

**PERANCANGAN KAMPANYE CAREER COMPAS BIRO
KARIR UMB**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun Oleh :
NAALA SAKINATA
NIM 42320010001



Dosen Pembimbing:

Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, Cs

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

Jakarta

2024

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naala Sakinata
 Nomor Induk Mahasiswa : 42320010001
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 01/08/2024

Yang memberikan pernyataan



Naala Sakinata

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

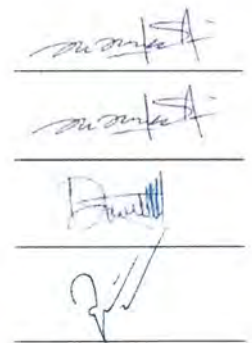
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Naala Sakinata
NIM : 42320010001
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Kampanye Career Kompas Biro Karir UMB

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, Cs
NIDN : 0324078004
Ketua Penguji : Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, Cs
NIDN : 0324078004
Penguji 1 : Dieran Arjuna D., S.Ds.M.Sn
NIDN : 0306128601
Penguji 2 : Dr. Agus Budi Setyawan, S.Sn, M.Ds
NIDN : 0306088302



MERCU BUANA

Jakarta, 7 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif

(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

ABSTRACT

Biro Karir, Hubungan dan Penelusuran Alumni is a bureau for inter-industry cooperation, career training and monitoring developments in the world of work for alumni or a bridge to the world of work for Mercu Buana University students. There are still many UMB alumni who have not found work and final UMB students who are starting to look for work. Biro Karir, Hubungan dan Penelusuran Alumni will hold a career exhibition, namely "Career Kompas", as a bridge or career guide for alumni and final students who are looking for work. Therefore, in inviting people to attend events held by the Biro Karir, Hubungan dan Penelusuran Alumni, a campaign is needed that is able to convince and invite targets to attend as well as visual displays to attract interest in reading the information displayed visually. This design uses the design thinking method to approach targets and is able to obtain and develop ideas & concepts, which can create the best innovations for partners. Social media has a very wide and large reach, the distribution of visual information through social media is very effective, and other supporting media such as posters, x banners, backdrops, merchandise, etc.

Key Word: Campaign, Career Kompas, Design Thinking, Social Media

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRAK

Biro Karir, Hubungan dan Penelusuran alumni merupakan biro kerja sama antar industri, pelatihan karir dan pemantauan perkembangan dunia kerja alumni Universitas Mercu Buana. Masih banyak alumni UMB yang belum mendapatkan pekerjaan dan mahasiswa akhir UMB yang mulai mencari pekerjaan. Biro Karir, Hubungan dan Penelusuran alumni akan mengadakan pameran karir yaitu “Career Compass” sebagai jembatan atau penunjuk arah karir bagi alumni maupun mahasiswa akhir yang sedang mencari pekerjaan. Maka dari itu dalam mengajak untuk menghadiri acara yang dilaksanakan Biro Karir Hubungan, dan Penelusuran alumni, diperlukan kampanye yang mampu untuk menyakinkan dan mengajak target untuk hadir serta tampilan visual dalam menarik minat untuk membaca informasi yang ditampilkan secara visual. Perancangan ini menggunakan metode design thinking untuk pendekatan kepada target dan mampu mendapatkan serta mengembangkan ide & konsep, yang bisa menciptakan inovasi yang terbaik untuk mitra. Media sosial memiliki jangkauan yang sangat luas dan besar, pendistribusian informasi visual melalui media sosial sangat efektif dengan dibantu oleh media pendukung lainnya seperti poster, x banner, backdrop, merchandise, dll.

Kata Kunci: Perancangan Kampanye, Career Compass, Design Thinking,
Media sosial

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Kampanye Acara Career Kompas 2024 Biro Karir UMB” ini. Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain Seni dan Kreatif Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan karunianya Kesehatan dan kemampuan dalam menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua, dan kakak selaku keluarga penulis yang tidak pernah lelah untuk memberikan dukungan, semangat, doa, serta kepercayaan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
4. Ibu Dr. Ariani Kusuma Wardhani, S.Ds, M.Ds. Cs selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan tugas akhir ini.
5. Bapak Rizky Dinata, S.Ds., MA selaku kepala dari Biro Karir, Hubungan dan Penelusuran Alumni
6. Ibu dan kakak Karyawan Biro Karir, Hubungan dan Penelusuran alumni yang saya tidak bisa sebutkan satu persatu
7. Seventeen dan Day6 dengan karya yang membantu penulis menjadi semangat mengerjakan laporan perancangan tugas akhir ini.
8. Serta semua teman dan pihak yang sudah membantu penulis selama masa perkuliahan maupun selama pembuatan laporan perancangan tugas akhir ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis. Semoga Laporan Tugas akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu lainnya.

Tangerang, 16 Juli 2024



Naala Sakinata



DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah Perancangan.....	3
1.3. Tujuan Perancangan.....	3
1.4. Manfaat Perancangan.....	3
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1. Orisinalitas.....	5
2.2. Target Perancangan.....	8
2.3. Relevansi & Konsekuensi Studi.....	8
2.4. Skema Proses Desain.....	10
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN	14
3.1. Positioning & Konsep Desain.....	14
3.2. Strategi Pesan.....	14
3.3. Strategi Visual.....	15
3.3.1. Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual.....	15
3.3.2. Gaya Desain.....	15
3.3.3. Gaya Bahasa Visual.....	16
3.4. Strategi Distribusi Karya.....	17
BAB IV HASIL KARYA DKV	19
4.1 Deskripsi Karya.....	19
4.2 Pameran Karya.....	32
4.3 Hasil Uji Desain.....	33
4.3.1 Insight Media Sosial.....	33
4.3.2 Profil Pengguna.....	34
4.3.3 Umpan Balik Pengguna.....	34
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	36
4.4.1 Menemukan Kekuatan Karya.....	36
4.4.2 Menemukan Kelemahan Karya.....	36
4.4.3 Rumus Perbaikan Karya.....	37
BAB V. KESIMPULAN & SARAN	41
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	43

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Referensi Karya Terdahulu.....	5
Tabel 2 Biaya Perancangan dan Produksi	9
Tabel 3. Uraian singkat Emphaty Map.....	10
Tabel 4. Tahapan Perancangan.	12
Tabel 5. Strategi AISAS distribusi karya	17
Tabel 6. Hasil Suka Dan Jangkauan Akun Pada Postingan.....	33
Tabel 7. Hasil Pertanyaan Esai Responden	35
Tabel 8. Umpan Balik Dosen dan Mitra	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Emphaty Map Sumber: Penulis, 2024.....	11
Gambar 2. Mindmap Sumber: Penulis, 2024.....	12
Gambar 3. MoodBoard Sumber: Pinterest.com.....	12
Gambar 4. Timeline Perancangan Media Kampanye.....	14
Gambar 5. Referensi Gaya Desain.....	15
Gambar 6. Logo Mitra dan Warna Aset Visual.....	16
Gambar 7. Font Aset Visual.....	17
Gambar 8. Referensi Ilustrasi Aset Visual.....	17
Gambar 9. Warna yang digunakan pada karya Sumber : Penulis, 2024.....	20
Gambar 10. Font Primer Perancangan Sumber : Google, 2024.....	20
Gambar 11. Font sekunder Perancangan Sumber : Google, 2024.....	21
Gambar 12. Tata Letak Perancangan Sumber : Penulis,2024.....	21
Gambar 13. Patern pada Karya Sumber : Penulis, 2024.....	21
Gambar 14. Ilustrasi Flat Design pada Karya Sumber: Penulis, 2024.....	22
Gambar 15. Tampilan Keseluruhan Instagram @careercompas2024 Sumber : Penulis ,2024.....	23
Gambar 16. Postingan Nama Acara Sumber : Penulis ,2024.....	23
Gambar 17. Desain Attention Sumber : Penulis,2024.....	24
Gambar 18. Desain Interest Sumber : Penulis,2024.....	25
Gambar 19. Desain Search Sumber : Penulis ,2024.....	25
Gambar 20. Mockup Gambaran Acara Sumber: Google & Penulis, 2024.....	26
Gambar 21. Desain Action Sumber : penulis,2024.....	26
Gambar 22. Desain Share Sumber : Penulis,2024.....	26
Gambar 23. Cuplikan Reels pertama Sumber : Penulis, 2024.....	27
Gambar 24. Cuplikan Reels kedua Sumber : Penulis, 2024.....	27
Gambar 25. Cuplikan reels ketiga "Intip keseruan acara Career Compas" Sumber : Penulis, 2024.....	28
Gambar 26. Twibon Story Untuk Repost Story Kegiatan Acara Career Compas Sumber : Penulis, 2024.....	28
Gambar 27. Desain Backdrop dan Mockupnya Sumber: Penulis,2024.....	29
Gambar 28. Poster Promosi Acara Sumber : Penulis ,2024.....	29
Gambar 29. Desain Xbanner Acara Sumber : Penulis, 2024.....	30
Gambar 30. Merchandise Career Compas Sumber : Penulis, 2024.....	30
Gambar 31. Pameran Karya Sumber : Penulis,2024.....	32
Gambar 32. Hasil Jangkauan Akun Postingan Media Sosial Sumber : Penulis, 2024.....	33
Gambar 33. Hasil Grafik Usia dan Jenis Kelamin Responden Sumber: Penulis,2024.....	34
Gambar 34. Hasil Grafik Status dan Status Pekerjaan Sumber: Penulis,2024.....	35
Gambar 35. Hasil Skala Keberhasilan Menurut Responden Sumber : Penulis, 2024.....	35
Gambar 36. desain informasi tanggal acara sebelum perbaikan Sumber : Penulis, 2024.....	37
Gambar 37. desain informasi tanggal acara sesudah perbaikan Sumber : Penulis, 2024.....	37
Gambar 38. Desain Slide ke2 cara dapetin hati rekruter Sebelum Perbaikan Sumber: Penulis, 2024..	38
Gambar 39. Desain Slide ke2 Cara Dapetin Hati Rekruter Sesudah Perbaikan Sumber : Penulis, 2024.....	38
Gambar 40. Mockup gerbang acara dan gambaran suasana acara Sumber : Penulis, 2024.....	38
Gambar 41. Mockup Facebook Sumber : Penulis, 2024.....	39
Gambar 42. Mockup Tiktok Sumber: Penulis, 2024.....	39
Gambar 43. Desain sebelum patern dikurangi opacity Sumber : Penulis, 2024.....	40
Gambar 44. Desain setelah patern dikurangi opacity Sumber : Penulis, 2024.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Cek Turnitin	43
Lampiran 2. Pertanyaan Feedback Form	43
Lampiran 3. Pertanyaan Dan Hasil Dari Pertanyaan Skala Feedback Form	44
Lampiran 4. Pertanyaan Esai Feedback Form	44
Lampiran 5. Verifikasi Data Diri	45
Lampiran 6. Foto Pameran.....	46
Lampiran 7. Review Dari Mitra.....	47
Lampiran 8. Kartu Asistensi	48
Lampiran 9. Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir.....	49
Lampiran 10. Komentar Untuk Perbaikan Dari Dosen Penguji	50
Lampiran 11. Jurnal	53

