

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL

PENCEGAHAN VANDALISME DI KOTA SURABAYA

Untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Diajukan oleh :

Azril Endryan Saputra

20052010047

Pembimbing 1 :

Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom

Pembimbing 2 :

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL

"VETERAN" JAWA TIMUR

2024/2025

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN VANDALISME DI KOTA SURABAYA

Untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Diajukan oleh :

Azril Endryan Saputra

20052010047

Pembimbing 1 :

Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom

Pembimbing 2 :

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL

“VETERAN” JAWA TIMUR

2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL
PENCEGAHAN VANDALISME DI KOTA SURABAYA

Disusun Oleh :

AZRIL ENDRYAN SAPUTRA

20052010047

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada Tanggal : 19 November 2024

Pembimbing I



Aditya Rahman Yani S.T., M.Med.Kom

NIP3K. 19810929 202121 1002

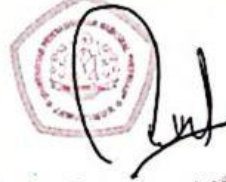
Penguji I



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

NIP. 19851106 201903 1002

Pembimbing II



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

NPT. 20119850106174

Penguji II



Aileen Solicator C.R.E.C., S.T., M.Ds

NIP3K: 19870119 202421 2024

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL
PENCEGAHAN VANDALISME DI KOTA SURABAYA

Disusun Oleh :

AZRIL ENDRYAN SAPUTRA

20052010047

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada Tanggal : 19 November 2024

Pembimbing I



Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom

NIP3K. 19810929 202121 1002

Pembimbing II



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

NPT. 20119850106174

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIP3K. 19840512 2021 212004

ABSTRAK

Vandalisme merupakan permasalahan sosial yang mengancam keindahan dan kualitas ruang publik di Kota Surabaya. Penelitian ini bertujuan merancang kampanye sosial yang efektif untuk mencegah dan mengurangi tindakan vandalisme melalui pendekatan desain komunikasi visual dan strategi intervensi sosial. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan tahapan: studi lapangan untuk mengidentifikasi pola dan lokasi vandalisme, analisis demografis pelaku vandalisme, perancangan konsep kreatif kampanye, dan evaluasi konsep melalui focus group discussion dengan pemangku kepentingan. Hasil penelitian menghasilkan strategi kampanye berbasis edukasi dan partisipasi masyarakat, meliputi: media kampanye yang memanfaatkan platform digital dan ruang publik, desain visual yang mengajak refleksi dan empati, serta program pemberdayaan alternatif bagi kelompok rentan melakukan vandalisme. Uji coba parsial menunjukkan penurunan jumlah vandalisme sebesar 27% di tiga kecamatan prioritas, dengan tingkat kesadaran masyarakat meningkat 40% melalui indikator partisipasi dan respons positif. Kontribusi utama penelitian ini adalah model kampanye sosial yang berkelanjutan, dengan pendekatan desain komunikasi yang adaptif dan melibatkan partisipasi lintas generasi. Rekomendasi lanjutan mencakup pengembangan program pembinaan berkelanjutan dan kolaborasi antara pemerintah, komunitas seni, dan pemuda.

Kata kunci: Kampanye Sosial, Vandalisme, Pencegahan, Partisipasi Masyarakat

ABSTRACT

Vandalism is a social problem that threatens the beauty and quality of public spaces in Surabaya City. This research aims to design an effective social campaign to prevent and reduce vandalism through visual communication design and social intervention strategies. The research method employs a qualitative approach with the following stages: field studies to identify vandalism patterns and locations, demographic analysis of vandalism perpetrators, creative campaign concept design, and concept evaluation through focus group discussions with stakeholders. The research results generate a community education and participation-based campaign strategy, including: campaign media utilizing digital platforms and public spaces, visual designs that encourage reflection and empathy, and alternative empowerment programs for vulnerable groups prone to vandalism. Partial trials showed a 27% reduction in vandalism in three priority districts, with community awareness increasing by 40% through participation indicators and positive responses. The primary contribution of this research is a sustainable social campaign model, with an adaptive communication design approach that involves cross-generational participation. Further recommendations include developing continuous mentoring programs and collaboration between government, art communities, and youth.

Keywords: *social campaign, vandalism, prevention, community participation*

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 pasal 70)

Surabaya, 8 Desember 2024

Penulis,



Azril Endryan Saputra

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Sang Pencipta waktu, ruang, dan makna. Tugas Akhir ini adalah jejak langkah perjalanan pemikiran, serpihan kecil dari upaya manusia untuk memahami realitas dan menggali kebenaran yang tersembunyi di baliknya. Seperti seorang pengembara yang terus berjalan meski tak tahu di mana ujungnya, demikian pula Tugas Akhir ini lahir dari kegelisahan akan pertanyaan yang tak pernah selesai.

Tugas Akhir ini bukan hanya sekadar hasil dari lembaran-lembaran perancangan, melainkan perjalanan penuh makna, perjalanan yang mengajarkan arti dedikasi, ketekunan, dan keberanian menghadapi ketidakpastian. Dalam perjalanan ini, izinkan saya menyampaikan ucapan terima kasih mendalam kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, sumber segala inspirasi dan kebijaksanaan. Dalam setiap pergulatan pemikiran dan keraguan, saya menemukan bahwa kekuatan terbesar selalu berasal dari-Nya, Sang Penuntun di tengah kegelapan.
2. Keluarga tercinta, yang selalu menjadi mata air ketenangan dan penguat langkah di setiap detik perjalanan ini. Kepada Ayah dan Ibu yang doa dan kasihnya tak pernah berhenti mengalir, terima kasih telah menjadi pelita yang selalu menerangi langkah.
3. Dosen pembimbing saya, Bapak Aditya Rahman Yani, yang dengan sabar, bijaksana, dan kritis telah membimbing saya melalui Tugas Akhir ini. Saya ucapkan rasa terima kasih yang tulus, arahan dan pandangan Anda telah menjadi kompas dalam perjalanan ini.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur, terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan inspirasi yang telah diberikan selama masa studi ini.
5. Pengiring langkah dalam diam, yang dengan kesabaran dan pengertian terus memberikan dukungan emosional, menjadi sandaran di saat-saat sulit, dan penyemangat di tengah keraguan.
6. Rekan seperjuangan, yang hadir sebagai tempat berbagi canda, keluh, dan motivasi. Terima kasih karena telah menjadikan perjalanan ini lebih ringan dan penuh makna.
7. Playlist lagu favorit yang tanpa lelah berputar, terima kasih telah menjadi pengiring setia di setiap lelah dan jeda.

Dengan kerendahan hati, saya persembahkan Tugas Akhir ini kepada semua yang percaya bahwa setiap langkah kecil dapat membawa perubahan besar. Saya menyadari bahwa ilmu adalah laksana sungai yang mengalir tanpa henti, sementara manusia hanyalah peziarah yang sesekali meneguk dari alirannya.

Akhir kata, saya persembahkan karya ini dengan harapan menjadi titik awal dari perjalanan tak berujung dalam pencarian kebenaran, di mana setiap langkah membawa kita lebih dekat pada pemahaman yang lebih dalam dan lebih luas. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi manfaat, inspirasi, dan sumbangsih kecil bagi dunia ilmu pengetahuan.

Surabaya, 8 Desember 2024
Penulis,

Azril Endryan Saputra

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.6 Manfaat Perancangan	7
1.7 Kerangka Berpikir	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING.....	8
2.1 Definisi Operasional Judul.....	8
2.1.1 Kampanye Sosial.....	8
2.1.2 Vandalisme	8
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 Tinjauan Kampanye	9
2.2.2 Tinjauan Vandalisme.....	12
2.2.3 Tinjauan Remaja	15
2.2.4 Tinjauan Seni Jalanan.....	16
2.2.5 Tinjauan Tipografi.....	25
2.2.6 Tinjauan Warna.....	26
2.3 Tinjauan Lembaga.....	27
2.3.1 Panggon 140.....	27
2.4 Studi Eksisting	28
2.4.1 Panggon 140.....	28
2.5 Studi Komparator	31
2.5.1 Koolspotz.....	31
2.5.2 Festival Mural & Graffiti KAI Commuter X Gardu House	34
BAB III METODOLOGI DESAIN	39
3.1 Metode Perancangan	39
3.2 Objek Perancangan.....	39
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.3.1 Data Primer.....	39
3.3.2 Data Sekunder	40
3.3.3 Teknik Sampling	42
3.4 Teknik Analisis Data	43
3.4.1 Analisis Data Wawancara.....	43
3.4.2 Analisis Data Observasi.....	47
3.4.3 Analisis Data Kuesioner	50
3.4.4 Analisis Consumer Insight.....	53

3.4.5 Analisis Consumer Journey	54
3.4.6 Sintesa Data	55
3.4.7 Unique Selling Proposition (USP)	56
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....	57
4.1 Perumusan Konsep	57
4.1.1 Perumusan Keyword	57
4.1.2 Konsep Verbal.....	59
4.1.3 Konsep Visual.....	65
4.1.4 Konsep Media	67
4.2 Proses Desain	75
4.2.1 Logo.....	75
4.2.2 Instagram	78
4.2.3 Website	83
4.2.4 Media Ambient	84
4.2.5 Event Kit.....	88
4.2.6 Stand Banner.....	91
4.2.7 Brosur	92
4.2.8 Poster	93
4.2.9 Merchandise.....	94
4.3 Implementasi Desain	100
4.3.1 Instagram	100
4.3.2 Website	100
4.3.3 Ambient Media	101
4.3.4 Event Kit.....	102
4.3.5 Stand Banner.....	104
4.3.6 Brosur	105
4.3.7 Poster	105
4.3.8 Merchandise.....	106
4.4 Rancangan Anggaran Proyek.....	108
4.4.1 Tarif Desain	108
4.4.2 Biaya Perancangan	109
4.4.3 Biaya Produksi	109
BAB V PENUTUP	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN.....	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Street art</i> Jalan Tunjungan Kota Surabaya	2
Gambar 1.2 Yardfest Graffiti Festival	3
Gambar 1.3 Coretan Vandalisme di Kota Surabaya	3
Gambar 1.4 Aksi Vandalisme Remaja	4
Gambar 1.5 Presentase Kuesioner vandalisme	4
Gambar 1.6 Kerangka berpikir	7
Gambar 2.1 Tags Graffiti	18
Gambar 2.2 Throw-Up Graffiti	18
Gambar 2.3 Piece Graffiti	19
Gambar 2.4 Graffiti Character	19
Gambar 2.5 Graffiti Gang	20
Gambar 2.6 Straight Style	20
Gambar 2.7 Funky Style	21
Gambar 2.8 Wild Style	21
Gambar 2.9 Graffiti Permukaan Beton	23
Gambar 2.10 Graffiti Permukaan Logam	24
Gambar 2.11 Graffiti Permukaan Bata	24
Gambar 2.12 Graffiti Digital	25
Gambar 2.13 Tipografi	25
Gambar 2.14 RGB dan CMYK	26
Gambar 2.15 Logo Panggon 140	27
Gambar 2.16 Kegiatan Panggon 140	28
Gambar 2.17 Media Sosial Panggon 140	28
Gambar 2.18 Media Sosial Koolspotz	31
Gambar 2.19 Poster Festival Mural & Graffiti	34
Gambar 2.20 Logo KAI Commuter	35
Gambar 2.21 Logo Gardu House	35
Gambar 2.22 Karya dan kegiatan Gardu House	36
Gambar 3.1 Wawancara dengan Pelaku Vandalisme	43
Gambar 3.2 Wawancara dengan Aufer Pyno Graffiti Artist Surabaya	44
Gambar 3.3 Wawancara dengan Donna Carolina Penulis Artikel Koolspotz	45
Gambar 3.4 Wawancara dengan Prisia Yudiwinata Guru Sosiologi	46

Gambar 3.5 Observasi di Jalan Gubeng	47
Gambar 3.6 Observasi di Jalan Diponegoro	48
Gambar 3.7 Observasi di Jalan Ketabang Kali.....	49
Gambar 3.8 Diagram Hasil Kuesioner 1	50
Gambar 3.9 Diagram Hasil Kuesioner 2	50
Gambar 3.10 Diagram Hasil Kuesioner 3	51
Gambar 3.11 Diagram Hasil Kuesioner 4	51
Gambar 3.12 Diagram Hasil Kuesioner 5	52
Gambar 3.13 Diagram Hasil Kuesioner 6	52
Gambar 3.14 Diagram Hasil Kuesioner 7	53
Gambar 3.15 Diagram Hasil Kuesioner 8	53
Gambar 3.16 Sampel Audiens	54
Gambar 4.1 Perumusan Alur Keyword	57
Gambar 4.2 Graffiti Antar Kampung Vol 3	65
Gambar 4.3 Font Arfmoochikncheez	66
Gambar 4.4 Font Poppins	66
Gambar 4.5 Pemilihan Warna	66
Gambar 4.6 Konsep Aset Visual	67
Gambar 4.7 Website DripsnDrops.....	70
Gambar 4.8 Box Panel Listrik	70
Gambar 4.9 Rolling Door	71
Gambar 4.10 Bench Park.....	71
Gambar 4.11 Booth.....	72
Gambar 4.12 Referensi Cat Kaleng Semprot	72
Gambar 4.13 Referensi Box Cat Kaleng Semprot.....	73
Gambar 4.14 Referensi <i>Sketch Book</i>	73
Gambar 4.15 Brainstorming Mind Map Logo.....	75
Gambar 4.16 Alternatif Sketsa Logo.....	76
Gambar 4.17 Komprehensif Logo	76
Gambar 4.18 Validasi Pakar Desain.....	77
Gambar 4.19 Hasil Kuesioner Pemilihan Logo.....	77
Gambar 4.20 Logo Final.....	78
Gambar 4.21 Proses Sketsa Desain Feed.....	81

Gambar 4.22 Alternatif Pewarnaan Feed	82
Gambar 4.23 Desain Final	82
Gambar 4.24 Sketsa Website.....	83
Gambar 4.25 Alternatif Desain.....	83
Gambar 4.26 Desain Final	84
Gambar 4.27 Sketsa Desain.....	84
Gambar 4.28 Alternatif Desain.....	85
Gambar 4.29 Desain Final	85
Gambar 4.30 Sketsa Desain.....	86
Gambar 4.31 Alternatif Desain.....	86
Gambar 4.32 Desain Final	87
Gambar 4.33 Sketsa Desain.....	87
Gambar 4.34 Desain Final	87
Gambar 4.35 Sketsa Desain.....	88
Gambar 4.36 Desain Final	88
Gambar 4.37 Sketsa Desain.....	89
Gambar 4.38 Alternatif Desain.....	89
Gambar 4.39 Desain Final	89
Gambar 4.40 Sketsa Desain.....	90
Gambar 4.41 Alternatif Desain.....	90
Gambar 4.42 Desain Final	91
Gambar 4.43 Desain Final	91
Gambar 4.44 Alternatif Desain.....	91
Gambar 4.45 Desain Final	92
Gambar 4.46 Sketsa Desain.....	92
Gambar 4.47 Desain Final	93
Gambar 4.48 Sketsa Desain.....	93
Gambar 4.49 Desain Final	94
Gambar 4.50 Sketsa Desain.....	94
Gambar 4.51 Desain Final	94
Gambar 4.52 Sketsa Desain.....	95
Gambar 4.53 Desain Final	95
Gambar 4.54 Sketsa Desain.....	96

Gambar 4.55 Desain Final	96
Gambar 4.56 Sketsa Desain Final.....	97
Gambar 4.57 Alternatif Desain Final	97
Gambar 4.58 Desain Final	98
Gambar 4.59 Sketsa Desain.....	98
Gambar 4.60 Alternatif Desain.....	98
Gambar 4.61 Desain Final	99
Gambar 4.62 Sketsa Desain.....	99
Gambar 4.63 Desain Final	99
Gambar 4.64 Implementasi Desain Instagram	100
Gambar 4.65 Alternatif Desain Website.....	100
Gambar 4.66 Implentasi Desain Box Panel Listrik	101
Gambar 4.67 Implentasi Desain Rolling Door	101
Gambar 4.68 Implentasi Desain Kursi Taman	102
Gambar 4.69 Implentasi Desain Booth.....	102
Gambar 4.70 Implementasi Desain Cat Semprot	103
Gambar 4.71 Implementasi Desain Box.....	103
Gambar 4.72 Implementasi Desain Sketch Book	104
Gambar 4.73 Implementasi Desain X-Banner.....	104
Gambar 4.74 Implementasi Desain Brosur.....	105
Gambar 4.75 Implementasi Desain Poster	105
Gambar 4.76 Implementasi Desain Topi	106
Gambar 4.77 Implementasi Desain Kaos	106
Gambar 4.78 Implementasi Desain Totebag	107
Gambar 4.79 Implementasi Desain Tumbler.....	107
Gambar 4.80 Desain Final	108

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Analisa Media Sosial Panggon 140.....	30
Tabel 1.2 Analisa Media Sosial Koolspotz	33
Tabel 1.3 Analisa Festival Mural dan Graffiti.....	38
Tabel 3.1 Kegiatan Reno Pandu	55

Tabel 4.1 Tabel Tahapan dan Tujuan Kampanye.....	62
Tabel 4.2 Tabel Rangkaian dan Program Kampanye	64
Tabel 4.3 Tabel Timeline Kegiatan Kampanye.....	65
Tabel 4.1 Penentuan Media Kampanye.....	69
Tabel 4.4 Tabel Perencanaa Konten.....	81
Tabel 4.5 Tabel Tarif Desain.....	108
Tabel 4.6 Tabel Biaya Produksi	110