

DKV 425

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PENCEGAHAN COMPUTER
VISION SYNDROME PADA MAHASISWA DI SEMARANG**



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

2020

DKV 425

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PENCEGAHAN COMPUTER
VISION SYNDROME PADA MAHASISWA DI SEMARANG**

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar S.Ds



GAYATRI RACHMI AGUSTI

15.L1.0033

PROGRAM STUDI

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

2020

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gayatri Rachmi Agusti
NIM : 15.L1.0033
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul **Perancangan Komunikasi Visual Pencegahan Computer Vision Syndrome Pada Mahasiswa di Semarang** tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 15 Juli 2020

Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
GDPAHF375807810
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Gayatri Rachmi Agusti

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Komunikasi Visual Pencegahan Computer Vision Syndrome
Pada Mahasiswa Di Semarang

Diajukan oleh : Gayatri Rachmi Agusti

NIM : 15.L1.0033

Tanggal disetujui : 02 Juli 2020

Telah setujui oleh

Pembimbing : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

Penguji 1 : Bayu Widiantoro S.T., M.Sn

Penguji 2 : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si

Ketua Program Studi : Bayu Widiantoro 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=15.L1.0033

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gayatri Rachmi Agusti
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Aplikasi *Reminder Desktop*

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Nonesklusif atas Karya Ilmiah yang berjudul "*Perancangan Komunikasi Visual Pencegahan Computer Vision Syndrome Pada Mahasiswa di Semarang*" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). 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, 15 Juli 2020

Yang menyatakan



Gayatri Rachmi Agusti

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan atas rahmat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat kuasanya saya dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa tidak akan mampu mengerjakan Proyek Akhir dengan baik apabila tanpa bimbingan, saran, motivasi, dan juga bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Orang tua saya yang saya cintai yaitu Bapak Hertoto Basuki dan Ibu Agustina Devi yang telah memotivasi saya dan juga membantu dari segi finansial demi kelancaran Proyek Akhir ini.
2. Yang Terhormat Bapak Ag. Dicky Prastomo, S.IP, M.A. selaku dosen koordinator pelaksanaan Proyek Akhir DKV Periode 16.
3. Yang Terhormat Bapak Ign. Dono Sayoso, M.SR. selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir.
4. Yang Terhormat Bapak Bayu Widiantoro ST, MSn, selaku dosen wali selama 5 tahun ini.
5. Terakhir ucapan terima kasih kepada teman-teman saya yaitu Ovelistori, Kezia Hendri, Inggrid Verlita, Kurniawati, Gracia Novita, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang telah memberikan ide, membantu saya dalam kesusahan selama proses penggerjaan Proyek Akhir DKV Periode 16 ini.

Sebagaimana layaknya manusia tidak luput dari kesalahan, diharapkan pembaca dapat memberikan kritik dan juga saran agar laporan ini dapat bermanfaat bagi kalangan mahasiswa dan mahasiswi demi dapat mengingatkan kesadaran akan kesehatan mata saat menggunakan laptop.

Semarang, 15 Juli 2020



Gayatri Rachmi Agusti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGANAKADEMIS	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.3.1 Pembatasan Target Sasaran:.....	5
1.3.2 Pembatasan Permasalahan:.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.6.1 Bagi Institusi.....	6
1.6.2 Bagi Masyarakat	6
1.6.3 Bagi Diri Sendiri.....	6
1.7 Metodelogi Perancangan	7
1.8 Skema Perancangan.....	8
1.9 Tinjauan Pustaka	9
BAB II.....	11
TINJAUAN UMUM	11
2.1. Landasan Teori	11
2.1.1. <i>Computer Vision Syndrome</i>	11
2.1.2. Penyebab Utama gejala <i>Computer Vision Syndrome</i>.....	11

2.1.3.	Dampak Radiasi Gelombang Elektromagnetik Perangkat Elektronik Laptop terhadap mata	12
2.1.4.	Psikologi Remaja Tingkat Akhir.....	13
2.1.5.	Teori Mengubah Perilaku.....	14
2.1.6.	Desain Komunikasi Visual.....	14
2.1.7.	Elemen- elemen dalam Desain Komunikasi Visual.....	15
2.1.8.	Desain Multimedia Interaktif	27
2.1.9.	Tahapan AISAS.....	28
2.1.10.	Promotion Mix.....	28
2.1.11.	Media Sosial.....	29
2.1.12.	User Interface	29
3.1.	Analisis Data.....	31
3.1.1.	Kuisisioner Online	31
3.1.2.	Observasi Langsung.....	35
3.1.3.	Wawancara Ahli dan wawancara Mahasiswa.....	37
3.2.	Studi Pustaka.....	40
3.3.	Khayalak Sasaran	41
3.3.1.	Sasaran Khalayak dan Target Audience	41
3.4.	Creative Brief	42
3.5.	Strategi Komunikasi	43
3.5.1	Tema Perancangan.....	43
3.5.2	Judul Perancangan.....	43
3.5.3	Positioning.....	44
3.5.4	Unique Value Propotion.....	44
3.5.5	Big Idea	44
3.6.	Strategi Media	45
3.6.1.	Obyektivitas Media	45
3.6.2.	Aplikasi Reminder (Media Utama).....	45
3.6.3.	Pendekatan Media.....	46
3.7.	Timeline	46
3.7.1	Timeline Perancangan Aplikasi & Media Pendukung.....	46
3.7.2	Timeline Perilisan Aplikasi & Media Pendukung	47
3.8.	Strategi Visual dan Verbal	48
3.9.	Strategi Anggaran	52
STRATEGI KREATIF.....		54
4.1	Konsep Verbal.....	54

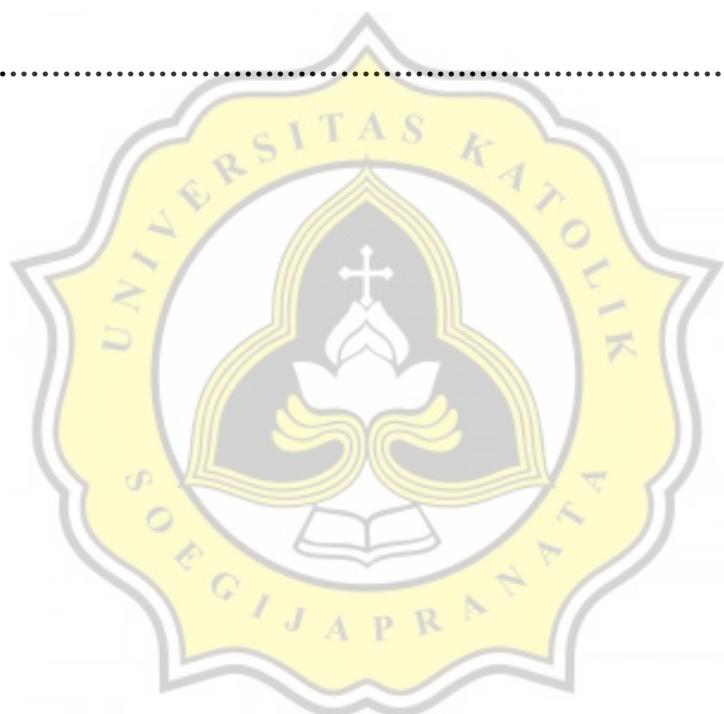
4.1.1	Tone and Manner	54
4.1.2	Penggunaan Bahasa	54
4.2	Konsep Visual.....	54
4.2.1	Konsep Logo	55
4.2.2	Konsep Warna.....	56
4.2.3	Konsep Ilustrasi.....	57
4.3	Visualisasi Desain	59
4.3.1	User Interface Desain Aplikasi “Beware Of Computer Vision Syndrome”	59
4.3.2	Interface Video Pada Alarm Aplikasi	63
4.3.3	Iklan Instagram.....	64
4.3.4	User Interface Website “Beware Of Computer Vision Syndrome”	67
4.3.5	Tent Card.....	69
4.3.6	Poster A3.....	69
4.3.7	Merchandise	70
BAB V		72
KESIMPULAN DAN SARAN		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA		73
LAMPIRAN		78
1.	HASIL WAWANCARA MENDALAM PADA 9 MAHASISWA	78
2.	DATA WAWANCARA ONLINE MAHASISWA	85
3.	HASIL ANGKET ONLINE PEMILIHAN BAHASA	87
4.	BUKTI PEMILIHAN 2 JENIS DESAIN	88
5.	HASIL OBSERVASI LANGSUNG DI CAFÉ	90
6.	HASIL WAWANCARA DENGAN DOKTER SPESALIS MATA.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.....	3
Gambar 1.2.....	3
Gambar 1.3.....	3
Gambar 2.1.....	16
Gambar 2.2.....	17
Gambar 2.3.....	20
Gambar 2.4.....	21
Gambar 2.5.....	21
Gambar 2.6.....	22
Gambar 2.7.....	24
Gambar 2.8.....	24
Gambar 2.9.....	24
Gambar 2.10.....	27
Gambar 3.1.....	32
Gambar 3.2.....	32
Gambar 3.3.....	33
Gambar 3.4.....	33
Gambar 3.5.....	33
Gambar 3.6.....	34

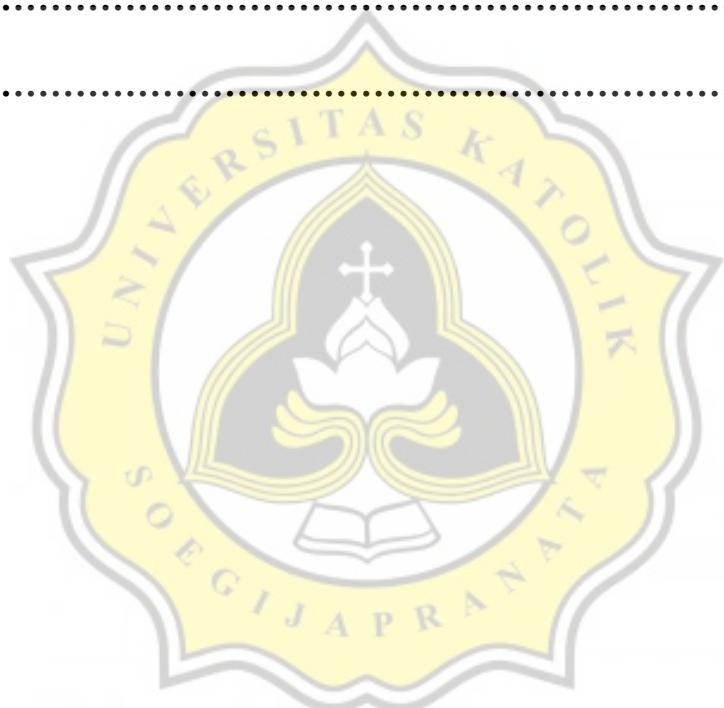
Gambar 3.7.....	34
Gambar 3.8.....	34
Gambar 3.9.....	35
Gambit 3.10.....	35
Gambar 3.11.....	36
Gambar 3.12.....	37
Gambar 3.13.....	36
Gambar 3.14.....	37
Gambar 3.15.....	37
Gambar 3.16.....	37
Gambar 3.17.....	48
Gambar 3.18.....	50
Gambar 3.19.....	51
Gambar 3.20.....	52
Gambar 4.1.....	55
Gambar 4.2.....	55
Gambar 4.3.....	56
Gambar 4.4.....	57
Gambar 4.5.....	57
Gambar 4.6.....	58
Gambar 4.7.....	62
Gambar 4.8.....	63
Gambar 4.9.....	63
Gambar 4.10.....	64

Gambar 4.11.....	66
Gambar 4.12.....	66
Gambar 4.13.....	68
Gambar 4.14.....	68
Gambar 4.15.....	69
Gambar 4.16.....	69
Gambar 4.17.....	70
Gambar 4.18.....	70
Gambar 4.19.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.....	31
Tabel 1.2.....	47
Tabel 1.3.....	48
Tabel 1.4.....	52



ABSTRAK

Meningkatnya penggunaan laptop pada mahasiswa bagi sarana pengerjaan tugas kuliah. Sebagian mahasiswa menggunakan laptop lebih dari 4 jam per harinya dengan jarang mengistirahatkan mata mereka dan tidak memperhatikan jarak. Sehingga banyak mahasiswa yang mengalami gejala *Computer Vision Syndrome* berupa mata kering, mata berair, dan perih pada mata. Sebanyak 65 responden (85.9%) mengalami gejala *Computer Vision Syndrome*. Sebanyak 64 mahasiswa (82,1%) menggunakan laptop lebih dari 4 jam/hari . Pengetahuan akan jarak antara mata dengan layar laptop masih minim. *Computer Vision syndrome* muncul akibat penggunaan laptop dalam jangka waktu yang lama secara terus-menerus. Laptop mengandung radiasi gelombang elektromagnetik yang berbahaya bagi indera penglihatan manusia apabila terpapar terlalu lama. Gelombang elektromagnetik tersebut dapat mengakibatkan katarak pada mata manusia. Maka dari itu dalam pernacangan ini penulis merancang sebuah media komunikasi visual yang dapat mengingatkan mahasiswa untuk mengistirahatkan mata mereka di sela-sela penggunaan laptop saat mengerjakan tugas perkuliahan dengan sebuah *interface* aplikasi "*Beware Of Computer Vision Syndrome*" yang diharapkan dapat mengurangi resiko munculnya gejala CVS pada mahasiswa, selain itu media pendukung lain yang dijadikan sarana informasi tentang *Computer Vision Syndrome* agar mahasiswa yang tidak tahu menjadi tahu.

Kata Kunci: *Computer Vision Syndrome*, Mahasiswa, Aplikasi

ABSTRACT

Increased use of laptops for college students for working on college assignments. Some students use laptops for more than 4 hours a day with their eyes not being rested and they don't pay attention to distance. So many students experience symptoms of Computer Vision Syndrome in the form of dry eyes, watery eyes, and sore eyes. A total of 65 respondents (85.9%) experienced symptoms of Computer Vision Syndrome. A total of 64 students (82.1%) use laptops more than 4 hours / day. Knowledge of the distance between the eyes and the laptop screen is still minimal. Computer Vision syndrome arises from the long-term use of laptops. Laptops contain electromagnetic wave radiation which is harmful to the human sense of sight when exposed for too long. Electromagnetic waves can cause cataracts in the human eye. Therefore in this event the author designed a visual communication media that can remind students to rest their eyes between laptops while working on lecture assignments with an application interface "Beware of Computer Vision Syndrome" which is expected to reduce the risk of CVS symptoms appearing on students, other than that ther supporting media used as a means of information about Computer Vision Syndrome so that students who do not know know.

Keywords: *Computer Vision Syndrome*, Students, Applicate