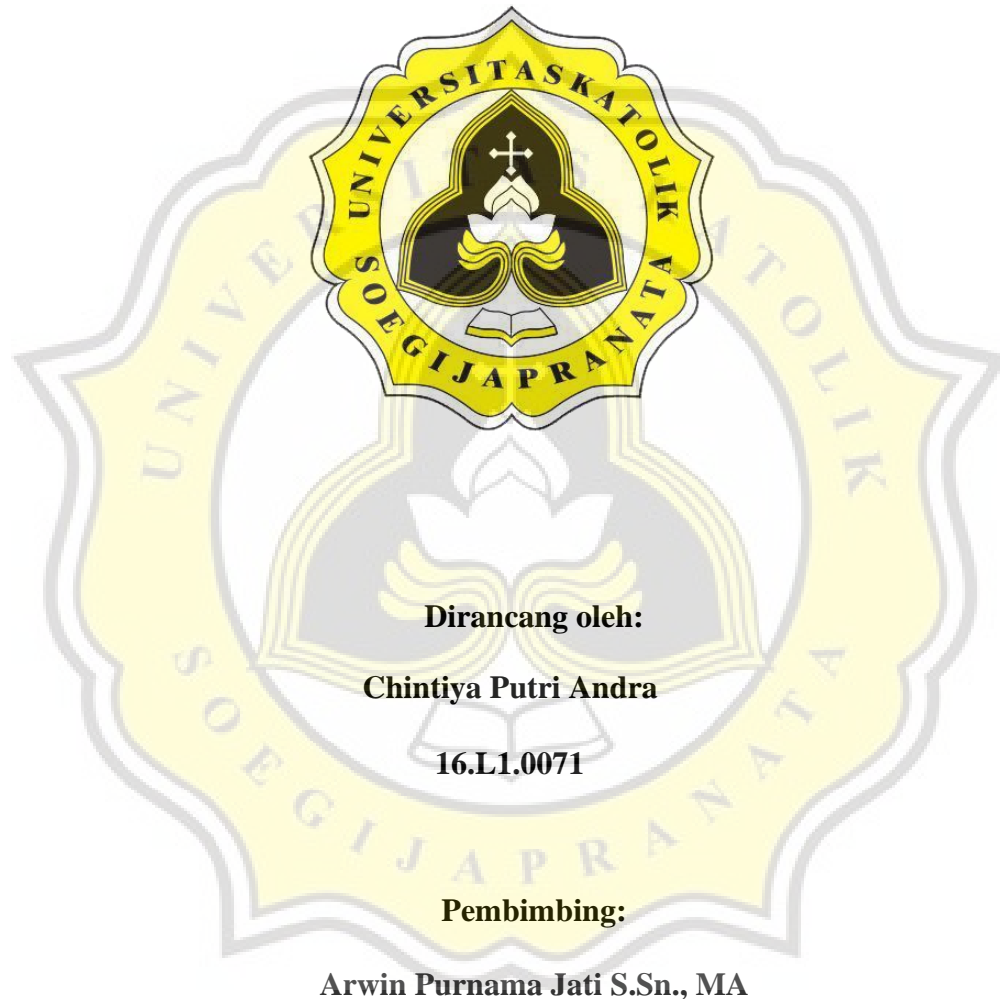


PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PERIODE 19

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL DALAM MENGEMBANGKAN
POTENSI GENERASI MUDA MENJADI CREATIVEPRENEUR**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG PERIODE GANJIL 2021**

PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PERIODE 19

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL DALAM MENGEMBANGKAN
POTENSI GENERASI MUDA MENJADI CREATIVEPRENEUR**

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Desain



Chintiya Putri Andra

16.L1.0071

Pembimbing:

Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG PERIODE GANJIL 2021**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chintiya Putri Andra

NIM : 16.L1.0071

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur Dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Komunikasi Visual Dalam Mengembangkan Potensi Generasi Muda Menjadi Creativepreneur tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 21 Oktober 2022

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular postage stamp. The stamp is a 1000 Rupiah meter stamp with a red and white design, featuring a Garuda emblem and the text '1000 METERAI TEMPEL' and '6611AAJX389915399'.

Chintiya Putri Andra



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : Perancangan Komunikasi Visual Dalam Mengembangkan Potensi Generasi
Muda Menjadi Creativepreneur

Diajukan oleh : Chintiya Putri Andra

NIM : 16.L1.0071

Tanggal disetujui : 13 Januari 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

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

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

Ketua Program Studi : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn
Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Dekan :

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

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0071



CHINTIYA PUTRI ANDRA 16.L10071

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2021**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chintiya Putri Andra
NIM : 16.L1.0071
Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual (DKV)
Fakultas : Fakultas Arsitektur Dan Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual Dalam Mengembangkan Potensi Generasi Muda Menjadi Creativepreneur” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

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

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chintiya Putri Andra

Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)

Fakultas : Arsitektur dan Desain Komunikasi Visula

Jenis Karya : E-Book

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Dalam Mengembangkan Potensi Generasi Muda Menjadi Creativepreneur” 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 selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemiliki Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 20 Oktober 2022

Yang menyatakan,



Chintiya Putri Andra

PRAKATA

Puji tuhan kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan proyek akhir DKV periode yang ke-19 yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Dalam Mengembangkan Potensi Generasi Muda Menjadi Creativepreneur”. Penulis berharap proyek akhir ini dapat bermanfaat membantu para generasi muda di Indonesia untuk menjadi creativepreneur. Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih atas seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun proyek akhir dari awal sampai akhirnya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Diantaranya :

1. Ibu Arwin Purnama Jati S.Sn., MA selaku pembimbing utama atas waktu, motivasi, semangat, serta masukannya dalam proses perancangan proyek akhir ini dari awal sampai akhir proyek ini.
2. Keluarga yang selalu dan senantiasa memberikan dukungan dalam mengerjakan proyek akhir ini.
3. Teman-teman serta mentor yang ada di Rumah Sasongko yang memberikan masukan dan memudahkan dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
4. Dan untuk yang terakhir terimakasih kepada diri sendiri yang sudah melewati ini semua dengan segala macam permasalahan yang ada pada saat membagi waktu antara tugas akhir dan bekerja, dan juga ada satu orang yang membuat saya lebih termotivasi lagi yaitu Ofar Guchi yang memberikan saya semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu.

Akhir kata semoga perancangan ini dapat digunakan dan berguna bagi masyarakat luas, khususnya. Penulis juga meminta maaf yang sebesar-besarnya jika ada salah kata dan Tindakan yang kurang baik dalam proses perancangan ini. Sekian dan terimakasih.

Semarang, 20 Oktober 2022
Yang menyatakan,



Chintiya Putri Andra

ABSTRAK

Creativepreneur salah satu kegiatan berwirausaha yang sangat cocok dengan generasi muda walupun sedang dilanada masa pandemi. Creativepreneur juga bisa menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan perekonomian di Indonesia, dengan begitu generasi muda saat ini diberi kesempatan besar untuk memulai dan mempelajari bagaimana menjadi generasi yang sukses dan bisa meningkatkan perekonomian di bidang creativepreneur. Creativepreneur memiliki beragam usaha yang bisa dipelajari, salah satunya creativepreneur di bidang Visual yang juga sangat didukung di era digital saat ini, banyak sekali generasi muda yang berminat dengan bidang tersebut tetapi belum mengerti bagaimana mengambakan dan bagaiaman caranya menghasilkan di bidang creativepreneur visual tersebut, maka dari itu penelitian kali ini dilakukan untuk membantu generasi bangsa, agar bisa mempelajari serta menerapkan bagaimana menjadi creativepreneur di bidang visual.

Kata kunci : Creativeprenur, Generasi Muda, Visual, Ekonomi

Creativepreneur is one of the entrepreneurial activities that is very suitable for the younger generation even though it is being hit by a pandemic. Creativepreneur can also be one of the solutions to improve the economy in Indonesia, so that the younger generation is currently given a great opportunity to start and learn how to become a successful generation and can improve the economy in the creativepreneur field. Creativepreneur has a variety of businesses that can be studied, one of which is creativepreneur in the Visual field which is also very supported in the current digital era, there are many young people who are interested in this field but do not understand how to develop and how to produce in the visual creativepreneur field, so from That's why this research was conducted to help the nation's generation, so that they can learn and apply how to be a creativepreneur in the visual field.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	2
PRAKATA	7
ABSTRAK	8
DAFTAR ISI	9
BAB I PENDAHULUAN	10
1.1 LATAR BELAKANG	10
1.2 PERUMUSAN MASALAH	11
1.3 BATASAN MASALAH	11
1.4 TUJUAN PERENCANGAN.....	12
1.5 MANFAAT PERANCANGAN.....	12
1.6 METODOLOGI PERANCANGAN.....	13
1.7 SKEMA PERANCANGAN.....	14
1.8 STUDI PUSTAKA	15
BAB II TEORI DAN KONSEP	16
2.1 LANDASAN TEORI	16
2.1.1 CREATIVE.....	16
2.1.2 ENTERPRENEUR.....	16
2.1.3 CREATIVEPRENEUR.....	17
2.1.4 E - BOOK	18
2.1.5 GENERASI MUDA	18
2.1.6 ILUSTRASI	19
2.1.7 FOTOGRAFI.....	19
2.1.8 ANIMASI	20
2.2 ELEMEN DESAIN	20
2.3 PRINSIP DESAIN	21
2.4 TIPOGRAFI	22
2.5 LAYOUT.....	22
2.6 ILLUSTRATION	23
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	
3.1 DATA	24
3.2 ANALISA DATA	25
3.3 KHALAYAK SASARAN.....	26
3.3.1 SEGMENTASI DEMOGRAFIS.....	27
3.3.2 SEGMENTASI GEOGRAFIS.....	27
3.3.3 SEGMENTASI PSIKOGRAFIS.....	27
3.3.4 INSIGHT	27
3.4 STRATEGI PERANCANGAN.....	27
3.4.1 STRATEGI KOMUNIKASI.....	27
3.4.2 STRATEGI VERBAL DAN VISUL.....	28
3.4.3 STRATEGI MEDIA	30
3.4.4 STRATEGI PENYEBARAN MEDIA	30

3.5 TIME LINE.....	31
3.6 STRATEGI ANGGARAN.....	32

BAB IV STRATEGI KREATIF PERANCANGAN

4.1 KONSEP VERBAL	34
4.1.1 JUDUL EBOOK.....	34
4.1.2 ISI EBOOK.....	34
4.1.3 TONE AND MANNER.....	34
4.2 KONSEP VISUAL	35
4.2.1 KONSEP LOGO.....	35
4.2.2 KONSEP WARNA LOGO	35
4.2.3 TIPOGRAFI.....	37
4.2.4 GAYA ILLUSTRASI.....	37
4.2.5 LAYOUT	37
4.2.6 WARNA	37
4.3 MEDIA PENDUKUNG.....	37
4.4 HASIL RANCANGAN	38

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN.....	42
5.2 SARAN.....	42

DAFTAR PUSTAKA.....	43
---------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Konsep Logo	35
Gambar 4.2 Tipografi yang digunakan di desain.....	36
Gambar 4.3 Hasil Desain E-book	38
Gambar 4.4 Hasil Desain E-book.....	39
Gambar 4.5 Hasil Desain E-book.....	40
Gambar 4.6 Hasil Feeds IG.....	40
Gambar 4.7 Hasil Desain Poster.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Quisioner	24
Tabel 3.1 Tabel Data Quisioner	25
Tabel 3.1 Tabel Data Timeline	31

Tabel 3.2 Tabel Data Strategi Anggaran.....33

DAFTAR GRAFIK

Grafik 2.1 Kerangka berpikir.....14

