

**PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**PERANCANGAN EKSIBISI GUNA MENINGKATKAN INTENSITAS BERGERAK UNTUK  
ANAK USIA 7-12 TAHUN DI KOTA SEMARANG**



Disusun Oleh :

**Sonia Octaviani Hartono**

**16.L1.0066**

Dosen Pembimbing :

**Ir. Ignatius Dono Sayoso, MSR**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG**

**PERIODE XVI**

**2020**

**PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**PERANCANGAN EKSIBISI GUNA MENINGKATKAN INTENSITAS BERGERAK UNTUK  
ANAK USIA 7-12 TAHUN DI KOTA SEMARANG**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi**

**Salah Satu Syarat Memperoleh**

**Gelar S.Ds**



**Sonia Octaviani Hartono**

**16.L1.0066**

**Dosen Pembimbing :**

**Ir. Ignatius Dono Sayoso, MSR**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG**

**PERIODE XVI**

**2020**

## PERNYATAAN ORISINALITAS PRIBADI

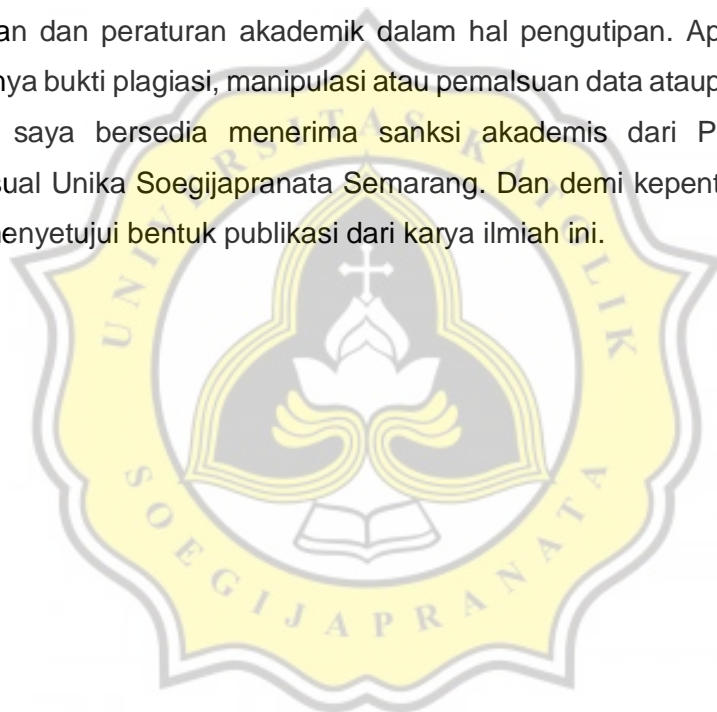
Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Sonia Octaviani Hartono

NIM : 16.L1.0066

Judul Proyek Akhir : Perancangan Eksibisi Guna Meningkatkan Intensitas Bergerak Untuk Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Semarang

Menyatakan bahwa Proyek Akhir ini merupakan asli hasil karya sendiri dan telah mengikuti segala ketentuan dan peraturan akademik dalam hal pengutipan. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi atau pemalsuan data ataupun bentuk kecurangan lainnya, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Unika Soegijapranata Semarang. Dan demi kepentingan akademis, saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.



Penulis



Sonia Octaviani

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul : Perancangan Eksibisi Guna Meningkatkan Intensitas Bergerak Untuk Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Semarang

Diajukan oleh : Sonia Octaviani Hartono

NIM : 16.L1.0066

Tanggal Disetujui : 02 Juli 2020

Pembimbing : Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR

Penguji 1 : Bayu Widiatoro, ST., M. Sn

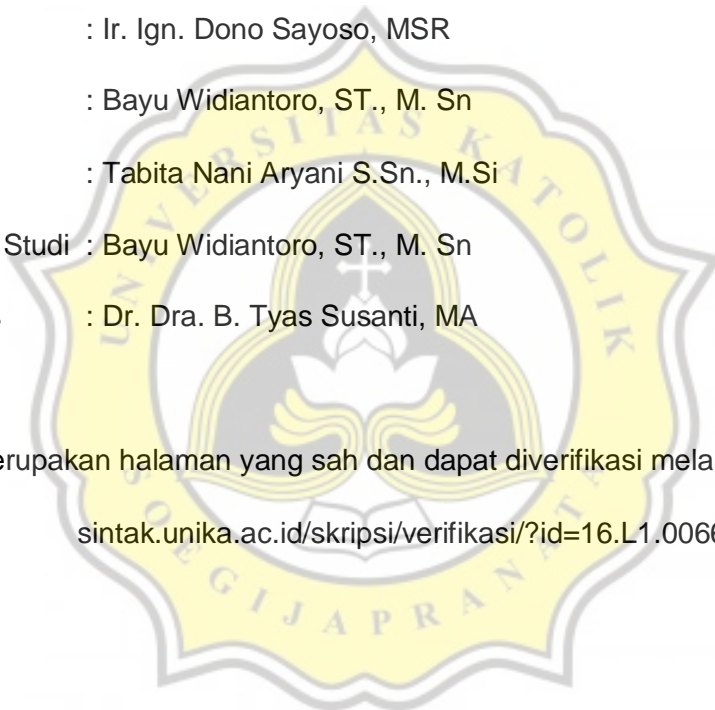
Penguji 2 : Tabita Nani Aryani S.Sn., M.Si

Ketua Program Studi : Bayu Widiatoro, ST., M. Sn

Dekan Fakultas : Dr. Dra. B. Tyas Susanti, MA

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat dibawah ini.

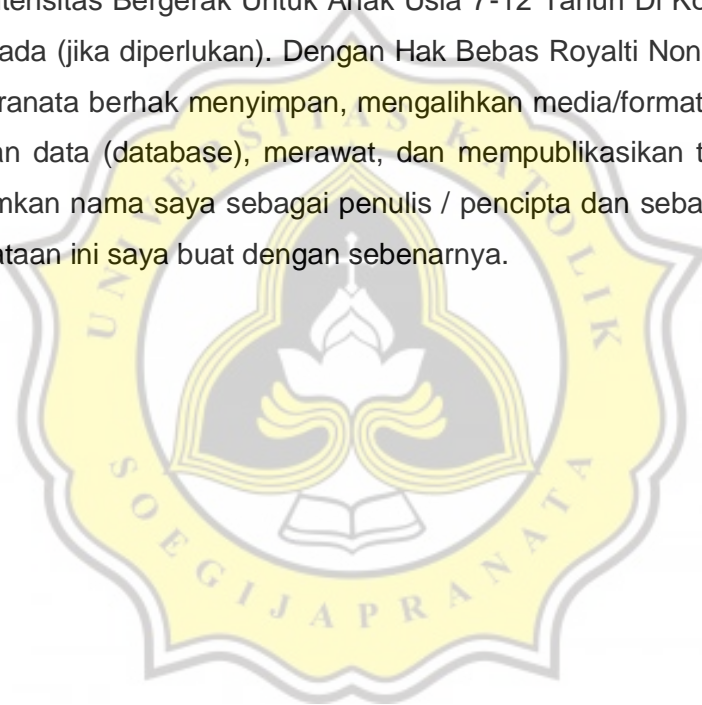
[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0066](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0066)



## HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Nama : Sonia Octaviani Hartono  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Arsitektur dan Desain  
Jenis Karya : Proyek Akhir

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul "Perancangan Eksibisi Guna Meningkatkan Intensitas Bergerak Untuk Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Semarang" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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.



Penulis

Sonia Octaviani

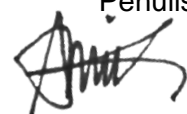
## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual ini yang mengambil judul “Perancangan Eksibisi Guna Meningkatkan Intensitas Bergerak Untuk Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Semarang”. terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat peneliti menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan usulan penulis ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati :

1. Bapak Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang sudah membimbing hingga Tugas Akhir ini dapat selesai tepat waktu.
2. Bapak Bayu Widiatoro S.T., M.Sn dan ibu Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si selaku dosen penguji yang sudah memberikan semangat, banyak masukan dan juga saran sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik.
3. Kepada kedua orangtua penulis dan juga saudara-saudara yang selalu memberi semangat, doa dan juga dukungan dana sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan hingga ke tahap ini.
4. Kepada teman-teman seperjuangan penulis yaitu So, Alda Angelica; Soteria Adia Mahanaim; Tang, Angelina Tandy dan Anita Pranoto yang saling memberi semangat satu sama lain, saling mengingatkan dan juga memberi masukan. Terimakasih banyak karena mereka berperan sebagai pembangkit semangat dan juga teman diskusi online yang selalu ada untuk saling mendukung.
5. Terima kasih juga kepada seluruh mahasiswa dan mahasiswi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata angkatan 2016 yang juga saling memberi semangat kepada teman-teman lainnya.
6. Terimakasih kepada semua teman-teman di luar universitas yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang sudah mendukung sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Semarang, 2 Juli 2020

Penulis



Sonia Octaviani

## ABSTRAK

Kurang gerak yang berkepanjangan dan tidak diimbangi dengan aktifitas fisik dapat menjadi kebiasaan malas gerak yang lama kelamaan dapat mempengaruhi kesehatan. Baik penurunan kesehatan secara fisik seperti obesitas, maupun penurunan kesehatan organ tubuh seperti jantung dan darah tinggi. Perilaku malas gerak timbul dari kebiasaan atau tidak adanya fasilitas penunjuang. Kebiasaan dapat dirubah melalui proses perubahan perilaku dan juga pencegahan kebiasaan.

Penentuan target dilakukan dengan metode wawancara, observasi lapangan dan juga cultural probing. Anak usia 7-12 tahun ditentukan sebagai target perancangan pencegahan karena di usia ini anak masih cenderung mudah untuk dipengaruhi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Selain itu, pada masa ini juga anak-anak masih cenderung memiliki stamina yang cukup untuk melakukan aktifitas fisik. Dalam hal bermain, pada masa ini mereka akan sangat aktif berinteraksi dengan sekitar mereka baik individu maupun berkelompok.

Penentuan target akan berpengaruh pada pemilihan warna, bentuk dan juga gaya desain yang digunakan. Berdasarkan target yang dituju maka eksibisi ini menggunakan warna pioneer yang memiliki kesan cerah, ceria dan juga petualang. Gaya desain yang digunakan adalah vektor dan juga bentuk-bentuk yang diaplikasikan adalah modifikasi dari bentuk realis yang disederhanakan sesuai dengan target. Maka dari itu eksibisi ditentukan sebagai media utama agar target dapat melakukan pencegahan secara langsung atau melakukan tindakan langsung dari masalah yang ditemukan.

Tujuan dari perancangan eksibisi ini sebagai pencegahan kebiasaan kurang gerak dengan membangkitkan minat anak untuk melibatkan pergerakan sensori dan motorik. Eksibisi ini dapat menjadi media interaktif bertema alam bagi anak untuk meningkatkan intensitas bergerak dan menemukan harta yang sebenarnya yaitu kesehatan fisik maupun organ mereka.

## **ABSTRACT**

*Design Exhibition To Increase Movement Intensity For Children Aged 7-12 Years In Semarang City Lack of prolonged movement and is not matched by physical activity can become a lazy habit of movement which over time can affect health. Both the decline in physical health such as obesity, and decreased health of organs such as the heart and high blood pressure. Lazy behavior arises from habit or the absence of supporting facilities. Habits can be changed through the process of behavior change and also the prevention of habits.*

*Determination of the target is done by interview, field observations and also cultural probing. Children aged 7-12 years are determined as targets for prevention design because at this age children still tend to be easily influenced and have high curiosity. In addition, at this time children also tend to have enough stamina to carry out physical activities. In terms of play, at this time they will be very active in interacting with those around them both individually and in groups.*

*Determination of the target will affect the choice of color, shape and style of design used. Based on the intended target, this exhibition uses a wanra pioneer who has a bright, cheerful and adventurous impression. The design style used is vector and also the forms applied are modification of the simplified realist form according to the target. Therefore the exhibition is determined as the main media so that targets can take direct prevention or take direct action from the problems found.*

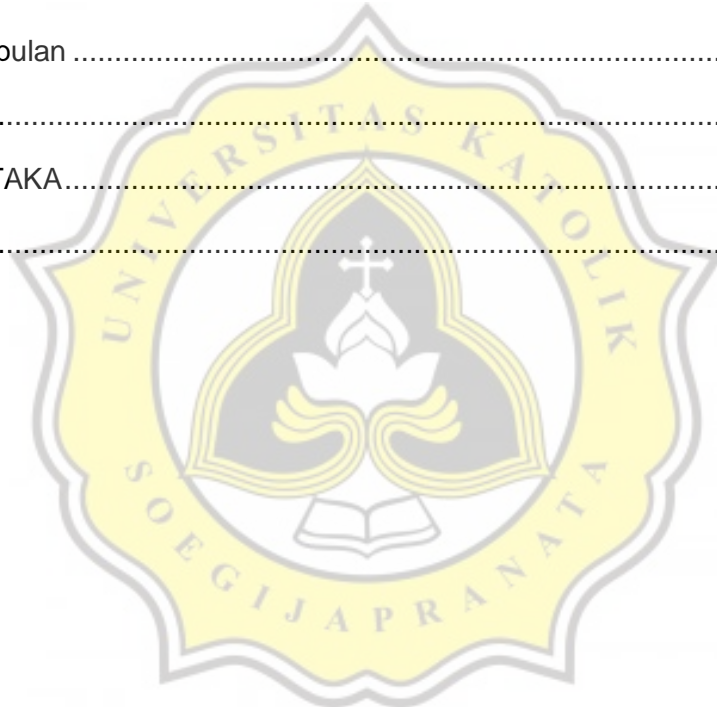
*The purpose of this exhibition design as prevention of inadequate habits by arousing children's interest to involve sensory and motor movements. This exhibition can be an interactive media themed nature for children to increase the intensity of movement and find the real treasure that is physical health and their organs.*



## DAFTAR ISI

|   |    |
|---|----|
| PERNYATAAN ORISINALITAS PRIBADI .....           | 3  |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                         | 4  |
| HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..... | 5  |
| KATA PENGANTAR .....                            | 6  |
| ABSTRAK.....                                    | 7  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                           | 8  |
| DAFTAR ISI.....                                 | 9  |
| DAFTAR GAMBAR DAN TABEL .....                   | 11 |
| BAB I .....                                     | 12 |
| 1.1. Latar Belakang.....                        | 12 |
| 1.2. Identifikasi Masalah.....                  | 13 |
| 1.3. Pembatasan Masalah.....                    | 13 |
| 1.4. Rumusan Masalah .....                      | 13 |
| 1.5. Tujuan Perancangan .....                   | 13 |
| 1.6. Manfaat Perancangan.....                   | 14 |
| 1.7. Metodologi Perancangan .....               | 14 |
| 1.8. Skema Perancangan.....                     | 18 |
| 1.9. Tinjauan Pustaka .....                     | 19 |
| BAB II .....                                    | 21 |
| 2.1. Eksibisi.....                              | 21 |
| 2.2. Intensitas Bergerak .....                  | 25 |
| 2.3. Perkembangan Anak Usia 7-12 Tahun.....     | 27 |
| 2.4. Desain Komunikasi Visual.....              | 29 |
| BAB III .....                                   | 31 |
| 3.1 Analisis Data .....                         | 31 |
| 3.2 Khalayak Sasaran .....                      | 34 |
| 3.3 Creative Brief.....                         | 35 |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| 3.4 Strategi Komunikasi.....        | 39 |
| 3.5 Strategi Media .....            | 41 |
| 3.6 Perencanaan Biaya Kreatif ..... | 45 |
| BAB IV .....                        | 46 |
| 4.1. Konsep Verbal.....             | 46 |
| 4.2. Konsep Visual .....            | 46 |
| 4.3. Konsep.....                    | 49 |
| 4.4. Visualisasi Desain .....       | 51 |
| BAB V .....                         | 53 |
| 5.1. Kesimpulan .....               | 53 |
| 5.2. Saran .....                    | 53 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                 | 54 |
| LAMPIRAN .....                      | 57 |



## DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Bagan 1.1 Skema Perancangan

Gambar 2.1 Pioneer Color

Gambar 3.1 Gaya Desain 1

Gambar 3.2 Gaya Desain 2

Gambar 4.1 Final Isometri Desain Eksibisi

Gambar 4.2 Signage & Wayfinding

Gambar 4.3 Peta Untuk Anak

Gambar 4.4 Merchandise

Gambar 4.5 Media Pendukung

Tabel 3.1 Biaya Tahap Promosi

Tabel 3.2 Biaya Acara Eksibisi

