

**AMBIENT SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DALAM  
PENINGKATAN KESADARAN MASYARAKAT  
TERHADAP PANDEMI COVID-19**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**Rughbi Asyraf**

**1206617029**

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa Yang Diajukan Kepada Universitas Negeri  
Jakarta Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Seni Rupa

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2022**

**AMBIENT SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DALAM  
PENINGKATAN KESADARAN MASYARAKAT  
TERHADAP PANDEMI COVID-19**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**Rughbi Asyraf**

**1206617029**

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa Yang Diajukan Kepada Universitas Negeri  
Jakarta Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Seni Rupa

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2022**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Rughbi Asyraf  
No.Registrasi : 1206617029  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul : *Ambient* Sebagai Media Kampanye Dalam Peningkatan Kesadaran Masyarakat Terhadap Pandemi COVID-19

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 25 Februari 2022

### Dosen Pembimbing I



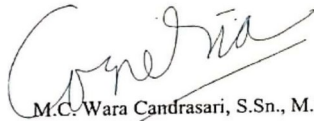
Zaitun Y.A. Kherid, M.Pd.  
NIP. 19820422 20081 2001

### Dosen Ahli I



Dr. Rizki Taufik Rakhman, M.Si.  
NIP. 19771003 200112 1001

### Dosen Pembimbing II



M.C. Wara Candrasari, S.Sn., M.D  
NIP. 19760913 200501 2001

### Dosen Ahli II



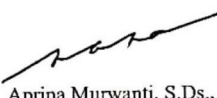
Ririn Despriliani, S.Pd., M.Si.  
NIDK. 8869590019

### Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa



Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn.  
NIP.19630524 198703 1002

### Koordinator Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa



Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D.  
NIP. 19820430 200501 2002



### Dekan Fakultas Bahasa Dan Seni



Dof. Liliana Muliastuti, M.Pd.  
NIP. 19680529 199203 2001

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rughbi Asyraf  
No. Registrasi : 1206617029  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : *Ambient Sebagai Media Dalam Kampanye Peningkatan Kesadaran Masyarakat Terhadap Pandemi COVID-19*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, apabila saya terbukti melakukan tindakan plagiarisme.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 25 Februari 2022



Rughbi Asyraf

NIM. 1206617029



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rughbi Asyraf  
NIM : 1206617029  
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Seni Rupa  
Alamat email : [rughbiasyraf@gmail.com](mailto:rughbiasyraf@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi  Tesis  Disertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

*Ambient Sebagai Media Kampanye Dalam Peningkatan Kesadaran Masyarakat Terhadap Pandemi COVID-19*

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 25 Februari 2022  
Penulis

Rughbi Asyraf



## ABSTRAK

**Rughbi Asyraf. 2022. “Ambient Sebagai Media Kampanye Dalam Peningkatan Kesadaran Masyarakat Terhadap Pandemi COVID-19”. Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.**

Skripsi Penciptaan karya seni rupa ini bertujuan untuk mengkampanyekan peningkatan kesadaran masyarakat terhadap pandemi COVID-19, dengan pemilihan *ambient media* sebagai pemenuhan realisasi penciptaan karya. Adapun metode yang ditentukan dalam penciptaan karya menggunakan jenis kualitatif dengan riset *research-led practice*. Melalui pengumpulan data terdahulu (studi pendahuluan, hasil magang, dan hasil eksplorasi), sebelum realisasi penciptaan dilakukan. Adapun penciptaan karya yang dihasilkan berjumlah tiga wujud *ambient media*. Berdasarkan kesimpulan penciptaan karya atas hasil pendapat pengguna dinyatakan bahwa konsep penciptaan *ambient media* mampu menyampaikan tujuan kampanye, pada signifikansi salah satu penciptaan karya. Adapun pada visualisasi karya *ambient media*, beberapa partisipan mengalami kendala dalam memahami visual yang disampaikan. Sedangkan pemenuhan aspek operasional mampu diwujudkan pada masing-masing kebutuhan wujud *ambient media*.

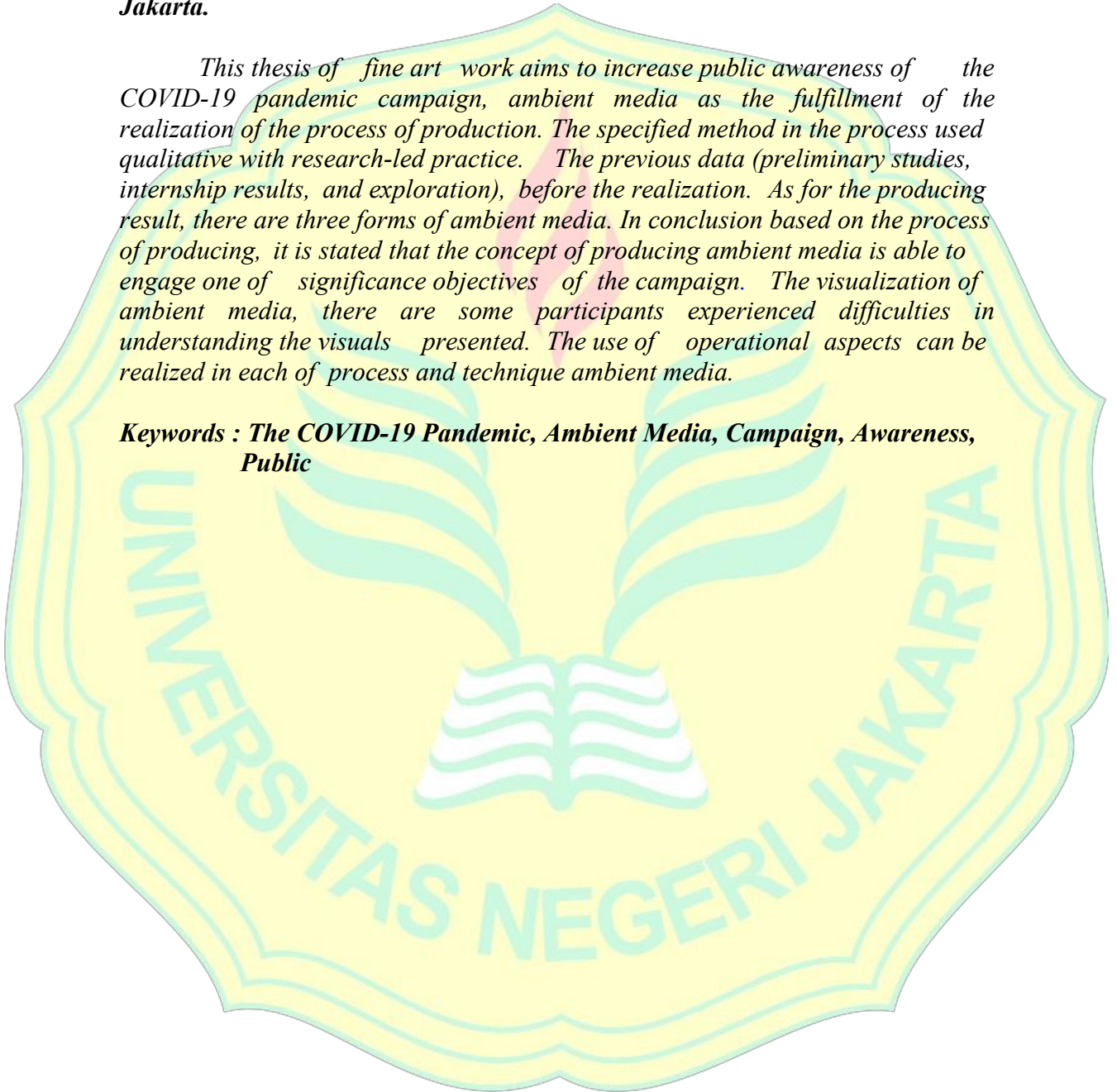
**Kata Kunci : Pandemi COVID-19, Ambient Media, Kampanye, Kesadaran, Masyarakat**

## **ABSTRACT**

***Rughbi Asyraf. 2022. “Ambient As The Campaign Media To Increase Public Awareness Of The COVID-19 Pandemic”. Thesis of Fine Art work, Fine Arts Education Study Program, Faculty of Language and Art, State University of Jakarta.***

*This thesis of fine art work aims to increase public awareness of the COVID-19 pandemic campaign, ambient media as the fulfillment of the realization of the process of production. The specified method in the process used qualitative with research-led practice. The previous data (preliminary studies, internship results, and exploration), before the realization. As for the producing result, there are three forms of ambient media. In conclusion based on the process of producing, it is stated that the concept of producing ambient media is able to engage one of significance objectives of the campaign. The visualization of ambient media, there are some participants experienced difficulties in understanding the visuals presented. The use of operational aspects can be realized in each of process and technique ambient media.*

***Keywords : The COVID-19 Pandemic, Ambient Media, Campaign, Awareness, Public***





## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah *Subhanahu Wata A'la* yang telah memberikan akal pada “binatang berbicara” (*hayyawan un-nathiq*). Sehingga perupa mampu berdaya cipta atas akal dan telah mencapai tahapan akhir perkuliahan; Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa. Melalui judul “*AMBIENT SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DALAM PENINGKATAN KESADARAN MASYARAKAT TERHADAP PANDEMI COVID-19*”. Tidak lupa shalawat serta salam kepada utusan-Nya Nabi Muhammad *Shallahu A'laihi Wa Salam*, kepada Para-Sahabat serta Keluarga-Nya.

Sebelumnya perupa ucapkan terima kasih banyak atas dukungan materil dan moril, hingga tercapainya tahapan Sidang Skripsi Penciptaan kepada :

1. Kedua Orang Tua serta keluarga, Ibunda Rustinah, Ayanda Agus Salim dan Kakanda Umi Nadroh.
2. Pembimbing I Ibu Zaitun Y.A. Kherid, M.Pd., Pembimbing II Ibu M.C. Wara Candrasari, S.Sn., M.Ds., senantiasa memberikan masukan atas proses penciptaan karya dan laporan penulisan.
3. Penguji I Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, M.Si., Penguji II Ibu Ririn Despriliani, M.Si., dalam mengkritisi hasil eksplorasi penciptaan karya, penciptaan karya, dan laporan penulisan.
4. Koordinator Skripsi Penciptaan Karya, Ibu Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D., dalam menyelenggarakan Sidang Skripsi Penciptaan Seni Rupa, serta lontaran pertanyaan membangun dalam Sidang Skripsi Penciptaan Seni Rupa.

5. Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Dosen Pembimbing Akademik, Bapak Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn., dalam membimbing masa perkuliahan dan pemantik kesadaran perupa dalam dunia literasi filsafat.

6. Teman dekat Mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta angkatan 2017,

7. Alumni Program Studi Manajemen Kelas C, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta angkatan 2016, Sebagai kenangan masa transisi perkuliahan perupa.

Serta seluruh pihak eksternal lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Adapun melalui laporan ini diharapkan memberikan kontribusi dan manfaat bagi akademisi dalam lingkup Seni Rupa dan Desain, khususnya akademisi Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta. Demikian laporan ini telah melalui tahap sidang, serta telah diperbaiki sebagai pemenuhan kelayakan laporan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa.

Jakarta, 07 Februari 2022

RA

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PUBLIKASI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Perkembangan Penciptaan.....	3
C. Masalah Penciptaan.....	4
D. Tujuan Penciptaan.....	5
E. Fokus Penciptaan.....	5
1. Konseptual.....	6
a. Sumber Inspirasi.....	6
b. Ketertarikan Seni.....	6
c. Ketertarikan Bentuk.....	6
d. Prinsip Estetik.....	7
2. Visual.....	7



a. <i>Subject Matter</i> .....	7
b. Struktur Visual.....	7
1) Seleksi Unsur Rupa.....	8
2) Komposisi Rupa.....	8
3. Operasional.....	8
a. Alat dan Bahan.....	8
b. Teknik/Media.....	9
c. Prosedur/Proses.....	9
<b>F. Manfaat Penciptaan</b> .....	10
<b>BAB II STUDI PUSTAKA</b> .....	11
<b>A. Tinjauan Pustaka</b> .....	11
1. Referensi Penelitian Terdahulu.....	11
2. Tinjauan Referensi Praktik.....	14
a. <i>Modern Slavery</i> .....	14
b. <i>Express Delivery:Speed Ambient</i> .....	15
c. <i>Big Luggage/Giant Luggage</i> .....	16
<b>B. Kerangka Teori</b> .....	17
1. <i>Ambient Media</i> .....	17
a. Perkembangan <i>Ambient Media</i> .....	17
b. Pengertian <i>Ambient Media</i> .....	18
c. Unsur-Unsur <i>Ambient Media</i> .....	19
2. Desain Komunikasi Visual.....	26
a. Unsur-Unsur Desain .....	26

3. Kampanye.....	30
4. Kesadaran.....	31
5. Masyarakat.....	33
6. Pandemi COVID-19.....	35
<b>C. Kerangka Berpikir.....</b>	<b>37</b>
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>40</b>
<b>A. Metode Penelitian Penciptaan.....</b>	<b>40</b>
1. Desain Metode Penciptaan.....	40
a. Pendekatan Metode dan Jenis Riset.....	40
b. Sumber dan Jenis Data.....	41
2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	44
3. Teknik Penyajian dan Analisis Data.....	46
a. Teknik Penyajian.....	46
b. Analisis.....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
<b>A. Hasil Penelitian.....</b>	<b>49</b>
1. Hasil Studi Pendahuluan.....	49
a. Studi Karya Sejenis.....	49
b. Kekuatan dan Kekurangan Karya Sejenis.....	52
c. Profil Pasar.....	55
2. Hasil Magang.....	57
a. Biodata Narasumber.....	57
b. Implikasi.....	58



3. Hasil Eksplorasi.....	60
a. Eksplorasi I.....	60
b. Eksplorasi II.....	65
c. Eksplorasi III.....	68
4. Hasil Penciptaan Karya.....	72
a. Penciptaan Karya I.....	75
1) Visualisasi.....	75
2) Deskripsi Karya.....	76
3) Analisis Penciptaan Karya I.....	79
b. Penciptaan Karya II.....	81
1) Visualisasi.....	81
2) Deskripsi Karya.....	82
3) Analisis Penciptaan Karya II.....	85
c. Penciptaan Karya III.....	87
1) Visualisasi.....	87
2) Deskripsi Karya.....	88
3) Analisis Penciptaan Karya III.....	90
<b>B. Pembahasan.....</b>	<b>93</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>93</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>93</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>94</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>100</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Implementasi <i>Modern Slavery</i> Kepada Pengguna.....	14
Gambar 2.2. <i>Bringing Speed To Life</i> , Periklanan <i>ambient media</i> UPS.....	16
Gambar 2.3. <i>Giant Luggage</i> , Citilink Indonesia & DM Pratama.....	17
Gambar 2.4. <i>Dummy</i> Film “ <i>Frenzy</i> ” Sebagai Bentuk Promosi.....	18
Gambar 2.5. Penciptaan Pesan Dalam <i>Ambient Media</i> .....	20
Gambar 2.6. Penyampaian Pesan Dalam <i>Ambient Media</i> .....	23
Gambar 2.7. Perbandingan Garis <i>Straight</i> Dan Garis <i>Curve</i> .....	27
Gambar 2.8. Wujud Bentuk Berdasarkan 3 Kategori.....	28
Gambar 2.9. Tekstur Memberikan Sifat Tertentu Pada Permukaan Objek..	28
Gambar 2.10. Implementasi Gelap Terang.....	29
Gambar 2.11. <i>Size</i> Sebagai Hierarki Keterbacaan Objek Desain.....	29
Gambar 2.12. Identifikasi Warna Dalam Memberikan Citra Tertentu.....	30
Gambar 2.13. Lapisan Kesadaran Dan Kepribadian.....	32
Gambar 2.14. Struktur Virus SARS-CoV-2.....	36
Gambar 4.1. Discount 2.5%, <i>Ambient Media</i> .....	50
Gambar 4.2. Panasonic Dust, <i>Ambient Media</i> .....	51
Gambar 4.3. Simbol Kematian Bahaya COVID-19.....	52
Gambar 4.4. Pas Foto Narasumber Magang.....	57
Gambar 4.5. Kegiatan Pengumpulan Data Magang.....	58
Gambar 4.6. <i>Sandwich Shelf-Talker</i> , <i>Ambient Media</i> .....	60
Gambar 4.7. Hasil Penerapan Visual Eksplorasi I.....	62
Gambar 4.8. Hasil Visual Eksplorasi I Menggunakan Aplikasi Terkait.....	63

Gambar 4.9. Ukuran Kursi Panjang Dengan Penerapan Antropometri.....	64
Gambar 4.10. Hasil Penciptaan Eksplorasi II.....	66
Gambar 4.11. Hasil Visual Eksplorasi II Menggunakan Aplikasi Terkait...	67
Gambar 4.12. Hasil Penciptaan Eksplorasi III.....	69
Gambar 4.13. Hasil Visual Eksplorasi III Menggunakan Aplikasi Terkait..	70
Gambar 4.14. Satuan Ukuran <i>Tote Bag</i> .....	71
Gambar 4.15. Gambar Kerja Karya I.....	75
Gambar 4.16 Hasil Penciptaan Karya I Dengan <i>Society As Culture</i> .....	75
Gambar 4.17 Penerapan Hasil Penciptaan Karya I.....	75
Gambar 4.18. Hasil Visual Penciptaan Karya I.....	77
Gambar 4.19. Hasil Warna Penciptaan Karya I.....	79
Gambar 4.20. Gambar Kerja Karya II.....	81
Gambar 4.21. Hasil Visual Penciptaan Karya II.....	81
Gambar 4.22. Interaksi Penciptaan Karya II.....	82
Gambar 4.23. Hasil Penerapan Penciptaan Karya II.....	82
Gambar 4.24. Satuan Ukuran Penciptaan Karya II.....	84
Gambar 4.25. Hasil Warna Penciptaan Karya II.....	85
Gambar 4.26. Gambar Kerja Penciptaan Karya III.....	87
Gambar 4.27. Interaksi Penciptaan Karya III.....	87
Gambar 4.28. Ukuran Penciptaan Karya III.....	89
Gambar 4.29. Hasil Warna Penciptaan Karya III.....	90

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Estimasi Biaya Realisasi Karya Eksplorasi I.....	65
Tabel 4.2. Estimasi Biaya Realisasi Karya Eksplorasi II.....	68
Tabel 4.3. Estimasi Biaya Realisasi Karya Eksplorasi III.....	72
Tabel 4.4. Tinjauan Realisasi Penciptaan Karya.....	73





## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Alur Kerangka Berpikir.....	39
Bagan 4.1. Analisis Proses Penciptaan Karya.....	74





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Kegiatan Magang.....	100
Lampiran II Lembar Koordinasi Bimbingan.....	101
Lampiran III <i>Logbook</i> Singkat Penciptaan Karya.....	102
Lampiran IV Temuan Pada Penentuan Segmentasi Pasar.....	102
Lampiran V Hasil Pendapat Pengguna.....	103
Lampiran VI Kegiatan Pameran Akhir Secara Daring.....	108
Lampiran VII Katalog Pameran Dalam Bentuk Digital.....	109
Lampiran VIII Pameran Daring.....	110
Lampiran IX Wujud Karya Dalam Pameran Daring.....	110

