

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL BAHAYA
KECANDUAN GAME ONLINE DI INSTAGRAM**

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



Oleh :

Eryffa Riana Prandari

42317210020

Program Studi Desain Komunikasi Visual


Dosen Pembimbing :

Dwi Ramayanti, M.Sn

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2021

	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPRESIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	Q
---	--	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Eryffa Riana Prandari**
 Nomor Induk Mahasiswa : 42317210020
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

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


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

Bogor, 19 Mei 2021

Yang memberikan pernyataan,



Eryffa Riana Prandari

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

Semester: Ganjil / Genap

Tahun Akademik: 20 __ / 20 __

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

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL BAHAYA KECANDUAN GAME ONLINE DI INSTAGRAM

Disusun Oleh,

Nama : Eryffa Riana Prandari
 Nomor Induk Mahasiswa : 42317210020
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 21 Juli 2021

Pembimbing,



Dwi Ramayanti, M.Sn

Jakarta, 21 Juli 2021

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Ketua Program Studi




Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL
BAHAYA KECANDUAN GAME ONLINE
DI INSTAGRAM**

Eryffa Riana Prandari

NIM 42317210020

ABSTRACT

Online games are indeed synonymous with negative effects, one of the most visible negative effects is the emergence of addiction that causes victims to forget everything. At this time, online games have developed and are starting to become a lifestyle for some Indonesians. Many online game users are teenagers.

After obtaining data from research studies, the authors design a social campaign "The Dangers of Online Game Addiction on Instagram" which is applied to social media, namely Instagram. This social campaign is implemented for teenagers who like to play online games in the hope that they will know more about the positive and negative impacts of playing online games for too long.

Keywords : *Social campaign, Social Media, Online Games*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL
BAHAYA KECANDUAN GAME ONLINE
DI INSTAGRAM**

Eryffa Riana Prandari

NIM 42317210020

ABSTRAK

Game online memang identik dengan efek yang negatif, salah satu efek negatif yang paling banyak terlihat adalah munculnya sifat kecanduan yang mengakibatkan para korban lupa dalam segala hal. Pada saat ini, game online telah berkembang dan mulai menjadi gaya hidup sebagian orang Indonesia. Pengguna *game online* sendiri banyak yang berasal dari kalangan remaja.

Setelah memperoleh data dari penelitian riset, penulis melakukan perancangan kampanye sosial “Bahaya Kecanduan Game Online di Instagram” yang diterapkan pada media sosial yaitu Instagram. Kampanye sosial ini diterapkan untuk para remaja yang suka bermain game online dengan harapan agar mereka lebih mengetahui dampak positif serta dampak negatif apabila terlalu lama bermain *game online*.

Kata Kunci : Kampanye Sosial, Media Sosial, *Game Online*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur perancang panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini dengan baik. Adapun judul tugas akhir yang penulis ambil sebagai berikut, “Perancangan Kampanye Sosial Bahaya Kecanduan Game Online di Instagram”, merupakan syarat kelulusan Sarjana Strata satu (S1) di Universitas Mercu Buana.

Selama menyelesaikan Tugas Akhir ini, Penulis telah banyak menerima bimbingan, pengarahan, petunjuk dan saran yang membantu dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Ngadino Surip, MS selaku rektor Universitas Mercu Buana
2. Bapak Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds selaku Koordinator Tugas Akhir
3. Ibu M.Si Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual
4. Ibu Dwi Ramayanti, M.Sn selaku dosen pembimbing Tugas Akhir
5. Orang tua dan keluarga perancang yang telah mendukung, mendoakan dan membimbing saya selama menjalani program studi hingga akhir penulisan Tugas Akhir.
6. Kepada teman-teman seperjuangan Desain Komunikasi Visual angkatan 2017 dan sahabat diluar kampus yang turut mendukung saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini

Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual yang ingin mengambil judul yang serupa.

Bogor, 19 Mei 2021

Eryffa Riana Prandari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Tujuan Perancangan	4
C. Manfaat Perancangan	4
BAB II METODE PERANCANGAN	
A. Orisinalitas	5
B. Target/Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran)	12
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	13
D. Skema Proses Desain	14
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	
A. Data Aspek dan Komunikasi Karya	18
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan	21
C. Data Aspek Keindahan Perancangan	23
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	
A. Tataran Lingkungan Data Komunitas	26
B. Tataran Sistem	27
C. Tataran Produk	30
D. Tataran Komponen	56
BAB V UJI DESAIN	
A. Deskripsi Karya	63
B. Kegiatan Uji Desain	65
C. Hasil Uji Desain	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Referensi 1	6
Gambar 2: Referensi 2	7
Gambar 3: Referensi 3	8
Gambar 4: Referensi 4	9
Gambar 5: Referensi 5	10
Gambar 6: Diagram Pie Usia Responden	12
Gambar 7: Skema Proses Desain	14
Gambar 8: Mindmapping	15
Gambar 9: Sketsa Kasar	15
Gambar 10: Comprehensive Design	16
Gambar 11: Final Design	16
Gambar 12: Test.....	17
Gambar 13: Perancangan Kampanye.....	27
Gambar 14: Edukasi 1	31
Gambar 15: Edukasi 2	32
Gambar 16: Edukasi 3	32
Gambar 17: Edukasi 4	33
Gambar 18: Informasi 1	34
Gambar 19: Edukasi 5	36
Gambar 20: Informasi 2	37
Gambar 21: Edukasi 6.....	38
Gambar 22: Kuis	38
Gambar 23: Quotes 1	39
Gambar 24: Motion Graphic	40
Gambar 25: Quotes 2	41
Gambar 26: Informasi 3	41
Gambar 27: Informasi 4	42
Gambar 28: Informasi 5	43
Gambar 29: Button “ Home” pada website.....	44
Gambar 30: Button “ About” pada website	45
Gambar 31: Button “ Merchandise” pada website	46
Gambar 32: Media Utama Instagram.....	47
Gambar 33: T-shirt.....	47
Gambar 34: Tote Bag.....	48
Gambar 35: Kipas Tangan	48
Gambar 36: Masker.....	48
Gambar 37: Mug.....	49
Gambar 38: Pin Button	49
Gambar 39: Sticker	49
Gambar 40: Kalender Meja.....	50
Gambar 41: Poster.....	50
Gambar 42: Website	52
Gambar 43: Tampilan Instagram	53
Gambar 44: Template Feeds Instagram	54
Gambar 45: Layout Feeds Instagram	54

Gambar 46: Layout Feeds Instagram	55
Gambar 47: Layout Feeds Instagram	55
Gambar 48: Layout Feeds Instagram	55
Gambar 49: Logo	56
Gambar 50: Warna Utama	57
Gambar 51: Warna Pendukung	57
Gambar 52: Tipografi Headline	57
Gambar 53: Tipografi Copywriting	58
Gambar 54: Ilustrasi Karakter	59
Gambar 55: Sketsa Karakter	59
Gambar 56: Karakter 1	60
Gambar 57: Karakter 2	60
Gambar 58: Screenshot Website	61
Gambar 59: Screenshot Story Instagram	61
Gambar 60: Screenshot Story WhatsApp	62
Gambar 61: Konsep Perancangan	63
Gambar 62: Media Utama Instagram	64
Gambar 63: Pameran Karya melalui Situs Galeri FDSK	65
Gambar 64: Total view dan like pada situs Galeri FDSK Mercubuana	66
Gambar 65: Akun Instagram	66
Gambar 66: Komentar Pakar	67
Gambar 67: Evaluasi	70
Gambar 68: Komentar Viewers	71



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar Lampiran 1: Kartu Asistensi	74
Gambar Lampiran 2: CV Narasumber	75
Gambar Lampiran 3: Kegiatan Uji Desain	76



DAFTAR TABEL

Tabel 1: Karya Sejenis Primer	7
Tabel 2: Karya Sejenis Sekunder	11
Tabel 3: Perencanaan Kampanye	30
Tabel 4: Deskripsi Karya	43
Tabel 5: Deskripsi Website	46
Tabel 6: Deskripsi Karakter	60
Tabel 7: Pertanyaan Evaluasi Awal dan Akhir Kampanye	69

