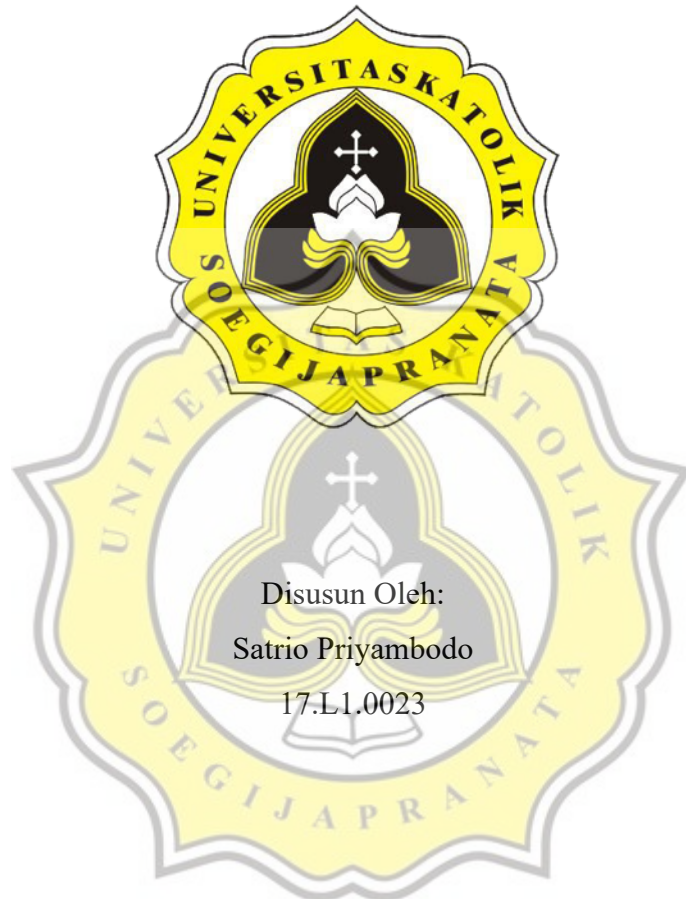


LAPORAN PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PERIODE 18

**PERANCANGAN AUDIO VISUAL UNTUK MEMBANTU MASYARAKAT
BEROLAHRAGA DIRUMAH SELAMA PANDEMI DI SEMARANG**



Disusun Oleh:
Satrio Priyambodo
17.L1.0023

Pembimbing:

Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds, M.M.

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
PERIODE GENAP 2020/2021**

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Audio Visual Untuk Membantu Masyarakat Berolahraga
Dirumah Selama Pandemi Di Semarang

Diajukan oleh : Satrio Priyambodo

NIM : 17.L1.0023

Tanggal disetujui : 06 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M.

Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 2 : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

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=17.L1.0023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Satrio Priyambodo

NIM : 17.L1.0023

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual (DKV)

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Audio Visual Untuk Membantu Masyarakat Berolahraga Dirumah Selama Pandemi di Semarang” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 06 Juli 2021

Yang menyatakan,



Satrio Priyambodo

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

Yang bertanda tangan dibawah ini:

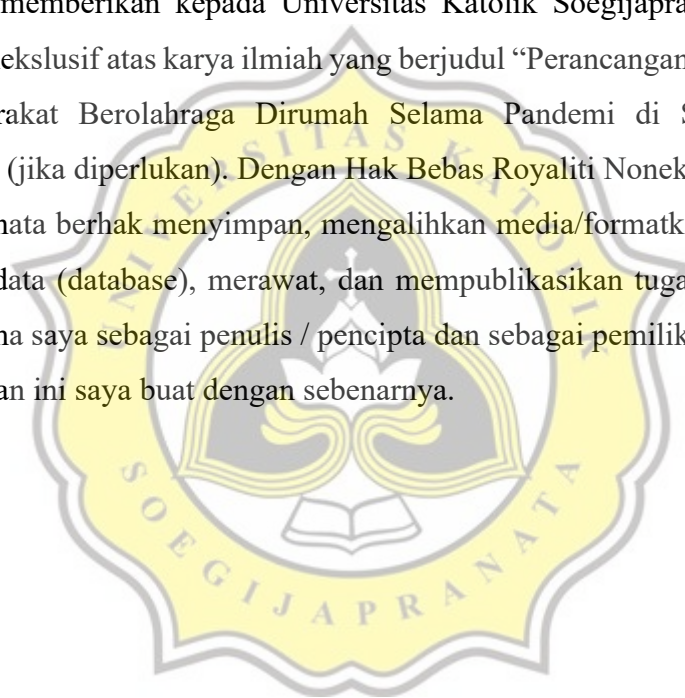
Nama : Satrio Priyambodo

Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)

Fakultas : Arsitektur dan Desain

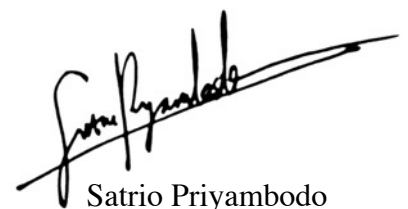
Jenis Karya : Film dan Animasi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Audio Visual Untuk Membantu Masyarakat Berolahraga Dirumah Selama Pandemi di 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 selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Semarang, 06 Juli 2021

Yang menyatakan,


Satrio Priyambodo

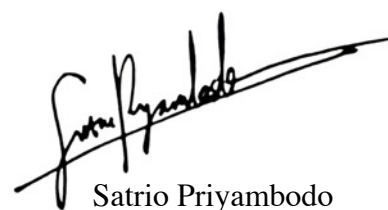
PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatNya penulis dapat menyelesaikan Perancangan Audio Visual Untuk Membantu Masyarakat Berolahraga Dirumah Selama Pandemi di Semarang. Pertugasan Akhir ini merupakan kewajiban bagi mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang sebagai salah satu syarat kelulusan. Penulis mendapatkan banyak sekali bantuan dalam penyusunan perancangan pertugasan akhir ini, oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds, M.M. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan ide dan masukan serta dukungan bagi penulis hingga dapat menyelesaikan perancangannya hingga akhir.
2. Bapak, Ibuk, Mas Yogo dan Mbak Tiara yang selalu mendukung secara penuh pendidikan penulis hingga dapat menempuh jenjang perkuliahan dan selalu mendukung penulis untuk menyelesaikan studinya.
3. Allesandro Jose Hadiwitanto, Diah Lestari Adipurna Yoga, Yolanda Pratima Rahmadani, Alvin Chandra Gunawan, Michael Biyan Claudio Sumangkut, Cicelia Therawan, Rhizqy Bonggo Pribadi, Jonathan Aditya Widiatmo, Indrabayu Nursa, Laurentius Reva Bhagaskara, dan Nathania Elora Mae yang memberikan bantuan kepada penulis dalam penyusunan perancangan hingga masa produksi serta selalu memberikan dukungan moral kepada penulis dalam menyelesaikan perancangan.

Penulis menyadari betul kekurangan yang ada dalam perancangan ini, oleh karena itu penulis menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perancangan ini. Semoga perancangan ini dapat dipergunakan dengan baik bagi Program Studi Desain Komunikasi Visual serta masyarakat luas.

Semarang, 06 Juli 2021



Satrio Priyambodo

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
ABSTRAK	x
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metode Perancangan	5
BAB II : TINJAUAN UMUM	7
2.1 Kerangka Berpikir	7
2.2 Komparasi Desain	8
2.3 Landasan Teori	10
BAB III : STRATEGI KOMUNIKASI	14
3.1 Analisis Data	14
3.2 Sasaran Khalayak	19
3.3 Strategi Komunikasi	20
3.4 Strategi Media	21
3.5 Perencanaan Biaya Kreatif	24
BAB IV : PERANCANGAN	25
4.1 Konsep Verbal	25
4.2 Konsep Visual	26
4.3 Visualisasi Desain	31

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	42
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penggunaan tipografi kinetik dalam konten Chloe Ting	8
Gambar 2.2 Penggunaan teknik <i>masking</i> dalam konten Chloe Ting	8
Gambar 2.3 Pemberian contoh 2 gerakan yang berbeda untuk dipilih.....	9
Gambar 2.4 Preview gerakan olahraga selanjutnya saat posisi istirahat	9
Gambar 3.1 Survei pekerja yang melakukan <i>WFH</i> selama pandemi	14
Gambar 3.2 Survei perbandingan keluar rumah disaat pandemi berlangsung	15
Gambar 3.3 Ajakan <i>WHO</i> untuk tetap aktif dirumah	15
Gambar 3.4 <i>Social media tiles</i> dengan poin yang menyebutkan untuk mencari referensi lain melalui internet.....	16
Gambar 3.5 Paragraf dan poin-poin berisi anjuran olahraga	17
Gambar 3.6 Potensi pengguna <i>Youtube</i> di Indonesia	18
Gambar 3.7 Daftar media sosial paling sering digunakan di Indonesia	23
Gambar 4.1 <i>Logotype</i> judul video	26
Gambar 4.2 Background yang akan digunakan didalam video	27
Gambar 4.3 Pakaian yang akan digunakan model didalam video	27
Gambar 4.4 Perbandingan <i>tone</i> warna didalam video sebelum (atas) dan sesudah (bawah) proses <i>editing</i>	30
Gambar 4.5 Proses editing <i>intro</i> video (atas) dan video olahraga (bawah).....	32
Gambar 4.6 <i>Scene</i> awal video.....	32
Gambar 4.7 Penggunaan tipografi kinetik pada judul video	33
Gambar 4.8 Penggunaan <i>masking</i> pada <i>scene</i> ketentuan olahraga.....	33
Gambar 4.9 Penggunaan tipografi kinetik pada <i>scene</i> ketentuan olahraga	34
Gambar 4.10 Penggunaan tipografi kinetik pada jeda video	34
Gambar 4.11 Penggunaan video transition pada breaktime olahraga	35
Gambar 4.12 Penggunaan tipografi kinetik pada <i>countdown</i> olahraga selanjutnya	35
Gambar 4.13 Penggunaan tipografi kinetik pada <i>countdown</i> set olahraga selanjutnya	36
Gambar 4.14 <i>Scene</i> akhir video olahraga	37
Gambar 4.15 <i>Instagram Story Ads</i> pertama.....	38
Gambar 4.16 <i>Instagram Story Ads</i> kedua	39
Gambar 4.17 <i>Mockup Instagram Post</i>	40
Gambar 4.18 Tampilan <i>Instagram Post</i>	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perancangan biaya kreatif.....24



DAFTAR GRAFIK

Grafik 2.1 Kerangka berpikir7



ABSTRAK

Selama Pandemi Covid-19 berlangsung banyak masyarakat yang melangsungkan kehidupan mereka dari rumah sesuai dengan anjuran yang telah diberikan langsung oleh pemerintah. Namun hal tersebut menyebabkan masyarakat menjadi tidak aktif secara fisik saat melakukan kegiatan sebatas dirumah saja. Menurut World Health Organization (WHO) dengan gaya hidup yang tidak aktif secara fisik menyebabkan kematian dari 2 juta jiwa per tahun di seluruh dunia. WHO telah memberikan anjuran mengenai olahraga apa yang dapat dilakukan dari rumah serta minimal waktu untuk melakukannya. Namun pilihan olahraga yang dianjurkan masih sebatas panduan awal saja. Selain itu tidak ada visualisasi mengenai gambaran mengenai olahraga yang dianjurkan dalam panduan yang diberikan WHO. Dengan adanya visualisasi menggunakan media yang tepat, maka dapat membantu masyarakat untuk berolahraga dengan tepat sesuai kapasitas tubuh masing-masing dan aman untuk dilakukan secara mandiri. Salah satu media yang menarik untuk digunakan sebagai media untuk memberikan visualisasi panduan olahraga adalah media audio visual. Oleh karena itu diperlukan sebuah perancangan audio visual yang dapat digunakan untuk membantu masyarakat dalam melakukan kegiatan olahraga dirumah.

Kata kunci: pandemi, tidak aktif secara fisik, WHO, olahraga, audio visual.

ABSTRACT

During the Covid-19 pandemic, many people live their lives from home in accordance with the recommendations given directly by the government. But this causes people to become physically inactive when doing activities only at home. According to the World Health Organization (WHO) with a physically inactive lifestyle causes the death of 2 million people per year worldwide. WHO has provided advices on what workout can be done from home as well as the minimum time to do it. But the recommended workout options are still limited to the initial guide only. In addition there is no visualization of the description of workout recommended in the WHO's advices. With the visualization using the right media, it can help people to workout appropriately according to the capacity of their respective bodies and safe to do independently. One of the interesting media to use as a medium to provide visualization of workout guides audio visual media. Therefore, an audio visual design is needed that can be used to help the community in doing workout activities at home.

Key word: pandemic, physically inactive, WHO, workout, audio visual.