

**PROYEK AKHIR  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
PERIODE 10**

**PERANCANGAN *DIGITAL MOVEMENT*  
MUDA BERTANI SEBAGAI PENDUKUNG  
REGENERASI PETANI BERKELANJUTAN**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIKA SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
PERIODE GASAL 2016/2017**

**PERNYATAAN ORISINALITAS**

Nama : Gregorius Eky Budi Desiansyah

NIM : 09.13.0093

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Judul :

PERANCANGAN DIGITAL MOVEMENT MUDA BERTANI  
SEBAGAI PENDUKUNG  
REGENERASI PETANI BERKELANJUTAN

Menyatakan bahwa proyek akhir adalah keseluruhan desain yang merupakan hasil karya sendiri dan telah mengikuti peraturan sesuai dengan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi atau pemalsuan data dalam bentuk apapun, maka saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata. Saya menyetujui apabila karya ilmiah ini dipublikasikan untuk kepentingan akademis.

Semarang, 18 Juli 2017

METERAI  
TEMPEL  
Rp 3000  
57042957

Gregorius Eky Budi Desiansyah

09.13.0093

**PENGESAHAN**

Judul :

**PERANCANGAN *DIGITAL MOVEMENT* MUDA BERTANI  
SEBAGAI PENDUKUNG  
REGENERASI PETANI BERKELANJUTAN**

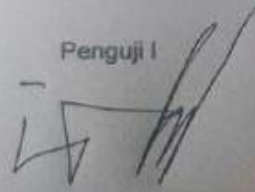
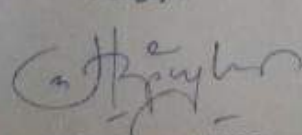
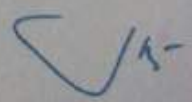
Dikerjakan oleh :  
Gregorius Eky Budi Desriansyah  
09.10.0093  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Arsitektur dan Desain  
Universitas Katolik Soegijapranata  
Semarang, 18 Juli 2017  
Menyetujui,



Pembimbing I  
Pembimbing II

Ag. Dicky Prastomo, S.IP., M.A.  
NPP 058 1.2013.283

Ir. Ign. Dono Sayoso, M.SR.  
NIDN 0608075601

Penguji I	Penguji II	Penguji III
		
Ir. Ign. Dono Sayoso, M.SR. NIDN 0608075601	Arwin Purnama Jati, S.Sn GradDiplIDEA NPP 058.120.10279	Ag. Dicky Prastomo, S.IP., M.A. NPP 058 1.2013.283

**PENGESAHAN**

Judul :

PERANCANGAN *DIGITAL MOVEMENT* MUDA BERTANI  
SEBAGAI PENDUKUNG  
REGENERASI PETANI BERKELANJUTAN

Dikerjakan oleh :

Gregorius Eky Budi Desiansyah

09.10.0093

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Arsitektur dan Desain  
Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 18 Juli 2017

Mengesahkan

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir  
Desain Komunikasi Visual X

Ag. Dicky Prastomo, S.IP., M.A.  
NPP 058 1.2013.283

Ir. Ign. Dono Sayoso, M.SR.  
NIDN 0608075601

Dekan

Fakultas Arsitektur dan Desain



Dra. B. Tyas Susanti, M.A., Ph.D.  
NIDN 0626076501

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang telah memberikan kemudahan, kelancaran dan berkat rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, di mana menjadi puncak dari serangkaian kegiatan perkuliahan pada program studi Desain Komunikasi Visual Soegijapranata. Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan karya tulis ini, khususnya kepada :

1. Alberta Budi Lestari, S.Pd selaku orang tua dan Seluruh Keluarga Besar Paulus Darko yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun material demi kelancaran penyusunan tugas akhir.
2. Bapak Ag. Dicky Prastomo, S.IP., M.A. selaku pembimbing utama yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Ibu Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn. selaku penguji tahap pra tugas akhir, Ir.Ign.Dono Sayoso, M.SR selaku penguji tahap akhir, dan Ibu Arwin Purnama Jati, S.Sn, GradDipIDEA. selaku penguji pada tahap pra dan tahap akhir yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, memberikan kritik dan saran dan dukungan pada penyusunan tugas akhir sehingga dapat memperoleh hasil yang maksimal.
4. Perwakilan dari LPUBTN dan Gabungan Kelompok Tani Sleman mas Sutrisno, yang sangat membantu proses riset karya ilmiah ini
5. Serevina Simanjuntak teman hidup yang telah sabar dan setia dalam mendampingi, membantu, mendukung sekaligus menjadi partner *sharing*, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik dan lancar.
6. Ofis team yang selalu memberikan bantuan dan semangat demi kelancaran tugas in. Khususnya Hertyas Adi, Fraivio, dan Bona yg merelakan kontrakannya untuk ditempati sementara untuk pengerjaan Proyek Akhir, Daniel Simson yang membantu pengerjaan pameran Proyek Akhir, dan Arief Prasetyo Partner Proyek Akhir saya.
7. Teman – teman Kedai Pagi yang membantu ketika proses Riset dilakukan melalui Focus Group Discussion

8. Banda Neira yang selalu setia membantu mood saya untuk menyelesaikan Proyek Akhir ini melalui harmonisasi musiknya.
9. Seluruh Petani di seluruh Indonesia yang memberi inspirasi terciptanya Proyek Akhir ini melalui permasalahan – permasalahan di dunia Pertanian.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan tugas akhir ini penulis merasa banyak kekurangan baik pada segi teknis maupun materi, mengingat akan keterbatasan kemampuan yang dimiliki penulis, dan tentu jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Harapan penulis, tugas akhir ini dapat dipahami oleh pembaca. Penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya jika terdapat kata-kata yang kurang berkenan.



Penulis

Gregorius Eky Budi Desiansyah

09.13.0093

## ABSTRAK

Regenerasi Petani adalah sebuah permasalahan yang mungkin tidak atau belum kita rasakan bersama, karena kita masih merasa tercukupi bahan pangan, dan petani – petani masih mencangkul sawahnya, akan tetapi jika kita lihat lebih dekat, petani – petani tersebut rata – rata adalah petani yang usianya sudah tua bahkan tidak produktif, ini dikarenakan anak muda di desa yang tidak mau melanjutkan pekerjaan orang tuanya untuk bertani, sehingga ini akan mengancam ketersediaan pangan nasional di masa depan yang menjadi salah satu unsur dari permasalahan ketahanan pangan nasional. Oleh karena itu penulis merancang sebuah Digital Movement atau Pergerakan Sosial untuk anak muda mau kembali lagi bertani, melalui media digital dan dikomunikasikan sesuai target, yaitu anak muda kota, yang nantinya mereka akan menjadi triger bagi para anak muda yang berada di desa untuk kembali lagi bertani.

Kata Kunci: Regenerasi Petani, Digital Movement, Muda Bertani

## ABSTRACT

Regeneration Farmers are a problem that we not feel together, because we still feel satisfied with food, and farmers are still hoeing their fields, if we look closer, the farmers are average farmers we already have Old is not productive, this young man in the village who does not want his parents' work to farm, so this will serve the national food in the future which became one of the elements of the national food security problem. Therefore, the authors held a Digital Movement or Social Movement for young people want to come back again farming, through digital media and communicated to the target, the young people of the city, which they are ready to be a triger for the young people who are in the village to return again farming .

Keywords: Farmer Regeneration, Digital Movement, Farm Youth



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
<i>Sumber: PPK LIPI, 2016</i> .....	3
1.1.1. Regenerasi Petani .....	3
1.1.2. Peran Pemerintah .....	5
1.2. Permasalahan Pokok.....	5
1.3. Pembatasan Masalah .....	6
1.3.1. Ruang Lingkup Perancangan .....	6
1.3.2. Lingkup Pembahasan .....	7
1.4. Perumusan Masalah.....	7
1.5. Tujuan Penelitian .....	7
1.6. Manfaat Penelitian .....	8
1.6.1. Bagi Masyarakat .....	8
1.6.2. Bagi Petani.....	8
1.6.3. Bagi Pemerintah .....	8
1.6.4. Bagi DKV Unika Soegijapranata .....	8
1.6.5. Bagi LPUBTN ( Lembaga Pembina Buruh Tani Nelayan ) .....	9
1.7. Metode Penelitian .....	9
1.7.1. Tinjauan Pustaka .....	9
1.7.2. Observasi.....	9
1.7.3. Wawancara .....	9
1.7.4. Metode Kualitatif .....	9
1.8. Sistematika Penulisan .....	10
1.8.1. BAB 1 Pendahuluan, berisi:.....	10



1.8.2.	BAB 2 Tinjauan Umum, berisi:.....	10
1.8.3.	BAB 3 Strategi Komunikasi, berisi: .....	10
1.8.4.	BAB IV Strategi Kreatif, berisi: .....	10
1.8.5.	BAB V Kesimpulan dan Saran .....	10
BAB 2	.....	11
Tinjauan Umum	.....	11
2.1.	Kerangka Berpikir .....	11
2.2.	Landasan Teori.....	12
2.2.1.	Ketahanan Pangan Nasional .....	12
2.2.2.	Teori Psikologi Sosial.....	12
2.2.3.	Karakter Anak Muda Indonesia.....	15
2.2.4.	Teori Komunikasi .....	16
2.2.5.	Media .....	19
2.2.6.	Teori New Media ( Media Baru).....	19
2.2.7.	Strategi Komunikasi.....	21
2.2.8.	Perumusan Strategi .....	21
2.2.9.	AISAS .....	22
2.2.10.	Teori Semiotika.....	23
2.2.11.	Teori Kampanye.....	23
2.2.12.	Teori Brand (Merek).....	23
2.2.13.	Graphic User Interface ( Tampilan Antarmuka Pengguna ).....	23
2.2.14.	Teori Warna .....	24
2.2.15.	Teori Layout.....	24
2.3.	Kajian Pustaka.....	25
2.4.	Teori Constructivisme .....	26
2.5.	Studi Komparasi .....	26
2.5.1.	Indonesia Mengajar .....	26
BAB 3	.....	28
STRATEGI KOMUNIKASI	.....	28
BAB 4	.....	43
STRATEGI VISUAL.....	.....	43
BAB 5	.....	56
Kesimpulan.....	.....	56
Daftar Pustaka.....	.....	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. ....	1
Tabel 1.2. ....	26
Tabel 1.3. ....	27

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2. Artikel Penelitian LIPI .....	4
Gambar 1.3. Kerangka Berpikir Masalah .....	11
Gambar 1.4. Observasi .....	29
Gambar 1.5. Landing Page Tanihub .....	30
Gambar 1.6. Salah satu hasil Kuosioner .....	32
Gambar 1.7. Focus Group Discussion .....	33
Gambar 1.8. Infografis Media 1 .....	37
Gambar 1.9. Infografis Media 2 .....	37
Gambar 1.10. Video Kinetic .....	38
Gambar 1.11. Foto Upacara Petani .....	39
Gambar 1.12. Semiotika Gerakan Cangkul.....	42
Gambar 1.13. Logotype .....	42
Gambar 1.14. Silhouate Gerakan Semangat Petani .....	43
Gambar 1.15. Logo Akhir Hitam Putih.....	43
Gambar 1.17. Template Instagram Sukses Muda Bertani .....	44
Gambar 1.18. Template Instagram Info Muda Bertani .....	44
Gambar 1.19. Template Instagram Cara Muda Bertani .....	45
Gambar 1.20. Font Template Instagram .....	45
Gambar 1.21. Instagram Sukses Bertani .....	46
Gambar 1.22. Instagram Info Muda Bertani .....	46
Gambar 1.23. Instagram Cara Muda Bertani .....	47
Gambar 1.24. Logo Event .....	47
Gambar 1.25. Teaser Instagram .....	48
Gambar 1.26. Teaser Poster .....	48
Gambar 1.27. T-Shirt Event .....	49
Gambar 1.28. Umbul-umbul .....	49
Gambar 1.29. Naskah .....	50
Gambar 1.30. Storyboard Video.....	51
Gambar 1.41. Storyboard Website .....	52