

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**



**DESAIN SOSIAL *BRAND ACTIVATION*
KOMUNITAS CILIWUNG CONDET
MELALUI MEDIA VIRTUAL**

Pengusul :

**Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn (NIP. 19650522199203 1 003)
M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T. (NIP. 19780221200501 1 002)
Lintang Andamari Hananto (NIM. 1912603024)**

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2022
Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2022 tanggal 17 November 2021
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 266/IT4/HK/2022 tanggal 20 Mei 2022
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 2751/IT4/PG/2022 tanggal 23 Mei 2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2022**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN KEMAJUAN
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**

**Judul Kegiatan : DESAIN SOSIAL *BRAND ACTIVATION* KOMUNITAS CILIWUNG
CONDET MELALUI MEDIA VIRTUAL**

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 196505221992031003
Jab. Fungsional : Lektor Kepala
Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : FSR
Nomor HP : 082134537214
Alamat Email : banindro@gmail.com
Dana Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta Rp. 12.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2022

Anggota Peneliti (1)

Nama Lengkap : M. Faizal Rochman, S.Sn., M.Sn.
NIP : 19780221200501 1 002
Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : FSR

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Lintang Andamari Hananto
NIM : 1912603024
Jurusan : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Fakultas : SENI RUPA

Mengetahui
Dean Fakultas FSR

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP-196911081993031001

Yogyakarta, 21 November 2022
Ketua Peneliti

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP 196505221992031003

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian

Dr. Nur Saifud, M.Hum
NIP-196202081949031001

RINGKASAN

Desain sosial adalah penerapan metodologi desain untuk menangani masalah manusia yang kompleks, menempatkan masalah sosial sebagai prioritas. Secara historis desain sosial telah memperhatikan peran dan tanggung jawab desainer dalam masyarakat, dan penggunaan proses desain untuk membawa perubahan sosial. Penelitian lapangan ini bertujuan untuk mendapatkan data faktual dan usulan pemecahan atas problem sosial yang terjadi di lapangan. Urgensi penelitian ini adalah mencari format dan landasan perancangan media virtual yang ideal. Virtual adalah bentuk komunikasi langsung tanpa bertemu secara nyata. Media virtual adalah *hardware* yang syarat teknologi informatika seperti smartphone, komputer, laptop, smart TV, notebook, dan netbook.

Data dikumpulkan berdasarkan studi lapangan di Komunitas Ciliwung Condet (KCC), selanjutnya akan dianalisis dengan pendekatan 5W1H (What, Why, Who, When, Where, How). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan penelitian sosial, Adapun temuan yang diperoleh ialah bahwa Komunitas Ciliwung Condet (KCC) belum memiliki media dan sarana komunikasi visual yang memadai. Hasil temuan lapangan selanjutnya digunakan sebagai acuan perancangan media virtual berbasis *platform* Instagram (IG), Facebook (FB) dan *website*.

Kesimpulan penelitian ini adalah, melalui *project based learn* dan *project case study*, Komunitas Ciliwung Condet (KCC) membutuhkan *brand activation*, yakni kegiatan komunikasi aktif dalam mempromosikan identitas sebuah institusi melalui media, yang selanjutnya dapat dituangkan melalui perancangan desain sosial secara digital virtual. Adapun Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) penelitian riset terapan ini pada skala 5. Adapun luaran penelitian yang dihasilkan adalah publikasi ilmiah jurnal Sinta 2 dan luaran KI berupa Hak Cipta.

Kata Kunci: desain sosial, *brand activation*, Komunitas Ciliwung Condet, media virtual

PRAKATA

Puji Syukur kami haturkan kehadiran Tuhan yang Maha Kuasa, atas berkat rahmat dan karuniaNya, akhirnya kami dapat menyelesaikan laporan ini. Penelitian dan perancangan ini bertujuan untuk mewujudkan desain sosial keberadaan Komunitas Ciliwung Condet (KCC) di wilayah pinggiran Jakarta Selatan.

Desain sosial yang dimaksudkan adalah *brand activation* dalam *platform* desain virtual media sosial. Mengapa penelitian ini harus dilakukan? Karena keberadaan KCC yang selama ini menjadi tulang punggung pelestarian ekosistem di bantaran sungai Ciliwung, hanya diketahui keberadaannya dari mulut ke mulut. Sementara itu belum ada jejaring sosial dalam format digital yang secara luas dan mudah diakses publik dapat memberikan informasi seputar keberadaan komunitas tersebut. Salah satu alasan mengapa hingga saat ini belum ada official yang menangani kegiatan KCC, hal ini disebabkan keterbatasan pengelola yang gagap teknologi informatika, sehingga tidak memungkinkan adanya *platform* digital dalam wujud akun sosial media. Diharapkan melalui penelitian dan perancangan desain sosial *brand activation* KCC ini dapat menghasilkan rancangan desain sosial dalam wujud media sosial Instagram, facebook dan website.

Tidak lupa kami mengucapkan banyak terimakasih LPPM ISI Yogyakarta yang telah mendanai hibah Penelitian Terapan Dosen ISI Yogyakarta tahun 2022.

Yogyakarta, 21 November 2022

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| PRAKATA | iv |
| DAFTAR ISI | v |
| BAB I | vi |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 2 |
| C. Peta Jalannya Penelitian | 2 |
| BAB II..... | 3 |
| TINJAUAN PUSTAKA..... | 3 |
| A. Studi Literatur..... | 3 |
| B. Landasan Teori | 4 |
| BAB III..... | 14 |
| TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN..... | 14 |
| A. Tujuan Penelitian..... | 14 |
| B. Manfaat Penelitian | 14 |
| C. Target Penelitian..... | 14 |
| BAB IV | 15 |
| METODE PENELITIAN | 15 |
| A. Metode Penelitian..... | 15 |
| 1. Teknik Pengumpulan Data | 15 |
| 2. Teknik Pemilihan Sampel..... | 16 |
| 3. Teknik Analisis Data | 16 |
| 4. Analisis Data..... | 17 |
| 5. Teknik Pengumpulan Data | 18 |
| 6. Teknik Pemilihan Populasi dan Sampel | 18 |
| B. Skematika Penelitian dan Perancangan | 18 |
| BAB V..... | 20 |
| A. Hasil Penelitian | 20 |
| B. Konsep Desain Virtual KCC | 21 |
| C. Data Visual | 22 |
| D. Visualisasi Platform Media Sosial..... | 24 |
| E. Hasil Uji Platform Media Sosial..... | 28 |
| BAB VI | 30 |
| RENCANA TAHAP BERIKUTNYA | 30 |
| A. Bagan Alur Tahap Selanjutnya..... | 30 |
| B. Penerbitan artikel di Jurnal Nasional Sinta 2 IPTEKKOM, terbit Juli 2022..... | 30 |
| C. Kekayaan Intelektual Pencatatan ciptaan akun sosmed KCC, usulan draft. | 30 |
| BAB VII | 31 |
| KESIMPULAN | 31 |
| DAFTAR PUSTAKA | 32 |
| A. Susunan Pengurus dan Anggota Peneliti..... | 40 |
| B. Luaran Penelitian..... | 71 |
| Susunan Organisasi Tim Pelaksana/Peneliti dan Pembagian Tugas..... | 89 |
| SURAT PERNYATAAN KETUA PENGUSUL/PELAKSANA | 95 |
| I. Identitas Diri Anggota Pengusul 1 | 96 |
| C. Riwayat Pendidikan..... | 96 |
| SURAT PERNYATAAN ANGGOTA PENGUSUL | 99 |
| II. Identitas Diri Anggota Pengusul 2..... | 100 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Visualisasi <i>platform</i> Instagram (IG) KCC..... | 5 |
| Gambar 2. Visualisasi platform Facebook KCC..... | 11 |
| Gambar 3. Visualisasi platform Website KCC..... | 12 |
| Gambar 4. Contoh Wireframe pada rancangan platform Facebook..... | 15 |
| Gambar 5. Contoh Bidang Pengguna pada rancangan platform Facebook | 15 |
| Gambar 6. Contoh Instagram verified blue tick merupakan lencana bahwa IG | 16 |
| Gambar 7. Contoh Three-column navigation at ThinkGeek..... | 18 |
| Gambar 8. Contoh Proposed home page wireframe..... | 18 |
| Gambar 9. Road Map penelitian..... | 19 |
| Gambar 10. Skema Penelitian: target, capaian dan luaran penelitian..... | 25 |
| Gambar 11. Keragaman hayati flora dan budaya Ciliwung Condet..... | 28 |
| Gambar 12. Kebun hayati dan perpustakaan terbuka Komunitas Ciliwung Condet..... | 28 |
| Gambar 13. Saung tempat Komunitas Ciliwung Condet bertukar pikiran..... | 29 |
| Gambar 14. Belajar mengenal alam Bersama Bang Abdul Kadir dari KCC..... | 29 |
| Gambar 15. Wawancara Lintang Andamari dengan pimpinan | 29 |
| Gambar 16. Font Avenir dipilih karena readeable dan modern | 30 |
| Gambar 17. Profil akun IG KCC, ditandai dengan logo KCC dan tag: | 30 |
| Gambar 18. Informasi IG KCC berisi feed yang memuat informasi pesan..... | 30 |
| Gambar 19. Konten kreatif terdiri dari profil, lingkungan Condet | 31 |
| Gambar 20. Insta story dan peta Komunitas Ciliwung Condet..... | 31 |
| Gambar 21. Instagram ads Komunitas Ciliwung Condet..... | 31 |
| Gambar 22. Profil utama FB KCC, ditandai dengan banner nuansa hijau alam raya..... | 32 |
| Gambar 23. Profil videografi berisi koleksi lagu keroncong Betawi tempo dulu..... | 32 |
| Gambar 24. Profil foto album berisi aktivitas di komunitas KCC | 33 |
| Gambar 25 Profil website KCC berisi aktivitas di komunitas KCC..... | 33 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jakarta akrab dengan persepsi sebagai kota dengan banyaknya gedung pencakar langit yang padat dan sibuk. Tidak hanya itu, adanya globalisasi yang memudahkan berbagai sumber diakses membuat masyarakat lebih terbuka dan modern. Hal ini dapat menyebabkan kultur dan budaya lokal perlahan dilupakan.

Condet merupakan perkampungan tua di Jakarta Timur dikenal sebagai cagar budaya sekaligus cagar buah-buahan yang di tengahnya dialiri Sungai Ciliwung yang seiring dengan perkembangan zaman terkena dampak dari pencemaran lingkungan akibat kondisi air dan tanah di sana terancam oleh sedimen dan kerusakan ekosistem karena sampah. Tahun 2014, terbentuklah sebuah komunitas di wilayah Ciliwung Condet yang dipelopori oleh Abdul Kodir dan rekan-rekan. Komunitas ini didirikan dengan tujuan untuk menyelamatkan sisa-sisa keanekaragaman hayati khas Condet, juga sebagai sarana supaya masyarakat ibukota tidak lupa dengan tanah Betawi yang menjadi maskot Jakarta, yaitu Salak Condet.

Tidak hanya mengurus salak dan tanaman, Komunitas Ciliwung Condet (KCC) juga memberikan informasi seputar ekosistem kali kepada masyarakat yang berkunjung ke markas komunitas. Ada juga Sekolah Alam Ciliwung dan perpustakaan membaca, yang menjadi tempat belajar bagi anak-anak. Komunitas Ciliwung Condet (KCC) menjadi destinasi wisata di tengah padat dan sibuknya kota Jakarta sekaligus tempat untuk belajar tentang alam karena adanya tanaman yang dilindungi di sana. Sayangnya, hingga hampir 10 (sepuluh) tahun sejak berdiri, himpunan masyarakat swadaya pinggiran kota ini, belum memiliki media yang representatif. Masyarakat luar hanya datang karena tahu lokasi ini dari mulut ke mulut, atau diketahui dari informasi hasil penelitian beberapa instansi atau organisasi setelah melakukan penelitian. Salah satu hambatan utama adalah karena belum adanya fasilitas serta keterampilan dari pengurus dalam mengelola promosi terutama pada media digital virtual, media yang ada tidak representatif sebagai wadah organisasi masa.

Berangkat dari permasalahan di atas maka perancangan media promosi branding Komunitas Ciliwung Condet (KCC) perlu dilaksanakan, agar tidak hanya pecinta lingkungan saja yang tahu akan adanya tempat yang dilindungi ini, tapi juga masyarakat dan target audien yang lebih luas lagi. Apalagi dengan berkembangnya teknologi saat ini

memudahkan untuk mendapat informasi lewat media digital. Dengan adanya pengenalan Komunitas Ciliwung Condet (KCC) yang informatif didukung dengan visual menarik, diharapkan media promosi digital virtual ini dapat menambah wawasan bagi masyarakat yang belum familiar untuk ikut membangun kepedulian, baik terhadap budaya maupun eksistensi Komunitas Ciliwung Condet (KCC). Melalui penelitian ini maka diajukan sebuah rumusan masalah, bagaimana format rancangan media promosi berbasis *platform* digital virtual yang tepat, sehingga dapat membangun *brand activation* Komunitas Ciliwung Condet (KCC) yang komunikatif-informatif ?

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan objek perancangan ini adalah: bagaimana wujud desain sosial *brand activation* Komunitas Ciliwung Condet (KCC) yang komunikatif-informatif, melalui *platform* digital virtual?

C. Peta Jalannya Penelitian

Perancangan ini direncanakan akan dilaksanakan selama 1 (satu) tahun berturut-turut yaitu:

1. Studi pustaka, observasi dan wawancara. Studi pustaka dilakukan dengan cara mencari referensi buku, jurnal maupun pustaka digital, terkait keberadaan Komunitas Ciliwung Condet (KCC). Wawancara dilakukan dengan sedapat mungkin mendapatkan data baik dari sumber primer maupun sekunder terkait objek visual objek penelitian, khususnya komunitas di bantaran sungai Ciliwung.
2. Data yang diperoleh dari studi pustaka dan studi lapangan kemudian dijadikan sebagai pedoman bahan analisis dan dasar-dasar penelitian/perancangan, untuk menjadi acuan penulisan dalam format jurnal ilmiah tentang sejarah proses konsep penciptaan desain sosial *brand activation* Komunitas Ciliwung Condet (KCC).
3. Menyusun media virtual sosial media dalam platform Instagram, facebook dan website.