

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL SAAT TEDUH BAGI REMAJA PEMUDA KRISTEN INDONESIA



SHELA VIVIANI

17.L1.0018

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shela Viviani

NIM : 17.L1.0018

Progdi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Media Komunikasi Visual Saat Teduh bagi Remaja-Pemuda Kristen di Indonesia” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 20 Januari 2022

Yang menyatakan,



Shela Viviani

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Media Komunikasi Visual Saat Teduh Bagi Remaja Pemuda Kristen

Diajukan oleh : Shela Viviani

NIM : 17.L1.0018

Tanggal disetujui : 06 Juli 2021 Telah setuju oleh

Pembimbing : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.

Penguji 1 : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn

Penguji 2 : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si

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.L1.0018

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shela Viviani

NIM : 17.L1.0018

Progdi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Non Eksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Media Komunikasi Visual Saat Teduh bagi Remaja-Pemuda Kristen di Indonesia”. Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata Semarang 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, 20 Januari 2022

Yang menyatakan,



Shela Viviani

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas kasih karunia-Nya sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Adapun judul tugas akhir ini adalah “Perancangan Media Komunikasi Visual Saat Teduh bagi Remaja-Pemuda Kristen di Indonesia”.

Tugas akhir ini dirancang untuk memenuhi syarat kelulusan di program studi Desain Komunikasi Visual, fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. terselesainya laporan ini, tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberi masukan serta dukungan kepada penulis. Untuk itu, penulis mengucapkan syukur dan berterima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, yang selalu memberikan kasih setia-Nya dalam menuntun dan memimpin penulis dari awal hingga saat ini.
2. Ibu Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A., selaku dekan Fakultas Arsitektur dan Desain.
3. Bapak Bayu Widianoro, ST., MSn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Ibu Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing tugas akhir penulis.
5. Ibu Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si., selaku penguji tugas akhir penulis.
6. Seluruh dosen pengajar di program studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan materi dan bimbingan selama penulis menuntut ilmu di universitas.
7. Semua pihak yang telah terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan yang sudah diberikan kepada penulis dapat dilimpahi berkat yang lebih lagi oleh Tuhan Yesus Kristus. Terima kasih, *Soli Deo Gloria*.

Semarang, 20 Januari 2022

Yang menyatakan,



Shela Viviani

ABSTRAK

Berdasarkan riset yang sudah dilakukan oleh Barna, kemunduran spiritualitas remaja pemuda Kristen di Indonesia makin meningkat. Kehidupan spiritualitas berpengaruh terhadap seseorang dalam bertingkah laku di dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut yang menjadi latar belakang penulis untuk memilih topik dini dalam merancang tugas akhir ini. Perancangan tugas akhir ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan kesadaran remaja-pemuda Kristen untuk memiliki waktu untuk bersaat teduh sebagai bentuk meningkatkan disiplin rohani dan membangun kehidupan spiritual. Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan observasi digital, studi literatur, dan kuesioner. Berdasarkan analisis data, terciptalah media komunikasi visual dalam bentuk kampanye dan aplikasi untuk mencapai tujuan perancangan.

Kata kunci : media visual, spiritual, saat teduh



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBARI.....	viii
DAFTAR TABELI.....	ix
BAB I - PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Pembatasan Masalah.....	2
1.4 Rumusan Masalah.....	2
1.5 Tujuan Perancangan.....	2
1.6 Manfaat Perancangan.....	2
1.7 Metode Perancangan.....	3
1.8 Tinjauan Pustaka.....	3
BAB II - TINJAUAN UMUM	4
2.1 Spiritual Kristiani.....	4
2.2 Disiplin Rohani dan Saat Teduh.....	5
2.3 Teori DKV.....	5
BAB III - STRATEGI KOMUNIKASI	11
3.1 Analisa Data.....	11
3.2 Analisa SWOT.....	13
3.3 Sasaran Khalayak.....	13
3.4 Strategi Media.....	14
3.5 Perancangan Biaya Kreatif.....	15
BAB IV - STRATEGI KREATIF	16
4.1 Konsep Verbal.....	16
4.2 Konsep Visual.....	19
4.3 Visualisasi Desain.....	20

BAB V - KESIMPULAN DAN SARAN.....26
 5.1 Kesimpulan.....26
 5.2 Saran.....26
DAFTAR PUSTAKA.....xi
LAMPIRAN.....xii



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Roda warna primer, sekunder, dan tersier.....	7
Gambar 2.2 Contoh warna monokromatik.....	7
Gambar 2.3 Contoh komposisi warna polikromatik.....	8
Gambar 2.4 Prinsip desain.....	9
Gambar 2.5 Contoh Gambar Ilustrasi.....	10
Gambar 3.1 Data Riset Barna Group.....	11
Gambar 3.2 Hasil Kuesioner 1.....	12
Gambar 3.3 Hasil Kuesioner 2.....	12
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner 3.....	12
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner 4.....	13
Gambar 4.2.1 Sketch Logo SaTePedia.....	19
Gambar 4.2.2 Digital Sketch Logo SaTePedia.....	19
Gambar 4.2.3 Digital Sketch 2 Logo SaTePedia.....	19
Gambar 4.3.1 Final Logo SaTePedia.....	20
Gambar 4.3.2 Final Logogram SaTePedia.....	20
Gambar 4.3.3 Open App SaTePedia.....	20
Gambar 4.3.4 Home App SaTePedia (Indonesia).....	21
Gambar 4.3.5 Home App SaTePedia (Inggris).....	21
Gambar 4.3.6 Menu Renungan App SaTePedia.....	21
Gambar 4.3.7 Timeline dan Notifikasi App SaTePedia.....	22
Gambar 4.3.8 Profile App SaTePedia.....	22
Gambar 4.3.9 Menu Petunjuk App SaTePedia.....	23
Gambar 4.3.10 Menu Lagu App SaTePedia.....	23
Gambar 4.3.11 Menu Komunitas App SaTePedia.....	23
Gambar 4.3.12 Menu Artikel App SaTePedia.....	24
Gambar 4.3.13 Search App SaTePedia.....	24
Gambar 4.3.14 Konten Instagram @sate.pedia.....	25
Gambar 4.3.15 Tahap Attention Perancangan.....	25

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Perencanaan Biaya..... 15

