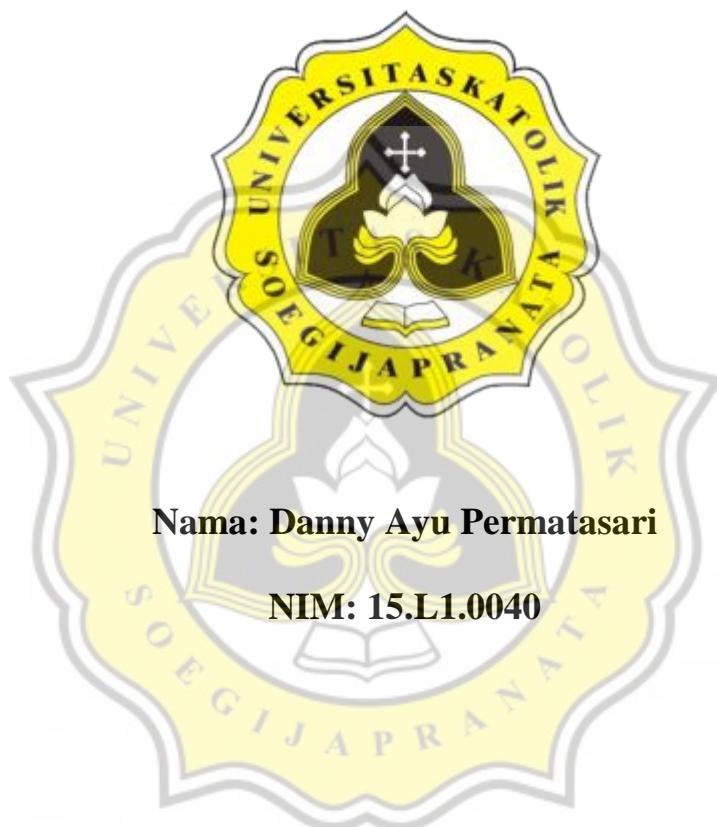


LAPORAN SKRIPSI

PERANCANGAN *EVENT* UNTUK MENGURANGI

KECANDUAN MEDIA SOSIAL PADA REMAJA



Nama: Danny Ayu Permatasari

NIM: 15.L1.0040

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

TAHUN AJARAN 2019/2020

LAPORAN SKRIPSI
PERANCANGAN *EVENT* UNTUK MENGURANGI
KECANDUAN MEDIA SOSIAL PADA REMAJA

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain**



DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
TAHUN AJARAN 2019/2020

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Danny Ayu Permatasari

Nim : 15.L1.0040

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Event untuk Mengurangi Kecanduan Media Sosial Pada Remaja tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 18 Juli 2020

Yang Menyatakan,

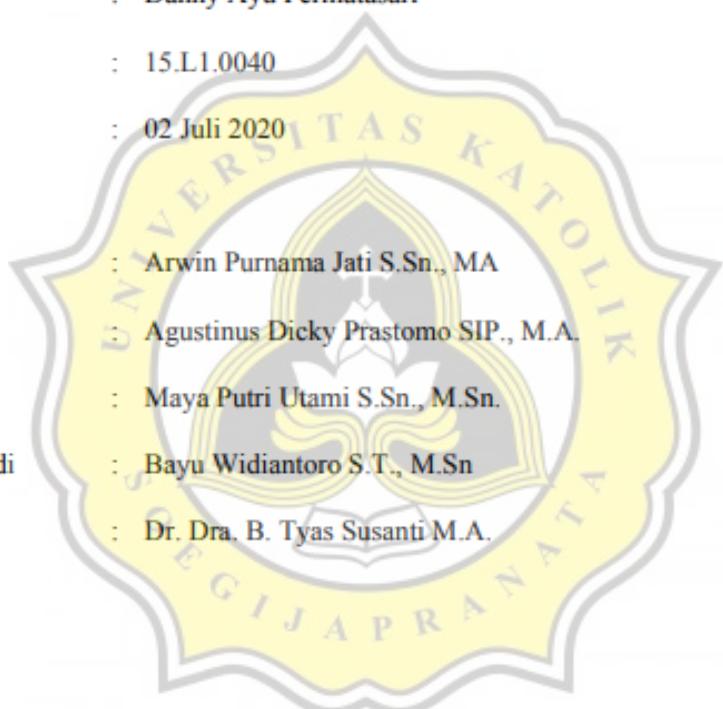


Danny Ayu Permatasari



HALAMAN PENGESAHAN

| | | |
|---------------------|---|---|
| Judul Tugas Akhir: | : | Perancangan Event Untuk Mengurangi Kecanduan Media Sosial Pada Remaja |
| Diajukan oleh | : | Danny Ayu Permatasari |
| NIM | : | 15.L1.0040 |
| Tanggal disetujui | : | 02 Juli 2020 |
| Telah setujui oleh | | |
| Pembimbing | : | Arwin Purnama Jati S.Sn., MA |
| Pengaji 1 | : | Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A. |
| Pengaji 2 | : | Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn. |
| 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.L1.0040

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Danny Ayu Permatasari

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Perancangan

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Nonekslusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan *Event* untuk Mengurangi Kecanduan Media Sosial Pada Remaja” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif 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, 18 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Danny Ayu Permatasari

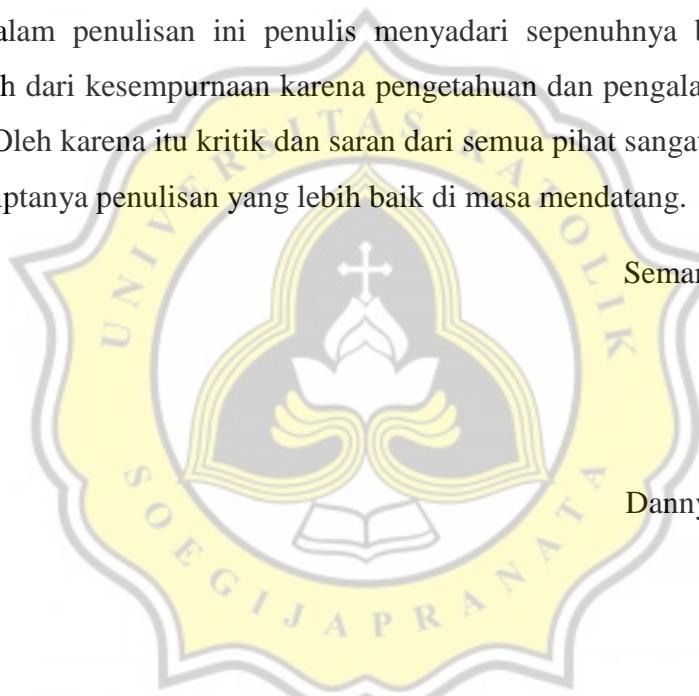
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Event* Untuk Mengurangi Kecanduan Media Sosial Pada Remaja.”

Penulisan ini bertujuan untuk mengurangi rasa kecanduan media sosial pada remaja melalui pengendalian diri.

Dalam penulisan ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan karena pengetahuan dan pengalaman penulis yang terbatas. Oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi terciptanya penulisan yang lebih baik di masa mendatang.

Semarang, 21 Juni 2020



A circular logo of Universitas Soegijapranata. It features a yellow outer ring with the text "UNIVERSITAS SOEGIJAPRANATA" in black. Inside this is a grey ring with the word "KATOLIK" at the top and "DAMIA" at the bottom. The center is white with a stylized cross above a book, flanked by two open books.

Danny Ayu Permatasari

ABSTRAK

Banyak orang menggunakan media sosial untuk mengobrol, mencari informasi dan mencari hiburan. Namun tidak bisa di pungkiri dampak negative dari media sosial adalah membuat candu para penggunanya terutama remaja. Hal ini berbahaya karena dapat menyebabkan depresi bagi penggunanya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuisioner *online* dan wawancara kepada mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa masih banyak remaja terutama mahasiswa yang kecanduan media sosia dan tidak dapat mengendalikan dirinya untuk bermain media sosial.

Kata kunci: media sosial, kecanduan, pengendalian diri.

ABSTRACT

Many people use social media for chatting, looking for some information and self entertaining. However, cannot be denied that impact from social media is the user cannot control their time. This is very dangerous because it can make users depressed.

This research using online questionnaire and shows that there are still many teenagers especially college student cannot control their time and cannot control themselves to play social media.

Keywords : *social media, self control, opium.*

DAFTAR ISI

| | |
|---|----------|
| Bab I Pendahuluan | 1 |
| Latar Belakang | 1 |
| Identifikasi Masalah | 2 |
| Rumusan Masalah | 2 |
| Tujuan dan Manfaat | 3 |
| Manfaat Bagi Masyarakat | 3 |
| Manfaat Bagi Institusi | 3 |
| Manfaat Bagi Penulis | 3 |
| Metode Penelitian | 3 |
| Wawancara | 4 |
| Studi pustaka | 4 |
| Studi Pustaka | 4 |
| Metode perancangan | 6 |
| Skema Perancangan | 7 |
| Bab II Tinjauan Umum | 8 |
| Landasan Teori | 8 |
| Pengertian Media Sosial | 8 |
| Dampak Media Sosial | 9 |
| Teori Kecanduan | 10 |
| Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Media Sosial | 11 |
| Teori Perkembangan Remaja | 12 |
| Teori Pengendalian Diri | 12 |
| Aspek Pengendalian Diri | 13 |

| | |
|--|-----------|
| Hubungan Pengendalian Diri dengan Kecanduan Media Sosial | 13 |
| Teori <i>Event</i> | 14 |
| Jenis <i>Event</i> | 14 |
| Karakteristik <i>Event</i> | 15 |
| Fungsi <i>Event</i> | 16 |
| Perancangan <i>Event</i> | 16 |
| Teori Warna | 17 |
| Teori Tipografi | 18 |
| Bab III Strategi Komunikasi | 21 |
| Analisa Masalah | 21 |
| Analisis Data | 21 |
| Angket <i>Online</i> | 23 |
| Wawancara | 23 |
| Khalayak Sasaran | 23 |
| Analisa | 24 |
| Insight | 24 |
| Strategi Komunikasi | 24 |
| Konsep Penyampaian Pesan | 24 |
| Tema perancangan | 24 |
| Judul Perancangan | 24 |
| Konsep Perancangan | 25 |
| Strategi Verbal | 25 |
| Strategi Visual | 25 |
| <i>Tone and Manner</i> | 26 |

| | |
|---|-----------|
| <i>Unique Selling Proposition</i> | 26 |
| Strategi Media | 26 |
| Tahapan Perancangan | 27 |
| <i>Budget</i> | 27 |
| Bab IV Strategi Kreatif | 30 |
| Konsep Verbal | 30 |
| Tema <i>Event</i> | 30 |
| Judul <i>Event</i> | 30 |
| Bahasa yang Digunakan | 30 |
| Konsep Visual | 30 |
| Konsep Logo | 30 |
| Visualisasi Desain | 31 |
| Denah <i>Event</i> | 31 |
| Booth Informasi | 32 |
| Booth Baca | 32 |
| Booth Ruang Curhat | 33 |
| Booth Panggung Bakat | 34 |
| Booth Makanan | 35 |
| Booth Seni | 35 |
| Booth Ekspresi | 36 |
| Booth Foto | 37 |
| Gambaran <i>Event</i> | 38 |
| <i>Entrance Gate Event</i> | 39 |
| <i>Banner</i> | 40 |

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| Poster Pomosi | 41 |
| Seragam Panitia | 42 |
| <i>ID Card</i> | 42 |
| Brosur | 43 |
| Bab V Kritik dan Saran | 44 |
| Kesimpulan | 44 |
| Saran | 44 |
| DAFTAR PUSTAKA | 45 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|------------------|----|
| Gambar 1.1 | 17 |
| Gambar 1.2 | 18 |
| Gambar 1.3 | 19 |
| Gambar 1.4 | 19 |
| Gambar 1.5 | 20 |
| Gambar 1.6 | 20 |
| Gambar 3.1 | 22 |
| Gambar 4.1 | 31 |
| Gambar 4.2 | 31 |
| Gambar 4.4 | 32 |
| Gambar 4.4 | 33 |
| Gambar 4.5 | 34 |
| Gambar 4.6 | 34 |
| Gambar 4.7 | 35 |

| | |
|-------------------|----|
| Gambar 4.8 | 36 |
| Gambar 4.9 | 37 |
| Gambar 4.10 | 39 |
| Gambar 4.11 | 39 |
| Gambar 4.12 | 39 |
| Gambar 4.13 | 41 |
| Gambar 4.14 | 42 |
| Gambar 4.15 | 42 |
| Gambar 4.16 | 43 |
| Gambar 4.17 | 43 |

