

PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
PERIODE 10

**KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENGURANGI PERILAKU  
MEMBUANG MAKANAN BAGI DEWASA AWAL**

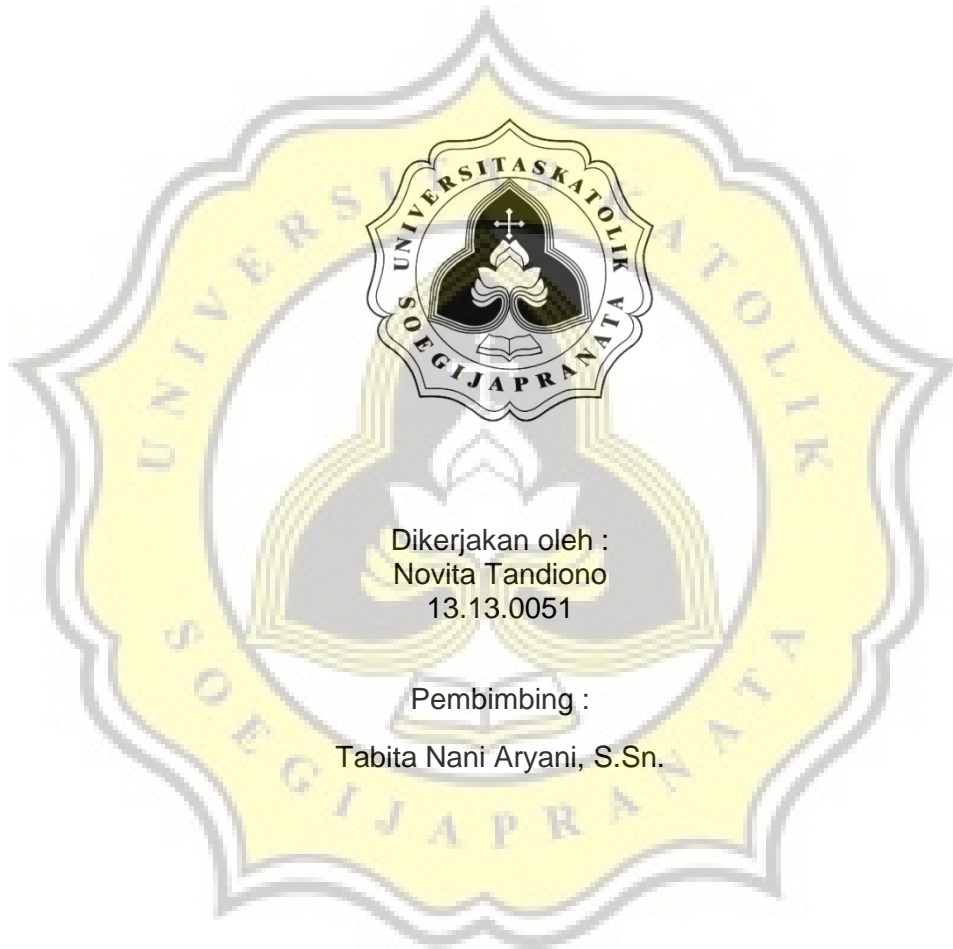


PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIKA SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
PERIODE GENAP 2016/2017



PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
PERIODE 10

**KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENGURANGI PERILAKU  
MEMBUANG MAKANAN BAGI DEWASA AWAL**



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

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Novita Tandiono

NIM : 13.13.0051

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir

### **KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENGURANGI PERILAKU MEMBUANG MAKANAN BAGI DEWASA AWAL**

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti 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 akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

**Semarang, 17 Juni 2016**



**Novita Tandiono**



**HALAMAN PENGESAHAN**

Judul :

**KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENGURANGI PERILAKU MEMBUANG MAKANAN  
BAGI DEWASA AWAL**

Dikerjakan oleh :

Novita Tandiono

13.13.0051

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 17 Juni 2016

Mengesahkan

Dekan

Fakultas Arsitektur dan Desain



Dra. B. Tyas Susanti, MA.Ph.D

NIDN 0626076501

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Dicky'.

Ag. Dicky Prastomo, SIP., M.A

NPP 058.1.2013.283

Koordinator

Proyek Akhir Dky 08

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Ign. Dono Sayoso'.

Ir. Ign. Dono Sayoso, M. SR

NIDN 0608075601



**HALAMAN PENGESAHAN**

Judul :

**KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENGURANGI PERILAKU MEMBUANG MAKANAN  
BAGI DEWASA AWAL**

Dikerjakan oleh :

Novita Tandiono

13.13.0051

Program Studi Desain Komunikasi Visual

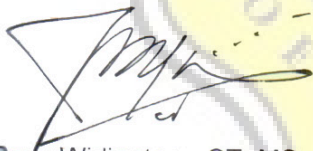
Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 17 Juni 2016

Menyetujui,

Pembimbing I



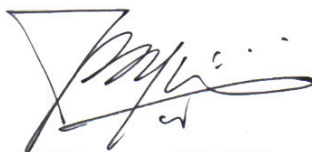
**Bayu Widiantoro, ST.,MSn,  
NPP 058.1.2008.275**

Pembimbing II



**Tabita Nani Aryani, S.Sn.  
NPP 585.2010.275**

Penguji I



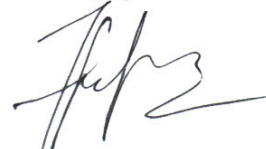
**Bayu Widiantoro, ST.,M.Sn  
NPP 058.1.2008.275**

Penguji II



**Tabita Nani Aryani, S.Sn  
NPP 585.2010.275**

Penguji III



**Peter Ardianto, S.Sn.,M.Sn  
NPP 581.2015.295**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaannya sehingga penulis berhasil menyelesaikan Laporan Perancangan Proyek Akhir 10 dengan judul “Kampanye Sosial Untuk Mengurangi Perilaku Membuang Makanan Bagi Dewasa Awal” ini dengan baik sebagai syarat untuk meraih gelar Strata 1 pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Dalam menyelesaikan laporan perancangan proyek akhir ini, penulis dibantu oleh banyak pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Tabita Nani Aryani, S.Sn selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak membantu dan memberi arahan yang baik dalam pembuatan proyek akhir ini serta motivasi sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan masa studi pada Proyek Akhir 08.
  2. Bapak Bayu Widiatoro, ST.,M.Sn selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak membantu memberikan arahan yang baik dalam pembuatan Proyek Akhir ini.
  3. Bapak Peter Ardianto, S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing 3 yang banyak membantu dan membimbing penulis dalam proses desain.
  4. Keluarga penulis yang secara tidak langsung selalu mendampingi, memberikan motivasi dan mengingatkan selalu kepada penulis dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini.
  5. Teman-teman satu kelompok pembimbing yang membantu, menyemangati, dan saling share pikiran ketika sedang down saat masa preview PA.
  6. Para Ibu dan narasumber yang telah menerima penulis dengan hangat dan tangan terbuka untuk melakukan wawancara.
  7. Teman-teman DKV Unika, kakak angkatan, dan siapa saja yang telah memberikan semangat serta motivasi pada penulis untuk menyelesaikan proyek akhir ini.
- Penulis menyadari bahwa laporan Perancangan Proyek Akhir ini masih jauh dari sempurna, sehingga penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun. Semoga laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya. Terima Kasih.

Semarang, 17 Juni 2016

Penulis



## ABSTRAK

Di era modern seperti sekarang ini, restaurant dan café selalu diminati oleh kalangan muda dalam membeli makanan sekaligus tempat bersantai. Karena di jaman saat ini, makanan bukan lagi sebagai kebutuhan utama, melainkan bagian dari gaya hidup. Sedangkan di kota Semarang sendiri terdiri beberapa restaurant atau café yang terdapat banyak makanan sisa terbuang begitu saja. Semakin banyaknya makanan sisa yang terbuang, akan menimbulkan berbagai masalah negatif terhadap lingkungan maupun dampak negatif lainnya.

Perancangan dilakukan melalui penelitian yang menggunakan metode kualitatif ini, restaurant yang paling sering terjadi makanan sisa terdiri dari 4 resto. Melalui teori AISAS dan beberapa pelengkapanya penelitian ini dapat bermanfaat guna memecahkan permasalahan tersebut dalam mengurangi perilaku membuang makanan bagi dewasa awal dalam penerapan kampanye sosial online kepada masyarakat menengah ke atas khususnya.

Semarang, 17 Juni 2016

Penulis





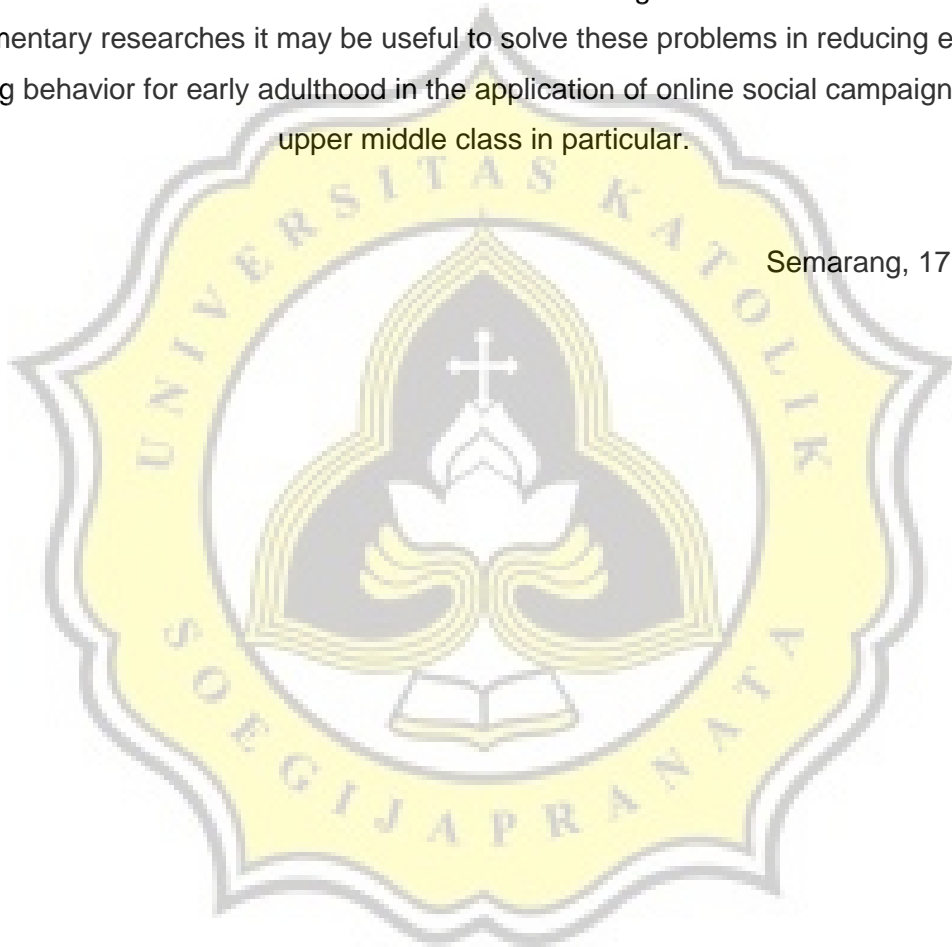
## ABSTRACT

In this modern era, restaurants and cafes are always in demand by young people in buying food as well as a place to relax. Because in today's time, food is no longer a primary necessity, but a part of lifestyle. While in the city of Semarang itself consists of several restaurants or cafes that there are many waste food just wasted. The wasted waste of food will cause negative environmental and other negative impacts.

The design is done through a study using this qualitative method, the restaurant most often happens leftover food consists of 4 restaurants. Through AISAS toeri and some of its complementary researches it may be useful to solve these problems in reducing early food-feeding behavior for early adulthood in the application of online social campaigns to the upper middle class in particular.

Semarang, 17 Juni 2016

Penulis





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	iv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
I.1 Latar belakang masalah .....	1
I. 1.1 Pentingnya Makanan .....	1
I. 1.2 Fakta Makanan Sisa .....	2
I. 1.3 Pengaruh Perilaku Gaya Hidup .....	3
I. 1.4 Pengaruh Kebiasaan Tidak Menghabiskan Makanan.....	4
I.2 Identifikasi masalah .....	5
I.3 Pembatasan Masalah .....	6
I.3.1 Batasan Permasalahan .....	7
I.3.2 Batasan Wilayah .....	7
I.4 Perumusan Masalah .....	8
I.5 Tujuan Penelitian dan Perancangan .....	9
I.6 Manfaat Perancangan .....	9
I.7 Metode Penelitian dan Perancangan .....	10
I.8 Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB II Tinjauan Umum</b> .....	12

II. 1 Kerangka berfikir .....	12
II. 2 Landasan Teori .....	13
II.2. Teori Klas-Klas Sosial .....	13
II.3 Teori Perilaku Pembeli Gaya Hidup .....	14
II.4 Teori Limbah Makanan.....	15
II.5 Teori Brand Image .....	16
II.6 Teori Komunikasi .....	16
II.7 Teori Psikologi Dewasa Awal .....	14
II.8 Teori Strategi Kreatif .....	15
II.9 Teori Tata Layout .....	15
II.10 Teori Tipografi .....	16
II.11 Teori Warna .....	17
II.12 Teori AISAS .....	18
II.13 Teori 5W+1H dan SWOT Harrold D.Lasswell .....	19
II.14 Teori Website .....	22
II.3 Kajian Pustaka .....	23
II.4 Studi Komparasi .....	25
<b>BAB III STRATEGI KOMUNIKASI .....</b>	<b>27</b>
III.1 Analisis .....	27
III.1.1 Data Objektif .....	27
III.1.1.1 Wawancara Dosen Psikologi Unika Soegijapranata .....	27
III.1.1.1.1 Hasil Wawancara Dosen Psikologi Unika Soegijapranata .....	28
III.1.1.2 Wawancara 5 Restaurant SES A di Kota Semarang .....	29
III.1.1.2.1 Hasil Wawancara 5 Restaurant SES A di Kota Semarang.....	30
III.1.1.3 Metode Studi Pustaka .....	31
III.1.2 Analisis SWOT .....	32



III.1.3 Analisis Teori Harold D. Lasswell .....	33
III.1.3.1 Siapa (Who) .....	34
III.1.3.2 Berkata Apa (Says What) .....	34
III.1.3.3 Melalui Saluran Apa (In Which Channel) .....	34
III.1.3.4 Kepada Siapa (To Whom) .....	34
III.1.3.5 Dengan Efek Apa (With What Effect) .....	34
III.2 Sasaran Khalayak .....	35
III.2.1 Demografis .....	35
III.2.2 Psikografis .....	35
III.3 Tema dan Judul Kampanye .....	35
III.3.1 Tema Kampanye Sosial .....	36
III.3.2 Judul Kampanye Sosial .....	36
III.3.3 Tagline Kampanye Sosial .....	36
III.4 Strategi Komunikasi .....	36
III.4.1 Perancangan Strategi Komunikasi .....	37
III.4.2 Perancangan Promosi dan Time Schedule .....	37
III.4.3 Pendekatan Media .....	38
<b>BAB IV STRATEGI KREATIF .....</b>	<b>41</b>
IV. 1 Konsep Visual.....	41
IV. 1.1 Warna .....	41
IV. 1.2 Tipografi .....	41
IV. 1.3 Elemen .....	42
IV.1.4 Logo Utama .....	42
IV. 2. Konsep Verbal .....	43
IV. 2.1 Konsep Dasar Kampanye .....	43
IV. 2.2 Gaya Bahasa .....	43

IV.3 Visualisasi Desain.....	44
IV.3.1 Graphic Standart Manual .....	44
IV.3.1.1 Logo .....	44
IV.3.1.1.1 Black and White .....	46
IV.3.1.1.2 Grayscale.....	46
IV.3.1.1.3 Grid.....	46
IV.3.1.1.4 Clear Area.....	47
IV.3.1.1.5 Aplikasi Benar dan Salah .....	47
IV.3.1.2 Merchandise .....	48
IV.3.2 Media Utama .....	49
IV.3.3 Media Pendukung .....	51
IV. 3.3.1 Tampilan Desain Video .....	51
IV. 3.3.2 Poster Interest.....	52
IV.3.3.3 Poster Action.....	53
IV. 3.3.4 Poster Join Line .....	53
IV. 3.3.5 Mockup Instagram.....	54
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>55</b>
V.1 Kesimpulan.....	55
V.2 Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>58</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Poster Money Waste .....	23
Gambar 2.2 Poster Save Money .....	24
Gambar 4.1 Logo .....	44
Gambar 4.2 Warna Logo .....	44
Gambar 4.3 Font Utama.....	45
Gambar 4.4 Font Pendukung .....	46
Gambar 4.5 Logo Hitam Putih .....	46
Gambar 4.6 Logo Grayscale .....	46
Gambar 4.7 Grid Logo .....	46
Gambar 4.8 Aturan Logo 1 .....	47
Gambar 4.9 Aturan Logo 2 .....	47
Gambar 4.10 Aturan logo 3 .....	47
Gambar 4.11 Minimum Clear Area.....	48
Gambar 4.12 Tote Bag.....	48
Gambar 4.13 Tumbler .....	48
Gambar 4.14 Voucher.....	48
Gambar 4.15 Photo Template .....	49
Gambar 4.16 Tampilan Website 1 .....	49
Gambar 4.17 Tampilan Website 2.....	50
Gambar 4.18 Tampilan Website 3.....	50
Gambar 4.19 Tampilan Website 4.....	50
Gambar 4.20 Desain Tampilan Video.....	51
Gambar 4.21 Poster Interest 1 .....	51
Gambar 4.22 Poster Interest 2 .....	52
Gambar 4.23 Poster Join Line .....	53

Gambar 4.24 Mock up Facebook .....53

Gambar 4.25 Poster Action .....53

Gambar 4.26 Mockup Instagram .....54





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir .....	10
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	32
Tabel 3.2 Perancangan AISAS.....	37
Tabel 3.3 Anggaran Biaya.....	39



