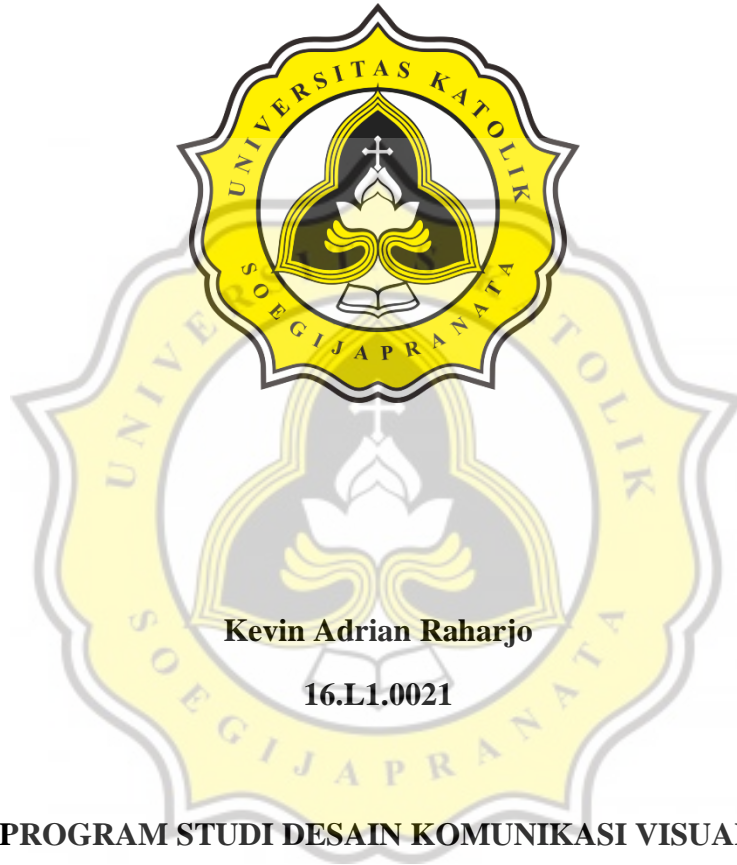


**LAPORAN TUGAS AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**PERANCANGAN MENINGKATKAN AWARENESS BAHAYA MENGAKSES GAWAI**  
**SAAT MENGEMUDI**



**Kevin Adrian Raharjo**

**16.L1.0021**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS KATHOLIK SOEGIJAPRANATA**  
**SEMARANG**

**2020**

**LAPORAN TUGAS AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**PERANCANGAN MENINGKATKAN AWARENESS BAHAYA MENGAKSES GAWAI**  
**SAAT MENGEMUDI**

Diajukan Dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Desain



**Kevin Adrian Raharjo**

**16.L1.0021**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS KATHOLIK SOEGIJAPRANATA**  
**SEMARANG**

**2020**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kevin Adrian Raharjo

NIM : 16.L1.0021

Progdi / konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur Dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul [Judul Tugas Akhir] tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 23 Juli 2020

Yang menyatakan

Kevin Adrian Raharjo

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Meningkatkan Awareness Bahaya Mengakses Gawai Saat Mengemudi

Diajukan oleh : Kevin Adrian Raharjo

NIM : 16.L1.0021

Tanggal disetujui : 03 Juli 2020

Telah setuju oleh

Pembimbing : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.

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

Penguji 2 : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

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=16.L1.0021](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0021)

## HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kevin Adrian Raharjo

Program Studi : Desain Komunikasi visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur Dan Desain

Jenis Karya : Perancangan Tugas Akhir

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul “ PERANCANGAN MENINGKATKAN AWARENESS BAHAYA MENGAKSES GAWAI SAAT MENGEMUDI ” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 23 Juli 2020

Yang menyatakan



Kevin Adrian Raharjo

## PRAKATA

Puji syukur perancang panjatkan kepada Yang Maha Esa atas izin, rahmat, dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan laporan Perancangan Akhir dengan judul “Perancangan Meningkatkan Awareness Bahaya Mengakses Gawai Saat Mengemudi”. Laporan ini dibuat dengan maksud untuk memenuhi syarat-syarat kelulusan di Universitas Katholik Seogijapranata.

Mata Kuliah ini diselenggarakan dengan tujuan sebagai media aplikasi dan implementasi bagi para mahasiswa dari ilmu – ilmu yang sudah didapat selama proses perkuliahan. Perancang juga mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak yang telah membimbing dan mengarahkan perancang dalam menulis laporan perancangan akhir ini. Terimakasih perancang ucapkan kepada:

1. Bayu Widianoro, ST, M.Ars selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Ag. Dicky Prastomo, SIP.,MA selaku Koordinator Mata Pelajaran Perancangan Akhir
3. Maya Putri Utami S.Sn.,M.Sn selaku dosen pembimbing perancang yang telah menyediakan waktu untuk bimbingan dan masukan yang sangat berharga.
4. Teman-teman yang membantu dalam proses pembuatan tugas akhir.
5. Orang tua perancang yang sudah memberikan dukungan dan doa.

Perancang berharap laporan ini berguna dan membantu bagi pembaca dan penulis yang lain. Perancang juga berharap laporan ini menjadi acuan yang baik. Perancang mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata dalam penyampai. Terima kasih.

Semarang, 23 Juli 2020



Kevin Adrian Raharjo

## **ABSTRAK**

Kecelakaan lalu lintas sering terjadi dan sangat banyak dan bermacam-macam. Berita oleh Oto.detik.com dimana ternyata 30% disebabkan karena mengakses gawai saat berkendara yang didominasi oleh remaja milenial khususnya pengemudi mobil. Setelah diamati ditinjau informasi yang ada dinilai kurang relevan. perancangan yang sedikit serta sebagian besar hanya berisi himbauan dan larangan. Mereka tidak berpikir kedepannya walau sekedar notifikasi dan pesan singkat. Walter Fisher mengatakan penyampaian lewat cerita logis lebih efektif dibanding himbauan semata. Hal ini yang kurang diperhatikan bahwa realitanya di Indonesia sendiri sebagian besar hanya larangan dan himbauan. Solusi untuk meningkatkan awareness bahaya mengakses gawai adalah menunjukkan sebab akibat yang relevan lewat cerita video iklan singkat yang berseri dimana tiap seri memiliki sebab akibat yang berbeda terkait bahaya mengakses gawai saat mengemudi.

Kata Kunci : Kecelakaan, Gawai, Remaja Milenial, Video

### **ABSTRACT**

Traffic accidents occur frequently and are numerous and varied. News by Oto.detik.com which turns out 30% causes due to access to the device when driving is dominated by millennial adolescents specifically car drivers. After viewing, the existing information is not considered relevant. design which mostly contains only appeals and prohibitions. They don't think about short messages and short notifications. Walter Fisher said the delivery through logical stories is more effective than just an appeal. This is what pays little attention to reality in Indonesia itself, most of which are only prohibitions and appeals. The solution to raising awareness of the dangers of accessing a device is to show a relevant cause through a short series of video advertisements in which each series has reasons related to the danger of accessing the device while driving.

Keywords : Accidents, Gadget, teen, millennial, video

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
COVER .....	ii
HALAMAN ORISINALITAS .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI .....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTACT .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan masalah : .....	3
1.3 Tujuan : .....	3
1.4 Manfaat : .....	3
1.5 Metodologi perancangan .....	4
1.6 Skema Perancangan .....	5
1.7 Tinjauan Pustaka .....	6
BAB II .....	7
2.1 Perkembangan Psikologi Masa Dewasa Awal .....	7
2.2 Desain Komunikasi Visual .....	8
2.3 Tipografi .....	9
2.4 Warna .....	9
2.5 Layout .....	10
2.6 Iklan .....	10
2.7 Cinematography .....	11
2. Teori naratif .....	11
BAB III .....	12



3.1	User Research .....	12
3.1.1	Metode Wawancara .....	12
3.1.2	Metode Observasi.....	13
3.1.3	Metode Kuesioner Online.....	13
3.2	Target Sasaran .....	14
3.3	Creative Brief.....	15
3.3.1	<i>What ?</i> (Permasalahan, bagaimana perancangannya) .....	15
3.3.2	<i>Who ?</i> (Terjadi pada siapa) .....	15
3.3.3	<i>Where ?</i> (Dimana dapat terjadi masalah, dimana perancangan ditayangkan).....	16
3.3.4	<i>When ?</i> (Kapan masalah dapat terjadi, kapan perancangan ditayangkan) .....	16
3.3.5	<i>Why ?</i> .....	16
3.3.6	<i>How ?</i> (Bagaimana merancangnya).....	17
3.4	Strategi Komunikasi.....	17
3.5	Strategi Media.....	20
3.6	Strategi Anggaran .....	21
BAB IV	.....	22
4.1	Konsep video .....	23
4.2	Story board .....	25
4.2.1	Video 1 .....	25
4.2.2	Visualisasi video 1.....	26
4.2.3	Video 2 .....	29
4.2.4	Visualisasi video 2.....	30
4.2.5	Video 3 .....	33
4.2.6	Visualisasi video 3.....	34
4.3	Media Pendukung .....	36
4.3.1	Logo.....	36
4.3.2	Baliho/Billboard.....	37
4.3.3	Iklan Media Sosial.....	38
4.3.4	Stiker.....	39
BAB V	.....	40

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Gambar 1 Iklan Aqua 1 .....	18
Gambar 2 Iklan Aqua 2 .....	19
Gambar 3 Storyboard Video 1 .....	25
Gambar 4 Scene 1 .....	26
Gambar 5 Scene 2 .....	26
Gambar 6 Scene 3 .....	27
Gambar 7 Scene 4 .....	27
Gambar 8 Scene 5 .....	28
Gambar 9 Storyboard Video 2 .....	29
Gambar 10 Scene 1 .....	30
Gambar 11 Scene 2 .....	31
Gambar 12 Scene 3 .....	32
Gambar 13 Storyboard Video 3 .....	33
Gambar 14 Scene 1 .....	34
Gambar 15 Scene 2 .....	35
Gambar 16 Logo .....	36
Gambar 17 Logo HitamPutih .....	36
Gambar 18 Media Pendukung Baliho/Billboard .....	37
Gambar 19 Aplikasi Media Pendukung Baliho/Billboard .....	37
Gambar 20 Media Pendukung Instagram Story .....	38
Gambar 21 Media Pendukung Stiker WA dan Line .....	39

