

TUGAS AKHIR

**SOSIALISASI PENTINGNYA BIJAK BERMEDIA
DIGITAL LEWAT KONTEN AUDIO VISUAL
“KABAR DENGKUL”**


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



Oleh :
Rachmat Fitriadi Caesar
NIM 423 1701 0064
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :
Ir. Edy Mulady, M.Si

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2022

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

Semester : 9

Tahun Akademik : 2021-2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rachmat Fitriadi Caesar
Nomor Induk Mahasiswa : 42317010064
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : SOSIALISASI PENTINGNYA BIJAK BERMEDIA
DIGITAL LEWAT KONTEN AUDIO VISUAL
"KABAR DENGKUL"

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan 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.

MERCU BUANA



Jakarta, 10 Agustus 2022

Yang memberikan pernyataan,



METERAI
TEMPEL
C5F49AKX016670946

(Rachmat Fitriadi Caesar)

	<p>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	--	---

Semester : 9

Tahun Akademik : 2021-2022

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

Judul Tugas Akhir : Sosialisasi Pentingnya Bijak Bermedia Digital Lewat Konten Audio Visual "Kabar Dengkul"

Disusun Oleh,

Nama Mahasiswa : Rachmat Fitriadi Caesar

Nomor Induk Mahasiswa : 42317010064

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 19 Juli 2022

Pembimbing,


**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
 Ir. Edy Mulady, M.Si

Jakarta, 01 Agustus 2022

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn

Ketua Program Studi



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

SOSIALISASI PENTINGNYA BIJAK BERMEDIA DIGITAL LEWAT KONTEN AUDIO VISUAL “KABAR DENGKUL”

Rachmat Fitriadi Caesar
NIM 42317010064

ABSTRACT

The rise of false information spread on the internet is one of the negative impacts of the rapid development of digital communication media, social media is one of the main means of disseminating such information. The large number of users and the ease of communicating and sharing information on social media are the reasons for the spread of disinformation and misinformation or better known as hoaxes. Therefore, awareness and digital literacy skills are needed in filtering information on social media users to be able to stop the spread of hoaxes, especially in generation z as the majority of internet users. For this reason, the author will design a socialization media in the form of public service advertisements on audio-visual-based social media platforms, namely YouTube, Tiktok and Instagram.

Kata Kunci : Hoax, Digital Literacy, Digital Media



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

SOSIALISASI PENTINGNYA BIJAK BERMEDIA DIGITAL LEWAT KONTEN AUDIO VISUAL “KABAR DENGKUL”

Rachmat Fitriadi Caesar
NIM 42317010064

ABSTRAK

Maraknya informasi tidak benar yang tersebar di internet merupakan salah satu dampak negatif dari pesatnya perkembangan media komunikasi digital, media sosial adalah salah satu sarana utama persebaran informasi tersebut. Besarnya jumlah pengguna dan kemudahan dalam berkomunikasi dan berbagi informasi di media sosial menjadi alasan tersebarnya dis dan misinformasi atau yang lebih dikenal dengan hoax. Karenanya diperlukan kesadaran dan kemampuan literasi digital dalam menyaring informasi pada pengguna media sosial untuk dapat menghentikan persebaran hoax khususnya pada generasi Z sebagai mayoritas pengguna internet. Untuk itu penulis akan merancang sebuah media sosialisasi berupa iklan layanan masyarakat pada platform media sosial berbasis audio visual yaitu youtube, tiktok dan instagram.

Kata Kunci : *Hoax, Literasi Digital, Media Digital*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kita sanjungkan khadirat Allah SWT, dengan rahmat dan karunia-Nya dapat membuat penulis menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul : **Sosialisasi Pentingnya Bijak Bermedia Digital Lewat Konten Audio Visual “Kabar Dengkul”**

Hal ini dilakukan untuk memenuhi syarat akademik untuk menyelesaikan Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual dan untuk menempuh gelar sarjana Desain Komunikasi Visual dari Universitas Mercu Buana. Penulis menyadari dalam penyusunan Laporan Tugas Akhirnya ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan hikmat, anugerah serta bimbingannya kepada penulis sehingga ide, konsep, produksi dan laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan maksimal.
2. Orang tua yang telah berjuang dan mendukung baik secara materi maupun non-materi dari awal sampai akhir sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Ir. Edy Muladi, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberikan masukan untuk kelancaran dalam menyelesaikan Tugas akhir.
4. Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, CS., selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana, Jakarta.
5. Serta teman-teman dekat yang telah rela meluangkan waktunya untuk memberi dukungan semangat dalam menemani proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.

Jakarta, 10 Mei 2022

Rachmat Fitriadi Caesar

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABLE	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Tujuan Perancangan.....	2
C. Manfaat Perancangan.....	2
II. METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas.....	4
B. Target/Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran).....	6
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	7
D. Skema Proses Desain.....	8
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	11
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan.....	11
B. Data Aspek Teknis Perancangan.....	13
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....	14
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	20
A. Tataran Lingkungan/Komunitas (Community Level).....	20
B. Tataran Sistem (System Level)	21
C. Tataran Produk (Product Level)	22
D. Tataran Komponen (Components Level)	35
V. UJI DESAIN	37
A. Deskripsi Karya.....	37
B. Kegiatan Uji Desain.....	37
C. Hasil Uji Desain	40
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN-LAMPIRAN	45
	vii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Inspirasi karya sejenis 1	5
Gambar 2. Inspirasi karya sejenis 2	5
Gambar 3. Inspirasi karya sejenis 3	6
Gambar 4. Sketsa visual seri kenaikan harga – minyak goreng	22
Gambar 5. Sketsa visual seri kenaikan harga – nambah bakso	23
Gambar 6. Sketsa visual seri pandemi – nunggu angkot	23
Gambar 7. Sketsa visual seri pandemi – pasar mundur	24
Gambar 8. Timeline konten minyak goreng	25
Gambar 9. Timeline konten nambah bakso	26
Gambar 10. Timeline konten menunggu angkot	27
Gambar 11. Timeline konten pasar mundur	28
Gambar 12. Konten minyak goreng – eye level; full shot	29
Gambar 13. Konten minyak goreng – high angle; close up	29
Gambar 14. Konten nambah bakso - medium shot; close up	30
Gambar 15. Konten menunggu angkot – long shot	31
Gambar 16. Konten menunggu angkot – medium shot	31
Gambar 17. Konten pasar mundur – selfie shot	32
Gambar 18. Logo	32
Gambar 19. Poster Pesan	33
Gambar 20. Emphasis Poster Pesan	34
Gambar 21. Instagram Feeds	34
Gambar 22. Warna	35
Gambar 23. Tipografi	35
Gambar 24. Proteksi Karya	36
Gambar 25. Halaman muka pameran Jumpa Maya	37
Gambar 26. Laman karya perancang pada pameran Jumpa Maya	38
Gambar 27. Laman Feeds dan Reels instagram	39
Gambar 28. Laman channel youtube	39
Gambar 29. Laman tiktok	40
Gambar 30. Feedback komentar	41

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Karya 1	5
Tabel 2. Inspirasi Karya 2	5
Tabel 3. Inspirasi Karya 3	6
Tabel 4. Biaya Perancangan	8
Tabel 5. Storyboard	22
Tabel 4. Feedback Komentar	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi.....	45
Lampiran 2. Hasil Sidang Akhir	46
Lampiran 3. Komentar Dosen Penguji	47

