

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL
PEMANFAATAN LIMBAH KULIT JAGUNG
SEBAGAI PRODUK KERAJINAN DI KOTA PALEMBANG**



LAPORAN

Tugas Akhir Karya
Prodi Desain Komunikasi Visual
Minat Utama Desain Komunikasi Visual

NURUL ATIFAH SYAFITRI
NIM 2019 620 061

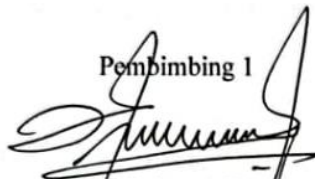
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU PEMERINTAHAN DAN BUDAYA
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG
2022/2023**

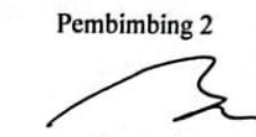
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PEMANFAATAN LIMBAH
KULIT JAGUNG SEBAGAI PRODUK KERAJINAN DI KOTA
PALEMBANG

Diajukan oleh

NURUL ATIFAH SYAFITRI
NIM 2019 620 061

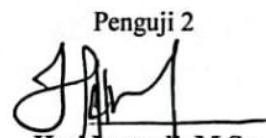
Telah dipertahankan pada tanggal 1 Agustus 2023
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari


Pembimbing 1

Husni Mubarat, M.Sn
NIDN: 0229128202

Pembimbing 2

Bobby Halim, M.Ds
NIDN: 0206058602

Penguji 1

Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN: 0221017901

Penguji 2

Heri Iswandi, M.Sn
NIDN: 0230058703

Ketua Penguji

Husni Mubarat, M.Sn
NIDN: 0229128202

Pertanggungjawaban Tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 10 Agustus 2023

Mengetahui
Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Yosef Yulius, M.Sn
NIDN : 0203078701

FAKULTAS IPB **Menyetujui**
Dekan FIPB

Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN: 0221017901

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurul Atifah Syafitri
NIM : 2019620061
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2022/2023


Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggung jawaban tertulis dengan judul :

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PEMANFAATAN LIMBAH KULIT JAGUNG SEBAGAI PRODUK KERAJINAN DI KOTA PALEMBANG

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan *plagiatisme* atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, 10 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan


(Nurul Atifah Syafitri)
NPM : 2019620061

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat, karunia serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Kampanye Sosial Pemanfaatan Limbah Kulit Jagung Sebagai Produk Kerajinan Di Kota Palembang” Sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana di Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir karya ini, penulis banyak menghadapi hambatan serta rintangan, namun pada akhirnya dapat dilalui berkat adanya bimbingan dan menerima bantuan serta dukungan dari berbagai pihak sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, serta kenikmatan kepada penulis untuk terus berusaha dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orangtua dan kakak-kakakku tersayang yang tidak pernah berhenti memberikan semangat, motivasi, dukungan dan juga doa kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Dr. H. Marzuki Alie, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
4. Dr. Sumi Amariena Hamim, S.T., M.T., I.P.M., ASEAN. Eng selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
5. Jhon Roni Coyanda, S.Kom., M.Si. selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi dan Keuangan Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
6. Prof. Erry Yulian T. Adesta, PhD. selaku Wakil Rektor Bidang Perencanaan dan Kerjasama Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
7. Aji Windu Viatra, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri Palembang, serta dosen penguji I Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberikan saran dalam

perancangan tugas akhir karya ini

8. Yosef Yulius, M.Sn. selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
9. Husni Mubarat, M.Sn. Selaku dosen pembimbing I dan ketua penguji Tugas Akhir yang selalu meluangkan banyak waktunya, memberikan masukan, ide, saran, nasehat, dan motivasi selama penulis menyelesaikan tugas akhir.
10. Bobby Halim, M.Ds. selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberikan saran, ide dan masukan serta yang selalu meluangkan banyak waktu dalam menyelesaikan tugas akhir.
11. Mukhsin Patriansyah, M.Sn. selaku dosen pembimbing akademik yang telah membantu dan membimbing perancang dari awal semester I hingga selesai.
12. Heri Iswandi, M.Sn. selaku dosen penguji II Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberikan saran dalam perancangan tugas akhir karya ini
13. Dosen-dosen dari jurusan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan saran dan masukan dalam proses perancangan karya tugas akhir.
14. Welis Fatimah, S.Psi. Selaku ketua Bank Sampah KGS yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu perancangan dasar dari kerajinan yang dibuat pada perancangan ini dan wawancara maupun penelitian, demi mendukung data tugas akhir ini.
15. Maulidia Wahyuni, S.Pd.M.Si. Selaku ketua bidang ekonomi kreatif di dinas pariwisata Kota Palembang yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk dilakukan wawancara maupun penelitian, demi mendukung data tugas akhir ini.
16. Nadya B. Silva Lestari, S.Si. Selaku salah satu umkm kerajinan di Kota Palembang yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk dilakukan wawancara maupun penelitian dan telah membantu perancang mengumpulkan data dalam perancangan ini.
17. HIMA DKV UIGM yang telah membantu dalam mensukseskan Pameran tugas akhir “Courageous visual”.
18. Teman seperjuangan Vira Fransisca yang selalu memberikan *support* dan semangat selama mengerjakan tugas akhir ini dan menjadi teman seperjuangan

selama masa bimbingan hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

19. Salah satu orang yang telah membantu dan menemani dikala masa perkuliahan dalam berbagi cerita senang maupun sedih, baik susah maupun senang serta saling memberikan support atau dukungan satu sama lain yaitu Niken Gista Ardesta terimakasih telah menemani penulis dari sekolah menengah pertama hingga sekarang. Terlepas dari itu, penulis menyadari masih terdapat kekurangan yang dibuat baik disengaja maupun tidak sengaja karena keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan yang dimiliki, maka dari itu diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak. Semoga perancangan ini dapat bermanfaat dan digunakan oleh pembaca.

Palembang, Juli 2023

Nurul Atifah Syafitri

NPM : 2019620061

**DESIGN OF A SOCIAL CAMPAIGN “UTILIZATION
OF CORN HUSK WASTE AS A CRAFT PRODUCT IN THE
CITY OF PALEMBANG”**

*Written Accountability
Visual Communication Design Study Program
Indo Global Mandiri University Palembang 2023*

By Nurul Atifah Syafitri

ABSTRACT

Corn is a well known staple food in Indonesia which is consumed quite a lot, especially in Palembang City, so that it produces natural waste such as corn husks and cobs in quite large quantities. Corn production which tends to increase every year makes the waste produced also increase, but the use of corn waste has not yet developed, causing a negative impact on the environment in the form of a decrease in the surrounding air quality as a result of the accumulation of corn waste which is scattered and produces a bad smell from the waste, so this also causes the activities and comfort of the surrounding community are disturbed.

In solving these problems, the designer uses the Design Thinking method for data collection and data analysis through the 5W+2H method (what, why, who, where, why, how and how much), to produce ideas that can be applied at the test stage for teenagers and young adults. adults in Palembang City to utilize corn husk waste. The designed works are categorized into three media, namely the main media in the form of interactive tutorial books, issue media including posters, flayers, Instagram and supporting media for craft supplies, t-shirts, stickers, tumblers, totebags, aprons, notebooks, bag hangers, decorative lights. and ornamental flowers. The application of this media uses a corn icon and visualization of craftsmen such as hands assembling flowers, or people separating corn husk.

Keywords: Corn Husk, Utilization of Corn Husk Waste, Corn Husk Craft, Tutorial Book for Corn Husk Craft.

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL “PEMANFAATAN LIMBAH KULIT JAGUNG SEBAGAI PRODUK KERAJINAN DI KOTA PALEMBANG”

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Indo Global Mandiri Palembang 2023

Oleh Nurul Atifah Syafitri

ABSTRAK

Jagung merupakan makanan pokok yang terkenal di Indonesia yang cukup banyak dikonsumsi khususnya Kota Palembang sehingga menghasilkan limbah alami seperti kulit jagung dan bonggolnya dalam jumlah yang cukup berlimpah. Produksi jagung yang cenderung meningkat setiap tahunnya membuat limbah yang dihasilkan pun meningkat akan tetapi pemanfaatan limbah jagung tersebut belum berkembang sehingga menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan berupa turunnya kualitas udara sekitar akibat dari penumpukan limbah jagung yang berserakan dan menghasilkan bau busuk dari limbah, sehingga ini juga mengakibatkan aktifitas dan kenyamanan masyarakat sekitar terganggu.

Dalam memecahkan permasalahan tersebut, perancang menggunakan metode Design Thinking untuk pengumpulan data dan analisis data melalui metode 5W+2H (what, why, who, where, why, how dan how much), sehingga menghasilkan ide yang dapat diterapkan pada tahap tes untuk remaja dan orang dewasa di Kota Palembang agar memanfaatkan limbah kulit jagung. Karya yang dirancang dikategorikan menjadi tiga media, yaitu media utama berupa buku tutorial interaktif, media isu diantaranya *poster, flayer, Instagram* dan media pendukung *wadah perlengkapan kerajinan, t-shirt, sticker, tumbler, Totebag, Apron, notebook, gantungan tas, lampu hias dan bunga hias*. Penerapan media tersebut menggunakan icon jagung dan visualisasi pengrajin seperti tangan yang sedang merakit bunga, atau orang yang sedang memisahkan kulit jagung.

Kata Kunci : *Kulit Jagung, Pemanfaatan Limbah Kulit Jagung, Kerajinan Limbah Kulit Jagung, Buku Tutorial Kerajinan Kulit Jagung.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERTANGGUNG JAWABAN	i
LEMBAR HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Perancangan	7
E. Manfaat Perancangan	7
1. Manfaat Bagi Masyarakat	7
2. Manfaat Bagi UMKM	8
3. Manfaat Bagi Penulis	8
4. Manfaat Bagi Lembaga UIGM	8
F. Tinjauan Ide Perancangan	8
1. Poster Pemanfaatan limbah Padat	9
2. Poster Kerajinan Gerabah	10
3. Buku Inspirasi Limbah Plastik	11
4. Buku Aneka Kerajinan dari Aluminium Foil	12
5. Kerajinan Bunga Daisy Limbah Kulit Jagung	13
6. <i>Corn Husk Chrismass Tree</i>	14
7. <i>Flat Design Illustration</i>	15
G. Metode Perancangan	16
1. Design Thinking	16
1. Emphetize	17

2. Define	18
3. Ideate	19
4. Prototype.....	19
5. Test	20
H. Landasan Teori Perancangan	20
1. Desain Komunikasi Visual	20
2. Kampanye Sosial	24
3. Kerajinan	26
4. Estetika	28
5. Semiotika	31
I. Sistematika Perancangan.....	34
1. BAB I	34
2. BAB II	34
3. BAB III	34
4. BAB IV	34
5. BAB V	34
J. Alur Pemikiran Perancangan.....	35
K. Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir.....	36
BAB II PENGOLAHAN DATA	37
A. Identifikasi Data	37
1. Definisi Jagung	37
2. Pemanfaatan Limbah Kulit Jagung	42
3. Sejarah dan Perkembangan Kerajinan Di Indonesia	46
4. Sejarah dan Perkembangan Kerajinan Di Palembang	54
5. Data Kuisisioner	60
B. Analisis Data	66
1. What To Say	66
2. Who To Say	66
3. Why To Say	68
4. Where To Say	68
5. When To Say	69

6. How To Say	69
7. How Much To Say	72
C. Organisasi Pendukung	73
D. Faktor Penghambat dan Pendukung	75
E. Upaya Pemerintah	76
F. Peran Masyarakat	76
G. Sintesis	77
1. Tujuan Pemasaran dan Strategi Pemasaran	77
2. Tujuan Periklanan dan Strategi Periklanan	78
BAB III METODE PERANCANGAN.....	79
A. Konsep Perancangan Media	79
1. Tujuan Media	79
2. Strategi Media	80
3. Pemilihan Media	80
a. <i>Pre-Media</i>	81
b. <i>Main Media</i>	81
c. <i>Follow-Up Media</i>	82
4. Khalayak Sasaran	83
5. Panduan Media	84
6. Program Media	86
7. Biaya Media	88
B. Konsep Perancangan Kreatif.....	89
1. Strategi Kreatif	89
a. Gagasan Kreatif	90
b. Tujuan Kreatif	91
2. Program Kreatif	91
a. Pesan Verbal	91
b. Pesan Visual	95
c. Gaya Tampilan Desain	99
d. Program Penulisan Naskah dan Penulisan Visual	100

BAB IV VISUALISASI DESAIN	109
A. Logo	104
1. Idea Layout	109
2. Rought Layout	111
3. Comprehensive Logo	113
4. Final Desain	113
B. Graphic Standart Manual	114
1. Komponen Logo	114
2. lear Space Area	115
3. Logo Grid	115
4. Minimum Size	116
5. Colour Pallet	116
6. Typeface Logo	117
7. Incorrect Logo Use	117
8. Colour System	118
C. Media Perancangan	118
1. Ide Layout Media	118
a. Main Media	119
b. Pre-Media	122
c. Follow-Up Media	127
 BAB V PENUTUP	 142
A. Kesimpulan	142
B. Saran	143
 DAFTAR PUSTAKA	 145
LAMPIRAN	149