

DKV 425

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK
MENCEGAH GANGGUAN EMOSIONAL PADA ANAK AKIBAT
KETERGANTUNGAN GAWAI**



Oleh :

Salma Nur Narulita

16.L1.0047

Dosen Pembimbing :

Tabita Nani Aryani SSn., MPsi

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

2020

DKV 425

LAPORAN PROYEK AKHIR

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK
MENCEGAH GANGGUAN EMOSIONAL PADA ANAK AKIBAT
KETERGANTUNGAN GAWAI**

**Diajukan Dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar S.Ds**



Oleh :

Salma Nur Narulita

16.L1.0047

Dosen Pembimbing :

Tabita Nani Aryani SSn., MPsi

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

2020

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

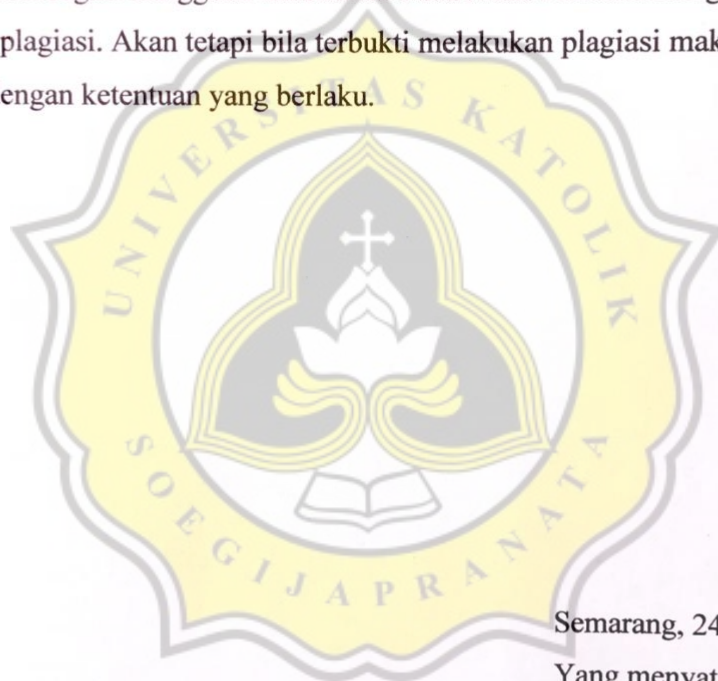
Nama : Salma Nur Narulita

NIM : 16.L1.0047

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual Untuk Mencegah Gangguan Emosional Pada Anak Akibat Ketergantungan Gawai” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 24 Juli 2020

Yang menyatakan,



Salma Nur Narulita

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Komunikasi Visual Untuk Mencegah Gangguan Emosional Pada Anak Akibat Ketergantungan Gawai

Diajukan oleh : Salma Nur Narulita

NIM : 16.L1.0047

Tanggal disetujui : 03 Juli 2020

Telah setuju oleh

Pembimbing : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si

Penguji 1 : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

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=16.L1.0047

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

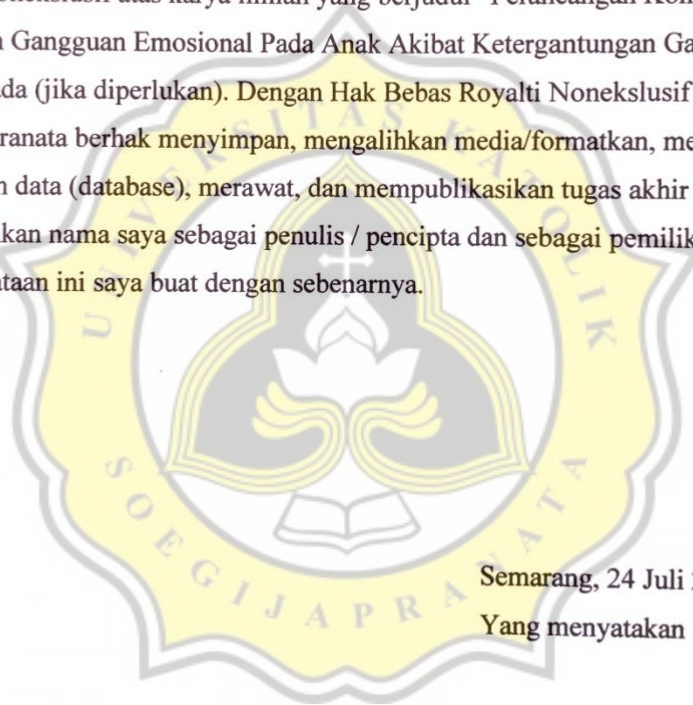
Nama : Salma Nur Narulita

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Proyek Akhir

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Untuk Mencegah Gangguan Emosional Pada Anak Akibat Ketergantungan Gawai” 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, 24 Juli 2020

Yang menyatakan

Salma Nur Narulita

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena telah melimpahkan rahmat-Nya berupa nikmat kesehatan dan pengetahuan sehingga mampu menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul Perancangan Komunikasi Visual Untuk Mencegah Gangguan Emosional Pada Anak Akibat Ketergantungan Gawai.

Banyak hal yang akan disampaikan kepada pembaca mengenai “Mencegah Gangguan Emosional Pada Anak Akibat Ketergantungan Gawai”. Dalam proses penulisan laporan Proyek Akhir, penulis mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan sehingga dapat melalui segala hambatan, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Tabita Nani Aryani SSn., MPsi selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu serta memberi dukungan, arahan dan bimbingan untuk menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini.
2. Bapak Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR dan Bapak Bayu Widiantoro, ST.,M.Sn selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran sehingga penyusunan laporan menjadi lebih optimal.
3. Kedua Orang Tua penulis dan kakak yang selalu memberikan doa, dorongan dan semangat yang tidak terbatas.
4. Teman-teman DKV Unika yang membantu dan sudah mau betukar ide pikiran.
5. Seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner penulis.
6. Fadli Pramudana yang telah membantu, memberi dukungan serta doa untuk penulis sehingga mampu melewati berbagai rintangan.
7. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih perlu pendalaman lebih lanjut dan masih jauh dari kata sempurna. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi terciptanya laporan selanjutnya yang lebih baik lagi dan semoga dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Semarang, 24 Juli 2020

Yang menyatakan



Salma Nur Narulita



ABSTRAK

Teknologi pada zaman sekarang sangatlah cepat perkembangannya, khususnya gawai atau biasa disebut telepon genggam. Saat ini, pengguna gawai tidak hanya dari kalangan orang dewasa saja melainkan dari semua kalangan, termasuk anak-anak karena menarik dengan adanya *game* dan beberapa tontonan. Gawai memiliki beberapa dampak positif dan negatif untuk anak, salah satu dampak negatifnya adalah kecanduan akan gawai, dan itu sangat mempengaruhi psikologis anak, terutama pada masa *Golden Age*. Permasalahan yang dibahas dalam penulisan ini adalah apa saja dampak negatif dari penggunaan gawai pada anak dan membahas masa tumbuh kembang anak. Tujuan dari penulisan ini adalah guna meningkatkan kesadaran para pendamping anak yaitu orang tua agar selalu mengawasi dan mendidik anaknya sesuai dengan umur si anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah primer dan sekunder yaitu berupa observasi langsung dan kuisioner. Kesimpulan dari penulisan ini adalah kurangnya pengawasan orang tua dalam tumbuh kembang anak, karena masih banyaknya orangtua yang menggunakan gawai saat bersama dengan anaknya.

Kata kunci : Gawai, dampak gawai pada anak, Pengawasan orang tua.

ABSTRACT

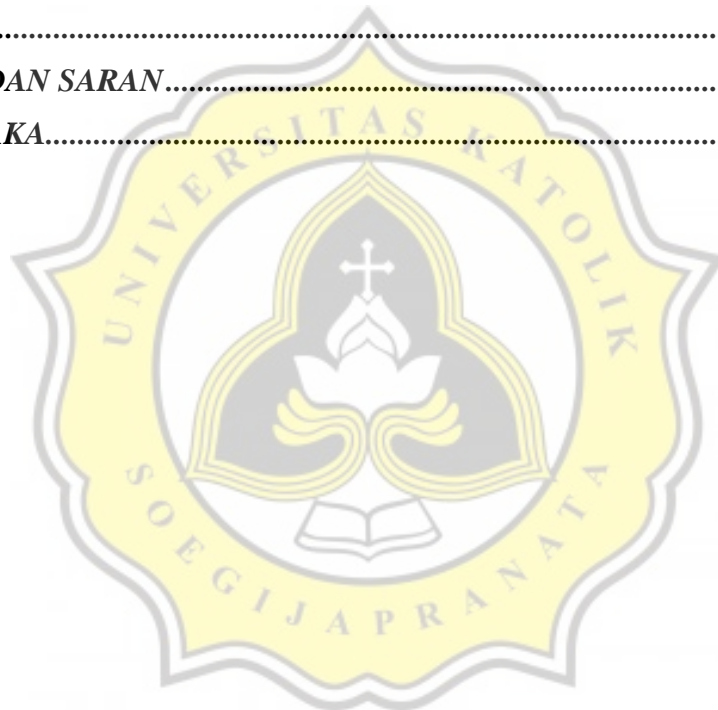
Today's technology is very fast developing, especially devices or commonly called mobile phones. At present, gadget users are not only from adults but from all walks of life, including children, because they are interesting with games and some shows. Gawai has several positive and negative effects for children, one of the negative effects is addiction to the device, and it greatly affects the psychological child, especially during the Golden Age. The problem discussed in this paper is what are the negative effects of the use of devices in children and discuss the period of child development. The purpose of this paper is to increase the awareness of the children's companions, namely parents, to always supervise and educate their children according to the age of the child. The method used in this study is primary and secondary in the form of direct observation and questionnaires. The conclusion of this paper is the lack of parental supervision in child development, because there are still many parents who use a device or gadget when together with their children.

Keywords: Devices, the impact of devices on children, Parental supervision.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 4 |
| 1.1. Latar Belakang | 4 |
| 1.2. Identifikasi Masalah | 5 |
| 1.3. Batasan Masalah | 6 |
| 1.4. Rumusan Masalah | 6 |
| 1.5. Tujuan dan Manfaat | 6 |
| 1.6. Metodologi Perancangan | 7 |
| 1.7. Dokumentasi Target | 9 |
| 1.8. Skema Perancangan | 11 |
| 1.9. Tinjauan Pustaka | 12 |
| BAB II | 13 |
| LANDASAN TEORI | 13 |
| 2.1. Gangguan Emosional Anak | 13 |
| 2.2. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini | 13 |
| 2.3. Gawai | 16 |
| 2.4. Psikologi Perkembangan Dewasa | 17 |
| 2.5. Masyarakat Perkotaan | 18 |
| 2.6. SES (Social Economy Status) | 18 |
| 2.7. Komunikasi Visual | 19 |
| 2.8. Ebook | 19 |
| 2.8. Ilustrasi | 20 |
| 2.8.1. Ilustrasi Editorial | 21 |
| 2.9. Logo | 22 |
| 2.10. Tipografi | 24 |
| 2.11. Layout | 24 |
| 2.12. Warna | 25 |
| 2.8. Strategi Komunikasi | 25 |
| 2.9. Pembagian Segmentasi Pasar | 27 |
| BAB III | 29 |
| STRATEGI KOMUNIKASI | 29 |
| 3.1. Analisa Data | 29 |

| | | |
|---|---|----|
| 3.2. | Analisa Masalah | 36 |
| 3.3. | Khalayak Sasaran | 37 |
| 3.4. | Creative Brief | 37 |
| 3.5. | Tema Perancangan Komunikasi Visual | 38 |
| 3.6. | Strategi Penyampaian Pesan | 38 |
| BAB IV | | 44 |
| STRATEGI KREATIF PERANCANGAN | | 44 |
| 4.1. | Konsep Verbal | 44 |
| 4.2. | Konsep Visual | 46 |
| 4.3. | Media Pendukung | 49 |
| 4.4. | Hasil Perancangan | 50 |
| BAB V | | 63 |
| KESIMPULAN DAN SARAN | | 63 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 65 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----------|
| <i>Gambar 1. Anak yang bermain gawai</i> | <i>9</i> |
| <i>Gambar 2. Anak yang bermain gawai</i> | <i>9</i> |
| <i>Gambar 3. Anak dan orang tua bermain gawai</i> | <i>10</i> |
| <i>Gambar 4. anak dan orang tua bermain gawai.....</i> | <i>10</i> |
| <i>Gambar 5. Skema Perancangan</i> | <i>11</i> |
| <i>Gambar 6. Ilustrasi Editorial</i> | <i>21</i> |
| <i>Gambar 7. Ilustrasi Editorial</i> | <i>22</i> |
| <i>Gambar 8. Contoh Logogram.....</i> | <i>22</i> |
| <i>Gambar 9. Contoh Logotype.....</i> | <i>23</i> |
| <i>Gambar 10. Contoh Logo Gabungan Logogram dan Logotype.....</i> | <i>23</i> |
| <i>Gambar 11. Google Form.....</i> | <i>31</i> |
| <i>Gambar 12. Google Form.....</i> | <i>31</i> |
| <i>Gambar 13. Google Form.....</i> | <i>32</i> |
| <i>Gambar 14. Google Form.....</i> | <i>32</i> |
| <i>Gambar 15. Google Form.....</i> | <i>32</i> |
| <i>Gambar 16. Google Form.....</i> | <i>33</i> |
| <i>Gambar 17. Google Form.....</i> | <i>33</i> |
| <i>Gambar 18. Google Form.....</i> | <i>33</i> |
| <i>Gambar 19. Google Form.....</i> | <i>34</i> |
| <i>Gambar 20. Google Form.....</i> | <i>34</i> |
| <i>Gambar 21. Google Form.....</i> | <i>34</i> |
| <i>Gambar 22. Google Form.....</i> | <i>35</i> |
| <i>Gambar 23. Google Form.....</i> | <i>35</i> |
| <i>Gambar 24. Google Form.....</i> | <i>35</i> |
| <i>Gambar 25. Google Form.....</i> | <i>36</i> |
| <i>Gambar 26. Logo IMC.....</i> | <i>46</i> |
| <i>Gambar 27. Logo IMC.....</i> | <i>47</i> |
| <i>Gambar 28. Tipografi Logo IMC.....</i> | <i>48</i> |
| <i>Gambar 29. Head Text Font</i> | <i>48</i> |
| <i>Gambar 30. Body Text Font.....</i> | <i>48</i> |
| <i>Gambar 31. Cover Ebook</i> | <i>50</i> |

| | |
|---|-----------|
| <i>Gambar 32. Aplikasi Media Ebook.....</i> | <i>50</i> |
| <i>Gambar 33. Halaman Awal Ebook.....</i> | <i>51</i> |
| <i>Gambar 34. Halaman Awal Ebook dan halaman 1.....</i> | <i>51</i> |
| <i>Gambar 35. Halaman 2 dan 3.....</i> | <i>52</i> |
| <i>Gambar 36. Halaman 4 dan 5.....</i> | <i>52</i> |
| <i>Gambar 37. Halaman 6 dan 7.....</i> | <i>53</i> |
| <i>Gambar 38. Halaman 8 dan 9.....</i> | <i>53</i> |
| <i>Gambar 39. Halaman 10 dan 11.....</i> | <i>54</i> |
| <i>Gambar 40. Halaman 11 dan 12.....</i> | <i>54</i> |
| <i>Gambar 41. Halaman 14 dan 15.....</i> | <i>55</i> |
| <i>Gambar 42. Halaman 16 dan 17.....</i> | <i>55</i> |
| <i>Gambar 43. Halaman 18 dan 19.....</i> | <i>56</i> |
| <i>Gambar 44. Halaman 20 dan 21.....</i> | <i>56</i> |
| <i>Gambar 45. Halaman 22 dan 23.....</i> | <i>57</i> |
| <i>Gambar 46. Halaman 24 dan 25.....</i> | <i>57</i> |
| <i>Gambar 47. Daftar Pustaka.....</i> | <i>58</i> |
| <i>Gambar 48. X-banner.....</i> | <i>59</i> |
| <i>Gambar 49. Poster Series.....</i> | <i>60</i> |
| <i>Gambar 50. Konten Instagram.....</i> | <i>61</i> |
| <i>Gambar 51. Aplikasi Media Merchandise Piring.....</i> | <i>61</i> |
| <i>Gambar 52. Aplikasi Media Merchandise Buku Mewarnai.....</i> | <i>62</i> |

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Strategi Anggaran.....43

