

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO SERIES PENCAK SILAT SEBAGAI
MEDIA KAMPANYE UNTUK MENINGKATKAN AWARENESS
SELF-DEFENSE BAGI PEREMPUAN MELALUI
PLATFORM TIK TOK**

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata – 1)



Diajukan Oleh :

Adinda Diayu Cahaya Suminar

21052010055

Dosen Pembimbing 1 :

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

Dosen Pembimbing 2 :

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

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR**

2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN VIDEO SERIES PENCAK SILAT SEBAGAI MEDIA
KAMPANYE UNTUK MENINGKATKAN AWARENESS SELF-
DEFENSE BAGI PEREMPUAN MELALUI PLATFORM TIK TOK

Disusun oleh:
Adinda Diayu Cahaya Suminar
21052010055

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing 1


Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds
NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing 2


Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom
NIPPPK. 19810929 202121 1002

Penguji 1


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

Penguji 2


Bayu Setiawan, S.Sn., M.A
NIP. 19910728 202203 1004

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 VIDEO SERIES PENCAK SILAT SEBAGAI MEDIA
KAMPANYE UNTUK MENINGKATKAN AWARENESS SELF-
DEFENSE BAGI PEREMPUAN MELALUI PLATFORM TIK TOK**

Disusun oleh:

**Adinda Diayu Cahaya Suminar
21052010055**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing 1

Pembimbing 2

**Mahimma Romadhona, S.T., M.Da
NIP. 19880428 201803 2001**

**Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom
NIPPPK. 19810929 202121 1002**

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

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual

**Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adinda Diayu Cahaya Suminar
NPM : 21052010055
Program : Sarjana(S1)/~~Magister (S2)~~/Doktor (S3)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/~~Skripsi/Tesis/Disertasi~~* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada ~~Skripsi/Tesis/Desertasi~~ ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 11 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Adinda Diayu Cahaya Suminar
21052010055

ABSTRAK

Kekerasan terhadap perempuan di Indonesia masih menjadi permasalahan serius yang memerlukan perhatian khusus. Minimnya kesadaran perempuan akan pentingnya pembekalan diri dalam menghadapi ancaman kekerasan fisik dan seksual menjadi pemicu tingginya kasus-kasus tersebut. Rendahnya partisipasi perempuan dalam seni bela diri pencak silat juga diperparah oleh stereotip sosial bahwa bela diri bukan untuk perempuan. Untuk itu, diperlukan media kampanye yang efektif guna meningkatkan awareness perempuan terhadap pentingnya self-defense, sekaligus membangun citra positif bahwa pencak silat relevan dan penting untuk perempuan.

Penelitian ini menggunakan metode desain komunikasi visual dengan pendekatan kualitatif melalui pengumpulan data primer dan sekunder, antara lain observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada perempuan usia 12–25 tahun. Analisis dilakukan terhadap kebutuhan target audiens, media yang sesuai, dan pesan kampanye yang tepat. Data ini digunakan untuk merumuskan konsep kampanye dalam bentuk video series dengan pendekatan storytelling dramatis dan sinematik, serta disesuaikan dengan karakteristik platform media sosial TikTok.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa video series berjudul Mawar Hitam, yang terdiri dari 8 episode berdurasi 1–3 menit, mampu mengemas isu self-defense secara emosional, informatif, dan inspiratif. Melalui narasi perjuangan seorang gadis dalam menghadapi kekerasan, serta penekanan pada teknik-teknik pencak silat sebagai solusi pertahanan diri, video ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran, mendorong partisipasi perempuan dalam bela diri, serta mengubah stigma bahwa pencak silat bukan hanya milik laki-laki.

Melalui pendekatan visual yang kuat dan strategi distribusi di TikTok, kampanye ini berpotensi menjangkau khalayak luas, khususnya perempuan remaja yang menjadi target utama. Dengan demikian, proyek ini tidak hanya memberikan edukasi mengenai self-defense, tetapi juga turut melestarikan budaya pencak silat sebagai warisan bangsa dan membangun keberanian perempuan dalam menjaga dirinya di ruang publik.

Kata Kunci: Pencak Silat, Self-defense, Perempuan, Kampanye Visual, TikTok, Video Series

ABSTRACT

Violence against women in Indonesia is still a serious problem that requires special attention. The lack of awareness of women about the importance of preparing themselves to face the threat of physical and sexual violence is the trigger for the high number of these cases. The low participation of women in the martial art of pencak silat is also exacerbated by the social stereotype that self-defense is not for women. Therefore, effective campaign media is needed to increase women's awareness of the importance of self-defense, while at the same time building a positive image that pencak silat is relevant and important for women.

This study uses a visual communication design method with a qualitative approach through the collection of primary and secondary data, including observation, interviews, and distributing questionnaires to women aged 12–25 years. Analysis was carried out on the needs of the target audience, appropriate media, and the right campaign message. This data is used to formulate a campaign concept in the form of a video series with a dramatic and cinematic storytelling approach, and is adjusted to the characteristics of the TikTok social media platform.

The design results show that the video series titled Mawar Hitam, consisting of 10 episodes with a duration of 1–3 minutes, is able to package the issue of self-defense in an emotional, informative, and inspiring way. Through the narrative of a girl's struggle in facing violence, as well as an emphasis on pencak silat techniques as a self-defense solution, this video is expected to raise awareness, encourage women's participation in self-defense, and change the stigma that pencak silat is not only for men.

Through a strong visual approach and distribution strategy on TikTok, this campaign has the potential to reach a wide audience, especially teenage girls who are the main target. Thus, this project not only provides education about self-defense, but also helps preserve the culture of pencak silat as a national heritage and builds women's courage in protecting themselves in public spaces.

Keywords: *Pencak Silat, Self-defense, Women, Visual Campaign, TikTok, Video Series*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena dengan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Video Series Pencak Silat Sebagai Media Kampanye Untuk Meningkatkan Awareness Self-Defense Bagi Perempuan Melalui Platform Tik Tok” dengan baik. Adapun tujuan dari perancangan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Pada penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa perancangan ini jauh dari kata sempurna, didalamnya masih banyak kekurangannya. Hal ini dikarenakan keterbatasan penulis baik dari segi kemampuan maupun pengetahuan penulis. Oleh sebab itu penulis menerima kritik dan saran membangun demi tercapainya karya tulis selanjutnya yang lebih baik, penulis berharap perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Selama melakukan penelitian dalam perancangan ini, penulis mengalami sejumlah kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil, penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Dengan selesainya perancangan ini, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

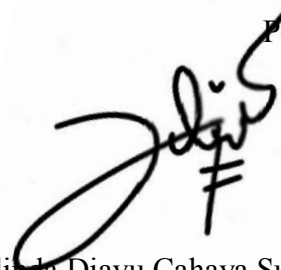
1. Allah SWT yang telah memberikan segenap petunjuk, kesabaran, dan kekuatan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Kedua orang tua dan kakak penulis, yang tak hentinya memberikan dukungan, doa, serta kebutuhan materi maupun non materil sehingga menjadi salah satu motivasi terbesar penulis untuk dapat menyelesaikan perancangan ini.
3. Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M. Ds., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan berbagai arahan serta motivasi kepada penulis selama melakukan bimbingan perancangan Tugas Akhir.
4. Bapak Aditya Rahman Yani, S.T.,M.Med.Kom selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan dan masukan serta motivasi kepada penulis selama proses bimbingan.
5. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn. selaku Koordinator Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan arahan dan dukungannya selama proses perancangan Tugas Akhir.
6. Ibu Sri Wulandari, S. Sn., M. A., selaku Penguji 1 yang telah memberikan saran dan kritik yang membantu penulis untuk menyempurnakan perancangan.

7. Bapak Bayu Setiawan, S.Sn, M.A., selaku Penguji 2 yang telah memberikan waktu dan arahan dalam perancangan ini.
8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN Veteran Jawa Timur yang telah berjasa dalam menyalurkan ilmu dan waktunya dalam membimbing.
9. Seluruh sahabat dan teman seperjuangan yang sudah berjuang bersama serta terima kasih atas bantuan, dukungan, dan doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan ini.
10. Teman-teman mahasiswa DKV UPN Veteran Jawa Timur, terima kasih atas dukungan dan arahnya.
11. Seluruh saudara Pencak Organisasi yang ikut berkontribusi dalam pembuatan video, sehingga dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir dengan baik.
12. Seluruh pihak yang telah membantu dalam proses maupun pelaksanaan perancangan Tugas Akhir serta doa dan dukungannya sangat berharga yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT memberikan balasan atas segala kebaikan dan keikhlasan yang telah diberikan oleh seluruh pihak kepada penulis selama perancangan ini berlangsung. Demikian laporan ini disusun, penulis berharap perancangan ini dapat membantu penelitian lain, khususnya pada keilmuan Desain Komunikasi Visual serupa.

Surabaya, 11 Juni 2025

Penulis,



Adinda Diayu Cahaya Suminar

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR GAMBAR.....	5
DAFTAR TABEL	8
BAB I.....	9
PENDAHULUAN	9
1.1 Latar Belakang	9
1.2 Identifikasi Masalah.....	16
1.3 Rumusan Masalah.....	18
1.4 Batasan Masalah.....	18
1.5 Tujuan perancangan.....	19
1.6 Manfaat Perancangan.....	19
1.6.1 Manfaat Akademis.....	19
1.6.2 Manfaat Praktis.....	20
1.7 Kerangka Perancangan.....	21
BAB II.....	22
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....	22
2.1 Definisi Operasional Judul.....	22
2.1.1 Definisi Video Series	22
2.1.2 Definisi Pencak Silat.....	22
2.1.3 Definisi Media Kampanye.....	22
2.1.4 Definisi meningkatkan <i>Awareness</i>	23
2.1.5 Definisi <i>Self-defense</i>	23
2.1.6 Definisi Perempuan.....	23

2.1.7	Definisi Platform Tiktok.....	24
2.2	Landasan Teori Media.....	24
2.2.1	Tinjauan Teori Media.....	24
2.2.2	Tinjauan Video Series	30
2.2.3	Unsur-unsur Video Series.....	34
2.2.4	Keunggulan Video Series	35
2.2.5	Tinjauan Sinematografi	36
2.2.6	Psikologi Warna	37
2.2.7	Tipografi	38
2.2.8	Storyboard.....	38
2.2.9	Komposisi.....	39
2.3	Studi Eksisting dan Studi Komparator	41
2.3.1	Studi Eksisting.....	41
2.3.2	Studi Komparator.....	44
BAB III		46
METODOLOGI DESAIN.....		46
3.1	Metode Perancangan.....	46
3.1.1	Menemukan Permasalahan	46
3.1.2	Asumsi Sementara	46
3.1.3	Rumusan Masalah.....	47
3.1.4	Menentukan tujuan dan manfaat perancangan	47
3.1.5	Studi eksisting	47
3.1.6	Pengumpulan data.....	47
3.1.7	Analisis data.....	48
3.1.8	Perumusan konsep desain	48
3.1.9	Alternatif Desain.....	48
3.1.10	Hasil akhir.....	48
3.2	Objek Perancangan	48
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.3.1	Data Primer	49
3.3	Target Audiens	51
3.4	Teknik Analisis Data.....	52

3.4.1	Analisis Data Wawancara.....	53
3.4.2	Analisis Data Kuesioner.....	56
3.4.3	Analisis 5W + 1H.....	61
3.4.4	Consumer Insight.....	64
3.4.5	Analisis Data Observasi.....	64
3.4.6	Analisis Consumer Journey.....	66
3.5	Sintesa Data.....	68
3.6	Unique Selling Propoposition (USP).....	69
BAB IV		70
METODOLOGI DESAIN.....		70
4.1	Perumusan Konsep (<i>Keyword</i>).....	70
4.1.1	<i>Keyword</i>	70
4.1.2	Definisi <i>Keyword</i>	71
4.1.3	Makna Denotatif.....	71
4.1.4	Makna Konotatif.....	72
4.2	Konsep Verbal.....	73
4.3	Konsep Visual.....	101
4.3.1	Tipografi.....	101
4.3.2	Warna.....	102
4.3.3	Color Grading.....	104
4.3.4	Shotlist.....	105
4.3.5	Storyboard.....	107
4.3.6	Format Video.....	108
4.4	Konsep Media.....	108
4.5	Proses Perancangan Desain.....	110
4.6	Proses Perancangan Video.....	114
4.7	Implementasi Desain.....	115
4.7.1	Implementasi Desain Media Utama.....	115
4.7.2	Implementasi Desain Media Pendukung.....	115
4.8	Rincian Anggaran.....	119
4.8.1	Anggaran Media Utama.....	119
4.8.2	Perkiraan Anggaran Media Pendukung.....	120

BAB V.....	121
PENUTUP.....	121
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Ilustrasi kejahatan pada perempuan, 2021	9
Gambar 1. 2 Jumlah Laporan Kekerasan terhadap Perempuan Indonesia, 2024.	10
Gambar 1. 3 Data Umum Komnas Perempuan 10 Tahun Terakhir, 2023.	10
Gambar 1. 4 UNESCO Tetapkan Pencak Silat Warisan Budaya Tak Benda, 2024.....	11
Gambar 1. 5 8 Aplikasi terpopuler di Indonesia, 2024.....	13
Gambar 1. 6 Perbandingan gender antara pengguna laki-laki dan perempuan, 2021	13
Gambar 1. 7 Kasus Kekerasan Seksual Terhadap 13 Santriwati, 2021	13
Gambar 1. 8 Pria Banting Perempuan, 2021	14
Gambar 1. 9 Kasus Dugaan Pelecehan Seksual Di Univ Pancasila, 2024	14
Gambar 1. 10 Pelajar Putri Di-Bully Tiga Pria di Kelas, 2024	14
Gambar 1. 11 Anak 15 Tahun Jadi Korban Pelecehan Seksual, 2023	15
Gambar 1. 12 Hasil data kuesioner, 2024.....	16
Gambar 1. 13 Kerangka Perancangan	21
Gambar 2. 1 Contoh media audio visual, 2012	25
Gambar 2. 2 Contoh media pembelajaran visual, 2012	25
Gambar 2. 3 Contoh media audio visual, 2024	26
Gambar 2. 4 Kamera video analog lama, 2018	27
Gambar 2. 5 Video digital, 2021	28
Gambar 2. 6 Audio Video Interleave.....	28
Gambar 2. 7 Moving Picture Experts Group, 2024.....	29
Gambar 2. 8 Format MP4, 2024.....	29
Gambar 2. 9 Format MOV, 2024	30
Gambar 2. 10 Video seri narasi sebuah cerita tentang waktu, 2017.....	31
Gambar 2. 11 Akun kreator edukasi psikolog, 2024.....	31
Gambar 2. 12 Akun kreator seri vlog, 2024	32
Gambar 2. 13 Akun kreator seri documenter drama, 2024.....	33
Gambar 2. 14 Akun Restoran seafood bakar, 2024.....	33
Gambar 2. 15 Akun video kampanye, 2024.....	34
Gambar 2. 16 Akun kreator video seri kompetisi , 2024.....	34
Gambar 2. 17 warna hangat, 2024.....	38

Gambar 2. 18 font sans serif, 2024.....	38
Gambar 2. 19 storyboard, 2024	39
Gambar 2. 20 komposisi 2024.....	40
Gambar 2. 21 komposisi 2024.....	40
Gambar 2. 22 komposisi 2024.....	41
Gambar 2. 23 karate kid 2024	42
Gambar 2. 24 Loe Jual Gw Beli 2024	44
Gambar 3. 1 Ibu Kurnia 2024.....	49
Gambar 3. 2 Korban Pelecehan 2025	50
Gambar 3. 3 SMA 4,2024.....	51
Gambar 3. 4 Balai,2024.....	51
Gambar 3. 5 wawancara ,2024	53
Gambar 3. 6 data survey ,2024.....	57
Gambar 3. 7 data survey ,2024	57
Gambar 3. 8 data survey ,2024.....	58
Gambar 3. 9 data survey ,2024.....	58
Gambar 3. 10 data survey ,2024.....	59
Gambar 3. 11 data survey ,2024.....	59
Gambar 3. 12 data survey ,2024.....	60
Gambar 3. 13 data survey ,2024.....	60
Gambar 3. 14 data survey ,2024.....	61
Gambar 3. 15 observasi,2024	65
Gambar 3. 16 observasi,2024	66
Gambar 3. 17 Consumer Journey, 2024	66
Gambar 4. 1 Font Ringbearer, 2025	101
Gambar 4. 2 Font Cormorant, 2025.....	102
Gambar 4. 3 Font Cinzel, 2025.....	102
Gambar 4. 4 warna, 2024.....	103
Gambar 4. 5 Palet Warna, 2025.....	104
Gambar 4. 6 Color Grading, 2025	104
Gambar 4. 7 Storyboard, 2025.....	107

Gambar 4. 8 brosur, 2025	110
Gambar 4. 9 Logotype, 2025	112
Gambar 4. 10 poster, 2025.....	112
Gambar 4. 11 karakter, 2025	112
Gambar 4. 12 Feeds, 2025	113
Gambar 4. 13 Logo, 2025	113
Gambar 4. 14 Thumbnail, 2025.....	113
Gambar 4. 15 Karakter, 2025	114
Gambar 4. 16 Implementasi Media Utama, 2025.....	115
Gambar 4. 17 Kaos, 2025	115
Gambar 4. 18 Totebag, 2025	116
Gambar 4. 19 Topi, 2025.....	116
Gambar 4. 20 Lanyard, 2025	116
Gambar 4. 21 Tumblr, 2025	117
Gambar 4. 22 Notebook, 2025.....	117
Gambar 4. 23 Gantungan Kunci, 2025	117
Gambar 4. 24 Pin, 2025	118
Gambar 4. 25 Poster, 2025	118
Gambar 4. 26 sticker, 2025.....	118
Gambar 4. 27 Booth Pameran.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Consumer Journey, 2024	67
Tabel 4. 1 Storyline, 2025	75
Tabel 4. 2 Timeline Kampanye, 2025	98
Tabel 4. 3 Content Planner	99
Tabel 4. 4 Shotlist, 2025	105
Tabel 4. 5 Logogram, 2025	111
Tabel 4. 6 Anggaran Media Utama	119
Tabel 4. 7 Anggaran Media Pendukung	120