



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN ULANG VISUAL SOSIALISASI BANK
SAMPAH UNTUK MASYARAKAT TANGERANG KOTA**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Bella Puspita Sari
NIM : 13120210019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bella Puspita Sari

NIM : 13120210019

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN ULANG SOSIALISASI

BANK SAMPAH UNTUK MASYARAKAT TANGERANG KOTA

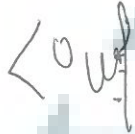
dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 18 Januari 2017



Bella Puspita Sari



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG VISUAL SOSIALISASI

BANK SAMPAH UNTUK MASYARAKAT TANGERANG KOTA

Oleh

Nama : Bella Puspita Sari

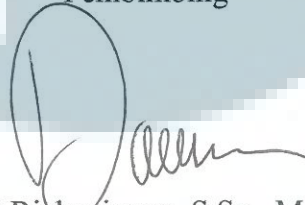
NIM : 13120210019

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 24 Januari 2017

Pembimbing



Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.

Penguji



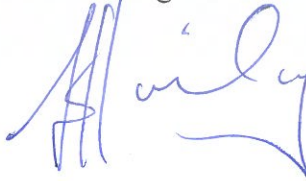
Greysia Susilo J, S.E., S.Sn., M.Hum.

Ketua Sidang



Nadia Mahatmi, M.Ds.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Penulis mengambil judul “PERANCANGAN ULANG VISUAL SOSIALISASI BANK SAMPAH UNTUK MASYARAKAT TANGERANG KOTA” dikarenakan penulis melihat Bank Sampah memiliki banyak potensi karena memiliki nilai ekonomi yang dapat menjadi daya tarik lebih dari program-program pemerintah dalam usaha mengurangi jumlah *volume* sampah.

Selama perancangan penulis mendapatkan banyak pengalaman baru dan penulis banyak belajar baik secara teori maupun secara praktik. Penulis yakin ilmu-ilmu tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga ilmu tersebut tidak menjadi sia-sia. Penulis berharap penulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pembaca dapat mendapatkan informasi mengenai perancangan sosialisasi yang baik.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam perancangan Tugas Akhir ini.

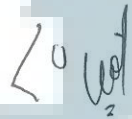
Dengan segala hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan kemampuan kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini mulai dari pencarian topik hingga perancangan karya.
2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Darfi Rizkavirwan selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberi masukan kepada penulis dalam perancangan tugas akhir dari awal hingga akhir.

4. Bapak Joni Nur Budi Kawulur, Bapak Gideon Kamang Fredik, Bapak Erwin Alfian, Ibu Chara Susanti, Ibu Lalitya Talitha Pinasthika yang telah menjadi dosen pembimbing spesialis dan memberi kritik serta saran selama proses perancangan.
5. Bapak Teguh selaku Humas TPA rawa kucing, Bapak Supri selaku kepala pengolahan DKP Tangerang Kota, Ibu Eka selaku humas program Bank Sampah yang bersedia memberikan waktunya untuk penulis wawancara untuk pengumpulan data mengenai program Bank Sampah.
6. Bapak Unus dan Ibu Ningsih selaku pemilik Bank Sampah dan nasabah Bank Sampah lainnya yang telah memperbolehkan penulis untuk mengikuti dan mendokumentasikan kegiatan Bank Sampah.
7. Ibu Tri dan anak-anaknya yang memperbolehkan penulis mengikuti serta mendokumentasikan kehidupan sehari-hari beliau.
8. Ibu Vanda Stanza, Zalfa dan Fatih selaku model yang bersedia membantu dalam proses perancangan.
9. Lim Hui Meng dan Dewi Megasari selaku orang tua penulis yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menjadi sosok mandiri dan yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan perancangan ini.
10. Anak-anak tenTAragrafis #9 yang menjadi teman seperjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini dan yang selalu memberi semangat satu sama lain.

11. Ryan Stevan yang selalu menemani, memberikan masukan dari awal hingga akhir dan membantu dalam proses pencarian data. Angelia Setio, Sindi Paramita, Monica Chandra, Amanda Rosemary Winarko yang selalu bersedia membantu penulis.

Tangerang, 18 Januari 2017



Bella Puspita Sari



ABSTRAKSI

Tangerang merupakan kota yang mendapat penghargaan Adipura Kirana, penghargaan ini merupakan penghargaan mengenai udara dan lingkungan yang bersih. Sayangnya dibalik penghargaan yang didapat oleh kota Tangerang, tidak banyak yang tahu bahwa jumlah *volume* sampah di Tempat Pembuangan Akhir kerap meningkat setiap tahunnya, sehingga pemerintah kota Tangerang berusaha untuk menciptakan program-program untuk mengurangi *volume* sampah tersebut. Salah satu program yang diciptakan adalah program Bank Sampah, kenyataannya program bank sampah ini belum terlalu diminati masyarakat Tangerang padahal Dinas Kebersihan dan Pertamanan Tangerang telah melakukan sosialisasi diberbagai tempat. Penulis mewawancarai beberapa pihak dari Dinas Kebersihan dan Pertamanan Tangerang dan melakukan pembagian kuesioner kepada masyarakat Tangerang Kota guna untuk mendapatkan data mengenai bank sampah. Tetapi dari hasil kuesioner tersebut terbukti bahwa banyak masyarakat Tangerang Kota yang tidak tahu apa itu bank sampah. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk merancang ulang visual sosialisasi mengenai Bank Sampah. Guna untuk memperkenalkan kepada masyarakat Tangerang Kota mengenai bank sampah dan meningkatkan jumlah nasabah di bank sampah ini.

Kata kunci : Sosialisasi, Bank, Sampah, Tangerang

UMMN

ABSTRACT

Tangerang is a city that got Adipura Kirana Award, this award is an award for clean air and environment. Unfortunately, besides the award that tangerang city got, not many people know that the amount of the volume of waste keep increasing every year. Tangerang government keeps create programs that help to reduce the volume of the waste and one of them is Bank Sampah. Bank Sampah was created in 2010 but not many people interested in the program. Author collected information from interviewed some of people in charge in bank sampah from the Dinas Kebersihan dan Pertamanan Tangerang and distributing questionnaires to some people who lives in Tangerang Kota. The result of the questionnaires proved most of them does not know what Bank Sampah's. Therefore, the authors decided to re-design the visual of the socialization in order to introduce Bank Sampah and increase the number of the customer of the bank sampah in Tangerang Kota.

Keyword: Socialization, Bank, Sampah, Tangerang

U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XV
DAFTAR TABEL	XIX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir	5
1.5. Metodologi Pengumpulan Data	5
1.6. Metodologi Perancangan.....	8
1.7. Skematika Perancangan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1. Sosialisasi.....	11
2.1.1. Pengertian Sosialisasi.....	11

2.1.2. Tujuan Sosialisasi	11
2.1.3. Media Sosialisasi.....	12
2.2. Teori Komunikasi.....	14
2.2.1. Pengertian Komunikasi	14
2.2.2. Tujuan Komunikasi.....	16
2.2.3. Komponen Komunikasi	17
2.2.4. Kategori Komunikasi	18
2.2.5. Strategi Komunikasi.....	21
2.2.6. Jenis Komunikasi	24
2.2.7. Penyusunan Pesan Melalui Komunikasi	26
2.3. <i>Copywriting</i>	28
2.3.1. Teknik <i>Copywriting</i>	28
2.3.2. Elemen verbal dalam desain.....	29
2.5. Teori Warna	32
2.5.1. Psikologi warna.....	34
2.4. <i>Type</i>	36
2.6. <i>Grid</i>	40
2.6.1. Komponen <i>Grid</i>	40
2.7. <i>Layout</i>	42
BAB III METODOLOGI	53
3.1. Gambaran Umum Penelitian	53
3.2. Bank Sampah	54
3.2.1. Mekanisme Kerja Bank Sampah.....	55

3.2.2. Jenis Tabungan Bank Sampah	57
3.2.3. Sosialisasi Bank Sampah	57
3.3. Wawancara.....	59
3.3.1. Wawancara dengan TPA Rawa Kucing	59
3.3.2. Wawancara dengan Dinas Kebersihan dan Pertamanan	60
3.3.3. Wawancara dengan Pemilik Bank Sampah.....	62
3.3.4. Kesimpulan wawancara	65
3.4. Kuesioner	66
3.4.1. Kesimpulan Kuesioner	73
3.5. Observasi.....	74
3.5.1. Kesimpulan Observasi	79
3.6. Studi Eksisting	80
3.6.1. Referensi Sosialisasi Save Water	81
3.6.2. Referensi Kampanye I Want to Be.....	82
3.6.3. Promosi Bank Mandiri	83
3.3.6. Kesimpulan Studi Eksisting	84
BAB IV PERANCANGAN.....	85
4.1. Konsep Perancangan	85
4.1.1. Tujuan Perancangan	85
4.1.2. Strategi Kreatif Perancangan Sosialisasi.....	86
4.1.3. Strategi Komunikasi Sosialisasi	87
4.1.4. Media Komunikasi Sosialisasi	88
4.1.5. Timeline Sosialisasi.....	89

4.2. Pengembangan Konsep	90
4.2.1. <i>Mind Mapping</i>	90
4.2.2. Brainstroming	91
4.2.3. <i>Mood Board</i>	92
4.3. Perancangan	93
4.3.1. Logo Bank Sampah	93
4.3.2. Perancangan Ilustrasi	97
4.3.3. Perancangan <i>Tagline</i>	102
4.3.4. Perancangan <i>Pattern</i>	103
4.3.5. Perancangan Komunikasi	105
4.3.5. Perancangan <i>Headline</i>	105
4.4. Spanduk	106
4.4.1. <i>Layout</i> Spanduk	107
4.4.2. Warna pada spanduk	108
4.4.3. <i>Layout</i> Spanduk	110
4.4.4 Hasil Akhir Spanduk	111
4.5. Poster	112
4.5.1. <i>Layout</i> Poster	112
4.6. Brosur	114
4.5.1. Informasi Brosur	114
4.5.2. Bentuk Brosur	114
4.5.3. <i>Icon</i> Pada Brosur	115

4.5.3. Tipografi Pada Brosur	117
4.5.3. Hasil Akhir brosur	118
4.7. Aplikasi Pada Media	119
4.8. Estimasi Biaya.....	123
BAB V PENUTUP.....	124
5.1. Kesimpulan	124
5.2. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA.....	XX

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Warna primer, sekunder, tersier.....	33
Gambar 2.2. Contoh keluarga typeface, PT Serif.....	37
Gambar 2.3. Contoh <i>Serif</i>	38
Gambar 2.4. Contoh <i>Sans Serif</i>	38
Gambar 2.5. Contoh <i>Display (typeface; accent)</i>	39
Gambar 2.6. Contoh <i>Script (typeface; bowfin printworks)</i>	40
Gambar 2.7. Komponen <i>Grid</i>	41
Gambar 2.8. <i>Mondarian Layout</i>	43
Gambar 2.9. <i>Picture-window Layout</i>	44
Gambar 2.10. <i>Copyheavy Layout</i>	45
Gambar 2.11. <i>Frame Layout</i>	46
Gambar 2.12. <i>Circus Layout</i>	47
Gambar 2.13. <i>Multipanel Layout</i>	48
Gambar 2.14. <i>Silhouette Layout</i>	49
Gambar 2.15. <i>Big-type Layout</i>	50

Gambar 2.16. <i>Rebus Layout</i>	51
Gambar 2.17. <i>Alphabet-inspired Layout</i>	51
Gambar 3.1. Slide Presentasi Sosialisasi Bank Sampah.....	58
Gambar 3.2. Brosur Bank Sampah.....	58
Gambar 3.3. Dokumentasi Wawancara DKP Tangerang Kota.....	62
Gambar 3.4. Dokumentasi wawancara pemilik Bank Sampah.....	63
Gambar 3.5. Dokumentasi wawancara pemilik Bank Sampah.....	64
Gambar 3.6. Dokumentasi pembukuan Bank Sampah.....	65
Gambar 3.7. Dokumentasi Bank Sampah Kota Tangerang.....	75
Gambar 3.8. Dokumentasi Bank Sampah Sukasari.....	75
Gambar 3.9. Dokumentasi Bank Sampah Pabuaran Tumpeng.....	75
Gambar 3.10. Dokumentasi Bank Sampah Pabuaran Tumpeng.....	76
Gambar 3.11. Dokumentasi ngobrol bersama.....	77
Gambar 3.12. Dokumentasi Kegiatan Tri.....	79
Gambar 3.13. Sosialisasi <i>Save Water</i>	81
Gambar 3.14. Sosialisasi <i>I Want to Be</i>	82

Gambar 3.15. Poster Bank Mandiri.....	83
Gambar 4.1. <i>Mind Mapping</i> Bank Sampah.....	90
Gambar 4.2. <i>Brainstroming</i>	91
Gambar 4.3. <i>Moodboard</i> Perancangan.....	92
Gambar 4.4. <i>Moodboard</i> Fotografi.....	92
Gambar 4.5 Sketsa Logo.....	94
Gambar 4.6. Alternatif logo digital.....	95
Gambar 4.7. Logo Bank Sampah.....	95
Gambar 4.8. Skema Warna.....	96
Gambar 4.9. Sketsa Ilustrasi.....	97
Gambar 4.10. <i>Storyboard</i> Ilustrasi.....	98
Gambar 4.11. ilustrasi untuk belanja harian.....	99
Gambar 4.12. Ilustrasi Untuk Pendidikan.....	100
Gambar 4.13. Ilustrasi Untuk Belanja Lebaran.....	101
Gambar 4.14. Sketsa Tagline.....	103
Gambar 4.15. Digitalisasi Tagline.....	103
Gambar 4.16. Sketsa icon-icon pada pattern.....	104
Gambar 4.17. Hasil Akhir Pattern.....	104
Gambar 4.18. Sketsa <i>Headline</i>	105

Gambar 4.19. Sketsa perancangan headline.....	106
Gambar 4.20. Font Nexabold.....	107
Gambar 4.21. Font Avenir Medium.....	108
Gambar 4.22. Palet Warna.....	109
Gambar 4.23. Layout Spanduk.....	110
Gambar 4.24. Hasil Akhir Spanduk Belanja Harian.....	111
Gambar 4.25. Hasil Akhir spanduk Biaya Pendidikan.....	111
Gambar 4.26. Hasil Akhir Spanduk Belanja Lebaran.....	112
Gambar 4.27. Layout Poster.....	113
Gambar 4.28. Referensi bentuk brosur.....	115
Gambar 4.29. Sketsa Icon pada brosur.....	117
Gambar 4.30. Digitalisasi Icon pada brosur.....	117
Gambar 4.31. Tipografi pada brosur.....	118
Gambar 4.32. Hasil akhir brosur.....	118
Gambar 4.33. Pengaplikasian spanduk pada beberapa tempat.....	119
Gambar 4.34. Pengaplikasian stiker pada tempat sampah.....	120
Gambar 4.35 Pengaplikasian stiker pada media lain.....	121
Gambar 4.36 Pengaplikasian pada <i>merchandise</i>	122

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kuesioner.....	66
Tabel 3.2. Kuesioner.....	67
Tabel 3.3. Kuesioner.....	68
Tabel 3.4. Kuesioner.....	69
Tabel 3.5. Kuesioner.....	69
Tabel 3.6. Kuesioner.....	70
Tabel 3.7. Kuesioner.....	71
Tabel 4.1. Timeline Sosialisasi.....	89
Tabel 4.2. Estimasi Biaya.....	123

UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....XXII

LAMPIRAN B : SURAT IZIN.....XXVII

