

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PENTINGNYA MENGOLAH SAMPAH BEKAS SKINCARE SEBAGAI UPAYA PEDULI LINGKUNGAN



Nama: Fabian Sharin Antonio

NIM: 18.L1.0011

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

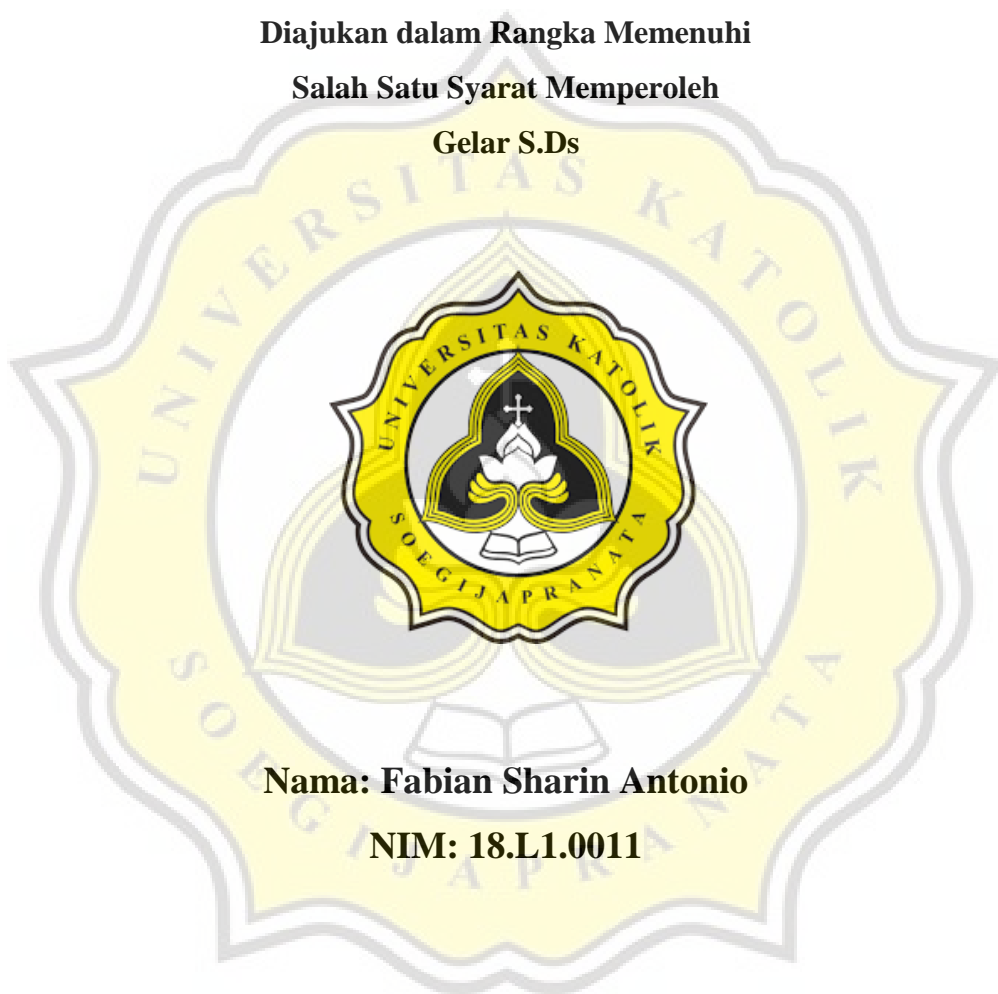
SEMARANG

2022

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PENTINGNYA MENGOLAH SAMPAH BEKAS SKINCARE SEBAGAI UPAYA PEDULI LINGKUNGAN

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



Nama: Fabian Sharin Antonio

NIM: 18.L1.0011

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

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fabian Sharin Antonio
NIM : 18.L1.0011
Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Media Komunikasi Visual Pentingnya Mengelola Sampah Bekas Skincare sebagai Upaya Peduli Lingkungan” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 11 Juli 2022

Yang menyatakan,



Fabian Sharin Antonio

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Komunikasi Visual Pentingnya
Mengelola Sampah Bekas Skincare sebagai Upaya Peduli
Lingkungan

Diajukan oleh : Fabian Sharin Antonio

NIM : 18.L1.0011

Tanggal disetujui : 29 Juni 2022

Telah setuju oleh

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

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

Penguji 2 : Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A.

Ketua Program Studi : Bayu Widiatoro 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=18.L1.0011

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

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fabian Sharin Antonio

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Media Interaktif

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Media Komunikasi Visual Pentingnya Mengelola Sampah Bekas Skincare sebagai Upaya Peduli Lingkungan” 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, 11 Juli 2022

Yang menyatakan,



Fabian Sharin Antonio

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan penyertaannya perancang telah sukses melaksanakan perancangan proyek tugas akhir dengan judul “Perancangan Media Komunikasi Visual Pentingnya Mengelola Sampah Bekas Skincare sebagai Upaya Peduli Lingkungan”. Perancang menyampaikan terima kasih kepada pihak – pihak yang telah membantu dalam menyusun laporan tugas akhir sehingga dapat diselesaikan dengan baik dan lancar, yaitu :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir dapat terselesaikan dengan lancar dan baik..
2. Bapak Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan membimbing selama pengerjaan tugas akhir.
3. Bapak Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A., dan Bapak Bayu Widianoro S.T., M.Sn. selaku dosen penguji yang telah membantu perancang dengan memberikan kritik dan saran yang membangun dalam perancangan ini.
4. Ibu Siti Haifa selaku pendiri Greeny Indonesia yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan data sebagai narasumber selama wawancara.
5. Keluarga, teman-teman, serta semua pihak yang telah memberikan doa, dukungan, dan semangat dalam pengerjaan perancangan hingga penyusunan laporan tugas akhir.

Adapun perancang juga menyadari bahwa dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan yang tidak sengaja dilakukan. Oleh sebab itu, perancang memohon maaf dan sangat terbuka terhadap saran dan kritik yang dapat membantu perancang dalam pembuatan laporan yang lebih baik kedepannya. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan wawasan baru bagi setiap pembaca

Semarang, 11 Juli 2022

Yang menyatakan,



Fabian Sharin Antonio

ABSTRAK

Permasalahan sampah *skincare* menjadi salah satu faktor penyebab tingginya pencemaran lingkungan yang darurat penanganannya di Indonesia. Hal ini disebabkan karena adanya tren *skincare* yang berasal dari *beauty influencer*, K-Pop dan K-Drama yang diikuti oleh berbagai pengguna *skincare*. Padahal wadah *skincare* kebanyakan terbuat dari material yang tidak dapat didaur ulang seperti plastik dapat menyebabkan pencemaran lingkungan. Apabila penggunaan *skincare* tidak diimbangi dengan pengolahannya maka akan berdampak buruk terhadap lingkungan. Maka Dari itu, diperlukannya 3 metode dalam pengolahan sampah *skincare* yaitu *recycle*, *reuse*, dan *reduce*. Dengan adanya metode- metode tersebut diharapkan pengguna *skincare*, yang mayoritas adalah remaja perempuan, dapat mengurangi pencemaran lingkungan dengan mengolah sampah *skincare* secara benar tanpa adanya paksaan.

Kata kunci : sampah *skincare*, pencemaran lingkungan, plastik, remaja perempuan, metode 3R, *motion graphic*

ABSTRACT

The problem of skincare waste is one of the factors causing the high level of environmental pollution which is urgently handled in Indonesia. This is because there are skincare trends originating from beauty influencers, K-Pop and K-Drama which are followed by various skincare users. Even though most skincare containers are made of non-recyclable materials, such as plastic, they can cause environmental pollution. If the use of skincare is not balanced with its processing, it will have a negative impact on the environment. Therefore, 3 methods are needed in processing skincare waste, namely recycle, reuse, and reduce. With these methods, it is hoped that skincare users, the majority of whom are young women, can reduce environmental pollution by processing skincare waste properly without any coercion.

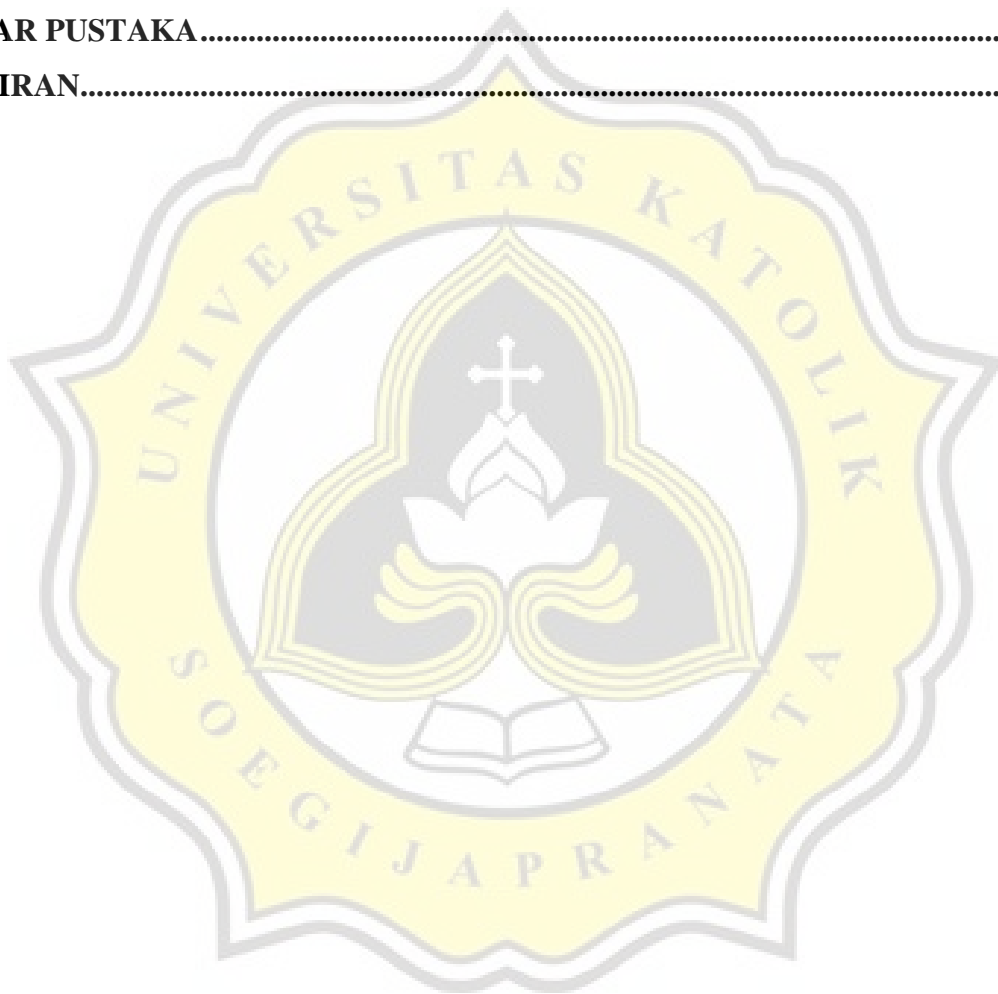
Keywords: skincare waste, environmental pollution, plastic, teenage girls, 3R method, motion graphic

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN AKADEMIK PUBLIKASI ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Pembatasan Masalah	3
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Manfaat Perancangan	4
1.7. Metodologi Perancangan.....	4
1.7.1. Metode Perancangan.....	4
1.7.2. Metode Pengumpulan Data	5
1.7.3. Metode Analisis Data	6
BAB II TINJAUAN UMUM	8
2.1. Kerangka Berpikir	8
2.2. Studi Komparasi.....	9
2.2.1. Perancangan <i>Motion Graphics</i> sebagai Sarana Edukasi Astronomi di Indonesia (2020).....	9
2.2.2. Perancangan <i>Motion Graphic</i> Revitalisasi Pengolahan Bank Sampah Di Wilayah Bekasi oleh Mustaghfirin, S. (2019).....	10
2.2.3. Perancangan <i>Motion Graphic</i> Tentang Resiko <i>Inapp Purchase Game Online</i> oleh Anak oleh Barkah, O., & Restu P, V. D. (2021).	10
2.3. Landasan Teori.....	11
2.3.1. Desain Komunikasi Visual	11
2.3.2. Media Komunikasi Visual	12

2.3.3.	Strategi Komunikasi	13
2.3.4.	<i>Motion Graphic</i>	14
2.3.5.	<i>Flat Design</i>	14
2.3.6.	Ilustrasi	14
2.3.7.	Audio	15
2.3.8.	Tipografi	15
2.3.9.	Warna.....	16
2.3.10.	Layout.....	16
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI.....		18
3.1.	Analisis Data	18
3.1.1.	Kuesioner.....	18
3.1.2.	Literatur : Cara Menanggulangi Sampah <i>Skincare (Reuse)</i>	28
3.1.3.	Wawancara : GreenyIndonesia (<i>Recycle</i>).....	30
3.1.4.	Literatur : Cara Menanggulangi Sampah <i>Skincare (Reduce)</i>	30
3.1.5.	Analisis SWOT.....	31
3.1.6.	<i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	32
3.2.	Sasaran Khalayak	32
3.3.	Strategi Komunikasi.....	33
3.3.1.	Media Utama	33
3.3.2.	Media Pendukung	34
3.4.	Strategi Media	34
3.4.1.	Media Utama	34
3.4.2.	Media Pendukung.....	36
3.5.	Perencanaan Biaya Kreatif.....	37
BAB IV HASIL PERANCANGAN.....		38
4.1.	Konsep Verbal.....	38
4.1.1.	Tema Media.....	38
4.1.2.	Judul Media	38
4.1.3.	Ide Cerita	39
4.2.	Konsep Visual	39
4.2.1.	Format Desain.....	39
4.2.2.	<i>Sketch Desain</i>	39
4.2.3.	Tipografi	40
4.2.4.	Warna.....	41

4.3. Visualisasi Desain	41
4.3.1. <i>Motion Graphic</i>	41
4.3.2. Infografis	48
4.3.3. Poster Promosi	48
4.3.4. <i>Feeds</i> Instagram.....	49
BAB V PENUTUP.....	50
5.1. Kesimpulan.....	50
5.2. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Studi Komparasi.....	9
Gambar 2.2 Studi Komparasi.....	10
Gambar 2.3 Studi Komparasi	11
Gambar 3.1 Pengetahuan Responden terkait Skincare	18
Gambar 3.2 Pengenalan Responden terkait Skincare	19
Gambar 3.3 Ketertarikan Responden sebagai Pengguna Skincare	19
Gambar 3.4 Keseharian dalam Menggunakan Skincare	20
Gambar 3.5 Ketertarikan Responden dalam Menggunakan Skincare	20
Gambar 3.6 Pengetahuan Responden Terkait Wadah Skincare yang Terbuat dari Plastik	21
Gambar 3.7 Wadah Skincare yang Terbuat dari Plastik dapat Memberikan Dampak Buruk Bagi Lingkungan	22
Gambar 3.8 Kebiasaan Responden Apabila Skincare Tersebut Habis	22
Gambar 3.9 Kebiasaan Responden Apabila Skincare Tersebut Habis	23
Gambar 3.10 Motion Graphic sebagai Media Komunikasi Visual dalam Mengatasi Permasalahan Sampah Skincare.....	24
Gambar 3.11 Durasi Motion Graphic.....	24
Gambar 3.12 Visual dalam Motion Graphic.....	24
Gambar 3.13 Visual dalam Motion Graphic.....	25
Gambar 3.14 Warna Motion Graphic.....	25
Gambar 3.15 Warna Motion Graphic.....	26
Gambar 3.16 Kebiasaan Responden dalam Menggunakan Sosial Media.....	27
Gambar 3.17 Sosial Media yang Sering Digunakan oleh Responden.....	27
Gambar 3.18 Gunakan wadah skincare sebagai tempat Skincare DIY.....	28
Gambar 3.19 Mengubah wadah skincare menjadi pot tanaman.....	28
Gambar 3.20 Mengubah wadah skincare menjadi pot tanaman.....	29
Gambar 3.21 Mengubah wadah body lotion menjadi wadah pasta dan sikat gigi.....	30
Gambar 3.22 Tampilan flat design.....	35
Gambar 3.23 Warna Pastel.....	35
Gambar 3.24 Font Sans-serif.....	36
Gambar 4.1 Storyboard	39
Gambar 4.2 Sketch Infografis	40

Gambar 4.3 Tipografi Lumin Sans.....	40
Gambar 4.4 Tipografi Michelle Garden.....	40
Gambar 4.5 Warna Motion Graphic.....	41
Gambar 4.6 Warna Media Pendukung.....	41
Gambar 4.7 Visualisasi Scene 1 dan 2.....	42
Gambar 4.8 Visualisasi Scene 3.....	42
Gambar 4.9 Visualisasi Scene 4.....	42
Gambar 4.10 Visualisasi Scene 5.....	43
Gambar 4.11 Visualisasi Scene 6.....	43
Gambar 4.12 Visualisasi Scene 7.....	43
Gambar 4.13 Visualisasi Scene 8.....	44
Gambar 4.14 Visualisasi Scene 9.....	44
Gambar 4.15 Visualisasi Scene 10.....	44
Gambar 4.16 Visualisasi Scene 11.....	45
Gambar 4.17 Visualisasi Scene 12.....	45
Gambar 4.18 Visualisasi Scene 13.....	45
Gambar 4.19 Visualisasi Scene 14.....	46
Gambar 4.20 Visualisasi Scene 15.....	46
Gambar 4.21 Visualisasi Scene 16.....	46
Gambar 4.22 Visualisasi Scene 17.....	47
Gambar 4.23 Visualisasi Scene 18.....	47
Gambar 4.24 Visual Infografis.....	48
Gambar 4.25 Visual Poster Promosi.....	48
Gambar 4.26 Visual Feeds Instagram.....	49
Gambar L.1. Kuesioner.....	54
Gambar L.2. Wawancara.....	54
Gambar L.3. Poster Instagram.....	55
Gambar L.4. Feeds Instagram.....	55
Gambar L.5. Berkas Anti Plagiasi.....	56



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Perencanaan Biaya Kreatif 38

