



**Produksi Media *Public Relations* untuk Membangun
Awareness Program Ruang Aman Berkesenian Dewan
Kesenian Semarang (DEKASE)**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Program Studi Informasi dan Humas
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro

Oleh :

Nabila Imaduddin

40020622650186

**PROGRAM STUDI INFORMASI DAN HUMAS
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2026**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa Tugas akhir ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas manapun maupun hasil karya ilmiah lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa tugas akhir ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah ditunjukkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Nama : Nabila Imaduddin

NIM : 40020622650186

Tanda Tangan : 

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PRODUKSI MEDIA *PUBLIC RELATIONS* UNTUK MEMBANGUN
AWARENESS PROGRAM RUANG AMAN BERKESENIAN DEWAN
KESENIAN SEMARANG (DEKASE)**

Oleh

Nabila Imaduddin

40020622650186

Semarang, 8 Agustus 2026

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing



Muhammad Bayu Widagdo, S. Sos., M.I.Kom

NIP. 198002262014041001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Nabila Imaduddin
Nim : 40020622650186
Program Studi : Informasi dan Humas
Judul Tugas Akhir : Produksi Media *Public Relations* untuk
Membangun *Awareness* Program Ruang
Aman Berkesenian Dewan Kesenian
Semarang (DEKASE)

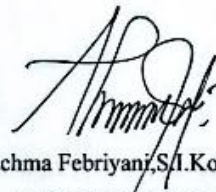
Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai
bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan (ST.r) pada Program Studi Sarjana Terapan Informasi dan Humas
Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro

TIM PENGUJI

Pembimbing : Muhammad Bayu Widagdo, S.Sos., M.Ikom. (.....) NIP . 198002262014041001
Penguji 1 : Nur Laili Mardhiyanti S.I.Kom., M.I.Kom. (.....) NIP . 199003172019032014
Penguji 2 : Marlina Mutiara Dewi M.I.Kom. (.....) NIP . 199012212024062001

Semarang, Agustus 2026

Ketua Program Studi Informasi dan Humas



Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom., M.I.Kom.
NIP.199202122020122022

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan pelaksanaan serta penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Produksi Media *Public Relations* untuk Membangun *Awareness* Program Ruang Aman Berkesenian Dewan Kesenian Semarang (DEKASE)”. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan (S.Tr.) pada Program Studi Informasi dan Humas, Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.

Melalui pelaksanaan proyek ini, penulis merancang dan memproduksi berbagai media *Public Relations* sebagai media komunikasi untuk mendukung Program Ruang Aman Berkesenian yang diselenggarakan oleh Dewan Kesenian Semarang (DEKASE) bersama Yayasan Sahwahita. Media yang diproduksi meliputi *flyer* undangan sosialisasi, *backdrop pledge wall*, *backdrop* panggung sosialisasi, *banner* alur pelaporan dan penanganan, dua video berbasis *Elaboration Likelihood Model* (ELM), *press release*, serta video *after event*. Produksi media tersebut ditujukan untuk menyampaikan informasi mengenai pencegahan dan penanganan kekerasan seksual, memperkenalkan mekanisme kanal pelaporan, serta membangun *awareness* dan keberanian bersuara di lingkungan komunitas seni Kota Semarang.

Laporan Tugas Akhir ini disusun ke dalam lima bab yang saling berkaitan dan menjelaskan keseluruhan proses pra produksi, produksi, pasca produksi, hingga evaluasi media *Public Relations*. Adapun gambaran umum isi setiap bab adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang mengenai permasalahan kekerasan seksual di lingkungan seni serta pentingnya membangun ruang berkesenian yang aman. Bab ini juga memuat rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan luaran proyek Tugas Akhir. Permasalahan yang menjadi dasar proyek meliputi rendahnya pemahaman kolektif mengenai kekerasan seksual, belum tersedianya

kanal pelaporan yang aman dan jelas, serta belum adanya SOP penanganan kasus di lingkungan internal DEKASE.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, menguraikan penelitian terdahulu serta landasan teori yang menjadi dasar dalam pelaksanaan proyek Tugas Akhir. Landasan teori yang digunakan meliputi konsep *Public Relations*, fungsi dan tujuan *Public Relations*, produksi media *Public Relations*, media *flyer*, *backdrop*, *banner*, *video*, *press release*, aplikasi Canva, aplikasi CapCut, *awareness*, serta *Elaboration Likelihood Model* (ELM).

BAB III METODE PENGKARYAAN, menjelaskan profil mitra serta tahapan pelaksanaan proyek Tugas Akhir yang meliputi tahap pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Bab ini juga menjelaskan konsep penciptaan karya, rancangan media *Public Relations*, *Standard Sequence Guide* (SSG) untuk video, rancangan anggaran biaya, pembagian tugas sumber daya, *timeline*, serta indikator keberhasilan yang digunakan untuk mengukur pencapaian proyek.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, menyajikan hasil pelaksanaan proyek Tugas Akhir berupa proses produksi media *Public Relations* untuk mendukung Program Ruang Aman Berkesenian. Bab ini membahas gambaran umum permasalahan, proses pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi dari setiap media yang dihasilkan, serta hasil evaluasi berdasarkan *Key Performance Indicator* (KPI) yang telah ditetapkan. Evaluasi mencakup jumlah publikasi, kelengkapan produksi media, kejelasan informasi, serta peningkatan *awareness* seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dari keseluruhan pelaksanaan proyek Tugas Akhir serta saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembangan Program Ruang Aman Berkesenian dan produksi media *Public Relations* di masa mendatang. Berdasarkan hasil evaluasi, seluruh KPI yang telah ditetapkan berhasil tercapai, termasuk kelengkapan produksi media, publikasi

melalui media internal dan eksternal, kejelasan informasi, serta peningkatan *awareness* audiens terhadap program.

Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan maupun penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat berbagai kekurangan, baik dalam proses produksi maupun penyusunan laporan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan untuk pengembangan karya serta pelaksanaan proyek *Public Relations* selanjutnya.

Akhir kata, penulis berharap Tugas Akhir yang berjudul “Produksi Media *Public Relations* untuk Membangun *Awareness* Program Ruang Aman Berkesenian Dewan Kesenian Semarang (DEKASE)” ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, menjadi referensi dalam pengembangan produksi media *Public Relations*, serta memberikan kontribusi dalam mendukung terciptanya lingkungan berkesenian yang aman, inklusif, dan bebas dari kekerasan seksual di Kota Semarang.

Semarang, 8 Agustus 2026



Nabila Imaduddin

NIM. 40020622650186

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah, Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S Al Insyirah : 5-6)

“Berbagai cobaan dan hal yang buat kau ragu, jadikan percikan tuk menempa tekadmu, jalan hidupmu hanya milikmu sendiri, rasakan nikmatnya hidupmu hari ini”

(Baskara Putra-Hindia)

“It’s Fine to fake it until you make it, until you do, until it’s true”

(Taylor swift)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada Allah SWT atas segala nikmat, kekuatan, dan kemudahan yang telah mengiringi setiap langkah penulis. Untuk Ayah dan Bunda tercinta, terima kasih atas cinta yang tak pernah habis, doa yang tak pernah putus, serta pengorbanan yang tak akan pernah mampu terbalaskan. Terima kasih telah menjadi rumah yang selalu menerima penulis dalam setiap keadaan dan selalu percaya bahwa penulis mampu menyelesaikan apa pun yang telah dimulai. Untuk keluarga, sahabat, dan teman-teman yang telah menemani perjalanan ini, terima kasih atas setiap dukungan, tawa, dan cerita yang membuat perjalanan ini terasa lebih berarti. Terakhir, untuk diri sendiri, terima kasih karena telah memilih untuk terus berjalan, hingga akhirnya sampai pada hari di mana perjuangan ini dapat dipersembahkan kepada mereka yang selalu percaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Produksi Media *Public Relations* untuk Membangun *Awareness* Program Ruang Aman Berkesenian Dewan Kesenian Semarang (DEKASE)”. Dalam proses penyusunan dan pelaksanaan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan yang dicapai tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Allah SWT, atas segala rahmat, kekuatan, kesehatan, dan kemudahan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Prof. Dr. Suharnomo, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Diponegoro.
3. Prof. Dr. Ir. Budiyono, M.Si., selaku Dekan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro.
4. Mba Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom., M.I.Kom., selaku Ketua Program Studi S.Tr. Informasi dan Humas Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro. Terima kasih atas arahan, dukungan, dan kesempatan yang diberikan selama penulis menempuh pendidikan.
5. Mas Muhammad Bayu Widagdo, S.Sos., M.I.Kom., selaku dosen pembimbing penulis. Terima kasih atas waktu, arahan, ilmu, kesabaran, serta masukan yang diberikan selama proses penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Mba Nur Laili Mardhiyani, S.I.Kom., M.I.Kom. dan Mba Marlina Mutiara Dewi, M.I.Kom., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun bagi penyempurnaan Tugas Akhir ini.
7. Dewan Kesenian Semarang (DEKASE) dan Yayasan Sahwahita, selaku mitra dalam pelaksanaan proyek Tugas Akhir. Terima kasih atas kepercayaan, kesempatan, informasi, serta dukungan yang diberikan selama

proses perencanaan hingga pelaksanaan Program Ruang Aman Berkesenian.

8. Seluruh civitas akademika Program Studi S.Tr. Informasi dan Humas Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, arahan, dan dukungan selama penulis menempuh pendidikan hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Untuk Cinta pertamaku Ayah Imad dan Pintu Surgaku Bunda Desi, terima kasih telah menjadi alasan terbesar penulis mampu sampai di titik ini. Terima kasih Ayah, karena telah menjadi cinta pertama yang mengajarkan penulis untuk kuat, dan terima kasih Bunda, karena telah menjadi rumah paling hangat yang selalu menerima penulis dalam keadaan apa pun. Terima kasih atas setiap doa yang mungkin tidak pernah penulis dengar, setiap pengorbanan yang tidak pernah diceritakan, dan selalu percaya bahwa penulis mampu menyelesaikan apa pun yang telah dimulai. Penulis mungkin tidak akan pernah mampu membalas seluruh cinta dan perjuangan Ayah dan Bunda, tetapi semoga setiap langkah dan pencapaian penulis kelak dapat menjadi jawaban dari doa-doa yang selama ini kalian langitkan. Dan jika suatu hari penulis berhasil menjadi seseorang yang kalian banggakan, semoga Ayah dan Bunda tahu bahwa di balik setiap keberhasilan itu, ada dua cinta yang tidak pernah sekalipun berhenti percaya bahwa anaknya bisa. Karena pada akhirnya, sejauh apa pun penulis pergi dan setinggi apa pun penulis melangkah, Ayah dan Bunda akan selalu menjadi alasan penulis untuk pulang.
10. Untuk tiga saudara cantikku, Nazhifah, Khodijah, dan Fatimah. Terima kasih telah menjadi kakak dan adik yang selalu hadir dalam setiap cerita, keluh kesah, dan tawa penulis. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi, tempat meminta pendapat, sekaligus tempat pulang ketika penulis membutuhkan seseorang untuk sekadar mendengarkan. Tumbuh dan hidup bersama kalian sebagai anak ayah dan bunda adalah salah satu hal yang selalu penulis syukuri.

11. Desfi Nurrachma dan Angel Silvi Pane, terimakasih sudah mau berjuang bersama di perjalanan yang panjang ini, Banyak hal yang bikin perjalanan ini nggak mudah, tapi somehow kita tetap bertahan sampai sejauh ini. thanks for surviving this chapter with me, semoga lika liku panjang dari perjalanan ini bisa menjadi kisah manis yang bisa diceritakan dimasa depan.
12. Sahabat Wara Wiri (Khaula, Maylaf, Desi, Denaya, Nafisa, Flo, dan Uus) Terimakasih yaa sudah selalu ada, selalu kebersamai, dan selalu mengajak untuk bertumbuh bersama di undip, katanya yang paling menyedihkan dari bertumbuh bukan ttg bertambah dewasanya, tapi tentang sadar bahwa momen yang kita lewatin gaakan terulang lagi. Terimakasih sudah menjadi tempat cerita, tempat tertawa, dan tempat pulang di tengah segala riuhnya cerita perkuliahan. Setelah ini pastinya akan ada perpisahan dan hari-hari yang tidak akan kita jalani bersama lagi. Tapi, bisa kenal sama kalian di salah satu bagian hidup ini akan selalu menjadi cerita yang paling penulis kenang dan syukuri selamanya.
13. Pertemanan Gitowir (Rendy, Salman, Annas, Alex, Dhanu, Lula, dan Maya) Terimakasih yaa atas kebersamaannya, Mungkin kita nggak punya waktu sebanyak orang-orang yang sudah berteman sejak awal perkuliahan, tapi ternyata waktu yang singkat itu cukup untuk membuat kalian menjadi bagian yang begitu berarti di perjalananku kali ini. Pada akhirnya, yang paling berharga dari perjalanan ini bukan tentang gelarnya, tapi tentang orang-orang yang kita temuin di sepanjang perjalanannya, Terima kasih sudah menjadi salah satu cerita paling hangat di akhir masa kuliah penulis.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terimakasih telah memberikan banyak bantuan dan dukungan, juga doa sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
15. Terakhir, Terimakasih untuk diri sendiri sudah bertahan, berjuang, dan terus melangkah sampai sejauh ini. Terima kasih sudah memberikan yang terbaik, selalu belajar dari setiap proses yang telah dilewati, dan tumbuh menjadi versi diri yang lebih baik lagi.

ABSTRAK

Kekerasan seksual di lingkungan seni menjadi salah satu permasalahan yang dapat menghambat terciptanya ruang berkesenian yang aman. Kondisi tersebut mendorong Dewan Kesenian Semarang (Dekase) bersama Yayasan Sahwahita menyelenggarakan Program Ruang Aman Berkesenian. Tugas Akhir ini bertujuan memproduksi media *Public Relations* untuk membangun *awareness* seniman terhadap pencegahan dan penanganan kekerasan seksual. Metode pengkaryaan dilakukan melalui tahap pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi yang menghasilkan delapan media, meliputi *flyer*, *backdrop*, *banner*, dua video berbasis *Elaboration Likelihood Model* (ELM), *press release*, dan video *after event*. Evaluasi dilakukan berdasarkan *Key Performance Indicator* (KPI), meliputi jumlah publikasi, kelengkapan produksi media, kejelasan informasi, serta perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil evaluasi menunjukkan seluruh KPI tercapai. Dari 37 responden, 100% menyatakan informasi yang disampaikan mudah dipahami. *Awareness* terhadap keberadaan dan tujuan program, kanal pelaporan, serta alur pelaporan meningkat dari rata-rata di bawah 10% pada *pre-test* menjadi 100% pada *post-test*. Dengan demikian, produksi media *Public Relations* efektif dalam membangun *awareness* seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian.

Kata kunci: *Public Relations*, produksi media, *awareness*, Ruang Aman Berkesenian, *Elaboration Likelihood Model* (ELM)

ABSTRACT

Sexual violence in artistic communities is an issue that can hinder the establishment of a safe artistic environment. This condition encouraged Dewan Kesenian Semarang (Dekase) and Yayasan Sahwahita to implement the Safe Space for the Arts Program. This Final Project aims to produce Public Relations media to build artists' awareness of the prevention and handling of sexual violence. The production method consisted of pre-production, production, and post-production stages, resulting in eight media products, including flyers, backdrops, banners, two videos based on the Elaboration Likelihood Model (ELM), a press release, and an after-event video. Evaluation was conducted based on Key Performance Indicators (KPIs), covering publication, media production completeness, information clarity, and pre-test and post-test results. The results showed that all KPIs were achieved. Among 37 respondents, 100% stated that the information conveyed through the media was clear and easy to understand. Awareness of the program, its objectives, reporting channel, and reporting procedure increased from an average of below 10% in the pre-test to 100% in the post-test. Therefore, the production of Public Relations media was effective in building artists' awareness of the Safe Space for the Arts Program.

Keywords: *Public Relations, media production, awareness, Safe Space for the Arts, Elaboration Likelihood Model (ELM).*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ix
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan	10
1.4 Manfaat	11
1.4.1 Manfaat Teoritis	11
1.4.2 Manfaat Praktis	11
1.5 Luaran	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1 Landasan Teori.....	19
2.1.1 <i>Public Relations</i>	19
2.1.2 Fungsi <i>Public Relations</i>	20

2.1.3 Tujuan <i>Public Relations</i>	22
2.1.4 Produksi Media <i>Public Relations</i>	22
2.1.5 Aplikasi Canva	27
2.1.6 Aplikasi Capcut	27
2.1.7 <i>Awareness</i>	28
2.1.8 <i>Elaboration Likelihood Model</i> (ELM)	29
BAB III METODE PENGKARYAAN	31
3.1 Profil Mitra	31
3.2 Metode Pelaksanaan	32
3.2.1 Pra – Produksi	32
3.2.2 Produksi	33
3.2.3 Pasca Produksi	33
3.3 Konsep Penciptaan Karya	34
3.4 <i>Layout</i> Rancangan Karya	36
3.4.1 <i>Flyer</i> Undangan	36
3.4.2 <i>Banner</i>	37
3.4.3 <i>Backdrop</i>	38
3.4.4 Palet Warna	40
3.4.5 <i>Standard Sequence Guide Video Awareness</i>	41
3.4.6 <i>Standard Sequence Guide Video Alur Pelaporan</i>	44
3.5 Rancangan Anggaran Biaya	48
3.6 Pembagian Tugas Sumber Daya	49
3.7 <i>Timeline</i>	52
3.8 Indikator Keberhasilan	53
BAB IV Hasil dan Pembahasan	54

4.1 Gambaran Umum Permasalahan.....	54
4.2 Analisis Masalah	56
4.3 Proses Produksi Karya	57
4.3.1 Tahap Pra produksi Media <i>Public Relations</i> pada Program Ruang Aman Berkesenian	57
4.3.2 Tahap Produksi Media <i>Public Relations</i> pada Program Ruang Aman Berkesenian	69
4.3.3 Tahap Pasca Produksi Media <i>Public Relations</i> pada Program Ruang Aman Berkesenian	81
4.4 Evaluasi <i>Key Performance Indicator</i> (KPI).....	90
4.4.1 Evaluasi Efektivitas Media <i>Public Relations</i>	90
4.5 Evaluasi	99
4.6 Hambatan dan Solusi.....	101
4.7 Keberlanjutan	102
BAB V PENUTUP.....	103
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Grafik Peningkatan Kekerasan Seksual di Indonesia.....	2
Gambar 2 Grafik Jumlah Kasus Kekerasan Seksual di Jawa Tengah.....	3
Gambar 3 Grafik Jumlah Kasus Kekerasan Seksual di Kab/Kota Jawa Tengah	4
Gambar 4 Profil Mitra.....	31
Gambar 5 <i>Flyer</i> Undangan Sosialisasi.....	36
Gambar 6 <i>Banner</i> Alur Pelaporan.....	37
Gambar 7 <i>Backdrop</i> Panggung Sosialisasi	38
Gambar 8 <i>Backdrop</i> Pledge Wall.....	39
Gambar 9 Palet Warna	40
Gambar 10 Produksi <i>Press Release</i>	79
Gambar 11 Penyerahan <i>Banner</i>	84
Gambar 12 Hasil <i>Pre-Test</i> Kejelasan Informasi mengenai Kekerasan Seksual dan Mekanisme Pelaporan	93
Gambar 13 Hasil <i>Post-Test</i> Kejelasan Pesan dalam Media Public Relations dan Tujuan Program Ruang Aman Berkesenian.....	94
Gambar 14 Hasil <i>Pre-Test Awareness</i> Seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian	95
Gambar 15 Hasil <i>Post-test Awareness</i> Seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data Kasus Kekerasan Seksual Kota Semarang	4
Tabel 2 Data Dominasi Korban Perempuan.....	5
Tabel 3 Kajian Pustaka dan Pembaharuan	17
Tabel 4 <i>Standard Sequence Guide</i> Video Awareness.....	42
Tabel 5 <i>Standard Sequence Guide</i> Alur Pelaporan.....	45
Tabel 6 Rancangan Anggaran Biaya.....	48
Tabel 7 Pembagian Tugas SDM	49
Tabel 8 <i>Timeline</i>	52
Tabel 9 Indikator Keberhasilan	53
Tabel 10 Penyesuaian SSG Video Himbauan	61
Tabel 11 Penyesuaian SSG Video Alur Mekanisme Pelaporan.....	63
Tabel 12 <i>Design Flyer</i> Undangan	71
Tabel 13 <i>Design Backdrop</i>	74
Tabel 14 Produksi <i>Banner</i>	76
Tabel 15 Produksi Video.....	78
Tabel 16 Video <i>After Event</i>	81
Tabel 17 Pasca Produksi <i>Backdrop</i>	83
Tabel 18 Publikasi Video	86
Tabel 19 Publikasi <i>Press Release</i>	88
Tabel 20 Publikasi Video <i>After Event</i>	89
Tabel 21 Evaluasi KPI	98
Tabel 22 Hambatan dan Solusi	101

BAB I

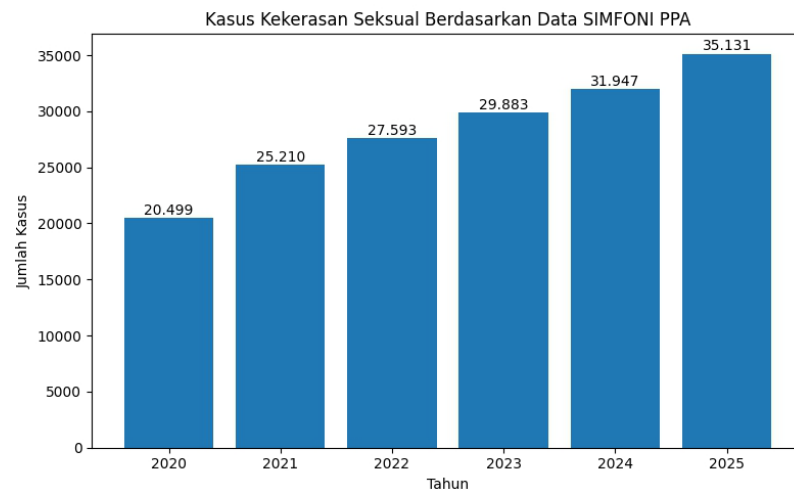
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kekerasan dan pelecehan seksual bukan sekadar persoalan individu dalam ranah privat, melainkan persoalan sistemik yang telah diakui secara luas oleh komunitas internasional sebagai salah satu bentuk pelanggaran hak asasi manusia yang paling serius sekaligus paling sulit dieliminasi. Akar persoalan ini tidak dapat dilepaskan dari konstruksi budaya patriarki dan cara pandang konservatif yang telah mengakar kuat dalam struktur sosial masyarakat selama berabad-abad. Pandangan yang menempatkan perempuan sebagai pihak yang subordinat dan tidak berdaya telah menciptakan kondisi di mana kekerasan dan pelecehan seksual dinormalisasi, bahkan dianggap lumrah dalam kehidupan sehari-hari. Stereotip gender yang kaku, budaya menyalahkan korban (*victim blaming*), serta anggapan bahwa tubuh perempuan merupakan objek yang dapat dikuasai merupakan warisan cara pandang tersebut yang hingga kini masih beroperasi secara laten di berbagai lapisan masyarakat termasuk di dalam komunitas-komunitas yang selama ini dikategorikan sebagai progresif sekalipun.

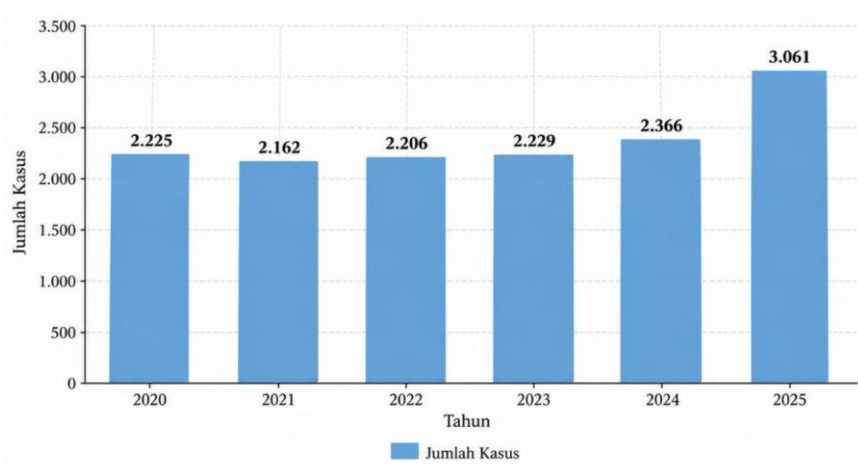
Besarnya dampak persoalan ini mendorong komunitas internasional untuk mengambil sikap yang tegas dan terstruktur. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) secara resmi mengakui kekerasan dan diskriminasi berbasis gender sebagai pelanggaran hak asasi manusia, yang kemudian diwujudkan secara konkret melalui *Convention on the Elimination of All Forms of Discrimination Against Women* (CEDAW) atau Konvensi Penghapusan Segala Bentuk Diskriminasi terhadap Perempuan, yang diadopsi oleh Majelis Umum PBB pada tahun 1979. Indonesia sebagai negara anggota kemudian meratifikasi CEDAW melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1984 tentang pengesahan konvensi mengenai penghapusan segala bentuk diskriminasi terhadap wanita. Dengan ratifikasi tersebut, Indonesia secara yuridis terikat dan bertanggung jawab untuk memastikan perlindungan perempuan dari segala bentuk

diskriminasi dan kekerasan, termasuk kekerasan seksual di seluruh lapisan kehidupan masyarakat. Meskipun komitmen yuridis tersebut telah lama terbangun, realitas di lapangan justru menunjukkan gambaran yang kontradiktif, di mana angka kekerasan seksual justru terus menunjukkan tren yang mengkhawatirkan dari tahun ke tahun.



Gambar 1 Grafik Peningkatan Kekerasan Seksual di Indonesia
Sumber : SIMFONI-PPA

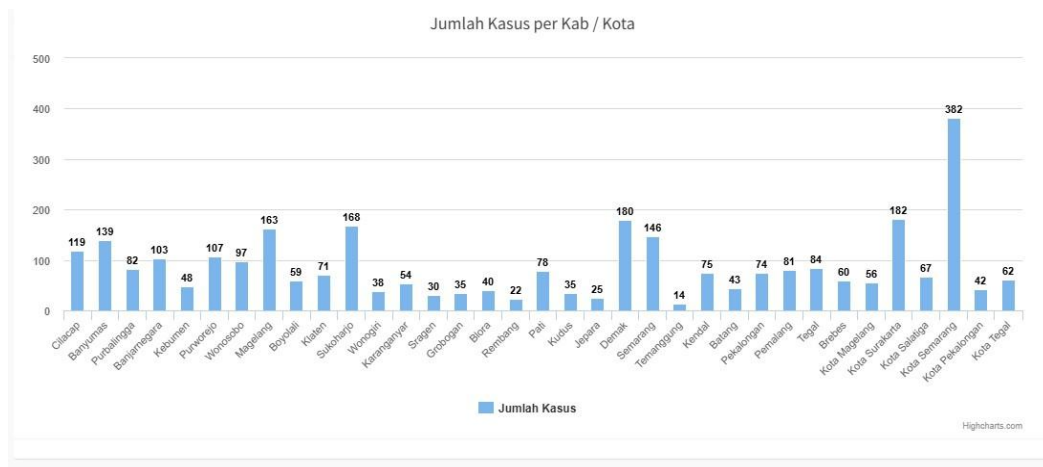
Grafik diatas menunjukkan data peningkatan kasus kekerasan dan pelecehan seksual di Indonesia berdasarkan pencatatan Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (Simfoni PPA). Berdasarkan data tersebut, terjadi tren peningkatan yang konsisten dari tahun ke tahun, yakni dimulai dari 20.499 kasus pada tahun 2020, meningkat menjadi 25.210 kasus pada 2021, 27.593 kasus pada 2022, 29.883 kasus pada 2023, 31.497 kasus pada 2024, dan melonjak ke angka tertinggi sebesar 35.131 kasus pada tahun 2025. Tren ini diperkuat oleh Catatan Tahunan (CATAHU) Komnas Perempuan 2025 yang mencatat 376.529 kasus kekerasan berbasis gender terhadap perempuan, meningkat 14,07% dibandingkan tahun sebelumnya, dengan kekerasan seksual sebagai kategori yang paling banyak dilaporkan. Angka-angka ini menegaskan gambaran makro bahwa kerangka hukum formal semata belum cukup untuk mengubah kultur masyarakat secara menyeluruh.



Gambar 2 Grafik Jumlah Kasus Kekerasan Seksual di Jawa Tengah
Tahun 2020 - 2025

Sumber: SIMFONI-PPA

Tabel di atas menunjukkan sebaran kasus kekerasan seksual di Provinsi Jawa Tengah berdasarkan kabupaten/kota pada tahun 2025. Secara regional, jumlah kasus kekerasan seksual di Jawa Tengah mengalami fluktuasi selama periode 2020–2025, yaitu sebanyak 2.225 kasus pada tahun 2020, 2.162 kasus pada tahun 2021, 2.206 kasus pada tahun 2022, 2.229 kasus pada tahun 2023, dan 2.366 kasus pada tahun 2024. Pada tahun 2025, jumlah tersebut kembali mengalami peningkatan menjadi 3.061 kasus. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kekerasan seksual masih menjadi permasalahan yang terjadi di berbagai wilayah di Jawa Tengah sehingga diperlukan perhatian pada tingkat kabupaten/kota sebagai wilayah yang lebih spesifik dalam melihat sebaran kasus.



Gambar 3 Grafik Jumlah Kasus Kekerasan Seksual di Kab/Kota Jawa Tengah Tahun 2025

Sumber: SIMFONI-PPA

Berdasarkan sebaran kasus pada tahun 2025, Kota Semarang mencatat jumlah kasus tertinggi, yaitu sebanyak 382 kasus, diikuti oleh Kota Surakarta sebanyak 182 kasus dan Kabupaten Demak sebanyak 180 kasus. Tingginya jumlah kasus di Kota Semarang menunjukkan bahwa wilayah tersebut perlu mendapatkan perhatian dalam upaya pencegahan dan penanganan kekerasan seksual. Kondisi ini menjadi salah satu dasar bagi penulis untuk mengerucutkan pembahasan pada lingkungan komunitas seni di Kota Semarang, khususnya Dewan Kesenian Semarang (Dekase), sebagai salah satu komunitas yang perlu didukung dengan upaya membangun lingkungan berkesenian yang aman.

Tabel 1 Data Kasus Kekerasan Seksual Kota Semarang

Data Kasus Kekerasan Seksual Kota Semarang					
2020	2021	2022	2023	2024	2025
315	195	329	256	306	382

Sumber: SIMFONI PPA

Tabel di atas menunjukkan adanya fluktuasi jumlah kasus kekerasan seksual di Kota Semarang selama periode 2020–2025. Berdasarkan data SIMFONI PPA, jumlah kasus tercatat sebanyak 315 kasus pada tahun 2020, kemudian mengalami penurunan menjadi 195 kasus pada tahun 2021. Jumlah tersebut kembali meningkat

menjadi 329 kasus pada tahun 2022, kemudian menurun menjadi 256 kasus pada tahun 2023, sebelum kembali meningkat menjadi 306 kasus pada tahun 2024 dan mencapai 382 kasus pada tahun 2025. Fluktuasi tersebut menunjukkan bahwa kasus kekerasan seksual di Kota Semarang masih menjadi permasalahan yang terjadi secara berkelanjutan.

Kondisi tersebut diperkuat dengan perbandingan jumlah kasus antarkabupaten/kota di Jawa Tengah pada tahun 2025. Kota Semarang mencatat 382 kasus, sedangkan Kabupaten Demak dan Kota Surakarta masing-masing mencatat 180 dan 182 kasus. Dengan demikian, jumlah kasus di Kota Semarang pada tahun 2025 tercatat lebih dari dua kali lipat dibandingkan kedua wilayah tersebut. Perbandingan ini menunjukkan bahwa meskipun jumlah kasus di Kota Semarang mengalami fluktuasi dari tahun ke tahun, kasus kekerasan seksual tetap menjadi persoalan yang perlu mendapatkan perhatian serius di tingkat daerah. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya upaya pencegahan dan penanganan yang terstruktur, termasuk melalui penguatan mekanisme pelaporan dan perlindungan pada lingkungan komunitas seni di Kota Semarang.

Tabel 2 Data Dominasi Korban Perempuan

Data Dominasi Korban Perempuan daripada Korban Laki-Laki Kasus Kekerasan Seksual Jawa Tengah											
2020		2021		2022		2023		2024		2025	
LK	PR	LK	PR	LK	PR	LK	PR	LK	PR	LK	PR
511	1866	195	1930	321	2114	486	2005	487	2005	681	2599

Sumber : SIMFONI PPA

Tabel diatas menyajikan perbandingan proporsi korban berdasarkan jenis kelamin dalam kasus kekerasan seksual yang tercatat di Jawa Tengah periode 2020–2025. Dari data tersebut, terlihat dominasi yang sangat timpang antara korban laki-laki (LK) dan korban perempuan (PR). Sebagai contoh, pada tahun lonjakan tertinggi (2025), korban laki-laki tercatat sebanyak 681 orang, sedangkan korban perempuan mencapai 2.599 orang. Ketimpangan proporsi yang konsisten selama 6 tahun terakhir ini mengonfirmasi bahwa kekerasan seksual merupakan persoalan struktural yang secara spesifik lebih banyak

menyasar dan merugikan kaum perempuan, sehingga penerapan pendekatan berbasis gender menjadi sebuah keniscayaan dalam menyusun setiap strategi pencegahan.

Hal yang membuat persoalan ini semakin kompleks adalah fakta bahwa kerentanan terhadap tindak kekerasan seksual nyatanya tidak hanya terjadi pada masyarakat umum, melainkan juga menjangkau ekosistem dan komunitas seni di Indonesia. Berdasarkan Survei Kekerasan dan Pelecehan di Dunia Kerja oleh *International Labour Organization* (ILO) tahun 2022, sektor media, industri kreatif, dan seni mencatat angka kerentanan yang tinggi dengan persentase korban mencapai 70%. Kondisi ini diperparah oleh kuatnya struktur hierarki keilmuan dan ketimpangan relasi kuasa antara seniman senior dan junior yang kerap disalahgunakan demi kepentingan seksual. Salah satu dampak nyata dari fenomena ini terlihat pada kasus kekerasan seksual oleh oknum sastrawan di Jawa Tengah pada Februari 2026 yang memanfaatkan manipulasi psikologis terhadap korban perempuan. Lingkungan dengan struktur hierarki keilmuan yang kuat sangat rentan menjadi ruang di mana kekuasaan disalahgunakan untuk kepentingan seksual karena mentor atau seniman senior memegang kendali atas otoritas keilmuan.

Kondisi tersebut melatarbelakangi pentingnya keterlibatan Dewan Kesenian Semarang (Dekase) selaku lembaga resmi non-pemerintah yang berfungsi sebagai wadah utama, fasilitator, sekaligus representasi seluruh komite pelaku seni dari berbagai cabang seni di Kota Semarang. Penulis melakukan wawancara mendalam terhadap total delapan narasumber, terdiri atas enam seniman perempuan pada rentang tanggal 16–21 April 2026, yaitu I (sastra), A (seni tari), T (seni teater), D (seni musik), A (film), dan N (seni rupa), serta dua seniman laki-laki pada 19 Juni 2026, yaitu F (seni musik) dan T (sastra). Kedelapan narasumber tersebut dipilih berdasarkan rekomendasi Ketua Dekase, dengan pertimbangan bahwa mereka pernah mengalami atau mengetahui secara langsung kasus pelecehan yang terjadi di lingkungan seniman. Hasil wawancara dengan keenam seniman perempuan menunjukkan bahwa tindakan pelecehan baik verbal maupun nonverbal nyata terjadi di

lingkungan mereka, mulai dari pembahasan yang menyinggung bagian tubuh perempuan dalam konteks yang tidak relevan dengan diskusi seni, hingga situasi tidak aman ketika berada di ruang tertutup bersama lawan jenis yang pembicaraannya perlahan bergeser ke arah personal dan tidak semestinya.

kondisi ini merupakan pengalaman kolektif yang berulang dan bukan hanya kasus individual. Guna menjaga keseimbangan perspektif, wawancara lanjutan bersama F dan T turut mengonfirmasi adanya keresahan yang sama, di mana perilaku pelecehan seperti candaan seksual atau komentar yang melanggar batas masih kerap dinormalisasi atas dasar keakraban maupun relasi kuasa senior-junior yang dipengaruhi budaya patriarki, sehingga keduanya menekankan perlunya laki-laki turut dilibatkan sebagai sasaran edukasi dan agen perubahan. Selain itu, F dan T juga menyampaikan harapan agar perlindungan yang akan dirancang tidak hanya berorientasi pada perempuan sebagai kelompok yang lebih rentan menjadi korban, tetapi turut mengakomodasi kemungkinan laki-laki sebagai korban, mengingat meskipun secara mayoritas pelaku kekerasan seksual adalah laki-laki, potensi laki-laki mengalami hal serupa tidak dapat sepenuhnya diabaikan.

Temuan dari kedelapan narasumber, yaitu para seniman Dewan Kesenian Semarang (Dekase), menunjukkan bahwa keresahan mengenai kekerasan seksual di lingkungan komunitas seni masih ditemukan secara berulang. Salah satu kondisi yang ditemukan adalah belum terbentuknya *awareness* kolektif seniman mengenai batasan perilaku yang tergolong kekerasan seksual, sehingga beberapa perilaku yang berpotensi melanggar masih dapat dianggap sebagai hal yang wajar dalam interaksi di lingkungan komunitas. Selain itu, belum tersedianya sistem pelaporan yang aman dan jelas serta ketiadaan Standar Operasional Prosedur (SOP) penanganan kasus di lingkungan organisasi menjadi permasalahan yang turut memengaruhi upaya penciptaan ruang berkesenian yang aman. Kondisi tersebut juga dapat mendorong korban untuk memilih berdiam diri (*culture of silence*) karena adanya kekhawatiran terhadap pengucilan sosial, anggapan bahwa kasus dapat menjadi aib bagi komunitas, maupun ketidakpercayaan terhadap pihak yang dapat menerima laporan.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan penyampaian informasi yang terencana untuk membangun *awareness* seniman mengenai isu kekerasan seksual serta keberadaan mekanisme yang dapat mendukung terciptanya ruang berkesenian yang aman di lingkungan Dekase.

Berdasarkan hasil wawancara dan data yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi tiga akar persoalan utama, yaitu belum terbentuknya *awareness* kolektif seniman mengenai batasan perilaku yang tergolong kekerasan seksual, ketiadaan kanal pelaporan yang aman dan jelas, serta belum tersedianya SOP penanganan kasus di tingkat internal organisasi. Ketiga persoalan tersebut menjadi dasar dirancangnya Program Ruang Aman Berkesenian melalui kemitraan dengan Yayasan Sahwahita, sebuah LSM independen profesional di Kota Semarang yang berfokus pada pendampingan hukum, pemulihan psikologis, serta perlindungan hak korban kekerasan. Program ini terdiri atas dua tahapan, yaitu Pembekalan dan Diskusi dalam Pembahasan SOP Internal Dewan Kesenian Semarang guna Membangun Ruang Aman Berkesenian, serta sosialisasi kanal pelaporan yang meliputi diskusi interaktif, peluncuran kanal pelaporan resmi, dan penandatanganan komitmen bersama dengan mengusung *tagline* “Suarakan, Lindungi, Lawan”.

Keberadaan program yang telah dirancang perlu diikuti dengan upaya komunikasi yang mampu membangun *awareness* seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian, sehingga keberadaan, tujuan, pesan, serta bentuk program dapat dikenali dan diperhatikan oleh pelaku seni di Kota Semarang. Dalam konteks *Public Relations*, *Awareness* menjadi tahap awal yang penting karena sebelum seniman dapat memahami dan berpartisipasi dalam suatu program, mereka perlu terlebih dahulu menyadari keberadaan program tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian Priyambodo (2019) mengenai *Marketing Public Relations Tools* DBL Academy yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan berbagai tools Public Relations terhadap *brand awareness*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa beberapa elemen *Public Relations*, seperti *identity media*, *event*, dan *speeches*, berkontribusi dalam membentuk *awareness* khalayak terhadap suatu organisasi atau program.

Temuan serupa juga terlihat dalam penelitian Firdi (2024) mengenai strategi *Marketing Public Relations* PT Magnet melalui media sosial. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan berbagai *tools Public Relations*, meliputi *publicity, events, news, community engagement, media identity, dan social responsibility*, dapat digunakan secara terpadu untuk membangun *brand awareness*. Temuan tersebut memperkuat bahwa *awareness* terhadap suatu program tidak hanya dibangun melalui satu bentuk media, tetapi dapat didukung melalui kombinasi berbagai media dan aktivitas *Public Relations* yang memiliki fungsi komunikasi berbeda namun saling melengkapi.

Berdasarkan temuan tersebut, produksi media *Public Relations* menjadi salah satu bentuk strategi komunikasi yang dapat digunakan untuk membangun *awareness* terhadap Program Ruang Aman Berkesenian. Media yang diproduksi tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi secara terpisah, tetapi dirancang sebagai satu rangkaian komunikasi yang saling mendukung untuk memperkenalkan keberadaan program, menyampaikan pesan utama, serta meningkatkan perhatian seniman terhadap upaya penciptaan ruang aman di lingkungan seni. Media tersebut meliputi *flyer* undangan sosialisasi, *backdrop pledge wall, backdrop* panggung sosialisasi, banner alur pelaporan dan penanganan, dua video berbasis *Elaboration Likelihood Model (ELM)*, *press release*, serta video *after event*. Rangkaian media *Public Relations* tersebut diharapkan dapat membangun *awareness* seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian, sekaligus memperkenalkan keberadaan kanal pelaporan sebagai bagian dari upaya menciptakan lingkungan seni yang lebih aman di Dewan Kesenian Semarang.

1.2 Rumusan Masalah

Kekerasan seksual di lingkungan komunitas seni Kota Semarang menjadi isu yang perlu mendapatkan perhatian karena dapat mengganggu keamanan dan keberlangsungan berkarya para seniman. Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan di lingkungan Dewan Kesenian Semarang (Dekase), ditemukan beberapa kebutuhan yang perlu diselesaikan secara terintegrasi, yaitu penyusunan SOP dan Struktur Internal Program Ruang Aman Berkesenian

sebagai dasar pencegahan dan penanganan kasus, Penyediaan Kanal Pelaporan yang aman dan jelas, serta pelaksanaan Sosialisasi melalui Gelar Wicara dan Peluncuran Kanal Pelaporan. Rangkaian penyelesaian tersebut menjadi bagian dari perancangan Program Ruang Aman Berkesenian sebagai upaya membangun lingkungan berkesenian yang lebih aman di Kota Semarang.

Dalam mendukung pelaksanaan program tersebut, diperlukan media *Public Relations* yang mampu membantu dalam membangun *awareness* terhadap Program Ruang Aman Berkesenian sekaligus memperkenalkan pesan dan keberadaan program kepada para pelaku seni di Dekase. Oleh karena itu, fokus proyek ini adalah produksi media *Public Relations* yang meliputi *flyer* undangan sosialisasi, *backdrop pledge wall*, *backdrop* panggung sosialisasi, banner alur pelaporan dan penanganan, dua video berbasis *Elaboration Likelihood Model* (ELM), *press release*, dan video *after event*. Produksi media tersebut diarahkan untuk mendukung rangkaian program sekaligus membangun *awareness* pelaku seni terhadap keberadaan dan tujuan Program Ruang Aman Berkesenian.

1.3 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah, adapun tujuan dari penyusunan proyek tugas akhir ini yaitu:

1. Merancang, memproduksi, dan mempublikasikan media *Public Relations* yang efektif dan tepat sasaran untuk mendukung Program Ruang Aman Berkesenian.
2. Membangun *awareness* seniman Dewan Kesenian Semarang terhadap keberadaan, tujuan, dan pesan Program Ruang Aman Berkesenian melalui penyampaian pesan yang persuasif dan mudah dipahami dalam media yang diproduksi.
3. Mendokumentasikan seluruh rangkaian pelaksanaan Program Ruang Aman Berkesenian sebagai bentuk pertanggungjawaban publik sekaligus media penyebarluasan pesan program pasca-kegiatan.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Proyek Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan dan wawasan akademis terkait penerapan teori komunikasi *Public Relations* dalam membangun *awareness* terhadap suatu program, khususnya Program Ruang Aman Berkesenian sebagai upaya penanganan isu kekerasan seksual di lingkungan komunitas seni. Proyek ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penerapan strategi produksi media *Public Relations* secara terstruktur dalam membangun *awareness* seniman Dewan Kesenian Semarang terhadap keberadaan, tujuan, dan pesan Program Ruang Aman Berkesenian.

1.4.2 Manfaat Praktis

Melalui pelaksanaan program komunikasi *Public Relations* Ruang Aman Berkesenian serta produksi media *Public Relations* pendukungnya, diharapkan hasil proyek ini dapat menjadi tolak ukur keberhasilan dalam memengaruhi sikap dan perilaku anggota komunitas seni untuk membentuk budaya aman, saling melindungi, dan berani bersuara terhadap isu kekerasan seksual di lingkungan berkesenian.

1. Bagi Dekase Kota Semarang: Memberikan kontribusi berupa konsep program dan penerapan strategi komunikasi *Public Relations* untuk membentuk ekosistem komunitas seni yang aman, sehat, dan bermartabat, sekaligus menghasilkan kanal pelaporan resmi, dokumen SOP penanganan kasus, MoU dengan Lembaga Sahwahita, serta struktur penanggung jawab Ruang Aman yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh seluruh anggota komunitas seni di bawah naungan Dekase Kota Semarang.
2. Bagi Lembaga Sahwahita: Memperluas jangkauan pendampingan lembaga ke komunitas seni yang selama ini belum terjangkau oleh program perlindungan perempuan yang ada, sekaligus menjadi mitra rujukan resmi yang dikenal dan dipercaya oleh komunitas seniman Kota Semarang, serta

memiliki landasan kerja sama yang telah terformalisasi melalui MoU bersama Dekase.

3. Bagi Mahasiswa: Menjadi sarana pembelajaran langsung terkait perancangan program sosialisasi, produksi media *Public Relations*, serta strategi komunikasi *Public Relations* dalam konteks proyek nyata, sekaligus memberikan pengalaman praktis tentang bagaimana program *Public Relations* dapat menjadi instrumen perubahan sosial pada isu sensitif.
4. Bagi Anggota Komunitas Seni: Memberikan ruang edukasi yang aman dan inklusif bagi seniman untuk memahami bentuk-bentuk kekerasan seksual, mengenali hak-hak mereka, serta membangun keberanian untuk bersuara dan saling mendukung sesama anggota komunitas. Melalui sosialisasi ini, anggota komunitas juga mendapatkan akses terhadap kanal pelaporan resmi sebagai sarana penanganan kasus yang aman, terpercaya, dan bebas dari stigma.

1.5 Luaran

Luaran dari proyek tugas akhir ini berupa produksi media *Public Relations* untuk mendukung Program Ruang Aman Berkesenian. Delapan media dipilih berdasarkan kebutuhan komunikasi pada setiap tahapan program dan memiliki fungsi yang saling melengkapi dalam membangun *awareness* seniman Dewan Kesenian Semarang terhadap keberadaan dan tujuan program. *Flyer* undangan sosialisasi digunakan untuk menyampaikan informasi awal mengenai kegiatan, sedangkan *backdrop pledge wall* berfungsi sebagai media visual untuk mendorong keterlibatan dan komitmen seniman. *Backdrop* panggung sosialisasi digunakan sebagai identitas visual sekaligus penguat pesan program selama kegiatan berlangsung. Selanjutnya, banner alur pelaporan dan penanganan digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai mekanisme pelaporan, sementara video himbuan berfungsi menyampaikan pesan persuasif untuk membangun *awareness* dan perhatian seniman terhadap isu kekerasan seksual. Video animasi alur pelaporan dan mekanisme penanganan digunakan untuk memperkenalkan tahapan pelaporan secara visual. *Press release* berfungsi sebagai media publikasi untuk

menyebarkan informasi mengenai pelaksanaan dan pesan program, sedangkan *video after event* digunakan sebagai media dokumentasi sekaligus publikasi pasca-kegiatan untuk memperluas penyebaran pesan Program Ruang Aman Berkesenian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian terdahulu, pertama penulis menjelaskan yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan. Hal ini menjadi dasar pertimbangan dan perbandingan dalam pelaksanaan serta pengembangan ide dalam penyusunan kerangka berpikir dalam menyusun proyek tugas akhir ini. Dalam memperkuat kajian, berikut beberapa penelitian sebelumnya yang penulis jadikan acuan:

Pertama, penelitian terdahulu yang relevan dengan penyusunan tugas akhir ini adalah artikel ilmiah milik Tasha Amalia Adenan dan Novita Surya Ningsih (2025) dengan judul "Sosialisasi Satgas PPKS Unmul sebagai Upaya dalam Pemahaman Kekerasan Seksual di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman" yang diterbitkan dalam Jurnal Pembangunan Sosial, Volume 13 Nomor 2 Tahun 2025. Di dalamnya menjelaskan terkait peran program sosialisasi Satuan Tugas Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Seksual Universitas Mulawarman (Satgas PPKS Unmul) dalam meningkatkan pemahaman civitas akademika Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik mengenai kekerasan seksual, sebagai respons atas mandat Permendikbud Ristek Nomor 30 Tahun 2021 yang mewajibkan setiap perguruan tinggi membentuk satuan tugas serupa.

Penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas sosialisasi yang dijalankan oleh Satgas PPKS Unmul, khususnya terhadap mahasiswa baru FISIP angkatan 2024, dalam membangun pemahaman tentang definisi, ruang lingkup, mekanisme pelaporan, dan sanksi administratif terkait kekerasan seksual di lingkungan kampus. Pelaksanaan penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui dokumentasi laporan Satgas PPKS Unmul dan wawancara dengan informan, dilengkapi dengan hasil post test yang diisi oleh 413 peserta sosialisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sosialisasi yang dilakukan terbukti meningkatkan pemahaman mahasiswa baru FISIP terhadap kekerasan seksual secara signifikan, sekaligus mendorong terbukanya saluran pelaporan kasus yang sebelumnya tidak aktif, sehingga sosialisasi dinilai sebagai langkah awal yang

efektif dalam membangun lingkungan kampus yang aman dan bebas dari kekerasan seksual.

Kedua, penelitian terdahulu yang relevan dengan penyusunan tugas akhir ini adalah artikel ilmiah milik Khofidhotur Rovida dan M. Irfan Rahmatullah (2026) dengan judul "Intervensi Preventif Kekerasan Seksual melalui Edukasi Berbasis Sekolah: Implementasi Edukasi Pencegahan di SMA 17 Agustus Surabaya" yang diterbitkan dalam Kadarkum: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Volume 7 Nomor 1 Tahun 2026, yang diterbitkan oleh Universitas Semarang. Di dalamnya menjelaskan terkait implementasi program edukasi pencegahan kekerasan seksual melalui pendekatan sosialisasi interaktif yang mengintegrasikan perspektif hukum dan kesehatan, sebagai respons atas meningkatnya kasus kekerasan seksual terhadap remaja di lingkungan sekolah secara nasional.

Kegiatan ini bertujuan meningkatkan literasi risiko siswa mengenai definisi dan bentuk kekerasan seksual, memperkuat kesadaran perlindungan diri, serta mengenalkan mekanisme pelaporan yang tersedia melalui kanal resmi seperti guru BK, Unit PPA, dan layanan pengaduan SAPA 129. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan terstruktur yaitu persiapan, pelaksanaan edukasi interaktif, pendampingan diskusi terarah, dan evaluasi melalui kuesioner *pre-post*, dengan metode yang meliputi pemaparan materi kerangka hukum, diskusi terbimbing, simulasi kasus, dan tanya jawab partisipatif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan skor literasi risiko sebesar 32% setelah intervensi, mencakup pemahaman yang lebih komprehensif tentang konsep kekerasan seksual, meningkatnya kesadaran terhadap mekanisme pelaporan, serta terbentuknya kesadaran hukum di kalangan pelajar sebagai bagian dari upaya preventif yang berkelanjutan dalam membangun lingkungan sekolah yang aman dan responsif terhadap isu perlindungan anak.

Ketiga, penelitian terdahulu yang relevan dengan penyusunan tugas akhir ini adalah artikel ilmiah milik Muhammad Mahesa Rizieq Akbar, dkk. (2024) dengan judul "Program Sosialisasi Kekerasan Seksual/*Sexual Harassment*" yang dipublikasikan dalam Prosiding Seminar Nasional LPPM Universitas Muhammadiyah Jakarta Tahun 2024. Di dalamnya menjelaskan terkait upaya

pencegahan dan penanganan kekerasan seksual melalui program sosialisasi yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN Universitas Muhammadiyah Jakarta kepada siswa kelas 1 SMP hingga kelas 1 SMK di Yayasan Pendidikan Muslim Asia Afrika, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan.

Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa mengenai cara mengenali, mencegah, dan menanggapi situasi kekerasan seksual, sekaligus membangun kesadaran tentang pentingnya menghargai diri sendiri dan orang lain demi terciptanya lingkungan sekolah yang aman dan nyaman. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui metode presentasi, diskusi kelompok, pemutaran video edukatif, dan simulasi interaktif yang disesuaikan dengan usia dan tingkat pemahaman siswa, dengan produk utama berupa modul edukasi dan poster pencegahan kekerasan seksual yang diserahkan kepada sekolah. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kesadaran dan kepekaan siswa terhadap isu kekerasan seksual, tumbuhnya keberanian untuk bersuara ketika menemukan tindakan yang tidak pantas, serta terbentuknya komitmen sekolah untuk mengintegrasikan materi kekerasan seksual ke dalam kurikulum Pendidikan Karakter dan Pendidikan Kesehatan sebagai langkah preventif yang berkelanjutan.

Keempat, penelitian terdahulu yang relevan dengan penyusunan tugas akhir ini adalah artikel ilmiah milik Asya Noor Adha, dkk. (2025) dengan judul "Penguatan Kesadaran Hukum Siswa melalui Sosialisasi Pencegahan Kekerasan Seksual pada Anak di SMP Negeri 24 Samarinda" yang diterbitkan dalam Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum, Volume 3 Nomor 5 Tahun 2025. Artikel ini menjelaskan terkait upaya penguatan kesadaran hukum siswa melalui program sosialisasi interaktif bertema "Kenali, Cegah, dan Laporkan: Bersama Lawan Kekerasan Seksual Pada Anak" yang didasarkan pada UU Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual dan UU Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. Kegiatan ini bertujuan menumbuhkan pemahaman, keterampilan, dan keberanian siswa untuk mengenali, mencegah, serta melaporkan kasus kekerasan dan pelecehan seksual di lingkungan sekolah maupun luar sekolah.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pendekatan edukatif-deskriptif secara tatap muka yang meliputi pemaparan materi, diskusi, permainan edukatif,

penayangan video, serta evaluasi berupa kuis dan tanya jawab yang melibatkan 88 siswa kelas VIII. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa mengenai bentuk-bentuk kekerasan seksual, batasan tubuh, keberanian berkata tidak, dan prosedur pelaporan yang tepat, sekaligus memperkuat peran mahasiswa hukum sebagai agen perubahan dalam membangun budaya hukum dan lingkungan sekolah yang aman sejak dini.

Tabel 3 Kajian Pustaka dan Pembaharuan

Aspek	Tasha Amalia Adenan & Novita Surya Ningsih (2025)	Khofidhotur Rovida & M. Irfan Rahmatullah (2026)	Muhammad Mahesa Rizieq Akbar dkk (2024)	Asya Noor Adha dkk (2025)	Pembaruan Penelitian
Lokasi & Subjek	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman Mahasiswa baru FISIP angkatan 2024, survei/ <i>post-test</i> pada 413 peserta.	SMA 17 Agustus Surabaya. Peserta didik sekolah menengah atas.	Yayasan Pendidikan Muslim Asia Afrika, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan. Siswa kelas 1 SMP sampai 1 SMK.	SMP Negeri 24 Samarinda, 88 siswa kelas VIII sebagai peserta sosialisasi.	Kota Semarang. Seniman di bawah naungan Dewan Kesenian Semarang (Dekase), dengan fokus produksi media <i>Public Relations</i> untuk membangun <i>awareness</i> Program Ruang Aman Berkesenian.
Metode	Metode penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik dokumentasi dan wawancara, dilengkapi <i>post-test/survei</i> setelah sosialisasi.	Pemetaan masalah, observasi lapangan, penyampaian materi hukum dan dampak medis-psikologis, serta evaluasi melalui kuesioner <i>pre-post</i> .	Presentasi, diskusi kelompok, pemutaran video edukatif, dan simulasi interaktif yang disesuaikan dengan usia peserta.	Sosialisasi tatap muka dengan pendekatan edukatif-deskriptif, melalui presentasi materi, diskusi, permainan edukatif, tayangan video, kuis,	Program PR melalui Pembekalan dan Diskusi dalam Pembahasan SOP Internal Dekase guna Membangun Ruang Aman Berkesenian, serta sosialisasi kanal pelaporan berupa diskusi interaktif, peluncuran

				dan tanya jawab.	kanal pelaporan resmi, dan penandatanganan komitmen bersama, didukung produksi dua video berbasis <i>Elaboration Likelihood Model</i> (ELM).
Output	eningkat setelah sosialisasi; data post-test menunjukkan sebagian besar peserta memahami definisi, lingkup, sasaran, penanganan, dan sanksi kekerasan seksual.	Terjadi peningkatan signifikan pemahaman siswa, dengan kenaikan skor literasi risiko sebesar 32% setelah intervensi.	Tersusunnya modul edukasi dan poster sebagai media bantu, sekaligus meningkatnya pemahaman siswa.	Meningkatnya pengetahuan siswa tentang bentuk kekerasan seksual, batasan tubuh, keberanian berkata tidak, prosedur pelaporan, serta kesadaran hukum dan empati sosial.	Empat output konkret yaitu kanal pelaporan resmi, dokumen SOP penanganan kasus, MoU Dekase & Yayasan Sahwahita, serta struktur penanggung jawab Ruang Aman tiap cabang seni, didukung produksi media <i>Public Relations</i> berupa <i>flyer</i> undangan sosialisasi, <i>backdrop pledge wall</i> , <i>backdrop</i> panggung sosialisasi, <i>banner</i> alur pelaporan dan penanganan, dua video berbasis <i>Elaboration Likelihood Model</i> (ELM), <i>press release</i> , dan video <i>after event</i> yang dipublikasikan melalui Instagram dan YouTube Dekase.

Fokus	Pemahaman kekerasan seksual, fungsi Satgas PPKS, serta mekanisme pelaporan.	Literasi risiko, mekanisme pelaporan, serta konsekuensi hukum dan kesehatan dari kekerasan seksual.	Pencegahan dan penanganan kekerasan seksual di lingkungan sekolah.	Pengenalan, pencegahan, dan pelaporan kekerasan seksual pada anak.	Membangun <i>awareness</i> dan mekanisme pelaporan kekerasan seksual melalui program Ruang Aman Berkesenian, berfokus pada perubahan norma komunitas, pemberdayaan korban, dan formalisasi sistem perlindungan di lingkungan seni Kota Semarang.
Pendekatan	Sosialisasi kelembagaan berbasis edukasi internal, dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses penyampaian materi dalam peningkatan pemahaman mahasiswa.	Intervensi edukatif preventif berbasis sekolah, menggabungkan perspektif hukum dan kesehatan melalui observasi, penyampaian materi, serta evaluasi pre-post untuk mengukur perubahan pemahaman.	Strategi komunikasi edukatif berbasis kegiatan sosialisasi terapan, memanfaatkan presentasi, diskusi kelompok, video edukasi, simulasi interaktif, serta media bantu seperti modul dan poster.	Edukasi preventif berbasis sosialisasi interaktif, dengan pendekatan partisipatif melalui presentasi, diskusi, permainan edukatif, video, kuis, dan tanya jawab untuk membangun kesadaran hukum siswa.	<i>Public Relations</i> dan produksi media berbasis <i>Elaboration Likelihood Model/ELM</i> (Petty & Cacioppo, 1986) yang disusun berdasarkan kebutuhan riil komunitas seni, dengan kolaborasi lintas lembaga antara Dekase dan Yayasan Sahwahita.

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *Public Relations*

Public Relations (PR) sebagai disiplin ilmu tidak semata-mata berfokus pada praktik komunikasi organisasi, melainkan juga mencakup dimensi ilmiah yang diwujudkan melalui penelitian yang dapat bersifat verifikatif, eksploratif, maupun aplikatif. Penelitian dalam PR memiliki peran dalam menilai penerapan teori, memahami permasalahan komunikasi, serta menyediakan solusi yang

relevan terhadap tantangan komunikasi publik yang dihadapi oleh organisasi. Temuan penelitian tersebut selanjutnya dapat menjadi landasan dalam merancang program PR yang strategis, sistematis, dan sesuai dengan sasaran komunikasi yang ingin dicapai.

Sebagai praktik profesional, PR berperan dalam membangun dan memelihara hubungan antara organisasi dengan publik melalui proses komunikasi yang terencana. Dalam pelaksanaannya, PR tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengelola pesan melalui berbagai saluran komunikasi yang sesuai dengan karakteristik sasaran. Salah satu penerapan PR dapat dilakukan melalui produksi media komunikasi dan penyelenggaraan *event* sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada publik sasaran. *Event* dapat menjadi sarana komunikasi strategis karena memungkinkan organisasi berinteraksi secara langsung dengan publik. Partisipasi publik menjadi salah satu elemen penting dalam keberhasilan aktivitas PR, khususnya dalam penyelenggaraan *event* yang dapat menciptakan keterlibatan dan keterikatan dengan publik sasaran (Santika et al., 2024).

Dalam proyek ini, konsep *Public Relations* diterapkan melalui Program Ruang Aman Berkesenian yang menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada seniman Dewan Kesenian Semarang (Dekase). Produksi media *Public Relations* menjadi bagian dari strategi komunikasi program untuk memperkenalkan keberadaan program, menyampaikan pesan utama, serta membangun *awareness* seniman Dekase terhadap Program Ruang Aman Berkesenian. Dengan demikian, PR dalam proyek ini tidak hanya ditempatkan sebagai aktivitas penyampaian informasi, tetapi sebagai proses komunikasi yang terencana untuk mendukung pencapaian tujuan program.

2.1.2 Fungsi *Public Relations*

Fungsi *Public Relations* (PR) pada dasarnya adalah membangun serta memelihara hubungan yang positif antara organisasi dan publiknya, baik publik internal maupun eksternal. Dalam menjalankan peran tersebut, PR tidak hanya bertugas menyampaikan informasi, tetapi juga menjaga alur komunikasi agar

tetap efektif, terarah, dan mampu menciptakan hubungan yang baik antara organisasi dengan pihak-pihak yang berkepentingan. Di lingkungan internal, PR juga membantu menjaga koordinasi sehingga potensi miskomunikasi maupun konflik dapat diminimalkan. Secara lebih luas, PR berkontribusi dalam membentuk kredibilitas organisasi melalui penyampaian pesan yang konsisten, terbuka, dan sesuai dengan nilai organisasi. Hal ini sejalan dengan temuan Ariska (2023) yang menekankan bahwa PR berfungsi membangun dan mempertahankan pengertian antara organisasi dan publiknya. Berikut merupakan fungsi dari *Public Relations*:

1. Membangun dan Menjaga Hubungan Positif. PR berfungsi menciptakan dan menjaga hubungan positif antara organisasi dan publiknya, baik pihak internal maupun eksternal. Fungsi ini diwujudkan melalui komunikasi yang terencana dan konsisten agar organisasi dapat menyampaikan pesan kepada publik secara efektif.
2. Meningkatkan Keterlibatan Publik. PR berperan dalam meningkatkan keterlibatan publik melalui komunikasi yang terbuka dan interaktif. Fungsi tersebut dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas seperti kampanye, event, dan kegiatan sosialisasi yang memungkinkan publik berinteraksi secara langsung dengan program atau organisasi.
3. Meningkatkan Kredibilitas dan Citra Positif. PR berperan dalam membangun dan mempertahankan citra positif organisasi melalui penyampaian pesan yang konsisten dan sesuai dengan nilai organisasi. Pesan yang disampaikan secara tepat dapat membantu membangun kepercayaan publik terhadap organisasi maupun program yang dijalankan.

Dalam proyek ini, fungsi PR tersebut diwujudkan melalui produksi media komunikasi yang digunakan untuk mendukung Program Ruang Aman Berkesenian. Media yang diproduksi tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkenalkan program, meningkatkan perhatian, dan membangun *awareness* seniman Dekase terhadap keberadaan serta tujuan program.

2.1.3 Tujuan *Public Relations*

Tujuan utama Public Relations (PR) adalah mencapai sasaran komunikasi yang telah ditetapkan melalui hubungan yang baik antara organisasi dengan publik. Hubungan tersebut dibangun melalui proses komunikasi yang memungkinkan publik mengenal keberadaan, kegiatan, serta pesan yang disampaikan oleh organisasi atau program.

Dalam praktiknya, PR berupaya memengaruhi pandangan publik melalui komunikasi yang terencana. Salah satu tahap awal yang perlu dicapai adalah membuat publik mengenali keberadaan suatu program sebelum mendorong keterlibatan lebih lanjut. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas PR, seperti penyelenggaraan event, publikasi, dan media relations. Melalui strategi komunikasi yang sesuai, PR dapat menarik perhatian publik terhadap suatu program dan membangun hubungan yang lebih positif dengan sasaran komunikasi (Rahma, 2023).

Dalam proyek ini, tujuan PR diarahkan pada membangun *awareness* seniman Dewan Kesenian Semarang terhadap Program Ruang Aman Berkesenian. Tujuan tersebut diwujudkan melalui produksi media PR yang digunakan pada berbagai tahapan program, mulai dari sebelum kegiatan, saat kegiatan berlangsung, hingga setelah kegiatan. Dengan demikian, aktivitas PR dalam proyek ini diarahkan untuk memastikan keberadaan, tujuan, dan pesan utama Program Ruang Aman Berkesenian dapat dikenali oleh seniman Dekase.

2.1.4 Produksi Media *Public Relations*

Produksi media dalam *Public Relations* (PR) merupakan kegiatan merancang, membuat, dan menyebarkan materi komunikasi yang mendukung tujuan organisasi atau program. Media PR dapat berbentuk cetak, digital, maupun audiovisual dan digunakan untuk menyampaikan pesan secara jelas, menarik, dan persuasif kepada publik. Dalam konteks event atau sosialisasi, produksi media tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai pendukung pengalaman komunikasi dan keterlibatan publik. Menurut Winarsih (2021), penggunaan media PR yang tepat dapat

meningkatkan efektivitas komunikasi publik karena pesan disampaikan dengan cara yang relevan dan mudah diterima oleh audiens, sehingga dapat memperkuat hubungan antara organisasi dan masyarakat.

Selain itu, produksi media PR dapat menjadi bagian dari strategi komunikasi yang mendukung keterlibatan publik. Media yang dirancang secara kreatif dan terintegrasi dengan aktivitas event dapat membantu memperkuat pesan yang disampaikan sebelum, selama, maupun setelah kegiatan. Menurut Santika et al. (2024), event yang didukung media PR dapat menciptakan keterlibatan yang lebih tinggi, memperkuat brand awareness, dan meningkatkan citra positif organisasi. Oleh karena itu, perencanaan dan produksi media menjadi aspek penting dalam aktivitas PR yang bertujuan membangun komunikasi yang efektif.

Dalam proyek ini, konsep produksi media *Public Relations* dioperasikan sebagai proses perancangan, produksi, dan publikasi delapan media yang digunakan untuk membangun *awareness* seniman Dewan Kesenian Semarang terhadap Program Ruang Aman Berkesenian. Media tersebut dirancang berdasarkan kebutuhan komunikasi pada setiap tahapan program. Pada tahap sebelum kegiatan, media digunakan untuk memperkenalkan keberadaan kegiatan dan menarik perhatian seniman. Pada saat kegiatan, media digunakan untuk memperkuat identitas program serta menyampaikan pesan dan informasi mengenai mekanisme pelaporan. Setelah kegiatan, media digunakan untuk mendokumentasikan dan menyebarkan kembali pesan program. Dengan penerapan tersebut, produksi media PR dalam proyek ini menjadi instrumen komunikasi yang secara langsung mendukung tujuan pembangunan *awareness* terhadap Program Ruang Aman Berkesenian.

2.1.4.1 *Flyer*

Flyer merupakan salah satu media komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara ringkas kepada publik. *Flyer* umumnya memadukan unsur teks, gambar, warna, dan tata letak yang dirancang secara menarik agar pesan dapat diterima dengan cepat. Mujahid, Hafiz, dan Sari

(2021) menjelaskan bahwa *flyer* merupakan media promosi yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat serta menjadi salah satu media komunikasi visual yang efektif dalam mendukung kegiatan promosi.

Dalam praktik *Public Relations*, *flyer* digunakan sebagai media publikasi untuk menyampaikan informasi mengenai program, kegiatan, maupun kampanye. Penyajian informasi yang singkat dan didukung desain visual yang komunikatif dapat membantu menarik perhatian sasaran komunikasi. Dalam proyek ini, *flyer* digunakan sebagai media komunikasi awal untuk memperkenalkan kegiatan sosialisasi Program Ruang Aman Berkesenian kepada seniman Dekase. Informasi yang disampaikan meliputi identitas kegiatan, waktu, tempat, dan informasi penting lainnya sehingga seniman dapat mengenali keberadaan kegiatan sebelum pelaksanaan.

2.1.4.2 Backdrop

Backdrop merupakan salah satu media komunikasi visual yang digunakan dalam penyelenggaraan kegiatan atau event untuk memperkuat identitas visual serta menyampaikan pesan kepada publik. Sebagai bagian dari *event collateral*, backdrop dapat memuat identitas penyelenggara, tema kegiatan, logo, maupun pesan utama yang ditampilkan secara visual. Menurut Dewi dan Valentina (2025), *event collateral* merupakan media komunikasi visual yang dirancang untuk mendukung penyelenggaraan acara serta menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens.

Dalam praktik *Public Relations*, *backdrop* menjadi salah satu bentuk *event collateral* yang berfungsi sebagai media publikasi, identitas kegiatan, dan pendukung dokumentasi. Penggunaan backdrop secara konsisten dapat membantu memperkuat identitas visual suatu program sehingga lebih mudah dikenali.

Dalam proyek ini, *backdrop* digunakan dalam dua bentuk, yaitu *backdrop pledge wall* dan *backdrop panggung* sosialisasi. *Backdrop pledge wall* berfungsi sebagai media visual yang mendukung keterlibatan seniman dalam

menyampaikan komitmen terhadap ruang berkesenian yang aman. Sementara itu, *backdrop* panggung sosialisasi digunakan untuk memperkuat identitas visual Program Ruang Aman Berkesenian sekaligus memperkuat pesan utama selama kegiatan berlangsung. Kedua media tersebut mendukung proses pengenalan dan penguatan identitas program kepada seniman Dekase.

2.1.4.3 Banner

Banner merupakan salah satu media komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi, publikasi, maupun pesan kepada sasaran komunikasi melalui perpaduan unsur teks, gambar, warna, dan tata letak. *Banner* dirancang untuk menyampaikan pesan secara singkat dan jelas sehingga dapat menarik perhatian serta memudahkan sasaran dalam mengenali informasi yang disampaikan. Harriot dan Dewi (2025) menjelaskan bahwa *banner* berfungsi sebagai media komunikasi visual yang dapat mendukung kegiatan sosialisasi karena mampu menyampaikan informasi secara informatif dan komunikatif kepada sasaran.

Dalam konteks *Public Relations*, *banner* dapat digunakan sebagai media publikasi dalam berbagai kegiatan seperti kampanye, seminar, pameran, maupun sosialisasi. Menurut Rustan (2008), keberhasilan sebuah *banner* tidak hanya ditentukan oleh isi pesan, tetapi juga oleh penerapan elemen desain komunikasi visual seperti tipografi, warna, ilustrasi, dan tata letak yang menciptakan hierarki informasi sehingga pesan dapat diterima dengan mudah.

Dalam proyek ini, *banner* digunakan untuk memperkenalkan alur pelaporan dan mekanisme penanganan dalam Program Ruang Aman Berkesenian kepada seniman Dekase. Penyajian informasi secara visual membantu seniman mengenali keberadaan mekanisme pelaporan yang menjadi bagian dari program.

2.1.4.4 Video

Video merupakan media komunikasi audiovisual yang menggabungkan unsur gambar bergerak, suara, teks, dan animasi untuk menyampaikan

informasi atau pesan kepada audiens. Sebagai media komunikasi, video dapat menyajikan pesan melalui kombinasi unsur visual dan audio sehingga mampu menarik perhatian audiens. Natasha, Yunanto, dan Oktaviani (2019) menjelaskan bahwa video sebagai media promosi memiliki kemampuan menarik perhatian audiens melalui kombinasi unsur visual dan audio.

Dalam praktik *Public Relations*, video digunakan sebagai media komunikasi untuk menyampaikan informasi, mendukung publikasi, membangun citra organisasi, serta menyampaikan pesan kampanye. Permatasari dan Wicaksono (2025) menyatakan bahwa video sebagai media komunikasi visual mampu memperkuat penyampaian pesan, membangun brand *awareness*, dan meningkatkan keterikatan emosional audiens melalui penyajian visual yang menarik dan komunikatif.

Dalam proyek ini, video digunakan dalam dua bentuk, yaitu video himbauan Ruang Aman Berkesenian dan video alur pelaporan serta mekanisme penanganan. Video himbauan digunakan untuk menarik perhatian dan membangun *awareness* seniman terhadap pesan Program Ruang Aman Berkesenian, sedangkan video alur pelaporan digunakan untuk memperkenalkan keberadaan alur pelaporan dan mekanisme penanganan secara visual. Kedua video tersebut diproduksi dengan pendekatan *Elaboration Likelihood Model* (ELM) sebagai landasan dalam penyusunan pesan persuasif.

2.1.4.5 Press Release

Press release atau siaran pers merupakan salah satu media *Public Relations* yang digunakan untuk menyampaikan informasi resmi mengenai kegiatan, kebijakan, maupun pencapaian organisasi kepada media massa agar dapat dipublikasikan kepada masyarakat. *Press release* disusun menggunakan kaidah penulisan berita sehingga informasi yang disampaikan memiliki nilai berita, akurat, dan mudah dipahami oleh media maupun publik. Menurut Gandariani (2017), *press release* merupakan bentuk publikasi yang dibuat oleh praktisi *Public Relations* sebagai sarana penyampaian informasi organisasi kepada media massa untuk memperoleh publisitas.

Dalam praktik *Public Relations*, *press release* berfungsi sebagai media komunikasi yang mendukung kegiatan media relations serta memperluas penyebaran informasi mengenai organisasi maupun program. Illahi (2014) menjelaskan bahwa *press release* menjadi salah satu tools *Public Relations* yang berperan dalam menjalin hubungan dengan media sekaligus menyebarkan informasi organisasi kepada publik.

Dalam proyek ini, *press release* digunakan sebagai media publikasi pasca-kegiatan untuk memperkenalkan dan menyebarkan informasi mengenai pelaksanaan Program Ruang Aman Berkesenian, sehingga keberadaan dan pesan program dapat menjangkau publik di luar peserta kegiatan secara lebih luas.

2.1.5 Aplikasi Canva

Canva Pro merupakan platform desain berbasis daring yang menyediakan berbagai alat untuk membuat materi komunikasi visual, seperti *flyer*, poster, banner, undangan, infografis, dan presentasi. Platform ini memungkinkan pengguna menghasilkan desain secara efisien melalui fitur template, elemen grafis, dan alat pengeditan. Canva Pro juga menyediakan fitur pengelolaan aset visual yang membantu menjaga konsistensi identitas visual pada berbagai materi komunikasi dalam satu kegiatan (Shidik et al., 2023).

Dalam proyek ini, Canva Pro digunakan sebagai alat utama dalam perancangan *flyer* undangan sosialisasi, *backdrop pledge wall*, *backdrop* panggung sosialisasi, dan *banner* alur pelaporan dan penanganan, serta dalam proses editing video animasi alur pelaporan dan mekanisme penanganan. Penggunaan Canva Pro mendukung konsistensi elemen visual antarmedia sehingga identitas Program Ruang Aman Berkesenian dapat dikenali secara konsisten oleh seniman Dekase.

2.1.6 Aplikasi Capcut

CapCut merupakan aplikasi pengeditan video berbasis mobile dan desktop yang menyediakan berbagai fitur pengeditan, seperti pemotongan klip,

penambahan teks, transisi, efek visual, pengaturan warna, serta penyelarasan audio. Kemudahan penggunaan berbagai fitur tersebut mendukung proses produksi video yang membutuhkan efisiensi dan kualitas visual.

Dalam proyek ini, CapCut digunakan sebagai alat utama dalam proses pengeditan video imbauan Ruang Aman Berkesenian dan video *after event*. Video imbauan digunakan sebagai media penyampaian pesan secara persuasif untuk membangun *awareness* seniman Dekase, sedangkan video *after event* digunakan sebagai media dokumentasi dan publikasi pasca-kegiatan untuk memperluas penyebaran pesan Program Ruang Aman Berkesenian.

2.1.7 Awareness

Awareness atau kesadaran merupakan tahap awal dalam proses komunikasi publik ketika seseorang mulai mengetahui dan mengenali keberadaan suatu program, kegiatan, atau isu. Dalam praktik *Public Relations*, *awareness* menjadi bagian penting karena pengenalan terhadap keberadaan suatu program merupakan dasar sebelum publik memberikan perhatian dan keterlibatan lebih lanjut terhadap program tersebut.

Dalam kajian mengenai Kampanye Sadar Wisata 5.0, Yustikasari (2022) menjelaskan bahwa kampanye tersebut berfokus pada peningkatan *awareness* masyarakat mengenai pentingnya keterlibatan mereka dalam suatu program melalui strategi komunikasi yang disesuaikan dengan berbagai platform media. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *awareness* dapat dibangun melalui penyampaian pesan yang terencana dan penggunaan media yang sesuai dengan sasaran komunikasi.

Dalam proyek ini, konsep *awareness* dioperasionalkan sebagai kemampuan seniman Dewan Kesenian Semarang untuk mengetahui dan mengenali keberadaan Program Ruang Aman Berkesenian, serta mengenali tujuan dan pesan utama yang disampaikan melalui program. Operasionalisasi tersebut diwujudkan melalui penggunaan media *Public Relations* yang dirancang untuk memperkenalkan program, menarik perhatian seniman,

memperkuat identitas program, serta menyebarluaskan kembali pesan program setelah kegiatan.

Pembangunan *awareness* dalam proyek ini dilakukan melalui tiga tahapan komunikasi. Sebelum kegiatan, *flyer* digunakan untuk memperkenalkan keberadaan kegiatan kepada seniman Dekase. Selama kegiatan, *backdrop pledge wall*, *backdrop* panggung, *banner*, serta video digunakan untuk memperkuat identitas program, menarik perhatian, dan memperkenalkan pesan serta mekanisme pelaporan. Setelah kegiatan, *press release* dan video *after event* digunakan untuk memperluas publikasi dan mengingatkan kembali keberadaan serta pesan Program Ruang Aman Berkesenian. Dengan demikian, *awareness* tidak hanya ditempatkan sebagai konsep teoritis, tetapi diterapkan secara langsung melalui perencanaan dan produksi media PR dalam proyek ini.

2.1.8 Elaboration Likelihood Model (ELM)

Elaboration Likelihood Model (ELM) merupakan teori persuasi yang dikembangkan oleh Petty dan Cacioppo (1986). Teori ini menjelaskan bahwa efektivitas suatu pesan dipengaruhi oleh bagaimana individu memproses informasi yang diterimanya. Menurut Petty dan Cacioppo (1986), terdapat dua jalur persuasi, yaitu *central route* dan *peripheral route*. *Central route* terjadi ketika individu memproses pesan secara lebih kritis dengan mempertimbangkan kualitas argumen yang disampaikan, sedangkan *peripheral route* terjadi ketika individu lebih dipengaruhi oleh isyarat sederhana, seperti daya tarik visual, kredibilitas komunikator, maupun cara penyajian pesan.

Dalam komunikasi persuasif, Perbawainingsih (2012) menyatakan bahwa persuasi merupakan proses komunikasi untuk membentuk atau mengubah sikap yang dapat dipahami melalui teori *Elaboration Likelihood Model* (ELM). Efektivitas persuasi tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas pesan, tetapi juga oleh kualitas komunikator dan cara pesan disampaikan. Oleh karena itu, ELM dapat menjadi landasan dalam merancang pesan yang mampu menarik perhatian sekaligus menyampaikan informasi secara efektif.

Dalam proyek ini, ELM dioperasionalkan secara khusus pada produksi dua media video, yaitu video himbauan Ruang Aman Berkesenian dan video alur pelaporan serta mekanisme penanganan. Penerapan ELM digunakan sebagai landasan dalam menentukan cara penyampaian pesan melalui kombinasi argumentasi, visual, teks, audio, dan elemen pendukung lainnya. *Central route* diterapkan melalui penyampaian informasi dan argumen yang berkaitan dengan isu serta pesan utama Program Ruang Aman Berkesenian, sedangkan *peripheral route* diterapkan melalui penggunaan elemen visual, audio, desain, dan penyajian pesan yang menarik perhatian. Penerapan kedua jalur tersebut disesuaikan dengan karakteristik media video agar pesan program dapat menarik perhatian dan mendukung terbentuknya *awareness* seniman Dekase terhadap Program Ruang Aman Berkesenian.

BAB III

METODE PENGKARYAAN

3.1 Profil Mitra



Gambar 4 Profil Mitra

Sumber : Arsip Resmi Dekase dan Lembaga Sahwahita

Dewan Kesenian Semarang (Dekase) merupakan organisasi yang berperan sebagai mitra konsultatif Pemerintah Kota Semarang dalam bidang seni dan budaya. Lembaga ini pertama kali dibentuk pada tahun 1999 berdasarkan Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 5A Tahun 1993, dan sejak saat itu menjadi wadah bagi para pelaku seni di Kota Semarang untuk berhimpun, berkarya, serta menyalurkan aspirasi kepada pemerintah kota dalam perumusan kebijakan seni budaya. Dekase dipimpin oleh seorang Ketua Umum yang dibantu oleh Ketua-ketua Bidang, Sekretaris, Bendahara, serta sejumlah komite yang membawahi cabang-cabang kesenian, meliputi komite film, musik, tari, rupa, sastra, dan teater.

Sebagai organisasi yang menaungi para seniman lintas cabang seni, Dekase memiliki jejaring anggota yang luas dan beragam, termasuk sejumlah seniman perempuan yang aktif berkegiatan di berbagai wilayah Kota Semarang. Kondisi ini menjadikan isu keamanan dan kenyamanan ruang berkesenian sebagai perhatian penting bagi organisasi, khususnya dalam menciptakan lingkungan berkesenian yang bebas dari kekerasan dan pelecehan. Atas dasar

itu, Dekase berinisiatif menyusun SOP internal serta membangun kanal pelaporan sebagai bagian dari upaya mewujudkan ruang aman berkesenian bagi seluruh anggotanya.

Dalam menjalankan program ini, Dekase menggandeng Yayasan Sahwahita sebagai mitra pendamping yang berfokus pada isu perlindungan perempuan dan anak. Kolaborasi ini memberikan Dekase pendampingan dari sisi keahlian penanganan kasus kekerasan berbasis gender, sekaligus memperkuat sensitivitas gender di lingkungan internal organisasi. Sinergi antara Dekase sebagai wadah komunitas seni dan Yayasan Sahwahita sebagai lembaga yang berpengalaman dalam isu perlindungan perempuan dan anak menjadi landasan penting bagi keberlangsungan program Ruang Aman Berkesenian.

3.2 Metode Pelaksanaan

Proyek tugas akhir ini dilakukan secara berkelompok, di mana setiap anggota memiliki tanggung jawab dan peran masing-masing. Penulis dalam proyek ini berfokus pada perancangan media *Public Relations* dengan tanggung jawab utama pada perancangan dan produksi seluruh materi komunikasi serta pengelolaan dokumentasi produksi media *Public Relations* dalam program Ruang Aman Berkesenian yang diselenggarakan bersama Dewan Kesenian Semarang (Dekase) dan Yayasan Sahwahita.

3.2.1 Pra – Produksi

Pada tahap ini penulis melakukan proses perencanaan dan penyiapan konsep sebelum memasuki tahap desain teknis. Penulis melakukan riset referensi visual untuk menentukan gaya desain yang sesuai dengan citra program Ruang Aman Berkesenian, kemudian merancang konsep pesan dan copywriting untuk setiap media. Selain itu, penulis menyusun script untuk video himbauan ruang aman berkesenian, sekaligus mengumpulkan bahan-bahan pendukung yang dibutuhkan untuk proses produksi video *awareness* dan video animasi alur pelaporan dan penanganan.

3.2.2 Produksi

Pada tahap ini, penulis melakukan proses eksekusi teknis berdasarkan konsep yang telah disusun pada tahap pra-produksi. Penulis merancang media cetak menggunakan canva Pro, yang meliputi *flyer* undangan sosialisasi, *backdrop pledge wall*, *backdrop* panggung sosialisasi, serta *banner* alur pelaporan dan penanganan. Untuk media audiovisual, penulis mengolah arsip dokumentasi kegiatan seniman menjadi video *awareness* Ruang Aman Berkesenian yang diedit menggunakan CapCut, sedangkan video animasi alur pelaporan dan penanganan diedit menggunakan Canva. Selain itu, penulis juga melakukan pengambilan *footage* selama kegiatan berlangsung sebagai bahan pembuatan video *after event*. Seluruh *footage* kemudian diseleksi dan diedit menggunakan CapCut hingga menghasilkan video *after event* yang digunakan sebagai dokumentasi dan publikasi kegiatan. Penulis juga menyusun *press release* sebagai materi publikasi yang memuat informasi mengenai pelaksanaan kegiatan Ruang Aman Berkesenian untuk disebarluaskan kepada media dan masyarakat.

3.2.3 Pasca Produksi

Pada tahap ini, penulis melakukan proses finalisasi dan evaluasi terhadap seluruh media yang telah diproduksi sebelum dipublikasikan. Evaluasi dilakukan melalui pengecekan kesesuaian desain, isi pesan, identitas visual, dan fungsi masing-masing media dengan brief awal serta tujuan membangun *awareness* seniman Dewan Kesenian Semarang terhadap Program Ruang Aman Berkesenian. Hasil pengecekan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan revisi apabila ditemukan ketidaksesuaian pada aspek visual maupun pesan yang disampaikan. Setelah proses evaluasi dan finalisasi selesai, *flyer* undangan sosialisasi didistribusikan kepada cabang seni di bawah naungan Dekase, sementara *banner* alur pelaporan dan penanganan dicetak untuk digunakan Dekase secara berkelanjutan pada kegiatan kesenian mendatang. *Backdrop pledge wall* dan *backdrop* panggung sosialisasi dipasang langsung di lokasi pelaksanaan kegiatan. Video imbauan Ruang Aman Berkesenian dan video

animasi alur pelaporan dan penanganan ditayangkan di lokasi kegiatan serta dipublikasikan melalui kanal Instagram dan YouTube Dekase untuk mendukung penyampaian pesan program. Video *after event* dan *press release* dipublikasikan setelah kegiatan selesai sebagai dokumentasi resmi sekaligus media penyebarluasan pesan pasca-kegiatan kepada media dan masyarakat luas.

Evaluasi pasca produksi juga dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media yang dihasilkan dengan tujuan komunikasi yang telah ditetapkan. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* kepada seniman Dekase untuk melihat perubahan *awareness* terhadap keberadaan, tujuan, dan pesan Program Ruang Aman Berkesenian setelah menerima paparan media yang diproduksi. Selain itu, evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap keterlibatan seniman selama kegiatan dan dokumentasi pelaksanaan penggunaan media. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan untuk menilai efektivitas media yang telah diproduksi serta menjadi bahan perbaikan dalam pelaksanaan komunikasi program selanjutnya.

3.3 Konsep Penciptaan Karya

a. Tema

"Suarakan, Lindungi, Lawan"

Suarakan, Lindungi, dan Lawan hadir sebagai seruan kolektif yang mendorong setiap seniman untuk berani mengambil sikap aktif dalam menciptakan ruang seni yang aman dan bebas dari kekerasan seksual. Suarakan setiap bentuk kekerasan seksual di lingkungan seni harus disuarakan tanpa rasa takut, karena diam hanya melanggengkan budaya yang membungkam korban. Lindungi berarti membangun budaya saling melindungi antar sesama seniman melalui pendekatan Psychological First Aid (PFA) 3L, yaitu Look (kenali tanda seseorang yang membutuhkan pertolongan), Listen (dengarkan dengan empati tanpa menghakimi), dan Link (hubungkan dengan layanan bantuan yang tepat). Lawan berarti mewujudkan komitmen kolektif untuk menolak budaya diam dan melawan

segala bentuk kekerasan seksual demi ekosistem seni yang aman, sehat, dan bermartabat.

b. Nama Kegiatan

Sosialisasi & Launching Kanal Ruang Aman Seniman Kota Semarang

c. Tagline

Bersama Mari Kita Wujudkan Ruang Kesenian yang Aman bagi Semua

d. Target Sasaran

Target sasaran produksi media *Public Relations* dalam proyek ini adalah 30 orang seniman yang merupakan perwakilan dari enam cabang seni di bawah naungan Dewan Kesenian Semarang (Dekase), yaitu sastra, tari, teater, musik, film, dan seni rupa. Dari masing-masing cabang seni, diutamakan lima orang pengurus utama sebagai perwakilan yang diharapkan dapat menerima dan menyampaikan informasi mengenai Program Ruang Aman Berkesenian kepada anggota komunitas seni di masing-masing cabang. Selain sasaran utama tersebut, penyebarluasan pesan program dilakukan melalui publikasi *press release* kepada media massa serta pengunggahan video melalui Instagram dan YouTube Dekase untuk memperluas jangkauan informasi kepada masyarakat umum dan komunitas seni di luar Dekase.

3.4 Layout Rancangan Karya

3.4.1 Flyer Undangan



Gambar 5 Flyer Undangan Sosialisasi

Rancangan *flyer* undangan sosialisasi dan launching kanal digunakan sebagai media komunikasi awal untuk menyampaikan informasi mengenai kegiatan *Talkshow & Launching* Kanal “Suarakan, Lindungi, Lawan”. Pada bagian atas ditempatkan identitas logo pihak yang terlibat, kemudian judul kegiatan menjadi elemen utama yang ditampilkan dengan ukuran lebih besar untuk menarik perhatian. Bagian tengah menampilkan visual narasumber yang disusun secara sejajar, sedangkan informasi mengenai tanggal, waktu, tempat, manfaat, dan pendaftaran disusun dalam beberapa bidang informasi agar lebih terstruktur dan mudah dibaca. Pada bagian bawah terdapat informasi mengenai narahubung dan sponsorship.

Warna yang digunakan pada *flyer* didominasi oleh Warm Cream sebagai warna dasar, Sage Green, Mid Olive Green, dan Deep Forest pada elemen informasi dan tipografi. Warna White digunakan pada beberapa bidang informasi untuk memberikan kontras dengan latar, sedangkan Black digunakan pada elemen teks tertentu agar informasi tetap terbaca dengan jelas. Kombinasi warna tersebut memberikan tampilan yang lembut dan tetap memiliki kontras yang cukup untuk membedakan setiap bagian informasi.

3.4.2 Banner



Gambar 6 Banner Alur Pelaporan

Rancangan *banner* digunakan sebagai media informasi untuk menjelaskan alur pelaporan dan mekanisme penanganan kasus kekerasan seksual di lingkungan seni Dekase. Informasi disusun dalam tujuh tahapan secara berurutan, yaitu pelaporan, penerimaan dan verifikasi laporan, asesmen awal, informasi layanan pendampingan, persetujuan dan rujukan, monitoring, serta tindak lanjut. Penyusunan informasi secara bertahap bertujuan agar seniman dapat mengikuti mekanisme pelaporan secara lebih sistematis.

Pada bagian bawah *banner* ditempatkan kode QR yang terhubung dengan kanal pelaporan, disertai keterangan mengenai fungsi kanal tersebut. Identitas program dan *hashtag* juga ditempatkan pada bagian bawah sebagai penguat identitas media.

Dari sisi warna, *banner* menggunakan Warm Cream sebagai warna latar yang dipadukan dengan Sage Green, Mid Olive Green, dan Deep Forest pada elemen tahapan dan informasi. Dark Navy digunakan sebagai warna aksen yang terlihat pada beberapa elemen utama, termasuk bagian penekanan informasi dan elemen visual tertentu, sehingga memberikan kontras terhadap warna hijau yang dominan. White digunakan pada teks dan bidang tertentu untuk meningkatkan keterbacaan, sedangkan Black digunakan pada teks

pendukung. Kombinasi warna tersebut tetap mempertahankan karakter visual program sekaligus membuat informasi pada *banner* dapat dibaca secara jelas.

3.4.3 Backdrop



Gambar 7 Backdrop Panggung Sosialisasi

Rancangan *backdrop* panggung digunakan sebagai latar visual utama pada kegiatan *Talkshow & Launching Kanal "Suarakan, Lindungi, Lawan"*. Bagian atas menampilkan identitas logo pihak yang terlibat, kemudian judul kegiatan ditempatkan secara dominan pada bagian tengah. Judul tersebut dilengkapi dengan subjudul "Ruang Aman bagi Seniman di Kota Semarang" untuk memperjelas konteks kegiatan.

Bagian bawah memuat informasi mengenai waktu dan lokasi pelaksanaan kegiatan serta beberapa elemen visual yang berfungsi sebagai pendukung komposisi *backdrop*. Elemen dekoratif berupa ilustrasi awan dan bentuk lingkaran digunakan untuk memberikan kesan visual yang lebih ringan dan tidak terlalu formal.

Warna utama yang digunakan adalah Sage Green sebagai warna latar, yang dipadukan dengan Warm Cream dan White pada bagian informasi dan tipografi. Mid Olive Green dan Deep Forest digunakan sebagai warna pendukung untuk memberikan kedalaman dan kontras pada beberapa elemen desain. Sementara itu, Dark Navy dan Slate Blue-Grey digunakan sebagai aksen pada elemen tertentu sehingga keseluruhan desain tidak hanya didominasi oleh warna hijau. Pemilihan kombinasi warna tersebut disesuaikan

dengan arahan klien untuk menghasilkan visual yang tenang, nyaman, dan sesuai dengan karakter Program Ruang Aman Berkesenian.



Gambar 8 *Backdrop Pledge Wall*

Rancangan *backdrop pledge wall* digunakan sebagai media partisipatif yang mengajak seniman untuk menunjukkan komitmen bersama dalam menciptakan ruang berkesenian yang aman. Pada bagian atas ditempatkan identitas program, sedangkan bagian tengah menjadi fokus utama melalui pesan “Ayo Bersama Kita Bentuk Ruang Aman karena Setiap Seniman Berhak Berkarya Tanpa Rasa Takut.”

Komposisi *backdrop* dibuat sederhana dengan ruang kosong yang cukup luas sehingga dapat digunakan sebagai area untuk menampilkan bentuk komitmen atau partisipasi seniman selama kegiatan berlangsung. Penggunaan ruang kosong juga membantu menjaga agar pesan utama tetap menjadi fokus visual meskipun terdapat aktivitas peserta pada media tersebut.

Warna Warm Cream digunakan sebagai warna dasar, sedangkan Mid Olive Green dan Deep Forest digunakan pada tipografi dan elemen visual utama. Warna putih digunakan pada bagian tertentu untuk memberikan kontras, sementara aksent warna hijau yang lebih gelap membantu memperjelas pesan utama. Penggunaan warna yang lebih sederhana pada *pledge wall* disesuaikan dengan fungsinya sebagai media partisipatif sehingga tidak terlalu banyak elemen visual yang dapat mengganggu area interaksi peserta.

3.4.4 Palet Warna



Gambar 9 Palet Warna

Berdasarkan keseluruhan rancangan media, palet warna yang digunakan terdiri atas Warm Cream (#F5F1E8), Sage Green (#A3B18A), Mid Olive Green (#5F6F52), Deep Forest (#3D4A30), Slate Blue-Grey (#474C68), Dark Navy (#212B5D), White (FFFFFF), dan Black (000000).

Warm Cream digunakan sebagai warna dasar pada beberapa media untuk memberikan tampilan yang lembut dan hangat. Sage Green, Mid Olive Green, dan Deep Forest menjadi kelompok warna utama yang membentuk karakter visual program melalui berbagai tingkat warna hijau. Slate Blue-Grey dan Dark Navy digunakan sebagai warna aksen untuk memberikan variasi sekaligus kontras terhadap dominasi warna hijau. White digunakan untuk memberikan ruang visual dan meningkatkan keterbacaan, sedangkan Black digunakan pada beberapa elemen teks yang membutuhkan kontras lebih kuat.

Pemilihan palet warna tersebut disesuaikan dengan arahan klien yang menginginkan karakter visual yang dapat merepresentasikan konsep Ruang Aman Berkesenian dengan mempertimbangkan kesan psikologis yang ingin dibangun. Warna-warna yang digunakan cenderung lembut dan natural sehingga mendukung kesan tenang, nyaman, dan aman. Penggunaan palet yang sama pada seluruh media juga bertujuan menjaga konsistensi identitas visual Program Ruang Aman Berkesenian.

3.4.5 *Standard Sequence Guide Video Awareness*

Video *awareness* ruang aman berkesenian merupakan salah satu media audiovisual berbasis *Elaboration Likelihood Model* (ELM) yang diproduksi dalam proyek ini, dirancang sebagai media persuasif untuk membangun kesadaran awal (*awareness*) seniman di lingkungan Dekase terhadap isu kekerasan seksual yang selama ini kerap luput dari perhatian. Video ini disusun melalui jalur *peripheral* dalam pendekatan ELM, sehingga penyampaian pesan lebih mengutamakan daya tarik visual dan emosional dibandingkan penjelasan yang bersifat teknis atau prosedural.

Pesan utama yang ingin disampaikan adalah menyadarkan audiens bahwa ruang berkesenian yang selama ini dianggap aman sesungguhnya masih menyimpan potensi risiko kekerasan seksual yang dapat terjadi di sekitar mereka. Melalui narasi visual, video ini mengajak audiens untuk merefleksikan kembali lingkungan berkesenian yang mereka jalani sehari-hari, sekaligus menumbuhkan kepekaan terhadap kasus-kasus yang mungkin selama ini tidak disadari atau dianggap wajar.

Seluruh *footage* yang digunakan dalam video ini bersumber dari arsip dokumentasi kegiatan seniman yang sudah ada, tanpa melalui proses pengambilan gambar baru (*shooting*). Pemilihan *footage* arsip ini bertujuan untuk menampilkan suasana dan aktivitas berkesenian yang autentik, sehingga audiens dapat lebih mudah mengenali dan merasa terhubung dengan konteks yang divisualisasikan dalam video. Berikut merupakan *storyboard* yang menggambarkan alur visual dan narasi video *awareness* ruang aman berkesenian.

Tabel 4 *Standard Sequence Guide Video Awareness*

Judul Video	Ruang Aman untuk Berkarya
Durasi	4 Menit (240 detik)

No	Description	Narration / Sound on Tape	Music Illustration	Duration
1	Intro		Piano lembut. Logo UNDIP, DEKASE, Sahwahita muncul perlahan, dilanjutkan judul video.	5"
2	Opening Part A: <i>Slow motion footage</i> proses kreatif (goresan kuas)	Setiap karya selalu dimulai dari satu hal sederhana/ Sebuah ide/ Sebuah keberanian/ Sebuah ruang... untuk menjadi diri sendiri//	Instrumen akustik hangat.	30"
3	Opening Part B:	Di setiap proses kreatif, kita belajar mempercayai satu sama lain / Karena seni tidak pernah lahir sendirian//	Musik mulai berkembang.	25"
4	Transition: Visual mulai sedikit melambat, pencahayaan <i>footage</i> menjadi lebih kontras/teduh	Di balik setiap karya, ada kepercayaan/ Kepercayaan untuk didengar/ Kepercayaan untuk dihargai/ Dan kepercayaan untuk merasa aman// (jeda) "Tapi... apakah setiap ruang berkarya benar-benar memberikan rasa aman?//	Musik melambat dan lebih reflektif.	25"
5	The Reality: Grafis tipografi	Tidak semua luka terlihat/ Tidak semua rasa takut	Musik emosional dan minimalis.	25"

No	Description	Narration / Sound on Tape	Music Illustration	Duration
	yang muncul perlahan di tengah layar.	terdengar/ Dan tidak semua orang merasa cukup aman untuk bercerita/ Namun... bukan berarti kekerasan seksual tidak pernah terjadi//		
6	Context & Definition: Visual representasi metaforis (bukan adegan kekerasan) tentang ketimpangan kuasa.	Kekerasan seksual tidak selalu meninggalkan bekas/ Kadang hadir dalam komentar yang merendahkan/ Dalam candaan yang melewati batas/ Dalam sentuhan yang tidak pernah diminta/ Atau dalam relasi kuasa yang membuat seseorang merasa tidak bisa berkata 'tidak'//	Musik bernada rendah. motion text: Komentar Merendahkan, Candaan Melewati Batas, Sentuhan Tanpa Konsen, Relasi Kuasa.	30"
7	Specific Context: Ilustrasi teks tentang bentuk verbal/non-fisik yang sering dinormalisasi.	(Teks di layar) "Kan cuma bercanda", "Namanya juga proses", "Harus total demi seni." VO: "Kalimat-kalimat ini terlalu sering dianggap biasa/ Padahal, tidak ada karya yang pantas dibayar dengan rasa takut//	Musik membangun kewaspadaan.	35"
8	Impact & Awareness: Visual wajah-wajah seniman yang tampak reflektif	Ketika seseorang kehilangan rasa aman/ ia juga kehilangan ruang untuk berkarya/ kehilangan mimpi nya/ Dan komunitas kehilangan orang-orang terbaiknya//	Musik mulai membangun harapan.	30"

No	Description	Narration / Sound on Tape	Music Illustration	Duration
9	Closing Question: Layar perlahan <i>fade to black</i> , menyisakan satu pertanyaan di tengah.	Ruang aman tidak tercipta dengan sendirinya/ Ia dibangun setiap kali kita memilih untuk saling menghormati/ Mendengarkan. Berani bersuara/ Dan berdiri bersama mereka yang membutuhkan// (jeda) (teks dilayar) "Sekarang... tanyakan pada dirimu sendiri." "Apakah ruang senimu sudah benar-benar aman?"	Musik menghilang perlahan hingga hening. <i>Footage layout</i> beberapa penampilan seni, kemudian <i>fade to black</i> dan pertanyaan muncul di tengah layar.	25"
10	Outro: Logo, Media Sosial, dan <i>Credits</i> .		Musik penutup yang memberikan kesan harapan	10"

3.4.6 Standard Sequence Guide Video Alur Pelaporan

Video alur pelaporan dan mekanisme penanganan kasus kekerasan seksual di lingkungan seni Kota Semarang merupakan media audiovisual berbasis *Elaboration Likelihood Model* (ELM) yang diproduksi dalam proyek ini melalui jalur *central*, dirancang untuk menyampaikan informasi secara rinci dan sistematis mengenai prosedur pelaporan yang tersedia bagi seniman di lingkungan Dekase.

Pesan utama yang ingin disampaikan adalah memberikan pemahaman yang jelas kepada seniman mengenai ke mana dan bagaimana cara melaporkan kasus kekerasan seksual yang dialami maupun disaksikan, mulai dari tahap pelaporan, proses pendampingan, hingga penanganan kasus yang dilakukan secara terstruktur. Melalui visualisasi berbentuk animasi, video ini menjelaskan setiap tahapan mekanisme pelaporan secara bertahap dan mudah dipahami,

sehingga audiens tidak hanya mengetahui keberadaan kanal pelaporan, tetapi juga memahami alur penanganannya secara menyeluruh.

Video ini diproduksi dalam bentuk animasi menggunakan Canva, dengan menghadirkan maskot perempuan berbasis animasi AI yang berperan sebagai pemandu alur cerita di sepanjang video. Kehadiran maskot ini dimaksudkan untuk membantu audiens mengikuti alur informasi prosedural yang cenderung teknis secara lebih mudah dan tidak monoton, karena pesan disampaikan melalui figur yang komunikatif dan relatable, sehingga audiens lebih terarah dalam memahami setiap tahapan mekanisme pelaporan yang dijelaskan.

Tabel 5 *Standard Sequence Guide* Alur Pelaporan

Judul Video	Alur Pelaporan dan Mekanisme Penanganan Kasus Kekerasan Seksual di Lingkungan Seni Kota Semarang
Durasi	2 Menit 55 Detik (170 Detik)

No	Description	Narration / Sound on Tape	Music Illustartion	Duration
1.	Opening	-	Musik instrumental lembut. Logo UNDIP, DEKASE, dan Sahwahita muncul secara perlahan, dilanjutkan judul "Alur Pelaporan dan Mekanisme Penanganan Kasus Kekerasan Seksual di Lingkungan Seni Kota Semarang"	0:00 - 0:10 (10")
2.	Pengantar Kanal Pelaporan	Sugeng rawuh kanca kanca seniman! Sudah tau belum kalau Dekase menyediakan Kanal Pelaporan Kekerasan Seksual bagi korban maupun saksi di lingkungan seni Kota Semarang loh! Dalam pelaksanaannya, Dekase bekerja sama dengan	Musik lembut. Ilustrasi pelaku seni → logo DEKASE & Sahwahita → ikon pelaporan → ikon gembok (kerahasiaan).	0:10 - 0:30 (20")

No	Description	Narration / Sound on Tape	Music Illustration	Duration
		Sahwahita untuk mendukung penanganan dan pendampingan korban. Setiap laporan akan ditangani secara profesional dengan mengutamakan kerahasiaan, keamanan, dan kenyamanan pelapor		
3.	Akses Kanal Pelaporan	Untuk mengakses form pelaporan, bisa membuka akun Instagram Dekase Semarang. Klik tautan di bio lalu pilih form Kanal Pelaporan yang tersedia, kemudian isi formulir sesuai informasi yang diminta. Pastikan data yang disampaikan lengkap agar proses penanganan dapat dilakukan secara optimal	Musik ringan. Animasi membuka Instagram DEKASE → klik link di bio lalu klik form pelaporan → formulir pelaporan → klik Kirim .	0:30 - 0:55 (25")
4.	Penerimaan & Pemeriksaan laporan	Setelah laporan diterima, penanggung jawab akan mencatat laporan dan memeriksa kelengkapan informasi yang telah disampaikan	Musik tenang. Animasi notifikasi laporan masuk ke Wa → petugas menerima dan memeriksa laporan.	0:55 - 1:15 (20")
5.	Kelengkapan Pelaporan	Selanjutnya, dilakukan pemeriksaan kelengkapan laporan. Apabila informasi belum lengkap, pelapor akan dihubungi untuk melengkapi data. Setelah seluruh informasi dinyatakan lengkap, laporan akan dilanjutkan ke tahap verifikasi	Musik tetap tenang. Animasi checklist kelengkapan → notifikasi kepada pelapor → data dilengkapi → checklist lengkap.	1:15 - 1:35 (20")
6.	Verifikasi & Pendampingan	Setelah laporan dinyatakan lengkap, Dekase akan melakukan verifikasi awal dan koordinasi penanganan.	Musik hangat. Animasi verifikasi → koordinasi → pendampingan sesuai kebutuhan → ikon	1:35 - 2:05 (30")

No	Description	Narration / Sound on Tape	Music Illustration	Duration
		Selanjutnya, korban akan diarahkan pada layanan pendampingan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang dialami. Seluruh proses pendampingan dilakukan dengan mengutamakan persetujuan, keamanan, dan kenyamanan korban	perlindungan dan pendampingan.	
7.	Tindak Lanjut Laporan	Berdasarkan hasil Konfirmasi penanganan, Dekase akan menentukan tindak lanjut sesuai kewenangan. Apabila laporan berada dalam kewenangan Dekase, proses penanganan akan dilanjutkan. Apabila penanganan memerlukan layanan pendampingan lanjutan atau berada di luar kewenangan Dekase, koordinasi akan dilakukan bersama Lembaga Sahwahita sesuai kebutuhan korban dan mekanisme yang berlaku	Animasi percabangan → penanganan oleh DEKASE → koordinasi dengan Sahwahita/lembaga terkait.	2:05 - 2:30 (25")
8.	Penyelesaian dan Closing	Setelah proses penanganan selesai, seluruh dokumen dan informasi akan diarsipkan secara rahasia sesuai ketentuan yang berlaku. Jika Anda mengalami, menyaksikan, atau mengetahui adanya dugaan kekerasan seksual di lingkungan seni, jangan ragu untuk melapor melalui Kanal Pelaporan DEKASE. Bersama, mari kita wujudkan ruang seni yang aman bagi semua.	Musik penutup yang hangat dan inspiratif. Animasi penyelesaian kasus → arsip dokumen → CTA " Laporkan melalui Kanal Pelaporan DEKASE " → muncul <i>tagline</i> #BerkaryaDenganAman #BersuaraDenganKeberanian #RuangAmanSeniman	2:30 - 2:55 (25")

No	Description	Narration / Sound on Tape	Music Illustration	Duration
		<i>(fade out, baru munculkan hashtag tagline)</i> #Berkarya dengan Aman, Bersuara dengan Keberanian. #RuangAmanSeniman		

3.5 Rancangan Anggaran Biaya

Tabel 6 Rancangan Anggaran Biaya

No	Keterangan Jenis Kebutuhan	Unit	Biaya per Unit	Jumlah Harga
1.	Sewa Kamera	1	60.000	60.000
2.	Percetakan <i>Backdrop</i>	2	200.000	200.000
3.	Percetakan <i>Banner</i>	1	70.000	70.000
4.	Percetakan <i>Flyer</i>	1	10.000	10.000
5.	Capcut Premium	1	20.000	20.000
7.	Canva Premium	1	20.000	20.000
8.	Google AI Plus	1	25.000	25.000
9.	Talent Voice Over	1	50.000	50.000
Jumlah Total Biaya				455.000

3.6 Pembagian Tugas Sumber Daya

Tabel 7 Pembagian Tugas SDM

No.	Job Description	Nama SDM	Keterangan
1.	Koordinator Kegiatan	Desfi Nurrachma	1. Memimpin dan mengkoordinasi seluruh jalannya kegiatan dari awal hingga akhir 2. Berkoordinasi langsung dengan pihak eksternal yang hadir di lokasi 3. Menyusun susunan acara kegiatan secara detail
2.	Konseptor	Desfi Nurrachma	1. Membuat konsep kegiatan yaitu gagasan ide, judul dan tema kegiatan, <i>tagline</i> kegiatan, dan <i>rundown</i> kegiatan. 2. Membuat susunan kegiatan secara detail dan spesifik. 3. Menentukan dan menyusun tempat kegiatan, waktu pelaksanaan. 4. Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat kegiatan dilaksanakan.
3.	Copywriter dan Desain Grafis	Nabila Imaduddin	1. Menyusun dan memberikan referensi catatan pada komunikasi visual yang informatif dan menarik. 2. Menyusun dan menyiapkan konsep desain komunikasi visual yang grafis, informatif, dan menarik. 3. Mendesain <i>flyer</i> undangan sosialisasi, <i>backdrop pledge wall</i>, <i>backdrop</i> panggung sosialisasi, dan <i>banner</i> alur pelaporan dan penanganannya, serta pembuatan <i>storyboard</i> untuk dua video berbasis <i>Elaboration Likelihood Model</i> (ELM) mengenai kekerasan seksual dan tata cara mengakses kanal pelaporan.

No.	Job Description	Nama SDM	Keterangan
4.	Dokumentasi & Reportase Berita (<i>press release</i>)	Nabila Imaduddin	1. Menyiapkan peralatan dokumentasi untuk melakukan foto maupun video. 2. Berkoordinasi dalam membantu pengarahannya foto dan video. 3. Melakukan dokumentasi seluruh rancangan kegiatan untuk video <i>after event</i> 4. Merancang <i>press release</i> dan melakukan penyaluran dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.
5.	Pengelola Sarasehan, Hubungan Masyarakat	Angel Silvi Pane	1. Menjadi penanggung jawab dalam pengelolaan Sarasehan Internal mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. 2. Menjadi narahubung antara tim pelaksana dengan Dewan Kesenian Semarang (Dekase) dan Lembaga Sahwahita. 3. Mengoordinasikan komunikasi serta kebutuhan <i>stakeholder</i> selama proses persiapan dan pelaksanaan kegiatan. 4. Memastikan seluruh rangkaian kegiatan berjalan sesuai konsep, tujuan, dan <i>rundown</i> yang telah direncanakan.
6.	Lobi Negosiasi dan Pengelolaan Keuangan	Angel Silvi Pane	1. Mengelola data dan informasi yang relevan sebagai bahan pelaksanaan lobi dan negosiasi dengan <i>stakeholder</i>. 2. Melakukan lobi dan negosiasi dengan Dewan Kesenian Semarang (Dekase) dan Lembaga Sahwahita terkait konsep kegiatan, narasumber, peserta, waktu, lokasi, serta ruang lingkup pelaksanaan Sarasehan Internal.

No.	Job Description	Nama SDM	Keterangan
			- Menyusun dokumen kerja sama yang diperlukan sebagai bentuk kesepakatan pelaksanaan kegiatan. - Mengoordinasikan kebutuhan anggaran serta mengelola penggunaan biaya selama penyelenggaraan kegiatan.
7.	Operasional Lapangan	Desfi Nurrachma, Angel Silvi, Nabila Imaduddin	- Mengkoordinasi titik lokasi kegiatan berlangsung berlangsung - Mengelola tim saat berada di lokasi kegiatan, termasuk dalam pembagian tugas dan pengawasan - Memantau kegiatan untuk memastikan kegiatan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana awal
9.	Dekorasi dan Perlengkapan	Desfi Nurrachma, Angel Silvi, Nabila Imaduddin	- Mengkoordinasi perlengkapan yang dibutuhkan saat kegiatan berlangsung. - Mengatur dan memasang dekorasi seperti titik pemasangan <i>backdrop</i> dan dinding suara - Berkomunikasi dengan pihak yang berhubungan dengan perlengkapan kegiatan - Memastikan semua perlengkapan dalam kondisi baik sebelum dan setelah digunakan

3.7 Timeline

Tabel 8 Timeline

No	Kegiatan Proyek	Bulan																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penetapan Ide dan Pengajuan Klien Tugas Akhir																				
2	Penyusunan Proposal Tugas Akhir																				
3	Tahap Pra Produksi																				
4	Tahap Produksi																				
5	Tahap Pasca Produksi																				
6	Penyusunan Laporan Tugas Akhir																				

3.8 Indikator Keberhasilan

Keberhasilan sosialisasi ini tidak hanya terletak pada pelaksanaan kegiatan, tetapi ada pada kemampuan tim *Public Relation* dalam berkolaborasi satu sama lain dengan posisi penulis dapat dilihat dan diukur pada indikator keberhasilan yang ada.

Tabel 9 Indikator Keberhasilan

KPI	Tujuan	Target	Cara Ukur
Jumlah publikasi di media sosial	Memastikan jangkauan Program Ruang Aman Berkesenian di luar peserta yang hadir langsung	Minimal 2 publikasi (Internal dan Eksternal)	Memastikan adanya publikasi di Media Internal maupun Eksternal
Kelengkapan produksi media program Ruang Aman	Memastikan seluruh media komunikasi program Ruang Aman diproduksi sesuai kebutuhan kegiatan	Seluruh media yang direncanakan berhasil diproduksi secara lengkap dan tepat waktu, baik sebelum maupun setelah pelaksanaan kegiatan	Terpenuhinya seluruh produksi media <i>Public Relations</i> tepat waktu sebelum dan setelah kegiatan berlangsung
keteraturan dan kejelasan informasi (<i>Clarity and Organization of Information</i>)	Informasi di <i>flyer</i> , <i>backdrop</i> , dan video materi pendukung tersusun dengan baik dan mudah dipahami oleh para seniman	90% responden merasa informasi yang disampaikan pada <i>flyer</i> , <i>backdrop</i> , dan video materi pendukung terorganisir dengan jelas dan mudah untuk dipahami	Perbandingan hasil <i>Pretest</i> dan <i>post test</i>
Peningkatan <i>awareness</i> seniman terhadap program Ruang Aman Berkesenian	Membangun <i>awareness</i> seniman terhadap keberadaan Program Ruang Aman Berkesenian	80% responden menunjukkan peningkatan <i>awareness</i> dari <i>pre-test</i> ke <i>post-test</i>	Perbandingan hasil <i>Pretest</i> dan <i>post test</i>

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan hasil dan pembahasan pelaksanaan proyek tugas akhir yang telah dilakukan. Pembahasan disusun berdasarkan teori dan metode yang digunakan dalam Tugas Akhir, meliputi analisis permasalahan serta proses pelaksanaan proyek dalam bentuk produksi media *Public Relations* pada Program Ruang Aman Berkesenian yang diselenggarakan oleh Dewan Kesenian Semarang (Dekase) bersama Yayasan Sahwahita. Produksi media *Public Relations* dalam proyek ini diwujudkan melalui pembuatan *flyer* undangan sosialisasi, *backdrop pledge wall*, *backdrop* panggung sosialisasi, *banner* alur pelaporan dan penanganan, dua video berbasis *Elaboration Likelihood Model* (ELM), *press release*, serta video *after event*. Media tersebut digunakan untuk mendukung penyampaian pesan Program Ruang Aman Berkesenian kepada seniman Dekase serta memperluas penyebaran informasi program kepada masyarakat.

Proyek tugas akhir ini dilaksanakan sebagai upaya membangun *awareness* seniman terhadap keberadaan, tujuan, dan pesan Program Ruang Aman Berkesenian. Melalui produksi media yang dirancang secara strategis dan komunikatif, informasi mengenai program disampaikan melalui berbagai bentuk media sesuai dengan kebutuhan pada setiap tahapan kegiatan. Proses pembuatan proyek tugas akhir ini terdiri atas tiga tahapan utama dalam produksi media *Public Relations*, yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis mulai dari perencanaan konsep media, proses produksi dan publikasi, hingga evaluasi terhadap media yang telah dihasilkan.

4.1 Gambaran Umum Permasalahan

Dewan Kesenian Semarang (Dekase) merupakan lembaga kesenian yang bersifat konsultatif dan telah bermitra dengan Pemerintah Kota Semarang sejak tahun 1999. Dekase menaungi berbagai cabang seni dan menjadi wadah bagi

seniman di Kota Semarang untuk berkarya, berkolaborasi, dan mengembangkan aktivitas berkesenian. Sebagai organisasi yang menghimpun pelaku seni dari berbagai latar belakang, Dekase memiliki peran penting dalam mendukung terciptanya lingkungan berkesenian yang aman dan nyaman bagi seluruh anggotanya.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap delapan narasumber seniman di lingkungan Dekase, ditemukan bahwa persoalan kekerasan seksual masih menjadi perhatian di lingkungan komunitas seni. Salah satu permasalahan yang ditemukan adalah belum terbentuknya *awareness* kolektif mengenai batasan perilaku yang tergolong kekerasan seksual, sehingga beberapa perilaku yang berpotensi melanggar masih dapat dianggap wajar dan dinormalisasi di kalangan seniman. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penyampaian informasi yang dapat membangun *awareness* seniman mengenai isu kekerasan seksual serta pentingnya menciptakan lingkungan berkesenian yang aman. Selain itu, korban juga dapat memilih untuk diam (*culture of silence*) karena adanya kekhawatiran akan pengucilan sosial, anggapan bahwa permasalahan tersebut dapat membawa aib bagi komunitas, atau ketidakpercayaan terhadap pihak lain.

Selain persoalan *awareness*, belum tersedianya kanal pelaporan yang aman dan jelas serta belum adanya Standar Operasional Prosedur (SOP) penanganan kasus di lingkungan internal Dekase menyebabkan mekanisme pelaporan dan penanganan belum memiliki dasar yang terstruktur. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa upaya membangun ruang aman tidak hanya membutuhkan perancangan mekanisme internal, tetapi juga membutuhkan penyampaian informasi yang mampu membangun *awareness* seniman terhadap keberadaan Program Ruang Aman Berkesenian, termasuk tujuan program dan mekanisme pelaporan yang tersedia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang produksi media *Public Relations* melalui tiga tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi, untuk mendukung Program Ruang Aman Berkesenian yang diselenggarakan oleh Dekase bersama Yayasan Sahwahita. Media yang

diproduksi berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan program dengan pendekatan yang persuasif dan informatif. Melalui rangkaian media tersebut, informasi mengenai keberadaan program, tujuan, serta mekanisme pelaporan dapat disampaikan secara terstruktur untuk membangun *awareness* seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian.

4.2 Analisis Masalah

Berdasarkan gambaran umum permasalahan yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi tiga akar persoalan utama yang menjadi dasar pelaksanaan proyek ini. Pertama, belum terbentuknya *awareness* kolektif seniman mengenai batasan perilaku yang tergolong kekerasan seksual menyebabkan sejumlah tindakan yang berpotensi melanggar masih dapat dianggap wajar. Kedua, ketiadaan kanal pelaporan yang aman dan jelas membuat korban belum memiliki akses yang terstruktur untuk menyampaikan laporan. Ketiga, belum tersedianya SOP penanganan kasus di lingkungan internal Dekase menyebabkan proses penanganan apabila terdapat laporan belum memiliki mekanisme yang terstruktur.

Ketiga akar persoalan tersebut saling berkaitan dan membutuhkan penyampaian pesan melalui media yang dapat membangun *awareness* secara bertahap. Merujuk pada teori *Elaboration Likelihood Model* (ELM) yang dikemukakan oleh Petty dan Cacioppo (1986), suatu pesan dapat diproses melalui jalur *peripheral* maupun jalur *central*. Dalam proyek ini, penerapan ELM digunakan secara khusus pada dua media video yang diproduksi dengan menyesuaikan karakteristik pesan dan kebutuhan penyampaian informasi kepada seniman Dekase.

Pada video imbauan Ruang Aman Berkesenian, pendekatan *peripheral route* digunakan melalui visual, musik, tipografi, serta pesan ajakan yang sederhana dan mudah dikenali. Pendekatan tersebut digunakan untuk menarik perhatian seniman terhadap isu kekerasan seksual sekaligus membangun *awareness* awal mengenai keberadaan dan pesan Program Ruang Aman Berkesenian.

Sementara itu, video animasi alur pelaporan dan mekanisme penanganan menggunakan pendekatan *central route* melalui penyajian informasi yang lebih terstruktur mengenai tahapan pelaporan dan penanganan. Penyampaian informasi secara sistematis bertujuan membantu seniman mengenali keberadaan kanal pelaporan serta pesan utama yang berkaitan dengan mekanisme yang tersedia dalam Program Ruang Aman Berkesenian. Dengan demikian, informasi prosedural yang disampaikan tetap diarahkan untuk mendukung terbentuknya *awareness* terhadap keberadaan dan fungsi program.

Berdasarkan analisis tersebut, penyelesaian permasalahan tidak hanya membutuhkan satu bentuk media, tetapi memerlukan rangkaian media *Public Relations* yang saling melengkapi. Media yang bersifat persuasif digunakan untuk membangun *awareness* awal, sedangkan media yang bersifat informatif digunakan untuk memperkenalkan tujuan, pesan, dan mekanisme Program Ruang Aman Berkesenian. Seluruh media tersebut kemudian diterapkan secara terintegrasi untuk mendukung terbangunnya *awareness* seniman Dewan Kesenian Semarang terhadap Program Ruang Aman Berkesenian.

4.3 Proses Produksi Karya

4.3.1 Tahap Pra produksi Media *Public Relations* pada Program Ruang Aman Berkesenian

Tahap pra-produksi merupakan tahap awal dalam proses produksi media *Public Relations* yang berfokus pada perencanaan dan pengonsepan media publikasi sebelum memasuki tahap produksi. Tahap ini menjadi bagian penting karena menentukan arah komunikasi, pesan yang akan disampaikan, serta konsep visual dari media yang akan diproduksi. Dalam program Ruang Aman Berkesenian, tahap pra-produksi dilaksanakan untuk memastikan bahwa media *Public Relations* yang dihasilkan mampu menyampaikan informasi program secara efektif serta membangun *awareness* di kalangan seniman Dekase.

Pada tahap ini, penulis melakukan pertemuan dengan mitra, yaitu Dekase dan Yayasan Sahwahita, guna membahas konsep program serta menentukan waktu pelaksanaan kegiatan. Penulis turut berkonsultasi dengan mitra terkait

desain dan *color palette* yang akan digunakan agar tampilan visual media sesuai dengan identitas program Ruang Aman Berkesenian. Berdasarkan hasil pertemuan tersebut, penulis melakukan riset referensi visual untuk menentukan gaya desain yang sesuai dengan citra program Ruang Aman Berkesenian, kemudian merancang konsep pesan untuk setiap media yang akan diproduksi.

4.3.1.1 Pra Produksi *Flyer* Undangan

Pada tahap pra-produksi *flyer* undangan sosialisasi, penulis mengumpulkan materi yang digunakan sebagai bahan penyusunan media informasi mengenai pelaksanaan kegiatan program Ruang Aman Berkesenian kepada seniman di lingkungan Dekase. *Flyer* memiliki fungsi penting dalam kegiatan *Public Relations* karena berperan sebagai media undangan sekaligus penyampai informasi teknis pelaksanaan kegiatan kepada khalayak sasaran. Oleh karena itu, materi yang dikumpulkan diarahkan agar nantinya dapat disampaikan secara jelas, ringkas, dan mudah dipahami oleh audiens. Pengumpulan materi diawali dengan menentukan informasi utama yang akan ditampilkan, meliputi nama kegiatan, waktu dan tempat pelaksanaan, narasumber, serta manfaat mengikuti kegiatan. Materi tersebut diperoleh dari hasil diskusi dengan mitra yaitu Dekase, dengan informasi pelaksanaan kegiatan pada Sabtu, 20 Juni 2026, bertempat di Gedung Monod, Kota Lama Semarang, serta rencana penyebaran secara cetak ke setiap cabang seni di bawah naungan Dekase.

Setelah dilakukan diskusi lanjutan dengan mitra, terdapat pembaruan pada materi yang telah dikumpulkan sebelumnya. Pembaruan pertama terletak pada informasi tanggal dan tempat pelaksanaan. Kegiatan yang semula dijadwalkan pada 20 Juni 2026 di Gedung Monod, Kota Lama Semarang, mengalami perubahan menjadi 25 Juli 2026 bertempat di Gedung Kesenian Ki Narto Sabdo, Taman Budaya Raden Saleh, sehingga materi yang digunakan pada *flyer* turut diperbarui agar sesuai dengan jadwal dan lokasi pelaksanaan yang telah difiksasi bersama mitra. Pembaruan kedua terletak pada nama kegiatan yang tercantum dalam undangan. Rangkaian acara yang semula disebut sebagai

diskusi interaktif diubah menjadi gelar wicara, sehingga informasi nama kegiatan pada *flyer* turut disesuaikan agar tetap konsisten.

4.3.1.2 Pra Produksi *Backdrop*

Pada tahap pra-produksi *backdrop* panggung sosialisasi, penulis melakukan penyesuaian terkait penggunaan collar pallete serta materi yang akan dicantumkan, meliputi nama kegiatan, narasumber, lokasi, dan tanggal pelaksanaan, hingga tahap fiksasi oleh mitra. Proses penyesuaian tanggal pelaksanaan serta koordinasi *venue* dan narasumber membutuhkan waktu yang relatif lama dan mengalami beberapa kali perubahan, sehingga penulis memerlukan waktu tambahan untuk mengumpulkan materi yang akan dicantumkan pada *backdrop* panggung.

Pada tahap pra-produksi *backdrop pledge wall*, penulis melakukan pencarian referensi guna menentukan konsep yang paling sesuai dengan program Ruang Aman Berkesenian, serta menyusun beberapa alternatif teks yang akan dicantumkan dalam desain *pledge wall*.

4.3.1.3 Pra Produksi *Banner*

Pada tahap pra-produksi *banner* alur pelaporan dan penanganan, penulis menunggu konfirmasi dari tim dan mitra terkait hasil diskusi mengenai Standar Operasional Prosedur (SOP) kanal pelaporan. Setelah SOP difiksasi, penulis menyusun draf materi untuk *banner* sesuai dengan tahapan yang tercantum dalam SOP tersebut, meliputi tahap pelaporan, penerimaan dan verifikasi, asesmen awal, informasi layanan pendampingan, persetujuan dan rujukan, monitoring, hingga tindak lanjut, sebagai acuan penyusunan alur mekanisme pelaporan dan penanganan yang akan divisualisasikan pada *banner*. Selain menyusun draf materi, penulis juga melakukan pencarian ide desain sebagai referensi visual *banner*, guna menentukan gaya penyajian alur yang informatif dan mudah dipahami oleh pembaca.

4.3.1.4 Pra Produksi Video *Elaboration Likelihood Model* (ELM)

Pada tahap pra-produksi, penulis melakukan diskusi dengan pihak mitra, yaitu Dekase, terkait konsep kedua video yang akan diproduksi. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, konsep video yang pada tahap proposal sebelumnya disebut sebagai video *awareness* mengalami penyesuaian, baik dari segi konsep maupun penyebutannya menjadi video himbauan ruang aman berkesenian. Konsep awal video *awareness* lebih menekankan pada pemberitahuan langsung mengenai adanya kasus kekerasan seksual yang terjadi di lingkungan Dekase, sedangkan konsep video himbauan dirancang agar pesan dapat disampaikan dengan pendekatan yang lebih persuasif dan tidak terkesan menuduh atau sarkastis, sehingga *audiens* dapat menerima pesan secara lebih terbuka tanpa merasa disudutkan. Penyesuaian konsep ini juga didasari pertimbangan agar video tersebut dapat digunakan secara berkelanjutan pada pertunjukan seni Dekase di masa mendatang. Selain itu, materi yang disampaikan dalam video himbauan turut disusun berdasarkan dokumen Standar Operasional Prosedur (SOP) yang telah difiksasi oleh mitra, guna memastikan pesan ajakan yang disampaikan tetap sejalan dengan ketentuan resmi program Ruang Aman Berkesenian. Berdasarkan penyesuaian konsep tersebut, penulis kemudian menyusun kembali *Standard Sequence Guide* (SSG) untuk kedua video. Kedua SSG selanjutnya dikirimkan kepada pihak mitra guna memperoleh saran dan persetujuan sebelum memasuki tahap produksi.

Pada video animasi alur pelaporan dan penanganan, penulis menggunakan dokumen SOP yang sama dengan acuan *banner* alur pelaporan dan penanganan sebagai dasar penyusunan alur cerita video. Video ini disusun melalui jalur *central* dalam pendekatan *Elaboration Likelihood Model* (ELM), sehingga informasi mengenai tahapan pelaporan dan penanganan perlu disampaikan secara rinci dan sistematis agar audiens dapat memahami mekanisme pelaporan secara mendalam. Penulis juga menetapkan penggunaan animasi berbasis AI untuk elemen tokoh yang berperan sebagai pemandu alur cerita di dalam video. Pemilihan animasi AI dilakukan setelah melalui diskusi mengenai keterbatasan jangka waktu produksi, sehingga dibutuhkan opsi produksi yang dapat

memaksimalkan efisiensi waktu tanpa mengurangi kualitas visual yang dihasilkan.

Selain itu, untuk kebutuhan video himbauan ruang aman berkesenian, penulis mengumpulkan arsip video dari setiap cabang seni sebagai bahan baku produksi. Proses pengumpulan arsip tersebut dibantu oleh tim, yang menghubungi enam cabang seni di bawah naungan Dekase hingga materi yang dibutuhkan terkumpul secara lengkap dan memadai.

Tabel 10 Penyesuaian SSG Video Himbauan

No	<i>Scene</i>	Durasi	<i>Visual</i>	<i>Voice Over</i>
1	Opening	0–5 detik	Logo Undip, Dekase, yayasan Sahwahita muncul dengan animasi <i>fade</i> . Dilanjutkan teks "Selamat Datang di Ruang Seni Kota Semarang" lalu transisi menjadi "Ruang Aman untuk Semua".	Selamat Datang di Ruang Seni Kota Semarang// Sebuah Ruang Aman untuk Semua Seniman//

No	Scene	Durasi	Visual	Voice Over
2	Komitmen Ruang Aman	5–15 detik	Teks "MOHON PERHATIAN, SEBELUM PERTUNJUKAN DIMULAI" muncul di tengah layar, kemudian berubah menjadi "Mari Bersama Menjaga Ruang Seni" Saat VO berjalan, kata Aman, Nyaman muncul bergantian dengan animasi <i>fade</i>. Ikon shield, heart, dan people muncul mengikuti setiap kata kunci.	Mohon Perhatian/ Sebelum pertunjukan dimulai/mari bersama menjaga ruang ini tetap aman, nyaman/dan bebas dari segala bentuk kekerasan seksual, pelecehan, perundungan, diskriminasi, serta perilaku yang merugikan orang lain//
3	Batasan Perilaku	15–30 detik	Tiga ikon muncul bergantian (Saling Menghormati, Menjaga Sikap, Menghargai Batasan) Di akhir, muncul teks kecil "Hindari tindakan yang membuat orang lain merasa tidak aman."	Mari saling menghormati/ menjaga sikap/dan menghargai batasan setiap individu// Hindari tindakan yang dapat mengganggu/merendahkan/dan membuat orang lain merasa tidak aman//
4	Ajakan Bersama	30–45 detik	Ikon People Together, Handshake, dan Heart muncul dengan animasi sederhana. Dengan Teks utama yaitu Aman, Nyaman, Inklusif.	Setiap orang berhak menikmati pertunjukan seni dalam lingkungan yang aman/ inklusif/ dan saling menghargai// Mari kita ciptakan pengalaman

No	Scene	Durasi	Visual	Voice Over
				berkesenian yang nyaman bagi semua orang//
5	Call to Action	45–55 detik	Ikon Instagram dan ilustrasi smartphone ditampilkan. Teks: Laporkan melalui Kanal Pelaporan Dekase→ @dewan.kesenian.semarang → "Tautan pelaporan tersedia di bio Instagram."	Apabila Anda mengalami/menyaksikan/ atau mengetahui adanya dugaan kekerasan seksual maupun pelanggaran lainnya/ jangan ragu untuk melaporkannya melalui Kanal Pelaporan Dekase Kota Semarang// Tautan pelaporan dapat diakses melalui Instagram resmi dewan kesenian semarang//
6	Closing	55–60 detik	Tagline #RuangSeniAman muncul di tengah layar, kemudian <i>fade out</i> . Diikuti logo undip, Dekase, yayasan Sahwahita sebagai penutup.	Terima kasih telah menjadi bagian dalam mewujudkan Ruang Seni Kota Semarang yang aman untuk semua//

Tabel 11 Penyesuaian SSG Video Alur Mekanisme Pelaporan

No	Scene	Durasi	Visual	Voice Over
1	Opening	0:00 –0:10	Logo Undip, Dekase, dan Yayasan Sahwahita muncul satu per satu.	

No	Scene	Durasi	Visual	Voice Over
			Dilanjutkan judul "Alur Pelaporan dan Mekanisme Penanganan Kekerasan Seksual di Lingkungan Seni Kota Semarang"	
2	Pengantar Kanal Pelaporan	0:10 –0:30	Maskot Perempuan muncul dan menyapa. lalu Ikon shield, lock, dan report muncul bergantian.	"Sugeng rawuh, kanca-kanca seniman! Tahukah kamu bahwa Dekase menyediakan Kanal Pelaporan bagi korban, saksi, maupun pihak lain yang ingin melaporkan dugaan kekerasan seksual di lingkungan seni Kota Semarang. Seluruh laporan ini nantinya akan ditangani dengan mengutamakan kerahasiaan, keamanan, dan kenyamanan pelapor!"
3	Menyampaikan Laporan	0:30 –0:55	Animasi Instagram dekase → klik Link in Bio → pilih Form Kanal Pelaporan → isi formulir → klik Kirim → muncul notifikasi "Laporan Berhasil Dikirim".	"Jika ingin melapor, bisa membuka Instagram resmi Dekase Kota Semarang, lalu akses tautan di bio dan pilih Form Kanal Pelaporan. Isi formulir

No	Scene	Durasi	Visual	Voice Over
				sesuai informasi yang diminta, kemudian kirim laporan agar dapat segera diproses."
4	Penerimaan & Verifikasi Administratif	0:55–1:20	Notifikasi laporan masuk → petugas menerima laporan → mencatat laporan → checklist administrasi → dokumen "Verifikasi Administratif". Jika data belum lengkap muncul badge "Perlu Dilengkapi", lalu berubah menjadi "Terverifikasi".	"Setelah laporan diterima, petugas akan mencatat laporan dan melakukan verifikasi administratif untuk memastikan kelengkapan informasi yang disampaikan. Apabila masih terdapat data yang belum lengkap, pelapor akan dihubungi untuk melengkapinya sebelum proses dilanjutkan."
5	Assessment Awal & Persetujuan Korban	1:20 –1:45	Clipboard assessment → ikon urgensi → ikon informasi layanan → dokumen persetujuan (consent form) → tanda centang.	"Selanjutnya dilakukan asesmen awal untuk mengidentifikasi tingkat urgensi, kebutuhan korban, serta kemungkinan rujukan. Korban juga akan memperoleh informasi mengenai layanan pendampingan yang tersedia, kemudian dimintai

No	Scene	Durasi	Visual	Voice Over
				persetujuan sebelum proses rujukan dilakukan."
6	Proses rujukan	1:45 –2:10	Alur bercabang menjadi dua jalur. Jalur kiri menuju Yayasan Sahwahita (ikon psikologi, hukum, konseling). Jalur kanan menuju Pihak Berwenang (ikon gedung instansi/hukum).	"Sesuai kebutuhan korban, DEKASE akan melakukan rujukan kepada Yayasan Sahwahita untuk layanan pendampingan, atau kepada pihak berwenang apabila diperlukan penanganan sesuai ketentuan yang berlaku.
7	Pendampingan	2:10 –2:35	Sahwahita melakukan assessment lanjutan → muncul keputusan "Apakah kasus dapat ditangani?". Jika Ya, menuju Pendampingan oleh Sahwahita. Jika Tidak, menuju Yayasan Profesional, kemudian Pendampingan Profesional.	Yayasan Sahwahita akan melakukan assessment lanjutan. Apabila kasus dapat ditangani, pendampingan akan dilakukan oleh Sahwahita. Namun apabila membutuhkan layanan yang lebih spesifik, korban akan dirujuk kepada lembaga profesional sesuai kebutuhannya.
8	Monitoring dan Evaluasi	2:35 –2:55	Ikon monitoring, progress bar,	Selama proses berlangsung, Dekase

No	Scene	Durasi	Visual	Voice Over
			checklist perkembangan. Muncul keputusan "Apakah proses rujukan berjalan efektif?". Jika tidak, muncul ikon koordinasi dan advokasi	melakukan monitoring dan pemantauan perkembangan penanganan hingga kebutuhan korban terpenuhi. Apabila terdapat kendala, Dekase akan melakukan tindak lanjut sesuai kewenangan organisasi maupun melalui koordinasi dengan lembaga terkait.
9	Closing	0:00 –0:10	Dokumen diarsipkan dengan ikon gembok → QR Code → ikon Instagram → @dewan.kesenian.semarang → hashtag #BerkaryaDenganAman dan #BersuaraDenganKeberanian Lalu <i>fade in</i> tulisan “Bersama, mari kita wujudkan ruang seni yang aman bagi semua” lalu <i>fade out</i> hitam	Apabila Anda mengalami, menyaksikan, atau mengetahui adanya dugaan kekerasan seksual di lingkungan seni, jangan ragu untuk melapor melalui Kanal Pelaporan dewan kesenian semarang. Tautan pelaporan dapat diakses melalui Instagram resmi Dekase Kota Semarang.

No	Scene	Durasi	Visual	Voice Over
				Bersama, mari kita wujudkan ruang seni yang aman bagi semua.

4.3.1.5 Pra Produksi *Press Release*

Pada tahap pra-produksi, penulis mengumpulkan data pelaksanaan kegiatan Gelar Wicara dan Peluncuran Kanal "Suarakan, Lindungi, Lawan" dari hasil pertemuan dan dokumentasi bersama mitra, yaitu Dekase dan Yayasan Sahwahita, mencakup susunan acara, nama narasumber beserta perannya, serta poin-poin penting yang akan disampaikan dalam publikasi. Penulis kemudian menyusun poin-poin informasi utama yang akan dimuat dalam *press release*, meliputi peluncuran kanal pelaporan, pelaksanaan gelar wicara, penandatanganan SOP dan MoU, serta rangkaian acara lainnya, sebagai acuan sebelum memasuki tahap penulisan.

4.3.1.6 Pra Produksi *Video After Event*

Pada tahap pra-produksi, penulis menyusun daftar (list) *footage* yang dibutuhkan untuk video *after event* sebagai acuan awal sebelum pengambilan gambar dilaksanakan. Daftar tersebut disusun berdasarkan rangkaian kegiatan Gelar Wicara dan Peluncuran Kanal "Suarakan, Lindungi, Lawan" yang telah disepakati bersama mitra, meliputi suasana pembukaan acara, pelaksanaan gelar wicara, momen peluncuran kanal pelaporan, penandatanganan Standar Operasional Prosedur (SOP) dan nota kesepahaman (MoU), serta aktivasi Dinding Suara dan penandatanganan *Pledge Wall*. Penyusunan daftar *footage* ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh momen penting dalam kegiatan dapat terdokumentasikan secara menyeluruh saat pengambilan gambar berlangsung, sehingga proses *editing* pada tahap produksi dapat dilakukan secara lebih terarah dan efisien. Persiapan pada tahap ini masih bersifat

konseptual, mengingat materi utama berupa *footage* kegiatan baru dapat diperoleh setelah pelaksanaan Gelar Wicara dan Peluncuran Kanal "Suarakan, Lindungi, Lawan" berlangsung.

4.3.2 Tahap Produksi Media *Public Relations* pada Program Ruang Aman Berkesenian

4.3.2.1 Produksi *Flyer* Undangan

Pada tahap produksi, penulis melakukan perancangan dan revisi desain *flyer* berdasarkan pembaruan materi yang telah dikumpulkan pada tahap pra-produksi. Proses perancangan diawali dengan menyusun tata letak informasi utama yang akan ditampilkan, seperti nama kegiatan, waktu dan tempat pelaksanaan, narasumber, serta manfaat mengikuti kegiatan, dengan mengacu pada informasi tanggal dan lokasi terbaru, yaitu 25 Juli 2026 di Gedung Kesenian Ki Narto Sabdo, Taman Budaya Raden Saleh. Pada tahap revisi desain, terdapat beberapa penyesuaian yang dilakukan berdasarkan perubahan kebutuhan distribusi maupun evaluasi tata letak desain. Perubahan pertama terletak pada ukuran *flyer*. Rencana penyebaran yang semula berupa *flyer* cetak ke tiap cabang seni diubah menjadi penyebaran melalui grup WhatsApp, sehingga ukuran *flyer* turut disesuaikan dari A4 menjadi A5 agar lebih ringkas dan sesuai dengan format distribusi digital.

Perubahan kedua terdapat pada tata letak foto narasumber. Pada desain awal, penempatan foto narasumber belum tersusun secara konsisten. Setelah revisi, foto narasumber disusun sederet dengan ukuran yang sama, kemudian diberi *layer* di bagian belakang foto agar tampilan narasumber lebih menonjol dan mudah dikenali oleh seniman. Penempatan foto tersebut juga menjadi salah satu elemen visual utama yang berfungsi menarik perhatian sekaligus memberikan informasi mengenai pihak yang terlibat dalam kegiatan. Perubahan ketiga terdapat pada susunan kolom informasi kegiatan. Pada desain awal, kolom tanggal dan tempat dipisah dari kolom waktu dan *benefit* kegiatan. Setelah revisi, kedua kolom tersebut digabung menjadi satu bagian informasi,

menyesuaikan ukuran desain yang lebih ringkas pada format A5 agar tata letak tetap proporsional dan tidak terlalu padat.

Selain itu, penulis juga menambahkan *tagline* program pada bagian bawah desain, yaitu “Bersama Mari Kita Wujudkan Ruang Kesenian yang Aman bagi Semua”, sebagai penguat pesan ajakan kepada seniman untuk turut serta dalam mewujudkan lingkungan berkesenian yang aman. Secara keseluruhan, desain *flyer* menggunakan ukuran A5 (14,8 × 21 cm) dengan orientasi potret dan menerapkan komposisi vertikal. Hierarki visual disusun mulai dari identitas logo, judul kegiatan, visual narasumber, informasi kegiatan, hingga *tagline*. Elemen desain yang digunakan meliputi logo, foto narasumber, ikon informasi tanggal, waktu, lokasi dan *benefit*, bidang informasi berbentuk *rounded rectangle*, serta elemen dekoratif organik pada bagian latar.

Pada aspek tipografi, judul kegiatan dibuat menggunakan fitur TypeCraft dengan font *Barber Chop* sehingga menjadi elemen tipografi yang paling dominan dan berfungsi sebagai titik perhatian utama. Informasi pendukung menggunakan tipografi dengan ukuran yang lebih kecil untuk membentuk hierarki informasi serta menjaga keterbacaan pada ukuran A5. Penggunaan warna pada *flyer* mengacu pada *color palette* yang telah ditentukan, dengan *Warm Cream* sebagai warna dasar serta *Sage Green*, *Mid Olive Green*, dan *Deep Forest* sebagai warna utama pada elemen desain. Warna *White* dan *Black* digunakan pada bagian tertentu untuk memberikan kontras dan menjaga keterbacaan.

Adapun penggunaan warna pada *flyer* tetap mengacu pada *color palette* yang telah ditentukan sebelumnya guna menjaga konsistensi identitas visual dengan media lain dalam Program Ruang Aman Berkesenian. Pemilihan kombinasi warna tersebut juga disesuaikan dengan arahan klien yang mempertimbangkan kesan psikologis yang ingin dibangun melalui program, yaitu suasana yang tenang, nyaman, dan aman. Melalui proses revisi tersebut, desain *flyer* undangan sosialisasi dinilai lebih ringkas, komunikatif, dan sesuai dengan jadwal serta kebutuhan distribusi digital, sehingga mampu

menyampaikan informasi kegiatan secara akurat dan efektif kepada seniman di lingkungan Dekase.

Tabel 12 *Design Flyer Undangan*

Design Awal <i>Flyer</i> Undangan	Design Akhir <i>Flyer</i> Undangan
 The initial flyer design features a title 'TALKSHOW & LAUNCHING KANAL "SUARAKAN, LINDUNGI, LAWAN"' with a subtitle 'Ruang Aman bagi Seniman di Kota Semarang'. It displays three male placeholder portraits. Below them are sections for 'Tanggal' (Saturday, 20 June 2026), 'Tempat' (Gedung Monod Diephuis & Co, Kota Lama Semarang), 'Pendaftaran' (a box for a QR code), 'Waktu' (10.00 - 14.00 WIB), 'Benefit' (Knowledge, E-sponsorship, Souvenir, and Networking), and 'Link Pendaftaran'. The footer mentions 'Narahubung & Sponsorship'.	 The final flyer design features a title 'GELAR WICARA & PELUNCURAN KANAL "SUARAKAN, LINDUNGI, LAWAN"' with the same subtitle. It displays three female portraits with names: Moderator Bintang al Huda, Seniman Nika Dianji, M.Pd, and Panduan orang dalam Niki Jumaenita, S.H. Below them are sections for 'Tanggal' (Saturday, 20 June 2026), 'Waktu' (09.00 - 12.00 WIB), 'Tempat' (Gedung Kesenian di Makro Jember, Jalan Rungkut, Kota Lama, Semarang), 'Benefit' (Knowledge, E-sponsorship, Souvenir, and Networking), and 'Link Pendaftaran'. The footer states 'Bersama Mari kita wujudkan Ruang Kesenian yang Aman bagi Semua'.

4.3.2.2 Produksi *Backdrop*

Pada tahap produksi *backdrop*, penulis melakukan perancangan desain untuk dua jenis *backdrop*, yaitu *backdrop* panggung sosialisasi dan *backdrop pledge wall*. Proses perancangan dilakukan berdasarkan konsep yang telah disusun pada tahap pra-produksi serta menyesuaikan materi yang diperoleh dari mitra. Kedua *backdrop* dirancang dengan identitas visual yang selaras agar dapat mendukung penyampaian pesan Program Ruang Aman Berkesenian selama kegiatan berlangsung.

Pada perancangan *backdrop* panggung sosialisasi, penulis menyusun desain awal seiring menunggu kepastian materi dari mitra. Desain awal memuat judul kegiatan “Talkshow & Launching Kanal”, tanggal pelaksanaan 20 Juni 2026 pukul 10.00–14.00 WIB di Gedung Monod Diephuis & Co, Kota Lama Semarang, serta tiga bingkai foto narasumber yang masih berupa *placeholder* karena data narasumber belum final. Setelah materi difiksasi, penulis

melakukan penyesuaian desain berdasarkan materi yang telah diperoleh, meliputi perubahan judul kegiatan menjadi “Gelar Wicara & Peluncuran Kanal”, pembaruan tanggal dan waktu pelaksanaan menjadi 25 Juli 2026 pukul 09.30–12.00 WIB di Gedung Kesenian Ki Narto Sabdo, Taman Budaya Raden Saleh, serta pengisian bingkai foto narasumber dengan foto dan keterangan peran masing-masing, yaitu Moderator Bintang Al Huda, Seniman Nila Dianti, M.Pd., dan Pendamping Hukum Ninik Jumoenita, S.H. Selain itu, penulis juga memperbarui logo mitra yang dicantumkan pada desain, disesuaikan dengan logo resmi Universitas Diponegoro, Dewan Kesenian Semarang, dan Yayasan Sahwahita. Proses revisi dilanjutkan dengan konsultasi desain bersama mitra hingga memperoleh persetujuan desain akhir.

Secara visual, *backdrop* panggung menggunakan format horizontal dengan komposisi yang disesuaikan dengan kebutuhan pemasangan pada area panggung. Tata letak disusun secara hierarkis dengan menempatkan logo mitra pada bagian atas, judul kegiatan sebagai elemen utama pada bagian tengah, informasi kegiatan, serta foto dan identitas narasumber pada bagian bawah. Elemen visual yang digunakan meliputi logo mitra, ilustrasi dekoratif berbentuk ornamen awan pada bagian atas, elemen organik pada latar, foto narasumber, serta bidang informasi berbentuk *rounded rectangle*. Judul kegiatan dibuat menggunakan ukuran yang lebih dominan untuk menjadi titik perhatian utama, sedangkan informasi pendukung dan identitas narasumber menggunakan ukuran yang lebih kecil untuk membentuk hierarki visual dan menjaga keterbacaan.

Sementara itu, pada produksi *backdrop pledge wall*, penulis menyusun desain awal berdasarkan konsep yang diperoleh dari hasil riset pada tahap pra-produksi. Desain awal memuat teks utama dalam format huruf kapital penuh, yaitu “Ayo Bersama Kita Bentuk Ruang Aman karena Setiap Seniman Berhak Berkarya tanpa Rasa Takut”, tanpa elemen pendukung lain di sekitarnya. Selama proses produksi, penulis melakukan konsultasi dengan tim dan menerima masukan terkait penyesuaian ukuran *backdrop* dengan kebutuhan

cetak dan pemasangan di *venue*. Berdasarkan masukan tersebut, penulis melakukan revisi pada ukuran, gaya penulisan, serta struktur tata letak desain.

Pada desain akhir, teks utama diubah menjadi kombinasi huruf reguler dan tebal dengan susunan “Mari Bersama Wujudkan” pada baris pertama dan “Ruang Berkesenian yang Aman” pada baris kedua. Perubahan tersebut dilakukan untuk membuat pesan lebih ringkas dan mudah dikenali oleh seniman, mengingat *pledge wall* merupakan media yang dibaca secara sekilas sebelum seniman memberikan tanda tangan komitmen. Penulis juga menambahkan kotak bertepi bulat pada bagian tengah sebagai ruang kosong untuk membubuhkan tanda tangan. Pada bagian bawah, ditambahkan keterangan pendukung “Setiap tanda tangan merupakan wujud komitmen untuk menciptakan ruang berkesenian yang aman, inklusif, dan saling menghormati” untuk memberikan konteks terhadap makna partisipasi melalui tanda tangan tersebut. Logo mitra juga diperbarui menggunakan logo resmi Universitas Diponegoro, Dewan Kesenian Semarang, dan Yayasan Sahwahita.

Secara keseluruhan, *backdrop pledge wall* menggunakan format horizontal dengan komposisi yang lebih sederhana agar ruang untuk tanda tangan tetap menjadi bagian visual yang dominan. Tata letak terdiri atas logo mitra pada bagian atas, pesan utama, area tanda tangan, serta keterangan pendukung pada bagian bawah. Elemen dekoratif yang digunakan berupa ornamen organik pada bagian atas dan bidang *rounded rectangle* sebagai pembatas area tanda tangan. Penggunaan elemen yang sederhana dilakukan agar media tetap memiliki ruang yang cukup untuk partisipasi seniman tanpa mengurangi keterbacaan pesan utama.

Pada kedua desain *backdrop*, penggunaan tipografi disusun berdasarkan hierarki informasi dengan menjadikan judul atau pesan utama sebagai elemen yang paling dominan, kemudian diikuti informasi pendukung dengan ukuran yang lebih kecil. Penggunaan warna mengacu pada *color palette* yang telah ditentukan sebelumnya, dengan dominasi *Warm Cream*, *Sage Green*, *Mid Olive Green*, dan *Deep Forest*, serta penggunaan *White*, *Black*, dan *Dark Navy* pada bagian tertentu sebagai aksen dan pembentuk kontras. Pemilihan kombinasi

warna tersebut disesuaikan dengan arahan klien dengan mempertimbangkan kesan psikologis yang ingin dibangun melalui Program Ruang Aman Berkesenian, yaitu suasana yang tenang, nyaman, dan aman. Dengan penggunaan identitas visual, tipografi, elemen, dan warna yang konsisten, kedua *backdrop* dapat berfungsi sebagai media pendukung kegiatan sekaligus memperkuat identitas visual Program Ruang Aman Berkesenian.

Tabel 13 *Design Backdrop*

Backdrop	Design Awal	Design Akhir
Backdrop Panggung		
Backdrop Pledge Wall		

4.3.2.3 Produksi *banner*

Pada tahap produksi, penulis menyusun desain *banner* berdasarkan konsep yang telah dikembangkan pada tahap pra-produksi dengan menyesuaikan kebutuhan informasi Program Ruang Aman Berkesenian. Perancangan diawali dengan menyusun judul utama *banner*, yaitu “Alur Pelaporan & Penanganan Kasus Kekerasan Seksual di Lingkungan Seni (Dekase)”, yang ditempatkan pada bagian atas desain sebagai informasi utama. Selanjutnya, penulis menyusun tujuh tahapan mekanisme pelaporan dan penanganan secara

berurutan, yaitu pelaporan, penerimaan dan verifikasi, asesmen awal, informasi layanan pendampingan, persetujuan dan rujukan, monitoring, serta tindak lanjut.

Secara keseluruhan, *banner* dirancang dalam format vertikal dengan komposisi informasi yang disusun dari atas ke bawah mengikuti urutan mekanisme pelaporan. Tata letak dimulai dari logo mitra pada bagian paling atas, kemudian judul utama, tujuh tahapan alur pelaporan, dan informasi mengenai kanal pelaporan pada bagian bawah. Penyusunan informasi secara vertikal dilakukan agar setiap tahapan dapat ditampilkan secara berurutan. Setiap tahapan dilengkapi dengan nomor, judul singkat, dan deskripsi yang menjelaskan proses pada masing-masing tahap. Penomoran menggunakan elemen berbentuk lingkaran yang disusun secara berurutan untuk membedakan setiap tahapan dalam mekanisme pelaporan dan penanganan.

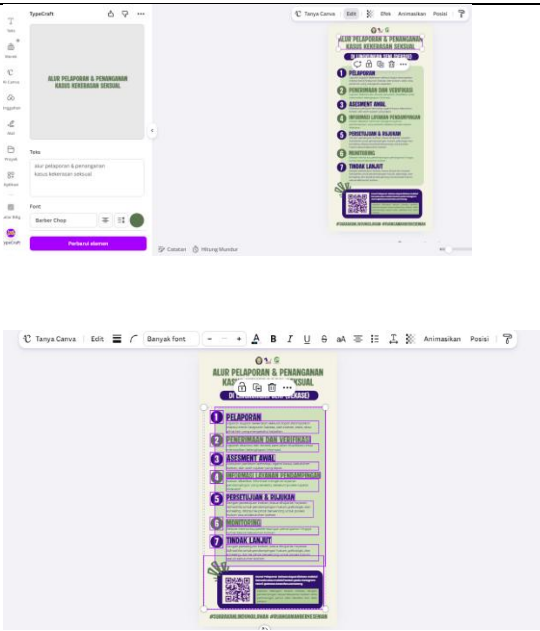
Pada bagian bawah desain, penulis menambahkan kode QR yang terhubung dengan kanal pelaporan resmi Dekase. Kode QR ditempatkan dalam bidang khusus bersama keterangan mengenai akses kanal pelaporan. Selain itu, penulis mencantumkan tagar *#SuarakanLindungiLawan* dan *#RuangAmanBerkesenian* sebagai identitas pesan Program Ruang Aman Berkesenian. Elemen dekoratif berupa ilustrasi organik juga digunakan pada bagian bawah desain sebagai elemen pendukung visual.

Pada aspek tipografi, judul utama menggunakan ukuran yang lebih besar dan karakter huruf tebal untuk menjadi titik perhatian utama. Judul setiap tahapan juga dibuat lebih menonjol dibandingkan deskripsi pendukung sehingga membentuk hierarki informasi. Deskripsi pada setiap tahapan menggunakan ukuran yang lebih kecil dengan susunan teks yang ringkas agar informasi tetap terbaca dalam format *banner*. Bahasa yang digunakan disusun secara sederhana dan langsung pada inti informasi sesuai dengan kebutuhan penyampaian mekanisme pelaporan.

Penggunaan warna pada *banner* mengacu pada *color palette* yang telah ditentukan untuk menjaga konsistensi identitas visual Program Ruang Aman Berkesenian. Warna *Warm Cream* digunakan sebagai warna dasar, sedangkan

Sage Green, *Mid Olive Green*, dan *Deep Forest* digunakan pada bidang informasi, elemen nomor, serta tipografi. *Dark Navy* digunakan sebagai warna aksen pada bagian tertentu, termasuk area informasi kanal pelaporan. *White* dan *Black* digunakan pada bagian tertentu untuk menjaga kontras dan keterbacaan. Pemilihan kombinasi warna tersebut disesuaikan dengan arahan klien dengan mempertimbangkan kesan psikologis yang ingin dibangun melalui program, yaitu suasana yang tenang, nyaman, dan aman. Selama proses produksi, penulis melakukan beberapa kali konfirmasi bersama tim dan mitra, terutama terkait isi kalimat dan informasi pada setiap tahapan alur untuk memastikan kesesuaiannya dengan mekanisme pelaporan dan penanganan yang telah dirancang.

Tabel 14 Produksi *Banner*

Produksi <i>Banner</i>	Hasil Akhir <i>Banner</i>
	

4.3.2.4 Produksi Video Berbasis *Elaboration Likelihood Model* (ELM)

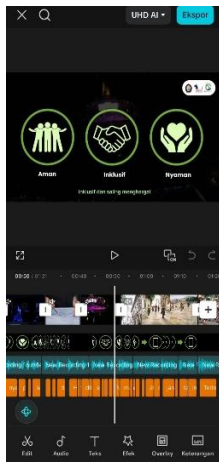
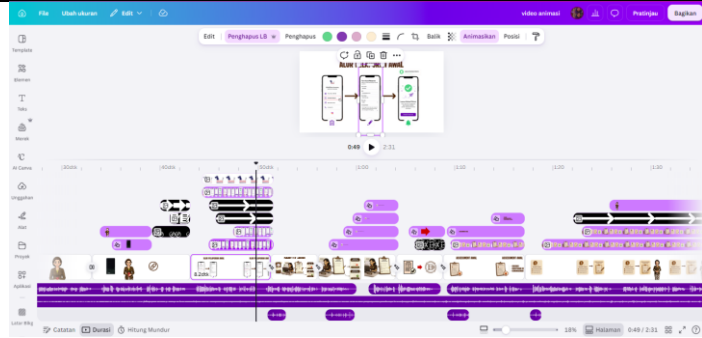
Pada tahap produksi, penulis mulai menyusun kedua video berdasarkan *Standard Sequence Guide* (SSG) dan materi terbaru yang telah dikumpulkan pada tahap pra-produksi. Proses *editing* video himbauan ruang aman

berkesenian dilakukan menggunakan aplikasi CapCut, diawali dengan penyusunan intro yang menampilkan logo mitra dan judul kegiatan, yaitu Universitas Diponegoro, Dewan Kesenian Semarang, dan Yayasan Sahwahita, sebagai penanda identitas resmi program Ruang Aman Berkesenian sebelum masuk ke bagian isi video. Selanjutnya, penulis menyusun arsip video dari enam cabang seni Dekase sesuai alur narasi yang telah ditetapkan pada SSG, dilengkapi dengan voice over yang mengikuti script pada SSG tersebut sebagai penyampai pesan utama sepanjang video. Guna memastikan pesan dapat dipahami oleh seluruh kalangan audiens, penulis memperbanyak penggunaan elemen kombinasi teks dan ikon pada sepanjang video, sehingga pesan ajakan yang disampaikan tidak hanya bertumpu pada narasi suara dan visual dari arsip dokumentasi, tetapi juga diperkuat melalui teks penegasan dan ikon pendukung yang mempermudah audiens dalam menangkap poin-poin pesan utama. Proses *editing* juga dilengkapi dengan penambahan musik latar serta transisi antar adegan, agar pesan dapat tersampaikan secara menarik dan tidak monoton bagi audiens.

Sementara itu, proses animasi pada video alur pelaporan dan penanganan dilakukan menggunakan aplikasi Canva, dengan menghadirkan maskot perempuan berbasis animasi AI yang memandu audiens memahami setiap tahapan alur mekanisme kanal pelaporan secara bertahap dan sistematis. Pembuatan maskot diawali dengan pemilihan elemen ilustrasi perempuan Jawa dari Canva, yang kemudian dimasukkan ke dalam Gemini AI bersama dengan script yang telah disusun pada SSG, guna menghasilkan gambar tersebut menjadi rangkaian video animasi lengkap dengan suara maskot yang dihasilkan langsung oleh AI sebagai penyampai narasi pada setiap tahapan alur sebelum disisipkan ke dalam video utama. Video ini turut diawali dengan tampilan intro berisi logo mitra dan judul kegiatan pada bagian awal, sebagai penanda identitas program yang konsisten dengan video himbauan. Penulis menyesuaikan gerakan animasi, teks, serta narasi pada setiap tahapan agar audiens dapat mengikuti alur informasi secara mudah dan tidak kehilangan konteks pada setiap perpindahan tahapan alur pelaporan.

Selama proses produksi, penulis melakukan konsultasi dengan tim untuk memastikan kesesuaian pesan dan visual pada kedua video dengan pendekatan *Elaboration Likelihood Model* (ELM) yang menjadi acuan produksi, sehingga video himbauan tetap efektif dalam membangun kesadaran awal melalui jalur *peripheral*, sementara video alur pelaporan tetap mampu menyampaikan informasi prosedural secara mendalam melalui jalur *central*.

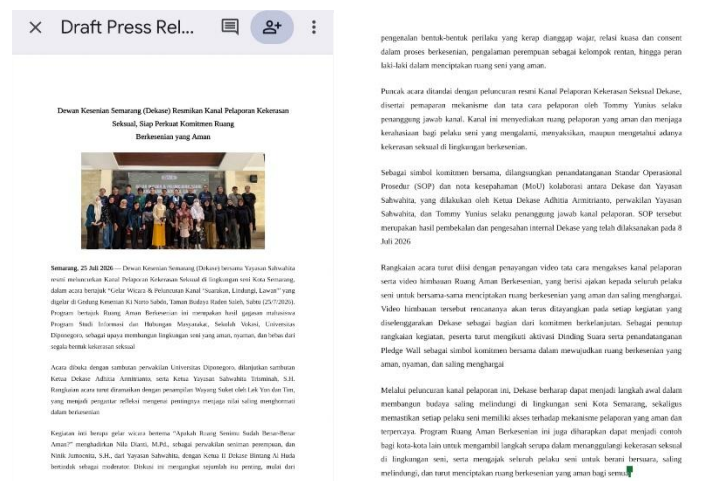
Tabel 15 Produksi Video

Produksi Video Himbau Ruang Aman Berkesenian	 Link Video Video Himbauan dekase (Hasil Akhir)
Produksi Video Animasi Alur Pelaporan dan Mekanisme Penanganan	 Link Video https://canva.link/rgngiak81hq56dr (editing)

	Video Alur pelaporan dan mekanisme penanganan (Hasil Akhir)
--	--

4.3.2.5 Produksi *Press Release*

Pada tahap produksi, penulis menyusun naskah *press release* berdasarkan poin-poin informasi yang telah dikumpulkan pada tahap pra-produksi, dengan mengacu pada kaidah penulisan berita, yaitu prinsip piramida terbalik yang menempatkan informasi terpenting di bagian awal tulisan. Penulis merangkai informasi mengenai pelaksanaan Gelar Wicara & Peluncuran Kanal "Suarakan, Lindungi, Lawan" secara kronologis, mulai dari pembukaan acara, gelar wicara, peluncuran kanal pelaporan, penandatanganan SOP dan MoU, hingga penutupan acara, dengan bahasa yang lugas, faktual, dan sesuai dengan gaya penulisan jurnalistik. Selama proses penyusunan, penulis melakukan revisi bersama tim untuk memastikan keakuratan data serta ketepatan penyebutan nama dan jabatan pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan.



Gambar 10 *Produksi Press Release*

4.3.2.6 Produksi Video *After Event*

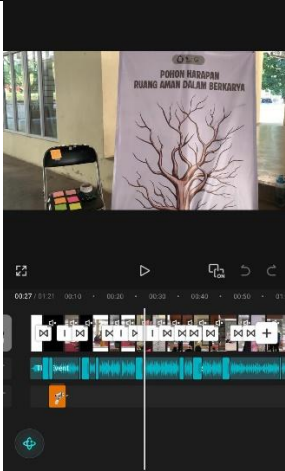
Pada tahap produksi, penulis melakukan pengambilan *footage* selama pelaksanaan kegiatan Gelar Wicara dan Peluncuran Kanal "Suarakan, Lindungi, Lawan", dengan mengacu pada daftar *footage* yang telah disusun pada tahap pra-produksi. Selama proses pengambilan gambar berlangsung, penulis

mengalami hambatan berupa keterbatasan dalam merekam keseluruhan momen kegiatan, dikarenakan penulis turut membantu pelaksanaan registrasi juga persiapan konsumsi sepanjang acara berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan sejumlah momen penting, seperti sebagian rangkaian gelar wicara dan interaksi peserta di lapangan, tidak dapat terekam secara menyeluruh, sehingga *footage* yang diperoleh menjadi terbatas dibandingkan dengan daftar *footage* yang telah disusun sebelumnya.

Footage yang berhasil diperoleh kemudian diseleksi dan disusun menggunakan aplikasi CapCut. Video *after event* ini dibuat menggunakan format *landscape* dengan rasio aspek 16:9 serta durasi 1 menit 30 detik, agar informasi yang disampaikan tetap padat, jelas, dan mudah dikonsumsi oleh audiens di media sosial. Video *after event* ini disusun dalam bentuk *recap*, yaitu rangkuman singkat dari keseluruhan rangkaian kegiatan tanpa disertai keterangan atau penjelasan pada setiap *scene*, sehingga audiens dapat menangkap suasana dan momen penting kegiatan secara ringkas dan cepat.

Penulis turut menambahkan animasi transisi antar *scene* sebagai penghubung antarsegmen kegiatan, sehingga perpindahan dari satu momen ke momen berikutnya terlihat lebih halus dan dinamis. Selain animasi transisi, penulis menambahkan *background* instrumental bertempo *upbeat* untuk membangun suasana yang lebih dinamis dan energik, sekaligus memperkuat kesan positif dari rangkaian kegiatan. Transisi antar potongan gambar menggunakan kombinasi *fade in-fade out* dan *cut to cut*, dengan transisi *fade* digunakan pada perpindahan antarsegmen kegiatan untuk memberikan kesan halus, sedangkan *cut to cut* digunakan pada adegan berirama cepat agar alur video tetap dinamis dan sesuai dengan karakter dokumentasi kegiatan yang bersifat langsung.

Tabel 16 Video *After Event*

Produksi Video <i>After Event</i>	
--	--

4.3.3 Tahap Pasca Produksi Media *Public Relations* pada Program Ruang Aman Berkesenian

Tahap pascaproduksi merupakan tahap finalisasi media sebelum digunakan dalam rangkaian Program Ruang Aman Berkesenian. Pada tahap ini, penulis tidak hanya memastikan media telah selesai diproduksi, tetapi juga melakukan evaluasi terhadap penggunaan media berdasarkan fungsi komunikasi yang telah ditetapkan. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap penggunaan media selama kegiatan, dokumentasi pelaksanaan, hasil publikasi, serta hasil *post-test* kepada 37 seniman yang mengikuti kegiatan Gelar Wicara dan Peluncuran Kanal “Suarakan, Lindungi, Lawan”. Hasil evaluasi digunakan untuk melihat ketercapaian fungsi media dalam mendukung penyampaian informasi dan membangun *awareness* seniman terhadap program.

4.3.3.1 Pasca Produksi *Flyer* Undangan

Flyer undangan yang telah melalui tahap finalisasi kemudian didistribusikan melalui Ketua Dekase ke grup WhatsApp internal Dekase. *Flyer* digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai kegiatan Gelar Wicara dan Peluncuran Kanal “Suarakan, Lindungi, Lawan”, meliputi waktu, lokasi, dan kegiatan yang akan dilaksanakan. Distribusi melalui grup WhatsApp

internal dilakukan untuk memudahkan penyampaian informasi kegiatan kepada seniman Dekase.

Evaluasi penggunaan *flyer* dilakukan berdasarkan proses distribusi dan hasil evaluasi terhadap kejelasan informasi media *public relations*. Berdasarkan hasil post-test, 100% responden memberikan penilaian positif terhadap kejelasan pesan yang disampaikan melalui media *public relations*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan melalui media pendukung program dapat diterima dan dipahami oleh responden. Dengan demikian, *flyer* berfungsi sebagai salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi kegiatan kepada seniman Dekase.

4.3.3.2 Pasca Produksi *Backdrop*

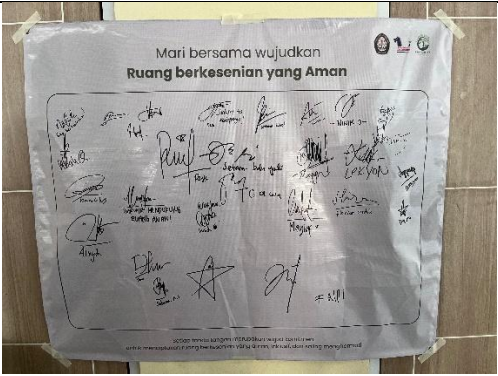
Backdrop panggung dan *pledge wall* merupakan media pendukung yang digunakan dalam pelaksanaan Program Ruang Aman Berkesenian. Kedua media dicetak dan dipasang sebelum kegiatan berlangsung pada area yang telah ditentukan. *Backdrop* panggung ditempatkan pada area utama kegiatan untuk memperkuat identitas visual program, sedangkan *pledge wall* digunakan sebagai media yang memberikan ruang bagi peserta untuk menunjukkan komitmen terhadap terciptanya lingkungan berkesenian yang aman.

Evaluasi terhadap penggunaan kedua media dilakukan melalui observasi dan dokumentasi selama pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil dokumentasi, *backdrop* panggung dan *pledge wall* dapat digunakan sesuai dengan rancangan dan menjadi bagian dari tampilan visual kegiatan. Penggunaan elemen desain yang konsisten pada kedua media juga mendukung penguatan identitas visual Program Ruang Aman Berkesenian.

Selain itu, hasil *post-test* menunjukkan bahwa 100% responden memberikan penilaian positif terhadap kejelasan pesan yang disampaikan melalui media *public relations*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pendukung yang digunakan dalam kegiatan dapat mendukung penyampaian informasi program secara jelas dan terorganisir. Dengan demikian, *backdrop* panggung dan *pledge wall* tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi

juga mendukung penyampaian identitas dan pesan Program Ruang Aman Berkesenian selama kegiatan berlangsung.

Tabel 17 Pasca Produksi *Backdrop*

<i>Backdrop Panggung</i>	
<i>Backdrop Pledge Wall</i>	

4.3.3.3 Pasca Produksi *Banner*

Pada tahap pascaproduksi, *banner* alur pelaporan dan penanganan yang telah selesai diproduksi dicetak dalam format *X-banner* agar mudah dipasang dan dipindahkan sesuai kebutuhan lokasi. *Banner* kemudian dipasang pada pelaksanaan kegiatan Program Ruang Aman Berkesenian untuk menyampaikan informasi mengenai alur pelaporan dan penanganan kekerasan seksual kepada seniman yang hadir. Setelah kegiatan selesai, *banner* diserahkan kepada pihak mitra, yaitu Dekase, untuk dapat digunakan kembali pada kegiatan kesenian yang diselenggarakan pada masa mendatang. Penggunaan kembali *banner*

diharapkan dapat membuat informasi mengenai alur pelaporan dan penanganan tetap dapat diakses oleh seniman secara berkelanjutan.

Evaluasi terhadap banner dilakukan melalui *post-test* kepada 37 responden seniman yang mengikuti kegiatan. Pada pertanyaan mengenai kemudahan memahami pesan yang disampaikan melalui *banner*, sebanyak 73% responden memberikan skor 5 atau sangat setuju, sedangkan 27% memberikan skor 4 atau setuju. Dengan demikian, 100% responden memberikan penilaian positif terhadap kejelasan pesan yang disampaikan melalui media tersebut.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan melalui banner bersama media pendukung lainnya dapat dipahami oleh responden. Temuan ini juga mendukung pencapaian KPI keteraturan dan kejelasan informasi, yaitu sebesar 100% responden memberikan penilaian positif terhadap kejelasan pesan, melampaui target yang telah ditetapkan sebesar 90%.



Gambar 11 Penyerahan Banner
Sumber : Nabila, 2026 (Dokumen Pribadi)

4.3.3.4 Pasca Produksi Video Berbasis *Elaboration Likelihood Model* (ELM)

Pada tahap pascaproduksi, penulis mengumpulkan hasil akhir dua video, yaitu video imbauan Ruang Aman Berkesenian dan video alur pelaporan serta mekanisme penanganan. Kedua video disimpan di Google Drive untuk kebutuhan penayangan pada pelaksanaan kegiatan. Sebelum dipublikasikan melalui media sosial, penulis menyusun *caption* untuk masing-masing video

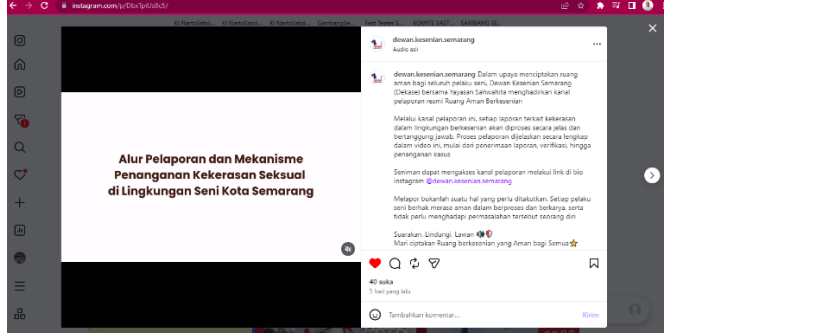
yang disesuaikan dengan karakteristik kanal publikasi dan target audiens program. Kedua video kemudian dipublikasikan melalui Instagram dan YouTube Dekase.

Dalam proses publikasi, terdapat penyesuaian waktu unggah karena proses pengunggahan memerlukan akses dari pihak Dekase. Video imbauan Ruang Aman Berkesenian dipublikasikan pada 8 Agustus 2026, sedangkan video alur pelaporan dan penanganan dipublikasikan pada 13 Agustus 2026. Video imbauan juga diunggah melalui YouTube Dekase agar dapat diakses kembali oleh seniman yang tidak hadir dalam kegiatan dan menjadi arsip untuk kebutuhan penayangan pada kegiatan berikutnya. Sementara itu, video alur pelaporan dan mekanisme penanganan dipublikasikan melalui Instagram dan YouTube Dekase untuk memperkenalkan keberadaan kanal pelaporan resmi.

Evaluasi terhadap kedua video dilakukan melalui *post-test* kepada 37 responden. Pada pertanyaan mengenai kemudahan memahami pesan yang disampaikan melalui video imbauan, video alur pelaporan, dan banner, sebanyak 73% responden memberikan skor 5 atau sangat setuju dan 27% memberikan skor 4 atau setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa 100% responden memberikan penilaian positif terhadap kejelasan pesan media. Selain itu, pada pertanyaan mengenai langkah yang dapat dilakukan apabila terjadi dugaan kekerasan seksual setelah melihat video imbauan, video alur pelaporan, dan banner, sebanyak 78,4% responden memberikan skor 5 atau sangat setuju dan 21,6% memberikan skor 4 atau setuju. Dengan demikian, 100% responden telah mengetahui langkah yang dapat dilakukan dalam mekanisme pelaporan.

Hasil evaluasi tersebut menunjukkan bahwa kedua video bersama banner mampu mendukung penyampaian informasi mengenai Program Ruang Aman Berkesenian dan mekanisme pelaporan kepada responden. Capaian tersebut juga mendukung KPI peningkatan *awareness*, dengan hasil *post-test* sebesar 100% pada seluruh indikator *awareness* yang diukur, melampaui target sebesar 80%.

Tabel 18 Publikasi Video

Publikasi Video Himbauan	 Selamat Datang di Ruang Seni Kota Semarang Setiap orang berhak berkarya dalam lingkungan yang aman, nyaman, dan saling menghormati. Melalui video himbauan ini, Dewan Kesenian Semarang (DEKASE) mengajak seluruh pelaku seni, penyelenggara kegiatan, komunitas, dan masyarakat untuk bersama-sama mewujudkan ruang berkesenian yang bebas dari segala bentuk kekerasan, pelecehan, diskriminasi, maupun tindakan yang merugikan pihak lain. Mari kita bangun ekosistem seni yang inklusif, menghargai setiap individu, serta berani menciptakan budaya saling menjaga dan menghormati. 🌟 Berkarya dengan Aman, Bersuara dengan Keberanian! Link Youtube https://youtu.be/eRUi2VKeBLg?si=oHCvVDvWdmH7fEd1
Publikasi Video Alur Pelaporan dan Mekanisme Penanganan	 Alur Pelaporan dan Mekanisme Penanganan Kekerasan Seksual di Lingkungan Seni Kota Semarang Link Instagram Video Alur Pengaduan dan Mekanisme Penanganan Alur Pelaporan dan Mekanisme Penanganan Kekerasan Seksual di Lingkungan Seni Kota Semarang Alur Pelaporan dan Penanganan Kasus di Ruang Aman Berkesenian

	1 x ditonton 13 Agu 2026 DEWAN KESENIAN SEMARANG Bingung harus lapor ke mana kalau mengalami atau melihat kekerasan dalam lingkungan berkesenian? Dekase dan Yayasan Sahwahita menghadirkan kanal pelaporan resmi sebagai bentuk komitmen membangun Ruang Aman Berkesenian. Simak animasi berikut untuk memahami alur pelaporan dan penanganannya, mulai dari laporan diterima hingga proses penanganan kasus. Jangan diam, jangan takut melapor. Kamu tidak sendiri. Suarakan, Lindungi, Lawan. Link Youtube https://youtu.be/m09oQs7Ml_E?si=brbA5Gn7RkXTn1JN
--	---

4.3.3.5 Pasca Produksi *Press Release*

Pada tahap pascaproduksi, *press release* yang telah selesai disusun didistribusikan melalui media daring sebagai media publikasi eksternal Program Ruang Aman Berkesenian. Publikasi dilakukan melalui Jatengku.com dengan judul “Dewan Kesenian Semarang (Dekase) Resmikan Kanal Pelaporan Kekerasan Seksual, Siap Perkuat Komitmen Ruang Berkesenian yang Aman”. Selain itu, pemberitaan mengenai program juga dimuat oleh Indoraya News, Jatengdaily.com, RMOL Jateng, BeritaJateng.tv, Halosemarang.id, dan Kabarku.net. Dengan demikian, *press release* berhasil dimuat pada tujuh media daring.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa target publikasi media eksternal telah tercapai. Dalam indikator keberhasilan, target yang ditetapkan adalah minimal dua publikasi eksternal, sedangkan hasil pelaksanaan mencapai tujuh media daring. Publikasi tersebut turut memperluas penyebaran informasi mengenai pelaksanaan Program Ruang Aman Berkesenian kepada khalayak di luar lingkungan Dekase.

Tabel 19 Publikasi *Press Release*

Publikasi <i>Press Release</i>	 Link https://jatengku.com/dewan-kesenian-semarang-dekase-resmikan-kanal-pelaporan-kekerasan-seksual-siap-perkuat-komitmen-ruang-berkesenian-yang-aman/
---------------------------------------	---

4.3.3.6 Pasca Produksi Video *After Event*

Pada tahap pascaproduksi, penulis melakukan pemeriksaan akhir terhadap hasil video, meliputi kesesuaian alur, kualitas gambar, ketepatan durasi, serta kesesuaian animasi transisi dengan alur cerita yang telah disusun. Pemeriksaan dilakukan untuk memastikan hasil akhir video sesuai dengan konsep dan kebutuhan publikasi Program Ruang Aman Berkesenian. Sebelum dipublikasikan, penulis juga menyusun *caption* yang berisi ringkasan rangkaian kegiatan Gelar Wicara dan Peluncuran Kanal “Suarakan, Lindungi,

Lawan” dengan gaya bahasa yang komunikatif dan disesuaikan dengan karakter media sosial Instagram Dekase.

Setelah melalui proses finalisasi, *video after event* beserta *caption* dipublikasikan melalui Instagram Dekase sebagai dokumentasi kegiatan sekaligus media penyebarluasan pesan Program Ruang Aman Berkesenian kepada seniman dan masyarakat yang tidak hadir secara langsung dalam kegiatan. Berdasarkan hasil evaluasi publikasi, *video after event* telah memperoleh 837 tayangan dalam kurun waktu 1 bulan (12 Agustus – 12 September) di Instagram Dekase. Capaian tersebut menunjukkan bahwa publikasi video telah menjangkau pengguna media sosial di luar peserta yang hadir secara langsung dalam kegiatan. Hasil ini menjadi salah satu bentuk pencapaian KPI jumlah publikasi di media sosial, yang digunakan untuk melihat keterjangkauan penyebarluasan informasi Program Ruang Aman Berkesenian melalui media sosial. Dengan demikian, *video after event* tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi kegiatan, tetapi juga mendukung penyebarluasan pesan program setelah kegiatan selesai.

Tabel 20 Publikasi Video *After Event*

Publikasi Video <i>After Event</i>	 Link Publikasi https://www.instagram.com/reel/Db72VUpMhDY/
--	---

4.4 Evaluasi *Key Performance Indicator* (KPI)

4.4.1 Evaluasi Efektivitas Media *Public Relations*

Evaluasi efektivitas media *Public Relations* dilakukan untuk mengukur sejauh mana produksi dan publikasi media yang telah dilaksanakan mampu mencapai tujuan proyek Tugas Akhir, yaitu membangun *awareness* seniman Dewan Kesenian Semarang (Dekase) terhadap Program Ruang Aman Berkesenian. Evaluasi ini disusun berdasarkan indikator keberhasilan (*KPI*) yang telah ditetapkan pada tahap perencanaan, yang mencakup empat aspek utama, yaitu jumlah publikasi di media sosial, kelengkapan produksi media Program Ruang Aman Berkesenian, keteraturan dan kejelasan informasi (*Clarity and Organization of Information*), serta peningkatan *awareness* seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian.

Pengukuran terhadap keteraturan dan kejelasan informasi serta *awareness* dilakukan melalui instrumen *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada 37 seniman yang menghadiri kegiatan Gelar Wicara dan Peluncuran Kanal “Suarakan, Lindungi, Lawan”. Instrumen tersebut digunakan untuk melihat kondisi *awareness* dan penilaian responden terhadap penyampaian pesan melalui media *Public Relations* sebelum dan setelah memperoleh informasi mengenai Program Ruang Aman Berkesenian. Hasil evaluasi kemudian dibandingkan dengan target pada masing-masing KPI untuk mengetahui ketercapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Berikut merupakan uraian evaluasi efektivitas media berdasarkan capaian masing-masing indikator keberhasilan (*KPI*) yang telah ditetapkan :

a) Publikasi Media Sosial

Indikator ini bertujuan untuk mengukur jangkauan penyebaran informasi Program Ruang Aman Berkesenian melalui publikasi pada media internal maupun eksternal, dengan target minimal dua publikasi. Berdasarkan hasil pelaksanaan program, publikasi dilakukan melalui media internal dan media eksternal. Pada media internal, penulis melakukan publikasi video imbauan Ruang Aman Berkesenian, video animasi alur pelaporan dan mekanisme penanganan, serta video *after event* melalui kanal

Instagram dan YouTube Dekase. Publikasi tersebut digunakan untuk menyebarluaskan informasi mengenai Program Ruang Aman Berkesenian kepada seniman dan masyarakat yang tidak hadir secara langsung dalam kegiatan.

Selain melalui media internal, penyebaran informasi program juga dilakukan melalui media eksternal melalui *press release*. *Press release* mengenai Program Ruang Aman Berkesenian berhasil dimuat pada tujuh media daring, yaitu Jatengku.com, Indoraya News, Jatengdaily.com, RMOL Jateng, BeritaJateng.tv, Halosemarang.id, dan Kabarku.net. Berdasarkan hasil tersebut, indikator jumlah publikasi di media sosial dinyatakan tercapai karena publikasi dilakukan melalui kanal media internal Dekase serta media eksternal. Capaian tersebut juga melampaui target minimal dua publikasi yang telah ditetapkan pada tahap perencanaan. Penyebarluasan melalui berbagai kanal memungkinkan informasi mengenai Program Ruang Aman Berkesenian menjangkau seniman Dekase maupun masyarakat di luar peserta yang hadir secara langsung dalam kegiatan.

b) Kelengkapan Produksi Media

Indikator ini bertujuan untuk memastikan seluruh media Public Relations yang telah direncanakan dapat diproduksi sesuai dengan kebutuhan kegiatan dan waktu pelaksanaan program. Berdasarkan hasil pelaksanaan, media yang diproduksi sebelum kegiatan terdiri atas *flyer* undangan sosialisasi, *backdrop pledge wall*, *backdrop* panggung sosialisasi, *banner* alur pelaporan dan penanganan, video imbauan Ruang Aman Berkesenian, serta video animasi alur pelaporan dan mekanisme penanganan. Keenam media tersebut telah diselesaikan sebelum pelaksanaan Gelar Wicara dan Peluncuran Kanal “Suarakan, Lindungi, Lawan” sehingga dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan kegiatan.

Sementara itu, dua media lainnya, yaitu video *after event* dan *press release*, diproduksi setelah kegiatan berlangsung. Produksi kedua media tersebut dilakukan setelah kegiatan karena keduanya menggunakan materi yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan dan berfungsi sebagai media dokumentasi serta publikasi pascakegiatan. Dengan demikian, seluruh delapan media *Public Relations* yang telah direncanakan berhasil diproduksi sesuai dengan tahapan pelaksanaan masing-masing. Berdasarkan hasil tersebut, indikator kelengkapan produksi media Program Ruang Aman Berkesenian dinyatakan tercapai karena seluruh media berhasil diproduksi secara lengkap dan sesuai dengan waktu penggunaannya.

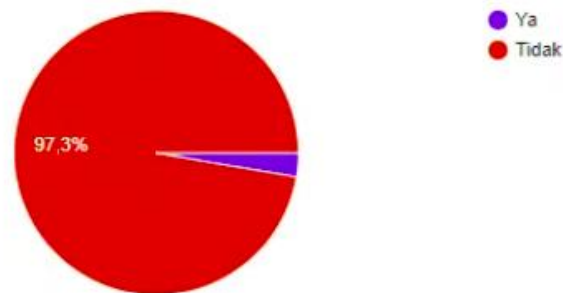
c) Keteraturan dan Kejelasan Informasi

Indikator ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana informasi yang disampaikan melalui media *Public Relations*, khususnya video imbauan, video alur pelaporan dan penanganan, serta banner, dapat tersampaikan secara jelas dan mudah dipahami oleh seniman. Target yang ditetapkan pada indikator ini adalah 90% responden menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui media tersusun secara jelas dan mudah dipahami.

Pada tahap *pre-test*, instrumen diberikan kepada 37 responden seniman sebelum memperoleh paparan terhadap media *Public Relations* yang diproduksi. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebanyak 97,3% responden menyatakan informasi mengenai kekerasan seksual dan mekanisme pelaporannya di lingkungan seni belum tersampaikan dengan jelas, sedangkan 2,7% responden menyatakan informasi tersebut telah tersampaikan dengan jelas. Responden yang telah menyatakan informasi jelas pada tahap *pre-test* merupakan pengurus internal Dekase yang sebelumnya telah terlibat dalam proses penyusunan SOP dan persiapan program.

Saya merasa informasi mengenai kekerasan seksual dan mekanisme pelaporannya di lingkungan seni sudah tersampaikan dengan jelas

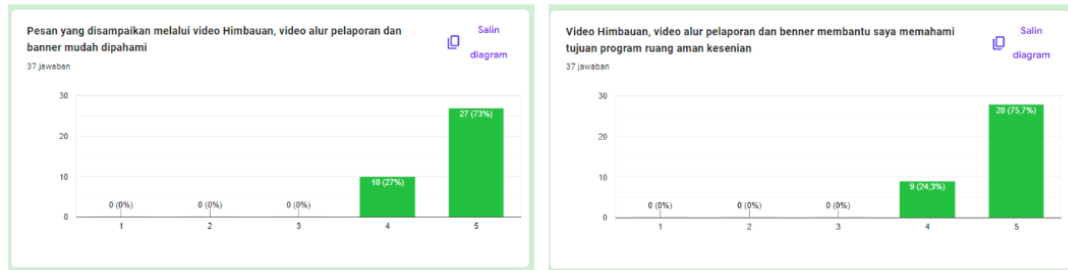
37 jawaban



Gambar 12 Hasil *Pre-Test* Kejelasan Informasi mengenai Kekerasan Seksual dan Mekanisme Pelaporan

Setelah pelaksanaan program dan pemberian informasi melalui media *Public Relations*, dilakukan *post-test* kepada 37 responden seniman yang sama. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa pada pertanyaan mengenai pesan yang disampaikan melalui video imbauan, video alur pelaporan, dan *banner* mudah dipahami, sebanyak 73% responden memberikan skor 5 atau sangat setuju dan 27% memberikan skor 4 atau setuju. Dengan demikian, seluruh responden atau 100% menyatakan persetujuan terhadap kejelasan pesan yang disampaikan melalui media.

Pada pertanyaan mengenai media *Public Relations* yang membantu responden memahami tujuan Program Ruang Aman Berkesenian, sebanyak 75,7% responden memberikan skor 5 atau sangat setuju dan 24,3% memberikan skor 4 atau setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh responden atau 100% memberikan penilaian positif terhadap peran media dalam menyampaikan tujuan program.



Gambar 13 Hasil *Post-Test* Kejelasan Pesan dalam Media *Public Relations* dan Tujuan Program Ruang Aman Berkesenian

Berdasarkan hasil tersebut, capaian indikator keteraturan dan kejelasan informasi mencapai 100%, sehingga melampaui target sebesar 90%. Dengan demikian, indikator keteraturan dan kejelasan informasi (Clarity and Organization of Information) dinyatakan tercapai.

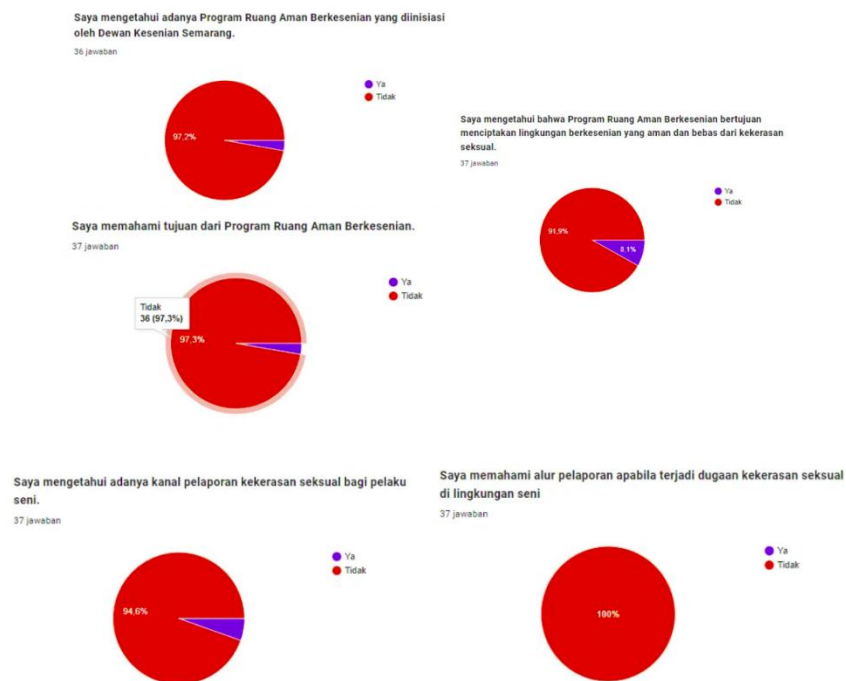
d) Peningkatan *Awareness* seniman terhadap program ruang aman berkesenian

Indikator ini bertujuan untuk mengukur perubahan *awareness* seniman terhadap keberadaan, tujuan, serta mekanisme pelaporan dalam Program Ruang Aman Berkesenian sebelum dan setelah memperoleh informasi melalui media *Public Relations*. Target yang ditetapkan adalah 80% responden menunjukkan peningkatan *awareness* dari hasil pre-test ke post-test.

Pada tahap *pre-test*, pengukuran dilakukan kepada 37 seniman yang menghadiri kegiatan Gelar Wicara dan Peluncuran Kanal “Suarakan, Lindungi, Lawan”. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa *awareness* responden terhadap Program Ruang Aman Berkesenian masih rendah. Sebanyak 97,2% responden menyatakan belum mengetahui keberadaan

Program Ruang Aman Berkesenian, sedangkan 2,8% responden telah mengetahui keberadaan program tersebut.

Pada aspek tujuan program, sebanyak 97,3% responden menyatakan belum mengetahui tujuan Program Ruang Aman Berkesenian dan hanya 2,7% yang telah mengetahui tujuan program. Selanjutnya, sebanyak 91,9% responden belum mengetahui bahwa program tersebut bertujuan untuk menciptakan lingkungan berkesenian yang aman dan bebas dari kekerasan seksual. Sebanyak 94,6% responden juga belum mengetahui adanya kanal pelaporan kekerasan seksual bagi pelaku seni. Sementara itu, seluruh responden atau 100% belum mengetahui alur pelaporan apabila terjadi dugaan kekerasan seksual di lingkungan seni.



Gambar 14 Hasil *Pre-Test Awareness* Seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum memperoleh informasi melalui rangkaian media *Public Relations*, sebagian besar responden belum mengenali keberadaan, tujuan, kanal pelaporan, maupun alur pelaporan Program Ruang Aman Berkesenian. Setelah pelaksanaan program dan penyampaian informasi melalui media *Public Relations*, dilakukan *post-test* kepada 37 responden. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa seluruh responden atau 100% telah mengetahui pentingnya penerapan ruang aman dalam kegiatan berkesenian serta mengetahui peran Dekase dalam mewujudkan ruang aman berkesenian.

Pada pertanyaan mengenai pentingnya penerapan Program Ruang Aman Berkesenian di lingkungan seni, sebanyak 75,7% responden memberikan skor 5 atau sangat setuju dan 24,3% memberikan skor 4 atau setuju. Dengan demikian, seluruh responden atau 100% menyatakan persetujuan terhadap pentingnya penerapan program tersebut. Pada aspek akses kanal pelaporan kekerasan seksual melalui tautan yang tersedia pada Linktree di bio Instagram Dekase, sebanyak 59,5% responden memberikan skor 5 atau sangat setuju dan 40,5% memberikan skor 4 atau setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa 100% responden telah mengetahui cara mengakses kanal pelaporan yang tersedia.

Selanjutnya, pada pertanyaan mengenai langkah yang dapat dilakukan apabila terjadi dugaan kekerasan seksual setelah melihat video imbauan, video alur pelaporan, dan *banner*, sebanyak 78,4% responden memberikan skor 5 atau sangat setuju dan 21,6% memberikan skor 4 atau setuju. Dengan demikian, seluruh responden atau 100% telah mengetahui langkah yang dapat dilakukan dalam mekanisme pelaporan.



Gambar 15 Hasil *Post-test Awareness* Seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian

Berdasarkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*, terdapat peningkatan pada seluruh indikator *awareness* yang diukur. *Awareness* mengenai keberadaan Program Ruang Aman Berkesenian meningkat dari 2,8% pada *pre-test* menjadi 100% pada *post-test*. *Awareness* mengenai tujuan program meningkat dari 2,7% menjadi 100%, *awareness* mengenai keberadaan kanal pelaporan meningkat dari 5,4% menjadi 100%, sedangkan *awareness* mengenai alur pelaporan meningkat dari 0% menjadi 100%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh indikator *awareness* yang diukur mengalami peningkatan setelah responden memperoleh informasi melalui media *Public Relations*. Capaian *post-test* sebesar 100% juga melampaui target *awareness* yang telah ditetapkan sebesar 80%. Dengan demikian, indikator peningkatan *awareness* seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian dinyatakan tercapai.

Tabel 21 Evaluasi KPI

NO	KPI	Target	Evaluasi
1	Jumlah publikasi di media sosial	Minimal 2 publikasi	Publikasi dilakukan melalui Instagram dan YouTube Dekase, serta <i>press release</i> yang dimuat di 7 media eksternal, melampaui target.
2	Kelengkapan produksi media program Ruang Aman	Seluruh media yang direncanakan berhasil diproduksi secara lengkap dan tepat waktu, baik sebelum maupun setelah pelaksanaan kegiatan	Enam media selesai diproduksi sebelum kegiatan, sedangkan video <i>after event</i> dan <i>press release</i> diproduksi setelah kegiatan sesuai fungsinya
3	keteraturan dan kejelasan informasi (<i>Clarity and Organization of Information</i>)	90% responden merasa informasi yang disampaikan pada <i>flyer, backdrop</i> , dan video materi pendukung terorganisir dengan jelas dan mudah untuk dipahami	Hasil <i>post-test</i> menunjukkan 100% responden menyatakan pesan mudah dipahami, melampaui target.
4	Peningkatan <i>awareness</i> seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian	80% responden menunjukkan peningkatan <i>awareness</i> dari <i>pre-test</i> ke <i>post-test</i>	<i>Awareness</i> responden meningkat dari hasil <i>pre-test</i> yang sebagian besar di bawah 10% menjadi 100% pada <i>post-test</i> , sehingga

NO	KPI	Target	Evaluasi
			tercapai melampaui target.

4.5 Evaluasi

Berdasarkan hasil pelaksanaan Tugas Akhir dengan judul Produksi *Media Public Relations* untuk Membangun *Awareness* Program Ruang Aman Berkesenian Dewan Kesenian Semarang (Dekase) yang bekerja sama dengan Yayasan Sahwahita, evaluasi dilakukan terhadap hasil produksi media serta proses kerja sama dengan mitra selama pelaksanaan project. Evaluasi project mengacu pada empat *Key Performance Indicator (KPI)* yang telah ditetapkan, yaitu jumlah publikasi di media sosial, kelengkapan produksi media, keteraturan dan kejelasan informasi (*Clarity and Organization of Information*), serta peningkatan *awareness* seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian.

Berdasarkan hasil evaluasi, seluruh media yang telah direncanakan berhasil diproduksi dan digunakan sesuai dengan kebutuhan pada setiap tahapan program. Media tersebut meliputi *flyer* undangan sosialisasi, *backdrop pledge wall*, *backdrop* panggung sosialisasi, *banner* alur pelaporan dan penanganan, video imbauan, video animasi alur pelaporan dan mekanisme penanganan, *press release*, serta *video after event*. Dari aspek publikasi, media telah disebarluaskan melalui kanal internal Dekase dan media eksternal. *Press release* berhasil dimuat pada tujuh media daring, sedangkan *video after event* yang dipublikasikan melalui Instagram Dekase memperoleh 837 tayangan. Capaian tersebut menunjukkan bahwa media yang diproduksi telah dipublikasikan dan dapat menjangkau penerima informasi di luar peserta yang hadir secara langsung.

Pada aspek keteraturan dan kejelasan informasi, hasil evaluasi terhadap 37 seniman yang mengikuti kegiatan Gelar Wicara dan Peluncuran Kanal “Suarakan, Lindungi, Lawan” menunjukkan bahwa 100% responden memberikan penilaian positif terhadap kejelasan pesan yang disampaikan melalui media *Public Relations*. Hasil tersebut telah melampaui target sebesar 90%. Sementara itu, hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh

indikator *awareness* yang diukur, dengan capaian *post-test* sebesar 100%. Capaian tersebut telah melampaui target peningkatan *awareness* sebesar 80%. Dengan demikian, seluruh KPI yang telah ditetapkan dalam project dinyatakan tercapai.

Selain hasil produksi media, pelaksanaan project juga melibatkan peran mitra dalam mendukung proses produksi dan distribusi media. Mitra berperan dalam penyediaan informasi kegiatan, koordinasi jadwal dan narasumber, penyediaan dokumen Standar Operasional Prosedur (SOP) sebagai acuan materi *banner* dan video, serta membantu proses distribusi media. Dukungan tersebut diwujudkan melalui penyebaran *flyer* undangan sosialisasi melalui grup WhatsApp yang difasilitasi oleh ketua Dekase, pengunggahan video imbauan Ruang Aman Berkesenian dan video alur pelaporan dan penanganan melalui kanal Instagram dan YouTube Dekase, serta pengumpulan arsip video dari enam cabang seni yang difasilitasi oleh koordinator masing-masing cabang. Keterlibatan mitra tersebut mendukung kelancaran proses produksi, pelaksanaan kegiatan, dan publikasi media Program Ruang Aman Berkesenian.

Dalam pelaksanaannya, masih terdapat beberapa aspek kerja sama dengan mitra yang perlu ditingkatkan. Koordinasi terkait jadwal pelaksanaan, tempat pelaksanaan, dan narasumber mengalami beberapa kali perubahan sehingga proses fiksasi materi membutuhkan waktu lebih lama. Kondisi tersebut berdampak pada waktu pengumpulan materi untuk beberapa media, salah satunya *backdrop* panggung sosialisasi, sehingga waktu produksi menjadi lebih terbatas. Selain itu, respons dalam proses pengunggahan konten pada kanal Instagram dan YouTube Dekase belum berlangsung sesuai dengan waktu yang direncanakan. Hal tersebut menyebabkan publikasi video imbauan Ruang Aman Berkesenian serta video alur pelaporan dan penanganan mengalami keterlambatan.

Berdasarkan evaluasi project dan kerja sama dengan mitra tersebut, pelaksanaan produksi *Media Public Relations* secara keseluruhan telah berjalan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan dan seluruh KPI berhasil tercapai. Namun, pada pelaksanaan program serupa di masa mendatang, koordinasi mengenai kepastian jadwal, materi, dan narasumber perlu dilakukan lebih awal serta waktu publikasi perlu disepakati secara lebih jelas bersama mitra. Perbaikan tersebut

diharapkan dapat mendukung proses produksi dan publikasi media agar berjalan lebih teratur dan tepat waktu dalam mendukung pembangunan *awareness* seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian.

4.6 Hambatan dan Solusi

Tabel 22 Hambatan dan Solusi

No	Hambatan	Solusi
1	Proses revisi desain dilakukan beberapa kali karena adanya penyesuaian informasi kegiatan serta kebutuhan visual yang sesuai dengan format media publikasi	Meningkatkan koordinasi dengan pihak mitra agar proses persetujuan konten dapat berlangsung lebih cepat
2	Jadwal, tempat pelaksanaan, dan narasumber kegiatan mengalami beberapa kali perubahan sehingga memperlambat proses pengumpulan materi	Menunggu proses fiksasi informasi dari mitra sebelum melanjutkan ke tahap produksi agar materi yang digunakan tidak memerlukan revisi berulang
3	Dokumentasi foto dan video kegiatan masih terbatas sehingga tidak semua momen terekam	Melakukan List rencana pengambilan <i>footage</i> dan Memprioritaskan pengambilan momen-momen penting kegiatan serta memanfaatkan <i>footage</i> yang tersedia secara optimal
4	Respons mitra dalam proses pengunggahan konten ke kanal Instagram dan YouTube Dekase tergolong kurang cepat, sehingga publikasi video tidak berlangsung sesuai jadwal yang direncanakan	Melakukan koordinasi dan tindak lanjut (<i>follow-up</i>) secara berkala kepada mitra guna mempercepat proses publikasi konten

4.7 Keberlanjutan

Keberlanjutan dalam Tugas Akhir ini diwujudkan melalui pemanfaatan media *Public Relations* yang telah diproduksi agar tetap dapat digunakan secara berulang oleh Dekase pada kegiatan-kegiatan kesenian di masa mendatang, tidak terbatas hanya pada rangkaian program Ruang Aman Berkesenian. Video himbauan ruang aman berkesenian dan video alur pelaporan dan penanganan dirancang agar dapat dijadikan arsip resmi Dekase, sehingga dapat ditayangkan kembali pada setiap kegiatan kesenian yang diselenggarakan sebagai upaya berkelanjutan dalam membangun *awareness* seniman terhadap isu kekerasan seksual sekaligus mengenalkan mekanisme pelaporan yang tersedia. Pemilihan pendekatan *Elaboration Likelihood Model* (ELM) pada kedua video ini turut mendukung keberlanjutan tersebut, karena pesan yang disampaikan melalui jalur *peripheral* maupun *central* dirancang agar tetap relevan dan mudah dipahami audiens meskipun ditayangkan secara berulang pada konteks kegiatan yang berbeda.

Selain melalui kedua video tersebut, keberlanjutan program juga didukung oleh *banner* alur pelaporan dan penanganan yang dicetak dalam format *X-banner*. *Banner* ini dirancang agar dapat dipasang secara fleksibel pada setiap kegiatan kesenian yang diselenggarakan Dekase di masa mendatang, sehingga informasi mengenai alur pelaporan dan penanganan kasus kekerasan seksual dapat terus diakses oleh seniman secara berkelanjutan. Keberadaan *banner* ini turut berfungsi sebagai pengingat rutin bagi komunitas seni mengenai pentingnya menjaga ruang berkesenian yang aman, sekaligus memperkuat *awareness* yang telah dibangun sejak pelaksanaan program. Dengan adanya pemanfaatan kembali video himbauan ruang aman berkesenian, video alur pelaporan dan penanganan, serta *banner* alur pelaporan dalam format *X-banner* sebagai arsip dan media pengingat berkelanjutan, diharapkan hasil dari program Ruang Aman Berkesenian tidak hanya berhenti pada program ini, tetapi dapat terus memberikan manfaat bagi Dekase dalam membangun *awareness* dan budaya saling melindungi di lingkungan seni Kota Semarang secara jangka panjang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan proyek Tugas Akhir, permasalahan yang ditemukan di lingkungan Dewan Kesenian Semarang (Dekase) adalah belum terbentuknya *awareness* kolektif seniman mengenai batasan perilaku yang termasuk kekerasan seksual. Selain itu, belum tersedianya kanal pelaporan yang aman dan jelas serta belum adanya SOP penanganan kasus di lingkungan internal Dekase menyebabkan upaya pencegahan dan penanganan kekerasan seksual belum memiliki mekanisme yang terstruktur. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penyampaian informasi yang dapat memperkenalkan keberadaan program, tujuan, serta mekanisme yang berkaitan dengan upaya menciptakan ruang berkesenian yang aman.

Sebagai upaya mendukung penyelesaian permasalahan tersebut, penulis mengembangkan ide produksi media *Public Relations* dalam Program Ruang Aman Berkesenian yang diselenggarakan oleh Dewan Kesenian Semarang bersama Yayasan Sahwahita. Produksi media dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi, dengan menghasilkan delapan media *Public Relations*, yaitu *flyer* undangan sosialisasi, *backdrop pledge wall*, *backdrop* panggung sosialisasi, *banner* alur pelaporan dan penanganan, video imbauan, video animasi alur pelaporan dan mekanisme penanganan, *press release*, serta video *after event*. Media tersebut digunakan secara terintegrasi pada tahap sebelum, saat, dan setelah kegiatan untuk membangun *awareness* seniman terhadap keberadaan, tujuan, pesan, serta mekanisme pelaporan dalam Program Ruang Aman Berkesenian. Penerapan *Elaboration Likelihood Model* (ELM) digunakan secara khusus pada dua media video melalui pendekatan *peripheral route* dan *central route* yang disesuaikan dengan karakteristik pesan yang disampaikan.

Keberhasilan produksi media kemudian dievaluasi melalui empat *Key Performance Indicator* (KPI), yaitu jumlah publikasi di media sosial, kelengkapan produksi media, keteraturan dan kejelasan informasi (*Clarity and Organization of*

Information), serta peningkatan *awareness* seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian. Seluruh delapan media yang direncanakan berhasil diproduksi sesuai dengan kebutuhan dan tahapan pelaksanaan. Publikasi juga dilakukan melalui media internal Dekase dan media eksternal, dengan *press release* yang berhasil dimuat pada tujuh media daring. Hasil *post-test* terhadap 37 seniman yang menghadiri kegiatan Gelar Wicara dan Peluncuran Kanal “Suarakan, Lindungi, Lawan” menunjukkan bahwa 100% responden memberikan penilaian positif terhadap kejelasan pesan media *Public Relations*. Sementara itu, hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator *awareness* yang diukur, dengan capaian *post-test* sebesar 100% dan melampaui target *awareness* sebesar 80%. Dengan demikian, seluruh KPI yang telah ditetapkan dinyatakan tercapai, sehingga produksi media *Public Relations* yang dilakukan berhasil mendukung upaya membangun *awareness* seniman terhadap Program Ruang Aman Berkesenian.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan Tugas Akhir, Dewan Kesenian Semarang (Dekase) diharapkan dapat melanjutkan Program Ruang Aman Berkesenian secara berkelanjutan melalui kegiatan sosialisasi dan edukasi kepada komunitas seni. Media *Public Relations* yang telah diproduksi, seperti video himbauan ruang aman berkesenian, video alur pelaporan dan penanganan, serta banner alur pelaporan, dapat dimanfaatkan kembali dalam berbagai kegiatan kesenian yang diselenggarakan oleh Dekase. Selain itu, Dekase diharapkan dapat melakukan evaluasi secara berkala terhadap penggunaan kanal pelaporan dan penerapan SOP penanganan kasus agar program yang telah dibangun dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan komunitas seni. Dengan demikian, keberlanjutan Program Ruang Aman Berkesenian tidak hanya melalui penggunaan kembali media yang telah diproduksi, tetapi juga melalui penerapan sistem perlindungan yang dapat berjalan dalam kegiatan kesenian di masa mendatang.

Bagi penulis atau mahasiswa yang akan melaksanakan Tugas Akhir dengan proyek serupa, disarankan untuk melakukan persiapan dan koordinasi dengan mitra sejak tahap awal secara lebih terarah. Penetapan jadwal kegiatan, kebutuhan materi, konsep media, serta proses persetujuan dari mitra perlu dikomunikasikan sebelum memasuki tahap produksi agar perubahan informasi dapat diminimalkan. Selain itu, dalam proses dokumentasi kegiatan, perlu disiapkan daftar *footage* dan momen penting yang harus diambil agar proses produksi dan penyuntingan media dapat berjalan lebih terarah. Koordinasi secara berkala dengan mitra juga perlu dilakukan, terutama dalam proses publikasi, sehingga media yang telah diproduksi dapat dipublikasikan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, A. N., Karno, N. F., Ayuningsih, S., Utami, L. D., Ayu, M. P., Nabila, D. T., Adelia, N. R., Aulia, C., Aisyah, N. P., Sinta, C. R. N., & Sunariyo, S. (2025). Penguatan kesadaran hukum siswa melalui sosialisasi pencegahan kekerasan seksual pada anak di SMP Negeri 24 Samarinda. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(5), 7754–7760. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i5.2424>
- Adenan, T. A., & Ningsih, N. S. (2025). Sosialisasi Satgas PPKS Unmul sebagai upaya dalam pemahaman kekerasan seksual di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman. *eJournal Pembangunan Sosial*, 13(2), 118–128.
- Akbar, M. M. R., Anaqi, D. S., Pramono, H. P., Zidan, M. A. S., Bakir, N., Lestari, W., Putri, B. R. N., Annisa, R. S., Putri, T. A., Azzuri, B. N., Gunawan, A., Sari, Z. F., Ray, M. H., & Isyanto, H. (2024). Program sosialisasi kekerasan seksual/sexual harassment. *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Ariska, Y. (2023). *Peran dan fungsi public relation dalam sebuah organisasi*. *Journal Public Relation*, 1–19.
- Dewi, A. P., & Valentina, A. (2025). Perancangan komunikasi visual *event collateral* berbasis tema pada perusahaan yang bergerak di industri golf. *Nirmana: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 26(1), 56–66. <https://doi.org/10.9744/nirmana.26.1.56-66>
- Firdi, S. D. A. (2024). *Marketing public relations analysis of PT. Magnet using social media to raise brand awareness* [Undergraduate thesis, Institut Komunikasi dan Bisnis LSPR].
- Gandariani, T. (2017). *Public relations dan kemampuan menulis press release sebagai publisitas korporat*. *Jurnal Lentera Komunikasi*, 1(1).

- Harriot, R., & Dewi, L. I. (2025). Optimalisasi media komunikasi visual melalui desain banner sebagai sarana sosialisasi program pembinaan warga binaan di Rumah Tahanan Negara Kelas IIB Kabanjahe. *Kreativitas Pada Pengabdian Masyarakat (KREPA)*.
- Illahi, A. K. (2014). Bentuk *media relations* perusahaan swasta dan BUMN dengan perusahaan media (*Press release* sebagai sumber berita dalam surat kabar *Jawa Pos*). *Jurnal Komunikasi*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.24912/jk.v6i1.24>
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2026, February 13). *Menteri PPPA kecam kasus kekerasan seksual terhadap perempuan di Boyolali*. <https://www.kemenpppa.go.id/siaran-pers/menteri-pppa-kecam-kasus-kekerasan-seksual-terhadap-perempuan-di-boyolali>
- Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan. (2026). *Siaran pers peluncuran Catatan Tahunan Kekerasan terhadap Perempuan 2025*. <https://komnasperempuan.go.id/siaran-pers-detail/siaran-pers-komnas-perempuan-peluncuran-catatan-tahunan-kekerasan-terhadap-perempuan-2025>
- Mamis, S., Paharuddin, Handayani, E. A., Rumra, F., & Hermanto, Y. A. L. (2023). *Desain komunikasi visual*. PT Mafy Media Literasi Indonesia. <https://repository.um.ac.id/5594/1/fullteks.pdf>
- Mujahid, M. A., Hafiz, M. J., & Sari, A. M. (2021). Media desain komunikasi visual sebagai penunjang promosi pada SMK Yuppentek 7 Tangerang. *MAVIB Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.33050/mavib.v3i1.1572>
- Natasha, B., Yunanto, P. W., & Oktaviani, V. (2019). Perbandingan desain komunikasi visual berbasis brosur dan video sebagai media promosi Dapur Lamda di Cisauk-Tangerang. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 3(1). <https://doi.org/10.21009/pinter.3.1.3>

- Perbawaningsih, Y. (2012). Menyoal *Elaboration Likelihood Model* (ELM) dan teori retorika. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1). <https://doi.org/10.24002/jik.v9i1.50>
- Petty, R. E., & Cacioppo, J. T. (1986). *Communication and persuasion: Central and peripheral routes to attitude change*. Springer.
- Priyambodo, G. (2019). *Pengaruh marketing public relations tools DBL Academy terhadap brand awareness pada orang tua yang memiliki anak usia 5–15 tahun di Surabaya* [Undergraduate thesis, Universitas Airlangga]
- Rustan, S. (2008). *Layout: Dasar dan penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Santika, A. N. (2024). Strategi *public relations* dalam membangun keterlibatan masyarakat pada *event* Kebumen International Expo 2023. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi*, 9(3), 625–644. <https://doi.org/10.52423/jikuho.v9i3.234>
- Winarsih, E. (2021). Produksi media dalam komunikasi publik untuk *event* dan sosialisasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia*, 12(2), 45–55. <https://journal.ui.ac.id/index.php/jik/article/view/3321>
- Yustikasari, R. (2022). *Cyber Public Relations pada Kampanye Sadar Wisata 5.0*. *Jurnal Konsensus*. <https://journal.appisi.or.id/index.php/konsensus/article/download/676/914>

LAMPIRAN

1) Surat Permohonan Izin Pengambilan Data Lapangan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEKOLAH VOKASI

Jalan Gubernur Mochtar
Kampus Universitas Diponegoro
Tembalang, Semarang, Kode Pos 50275
Telepon/Faksimile (024) 7471379
Laman: www.vokasi.undip.ac.id
Pos-el: [vokasi\[at\]undip.ac.id](mailto:vokasi[at]undip.ac.id)

No Lampiran Hal : 345/UN7.M2.1/KM/V/2026 Semarang, 11 Mei 2026
: -
: Surat Permohonan Izin
: Penelitian

Yth. Ketua Umum
Dewan Kesenian Semarang
Taman Budaya Raden Saleh, Jl. Sriwijaya No.29, Tegalsari, Candisari, Kota Semarang, Jawa Tengah

Dalam rangka mempersiapkan mahasiswa untuk menyelesaikan studinya, bagi setiap mahasiswa diwajibkan membuat tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut di atas diperlukan penelitian untuk memperoleh data, baik dari Instansi Pemerintah maupun Swasta.

Mohon sekiranya dapat diberikan izin bagi mahasiswa S.Tr. Informasi dan Humas Fakultas Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro untuk dapat melaksanakan penelitian dan mengumpulkan data di Dewan Kesenian Semarang.

Adapun nama dan data mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Angel Silviani Panc, Desfi Nurrachma, Nabila Imaduddin
NIM : 40020622650079, 40020622650092, 40020622650186
Jurusan : S.Tr. Informasi dan Humas
Judul TA : Kampanye Ruang Aman Bagi Seniman Perempuan Di Kota Semarang

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terimakasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I



Dr. Isti Rayu Wijimawanti, M.M.
NIP. 196609101994032003

Tembusan : Yth.
1. Dekan Sekolah Vokasi
2. Kaprodi S.Tr. Informasi dan Humas

2) HKI


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002026150333, 20 Agustus 2026

Pencipta

Nama : **Nabila Imaduddin, Desfi Nur Rachma Hersa dkk**

Alamat : Komplek PDK Jl. Utama Ujung No.332, RT.005/RW.005, Cipondoh, Kec. Cipondoh, Kota Tangerang, Banten 15148, Cipondoh, Kota Tangerang, Banten, 15148

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Nabila Imaduddin, Desfi Nur Rachma Hersa dkk**

Alamat : Komplek PDK Jl. Utama Ujung No.332, RT.005/RW.005, Cipondoh, Kec. Cipondoh, Kota Tangerang, Banten 15148, Cipondoh, Kota Tangerang, Banten, 15148

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**

Judul Ciptaan : **Kanal Pelaporan Program Ruang Aman Berkesenian Dewan Kesenian Semarang (Dekase)**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 25 Juli 2026, di Kota Semarang

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor Pencatatan : 001431826

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL


Dr. Hermansyah Siregar, S.H., M.H.
NIP. 197010161992031001



 **Balai Besar Sertifikasi Elektronik**

Disclaimer:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.



LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Nabila Imaduddin	Komplek PDK Jl. Utama Ujung No.332, RT.005/RW.005, Cipondoh, Kec. Cipondoh, Kota Tangerang, Banten 15148
2	Desfi Nur Rachma Hersa	Jl. Kemang 2 Kel. sukatani kec. tapos, Depok, Jawa Barat
3	Angel Silviani Pane	Jl. Pandu Bintang Selamat kel.Bintang Hulu Kec. Sidikalang Kab. Dairi, Sumatera Utara
4	Muhammad Bayu Widagdo	Jl. Bukit Kelapa Hijau VIII Blok BP-No.02 Perum BMJ 1 Kel.Meteseh Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Nabila Imaduddin	Komplek PDK Jl. Utama Ujung No.332, RT.005/RW.005, Cipondoh, Kec. Cipondoh, Kota Tangerang, Banten 15148
2	Desfi Nur Rachma Hersa	Jl. Kemang 2 Kel. sukatani kec. tapos, Depok, Jawa Barat
3	Angel Silviani Pane	Jl. Pandu Bintang Selamat kel.Bintang Hulu Kec. Sidikalang Kab. Dairi, Sumatera Utara
4	Muhammad Bayu Widagdo	Jl. Bukit Kelapa Hijau VIII Blok BP No.02 Perum BMJ-1 Kel.Meteseh Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah



Disclaimer:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

3) Surat Keterangan Bebas Plagiasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEKOLAH VOKASI

Jalan Gubernur Mochtar
Kampus Universitas Diponegoro
Tembalang Semarang Kode Pos 50275
Telepon/Faksimile (024) 7471379
Laman: vokasi@liveundp.ac.id

KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Tim pemeriksa kemiripan tulisan ilmiah telah memeriksa unggahan file atas nama:

Nama	: Nabila Imaduddin
NIM	: 40020622650186
Program Studi	: INFORMASI DAN HUMAS
Judul Tulisan	:Produksi Media Public Relations untuk membangun Awareness Program Ruang Aman Berkesenian Dewan Kesenian Semarang (Dekase)
Jenis Dokumen	: Tugas Akhir
Paper ID	: 3014467582
Tanggal Pemeriksaan	: 19 Agustus 2026

Menyatakan bahwa hasil pemeriksaan dengan menggunakan aplikasi turnitin terhadap tulisan ilmiah dengan judul diatas menghasilkan kemiripan sebesar 14% dengan sumber-sumber online lainnya.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tim Verifikasi
Unit Perpustakaan Sekolah Vokasi
Universitas Diponegoro

PERPUSTAKAAN SV - UNDIP

Yat Nurrachman
NIP 197805052007011001

4) Hasil Turnitin

TUGAS AKHIR NABILA IMADUDDIN.pdf			
ORIGINALITY REPORT			
14%	12%	3%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	eprints2.undip.ac.id Internet Source		5%
2	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper		1%
3	jatengku.com Internet Source		1%
4	ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id Internet Source		1%
5	jurnal.umj.ac.id Internet Source		<1%
6	eprints.upj.ac.id Internet Source		<1%
7	ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id Internet Source		<1%
8	journals.usm.ac.id Internet Source		<1%
9	Nugroho Adjie Nurwijayanto, Nurajijah Nurajijah. "Analisis Kualitas Sistem Informasi Persuratan Pada Sekretariat Umum Mabes POLRI Menggunakan Model Webqual 4.0", Swabumi, 2025 Publication		<1%
10	Submitted to Fakultas Hukum Universitas Indonesia Student Paper		<1%
11	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source		<1%
12	kc.umn.ac.id Internet Source		<1%
13	kolokiumkpmipb.wordpress.com Internet Source		<1%
14	digilib.uinsa.ac.id Internet Source		<1%