

**PROYEK AKHIR**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MEDIA EDUKASI ANAK  
USIA 3-5 TAHUN SEBAGAI PENCEGAHAN DAMPAK PENGGUNAAN  
GADGET TAK TERKENDALI**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIKA SOEGIJAPRANATA**

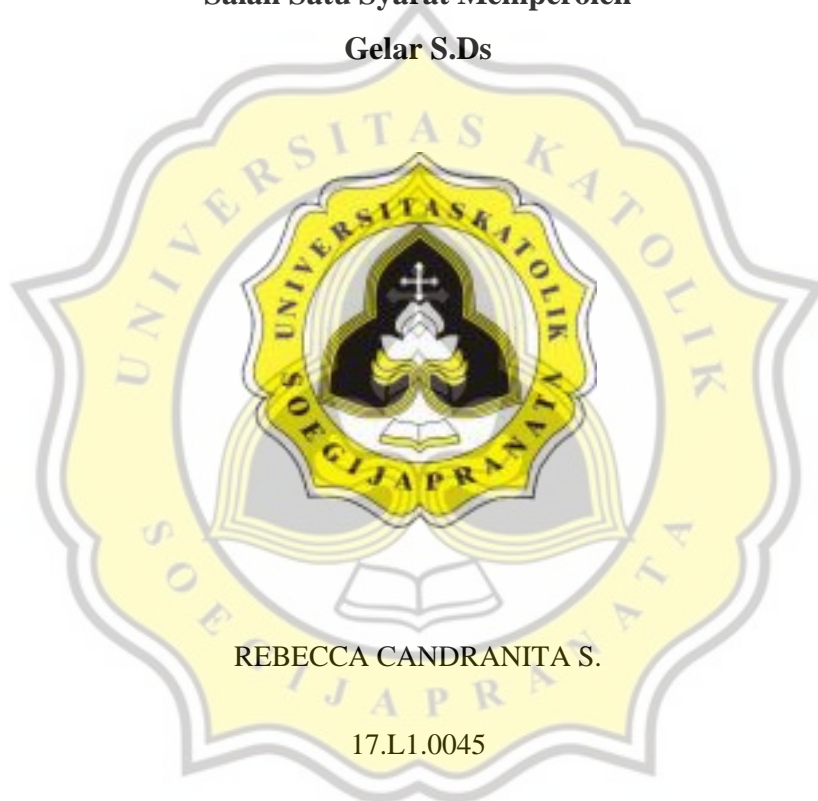
**SEMARANG**

**PERIODE GENAP 2020/2021**

**PROYEK AKHIR**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MEDIA EDUKASI ANAK USIA 3-5  
TAHUN SEBAGAI PENCEGAHAN DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TAK  
TERKENDALI**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi  
Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar S.Ds**



**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 : Rebecca Candranita Setiawan

NIM : 17.L1.0045

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual Media Edukasi Anak Usia 3-5 Tahun Sebagai Pencegahan Dampak Penggunaan Gadget Tak Terkendali” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 29 September 2021  
Yang menyatakan,



Rebecca Candranita Setiawan

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir : Perancangan Komunikasi Visual Media Edukasi Anak  
Usia 3-5 Tahun Sebagai Pencegahan Dampak Penggunaan Gadget Tak Terkendali  
Diajukan oleh : Rebecca Candranita Setiawan  
NIM : 17.L1.0045  
Tanggal disetujui : 05 Juli 2021  
Telah setuju oleh  
Pembimbing : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn  
Penguji 1 : Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn  
Penguji 2 : Tabitha Nani Aryani, S.Sn., M.Sni  
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.L1.0045](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.L1.0045)

## HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rebecca Candranita Setiawan

NIM : 17.L1.0045

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : FAD

Jenis Karya : *Motion Graphic*

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katholik Unika Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MEDIA EDUKASI ANAK USIA 3-5 TAHUN SEBAGAI PENCEGAHAN DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TAK TERKENDALI beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Katholik Unika 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 sebenar-benarnya.

Semarang, 5 Juli 2021

Yang mengatakan,



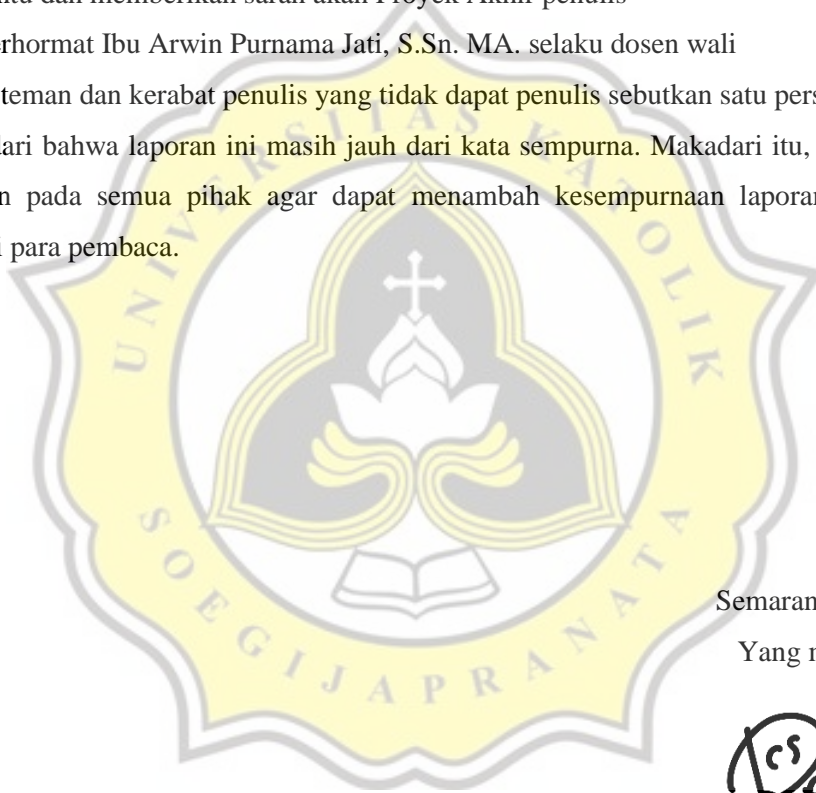
Rebecca Candranita Setiawan

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME atas rahmat dan pertolongannya yang diberikan sehingga saya dapat dan mampu menyelesaikan Proyek Akhir ini dengan baik. Penulis menyadari, tanpa bantuan dan bimbingan serta saran dari berbagai pihak, Proyek Akhir ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Makadari itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya pada:

1. Orang tua penulis, Bambang Setiawan dan Alm. Endang Yulistianawati yang senantiasa membimbing dan memberi semangat pada penulis untuk menyelesaikan Proyek Akhir ini.
2. Yang terhormat Bapak Ag. Dicky Prastomo, S,IP. M.A. selaku dosen coordinator Proyek Akhir ini.
3. Yang terhormat Bapak Bayu Widiantoro, ST. MSn selaku dosen pembimbing yang senantiasa membantu dan memberikan saran akan Proyek Akhir penulis
4. Yang terhormat Ibu Arwin Purnama Jati, S.Sn. MA. selaku dosen wali
5. Teman-teman dan kerabat penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Makadari itu, penulis meminta kritik dan saran pada semua pihak agar dapat menambah kesempurnaan laporan ini, dan dapat bermanfaat bagi para pembaca.



Semarang, 5 Juli 2021

Yang mengatakan,

Rebecca Candranita Setiawan



## ABSTRAK

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak berusia 3-5 tahun sangatlah berbahaya. Karena kurangnya peran orang tua dalam mendampingi anak saat bermain *gadget* membuat anak menjadi lebih mudah untuk kecanduan. Hal ini membuat perkembangan anak usia 3-5 tahun menjadi terhambat. Berdasarkan *Canadian Paediatric Society (CPS)* dan *Canadian Society for Exercise Physiology (CSEP)* merekomendasikan limitasi *screen time* untuk anak usia 3-5 tahun yaitu hanya sebanyak 1 jam per hari dan maksimum 2 jam per hari. Hal ini dikarenakan anak-anak harus menyediakan waktu lebih untuk bersosialisasi dengan teman dan orang tua mereka secara langsung.

Oleh karena itu, melalui perancangan ini, penulis bertujuan untuk membuat perancangan yang dapat mengedukasi orangtua akan pentingnya *screen time* pada anak dan pentingnya peran orangtua dalam tumbuh kembang anak usia 3-5 tahun.

Kata Kunci: *screen time*, *gadget*, peran orangtua

## ABSTRACT

*Excessive use of gadgets in children aged 3-5 years is very dangerous. Due to the lack of parental roles in accompanying children when playing gadgets, it is easier for children to become addicted. This makes the development of children aged 3-5 years old to be hampered. The Canadian Pediatric Society (CPS) and the Canadian Society for Exercise Physiology (CSEP) recommend limiting screen time for children aged 3-5 years old, which is only 1 hour per day and a maximum of 2 hours per day. This is because children have to spend more time socializing with their friends and parents directly.*

*Therefore, through this design, the author aims to create a design that can educate parents about the importance of screen time in children and the importance of the role of parents in the growth and development of children aged 3-5 years old.*

*Keywords: screen time, gadget, parent's role*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Pembatasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Perancangan .....	4
1.6 Manfaat Perancangan .....	4
1.6.1 Bagi Perancang .....	4
1.6.2 Bagi Masyarakat .....	4
1.6.3 Bagi Institusi .....	4
1.7 Metode Perancangan Dan Pengumpulan Data .....	5
1.7.1 Model Perancangan .....	5
1.7.1.1 Studi Literatur .....	5
1.7.1.2 Wawancara .....	5
1.7.1.3 Kuisisioner .....	6
1.7.2 Prosedur Riset .....	8
1.7.3 Analisa Data .....	8
<b>BAB II TINJAUAN UMUM</b> .....	9
2.1 Kerangka Berpikir .....	9
2.2 Landasan Teori .....	10
2.2.1 <i>Gadget</i> .....	10
2.2.2 Peran Orang Tua Terhadap Anak .....	10
2.2.3 Karakteristik Anak Usia 3-5 Tahun .....	11
2.2.4 Perkembangan Motorik .....	12



2.2.5 <i>Screen Time</i> .....	13
2.2.6 Teori Ilustrasi .....	13
2.2.7 Teori Motion graphic .....	15
2.2.8 Prinsip Motion graphic .....	15
2.2.9 Teori Iklan .....	18
2.2.10 Tujuan Iklan .....	19
2.2.11 Syarat-syarat Iklan .....	19
2.2.12 Teori Layout .....	20
2.2.13 Teori Infografis .....	20
<b>BAB III STRATEGI KOMUNIKASI</b> .....	<b>22</b>
3.1 Analisis Data .....	22
3.1.1 Studi Literatur .....	22
3.1.2 Wawancara .....	23
3.1.3 Kuesioner .....	24
3.2 Sasaran Khalayak .....	24
3.2.1 <i>Target Audience</i> .....	24
3.3 Strategi Komunikasi .....	25
3.4 Strategi Media .....	25
3.5 Perencanaan Biaya Kreatif .....	26
<b>BAB IV KONSEP DESAIN</b> .....	<b>27</b>
4.1 Konsep Verbal .....	27
4.1.1 Judul Video .....	27
4.1.2 Gaya Bahasa .....	27
4.1.3 Inti Video .....	27
4.2 Konsep Visual .....	27
4.2.1 Tone Manner .....	27
4.2.2 Tipografi dan Warna .....	27
4.2.3 Gaya Desain .....	28
4.3 Visualisasi Desain .....	29
4.3.1 <i>Storyboard</i> .....	29
4.3.2 Final Desain .....	29
4.3.3 Media Pendukung .....	35
<b>BAB V KESIMPULAN</b> .....	<b>36</b>

5.1 Kesimpulan .....	36
5.2 Saran .....	36
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>37</b>

#### **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1 Grafik Responden	
Gambar 1.2 Grafik Responden	
Gambar 1.3 Grafik Responden	
Gambar 1.4 Grafik Responden	
Gambar 2.1 Contoh Ilustrasi Yang Baik	
Gambar 2.2 <i>Gathering, Dispersion, Exclusion, Chunking</i>	
Gambar 2.3 <i>Optical Center dan Off – Center</i>	
Gambar 4.1 <i>Storyboard</i>	
Gambar 4.2 Scene 1 (00:00 – 00:03)	
Gambar 4.3 Gambar 4.3 Scene 2 (00:04 - 00:07)	
Gambar 4.4 Scene 3 (00:08 - 00:13)	
Gambar 4.5 Scene 4 (00:13 - 00:019)	
Gambar 4.6 Scene 5 (00:20)	
Gambar 4.7 Scene 6 (00:21)	
Gambar 4.8 Scene 7 (00:22 – 00:24)	
Gambar 4.9 Scene 8 (00:25 – 00:26)	
Gambar 4.10 Scene 9 (00:26 – 00:28)	
Gambar 4.11 Scene 10 (00:29 – 00:30)	
Gambar 4.12 Scene 11 (00:31 – 00:33)	
Gambar 4.13 Scene 12 (00:34 – 00:36)	
Gambar 4.14 Scene 13 (00:37 – 00:40)	
Gambar 4.15 Scene 14 (00:41 – 00:52)	
Gambar 4.16 Scene 15 (00:53 – 00:56)	
Gambar 4.17 Scene 16 (00:57 – 01:02)	
Gambar 4.18 Feeds Instagram	
Gambar 4.19 Story Instagram	

#### **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Perencanaan Biaya Kreatif	
Tabel 4.1 Typography dan Warna	