

SKRIPSI

**Perancangan Media Komunikasi Visual Untuk Mengatasi
Dampak Penggunaan Kata Baper (Bawa Perasaan) Yang Tidak
Tepat**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2021**

SKRIPSI

Perancangan Media Komunikasi Visual Untuk Mengatasi Dampak Penggunaan Kata Baper (Bawa Perasaan) Yang Tidak Tepat

Diajukan dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Desain



Dirancang oleh :

Nama: Armand Cipta S

NIM: 17.L1.0006

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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

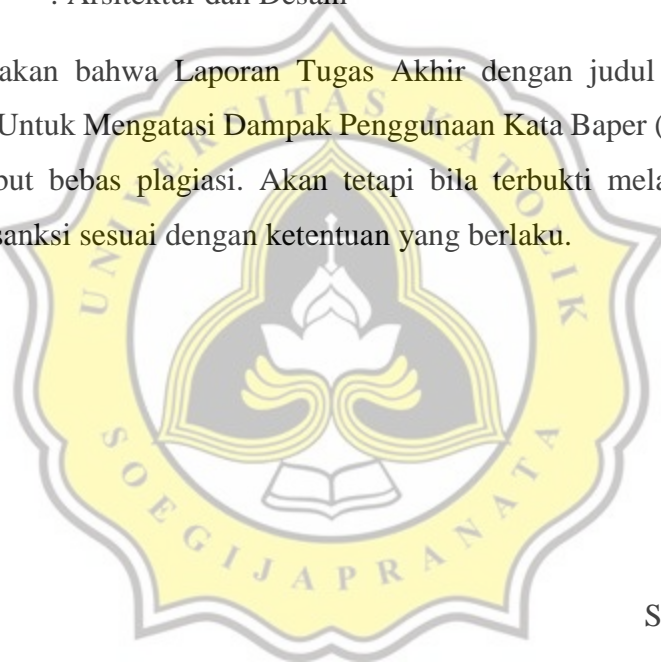
Nama : Armand Cipta Sabastian

NIM : 17.L1.0006

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Media Komunikasi Visual Untuk Mengatasi Dampak Penggunaan Kata Baper (Bawa Perasaan) Yang Tidak Tepat” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 28 Juli 2021

Yang menyatakan,



Armand Cipta S



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : Perancangan Media Komunikasi Visual Untuk Mengatasi Dampak
Penggunaan Kata Baper (Bawa Perasaan) Yang Tidak Tepat

Diajukan oleh : Armand Cipta Sabastian

NIM : 17.L1.0006

Tanggal disetujui : 06 Juli 2021

Telah setuju oleh

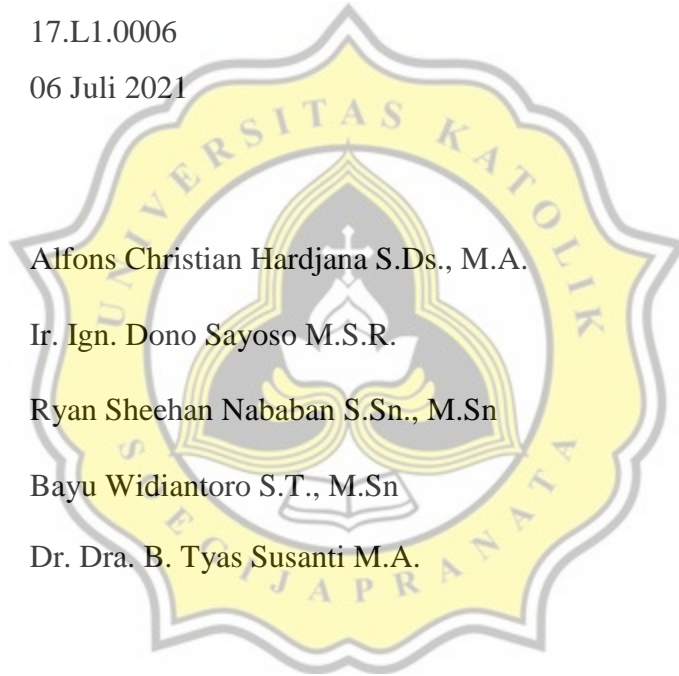
Pembimbing : Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A.

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

Penguji 2 : Ryan Sheehan Nababan S.Sn., M.Sn

Ketua Program Studi : Bayu Widiatoro 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=17.L1.0006

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Armand Cipta Sabastian

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Perancangan

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“Perancangan Media Komunikasi Visual Untuk Mengatasi Dampak Penggunaan Kata Baper (Bawa Perasaan) Yang Tidak Tepat”** 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.

Semarang, 28 Juli 2021

Yang menyatakan



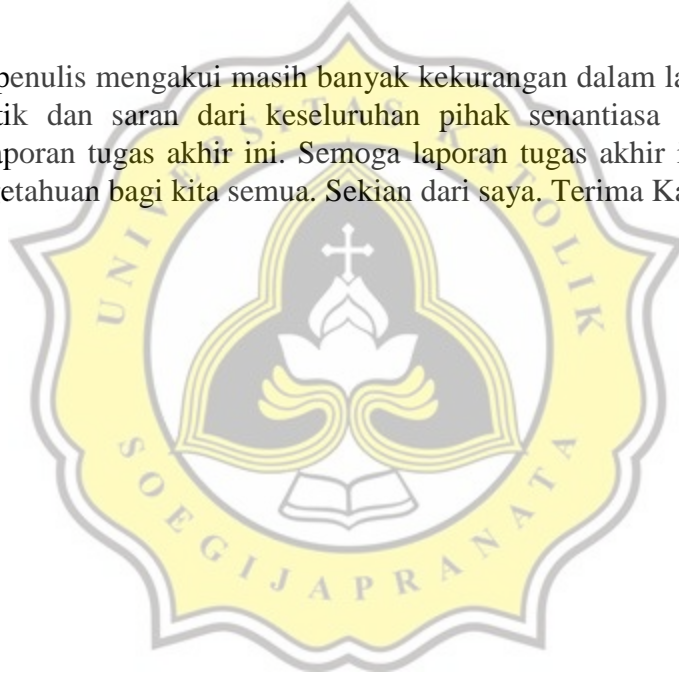
Armand Cipta S

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan karunia – Nya, sehingga saya dapat berhasil menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir saya yang berjudul Perancangan Media Komunikasi Visual Untuk Mengatasi Dampak Penggunaan Kata Baper (Bawa Perasaan) Yang Tidak Tepat dengan lancar dan baik adanya. Laporan tugas akhir ini dibuat dalam rangka sebagai syarat untuk memenuhi kriteria kelulusan dalam program studi Desain Komunikasi Visual.

Tidak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih kepada Pak Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A. , yang telah banyak membantu dan membimbing saya dalam proses pembuatan laporan tugas akhir ini. Saya juga berterima kasih juga kepada para narasumber yang telah menyediakan waktunya untuk mau diwawancara. Selain itu saya juga berterima kasih kepada teman – teman bimbingan lainnya yang telah saling membantu dalam proses pembuatan laporan tugas akhir ini.

Saya sebagai penulis mengakui masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu kritik dan saran dari keseluruhan pihak senantiasa saya harapkan untuk kesempurnaan dari laporan tugas akhir ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan bagi kita semua. Sekian dari saya. Terima Kasih.



Semarang, 28 Juli 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Armand Cipta S.', written in a cursive style.

Armand Cipta S

ABSTRAK

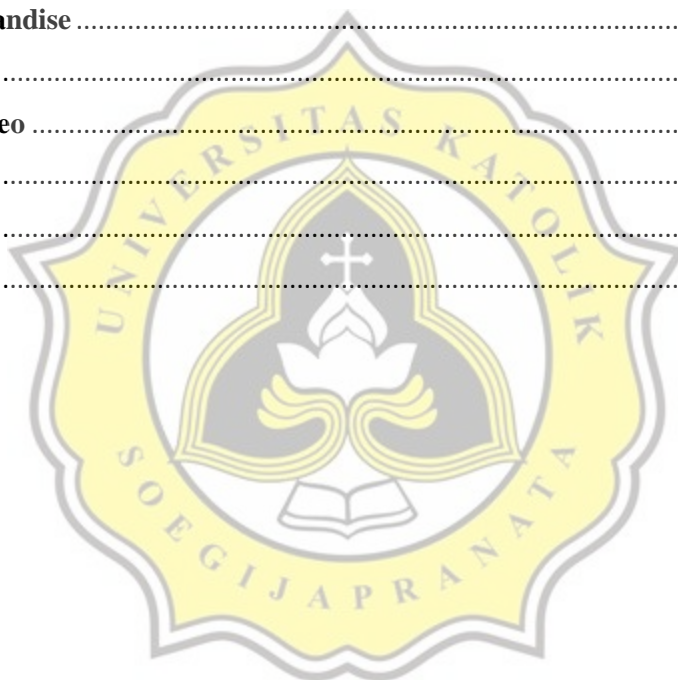
Kata “Baper” atau bawa perasaan mungkin dapat menjadi kata yang sering kita dengar di kehidupan sehari-hari. Kata “baper” ini mulai digunakan dari hanya tulisan di media sosial ataupun personal chat. Kata baper muncul dari singkatan kata yang berawal dari kata bawa perasaan. Kata “baper” sendiri biasanya sering digunakan oleh anak muda yang dimana kata tersebut digunakan untuk mengungkapkan suatu keadaan yang berhubungan dengan perasaan, mau itu perasaan senang, sedih ataupun marah. Munculnya kata baper ini tentunya juga dapat memberikan pengaruh negatif dalam kehidupan sosial masyarakat. Tanpa disadari, dari adanya kata “baper” ini membuat masyarakat menjadi kurang peka serta kurang peduli akan perasaan orang lain ketika masyarakat membuat perasaan orang lain tidak nyaman. Menurut penelitian dari yang didapatkan pada kajian “Perilaku Bawa Perasaan Dikaji Menurut Teori Person Center” baper juga dapat menyebabkan mereka dapat menjadi sedih, kecewa, emosional, cemas, bahkan merasa terganggu melakukan aktivitas. Maka dari itu penting diadakannya perancangan media komunikasi visual yang berguna untuk menyadarkan masyarakat untuk mengerti dampak dari perkataan baper agar dapat mengurangi penggunaan kata baper yang dapat melukai orang lain. Perancangan ini menggunakan pendekatan Desain Komunikasi Visual agar pesan yang disampaikan dapat diterima oleh target sasaran dengan jelas. Perancangan ini menggunakan media digital dan social media. Dari adanya perancangan ini diharapkan dapat menghibur, memberikan pesan serta edukasi kepada target sasaran. Agar dapat mengerti dan mengurangi dampak penggunaan kata baper yang tidak tepat.

Kata Kunci: Baper, Short Movie, Movie

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
BAB 1	1
Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	2
1.2.2 Pembatasan Masalah.....	2
1.2.3 Rumusan masalah.....	3
1.3 Tujuan Dan Manfaat.....	3
1.3.1 Tujuan Perancangan.....	3
1.3.2 Manfaat Perancangan.....	3
1.4 Metode.....	3
BAB 2	6
Tinjauan Pustaka.....	6
BAB 3	10
Strategi Komunikasi.....	10
3.1 Analisis.....	10
3.1.1 Analisis Hasil Studi Literatur.....	10
3.1.2 Analisis Hasil Observasi Online.....	11
3.1.3 Analisis Hasil Wawancara.....	17
3.1.4 Analisis SWOT.....	19
3.2 Sasaran Khalayak.....	20
3.3 Strategi Komunikasi.....	21
3.3.6 Strategi Media.....	23
BAB 4.....	27
Konsep Desain.....	27

4.1 Konsep Verbal	27
4.1.1 Judul	27
4.1.2 Penggunaan Bahasa	27
4.1.3 Konsep Cerita	27
4.2 Konsep Visual	29
4.2.1 Jenis Visual	29
4.2.2 Warna	30
4.2.3 Font/ Tipografi	30
4.2.4 Mood board	32
4.2.5 Story Board	33
4.3 Mockup Merchandise	34
4.4 Feed Instagram	35
4.5 Hasil Akhir Video	37
BAB 5	41
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir	5
Gambar 3. 1 Data Statistik Pengguna Media sosial berdasarkan umur dan gender	11
Gambar 3. 2 Data Statistik Masyarakat menghabiskan waktu untuk online di internet dalam sehari	12
Gambar 3. 3 Data Media Sosial yang sering digunakan 2020	13
Gambar 3. 4 Data Kuisioner kegiatan yang sering dilakukan.....	14
Gambar 3. 5 Data sering menggunakan perangkat elektronik	14
Gambar 3. 6 Perangkat elektronik yang sering digunakan	15
Gambar 3. 7 biasa menggunakan perangkat berapa lama	15
Gambar 3. 8 Berapa lama sehari menghabiskan waktu menggunakan internet.....	16
Gambar 3. 9 biasanya lebih suka memperoleh informasi melalui apa	16
Gambar 3. 10 Tangkapan Layar yang dilakukan pada saat wawancara bersama narasumber.....	17
Gambar 4. 1 Refrensi Visual.....	29
Gambar 4. 2 Refrensi Visual.....	29
Gambar 4. 3 Contoh Penerapan Font	30
Gambar 4. 4 Contoh Penerapan Font	31
Gambar 4. 5 Moodboard	32
Gambar 4. 6 Visual Storyboard.....	33
Gambar 4. 7 Mockup T-shirt.....	34
Gambar 4. 8 Mockup Mug.....	34
Gambar 4. 9 Mockup Payung	34
Gambar 4. 10 Feed Instagram	35
Gambar 4. 11 Feed instagram.....	35
Gambar 4. 12 Feed instagram.....	35
Gambar 4. 13 Feed instagram.....	35
Gambar 4. 14 Feed instagram.....	36
Gambar 4. 15 Feed instagram.....	36
Gambar 4. 16 Feed instagram.....	36
Gambar 4. 17 Feed instagram.....	36
Gambar 4. 18 Feed instagram.....	36
Gambar 4. 19 Feed instagram.....	36
Gambar 4. 20 Screenshot video pada media youtube.....	37
Gambar 4. 21 Screenshot video pada media youtube.....	37
Gambar 4. 22 Screenshot pada film	38
Gambar 4. 23 Screenshot pada film	39
Gambar 4. 24 Screenshot pada film	40