

LAPORAN AKHIR  
TUGAS AKHIR DESAIN KOMUNIKASI  
VISUAL ( PERANCANGAN )

**PERANCANGAN DESAIN EKSIBISI PEMANFAATAN HOBI  
BERSOSIAL MEDIA UNTUK MENJADI PEKERJAAN PADA  
MAHASISWA DI KOTA SEMARANG**



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

**2020**

LAPORAN AKHIR  
TUGAS AKHIR DESAIN KOMUNIKASI  
VISUAL ( PERANCANGAN )

**PERANCANGAN DESAIN EKSIBISI PEMANFAATAN HOBI  
BERSOSIAL MEDIA UNTUK MENJADI PEKERJAAN PADA  
MAHASISWA DI KOTA SEMARANG**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi  
Salah Satu Syarat Memeroleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds)**



Dikerjakan oleh:

**LOUIS PRESIDEN SANJAYA**

**16.L1.0029**

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

**2020**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

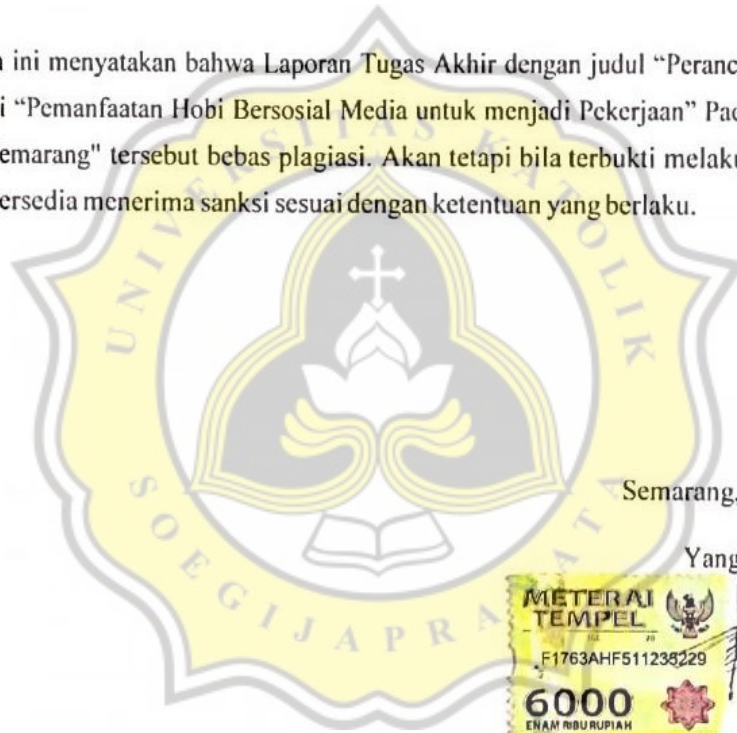
Nama : Louis Presiden Sanjaya

NIM : 16.L1.0029

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Desain Eksibisi "Pemanfaatan Hobi Bersosial Media untuk menjadi Pekerjaan" Pada Mahasiswa Kota Semarang" tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 29 Juli 2020

Yang menyatakan,



Louis Presiden Sanjaya

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Desain Eksibisi Pemanfaatan Hobi Bersosial Media Untuk  
Menjadi Pekerjaan Pada Mahasiswa Di Kota Semarang

Diajukan oleh : Louis Presiden Sanjaya

NIM : 16.L1.0029

Tanggal disetujui : 01 Juli 2020

Telah setuju oleh

Pembimbing : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 1 : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

Penguji 2 : Maya Putri Utami S.Sn., 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=16.L1.0029](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0029)

**PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Louis Presiden  
NIM : 16.L1.0029  
Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Arsitektur dan Desain  
Jenis Karya : Tugas Akhir

**Menyetujui** untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“Perancangan Desain Eksibisi Pemanfaatan Hobi Bersosial Media Untuk Menjadi Pekerjaan Pada Mahasiswa di Kota Semarang”** 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, 29 Juli 2020

Yang menyatakan



Louis Presiden Sanjaya

## PRAKATA

Puji syukur perancang panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus , karena berkat dan penyertaan- Nya, perancangan eksibisi yang berjudul "Pemanfaatan Hobi Bersosial Media untuk Menjadi Pekerjaan Pada Mahasiswa di Kota Semarang" berjalan dengan baik dan lancar. Tujuan adanya penelitian dan perancangan eksibisi ini adalah memberi informasi dan sedikit pengalaman mengenai pemanfaatan hobi bersosial media. terselesaikannya penelitian ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak selama penyusunan. Maka dari itu , pada saat ini , penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tidak terkira kepada :

- Bapak Ag. Dicky Prastomo, SIP., MA selaku dosen koordinator mata kuliah proyek akhir DKV
- Bapak Ag. Dicky Prastomo, SIP., MA, selaku dosen pembimbing yang memberikan kritik dan saran sehingga membantu dalam pengerjaan perancangan ini
- Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan tidak terbatas dan doa sehingga membuat perancang bisa menyelesaikan PAKDV 14 dengan baik.
- Teman teman satu kelompok bimbingan yang sudah ikut membantu berdiskusi mengenai hal yang kurang dalam perancangan serta mengingatkan saat ada yang terlupa.
- Teman teman DKV 16, yang sudah berjuang bersama dalam kegiatan perkuliahan
- Dan semua pihak yang terlibat dalam penyusunan PADKV ini yang tidak dapat perancang sebutkan satu persatu

Perancang menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari perancangan ini , baik dari segi materi maupun cara penyajian. Akhir kata perancang mengharapkan dari perancangan eksibisi ini para remaja serta mahasiswa dapat memanfaatkan media sosial dan games menjadi positif, serta sadar akan kemampuan diri yang mampu berkembang jika memanfaatkan media sosial. Perancang juga mohon maaf apabila dalam penyusunan eksibisi ini masih banyak kekurangan dalam penulisan dan perkataan, maka dari itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan laporan akhir PADKV ini

Semarang, 29 Juli 2020

Penulis



Louis Presiden Sanjaya



**PERANCANGAN DESAIN EKSIBISI "PEMANFAATAN HOBI  
BERSOSIAL MEDIA UNTUK MENJADI PEKERJAAN" PADA  
MAHASISWA KOTA SEMARANG**

*Louis Presiden Sanjaya*

*Program Studi Desain Komunikasi Visual*

*Fakultas Arsitektur dan Desain*

**ABSTRAK**

Media sosial dan game berkembang pesat saat ini, bahkan hingga memunculkan cita-cita baru pada kalangan remaja, yaitu menjadi Gamers dan Youtuber. Penggunaan media sosial secara positif sekarang tidak hanya dengan memainkannya saja, namun ada potensi untuk memanfaatkannya untuk mendapatkan penghasilan, yaitu dengan membuat konten yang kreatif. Banyak remaja yang ingin memanfaatkan media sosial dan game untuk membuat konten kreatif namun tidak tahu caranya, padahal mereka memiliki hobi/bakat yang unik dan akan menjual jika dijadikan konten media sosial. Dalam perancangan ini mengajak remaja dan mahasiswa untuk memanfaatkan media sosial sebagai pekerjaan, dengan memberikan mereka sedikit pengalaman tentang pekerjaan media sosial dan game serta memberikan informasi untuk memanfaatkannya sebagai pekerjaan.

**Kata Kunci: Media Sosial dan Game, Cita-Cita Baru, Eksibisi**

---

### **ABSTRACT**

*Social media and games are growing rapidly at this time, even to bring up new ideals among teenagers, namely to become Gamers and YouTubers. The use of social media in a positive manner now is not only by playing it, but there is potential to use it to earn income, namely by creating creative content. Many teenagers who want to use social media and games to create creative content but do not know how, even though they have unique hobbies / talents and will sell if used as social media content. In this design invites teenagers and students to use social media as work, by giving them a little experience about social media work and games as well as providing information to use it as work.*

***Keywords: Social Media and Games, New Goals, Exhibition***

---





## DAFTAR ISI

Pernyataan Orisinalitas .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah Untuk Kepentingan Akademis .....	iii
Prakata.....	iv
Abstrak.....	v
Daftar Isi .....	vi
Daftar Tabel .....	ix
Daftar Diagram .....	ix
Daftar Gambar .....	x
<b>BAB I Pendahuluan .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Permasalahan.....	2
1.4 Rumusan Masalah .....	3
1.5 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.6 Metodologi Perancangan.....	4
1.7 Dokumentasi Target.....	8
1.8 Skema Perancangan .....	9
1.9 Tinjauan Pustaka.....	10
<b>BAB II Landasan Teori .....</b>	<b>12</b>
2 Landasan Teori.....	12
2.1 Eksibisi.....	12
2.2 Desain Komunikasi Visual.....	16
2.3 Motion Graphic .....	19
2.4 Poster.....	19
2.4 Flat Design .....	22
2.5 Sign System dan Wayfinding.....	23
2.6 Revolusi Industri 4.0 .....	24
2.7 Media Sosial.....	25

2.8 Psikologi Motivasi Bekerja.....	25
2.9 Konten Kreator.....	26
2.10 Influencer .....	26
2.11 E-sport.....	27
2.12 Generasi Z.....	27
<b>BAB III Strategi Komunikasi .....</b>	<b>29</b>
3.1 Analisis Data Riset.....	29
<b>3.1.1 Analisis Data Primer .....</b>	<b>29</b>
3.1.1.1 Observasi <i>Offline</i> .....	29
3.1.1.2 Observasi <i>Online</i> .....	30
3.1.1.3 Forum Grup Discussion .....	31
3.2 Analisa Target Masalah.....	31
3.2.1 Analisa Target Sasaran.....	31
3.2.1.1 Analisa SWOT.....	31
<b>3.2.1.2 Konsep Penyampaian Pesan .....</b>	<b>32</b>
3.2.1.3 Pendekatan Media.....	33
3.3 Strategi Komunikasi .....	34
<b>3.3.1 Sasaran Khalayak dan Target Audience.....</b>	<b>34</b>
3.4 Creative Brief .....	35
3.5 Strategi Media dan Anggaran.....	36
<b>BAB IV Strategi Kreatif.....</b>	<b>38</b>
4.1 Konsep Verbal.....	38
4.1.1 Tema Eksibisi.....	38
4.1.2 Judul Eksibisi .....	38
4.1.3 Tone And Manner .....	39
4.1.4 Bahasa Yang Digunakan .....	39
4.1.5 Konsep Skematik .....	39
4.2 Konsep Visual.....	40
4.2.1 Konsep Logo .....	40
4.2.2 Konsep Warna Logo.....	40

4.2.3 Tipografi .....	41
4.2.4 Gaya Ilustrasi .....	42
4.3 Visualisasi Desain .....	42
4.3.1 Peta 3D.....	42
4.3.2 Media Utama.....	44
4.3.3 Media Pendukung.....	54
<b>BAB V Kesimpulan dan Saran .....</b>	<b>59</b>
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	59
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>60</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>63</b>



## DAFTAR TABEL

Karakteristik Teks.....	13
Konfigurasi Teks.....	13

## DAFTAR DIAGRAM

Skema Perancangan .....	9
-------------------------	---



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Dokumentasi Online Konten Media Sosial.....	8
Gambar 1.2 Dokumentasi Offline Mahasiswa Eksis .....	8
Gambar 1.3 Platform media sosial yang paling aktif 2018.....	11
Gambar 2.1 Unit Eksibisi.....	12
Gambar 2.2 Analisis Pengunjung Eksibisi.....	15
Gambar 2.3 Variasi Eksibisi di Inggris.....	15
Gambar 2.4 Eksibisi Simetris di Berlin .....	16
Gambar 2.5 Eksibisi Road to Victory .....	16
Gambar 2.6 Contoh Poster Niaga .....	20
Gambar 2.7 Contoh Poster Kegiatan Pameran .....	20
Gambar 2.8 Contoh Poster Pendidikan.....	21
Gambar 2.9 Contoh Poster Layanan Masyarakat .....	21
Gambar 2.10 Contoh Poster Seni.....	22
Gambar 2.11 Flat Design .....	23
Gambar 2.12 <i>Signage and Wayfinding</i> .....	24
Gambar 3.1 Dokumentasi <i>Offline</i> Mahasiswa Eksis.....	29
Gambar 3.2 Dokumentasi <i>Offline</i> Mahasiswa membuat desain .....	29
Gambar 3.3 Dokumentasi Online Konten media sosial.....	30
Gambar 3.4 Dokumentasi Online Konten media sosial.....	31
Gambar 4.1 Logo Eksibisi .....	40
Gambar 4.2 Warna Logo.....	40
Gambar 4.3 Tipografi Primer.....	41
Gambar 4.4 Tipografi Sekunder .....	41
Gambar 4.5 Gaya Ilustrasi .....	42
Gambar 4.6 Peta 3D It.1 .....	43
Gambar 4.7 Peta 3D It.2.....	43
Gambar 4.8 Ruanagn Booth Youtuber Vlogger .....	44
Gambar 4.9 Ilustrasi Tampilan Awal.....	44
Gambar 4.10 Ilustrasi Tampilan Kedua .....	45
Gambar 4.11 Ilustrasi Tampilan Ketiga.....	45

Gambar 4.12 Ilustrasi Tampilan Keempat .....	45
Gambar 4.13 Ilustrasi Tampilan Kelima.....	46
Gambar 4.14 Ilustrasi Tampilan Keenam .....	46
Gambar 4.15 Ilustrasi Tampilan Penutup .....	47
Gambar 4.16 Ruang Booth Gamer E-sport .....	47
Gambar 4.17 Ilustrasi Tampilan Awal.....	48
Gambar 4.18 Ilustrasi Tampilan Kedua .....	48
Gambar 4.19 Ilustrasi Tampilan Ketiga.....	49
Gambar 4.20 Ilustrasi Tampilan Keempat .....	49
Gambar 4.21 Ilustrasi Tampilan Kelima.....	50
Gambar 4.22 Ilustrasi Tampilan Keenam .....	50
Gambar 4.23 Dimensi Mesin Booth Influencer .....	51
Gambar 4.24 Ilustrasi Tampilan Awal.....	51
Gambar 4.25 Ilustrasi Tampilan Kedua .....	52
Gambar 4.26 Ilustrasi Tampilan Ketiga.....	52
Gambar 4.27 Ilustrasi Tampilan Keempat .....	53
Gambar 4.28 Ilustrasi Tampilan Kelima.....	53
Gambar 4.29 Ilustrasi Tampilan Keenam .....	54
Gambar 4.30 Media Poster Eksibisi Lt. 1 .....	54
Gambar 4.31 Media Poster Eksibisi Lt. 2 .....	55
Gambar 4.32 Media Informatif .....	56
Gambar 4.33 Media Promosi dan <i>Merchandise</i> .....	56
Gambar 4.34 <i>Mockup</i> Gedung Monodhuis .....	57