

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN CAMPAIGN LARANGAN BERMAIN
SKATEBOARD DI TROTOAR BERUPA MEDIA POSTER**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli
Madya/Sarjana Terapan



Disusun Oleh

BAYU ADIANSYAH

NIM : 20100028

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2023

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN CAMPAIGN LARANGAN BERMAIN
SKATEBOARD DI TROTOAR BERUPA MEDIA POSTER

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli
Madya/Sarjana Terapan



Disusun Oleh

BAYU ADIANSYAH

NIM : 20100028

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

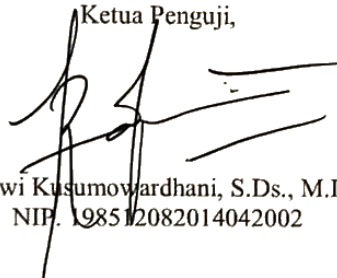
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Campaign Larangan Bermain Skateboard Di
Trotoar Berupa Media Poster
Penulis : Bayu Adiansyah
NIM : 20100028
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, 17 Juli 2023

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



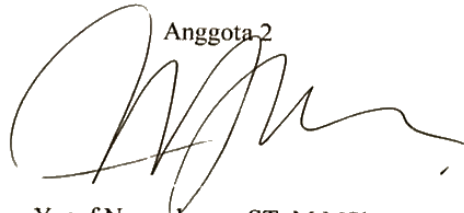
Pratiwi Kusumowardhani, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198512082014042002

Anggota 1



Adi Iryanto, M.Sn.
NIDN. 0313068302

Anggota 2



Yusuf Nurrachman, ST., M.MSi.
NIP. 197711132010121001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis




Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., MT.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Campaign Larangan Bermain Skateboard Di
Trotoar Berupa Media Poster
Penulis : Bayu Adiansyah
NIM : 20100028
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan dipersetujui untuk disidangkan. Ditandatangani
di Jakarta, 17 Juli 2023.

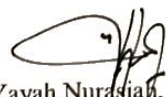
Pembimbing 1


an
Mulyanuddin, S.Pd., MM.
NIP 195912041981031001

Pembimbing 2


Yusuf Nurrahman, ST., M.MSi.
NIP. 197711132010121001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis


Yayah Nurashiah, M.Pd.
NIP 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Adiansyah
NIM : 20100028
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul Perancangan Campaign Larangan Bermain Skateboard Di Trotoar Berupa Media Poster **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Jakarta, 10 Juli 2023

Yang menyatakan,



Bayu Adiansyah
NIM 20100028

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Adiansyah
NIM : 20100028
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Campaign Larangan Bermain Skateboard di Trotoar Berupa Media Poster.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 10 Juli 2023

Yang menyatakan



Bayu Adiansyah
NIM 20100028

ABSTRAK

Skateboarding is a much-loved sport and can also be a recreational activity. Derived from California, United States since around the 1950s. Skateboard continues to grow from the beginning appeared in Indonesia in the 80s. Skatepark is the second home, where these skaters play skateboarding with complete facilities including obstacles, challenges such as quarter pipes and pools. Unfortunately, some skaters do not use the skatepark but instead use the sidewalk which should be used for pedestrians. In fact, quite a lot of skatepark places are provided by the government for free. Because the sidewalk is used for skateboarding, this can endanger the road users and the skaters themselves. The purpose of designing this campaign is to create mutual sympathy and be able to have a positive influence by making people aware that skateboarding on the sidewalk is dangerous with illustrations through poster media. The author also makes gimmick promotional media consisting of motion graphics, t-shirts, tote bags, stickers, hats, key chains and pins. The author hopes that the poster with the theme "Awareness and Invitation to Play Skateboarding in a Skatepark Not on the Sidewalk" will raise awareness and become better known to the surrounding community. **Keywords: Skateboard, skatepark, posters, and sidewalks.**

Skateboard adalah olahraga yang banyak disukai dan bisa juga sebagai aktivitas rekreasi. Berasal dari California, Amerika Serikat sejak sekitar tahun 1950-an. Skateboard terus berkembang dari awal muncul di Indonesia pada tahun 80-an. Skatepark merupakan rumah kedua, dimana para skater ini bermain skateboard dengan fasilitas yang lengkap terdapat rintangan, tantangan seperti quarter pipes dan pools. Sayangnya, sebagian para skater tidak menggunakan skatepark melainkan menggunakan trotoar yang seharusnya digunakan untuk pejalan kaki. Padahal, cukup banyak tempat skatepark yang diberikan pemerintah secara gratis. Karena trotoar digunakan untuk bermain skateboard, hal ini dapat membahayakan masyarakat pengguna jalan maupun skater itu sendiri. Tujuan dari perancangan campaign ini adalah untuk mewujudkan simpati bersama dan bisa memberikan pengaruh positif dengan menyadarkan bahwa bermain skateboard di trotoar itu berbahaya dengan karya ilustrasi melalui media poster. Penulis juga membuat media promosi gimmick yang terdiri dari motion graphic, tshirt, totebag, stiker, topi, gantungan kunci dan pin. Penulis berharap dengan adanya poster yang bertema "Kesadaran Dan Ajakan Bermain Skateboard Di Skatepark Bukan Trotoar" semakin tersadarkan dan di kenal lebih baik dengan masyarakat sekitar. **Kata Kunci : Skateboard, skatepark, poster, dan trotoar.**

PRAKATA

Puji dan syukur selalu saya panjatkan kepada ALLAH SWT yang telah melimpahkan banyak nikmat baik kesehatan, kekuatan dan lain sebagainya, sehingga pada kesempatan ini saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma D3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam tugas akhir ini, penulis menyusun laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Campaign Larangan Bermain Skateboard di Trotoar Berupa Media Poster”. Laporan tugas akhir ini selesai dengan baik dengan adanya support dan bantuan dari orang-orang terdekat penulis yang selalu memberikan motivasi semangat. Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Tri Fajar Yurmama Supiyati, S., S.Kom., M.T. Ketua Jurusan Desain Grafis.
3. Yayah Nurasih, M.Pd. selaku Koord. Program Studi Desain Grafis.
4. Mulyanuddin, S.Pd., MM. selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia membantu penulis dan memberikan arahan serta bimbingan agar penulis benar-benar memahami kajian laporan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Yusuf Nurrachman, ST., MT.MSI selaku Dosen Pembimbing ke-2 yang telah bersedia memberikan arahan dan bimbingan untuk karya tugas akhir penulis.
6. Kepada Orang-Tua penulis yang selalu mendoakan dan mendukung baik secara materi maupun moral
7. Semua teman yang telah memberikan motivasi, dukungan dan bantuan kepada penulis.
8. Komunitas Maharajask8.
9. Kepada diri sendiri karena sudah bekerja keras sampai saat ini.

Jika terdapat kesalahan dan kekurangan pada Tugas Akhir ini, penulis berharap saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini. Harapan penulis, semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penulis sendiri maupun pihak yang berkaitan dengan Tugas Akhir ini.

Depok, 10 Mei 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Bayu Adiansyah', with a stylized flourish at the end.

Bayu Adiansyah

NIM 20100028

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Perancangan	3
F. Manfaat Perancangan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Teori Umum	5
1. Desain grafis	5
2. Prinsip-prinsip Desain	6
3. Elemen-elemen Desain Grafis	7
4. Tipografi	9
B. Teori Khusus	10
1. Skateboard	10
2. Jenis Trotoar	12
3. Definisi Poster	13
4. Manfaat Poster	15
5. Ciri-ciri Poster	16
6. Poster Campaign	16
7. Campaign	17
BAB III METODE PELAKSANAAN	18
A. Data/objek Penulisan	18
B. Teknik Pengumpulan Data	19
C. Ruang Lingkup	25
D. Langkah Kerja	27

BAB IV PEMBAHASAN.....	28
A. Pra Produksi	28
B. Produksi	30
C. Pasca Produksi	32
BAB V PENUTUP.....	41
A. Kesimpulan	41
B. Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jenis Garis	7
Gambar 2 Bentuk	7
Gambar 3 Space (ruang).....	8
Gambar 4 Primary Colours (warna primer)	8
Gambar 5 Secondary Colours (warna sekunder)	9
Gambar 6 Tertiary (warna tersier).....	9
Gambar 7 Tipografi.....	10
Gambar 8 Trotoar Normal dan Trotoar Rusak.....	12
Gambar 9 Poster Propaganda	13
Gambar 10 Poster Film	14
Gambar 11 Poster Wanter	14
Gambar 12 Poster Komersial	14
Gambar 13 Poster Pendidikan.....	15
Gambar 14 Poster Afirmasi.....	15
Gambar 15 Poster Campaign	16
Gambar 16 Logo Maharajask8.....	18
Gambar 17 Kuisisioner Instagram	21
Gambar 18 Kuisisioner Instagram	21
Gambar 19 Kuisisioner Instagram	22
Gambar 20 Kuisisioner Instagram	22
Gambar 21 Kuisisioner Instagram	23
Gambar 22 Kuisisioner Instagram	23
Gambar 23 Kuisisioner Instagram	24
Gambar 24 Kuisisioner Instagram	24
Gambar 25 Mindmapping	28
Gambar 26 Moodboard	29
Gambar 27 Sketsa Kasar	30

Gambar 28 Sketsa Digital	31
Gambar 29 Layout.....	31
Gambar 30 Selesai Pemilihan Warna.....	31
Gambar 31 Poster	32
Gambar 32 Poster	33
Gambar 33 Poster	33
Gambar 34 Poster	34
Gambar 35 Poster	34
Gambar 36 Poster	35
Gambar 37 Poster	35
Gambar 38 Poster	36
Gambar 39 Poster	36
Gambar 40 Poster	37
Gambar 41 Motion Graphic	37
Gambar 42 T-Shirt	38
Gambar 43 Gantungan Kunci.....	38
Gambar 44 Pin	39
Gambar 45 Totebag.....	39
Gambar 46 Topi	39
Gambar 47 Stiker	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

Lampiran 3 Dokumentasi Penyusunan Tugas Akhir

lampiran 4 Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan Tugas Akhir

Lampiran 5 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir