



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
PERIODE GENAP 2015/2016



**PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PERIODE 08**

KAMPANYE SOSIAL UNTUK TIDAK MENDOKUMENTASIKAN SENI PERTUNJUKAN
DENGAN GADGET UNTUK KEPENTINGAN PRIBADI

Dikerjakan oleh:

AIMEE NATALIA TAMPI

12.13.0001

Pembimbing:

AGUSTINUS DICKY PRASTOMO, SIP, MA

NISSA FIJRIANI, S.SN., M.SN.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
PERIODE GENAP 2015/2016

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Proyek Akhir :

KAMPANYE SOSIAL UNTUK TIDAK MENDOKUMENTASIKAN SENI PERTUNJUKAN
DENGAN GADGET UNTUK KEPENTINGAN PRIBADI

Nama : Aimee Natalia Tampi

NIM : 12.13.0001

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juni 2016

Menyetujui

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Koordinator Proyek Akhir DKV

Dra. Tyas Susanti,MA,P.hD

Ir. Ign. Dono Sayoso,MSR

Agustinus Dicky Prastomo,SIP, MA

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Proyek Akhir :

KAMPANYE SOSIAL UNTUK TIDAK MENDOKUMENTASIKAN SENI PERTUNJUKAN
DENGAN GADGET UNTUK KEPENTINGAN PRIBADI

Nama : Aimee Natalia Tampi

NIM : 12.13.0001

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juni 2016

Menyetujui

Pembimbing I

Agustinus Dicky Prastomo, SIP, MA

Pembimbing II

Nissa Fijriani, S.SN., M.SN.

Pengaji I

Pengaji II

Bayu Widiantoro ST, MDs.

Pius Rino Pungkiawan, SN, M.SN.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Aimee Natalia Tampi

NIM : 12.13.0001

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir :

KAMPANYE SOSIAL UNTUK TIDAK MENDOKUMENTASIKAN SENI PERTUNJUKAN
DENGAN GADGET UNTUK KEPENTINGAN PRIBADI

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya buku plagiasi, manipulasi dan / atau pemalsuan data maupun bentuk – bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan Akademik, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, Juni 2016

Aimee Natalia Tampi

PRA KATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan Proyek Akhir 08 dengan judul "Kampanye Sosial Untuk Tidak Mendokumentasikan Seni Pertunjukan Dengan Gadget Untuk Kepentingan Pribadi" dengan baik sebagai syarat untuk meraih gelar Strata 1 pada program studi Desain Komunikasi Visual, fakultas Arsitektur dan Desain di UNIKA Soegijapranata, Semarang.

Dalam Pembuatan laporan, maupun dalam Perancangan Proyek Akhir ini, penulis juga ingin berterimakasih kepada :

1. Bapak Agustinus Dicky Prastomo, SIP, MA selaku Dosen dan Pembimbing 1 yang telah banyak membantu dalam mengarahkan, memberi saran dan nasehat dalam perancangan Proyek Akhir ini.
2. Ibu Nissa Fijriani, S.SN., M.SN. selaku Pembimbing 2 yang telah membantu mengarahkan dalam masalah pengaturan penulisan di bab 1, 2, dan 3, dan memberi saran dalam Perancangan Proyek Akhir ini.

3. Keluarga, yang telah mendukung baik secara rohani, jasmani maupun keuangan dalam pengerjaan Perancangan Proyek Akhir ini.
4. Andryanno selaku pacar yang baik hati dan selalu mau mendengarkan curahan hati dalam pembuatan Proyek Akhir, menemani dalam pembuatan laporan, sebagai perspektif pandangan desain maupun menghibur dan menyemangati ketika pengerjaan maupun sidang Proyek Akhir.
5. Teman-teman satu kelompok pembimbing yang saling memberikan saran dan masukan, terutama Amelia yang selalu memberitahu tentang jadwal asistensi.

Penulis sadar bahwa Laporan Proyek Akhir ini jauh dari kata sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Tuhan, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga laporan Perancangan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya. Terimakasih

Semarang, Juni 2016

Penulis

ABSTRAK

Tulisan ini merupakan sebuah perancangan kampanye sosial mengenai pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh orang - orang yang melakukan pendokumentasian liar di dalam seni pertunjukan, dengan target usia 17-25 tahun di jawa tengah, dengan metode AISAS (Attention- Interest- Search – Action – Share), desain pendukung berupa sosial media dan poster dan media utama berupa event seni pertunjukan yang berupa drama musical yang mendidik target untuk tidak melakukan pelanggaran hak cipta, yang didalamnya berkaitan dengan pendokumentasian liar yang juga dapat mengakibatkan tidak nyamannya orang lain ketika seni pertunjukan sedang berlangsung. Desain ini bermanfaat untuk mengajak dan mengimbau target dengan cara menyadarkan target untuk bisa lebih mengapresiasi hak cipta sebuah seni pertunjukan, dengan tidak melakukan pendokumentasian liar menggunakan gadget mereka.

Kata Kunci: kampanye sosial, pelanggaran hak cipta, pendokumentasian liar, seni pertunjukan

ABSTRACT

This paper report about a social campaign design on copyright infringement committed by people who do documentation in performance art illegally, targeted to people between 17-25 years old in Central Java , the method using AISAS (Attention- Interest- Search - Action - Share) , design support are in the form of social media and posters and the main media is in the form of performing art event of musical drama that educates the target not to commit copyright infringement , which also deals with documenting wild can also result in the discomfort of others when art the show is in progress . This design is helpful to reach target's awareness about appreciating performing arts's copyright, by not doing illegal documentationl using their gadgets .

Keywords: sosial Campaign, copyright infringement, illegal documentation, performance art

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Orisinalitas.....	iv
Pra Kata.....	v
Abstrak	vi
Daftar Isi	vii
Daftar diagram dan gambar.....	ix
BAB I	
I.1 Latar belakang	1
I.2 Identifikasi Masalah	2
I.3 Pembatasan Masalah	2
I.4 Perumusan Masalah.....	2
I.5 Tujuan dan Manfaat Kampanye.....	2
I.6 Metode Penelitian.....	2
BAB II	
II.1 Kerangka Berpikir	3
II.2 Landasan Teori.....	3
II.3 Kajian Pustaka.....	4
II.3.1. Kampanye Sosial	4
II.3.2. Dokumentasi	4
II.3.3. Eksistensi	4
II.3.4. Seni Pertunjukan	4
II.3.5. Pendokumentasian Liar	4
II.3.6 Pengunggahan Online.....	5
II.3.7. Hak Cipta	5
II.4 Studi Komparasi.....	15
BAB III	
III.1 Analisa Masalah.....	6
III.2 Khalayak Sasaran	6
III.3 Creatife Brief	6
III.4 Strategi Penyampaian Pesan Sosial	7
III.5 Tema Kampanye	7
III.6 Judul Kampanye	7
III.7 Tahapan Kampanye	7
III.8 Strategi Media	7
III.8.1. Objektif Media	7
III.8.2. Pendekatan Media	7
III.8.3. Kuesioner	7
III.9 Anggaran Biaya.....	10
BAB IV	
IV.1 Konsep Visual.....	11
IV.1.1. Bentuk	11
IV.1.2. Proporsi dan skala	11
IV.1.3. Warna	11
IV.2 Konsep Verbal	11
IV.3 Visualisasi Desain Logo	12

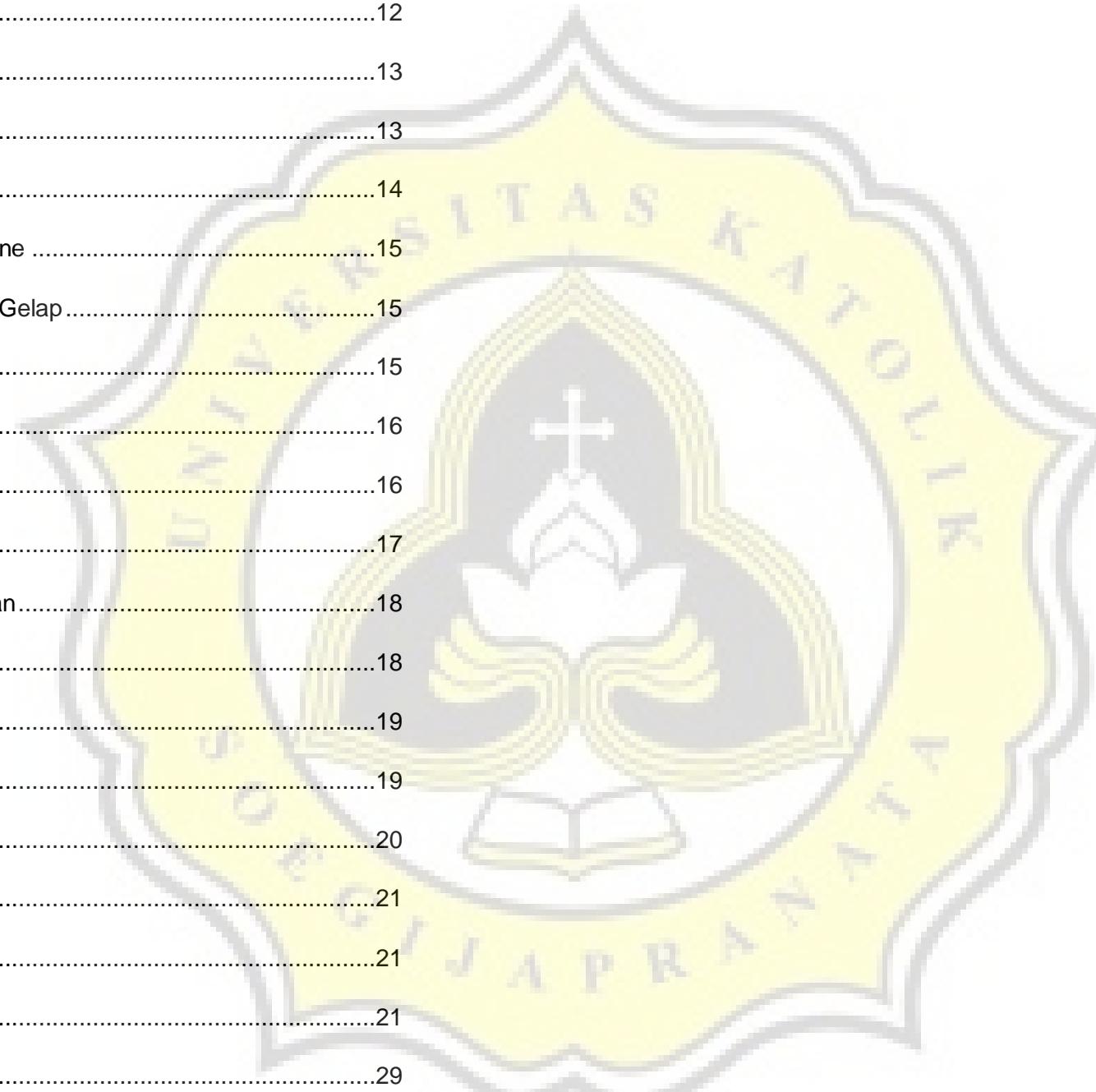
IV.3.1.	Dasar Bentuk Logo.....	12
IV.3.1.1.	Topeng Jawa.....	12
IV.3.1.2.	Pixel.....	12
IV.3.2.	Font Logo	12
IV.3.3.	Warna Logo.....	13
IV.3.4.	Perancangan Logo	13
IV.3.4.1.	Logo Terpilih	14
IV.3.4.2.	Logo Menggunakan Tagline	15
IV.3.4.3.	Logo Dalam Background Gelap.....	15
IV.4	Visualisasi Desain Poster.....	15
IV.5	Visualisasi Desain Soisal Media.....	16
IV.5.1.	Twitter.....	16
IV.5.2.	Instagram.....	17
IV.6	Visualisasi Desain Event Seni Pertunjukan.....	18
IV.6.1.	Desain Tiket.....	18
IV.6.2.	Desain Panggung.....	19
IV.6.3.	Desain Booth	19
IV.6.4.	Maskot	20
IV.6.5.	Standing Banner	21
IV.6.6.	Sign System.....	21
IV.6.7.	Buku Event.....	21
IV.7	Merchandise.....	29
IV.8	Video	30

BAB V

V.1	Kesimpulan.....	31
V.2	Saran.....	31

Lampiran

Daftar Pustaka.....	52
Daftar Referensi Online.....	52



DAFTAR DIAGRAM DAN GAMBAR

Gambar 2.1	Pappermoont Puppet Theatre.....	5
Diagram 3.1	Saluran Informasi Target.....	7
Diagram 3.2	Alasan Responden.....	7
Diagram 3.4	Pengetahuan Responden terhadap Hak Cipta.....	8
Diagram 3.5	Kepatuhan Responden Pada Larangan Pendokumentasian Liar.....	8
Diagram 3.6	Kampanye Menarik Menurut Responden.....	8
Diagram 3.7	Desain yang Disukai Responden	9
Diagram 3.8	Warna yang Disukai Responden.....	9
Diagram 3.9	Font yang Disukai Responden	9
Gambar 4.1	Palet Warna.....	11
Gambar 4.2	Topeng Jawa	12
Gambar 4.3	Pixel.....	12
Gambar 4.4	Thumbnail logo	13
Gambar 4.5	Logo Terpilih	14
Gambar 4.6	Logo Dalam Grid.....	14
Gambar 4.7	Penggunaan Logo sebagai background yang salah	14
Gambar 4.8	Rotasi Logo yang Salah.....	14
Gambar 4.10	Ukuran Logo yang Salah	14
Gambar 4.11	Logo menggunakan Tagline	15
Gambar 4.12	Logo dalam Background Gelap	15
Gambar 4.13	Desain Poster 3 Bulan Pertama.....	15
Gambar 4. 14	Desain Poster Event Utama.....	16
Gambar 4.15	Profile Foto Twitter.....	16
Gambar 4.16	Profile Header Twitter	16

Gambar 4.17	Desain Twitter Dalam Telepon Genggam.....	17
Gambar 4.18	Desain Twitter Dalam Layar Laptop dan Komputer.....	17
Gambar 4.19	Tampilan Instagram Di Telepon Genggam.....	18
Gambar 4.20	Desain Tiket	18
Gambar 4.21	Tampilan Bentuk Tiket.....	18
Gambar 4.22	Desain Panggung	19
Gambar 4.23	Bentuk Booth Tampak Samping	19
Gambar 4.24	Bentuk Booth Tampak Depan	20
Gambar 4.25	Maskot Tampak Depan dan Belakang	20
Gambar 4.26	Standing Banner.....	21
Gambar 4.27	Sign System	21
Gambar 4.28	Cover Buku Event	22
Gambar 4.29	Halaman 1 Buku Event.....	22
Gambar 4.30	Halaman 2 Buku Event.....	23
Gambar 4.31	Halaman 3 Buku Event.....	23
Gambar 4.32	Halaman 4 Buku Event.....	24
Gambar 4.33	Halaman 5 Buku Event.....	24
Gambar 4.34	Halaman 6 Buku Event.....	25
Gambar 4.35	Halaman 7 Buku Event.....	25
Gambar 4.36	Halaman 8 Buku Event.....	26
Gambar 4.37	Halaman 9 Buku Event.....	26
Gambar 4.38	Halaman 10 Buku Event.....	27
Gambar 4.39	Halaman 11 Buku Event.....	27
Gambar 4.40	Halaman 12 Buku Event.....	28
Gambar 4.41	Halaman 13 Buku Event.....	28
Gambar 4.42	Halaman 14 Buku Event.....	29

Gambar 4.43	Tas Kain.....	29
Gambar 4.44	Gantungan Kunci 1	29
Gambar 4.45	Gantungan Kunci 2	30
Gambar 4.46	Video.....	30

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Anggaran Biaya.....	10
-----------	---------------------	----

