

LAPORAN SKRIPSI

**PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK ORANGTUA TENTANG
PENTINGNYA MENGAWASI DAN MENGONTROL ANAK DALAM
PENGUNAAN GADGET**



Dibuat Oleh:

Devinda Yovika
15.L1.0018

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATHOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2022**

LAPORAN SKRIPSI

**PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK ORANGTUA TENTANG
PENTINGNYA MENGAWASI DAN MENGONTROL ANAK DALAM
PENGUNAAN GADGET**

Diajukan dalam Rangka
Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana



Dibuat Oleh:

Devinda Yovika
15.L1.0018

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATHOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Devinda Yovika

NIM : 15.L1.0018

Progdi / Konsentrasi : Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK ORANGTUA TENTANG PENTINGNYA MENGAWASI DAN MENGONTROL ANAK DALAM PENGGUNAAN GADGET”** tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Semarang, 26 Juli 2022

Yang menyatakan,



METERAI TEMPEL
5A545AJX017204510

[Devinda Yovika]

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK ORANGTUA TENTANG
PENTINGNYA MENGAWASI DAN MENGONTROL ANAK DALAM
PENGGUNAAN GADGET

Diajukan oleh : Devinda Yovika

NIM : 15.L1.0018

Tanggal disetujui : 29 Juni 2022

Telah setuju oleh

Pembimbing : Ryan Sheehan Nababan S.Sn., M.Sn

Penguji 1 : Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M.

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

Ketua Program Studi : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Dekan : Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=15.L1.0018

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Devinda Yovika
Program Studi : Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Perancangan Kampanye

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK ORANGTUA TENTANG PENTINGNYA MENGAWASI DAN MENGONTROL ANAK DALAM PENGGUNAAN GADGET”** 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 ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 26 Juli 2022

Yang menyatakan,



[Devinda Yovika]

KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan YME atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN KAMPANYE UNTUK ORANGTUA TENTANG PENTINGNYA MENGAWASI DAN MENGONTROL ANAK DALAM PENGGUNAAN GADGET”**. Selesainya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katholik Soegijapranata Semarang
2. Bapak Bayu Widiatoro S.T., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katholik Soegijapranata Semarang
3. Ibu Arwin Purnama Jati, S.Sn.,MA, selaku Koordinator Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katholik Soegijapranata Semarang
4. Bapak Ryan Sheehan Nababan S.Sn., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir atas segala bimbingan, saran, dan arahan yang diberikan kepada penulis, sehingga Tugas Akhir Skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan

Semarang, 26 Juli 2022

Yang menyatakan,



[Devinda Yovika]

ABSTRAK

Penggunaan gadget di era modern sudah menjadi hal yang biasa. Banyak orang dewasa dan anak-anak yang menggunakan gadget karena kecanggihan dan fitur yang menarik. Banyak orangtua yang memberikan gadget kepada anaknya tanpa memberikan pengawasan, yang dapat memberikan dampak negatif kepada anak. Tujuan dari perancangan ini yaitu memberikan edukasi kepada orangtua melalui komunikasi visual dalam bentuk kampanye tentang pentingnya mengawasi dan mengontrol anak dalam penggunaan gadget.

Perancangan ini menggunakan data observasi sebagai data primer, kemudian data literasi dan wawancara ahli sebagai data sekunder. Berdasarkan data yang didapatkan rata-rata orangtua pekerja atau mengurus rumah tangga yang memiliki anak usia dini dengan mudah memberikan gadget kepada anaknya supaya anak bisa terdiam, tidak mengganggu pekerjaan, dan bisa mendapatkan hiburan melalui gadget tanpa mengawasi dan mengontrolnya, yang akan memberikan dampak negatif pada perkembangan anak

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Anak Usia Dini, Mengawasi dan Mengontrol Anak

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halam Pengajuan	ii
Halaman Pernyataan Orisinalitas	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah Untuk Kepentingan Akademis	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	vii
Daftar Isi	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metode Perancangan	5
BAB II TINJAUAN UMUM	7
2.1 Sistematika Perancangan	7
2.2 Studi Komparasi Desain	8

2.2.1	Kampanye 9 Hal Yang Terjadi Ketika Saya Memberika Anak Menggunakan Gadget Tanpa Pendampingan	8
2.2.2	Kampanye Positif Negatif Media Sosial di Era Digital	9
2.2.3	Kampanye 5 Cara Jauhkan Anak Dari Kecanduan Smartphone	10
2.3	Landasan Teori	11
2.3.1	Gadget	11
2.3.2	Dampak Penggunaan Gadget	11
2.3.3	Mengawasi dan Mengontrol Anak	12
2.3.4	Anak Usia Dini	13
2.3.5	Media	13
2.3.6	Kampanye	14
2.3.7	Desain Komunikasi Visual	14
2.3.8	Warna	15
2.3.9	Layout	16
2.3.10	Ilustrasi	16
2.3.11	Tipografi	17
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI		19
3.1	Pengumpulan Data	19
3.1.1	Data Primer	19
3.1.2	Data Sekunder	19
3.2	Analisis Data	20

3.2.1 Analisis Data Primer dan Sekunder	20
3.2.2 Analisis Data SWOT	20
3.2.3 USP (Unique Selling Proposition)	21
3.3 Sasaran Khalayak	21
3.4 Strategi Komunikasi	22
3.5 Strategi Media	23
3.6 Gambar Perancangan	23
3.7 Perencanaan Biaya Kreatif	24
BAB IV STRATEGI KREATIF	25
4.1 Tema	25
4.2 Tone and Manner	25
4.3 Konsep Verbal	25
4.3.1 Judul Kampanye	25
4.3.2 Gaya Bahasa	26
4.3.3 Konsep Cerita	26
4.4 Konsep Visual	26
4.4.1 Warna	26
4.4.2 Tipografi	27
4.4.3 Gaya Desain	27
4.5 Visualisasi Desain	28
4.5.1 Poster Digital	28
4.5.2 Konten Feed Instagram	29

4.5.3 Mug	29
4.5.4 Totebag	30
BAB V PENUTUP	31
5.1 Kesimpulan	31
5.2 Saran	31
Daftar Pustaka	33
Halaman Cek Antiplagiasi	34



