

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN DESAIN EKSIBISI PEMANFAATAN  
KEGIATAN *THRIFTING* DIKALANGAN REMAJA DI KOTA  
SEMARANG**



**LAURENTIUS REVA BHAGASKARA**

**17.L1.0059**

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

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN DESAIN EKSIBISI PEMANFAATAN**  
**KEGIATAN *THRIFTING* DIKALANGAN REMAJA DI KOTA**  
**SEMARANG**

**Diajukan dalam Rangka memenuhi**

**Salah Satu Sarat Memperoleh**

**Gelar Sarjana Desain**



**LAURENTIUS REVA BHAGASKARA**

**17.L1.0059**

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

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

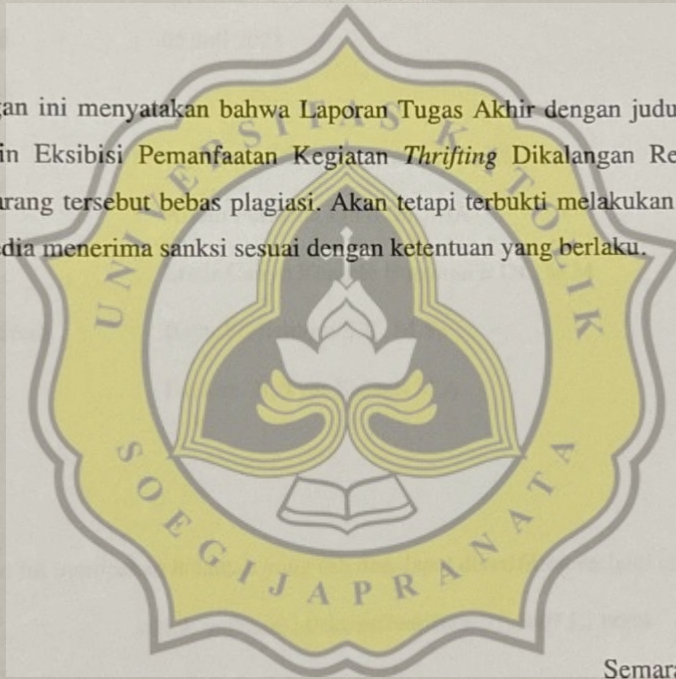
Nama : Laurentius Reva Bhagaskara

NIM : 17.L1.0059

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual (DKV)

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Desain Eksibisi Pemanfaatan Kegiatan *Thrifting* Dikalangan Remaja di Kota Semarang tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 5 Juli 2021

Yang menyatakan,



Laurentius Reva Bhagaskara

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN DESAIN EKSIBISI PEMANFAATAN KEGIATAN  
THRIFTING DIKALANGAN REMAJA DI KOTA SEMARANG

Diajukan oleh : Laurentius Reva Bhagaskara

NIM : 17.L1.0059

Tanggal disetujui : 05 Juli 2021

Telah disetujui oleh

Pembimbing : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 1 : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

Penguji 2 : Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M.

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.L1.0059](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.L1.0059)

## HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Laurentius Reva Bhagaskara  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)  
Fakultas : Arsitektur dan Desain  
Jenis Karya : Perancangan Desain Eksibisi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“Perancangan Desain Eksibisi Pemanfaatan Kegiatan *Thrifting* Dikalangan Remaja 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 selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 5 Juli 2021

Yang menyatakan



Laurentius Reva Bhagaskara

## KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMAKASIH

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatNya, laporan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual dengan judul "Perancangan Desain Eksibisi Pemanfaatan Kegiatan *Thrifting* Dikalangan Remaja di Kota Semarang" ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan tugas akhir ini guna memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Soegijapranata Semarang.

Dalam menjalankan Tugas Akhir ini, tentunya penulis juga tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Agustinus Dicky Prastomo SIP.,M.A. selaku dosen pembimbing utama yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini dan bersedia berbagi ilmu, masukan, dan meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dari awal hingga akhir laporan ini.
2. Bapak dan Ibu dosen penguji yang selalu memberikan kritikan dan saran yang dapat mengembangkan proses penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Kedua orang tua penulis yang selalu mendukung dan memberikan motivasi, semangat bantuan, doa dan segala kebutuhan yang penulis butuhkan saat membuat proses Tugas Akhir ini hingga bisa diselesaikan dengan baik

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir yang penulis susun ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada kesalahan dalam penulisan kata dan semoga bermanfaat bagi kita semua.

Semarang, 5 Juli 2021



Laurentius Reva Bhagaskara

## ABSTRAK

Industri *fast-fashion* mengeluarkan banyak desain baru dalam waktu singkat. Hal tersebut membuat masyarakat cenderung lebih konsumtif dalam membeli baju baru agar tidak ketinggalan zaman. Saat ini, siklus mode tidak lagi terbagi menjadi dua musim atau empat musim. Oleh karena itu, kegiatan *thrifting* menjadi banyak disukai oleh masyarakat khususnya para remaja.

Dalam dunia *fashion*, fasilitas perlu untuk mempromosikan inovasi desain, yaitu dengan membangun pameran. Menyediakan fasilitas untuk acara *fashion* reguler, sehingga *fashion mover* dapat lebih berkembang, lebih maju, dan dapat menjadi bagian dari peningkatan perekonomian daerah. Adanya pameran yang mempromosikan berbagai desain *fashion*, salah satunya *thrifting*. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi tentang berhemat. Hal ini membuat anak muda di Semarang lebih pandai berhemat dengan memberikan informasi dalam mengatasi *trend* yang ada. Melalui desain pameran, berbagai desain busana yang termasuk *thrifting* dapat dipromosikan. Pameran ini diharapkan dapat memberikan informasi penting kepada masyarakat khususnya kalangan remaja di kota Semarang tentang lebih baik lagi melakukan kegiatan hemat. Kegiatan *thrifting* adalah kegiatan lain untuk mendaur ulang pakaian menjadi pakaian modis yang dapat digunakan kembali melalui proses *redesign*

**Kata Kunci :** *Fashion, Thrifting* dan Eksibisi

## ABSTRACT

*The fast-fashion industry issued many new designs in a short time. It makes people tend to be more consumptive and buy new clothes so as not to be outdated. Currently, the fashion cycle is no longer divided into two seasons or four seasons. Therefore, thrifting activities have become much liked by the community, especially teenagers.*

*In the world of fashion, facilities need to promote the design, namely by building exhibitions. It provides facilities for regular fashion events, so that fashion movers can be more developed, more advanced, and can be part of improving the regional economy. The existence of exhibitions that promote various fashion designs, one of which is thrifting products. The purpose of this design is to provide information about thrifting. It makes young people in Semarang are better at thrifting by provided information in overcoming existing trends. Through exhibition design, various fashion designs that include thrifting products can be promoted. This exhibition is expected to provide important information to the community, especially among teenagers in Semarang city above better thrifting activities. Thrifting activity is another activity to recycle clothes into fashionable clothes that can be reused through the redesign process and not redesigned.*

**Keywords :** *Fashion, Thrifting and Exhibition*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMAKASIH .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Identifikasi masalah .....	3
1.3 Batasan masalah .....	3
1.4 Rumusan masalah .....	4
1.5 Tujuan perancangan.....	4
1.6 Manfaat perancangan .....	4
1.7 Metodologi perancangan .....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>6</b>
<b>TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>6</b>
2.1 Kerangka berpikir.....	6
2.2 Landasan teori .....	7
2.2.1 Teori Komunikasi .....	7
2.2.2 Teori eksibisi .....	7
2.2.3 Teori warna.....	9
2.2.4 Teori tipografi .....	10
2.2.5 Teori layout.....	11
2.2.6 Gaya Desain .....	12
2.2.7 Gaya hidup remaja pada <i>thrift</i> .....	13
<b>BAB III .....</b>	<b>15</b>
<b>STRATEGI KOMUNIKASI .....</b>	<b>15</b>
3.1 Analisa Target Perancangan .....	15
3.1.1 Analisa hasil studi literatur .....	15
3.1.2 Analisa hasil kuesioner online .....	15
3.2 Khalayak sasaran .....	20
3.3 Strategi komunikasi .....	20

3.3.1	Strategi AISAS .....	21
3.2.1.	Kerjasama .....	22
3.3.3	Tema Eksibisi .....	23
3.3.4	Judul Eksibisi .....	23
3.3.5	Strategi penyampaian pesan .....	23
<b>3.4</b>	<b>Strategi media .....</b>	<b>24</b>
3.4.1	Gaya desain .....	25
3.4.2	Tipografi.....	25
3.4.3	Warna .....	25
<b>3.5</b>	<b>Strategi anggaran.....</b>	<b>26</b>
3.5.1	Eksibisi .....	26
<b>BAB IV .....</b>	<b>.....</b>	<b>28</b>
<b>STRATEGI KREATIF .....</b>	<b>.....</b>	<b>28</b>
<b>4.1</b>	<b>Konsep verbal .....</b>	<b>28</b>
4.1.1	Tema eksibisi .....	28
4.1.2	Judul eksibisi.....	28
<b>4.2</b>	<b>Konsep visual.....</b>	<b>28</b>
4.2.1	Konsep judul eksibisi .....	28
4.2.2	Konsep warna eksibisi .....	29
4.2.3	Konsep tipografi eksibisi.....	29
4.2.4	Konsep layout eksibisi .....	30
4.2.5	Open gate .....	31
4.2.6	Photobooth.....	31
4.2.7	Konsep booth .....	32
4.2.8	Konsep gaya desain .....	33
4.2.9	Inovasi <i>sustainable</i> .....	34
4.2.10	Pesan penutup.....	35
4.2.11	Marchandise .....	35
<b>4.3</b>	<b>Promosi visual eksibisi .....</b>	<b>36</b>
4.3.1	Tahapan kognisi .....	36
4.3.2	Tahapan afeksi.....	37
<b>BAB V .....</b>	<b>.....</b>	<b>38</b>
<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>.....</b>	<b>38</b>
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan.....</b>	<b>38</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>.....</b>	<b>40</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>.....</b>	<b>45</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir .....	6
Gambar 3.1 Grafik kuesioner online .....	15
Gambar 3.2 Grafik kuesioner online .....	16
Gambar 3.3 Grafik kuesioner online .....	16
Gambar 3.4 Grafik kuesioner online .....	17
Gambar 3.5 Grafik kuesioner online .....	17
Gambar 3.6 Grafik kuesioner online .....	18
Gambar 3.7 Grafik kuesioner online .....	18
Gambar 4.1 Nama eksibisi .....	29
Gambar 4.2 Warna .....	29
Gambar 4.3 Font Quicksand .....	29
Gambar 4.4 Font Fogtwo No5 .....	30
Gambar 4.5 Layout eksibisi .....	30
Gambar 4.6 Open gate .....	31
Gambar 4.7 Photobooth .....	31
Gambar 4.8 Konsep booth .....	32
Gambar 4.9 Kotak informasi .....	33
Gambar 4.10 Bagian didalam gulungan benang .....	33
Gambar 4.11 Dinding sisi kiri dan kanan .....	33
Gambar 4.12 Konsep inovasi .....	34
Gambar 4.13 Pesan penutup .....	35
Gambar 4.14 Marchandise .....	35
Gambar 4.14 Poster leaflet .....	36
Gambar 4.15 Media sosial .....	37

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Anggaran biaya .....	26
--------------------------------	----

