

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK MEMBANTU KESEHATAN
MENTAL ANAK MUDA SELAMA PANDEMI COVID-19**



Dirancang oleh:

THERESIA CELINE HARYONO

17.L1.0044

Pembimbing :

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

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

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK MEMBANTU KESEHATAN
MENTAL ANAK MUDA SELAMA PANDEMI COVID-19**

**Diajukan dalam rangka memenuhi
Salah satu Syarat Memperoleh
Gelar S.Ds (Sarjana Desain)**



Dirancang oleh:

THERESIA CELINE HARYONO

17.L1.0044

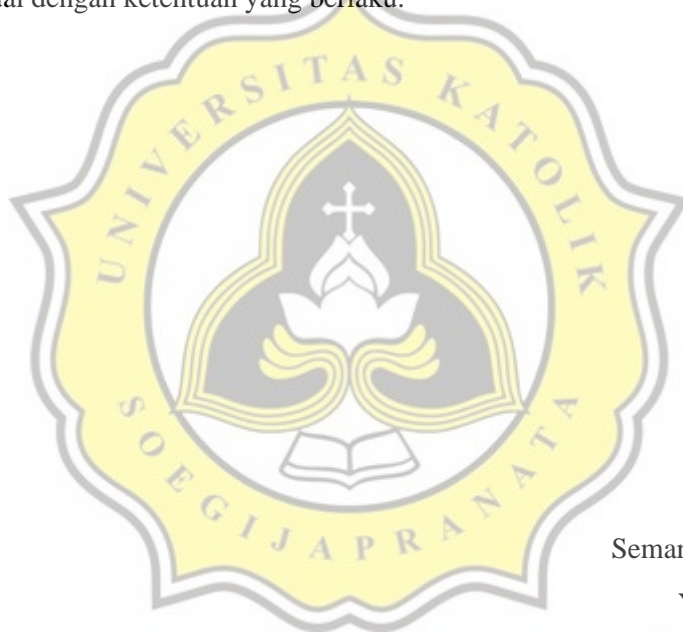
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2021**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Theresia Celine haryono
NIM : 17.L1.0044
Progdi/Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK MEMBANTU KESEHATAN MENTAL ANAK MUDA SELAMA PANDEMI COVID-19” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 16 Juli 2021

Yang menyatakan,



Theresia Celine Haryono

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK MEMBANTU
KESEHATAN MENTAL ANAK MUDA SELAMA PANDEMI COVID-19

Diajukan oleh : Theresia Celine Haryono

NIM : 17.L1.0044

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.

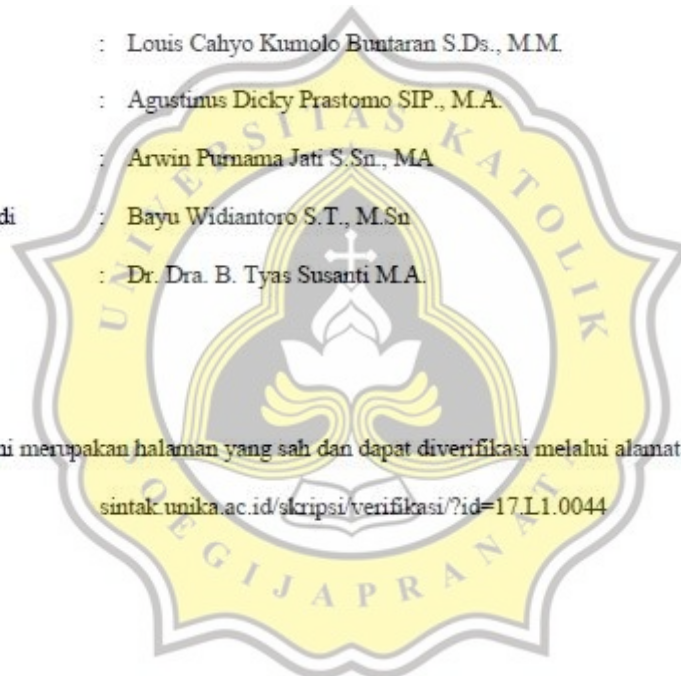
Penguji 2 : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

Ketua Program Studi : Bayu 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=17.L1.0044



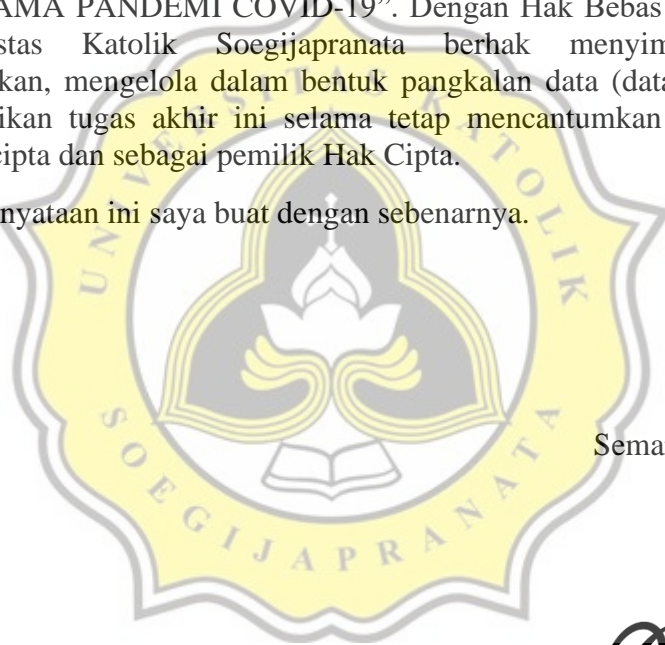
**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Theresia Celine haryono
NIM : 17.L1.0044
Progdi/Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK MEMBANTU KESEHATAN MENTAL ANAK MUDA SELAMA PANDEMI COVID-19”. 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, 16 Juli 2021

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Theresia Celine Haryono' with a stylized flourish at the end.

Theresia Celine Haryono

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan anugerah-Nya sehingga dapat terselesaikannya Perancangan Komunikasi Visual untuk membantu Kesehatan Mental anak muda selama Pandemi Covid-19 sebagai program untuk membantu anak muda melawan gangguan mental mereka selama pandemic covid-19. Perancangan ini dilakukan untuk memenuhi syarat mata kuliah Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual. Dengan terselesaikannya laporan ini. Penulis sebagai penyusun perancangan mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah menyertai, memberkati, dan memberikan kemampuan untuk menyelesaikan perkuliahan ini dengan baik.
2. Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M. selaku dosen pembimbing dalam Proyek Akhir DKV karena sangat baik dan sabar membimbing dan memberikan banyak pelajaran serta ilmu dan bantuan tatap muka via online sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan ini dengan baik.
3. Ag. Dicky Prastomo, S.IP.,M.A dan Bayu Widiantoro, S.T.,M.Sn selaku dosen wali yang telah membimbing dengan baik.
4. Ag. Dicky Prastomo, S.IP.,M.A dan Arwin Purnama Jati S.Sn., MA Selaku dosen penguji dalam Proyek Akhir yang sudah menguji dengan cermat.
5. Dekan, seluruh dosen Desain Komunikasi Visual dan staff yang secara tidak langsung sudah banyak membantu dalam proses perkuliahan sampai pada penyelesaian laporan ini.
6. Seluruh narasumber maupun responden yang telah meluangkan waktu untuk kepentingan pencarian data untuk laporan akhir ini.
7. Orang tua yaitu Papi Handi dan Mami Poppy yang selalu mendoakan dan memberikan semangat serta dukungan yang tidak pernah putus sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik di Universitas Soegijapranata.
8. Seluruh kerabat dan orang terdekat kakak dan adik, Kevin, Cindy, David. Seluruh sahabat saya, Mia, Kwang, Peter, Yoga, Matthew, Arka yang selalu menemani penulis dan sabar mendengarkan kegalauan serta lika-liku seputar perkuliahan, thank you so much guys, tanpa kalian hidup perkuliahan tidak berwarna.
9. Teman dan kerabat sepermainan Armand, Biyan, grup Bacod Ngegas, Calon Sarjana dan UwU. Daniel, dan Geraldo yang turut menyemangati dan sebagai teman main dan seperjuangan skripsi.
10. Semua Kakak dan Adik Angkatan, Ci Febe, Ko Vincent, Ko Kwan, seluruh teman-teman DKV Angkatan 2017, Happy Family, Monster wlewlwle, Calon Sarjana group, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berperan penting dan menyemangati sehingga proyek akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Diharapkan pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang membangun bagi penulis karena penulis menyadari bahwa laporan akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Akhir kata penulis mengharapkan kelak karya tulis ini dapat memberikan manfaat serta berguna bagi semua pihak.

Semarang, 16 Juli 2021

Yang menyatakan,



Theresia Celine Haryono



ABSTRAK

Covid-19 membuat keadaan Kesehatan mental khususnya anak muda terganggu, pandemic membuat anak muda kehilangan semangatnya yang berujung gangguan mental. Gangguan mental yang mereka alami yaitu gangguan kecemasan, ansos, stress berlebihan memikirkan keadaan mereka, teman, kerabat, atau saudara. Oleh karena itu, diperlukan perancangan komunikasi visual untuk membantu Kesehatan mental anak muda selama pandemic berlangsung untuk memberikan semangat dan harapan kepada mereka.

Perancangan Komunikasi visual yang dibuat berupa video pendek kegiatan dan aktivitas anak muda selama pandemic. Program komunikasi visual ini berjudul “ApaKabar?”. Program ini nantinya berisikan tentang kumpulan cerita-cerita anak muda selama pandemic. Semua kesulitan mau suka dan duka mereka selama pandemic berlangsung. Nantinya penulis juga akan menambahkan kesan pesan berupa harapan kepada anak muda yang sedang kesulitan memahami keadaan mereka selama pandemic. Diharapkan dengan program ini, anak muda bisa terhibur dan bisa menjaga Kesehatan mental mereka selama pandemic covid-19.

Kata Kunci :

Kesehatan Mental, Komunikasi Visual, Pandemi Covid-19

ABSTRACT

Covid-19 disrupts mental health conditions, especially for young people, the pandemic makes young people lose their enthusiasm which leads to mental disorders. The mental disorders they experience are anxiety disorders, social anxiety, excessive stress thinking about their situation, friends, relatives, or relatives. Therefore, it is necessary to design visual communication to help the mental health of young people during the pandemic to give them enthusiasm and hope.

Visual communication design made in the form of short videos of activities and activities of young people during the pandemic. This visual communication program is entitled “How are you?”. This program will contain a collection of stories of young people during the pandemic. All difficulties want their joys and sorrows during the pandemic. Later the author will also add a message in the form of hope to young people who are having difficulty understanding their situation during the pandemic. It is hoped that with this program, young people can be entertained and can maintain their mental health during the COVID-19 pandemic.

Keywords :

Mental Health, Visual Communication, Covid-19 Pandemic

DAFTAR ISI

BAB I	xi
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang masalah	1
1.2 Permasalahan	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Manfaat Perancangan	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Metodologi Perancangan	4
BAB II	5
KERANGKA BERPIKIR	5
LANDASAN TEORI	9
2.1 Desain Komunikasi Visual	9
2.2 Desain Grafis	9
2.3 Media Komunikasi	9
2.4 Komunikasi Visual	10
2.5 Prinsip Komunikasi Visual	10
2.6 Visual Storytelling	12
2.7 Pengertian Kesehatan Mental	12
2.8 Gangguan mental	13
2.9 Jenis Gangguan jiwa	14
2.10 Gangguan Mental yang Terjadi di Indonesia pada masa Pandemi Covid-19	15
2.11 Peran Warna dalam Kesehatan Mental	15
2.12 Peran Audio atau Music dalam Video	16
2.13 Metode Perancangan	16
2.14 Strategi Media	17
2.15 Teori Komunikasi	17
BAB III	19
Analisis Data	19
3.1 Analisa Hasil Pengumpulan Data	19
3.2 Analisis SWOT Perancangan	33
3.3 USP (Unique Selling propositions)	33
3.4 Khalayak Sasaran	34
3.5 Creative Brief	35

3.6 Strategi Penyampaian Pesan	36
3.7 Strategi Media	37
3.8 Strategi Perancangan Media	40
3.9 Perencanaan Biaya Kreatif	42
BAB IV	43
Konsep umum Perancangan	43
4.1 Konsep Verbal	43
4.2 Konsep Visual	47
4.3 Visualisasi Desain	62
BAB V	81
KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	81
References	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Generasi 90an sumber instagram	6
Gambar 2 NKCTHI sumber instagram	7
Gambar 3 Website NKCTHI sumber Instagram.....	7
Gambar 4 CIMSA video youtube	19
Gambar 5 Hasil Kuisisioner	24
Gambar 6 Ilustrasi kesukaan target sasaran	35
Gambar 7 Konsep layouting sumber dokumen pribadi	47
Gambar 8 Contoh jenis logogram	47
Gambar 9 Contoh jenis Tipografi Handwritten	48
Gambar 10 Warna dan moodboard sumber dokumen pribadi	49
Gambar 11 Moodboard	49
Gambar 12 Ilustrasi kesukaan target sasaran	50
Gambar 13 Sketsa Logo Apa Kabar	51
Gambar 14 Tight Issue Logo Apa Kabar	53
Gambar 15 Final Logo Apa Kabar	54
Gambar 16 Logo Apa Kabar pada Instagram	54
Gambar 17 Sketsa Tipografi Apa Kabar.....	55
Gambar 18 Final Tipografi Apa Kabar.....	56
Gambar 19 Sketsa Karakter Apa Kabar Logo	57
Gambar 20 Storyboard Cerita Apa Kabar Trailer.....	58
Gambar 21 Storyboard Cerita Apa Kabar Berbagi cerita lewat kabar.....	59
Gambar 22 Storyboard Cerita Apa Kabar Harapanku	60
Gambar 23 Storyboard Cerita Apa Kabar Harapanku	61
Gambar 24 Hasil Final Visualisasi Desain "Trailer"	64
Gambar 25 Hasil Final Visualisasi Desain "Berbagi Cerita lewat Kabar"	66
Gambar 26 Hasil Final Visualisasi Desain "Harapanku 1"	68
Gambar 27 Hasil Final Visualisasi Desain "Harapanku 2"	70
Gambar 28 Cover ilustrasi	71
Gambar 29 Instagram Apa Kabar	73
Gambar 30 Media Pendukung Instagram ads	77
Gambar 31 Media Pendukung Instagram filter.....	78
Gambar 32 Media Pendukung Website	80