

LAPORAN AKHIR
TUGAS AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
(PERANCANGAN)
PERIODE XIV

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
AWARENESS TERHADAP KEBERSIHAN LINGKUNGAN
DI KAMPUNG BAHARI TAMBAK LOROK SEMARANG**



Dikerjakan oleh :

IVALENT FEBI ATMASATITI

15.L1.0013

Pembimbing :

Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
AWARENESS TERHADAP KEBERSIHAN LINGKUNGAN
DI KAMPUNG BAHARI TAMBAK LOROK SEMARANG

Nama : Ivalent Febi Atmasatiti

NIM : 15.L1.0013


Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

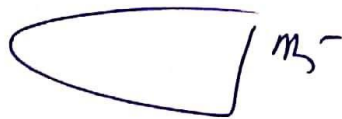
Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juli 2019

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Dra. B. Tyas Susanti, M.A, Ph.D.
NPP. 5811990083

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Ag. Dicky Prastomo, S.IP., M.A.
NPP. 058.1.2013.283

Koordinator Proyek Akhir
Desain Komunikasi Visual



Ir. Ign. Dono Sayoso, M.SR.
NPP. 5811986013

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
AWARENESS TERHADAP KEBERSIHAN LINGKUNGAN
DI KAMPUNG BAHARI TAMBAK LOROK SEMARANG**

Nama : Ivalent Febi Atmasatiti

NIM : 15.L1.0013

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Asitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juli 2019

Pembimbing

Arwin Purnama Jati S.Sn, MA

NPP. 05812010279

Penguji I

Penguji II

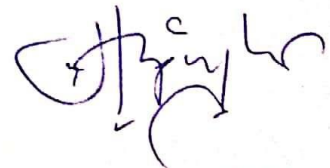
Penguji III



Ir. IGN Dono Sayoso M.SR
NPP. 5811986013



Tabita Nani Ariyani S.Sn, M.Si
NPP. 5852018174



Arwin Purnama Jati S.Sn, MA
NPP. 05812010279

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Ivalent Febi Atmasatiti

NIM : 15.L1.0013

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Asitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Judul:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
AWARENESS TERHADAP KEBERSIHAN LINGKUNGAN
DI KAMPUNG BAHARI TAMBAK LOROK SEMARANG

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan ilmiah proyek akhir ini dibuat oleh saya sendiri sesuai dengan ketentuan program studi dan akademis yang telah dinyatakan bebas plagiasi. Apabila ditemukan bukti plagiasi pada laporan ilmiah ini, saya akan menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Unika Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, Juli 2019



Ivalent Febi Atmasatiti

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmatnya penulis berhasil menyelesaikan perancangan ini. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan perancangan ini, khususnya kepada :

1. Arwin Purnama Jati S.Sn., MA selaku pembimbing Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual 14 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing perancang dalam menyelesaikan perancangan ini.
2. Pihak-pihak terkait dari Tambak Lorok Semarang, khususnya kepada masyarakat dan Karang Taruna Tambak Lorok yang sudah membantu dalam proses survey, observasi, dan wawancara.
3. Yuanita Surya Anggraeni, Ovelistori Benedicka, dan Christina Rayinda Anggita yang sudah membantu banyak hal dalam perancangan ini.
4. Orang tua penulis yang sudah membantu banyak dalam perancangan ini.

Perancang menyadari bahwa dalam penulisan perancangan ini perancang merasa banyak kekurangan baik dari segi teknis maupun materi, mengingat akan keterbatasan kemampuannya yang dimiliki penulis. Untuk itu, kritik dan sarandari semua pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan perancangan ini.

Semarang, 19 Juni 2019

Perancang

ABSTRAK

Kebersihan menjadi salah satu isu yang sering diangkat di Kota Semarang. Pembangunan wajah kota terus dilakukan tiap tahunnya, termasuk di wilayah Tambak Lorok. Pembangunan ini dengan mengembangkan Tambak Lorok menjadi Kampung Bahari Semarang. Pengembangan ini dilakukan dengan cara pembangunan infrastruktur, namun pembangunan ini tidak mengubah situasi lingkungan yang sudah terlanjur rusak. Rendahnya kesadaran masyarakat tentang kebersihan lingkungan dan hubungannya dengan kehidupan sehari-hari menjadi salah satu penyebabnya. Perubahan dimulai dari para remaja dan pemuda di Tambak Lorok yang memulainya dengan agenda bersih-bersih kampung. Keinginan untuk mendapatkan lingkungan yang lebih baik. Cara kreatif ditempuh untuk menginformasikan tentang kebersihan untuk pendekatan kepada target yaitu remaja. Perancangan ilustrasi disesuaikan dengan kondisi lingkungan, visual yang kontras menjadi kunci perancangan. Kegiatan-kegiatan diberikan secara kreatif untuk menyadarkan target mengenai kondisi lingkungan mereka.

Kata Kunci: *informatif, kesadaran, kebersihan, remaja, kreatif.*

ABSTRACT

Hygienic environment is one of the common topics in Semarang City. The development of the face of the city is progressing every year; it's also applied in Tambak Lorok. The development in Tambak Lorok is started with the re-branding of those districts into "Kampung Bahari Semarang". The development of infrastructure is the main key, but the development doesn't change the situation of the environment that already unhealthy. The lack of environmental awareness from the society is one of the factors. The change is started within the teenager of Tambak Lorok with the event of "bersih-bersih kampung". The will of getting a better environment is started with creative way to inform the audience about the awareness. Illustration is used to persuade the audience. The creative events are used to build the awareness of the society about their environment.

Keywords: *informative, awareness, hygienic, teenager, creative.*

DAFTAR ISI

Judul	i
Halaman Pengesahan	ii -iv
Kata Pengantar.....	v
Abstrak	vi
Daftar Isi.....	vii – viii
Daftar Gambar	ix – x
Daftar Tabel.....	xi
BAB I Pendahuluan	1 - 11
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1 - 3
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4 – 5
1.5 Tujuan dan Manfaat	5
1.6 Metodologi Perancangan.....	5 – 8
1.7 Skema Perancangan	9
1.8 Tinjauan Pustaka.....	10 - 11
BAB II Tinjauan Umum	12 - 32
2.1 Landasan Teori	12 - 23
2.1.1 Permukiman Kumuh dan Permukiman Tambak Lorok	12 - 14
2.1.2 Teori Perubahan Sikap	14 - 15
2.1.3 Strategi Persuasif	15 - 16
2.1.4 Masyarakat Berpenghasilan Rendah	16 - 18
2.1.5 AISAS	18 – 19
2.1.6 SWOT.....	19
2.1.7 Segmentasi Target.....	19 – 20
2.1.8 Gimmick	20
2.1.9 Branding	20
2.1.10 Teori Logo	21
2.1.11 Teori Ilustrasi.....	21 - 22
2.1.12 Teori Tipografi.....	22 - 23
BAB III Strategi Komunikasi	24 - 41
3.1 Analisa Masalah	24 - 35

3.1.1 Analisis Data Primer	24 - 34
- Observasi	24 - 29
- Wawancara	29 - 34
3.1.2 Analisis Data Sekunder	34 - 35
- Studi Pustaka	34 - 35
3.2 Strategi Komunikasi	35 - 41
3.2.1 Sasaran Khalayak.....	35
3.2.2 Analisa Target Sasaran.....	36- 37
3.2.3 Konsep Penyampaian Pesan	37 – 38
3.2.4 Strategi Penyampaian Pesan.....	39 – 40
3.2.5 Strategi Media dan Anggaran	40 - 41
BAB IV Strategi Kreatif	42 - 58
4.1 Konsep Verbal.....	42 - 44
4.1.1 Tema Perancangan	42
4.1.2 Konsep Judul Perancangan.....	43
4.1.3 Tone and Manner	43
4.1.4 Pemilihan Bahasa.....	44
4.2 Konsep Visual	44 -47
4.2.1 Konsep Logo.....	44
4.2.2 Konsep Warna Logo	45
4.2.3 Tipografi Logo.....	45 - 46
4.2.4 Gaya Ilustrasi.....	46 - 47
4.3 Visualisasi Desain	47 - 58
4.3.1 AIS	47 – 50
4.3.2 Action.....	51 – 57
4.3.3 Share.....	57
BAB V Penutup.....	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	58
Daftar Pustaka.....	59 - 60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	9
Gambar 2.1 Contoh Hunian Tidak Layak di Tambak Lorok	13
Gambar 2.2 Kondisi Lingkungan di Tambak Lorok, Semarang	14
Gambar 3.1 Kondisi Lingkungan di Tambak Lorok, Semarang	24
Gambar 3.2 Kondisi Lingkungan di Tambak Lorok, Semarang	25
Gambar 3.3 Kondisi Lingkungan di Tambak Lorok, Semarang	25
Gambar 3.4 Kondisi Pembangunan di Tambak Lorok, Semarang	26
Gambar 3.5 Kondisi Lingkungan di Tambak Lorok, Semarang	27
Gambar 3.6 Kondisi Sosial di Tambak Lorok, Semarang	27
Gambar 3.7 Kondisi Lingkungan di Tambak Lorok, Semarang	28
Gambar 3.8 Kondisi Lingkungan di Tambak Lorok, Semarang	28
Gambar 3.9 Ibu Aroh	29
Gambar 3.10 Ibu Satinen.....	30
Gambar 3.11 Bapak Sahid.....	31
Gambar 3.12 Ibu Darmi	32
Gambar 3.13 Bapak Bambang, Arif, dan Zamroni.....	33
Gambar 3.14 Konsep Perancangan Media	37
Gambar 3.15 Konsep Perancangan Media	37
Gambar 3.17 Konsep Perancangan Media	39
Gambar 4.1 Lingkungan Tambak Lorok.....	43
Gambar 4.2 Logo	44
Gambar 4.3 Konsep Warna	45
Gambar 4.4 Konsep Tipografi	45
Gambar 4.5 Contoh Gaya Ilustrasi	46
Gambar 4.6 Moving Media	48
Gambar 4.7 Poster.....	49
Gambar 4.8 Sticker Pack dan polybag	50
Gambar 4.9 3D Simulation Rumah Apung Tambak Lorok	51
Gambar 4.8 Kegiatan Di Rumah Apung	51
Gambar 4.10 Rumah Apung Tambak Lorok.....	52
Gambar 4.11 Perancangan Booth Kreatif	52

Gambar 4.12 Photobooth dan hall of fame.....	53
Gambar 4.13 X-Banner	54
Gambar 4.14 Alat Musik.....	54
Gambar 4.15 Sign System.....	54
Gambar 4.16 Event 6 bulan.....	55
Gambar 4.17 Merchandise	57



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Strategi Media dan Budgeting	41
Tabel 4.1 Guide Kreatif.....	57

