

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI
BAHAYA GADGET BAGI ANAK KEPADA ORANGTUA**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Di susun oleh:

Megi Rizki Novalia
NIM 42313010173
Program Studi Desain Komunikasi Visual
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Novena Ulita Napitupulu, S.Pd., M.Sn

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2016**

 UNIVERSITAS MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Semester: Genap

Tahun Akademik 2015 / 2016

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Megi Rizki Novalia
Nim	: 42313010173
Jurusan/Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	: PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BAHAYA GADGET BAGI ANAK-ANAK KEPADA ORANGTUA

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila pernyataan penulis tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 24 Juni 2016

Yang memberi pernyataan,



Megi Rizki Novalia



Semester: Genap

Tahun Akademik 2015 / 2016

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir

: PERANCANGAN MEDIA INFORMASI

BAHAYA GADGET BAGI ANAK-ANAK KEPADA ORANGTUA

Disusun oleh:

Nama : Megi Rizki Novalia

Nim : 42313010173

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada sidang Riset Desain Tanggal 17 Juni 2016

Pembimbing,

Novena Ulita Napitupulu, S.Pd., M.Sn

Jakarta, 24 Juni 2016

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Mengetahui,

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Ketua Program Studi Desain Produk

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Lukman Arief, S.Ds., M.Sh



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur semata ditujukan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BAHAYA GADGET KEPADA ORANGTUA”.

Laporan tugas akhir ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S-1) pada jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Mercu Buana. Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, Penulis berusaha untuk menerapkan ilmu yang telah didapat selama proses perkuliahan dengan tidak terlepas dari petunjuk, bimbingan, bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan kali ini penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu dan Ayah yang tercinta, atas doa, dukungan moral juga moril kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir serta laporan Tugas Akhir tepat waktu.
2. Bapak Ir. Edie Muladi, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Desain Dan Seni Kreatif, UNIVERSITAS MERCU BUANA.
3. Bapak Lukman Arief, S.Ds, M.Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual dan koordinator Tugas Akhir, UNIVERSITAS MERCU BUANA.
4. Ibu Novena Ulita, S.Pd, M.Sn, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, atas segala ilmu dan dukungan yang diberikan selama proses penggerjaan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh dosen khususnya dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual dan staf Tata Usaha (TU) Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK) yang telah membantu dan membimbing dalam menempuh seluruh mata kuliah dan ujian sehingga persyaratan dapat terpenuhi.
6. Lucky Ramadona, atas waktu dan dukungan yang senantiasa menyertai dalam proses penggerjaan Tugas Akhir ini.

7. Fanny dan Syifa teman seperjuangan seperbimbingan dan teman-teman Desain Komunikasi Visual (DKV) 2012 lainnya yang telah memberikan dukungan dan bantuannya.

Tiada untaian kata yang cukup yang dapat Penulis sampaikan sebagai balas atas jasa yang Penulis terima melainkan hanya harapan semoga ALLAH SWT membalas semua amal tersebut. Akhir kata, tiada kata lain harapan penulis semoga laporan Tugas Akhir ini dengan segala kekurangan dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi pembaca.

Jakarta, 24 Juni 2016

Megi Rizki Novalia



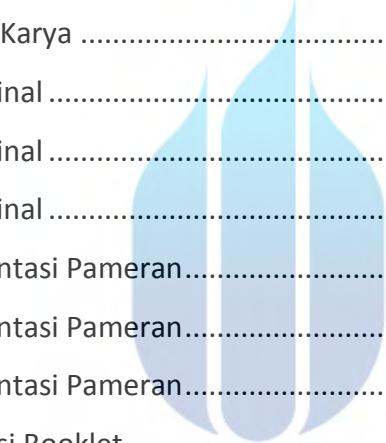
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
BAB II METODE PERANCANGAN	3
A. Orisinalitas	3
B. Kelompok Pengguna Produk	4
1. Demografis	4
2. Geografis	4
3. Psikolografis	4
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1. Tujuan Perancangan	4
2. Manfaat Perancangan	5
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi	5
1. Logika Dasar Perancangan	5
2. Teknologi Yang Dibutuhkan	6
3. Biaya Perancangan dan Produksi	6
E. Skema Proses Kerja	7
BAB III DATA PERANCANGAN	8
A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	8
1. Observasi	8
2. Studi Pustaka atau Literatur	8
3. Jurnal	8

B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan	20
1. Teori Media Cetak	10
2. Teori Prinsip Desain.....	11
3. Teori Tipografi	11
4. Teori Warna.....	12
5. Teori Ilustrasi.....	13
C. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan	13
1. Ide	14
2. Sketsa.....	14
3. Desain Awal	14
4. Proses Digital	14
5. Final Desain.....	14
D. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan	15
 BAB IV KONSEP PERANCANGAN	16
A. Tataran Komunitas	16
B. Tataran Sistem	16
C. Tataran Produk	17
D. Tataran Elemen	19
1. Ilustrasi	19
2. Warna	19
3. Tipografi	19
4. Grid.....	20
5. Proteksi Karya	22
6. Material	23
 BAB V PAMERAN	24
A. Desain Final	24
B. Konsep Pameran	25
C. Respon Pengunjung	25
 DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN	30

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1	Referensi Buku	3
Gb. 2	Ukuran Buku.....	9
Gb. 3	Media Pendukung: Pin	17
Gb. 4	Media Pendukung: Stiker	18
Gb. 5	Media pendukung: Mug.....	19
Gb. 6	Ilustrasi Karakter	19
Gb. 7	Kode Warna.....	20
Gb. 8	Konsep Grid	22
Gb. 9	Proteksi Karya	22
Gb. 10	Desain Final	24
Gb. 11	Desain Final	24
Gb. 12	Desain Final	25
Gb. 13	Dokumentasi Pameran.....	25
Gb. 14	Dokumentasi Pameran.....	26
Gb. 15	Dokumentasi Pameran.....	26
Gb. 16	Sosialisasi Booklet	27
Gb. 17	Sosialisasi Booklet	27


MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel. 1 Biaya Perancangan dan Produksi	6
---	---

