

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE INTERAKTIF
TERHADAP STIGMA *PARENTIFIED OLDEST DAUGHTER*
KEPADA ORANG TUA MUDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Eirene Margareth BR. Sianipar
00000068892**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE INTERAKTIF
TERHADAP STIGMA *PARENTIFIED OLDEST DAUGHTER*
KEPADA ORANG TUA MUDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Eirene Margareth BR. Sianipar

00000068892

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Eirene Margareth BR. Sianipar
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068892
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE INTERAKTIF
TERHADAP STIGMA *PARENTIFIED OLDEST DAUGHTER*
KEPADA ORANG TUA MUDA**

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, 6 Januari 2026



(Eirene Margareth BR. Sianipar)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Eirene Margareth BR. Sianipar
NIM : 00000068892
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE
INTERAKTIF TERHADAP STIGMA
PARENTIFIED OLDEST DAUGHTER
KEPADA ORANG TUA MUDA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir sebagai berikut:

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 6 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Eirene Margareth BR. Sianipar)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE INTERAKTIF
TERHADAP STIGMA *PARENTIFIED OLDEST DAUGHTER*
KEPADA ORANG TUA MUDA**

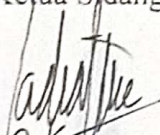
Oleh

Nama Lengkap : Eirene Margareth BR. Sianipar
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068892
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

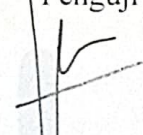
Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Nadia Mahaymi, M.Ds.
0416038705/ 039375

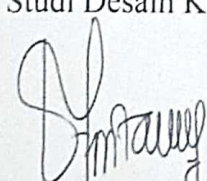
Penguji


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/ 081436

Pembimbing


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

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 : Eirene Margareth BR. Sianipar
Nomor Induk Mahasiswa : 00068892
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE
INTERAKTIF TERHADAP STIGMA
PARENTIFIED OLDEST DAUGHTER
KEPADA ORANG TUA MUDA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 6 Januari 2026



(Eirene Margareth BR. Sianipar)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang kampanye sosial interaktif yang bersifat edukatif sebagai upaya preventif dalam mengubah stigma terhadap putri sulung yang mengalami parentifikasi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan di bidang Desain Komunikasi Visual serta menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis memperoleh bimbingan, dukungan, serta kontribusi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada Rektor, Program Studi Desain Komunikasi Visual, dan seluruh dosen yang telah memberikan arahan dan pendampingan akademik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para narasumber atas kesediaan dan kontribusinya dalam memberikan data dan informasi yang diperlukan, serta kepada keluarga atas dukungan moral dan doa yang diberikan.

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan praktik dan kajian Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam perancangan kampanye sosial, serta berkontribusi dalam mendorong terciptanya pola pengasuhan yang lebih sehat dan setara.

Penulis 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. Christina Flora, S.Ds. M.M., 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 mengalami *Oldest Parentified Daughter* yang telah membantu dalam keperluan data riset tugas akhir penulis.
7. Chlalissa Michele, M.Psi, sebagai narasumber wawancara yang telah membantu penulis dan menyediakan informasi terhadap fenomena *Oldest Parentified Daughter*.
8. Fiona V. Damanik, M. Psi, sebagai narasumber wawancara yang telah berperan dalam mendukung penelitian ini melalui penyampaian informasi dan pengalaman terkait fenomena *Oldest Parentified Daughter*.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat konstruktif guna menyempurnakan laporan Tugas Akhir ini. Penulis berharap laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya mahasiswa Desain Komunikasi Visual serta peneliti yang tengah mengkaji topik yang berkaitan dengan *Oldest Parentified Daughter*.

Tangerang, 6 Januari 2026



(Eirene Margareth BR. Sianipar)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE INTERAKTIF
TERHADAP STIGMA *PARENTIFIED OLDEST DAUGHTER*
KEPADA ORANG TUA MUDA**

(Eirene Margareth BR. Sianipar)

ABSTRAK

Oldest Parentified Daughter Syndrome terjadi ketika anak perempuan sulung diperlakukan sebagai “ibu kedua,” menanggung tanggung jawab yang seharusnya menjadi peran orang tua, seperti mengurus adik dan pekerjaan rumah. Stigma ini membatasi perkembangan pribadi dan meningkatkan risiko tekanan psikologis. Orang tua muda (usia 30–35 tahun) di Jabodetabek sering kali tidak menyadari dampak negatif pola asuh ini, sehingga diperlukan edukasi untuk mendorong perubahan yang lebih adil. Penelitian ini mengusulkan strategi komunikasi visual berbasis desain guna meningkatkan kesadaran akan isu ini. Metodologi mencakup studi literatur, wawancara dengan psikolog dan individu yang *mengalami Oldest Daughter Syndrome*, serta survei terhadap orang tua muda untuk memahami pola pikir mereka. Dari data *mixed method* yang sudah dilakukan oleh penulis, sudah terbukti bahwa masih ada stigma yang menormalisasikan *oldest daughter* untuk diparentifikasi yang berupa fenomena sosial. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang solusi desain yang informatif dan persuasif agar orang tua dapat menerapkan pola asuh yang lebih sehat bagi anak sulung.

Kata kunci: Kampanye Sosial, *Oldest Parentified Daughter Syndrome*, orang tua muda

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING INTERACTIVE CAMPAIGN MEDIA TO ADDRESS THE STIGMA OF THE OLDEST PARENTIFIED DAUGHTER BY YOUNG PARENTS

(Eirene Margareth BR. Sianipar)

ABSTRACT (English)

Oldest Parentified Daughter Syndrome occurs when the eldest daughter is treated as a 'second mother,' taking on responsibilities that should be the role of parents, such as caring for younger siblings and doing household chores. This stigma limits personal development and increases the risk of psychological stress. Young parents (aged 30–35) in the Greater Jakarta area are often unaware of the negative impact of this parenting pattern, so education is needed to encourage fairer changes. This study proposes visual communication strategies based on design to raise awareness of this issue. The methodology includes a literature review, interviews with psychologists and individuals who have experienced Oldest Daughter Syndrome, and a survey of young parents to understand their mindset. From the mixed method data collected by the author, it has been proven that there is still a stigma that normalises the parenting of the oldest daughter as a social phenomenon. Therefore, this study aims to design informative and persuasive solutions so that parents can apply healthier parenting.

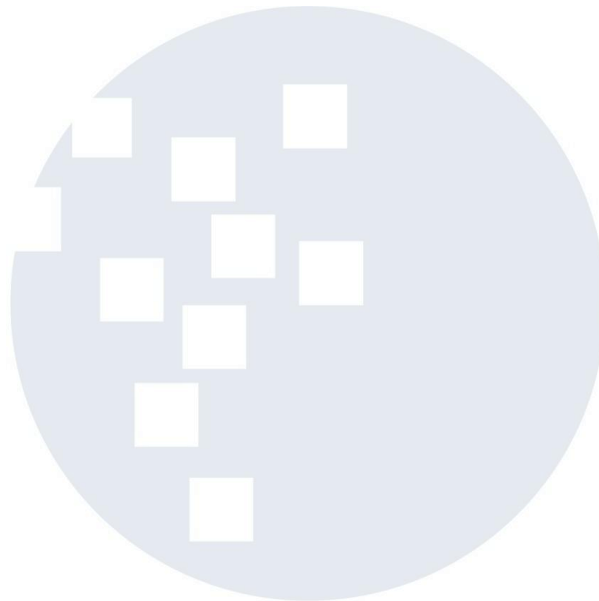
Keywords: *Social Campaign, Oldest Parentified Daughter Syndrome, young parents*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
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	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kampanye Sosial.....	5
2.1.1 Tujuan Kampanye	5
2.1.2 Jenis Kampanye	7
2.1.3 Strategi Kampanye	8
2.2 <i>Mobile website</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Jenis-Jenis <i>Website</i>	10
2.2.2 Prinsip Dasar Desain <i>Website</i>.....	11
2.2.3 Anatomi <i>Website</i>	15
2.2.4 Elemen <i>User Interface (UI)</i>	21
2.2.5 <i>User Experience (UX)</i>	34
2.4 <i>Oldest Parentified Daughter</i>	43
2.4.1 <i>Stigma Oldest Parentified Daughter</i>	44

2.4.2 Dampak <i>Oldest Parentified Daughter</i>	47
2.7 Penelitian yang Relevan.....	49
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	52
3.1 Subjek Perancangan	52
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	55
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	57
3.3.1 Wawancara	58
3.3.2 Kuesioner	61
3.3.3 Studi Referensi	64
3.3.4 Studi Eksisting.....	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	65
4.1 Hasil Perancangan	65
4.1.1 <i>Overview</i>	65
4.1.2 <i>Strategy</i>	91
4.1.3 <i>Ideas</i>	93
4.1.4 <i>Design</i>	117
4.1.5 <i>Production</i>	189
4.1.6 <i>Implementation</i>	198
4.1.7 <i>Testing</i>	198
4.1.8 <i>Kesimpulan Perancangan</i>	198
4.2 Pembahasan Perancangan	199
4.2.1 <i>Analisa Beta Test</i>	199
4.2.2 <i>Analisa Instagram Post dan Stories</i>	205
4.2.3 <i>Analisa Billboard</i>	207
4.2.4 <i>Analisa Mobile website</i>	209
4.2.5 <i>Analisa Journal</i>	210
4.2.6 <i>Analisa Spotify</i>	211
4.2.7 <i>Anggaran</i>	213
BAB V PENUTUP	215
5.1 Simpulan	215
5.2 Saran	216
DAFTAR PUSTAKA	xvi

LAMPIRAN.....	xviii
----------------------	--------------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Kuesioner.....	80
Tabel 4.2 Tabel SWOT	87
Tabel 4.3 Tabel <i>Creative Brief</i>	94
Tabel 4.4 Tabel Strategi dan Taktik Pesan.....	102
Tabel 4.5 Tabel <i>Keywords</i> dan <i>Big idea</i>	104
Tabel 4.6 Tabel <i>Big idea</i> Final.....	106
Tabel 4.7 Tabel Identitas Kampanye	109
Tabel 4.8 <i>Brand Mandatory</i> Kampanye.....	112
Tabel 4.9 Tabel <i>Timeline</i> AISAS	116
Tabel 4.10 Tabel <i>Key Visual</i>	117
Tabel 4.11 Tabel <i>Logo</i>	122
Tabel 4.12 Tabel Aset Ilustrasi	125
Tabel 4.13 Elemen Grafis Kampanye	156
Tabel 4.14 Progres <i>Mobile website</i>	167
Tabel 4.14 Progres <i>Mobile website</i>	183
Tabel 4.15 Anggaran Biaya Kampanye	213



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Strategi Model AISAS	8
Gambar 2.2 Contoh <i>Website</i> Statis.....	10
Gambar 2.3 Contoh <i>Website</i> Dinamis.....	11
Gambar 2.4 Contoh <i>Figure</i> atau <i>Ground</i>	12
Gambar 2.5 Contoh <i>Similarity</i>	13
Gambar 2.6 Contoh <i>Contrast</i>	13
Gambar 2.7 Contoh <i>Continuity</i>	14
Gambar 2.8 Contoh <i>Proximity</i>	15
Gambar 2.9 Anatomi Halaman Web.....	16
Gambar 2.10 Contoh <i>Containing Block</i>	16
Gambar 2.11 Contoh <i>Logo</i>	17
Gambar 2.12 Contoh <i>Navigation</i>	18
Gambar 2.13 Contoh <i>Content</i>	18
Gambar 2.14 Contoh <i>Contrast</i>	19
Gambar 2.15 Contoh <i>Whitespace</i>	20
Gambar 2.16 Warna Primer	22
Gambar 2.17 Warna Sekunder	23
Gambar 2.18 Warna Tertier	23
Gambar 2.19 Warna Intermediet.....	24
Gambar 2.20 Tombol <i>Enable States</i>	25
Gambar 2.21 Tombol <i>Disable States</i>	25
Gambar 2.22 Tombol <i>Focused States</i>	26
Gambar 2.23 Tombol <i>Pressed States</i>	27
Gambar 2.24 Tombol <i>Error States</i>	27
Gambar 2.25 Ikon	28
Gambar 2.26 Karikatur.....	32
Gambar 2.27 Buku Anak	32
Gambar 2.28 Ilustrasi Iklan.....	33
Gambar 2.29 Ilustrasi Editorial Bobo	34
Gambar 2.30 <i>UX Honeycomb</i>	35
Gambar 2.31 Strategi Model AISAS	38
Gambar 2.32 <i>Single-Column Grid</i>	40
Gambar 2.33 <i>Two-Column Grid</i>	41
Gambar 2.34 <i>Multicolumn Grid</i>	41
Gambar 2.35 <i>Modular grid</i>	42
Gambar 2.36 <i>Hierarchical Grid</i>	43
Gambar 4.1 Wawancara Dengan <i>Oldest Parentified Daughter</i> 1.....	66
Gambar 4.2 Wawancara Dengan <i>Oldest Parentified Daughter</i> 2.....	68
Gambar 4.3 Wawancara Dengan <i>Oldest Parentified Daughter</i> 3.....	71
Gambar 4.4 Wawancara Dengan Psikolog Klinis 1	74

Gambar 4.5 Wawancara Dengan Psikolog Klinis 2.....	76
Gambar 4.6 Salah Satu Studi Eksisting	86
Gambar 4.7 Salah Satu Studi Referensi 1	89
Gambar 4.8 Salah Satu Studi Referensi 2	90
Gambar 4.9 <i>User Persona Mainstream</i>	92
Gambar 4.10 <i>User Persona Extreme</i>	93
Gambar 4.11 <i>Stylescape</i>	107
Gambar 4.12 <i>Information Architecture</i>	111
Gambar 4.13 <i>Flowchart</i>	112
Gambar 4.14 <i>AISAS Strategy</i>	114
Gambar 4.15 Dokumentasi <i>Alpha-Test</i>	181
Gambar 4.16 Progres <i>Instagram Post Carousell</i> 1	190
Gambar 4.17 Progres <i>Instagram Post Carousell</i> 2	191
Gambar 4.18 Progres <i>Instagram Single Post</i> 3	192
Gambar 4.19 Progres <i>Instagram Single Post</i> 4	192
Gambar 4.20 Progres <i>Instagram Single Post</i> 5	193
Gambar 4.21 Progres <i>Instagram Single Post</i> 6	193
Gambar 4.22 Progres <i>Instagram Single Post</i> 7	194
Gambar 4.23 Progres <i>Billboard</i>	195
Gambar 4.24 Sketsa <i>Mobile website</i>	164
Gambar 4.25 Revisi Sketsa <i>Mobile website</i>	165
Gambar 4.26 <i>Storyboard Mobile website</i>	166
Gambar 4.27 <i>Personal Journal</i> Kampanye.....	196
Gambar 4.28 <i>Spotify Podcast Cover</i>	197
Gambar 4.28 <i>Beta-Test Wawancara 1</i>	201
Gambar 4.29 <i>Beta-Test Wawancara 2</i>	202
Gambar 4.30 <i>Beta-Test Wawancara 3</i>	204
Gambar 4.31 Implementasi <i>Instagram Post</i>	206
Gambar 4.32 Implementasi <i>Billboard</i>	208
Gambar 4.33 <i>Mobile website</i>	209
Gambar 4.34 Implementasi <i>Personal Journal</i>	211
Gambar 4.35 Implementasi <i>Spotify Podcast</i>	212

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan.....	xix
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxii
Lampiran Hasil Kuesioner	xxiii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxviii
Lampiran Wawancara <i>Oldest Parentified Daughter</i> 1.....	xxx
Lampiran Wawancara <i>Oldest Parentified Daughter</i> 2.....	xxxiii
Lampiran Wawancara <i>Oldest Parentified Daughter</i> 3.....	xxxvi
Lampiran Wawancara Ahli Psikologi 1	xli
Lampiran Wawancara Ahli Psikologi 2	xlvi
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	li
Lampiran Transkripsi <i>Beta Test</i>	lxii

