

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BAHAYA ROKOK BAGI
GENERASI Z DI ANGKRINGAN SEMARANG**



Disusun oleh :

EMANUEL CHRISTIANTONY DYAN UTAMA

NIM : 16.L1.0060

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

2020

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BAHAYA ROKOK BAGI
GENERASI Z DI ANGKRINGAN SEMARANG**

Proyek Akhir

Diajukan Kepada Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain
Komunikasi Visual untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Desain



Disusun oleh :

EMANUEL CHRISTIANTONY DYAN UTAMA

NIM : 16.L1.0060

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

2020

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Emanuel Christiantony Dyan Utama

NIM : 16.L1.0060

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katholik Soegijapranata Semarang

Judul Proyek Akhir :

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BAHAYA ROKOK BAGI
GENERASI Z DI ANGKRINGAN SEMARANG**

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan / atau pemalsuan data maupun bentuk bentuk kecurangan yang lain, Penulis bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katholik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka Penulis bersedia dan menyetujui bentuk publikasi karya ilmiah ini

Semarang , 02 Juli 2020

Chris



Emanuel Christiantony Dyan Utama

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Komunikasi Visual Bahaya Rokok Bagi Generasi Z Di
Angkringan Semarang

Diajukan oleh : Emanuel Christian Tony Dyan Uta

NIM : 16.L1.0060

Tanggal disetujui : 02 Juli 2020

Telah setuju 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=16.L1.0060

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

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Emanuel Christiantony Dyan Utama

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain


Jenis Karya : Proyek Akhir

(**Menyetujui / Tidak Menyetujui**) untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BAHAYA ROKOK BAGI GENERASI Z DI ANGKRINGAN SEMARANG”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas 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, 02 Juli 2020

Yang menyatakan



Ema

1a

PRAKATA

Puji dan Syukur kepada Tuhan atas berkat, rahmat serta karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan Proyek akhir berjudul **“PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BAHAYA ROKOK BAGI GENERASI Z DI ANGKRINGAN SEMARANG”**

Penulis menyadari dalam penyelesaian proyek akhir ini masih banyak kekurangan baik dalam metode penulisan maupun dalam pembahasan materi. Sehingga penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari para pembaca.

Dalam proyek akhir ini, Penulis senantiasa mendapat bimbingan, dorongan, serta semangat dari banyak pihak. Oleh karena itu, Penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada :

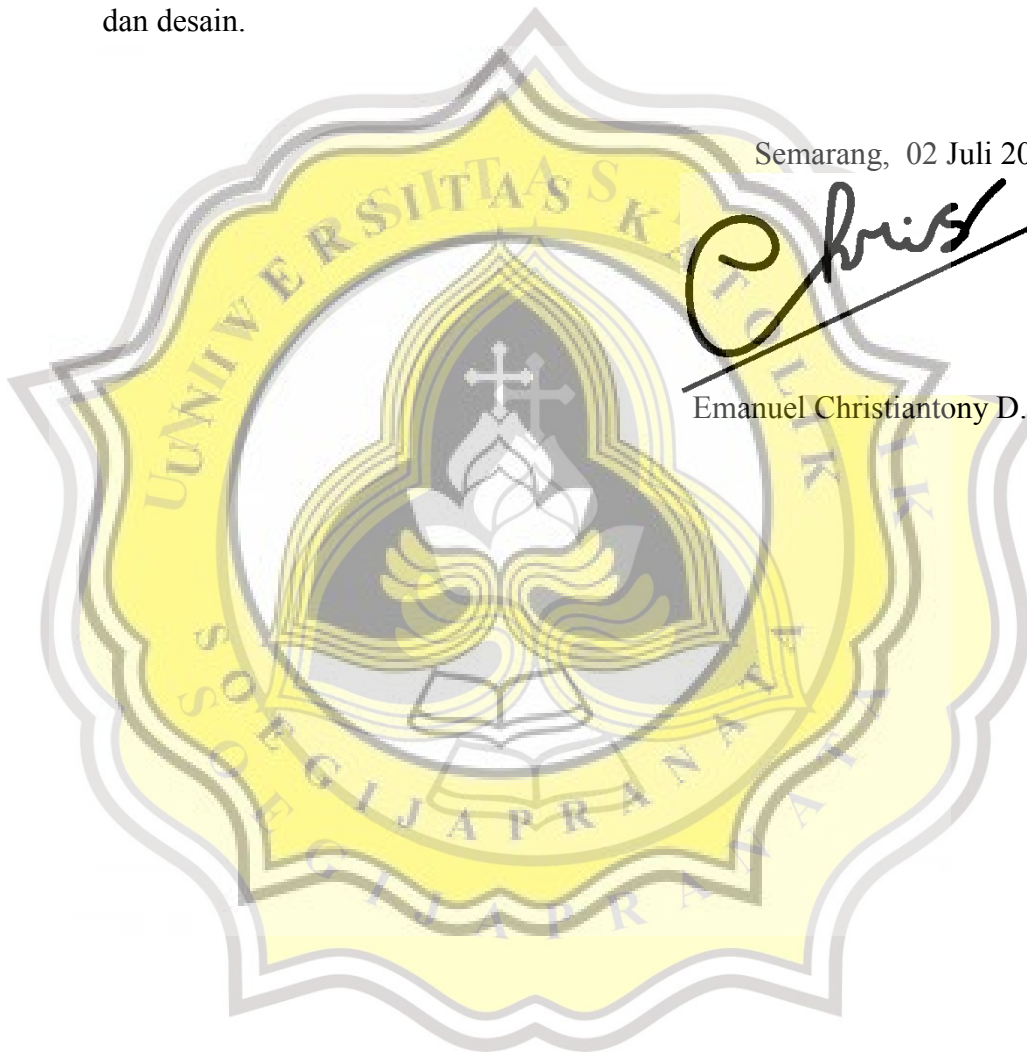
1. Orang tua kandung Penulis (Bapak Drs. N. Dolly Simon Kusdwiutomo, S.Pd.M.Pd., serta Ibu Bernadetha Sri Hardiyanti, S.Pd.) yang senantiasa memberi dukungan moril maupun materiil, sehingga Penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir.
2. Istri tercinta Veronica Kinanthi Sihutami, S, S.H yang telah memberikan dukungan serta ide dalam Proyek Akhir, serta anak tercinta Brigitta Nirwasita Utami yang telah memberikan penghiburan.
3. Orang tua mertua Penulis (Bp. Andreas Ony Widijanto., S.H., M.M., serta Ibu Anastasia Dwi Kristianingsih., S.Pd.) yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil dalam penyelesaian Proyek Akhir.
4. Bapak Ir. IGN Dono Sayoso, MSR selaku dosen pembimbing yang senantiasa sabar dalam memberi masukan dan arahan yang membangun untuk berhasilnya Proyek Akhir ini, serta sudah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing Penulis, sehingga Penulis dapat menyelesaikan studi dan proyek akhir ini. Bukan hanya itu, Penulis juga berterimakasih atas segala naungan, pertolongan, dan segala perbuatan baik yang tidak dapat Penulis sebutkan satu-persatu, sehingga Penulis benar-benar merasa mendapat sosok Bapak di Universitas. Penulis juga memohon maaf apabila banyak kesalahan yang telah Penulis lakukan.

5. Bapak Bayu Widianoro, ST., M.Sn dan Ibu Tabita Nani Aryani, S.Sn., M.Si selaku dosen penguji yang sudah meluangkan waktu dan tenaganya untuk memberi masukan dan saran yang membangun dari ujian proposal hingga proyek akhir.
6. Seluruh staff fakultas arsitektur dan desain Unika Soegijapranata yang sudah banyak membantu dalam kegiatan perkuliahan di fakultas arsitektur dan desain.

Semarang, 02 Juli 2020



Emanuel Christian Tony D.U



ABSTRAKSI

Pengembangan ruang virtual dengan pemberian informasi secara langsung mengenai dampak buruk penggunaan rokok di tempat umum (salah satunya di angkringan) adalah suatu hal yang inovatif dan perlu diterapkan. Dalam hal itu, Penulis hendak menerapkan penggunaan teknologi VR sehingga dapat dengan mudah diterima oleh golongan muda (yang notabene menjadi sasaran utama dalam proyek akhir ini). Alasan Penulis memilih VR sebagai media adalah karena dalam teknisnya VR digunakan untuk menggambarkan lingkungan 3 dimensi yang dihasilkan oleh komputer dan dapat berinteraksi dengan responden, sehingga responden dapat merasakan secara nyata seperti yang divisualkan dalam VR. Penulis memilih angkringan sebagai tempat untuk menyuguhkan karya VR ini adalah karena sebagian besar kaum muda lebih memilih angkringan sebagai tempat main, bersantai dan tempat untuk makan daripada di restoran-restoran karena harganya yang cenderung bersahabat bagi kaum muda. Alur penerapannya adalah responden (yakni kaum muda yang menjadi perokok aktif maupun pasif) akan terlebih dahulu dipasangkan alat untuk mengakses VR. Kemudian, responden akan disuguhkan visual dari sebuah angkringan, yang di dalamnya ada beberapa orang yang sedang bersantai dan salah satunya ada yang merokok. Kemudian divisualkan salah satu konsumen yang merokok tersebut mati mendadak dan arwahnya bangkit menjadi sesosok zombie yang menyeramkan. Zombie tersebut divisualkan mempunyai fisik yang menyeramkan (tenggorokan yang bolong serta paru-paru yang busuk), karena Penulis hendak menyampaikan pada responden bahwa dari kegiatan merokok dapat menimbulkan efek yang sama seperti zombie yang ada dalam VR. Kemudian, zombie tersebut memperingati responden untuk tidak merokok karena efeknya bisa sama seperti si zombie tersebut, dan sosok zombie ini juga memperingatkan bahwa bukan hanya si perokok aktif saja yang bisa mempunyai tenggorokan bolong dan paru-paru yang busuk, tapi perokok pasif juga bisa mengalami hal tersebut karena perokok pasif juga sama-sama menghirup asap rokok.

Penggabungan antara karakter virtual dan konsep zombie ini diharapkan dapat menjadi nilai lebih yang akan memberikan daya tarik tersendiri salah satunya pada kaum muda. Dapat disimpulkan bahwa virtual dapat dirumuskan dalam bentuk objek yang menempati wilayah fiksional, ritual, dan digital sebagai perwakilan/simulasi orang maupun benda secara aktual. Obyek yang menempati wilayah fiksional, dirtual, dan digital sebagai perwakilan simulasi atau orang juga dapat dilihat dari fenomena hadirnya zombie.

Kata Kunci : *Virtual reality*, *Zombie*, *Bahaya Rokok*

ABSTRACT

The development of virtual space by providing direct information about the adverse effects of cigarette use in public places (one of which is in angkringan) is an innovative thing and needs to be applied. In that case, the author wants to apply the use of VR technology so that it can be easily accepted by young people (which incidentally is the main target in this final project). The reason the author chose VR as a medium is because technically VR is used to describe the 3-dimensional environment generated by the computer and can interact with respondents, so that respondents can feel as real as visualized in VR. The author chose angkringan as a place to present this VR work because most young people prefer angkringan as a place to play, relax and a place to eat rather than in restaurants because the prices tend to be friendly for young people. The flow of application is that respondents (ie young people who are active or passive smokers) will first be installed with a tool to access VR. Then, respondents will be presented visually from an angkringan, in which there are some people who are relaxing and one of them is smoking. Then it was visualized that one of the smokers' consort died suddenly and his soul rose to a scary zombie. The zombies are visualized as having a creepy physique (a big throat and a bad lung), because the author wants to convey to respondents that smoking can have the same effect as zombies in VR. Then, the zombie warns respondents not to smoke because the effects can be the same as the zombie, and the zombie figure also warns that not only the active smoker can have a perforated throat and lungs that are rotten, but passive smokers can also experience things This is because passive smokers also breathe secondhand smoke.

Merging between virtual characters and the concept of zombies is expected to be more value that will give its own charm one of them to young people. It can be concluded that virtual can be formulated in the form of objects that occupy fictional, ritual, and digital areas as representatives / simulations of actual people and objects. Objects that occupy fictional, dirtual, and digital areas as representatives of simulations or people can also be seen from the phenomenon of the presence of zombies.

Keywords: Virtual Reality, Zombies, Cigarette Danger

DAFTAR ISI

Halaman Judul	hal i
Pernyataan Orisinalitas	ii
Halaman Pengesahan Digital	iii
Halaman Pernyataan Publikasi	iv
Prakarta	v
Abstraksi	vii
Daftar Isi	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	9
C. Tujuan Perancangan	10
D. Manfaat Perancangan	10
E. Metode Perancangan	10
BAB II TINJAUAN UMUM	
A. Kerangka Berpikir	20
B. Landasan Teori	21
1 Komunikasi Visual	21
2 Teori Exhibition	29
3 Teori Aida	30
4 Media <i>Virtual Reality</i>	32
5 Teori Ilustrasi	36
6 Teori Tipografi	36
7 Angkringan	37
8 Pengertian Rokok	38
9 Perilaku Merokok	40
10 Tahap perilaku merokok	42
11 Akibat merokok	44
12 Empati dalam merokok	44
13 Perokok level B ke C menurut kategori SES	46
C. Kajian Teori	47
D. Studi Komparasi	47

BAB III STRATEGI KOMUNIKASI	
A. Konsep Kreatif	49
B. Target Audience	50
C. Konsep dan Strategi Komunikasi	50
D. Strategi Komunikasi Visual	51
E. Pemilihan Media	54
F. Strategi Media	55
G. Strategi Anggaran	59
BAB IV STRATEGI KREATIF	
A. Konsep VR	60
B. Visualisasi Konsep	61
1. Storyboard	61
C. Screenshot Aplikasi	61
D. Tone and Manner	62
E. Konsep Bauran Media	62
1. Pewarnaan	62
2. Tipografi	63
3. Media Pendukung	63
BAB V KESIMPULAN & SARAN	
A. Kesimpulan	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
PLAGIARISM CHECK.ORG	75