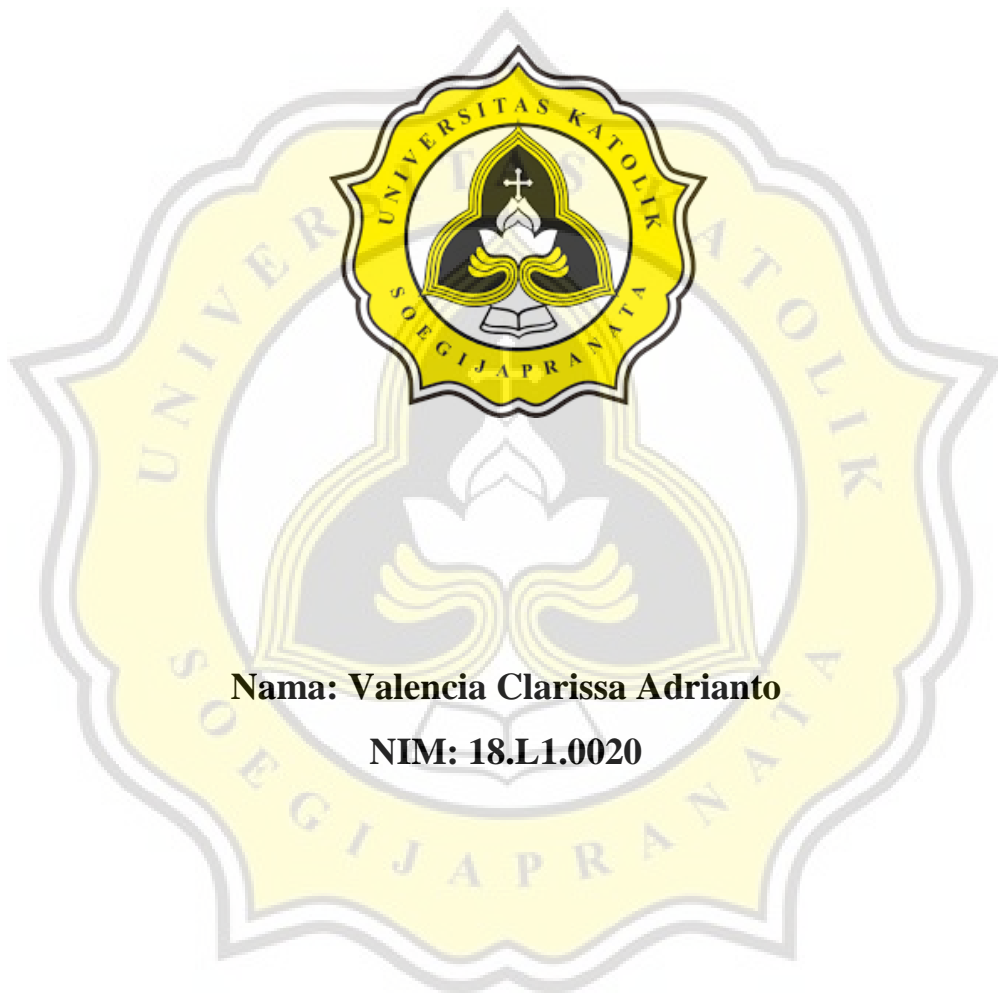


LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL UNTUK MENGHINDARI *TOXIC PRODUCTIVITY* BAGI PEKERJA



Nama: Valencia Clarissa Adrianto

NIM: 18.L1.0020

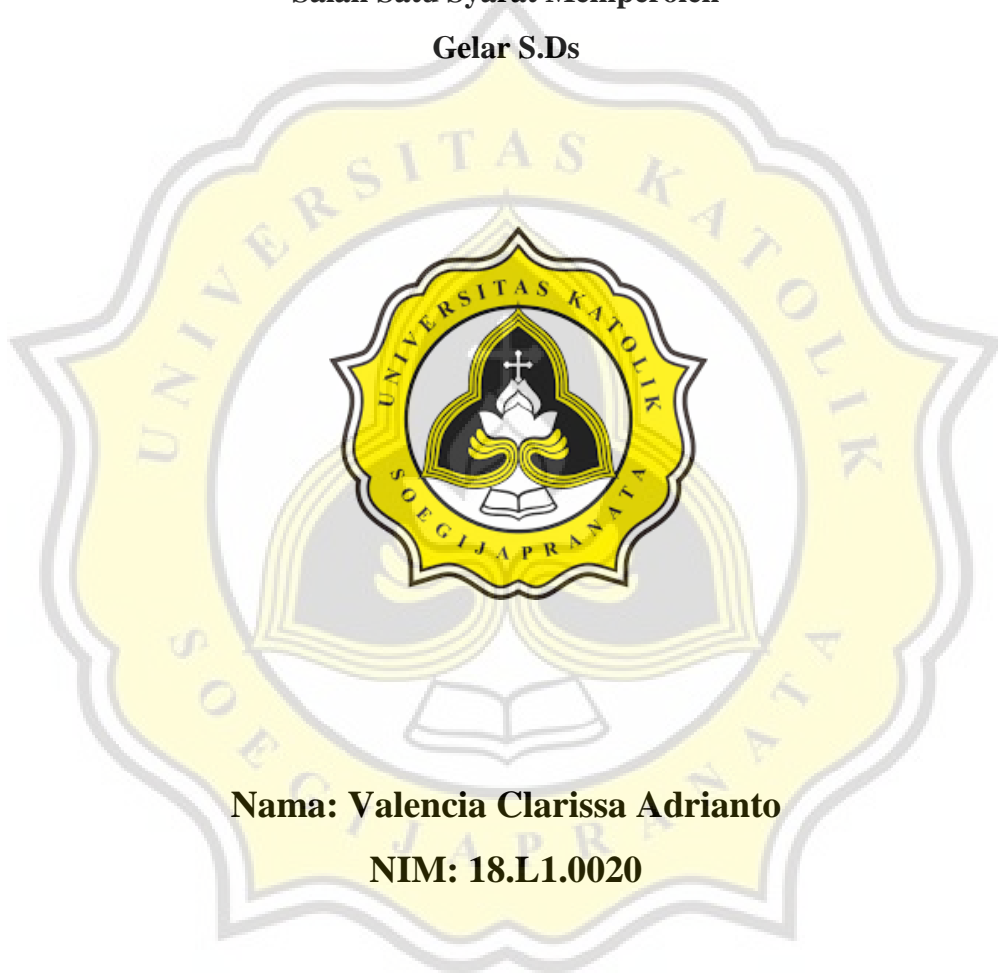
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2022

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL UNTUK MENGHINDARI *TOXIC PRODUCTIVITY* BAGI PEKERJA

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



Nama: Valencia Clarissa Adrianto

NIM: 18.L1.0020

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

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Valencia Clarissa Adrianto
NIM : 18.L1.0020
Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Media Komunikasi Visual untuk Menghindari *Toxic Productivity* bagi Pekerja” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 11 Juli 2022

Yang menyatakan,



Valencia Clarissa Adrianto

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL UNTUK
MENGHINDARI TOXIC PRODUCTIVITY BAGI PEKERJA

Diajukan oleh : Valencia Clarissa Adrianto

NIM : 18.L1.0020

Tanggal disetujui : 30 Juni 2022

Telah setuju oleh

Pembimbing : Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A.

Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 2 : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

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=18.L1.0020

HALAMAN PERNYATAAN AKADEMIK PUBLIKASI ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Valencia Clarissa Adrianto

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 untuk Menghindari *Toxic Productivity* bagi Pekerja” 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,



Valencia Clarissa Adrianto

KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan dan tuntunan yang diberikan-Nya, sehingga perancang dapat melaksanakan perancangan proyek tugas akhir yang berjudul “Perancangan Media Komunikasi Visual untuk Menghindari *Toxic Productivity* bagi Pekerja” hingga mengerjakan, menyusun, dan menyelesaikan penulisan laporan ini dengan baik dan lancar. Dalam pengerjaan perancangan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak lain. Ucapan terima kasih perancang sampaikan pada:

1. Bapak Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A. selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, ajaran, masukan, dan saran dalam proses pengerjaan tugas akhir.
2. Bapak Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A., dan Bapak Bayu Widianoro S.T., M.Sn. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun bagi perancangan ini.
3. Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan bantuan bagi perancang selama mengerjakan tugas akhir ini hingga selesai.
4. Psikolog Ibu Agnes Nihditansu yang telah meluangkan waktu untuk membantu penulis mendapatkan data melalui proses wawancara.
5. Teman-teman yang telah banyak saling membantu dan memberikan semangat untuk menyelesaikan perancangan tugas akhir.

Perancang menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Perancang mohon maaf atas kekurangan yang ada dalam laporan ini dan terbuka atas kritik serta saran membangun yang membantu dalam perancangan yang lebih baik kedepannya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, 11 Juli 2022

Yang menyatakan,



Valencia Clarissa Adrianto

ABSTRAK

Toxic productivity merupakan keinginan atau obsesi seseorang untuk selalu produktif atau bekerja secara terus-menerus seakan belum ada yang dicapai, meskipun apa yang menjadi tanggungannya telah diselesaikan. Hal ini justru menimbulkan bahaya bagi diri sendiri seperti pola hidup yang tidak sehat dan mendorong terjadinya stress sehingga mengganggu kesehatan fisik, mental, maupun emosional seseorang. Perancangan ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang sebuah media komunikasi visual dengan harapan dapat membantu bagi para pekerja khususnya generasi milenial untuk selalu menyeimbangkan peran antara produktif bekerja dan kehidupan pribadi sehingga terhindar dari *toxic productivity*. Perancang menawarkan solusi dengan merancang sebuah media digital berupa aplikasi *mobile* yang diharapkan dapat membantu pengguna dalam keseharian produktif secara wajar dan memperhatikan kebutuhan diri melalui manajemen kegiatan dan waktu serta membantu meningkatkan kesadaran pengguna untuk menjaga produktivitas agar tetap sehat.

Kata kunci: *Toxic productivity*, pekerja, generasi milenial, kebiasaan, manajemen kegiatan dan waktu, desain visual aplikasi *mobile*

ABSTRACT

Toxic productivity is an obsession to always be productive or work continuously as if nothing has been achieved, even though their responsibilities have been resolved. This actually causes danger to oneself such as an unhealthy lifestyle and improves stress that it interferes with their physical, mental, and emotional health. This project is carried out with the aim of designing a visual communication media in the hope to help workers, especially the millennial generation, to always balance the role between productive work and personal life in order avoiding toxic productivity. Designer offer solutions by designing a digital media in the form of an application that can be accessed via a smartphone. The designed application hopefully can help users in their daily lives be healthily productive and pay attention to their needs through activity and time managements and increase their awareness to maintain a healthy productive lives.

Keywords: toxic productivity, workers, millennial generation, habits, time and activity management, mobile application visual design

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	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.7 Metodologi Perancangan.....	5
1.7.1 Metode Perancangan.....	5
1.7.2 Metode Pengumpulan Data.....	6
BAB II TINJAUAN UMUM.....	8
2.1 Kerangka Berpikir	8
2.2 Studi Komparasi.....	9
2.2.1 Jurnal Perancangan Aplikasi untuk Mengatasi Stres dan <i>Burnout</i> (2020)	9
2.2.2 Aplikasi Shine.....	10
2.2.3 Aplikasi Nuna: Mental Health Companion.....	10
2.3 Landasan Teori.....	11
2.3.1 Desain Komunikasi Visual	11
2.3.2 Media Komunikasi Visual	12
2.3.3 Teknologi dan Media Baru	13
2.3.4 Aplikasi <i>Mobile</i>	14
2.3.5 <i>User Interface</i> (UI)	14

2.3.6	<i>User Experience (UX)</i>	16
2.3.7	Struktur Navigasi	17
2.3.8	Strategi Komunikasi.....	18
2.3.9	Karakteristik <i>Audience</i>	19
2.3.10	Garis.....	20
2.3.11	Bentuk.....	21
2.3.12	Warna.....	21
2.3.13	Tipografi	23
2.3.14	<i>Layout</i> (Tata Letak).....	24
2.3.15	Ilustrasi.....	25
2.3.16	<i>Flat Design</i>	26
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI		27
3.1	Analisis Data	27
3.1.1	Kuesioner	27
3.1.2	Wawancara.....	34
3.1.3	Observasi Digital	35
3.1.4	Analisis SWOT	36
3.1.5	<i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	37
3.2	Sasaran Khalayak	37
3.2.1	Geografis.....	37
3.2.2	Demografis.....	37
3.2.3	Psikografis.....	38
3.3	Strategi Komunikasi.....	38
3.3.1	Media Utama.....	38
3.3.2	Media Pendukung	38
3.4	Strategi Media	39
3.4.1	Media Utama.....	39
3.4.2	Media Pendukung	43
3.5	Perencanaan Biaya Kreatif	43
BAB IV HASIL PERANCANGAN.....		44
4.1	Visualisasi Logo.....	44
4.2	Visualisasi Media Aplikasi	44
4.3	Visualisasi Media Pendukung	55
BAB V PENUTUP.....		57

5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA		59
LAMPIRAN.....		64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Desain Visual Perancangan Aplikasi Ruang Hening	9
Gambar 2. 2 Desain Visual Aplikasi Shine	10
Gambar 2. 3 Desain Visual Aplikasi Nuna: Mental Health Companion	11
Gambar 3. 1 Observasi Digital.....	35
Gambar 3. 2 Observasi Digital.....	36
Gambar 3. 3 Palet Warna Utama	40
Gambar 3. 4 <i>Font</i> Louis George Café.....	41
Gambar 3. 5 <i>Font</i> Arial Rounded MT Bold.....	41
Gambar 4. 1 Visualisasi Logo.....	44
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Loading Page</i>	44
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Welcome Page</i>	45
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman <i>Signup</i> dan <i>Login</i>	46
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman <i>Daily Message</i>	46
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Beranda.....	47
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Fitur Informasi.....	48
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Fitur Social	48
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Produktivitas.....	49
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Kesehatan	50
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Kesehatan	51
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Hobi.....	52
Gambar 4. 13 Fitur <i>Diary</i>	53
Gambar 4. 14 Contoh Tampilan <i>Reminder</i>	53
Gambar 4. 15 Contoh Tampilan Notifikasi.....	54
Gambar 4. 16 Tampilan Instagram <i>Feeds</i> Publikasi.....	55
Gambar 4. 17 Instagram <i>Story Ads</i> Publikasi	56
Gambar L. 1 Lampiran <i>Thumbnail Logo</i> Aplikasi	64
Gambar L. 2 Lampiran <i>Thumbnail Layout</i> Aplikasi.....	64
Gambar L. 3 Lampiran <i>Thumbnail Layout</i> Aplikasi.....	65
Gambar L. 4 Lampiran <i>Tight Issue Logo</i>	66
Gambar L. 5 Lampiran <i>Tight Issue Layout</i> Aplikasi	67
Gambar L. 6 Lampiran Data Kuesioner.....	68

Gambar L. 7 Lampiran Wawancara.....69

Gambar L. 8 Lampiran Berkas Antiplagiasi70



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Data Kuesioner 1	27
Tabel 3. 2 Tabel Data Kuesioner 2	27
Tabel 3. 3 Tabel Data Kuesioner 3	28
Tabel 3. 4 Tabel Data Kuesioner 4	29
Tabel 3. 5 Tabel Data Kuesioner 5	33
Tabel 3. 6 Tabel Data Kuesioner 6	33
Tabel 3. 7 Tabel Rencana Anggaran.....	43



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2. 1 Diagram Kerangka Berpikir.....	8
Diagram 3. 1 Diagram Data Kuesioner 1.....	28
Diagram 3. 2 Diagram Data Kuesioner 2.....	28
Diagram 3. 3 Diagram Data Kuesioner 3.....	29
Diagram 3. 4 Diagram Data Kuesioner 4.....	30
Diagram 3. 5 Diagram Data Kuesioner 7.....	32
Diagram 3. 6 Diagram Data Kuesioner 5.....	32
Diagram 3. 7 Diagram Data Kuesioner 6.....	32

