

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KAMPANYE KOMUNIKASI VISUAL
UNTUK REMAJA MENGENAI MENONTON FILM DI
PLATFORM LEGAL



EVELYNE ADELIA SOEHARSONO

18.L1.0064

DOSEN PEMBIMBING:

LOUIS CAHYO KUMOLO BUNTARAN, S.DS., MM.

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

2022

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KAMPANYE KOMUNIKASI VISUAL
UNTUK REMAJA MENGENAI MENONTON FILM DI
PLATFORM LEGAL

Diajukan dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Desain



EVELYNE ADELIA SOEHARSONO

18.L1.0064

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

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : Evelyne Adelia Soeharsono

NIM : 18.L1.0064

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan Judul Perancangan Kampanye Komunikasi Visual untuk Remaja Mengenai Menonton Film di Platform Legal tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 7 Juli 2022

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is placed over a portion of a 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp. The stamp features the number '10000' in large red digits, the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH' and 'METERAL TERPENG' in smaller text, and a unique alphanumeric code 'SAA32AJX870186763' at the bottom.

Evelyne Adelia Soeharsono

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KAMPANYE KOMUNIKASI VISUAL UNTUK
REMAJA MENGENAI MENONTON FILM DI PLATFORM LEGAL

Diajukan oleh : Evelyne Adelia Soeharsono

NIM : 18.L1.0064

Tanggal disetujui : 29 Juni 2022

Telah setuju oleh

Pembimbing : Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M.

Penguji 1 : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si

Penguji 2 : Ryan Sheehan Nababan S.Sn., 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.L1.0064

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Evelyne Adelia Soeharsono
Progdi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : *Social media campaign* sebagai media utama dan media cetak
x-banner, *merchandise tote bag*, kaos, stiker, twibbon,
Instagram *ads*, Facebook *ads* sebagai media pendukung

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Kampanye Komunikasi Visual untuk Remaja Mengenai Menonton Film di Platform Legal” 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 pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 7 Juli 2022

Yang menyatakan,



Evelyne Adelia Soeharsono

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah menganugerahkan berkat dan hikmat sehingga penulis mampu menuntaskan penulisan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Kampanye Komunikasi Visual untuk Remaja Mengenai Menonton Film di Platform Legal.” Laporan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Desain pada program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan laporan tugas akhir terdapat banyak pihak yang turut membantu hingga tuntas. Dengan demikian penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Louis Cahyo Kumolo Buntaran, S.Ds., M.M. selaku dosen pembimbing yang telah berkontribusi sejak awal hingga akhir penyusunan laporan tugas akhir. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut memberikan dukungan, baik berupa dukungan moril maupun materil.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis secara terbuka menerima kritik dan saran. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi akademisi dan masyarakat.

Semarang, 7 Juli 2022



Evelyne Adelia Soeharsono

ABSTRAK

Menonton film memiliki banyak manfaat, seperti memberikan hiburan atau edukasi. Oleh karena itu, menonton film merupakan salah satu kegiatan yang banyak diminati. Menonton film sendiri tergolong sebagai kebutuhan tersier manusia. Namun, kasus menonton film di *platform* ilegal masih banyak dijumpai hingga saat ini. Oleh karena itu, diperlukan suatu perancangan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai kerugian menonton film di *platform* ilegal dan keuntungan menonton film di *platform* legal. Perancangan dibuat dengan media utama *social media campaign* yang tertuju kepada target remaja. Kampanye dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan remaja agar pesannya dapat tersampaikan tepat sasaran sehingga mendorong untuk terjadinya perubahan perilaku, yang semula menonton film di *platform* ilegal beralih menonton film di *platform* legal.

Kata kunci : Film, legal, kampanye

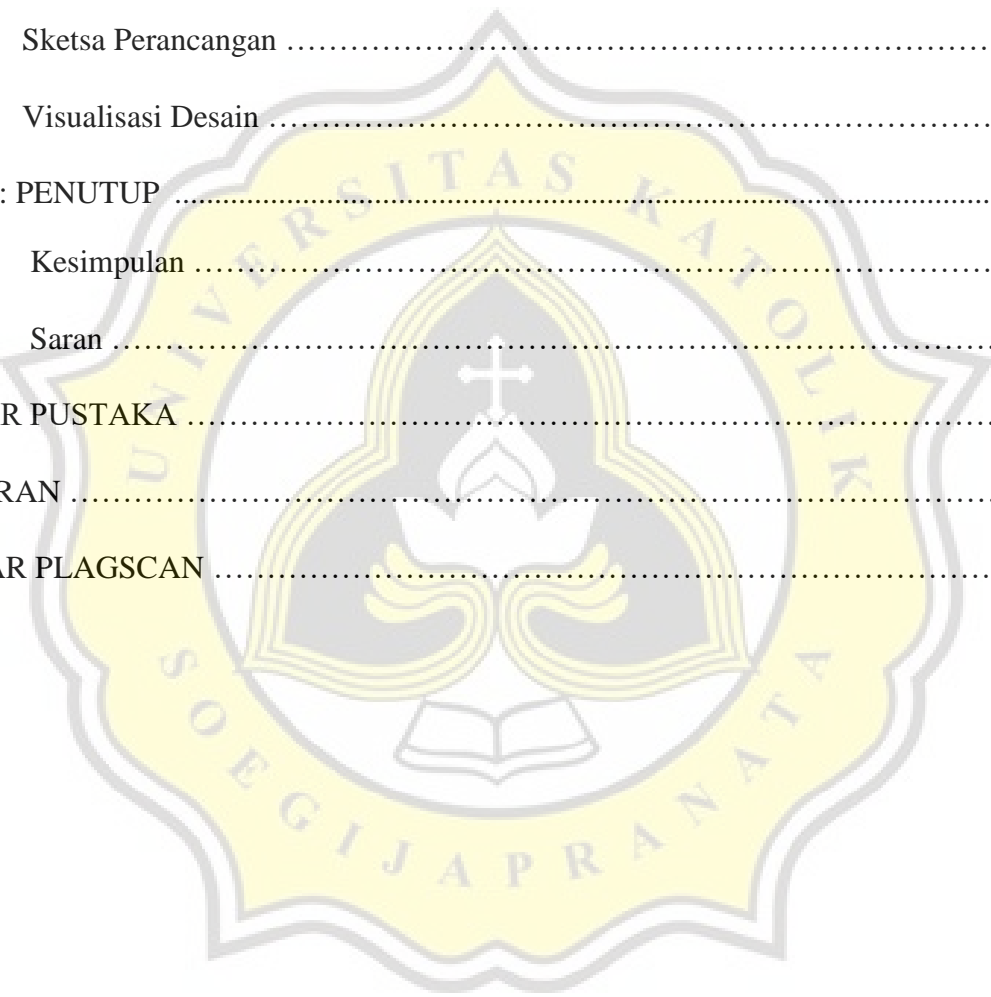
Watching movie has many benefits, such as giving entertainment or education. Therefore, watching movie is one of the most popular activities. Watching movie is classified as human's tertiary needs. However, cases of watching movie on illegal platform are still common today. Therefore, a design is needed to increase public awareness about the disadvantages of watching movie on illegal platform and the advantages of watching movie on legal platform. The main media is social media campaign which aimed youth as the target. This campaign is designed by adjusting the needs of teenagers, so that the message can be conveyed on target so as to encourage behaviour change, from watching movie on illegal platform to watching movie on legal platform.

Keywords : Movie, legal, campaign

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	2
1.3 Objek Perancangan.....	3
1.4 Batasan Perancangan.....	3
1.5 Rumusan Masalah	4
1.6 Identifikasi Masalah	4
1.7 Metode Perancangan	4
1.8 Sistematika Perancangan.....	5
BAB II : TINJAUAN UMUM	7
2.1 Studi Komparasi Desain	7
2.2 Landasan Teori	11
BAB III : STRATEGI KOMUNIKASI	16
3.1 Analisa Data	16
3.2 Sasaran Khalayak	24
3.3 Strategi Komunikasi	25

3.4	Strategi Media	26
3.5	Perencanaan Biaya Kreatif	27
BAB IV : STRATEGI KREATIF		28
4.1	Konsep Dasar	28
4.2	Konsep Verbal	28
4.3	Konsep Visual	29
4.4	Sketsa Perancangan	30
4.5	Visualisasi Desain	33
BAB V : PENUTUP		42
5.1	Kesimpulan	42
5.2	Saran	42
DAFTAR PUSTAKA		43
LAMPIRAN		45
LEMBAR PLAGSCAN		46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perancangan “Aku Ada, Kita Sama”	8
Gambar 2.2 Perancangan “ <i>Game Addiction Awareness Social Campaign</i> ”	9
Gambar 2.3 Perancangan “#PeduliSocialDistancing”	10
Gambar 3.1 Profil Instagram @lyfewithless	16
Gambar 3.2 Profil Instagram @studiodjiwa	17
Gambar 3.3 Pertanyaan pertama yang terdapat pada kuesioner <i>online</i>	19
Gambar 3.4 Pertanyaan kedua yang terdapat pada kuesioner <i>online</i>	20
Gambar 3.5 Pertanyaan ketiga yang terdapat pada kuesioner <i>online</i>	22
Gambar 4.1 Palet warna <i>earth tone</i> yang digunakan	29
Gambar 4.2 Moodboard	30
Gambar 4.3 Data visual untuk sketsa logo	31
Gambar 4.4 Sketsa pertama sketsa logo	31
Gambar 4.5 Sketsa kedua sketsa logo	31
Gambar 4.6 Alternatif pertama sketsa karakter	31
Gambar 4.7 Alternatif kedua sketsa karakter	32
Gambar 4.8 Sketsa story Instagram dan twibbon	32
Gambar 4.9 Sketsa <i>feeds</i> Instagram	32
Gambar 4.10 Sketsa infografis	32
Gambar 4.11 Logo final kampanye	33
Gambar 4.12 <i>Layout</i> post pertama	34
Gambar 4.13 <i>Layout</i> post kedua	34
Gambar 4.14 <i>Layout</i> post ketiga	35
Gambar 4.15 <i>Layout</i> infografis	36
Gambar 4.16 <i>Layout</i> post pertama	37
Gambar 4.17 <i>Layout</i> post kedua	37
Gambar 4.18 <i>Layout</i> post ketiga	37
Gambar 4.19 <i>Layout</i> story Instagram	38

Gambar 4.20 Cuplikan video *reels* 39

Gambar 4.21 *Template* twibbon dan contoh penggunaan twibbon 40

Gambar 4.22 Facebook *ads* dengan rasio 16:9 40

Gambar 4.23 Instagram *ads (story)* 40

Gambar 4.24 X-banner dan *merchandise* 41

Gambar 4.25 *Feeds* promosi *free merchandise* 41



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perencanaan biaya kreatif	27
---	----

