

LAPORAN PERANCANGAN

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MELALUI KOMUNIKASI VISUAL GUNA MENGURANGI STRESS MAHASISWA SEMARANG DI PERKULIAHAN PADA MASA PANDEMI COVID-19



Disusun oleh
Maria Ivana Chrysanti Santoso
17.L1.0008

Pembimbing
Ryan Sheehan Nababan, S.Sn., M.Sn.
NPP : 058.1.2019.367

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

LAPORAN PERANCANGAN

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MELALUI KOMUNIKASI VISUAL GUNA MENGURANGI STRESS MAHASISWA SEMARANG DI PERKULIAHAN PADA MASA PANDEMI COVID-19

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



Disusun oleh
Maria Ivana Chrysanti Santoso
17.L1.0008

Pembimbing
Ryan Sheehan Nababan, S.Sn., M.Sn.
NPP : 058.1.2019.367

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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

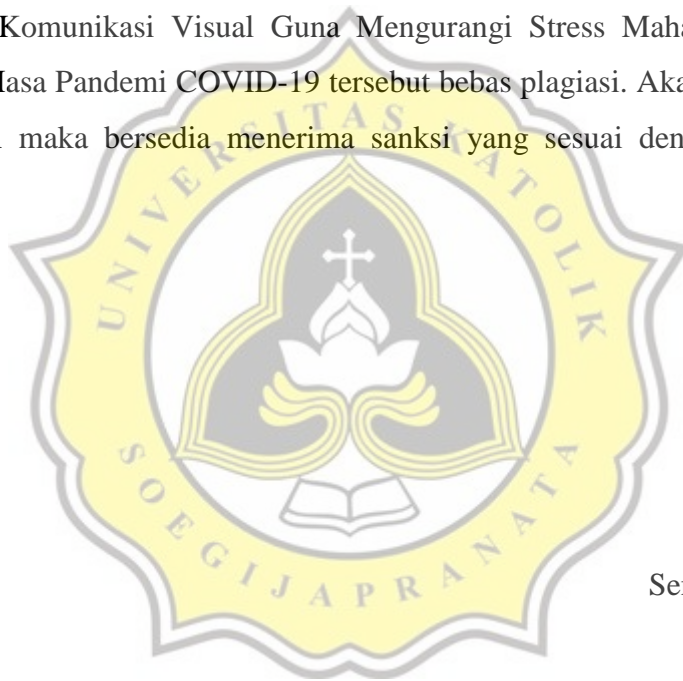
Nama : Maria Ivana Chrysanti Santoso

NIM : 17.L1.0008

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Media Interaktif Melalui Komunikasi Visual Guna Mengurangi Stress Mahasiswa Semarang di Perkuliahan pada Masa Pandemi COVID-19 tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 20 Juli 2021

Yang menyatakan,



Maria Ivana Chrysanti Santoso

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Media Interaktif Melalui Komunikasi Visual Guna Mengurangi Stress Mahasiswa Semarang di Perkuliahan Pada Masa Pandemi COVID-19

Diajukan oleh : Maria Ivana Chrysanti S

NIM : 17.L1.0008

Tanggal disetujui : 05 Juli 2021

Telah setuju oleh

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

Penguji 1 : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

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

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

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

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

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.L1.0008

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

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maria Ivana Chrysanti Santoso
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Perancangan Media Interaktif Aplikasi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“Perancangan Media Interaktif Melalui Komunikasi Visual Guna Mengurangi Stress Mahasiswa Semarang di Perkuliahan pada Masa Pandemi COVID-19”** 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, 20 Juli 2021

Yang menyatakan,



Maria Ivana Chrysanti Santoso

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia yang telah Ia berikan sehingga kegiatan penyusunan laporan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Media interaktif Melalui Komunikasi Visual Guna Mengurangi Stress Mahasiswa Semarang di Perkuliahan Pada Masa Pandemi COVID-19 dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir hingga selesai, yaitu kepada:

1. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan sarana dan prasana dalam penyusunan laporan perancangan ini.
2. Bapak Ryan Sheehan Nababan, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan juga pikiran untuk membimbing selama penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ir. Ign. Dono Sayoso, M.S.R. dan Bapak Alfons Christian Hardjana, S.Ds., M.A. selaku dosen penguji yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan juga pikiran untuk mengoreksi kesalahan yang ada pada perancangan ini.
4. Ibu Christine Wibowo, S.Psi., M.Psi. selaku narasumber kunci dalam perancangan ini.
5. Orang tua, keluarga, dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir.
6. Serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas segala bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga perancangan ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, maka penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang ada. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membacanya. Terima kasih.

Semarang, 20 Juli 2021



Maria Ivana Chrysanti Santoso

ABSTRAK

Masuknya pandemi COVID-19 ke Indonesia memunculkan rasa stres pada mahasiswa dikarenakan tuntutan untuk beradaptasi dengan perkuliahan secara daring. Stres yang dibiarkan tanpa penanganan dalam jangka waktu panjang dapat memiliki dampak yang cukup fatal pada kesehatan mental mahasiswa. Perancangan aplikasi ini dibuat dengan harapan dapat membantu mahasiswa yang kurang dapat melepaskan stres perkuliahan dengan baik selama masa pandemi. Dengan penelitian secara kualitatif, data yang dikumpulkan melalui hasil observasi, studi literatur, dan wawancara kemudian akan dianalisis dengan metode analisis interaktif untuk menemukan jenis perancangan yang tepat, kreatif, dan solutif yang dapat membantu mengurangi stres yang dirasakan oleh mahasiswa. Hasil perancangan berupa aplikasi dengan desain dan gaya bahasa yang telah disesuaikan dengan mahasiswa untuk membantu mengurangi stres yang mereka rasakan. Dengan 2 fitur utama yaitu untuk membantu mahasiswa melampiaskan stres yang mereka rasakan selama ini, dan fitur yang lainnya untuk membantu mahasiswa menenangkan diri dan pikiran mereka dari rasa stres yang dialami.

Kata kunci : aplikasi, komunikasi visual, mahasiswa, media interaktif, stres.



ABSTRACT

The emergence of the COVID-19 pandemic in Indonesia caused a stress for students due to the demands to adapt to online lectures. Stress that's left untreated for a long period of time can have a fatal impact on the mental health of students. The planning of this application was made with the prospect of helping students who are can't release their stress of lectures properly during the pandemic. With the qualitative research, data collected through observations, literature studies, and interviews then will be analyzed using interactive analytical methods to find the right type of planning, creative, and solution that can help to reduce the stress felt by students. The result of the planning is an application with a design and language style that has been customized for students to help reduce their stress as well. With 2 main features, the first one to help students wreak the stress they've been through all this time, and other features to help students calm themselves and their minds down from the stress they have experienced.

Keywords : application, visual communication, college student, interactive media, stress.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.3.1 Lingkup Pembahasan	3
1.3.2 Batasan Wilayah dan Waktu.....	3
1.3.3 Target Sasaran.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.6.1 Manfat bagi Mahasiswa	4
1.6.2 Manfaat bagi Masyarakat.....	4
1.6.3 Manfaat bagi Peneliti	4
1.7 Metode Penelitian.....	4
1.7.1 Ragam Data.....	5
1.7.2 Strategi Pengumpulan Data.....	6
1.7.3 Sumber Data.....	6
1.7.4 Populasi dan Sampel.....	7
1.7.5 Analisis	8
1.8 Metode Perancangan	8
BAB II TINJAUAN UMUM.....	10
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.1.1 Kerangka Pikir	12
2.1.2 Hasil Perancangan Serupa Terdahulu	13

2.1.3	Komparasi Desain	15
2.2	Landasan Teori	17
2.2.1	Stres	17
2.2.2	Desain Komunikasi Visual	20
2.2.3	Media Komunikasi Visual	26
2.2.4	Multimedia Interaktif	27
2.2.5	Aplikasi Mobile	29
2.2.6	Gamifikasi	31
2.2.7	AISAS	31
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI		33
3.1	Analisis Data Tahap Awal	33
3.1.1	Data dari Observasi Daring	33
3.1.2	Data dari Studi Literatur	33
3.1.3	Data dari Wawancara	34
3.1.4	Hasil Analisis Tahap Awal	35
3.2	Analisis Data Tahap Kedua	35
3.3	Sasaran Khalayak	36
3.2.1	Demografis	36
3.2.2	Psikografis	36
3.2.3	Geografis	37
3.4	Strategi Komunikasi	37
3.3.1	5W+1H	37
3.3.2	AISAS	38
3.5	Strategi Media	39
3.4.1	Media Primer	39
3.4.2	Media Sekunder	39
3.6	Perencanaan Biaya Kreatif	40
BAB IV STRATEGI KREATIF		41
4.1	Konsep Verbal	41
4.1.1	Aplikasi	41
4.1.2	Logo	48
4.1.3	Iklan dan Promosi	48
4.2	Konsep Visual	49
4.2.1	Gaya Desain	49
4.2.2	Tipografi	50

4.2.3	Warna.....	50
4.2.4	Layout.....	52
4.3	Visualisasi Desain.....	53
4.3.1	Logo.....	53
4.3.2	Aplikasi Nuraga.....	54
4.3.3	Iklan dan Promosi.....	61
BAB V PENUTUP.....		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....		67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh hasil perancangan buku ilustrasi yang dibuat Suryatna	13
Gambar 2.2 Contoh hasil perancangan media interaktif yang dibuat Benedicka	13
Gambar 2.3. Tampilan visual AntiStress	14
Gambar 2.4. Salah satu <i>game</i> yang ada dalam AntiStress	14
Gambar 2.5. Tampilan visual Riliv	15
Gambar 2.6. Tampilan visual fitur meditasi dan jurnal	15
Gambar 2.7. Contoh gambar ilustrasi	20
Gambar 2.8. Tipografi berdasarkan bentuk huruf	21
Gambar 2.9. <i>Sequence</i>	22
Gambar 2.10. <i>Emphasis</i>	22
Gambar 2.11. <i>Balance</i>	23
Gambar 2.12. <i>Unity</i>	23
Gambar 2.13. Roda Warna	24
Gambar 4.1. Contoh referensi gambar <i>flat design</i>	49
Gambar 4.2. <i>Primary Color</i>	51
Gambar 4.3. <i>Secondary Color</i>	51
Gambar 4.4. Contoh referensi alur I pada aplikasi	52
Gambar 4.5. Contoh referensi alur L pada poster	52
Gambar 4.6. Contoh referensi penekanan pada fitur	52
Gambar 4.7. Contoh referensi keseimbangan simetris	53
Gambar 4.8. Skema Logo Nuraga	54
Gambar 4.9. Logo Nuraga	54
Gambar 4.10. Skema aplikasi Nuraga	54
Gambar 4.11. Nuraga – <i>loading screen</i>	55
Gambar 4.12. Nuraga – halaman awal	55
Gambar 4.13. Nuraga – <i>mood tracking</i>	55
Gambar 4.14. Nuraga – fitur angkara dan samudra	56
Gambar 4.15. Nuraga – fitur angkara (riak)	56
Gambar 4.16. Nuraga – fitur angkara (antara)	57
Gambar 4.17. Nuraga – fitur angkara (cara)	57
Gambar 4.18. Nuraga – fitur samudra (aria)	58
Gambar 4.19. Nuraga – fitur samudra (grahita)	59
Gambar 4.20. Nuraga – fitur samudra (kintaka)	60
Gambar 4.21. Skema poster digital	61
Gambar 4.22. Poster digital	62

Gambar 4.23. Skema iklan instagram *story*63
Gambar 4.24. Iklan instagram *story*.....63
Gambar 4.25. Skema konten instagram *post*64
Gambar 4.26. Konten nstagram *post*.....65

