

LAPORAN AKHIR
TUGAS AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
(PERANCANGAN)

PERIODE 15

**PERANCANGAN DESAIN VISUAL INTERFACE
SAMPAH PLASTIK SEKALI PAKAI GUNA MINAT
MAHASISWA DI KOTA SEMARANG**



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
PERIODE GANJIL 2019/2020

LAPORAN AKHIR
TUGAS AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
(PERANCANGAN)

PERIODE 15

**PERANCANGAN DESAIN VISUAL INTERFACE
SAMPAH PLASTIK SEKALI PAKAI GUNA MINAT
MAHASISWA DI KOTA SEMARANG**



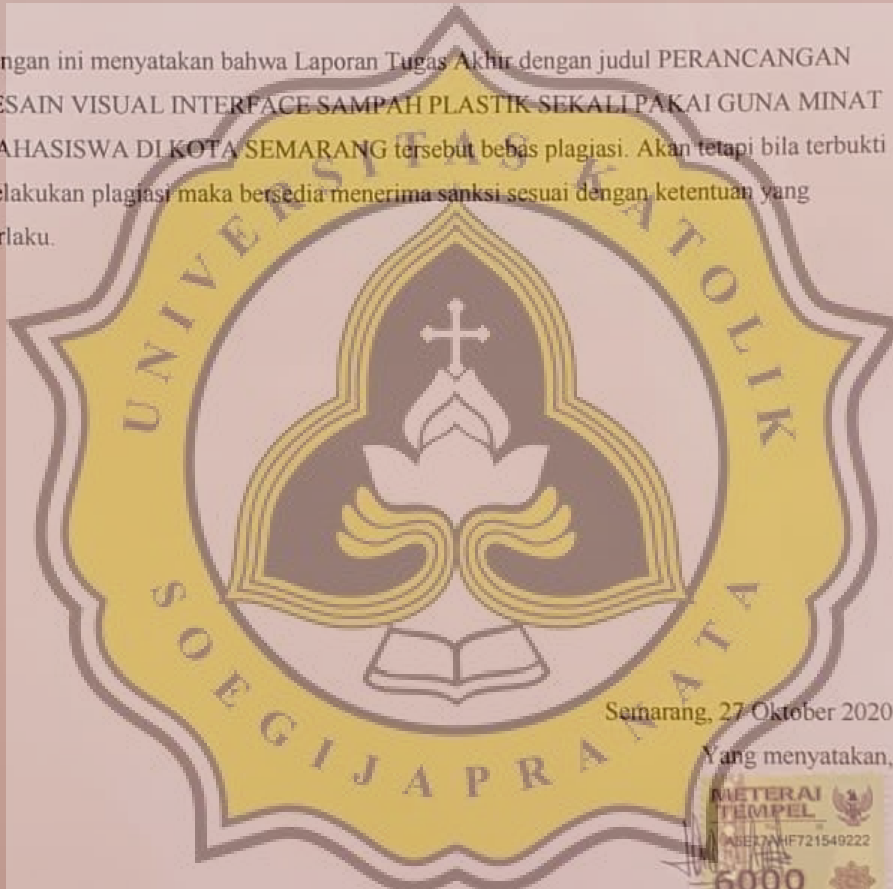
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
PERIODE GANJIL 2019/2020

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yulius Rian Agusta
NIM : 18.L1.0078
Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : FAD

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN DESAIN VISUAL INTERFACE SAMPAH PLASTIK SEKALI PAKAI GUNA MINAT MAHASISWA DI KOTA SEMARANG tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 27 Oktober 2020

Yang menyatakan,



Yulius Rian Agusta

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN DESAIN VISUAL INTERFACE SAMPAH PLASTIK
SEKALI PAKAI GUNA MINAT MAHASISWA DI KOTA SEMARANG

Diajukan oleh : Yulius Rian Agusta

NIM : 18.L1.0078

Tanggal disetujui : 13 Desember 2019

Telah setuju oleh

Pembimbing : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

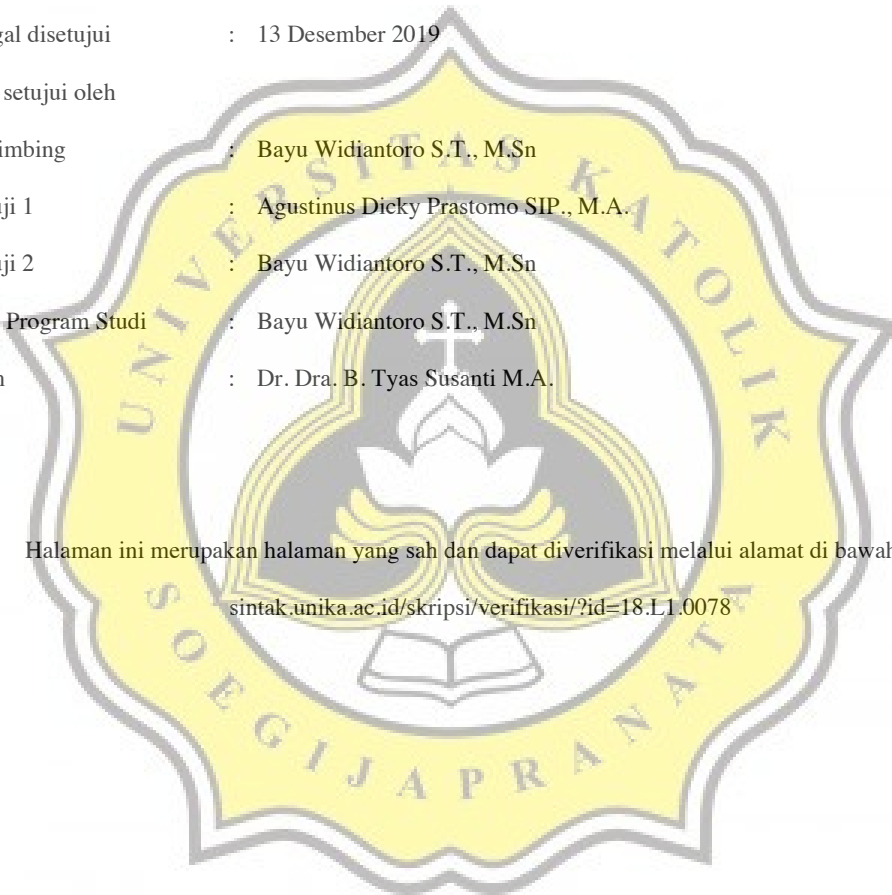
Penguji 2 : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Ketua Program Studi : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=18.L1.0078



HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS

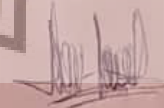
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yulius Rian Agusta
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : FAD
Jenis Karya : Pameran

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul PERANCANGAN DESAIN VISUAL INTERFACE SAMPAH PLASTIK SEKALI PAKAI GUNA MINAT MAHASISWA DI KOTA SEMARANG beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 27 Oktober 2020

Yang menyatakan



Yulius Rian Agusta

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat – Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis berhasil menyelesaikan laporan proyek akhir ini dengan baik. Penulisan laporan proyek akhir yang berjudul “PERANCANGAN DESAIN INTERFACE KOMUNIKASI VISUAL SAMPAH PLASTIK SEKALI PAKAI GUNA MINAT MAHASISWA DI KOTA SEMARANG” (STUDI KASUS : SAMPAH PLASTIK SEKALI PAKAI) ini guna untuk menyampaikan ide dan gagasan penulis dalam pembuatan proyek akhir, dan guna untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi S1 pada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dengan program studi desain komunikasi visual. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama pembuatan dan pelaksanaan proyek akhir ini hingga selesai. Rasa terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Ag. Dicky Prastomo, S.IP., MA selaku Kaprodi Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata
2. Bapak Bayu Widianoro ST, MSn selaku dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan selalu memberikan arahan dari awal hingga terselesaikannya Proyek Akhir ini.
3. Orang tua dan saudara laki-laki yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penyusunan Proyek Akhir ini.
4. Martha B Simatupang sekeluarga yang senantiasa selalu memberikan semangat dan dukungan moral dalam penyusunan Proyek Akhir ini.
5. Teman – teman satu kelompok yang telah banyak membantu dalam memberi masukan – masukan dan berbagi informasi yang dibutuhkan penulis dalam pembuatan proyek akhir ini.
6. Thymotius Alberic S teman satu kelompok yang banyak memberikan dukungan dan dorongan untuk menyelesaikan pembuatan proyek akhir ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berperan penting dan memberikan semangat serta dukungan sehingga terselesaikannya Proyek Akhir ini

Penulis menyadari bahwa laporan dari proyek akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala bentuk masukan baik saran maupun kritikan yang diberikan oleh pembaca akan sangat membantu dalam perbaikan laporan selanjutnya. Akhir kata, penulis berharap agar laporan dari proyek akhir ini dapat diterima dan bermanfaat bagi para pembacanya guna menambah wawasan dan pengetahuan.



Semarang, 27 Oktober 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yulius Rian Agusta'.

Yulius Rian Agusta

ABSTRAK

Waktunya untuk beraksi adalah sekarang atau Semarang akan menjadi kota plastik. Masih banyak mahasiswa yang kurang peduli akan akibat buruk / dampak buruk sampah plastik yang tidak terurai di masa mendatang. Sinerginya cukup besar bagi kerusakan lingkungan: laut yang dipenuhi dengan sedotan plastik, tanah yang tidak subur lagi, selokan yang terhambat karena sampah plastik, sungai yang mengering menjadi lahan kumpulan plastik. Plastik yang tidak terurai mulai meresakan warga hingga bumi ini. Kapan lagi sampah kita bias ditukarkan dengan uang dan menjadi pendapatan tambahan. Metode yang digunakan antara lain studi pustaka, penyebaran kuisioner online, wawancara dan observasi langsung, guna mendapatkan insight sehingga hasil dari perancangan dapat diterima secara efektif oleh target sasaran.

Berdasarkan metode dan alasan tersebut, penulis dapat menentukan media yang tepat bagi mahasiswa yaitu desain interface aplikasi dengan harapan bias diwujudkan guna minat mahasiswa dan menjadi target untuk khalayak luas. Desain interface pada aplikasi guna untuk menghindari dari kesan membosankan, maka desain interface disesuaikan dengan konsep yang kekinian.

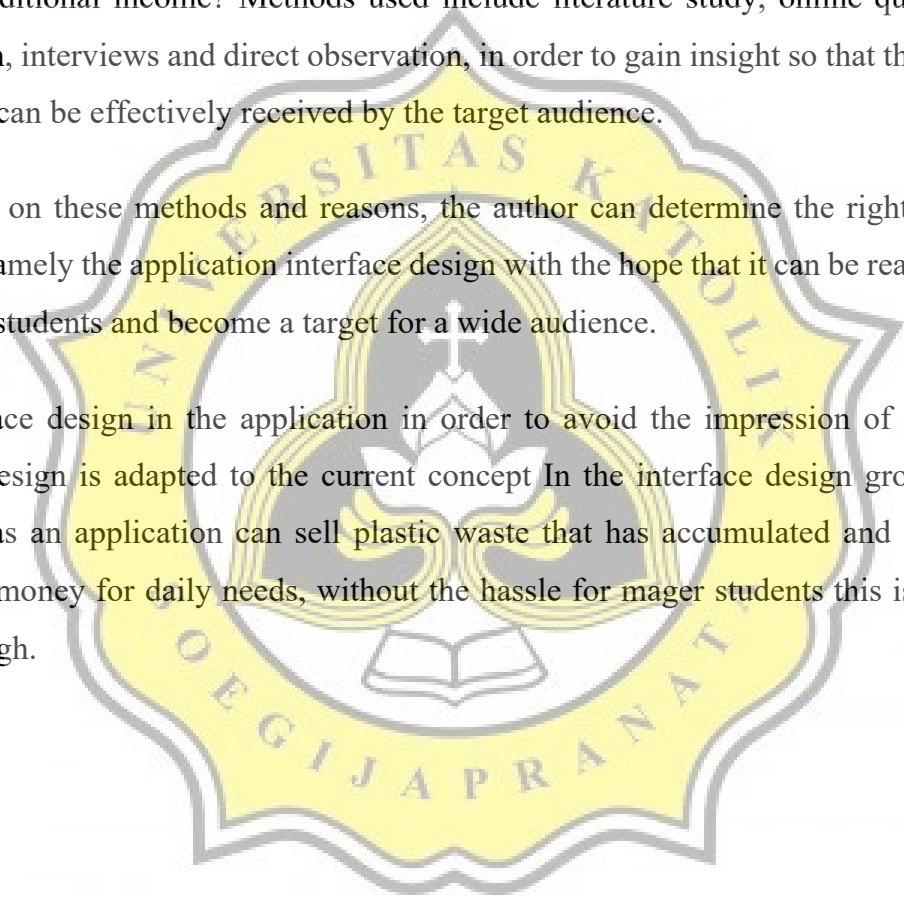
Dalam alur desain interface yang dikemas sebagai aplikasi dapat menjual sampah plastik yang menumpuk dan dirubah menjadi uang tambahan untuk kebutuhan sehari-hari, tanpa repot lagi bagi mahasiswa mager ini adalah terobosan yang cocok.

ABSTRAC

The time for action is now or Semarang will be a plastic city. There are still many students who do not care about the bad / bad effects of plastic waste that does not biodegrade in the future. The synergy is large enough for environmental damage: the sea is filled with plastic straws, the soil is no longer fertile, the gutters are blocked due to plastic waste, the river dries up to become a land of plastics. Plastic that is not starting to feel disturbing citizens to this earth. When else can our waste be exchanged for money and become additional income? Methods used include literature study, online questionnaire distribution, interviews and direct observation, in order to gain insight so that the results of the design can be effectively received by the target audience.

Based on these methods and reasons, the author can determine the right media for students, namely the application interface design with the hope that it can be realized in the interest of students and become a target for a wide audience.

Interface design in the application in order to avoid the impression of boring, the interface design is adapted to the current concept In the interface design groove that is packaged as an application can sell plastic waste that has accumulated and turned into additional money for daily needs, without the hassle for mager students this is a suitable breakthrough.



Daftar Isi

HALAMAN JUDUL	i
PRAKATA	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah.....	3
1.4 Perumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.6 Metode perancangan.....	4
1.7 Skema Perancangan.....	6
1.8 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Landasan Teori.....	12
2.1.1 Teori Memahami Larangan Plastik Sekali Pakai.....	12
2.1.2 Teori Perkembangan Dewasa Muda atau Dewasa Awal.....	12
2.1.3 Teori Etika Lingkungan.....	16
2.1.4 Teori Kampanye.....	18
2.1.5 Teori Warna.....	18
2.1.6 Teori Tipografi.....	20
2.1.7 Teori Kognisi,Afeksi dan Changing Behavior.....	22
2.1.8 Teori sampah dan Pengelolaan Sampah.....	24
2.2 Kajian Pustaka.....	29
2.2.1 Buku Penunjang Pertama.....	29
2.2.2 Buku Penunjang Kedua.....	29
2.2.3 Buku Penunjang Ketiga.....	29

2.2.4 Buku Penunjang Keempat.....	29
2.2.5 Buku Penunjang Kelima.....	29
2.2.6 Buku Penunjang Keenam.....	29
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI.....	30
3.1 Anilisis.....	30
3.1.1 Analisa Masalah.....	30
3.1.2 Analisa Kuesioner.....	32
3.1.3 Analisa Internet.....	37
3.2 Khalayak Sasaran.....	37
3.3 Strategi Komunikasi.....	38
3.4 Strategi Penyampaian Pesan.....	39
3.4.1 Latar Belakang Cerita.....	41
3.4.2 ahapan Perancangan Desain Interface.....	41
3.4.3 Alur Cerita Iklan.....	41
3.5 Strategi Perancangan	
3.6 Anggaran	
BAB IV STRATEGI KREATIF.....	44
4.1 Konsep Visual.....	44
4.1.1 Pewarnaan Logo.....	44
4.1.2 Tipografi Logo.....	45
4.2 Konsep Verbal.....	46
4.2.1 Konsep dasar Kampanye.....	46
4.2.2 Tujuan Utama Kampanye.....	46
4.2.3 Konsep Judul Kampanye.....	46
4.3 Visualisasi Desain.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
DAFTAR GAMBAR	
Gambar 1.1 Dampak yang disebabkan oleh sampah.....	2
Gambar 1.2 Lingkungan perumahan dan pertokoan (gang belakang).....	3

Gambar 1.3 Lingkungan Pertokoan di Kawasan Pecinan Semarang.....	4
Gambar 1.4 Lingkungan pertokoan (Jalan Beteng).....	5
Gambar 1.5 Singapore Chinatown (studi kasus)	9
Gambar 3.1 Kawasan Pecinan Semarang yang masih banyak sampah.....	30
Gambar 3.2 Sign system larangan parkir di sekitar wilayah Pecinan	31
Gambar 4.1 Visualisasi Logo	44
Gambar 4.2 Gambar Tipografi Logo.....	45
Gambar 4.3 Gambar Tipografi Tagline.....	45
Gambar 4.3.1 Poster Tahap kognisi.....	47
Gambar 4.3.2 Tahap promosi melalui media sosial.....	47
Gambar 4.3.3 Tahap promosi menggunakan MMT X-Banner.....	48
Gambar 4.3.4 Ambient Media Tahap Afeksi.....	49
Gambar 4.3.4 Poster dan Media Sosial Tahap Afeksi.....	49
Gambar 4.3.4 Media Sosial (facebook Twitter Tahap Afeksi.....	50
Gambar 4.3.5 Poster dan Media Sosial Tahap Perubahan Perilaku.....	50
DAFTAR BAGAN	
Bagan 2.1 Kerangka berpikir.....	11
DAFTAR TABEL	
Tabel 3.4.4 Tabel Anggaran.....	43

