>Disable States</i>	22
Gambar 2.28 <i>Focus States</i>	23
Gambar 2.29 <i>Pressed states</i>	23
Gambar 2.30 <i>Error states</i>	24
Gambar 2.31 <i>Error states</i>	24
Gambar 2.32 <i>Layer Color Halftone</i>	25
Gambar 2.33 <i>Texture Color Halftone</i>	26
Gambar 2.34 <i>Error states</i>	26
Gambar 2.35 <i>Cards</i>	27
Gambar 2.36 <i>User Experience</i>	28
Gambar 2.37 <i>UX Honeycomb</i>	29
Gambar 2.38 <i>Low Fidelity</i>	31
Gambar 2.39 <i>High fidelity</i>	32
Gambar 2.40 Otot tendon pada sindrom <i>De Quervain</i>	34
Gambar 2.41 <i>De Quervain 'S Tenosynovitis</i>	34
Gambar 2.42 Tahap pertama tes <i>Finkelstein</i>	36
Gambar 2.43 Tahap ketiga tes <i>Finkelstein</i>	37
Gambar 2.44 Tahap ketiga tes <i>Finkelstein</i>	37
Gambar 2.45 Latihan sederhana <i>thumb press</i>	38
Gambar 2.46 Latihan sederhana <i>thumb extension</i>	39
Gambar 2.47 <i>Trigger Finger</i>	39
Gambar 4.1 <i>Pie chart</i> data umur responden	63
Gambar 4.2 <i>Pie chart</i> data pengaruh pada <i>smartphone</i>	64
Gambar 4.3 <i>Pie chart</i> durasi penggunaan <i>smartphone</i>	64
Gambar 4.4 <i>Pie chart</i> mengalami nyeri menggunakan	65

Gambar 4.5 <i>Pie chart</i> keluhan merasa nyeri pada tangan.....	65
Gambar 4.6 Mengetahui cedera tangan akibat <i>smartphone</i>	66
Gambar 4.7 Pengetahuan cedera tangan akibat gerakan repetitif.....	66
Gambar 4.8 Pencarian informasi tentang cedera tangan.....	67
Gambar 4.9 Pengetahuan jenis-jenis cedera	67
Gambar 4.10 Penyebaran informasi cedera tangan	68
Gambar 4.11 kredibilitas sebuah konten cedera tangan.....	68
Gambar 4.12 Pengetahuan cara penanganan.....	69
Gambar 4.13 Rekomendasi media	69
Gambar 4.14 Wawancara Ahli Fisioterapis	71
Gambar 4.15 Wawancara Ahli UI/UX.....	72
Gambar 4.16 Wawancara Ahli Kampanye.....	73
Gambar 4.17 FGD	85
Gambar 4.18 <i>Website</i> Kemenkes RSO Soeharjo	86
Gambar 4.19 Kampanye Cidera Tangan.....	89
Gambar 4.20 <i>Website</i> Mount Elizabeth	91
Gambar 4.21 Iklan Kampanye	92
Gambar 4.22 <i>User Persona</i>	94
Gambar 4.23 <i>Consumer Journey</i>	103
Gambar 4.24 <i>Mindmap</i> Data	105
Gambar 4.25 <i>Moodboard</i> warna dan <i>Color pallete</i>	108
Gambar 4.26 <i>Moodboard</i> Tipografi.....	108
Gambar 4.27 <i>Moodboard</i> visual	109
Gambar 4.28 <i>Information Architecture</i>	111
Gambar 4.29 <i>User Journey</i>	113
Gambar 4.30 <i>User flow</i>	113
Gambar 4.31 Sketsa logo JARI.....	124
Gambar 4.32 <i>Tools Pathfinder</i>	124
Gambar 4.33 Finalisasi Logo JARI.....	125
Gambar 4. 34 Pembuatan visual dari sketsa.....	125
Gambar 4.35 <i>Texture bursh</i> pensil.....	126
Gambar 4. 36 Visual Finalisasi	127
Gambar 4. 37 Kumpulan visual yang dibuat.....	127
Gambar 4.38 <i>Button</i>	128
Gambar 4.39 Settingan <i>auto layout</i> pada tombol pengetahuan.....	128
Gambar 4.40 <i>Layout & Grid</i>	129
Gambar 4.41 <i>Layout</i> kolom	129
Gambar 4.42 Penerapan warna	130
Gambar 4.43 <i>Low fidelity wireframe</i>	131
Gambar 4.44 Sketsa <i>Layout</i>	132
Gambar 4.45 <i>Guide (grid)</i>	132
Gambar 4.46 Design Background	133
Gambar 4.47 <i>Bar Menu</i>	134

Gambar 4.48 <i>Footer</i>	134
Gambar 4.49 <i>Headline</i>	135
Gambar 4.50 <i>Howvering Button</i>	136
Gambar 4.51 <i>klik button</i>	137
Gambar 4.52 <i>Tampilan Homepage</i>	137
Gambar 4.53 <i>Tampilan Edukasi</i>	138
Gambar 4.54 <i>Tampilan Pencegahan</i>	138
Gambar 4.55 <i>Tampilan Latihan</i>	139
Gambar 4.56 <i>Tampilan halaman Kampanye</i>	139
Gambar 4.57 <i>Tampilan FAQ</i>	140
Gambar 4.58 <i>Feed Ads</i>	141
Gambar 4.59 <i>Story IG ads dan Poster</i>	142
Gambar 4.60 <i>Advertising ads dan Spotify ads</i>	142
Gambar 4.61 <i>Social media dan Billboard halte bus</i>	143
Gambar 4.62 <i>Website JARI</i>	144
Gambar 4.63 <i>Social media konten</i>	145
Gambar 4.64 <i>Banner Workshop Kampus dan Booth</i>	146
Gambar 4.65 <i>Media tahapan Share</i>	146
Gambar 4.66 <i>Banner Prototype Day</i>	147
Gambar 4.67 <i>Prototype Day</i>	154
Gambar 4.68 <i>Perbaikan tampilan media</i>	154
Gambar 4.69 <i>Tampilan Test Frinkelstain</i>	155
Gambar 4.70 <i>Zoom Meeting Verifikasi Konten</i>	156
Gambar 4.71 <i>Grafik UEQ hasil Beta Test</i>	157
Gambar 4.72 <i>Mockup Sosial Media</i>	159
Gambar 4.73 <i>Mockup Poster</i>	160
Gambar 4.74 <i>Advertising ads dan Streaming ads</i>	161
Gambar 4.75 <i>Mockup Website</i>	162
Gambar 4.76 <i>Konten Informasi</i>	163
Gambar 4.77 <i>Billboard halte bus</i>	165
Gambar 4.78 <i>Konten feed Instagram</i>	166
Gambar 4.79 <i>Booth Event</i>	167
Gambar 4.80 <i>Banner Kampus</i>	168
Gambar 4.81 <i>Mockup Voucher</i>	169
Gambar 4.82 <i>Stitch Story</i>	170
Gambar 4.83 <i>Merchandise Sticker</i>	170

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxiii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxv
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxiii
Lampiran Pra-penelitian Kuesioner	xxxiv
Lampiran Hasil Kuesioner	xxxvii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xliv
Lampiran Dokumentasi.....	lxviii

