

PERANCANGAN KAMPANYE BIJAK BERMAIN GAME ONLINE



TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Program Studi Desain Grafis

Disusun oleh :

Diraya Izzaramadhan Wibowo

17110006

Jurusan Desain Grafis Konsentrasi Desain Grafis

Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

2020

**LEMBAR PERSETUJUAN PERANCANGAN KAMPANYE
BIJAK BERMAIN GAME ONLINE**

Oleh :

Diraya Izzaramadhan Wibowo

NIM : 17110006

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 07 Agustus 2020

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

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

Sulistyono, AMD, Graf
NIP

Mengetahui, Koordinator Program Studi Desain Grafis

Pratiwi Kusumowardhani, S. Ds., M.Ds.

NIP. 198512082014042002

Mengetahui

Ketua Jurusan

Hafid Setyo Hadi, M. T.

NIP. 198305292014041001

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KAMPANYE BIJAK BERMAIN GAME
ONLINE

Tugas Akhir ini telah dipertahankan dihadapan sidang penguji tugas akhir Jurusan
Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal 07 Agustus 2020,
dan telah dinyatakan:

LULUS

Tim Penguji :

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
<u>Yusuf Nurrachman, ST., MMSI</u> NIP.197711132010121001	Penguji Anggota	
<u>Mulyanudin, S.Pd.,MM</u> NIP.19561204198103100	Penguji Ketua	
<u>Pratiwi Kusumowardhani, S. Ds., M.Ds.</u> NIP. 198512082014042002	Pembimbing (Moderator)	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diraya Izzaramadhan Wibowo

NIM : 17110006

Angkatan : 10

Program Studi : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir saya dengan judul: “ Perancangan Kampanye Bijak Bermain Game Online “ adalah **original dan belum pernah dibuat oleh pihak lain.**

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

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar benarnya.

Jakarta, 07 Agustus 2020

Yang menyatakan,

Diraya Izzaramadhan Wibowo

NIM 17110006

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T, yang telah memberikan rahmatnya kepada penulis. Berkatnya penulis dapat mengerjakan *“Perancangan Kampanye Bijak Bermain Game Online”* dengan baik . Tujuan pembuatan *“Perancangan Kampanye Bijak Bermain Game Online”* ini sebagai tugas akhir dan persyaratan bagi mahasiswa untuk mendapatkan gelar Diploma III Prodi Desain Grafis, di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Tidak Lupa juga penulis mendapatkan banyak bantuan dan saran dari banyak orang, Penulis mengucapkan Terima Kasih banyak kepada siapapun yang telah membantu penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini. terimakasih banyak :

- A. **Allah S.W.T**
- B. **Kepada Kedua Orang tua** penulis dan keluarga yang sudah memberikan dukungan dan pengertian
- C. **Dr. Purnomo Ananto, MM** selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
- D. **Dr. Benget Simamora MM.** selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
- E. **Hafid Setyo hadi, M. T.** selaku ketua Jurusan Desain Grafis.
- F. **Yuda Perdana, S. Pd., M. Pd.** selaku Sekretaris Desain Grafis.
- G. **Pratiwi Kusumowardhani S. Ds., M. Ds.** selaku ketua prodi Desain Grafis dan pembimbing 1.
- H. **Sulistyono, A.Md.Graf** selaku pembimbing 2.
- I. **Para Dosen dan Staf Kampus Polimedia** yang baik dan telah memberikan ilmu & saran yang sangat bermanfaat selama 3 tahun.
- J. **Kepada 106 Responden** yang telah bersedia mengisi dan membantu tugas akhir saya.
- K. **Redfox I-cafe** selaku instansi.
- L. **Saudara Dipura Bayu a.k.a Espersoft** Selaku Player dan narasumber saya.

- M. **Mas Gisma Priayudha Assyidiq a.k.a Melondoto** selaku Admin grup komunitas dan narasumber saya.
- N. **Kak Edward Ewa HJ** selaku anggota HIMPSI dan narasumber saya.
- O. **Angkatan 10 Desain Grafis PoliMedia** yang telah berjuang bersama selama 3 tahun dan saling menguatkan satu sama lain, memotivasi, membantu, sedih dan senang bersama.
- P. **Teman-teman Degradia, Teman-Teman MPM, dan Teman- Teman Dalam Dan Luar Polimedia.** yang sudah memberikan bantuan, kenangan, canda tawa, hahaha dan motivasi dalam hal apapun yang penulis lakukan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	II
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	III
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XII

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penulisan	3
1.6 Manfaat Penulisan	3
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Umum	6
2.1.1 Desain Grafis	6
2.1.2 Prinsip Desain Grafis	6
2.1.3 Elemen	10
2.1.4 Teori Tipografi	13
2.1.4 Teori Layout	15
2.1.6 Teori Warna	18
2.1.7 Teori Ilustrasi	21
2.1.7 Teori Moodboard	25

	2.1.8 Flat Design	26
2.2	Teori Khusus	27
	2.2.1 Kampanye	27
	2.2.2 Kampanye Sosial	27
	2.2.3 Jenis - Jenis Kampanye	28
	2.2.4 Jenis Game	31
	2.2.5 Game Online	32
	2.2.6 Perilaku Toxic	36
2.3	Himpunan Data	37
	2.3.1 Sumber Data	37
	2.3.1 Data Instansi	37
2.4	Analisis Data	38
2.5	Analisis Khalayak	39

BAB III KONSEP PERANCANGAN KARYA

3.1	Deskripsi Karya	40
	3.1.1 Tujuan Perancangan Karya	40
	3.1.2 Tujuan Komunikasi	40
3.2	Strategi Perancangan Karya	41
	3.2.1 Perancangan Media	41
	3.2.2 Strategi Poster	41
	3.2.3 Strategi Warna	41
	3.2.4 Strategi Ilustrasi	42
	3.2.5 Pemilihan Tipografi	42
	3.2.6 Strategi Perancangan Media Promosi	44
3.3	Konsep Kreatif dan Konsep Teknis	44
	3.3.1 Konsep Kreatif	44
	3.3.2 Konsep Teknis	45

BAB IV RINCIAN KARYA

4.1	Jenis Rancangan	48
4.1.1	Perancangan Poster Kampanye	48
4.1.2	Perancangan Logo Kampanye	49
4.1.3	X-Banner	50
4.1.4	Pin	50
4.1.5	Stiker	50
4.1.6	Mousepad	51
4.1.7	Mug	51
4.1.8	Tumbler	52
4.1.9	Gantungan Kunci	52
4.1.10	Instagram Feeds	52
4.2	Rincian Biaya	53

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	54
5.2	Saran	54

DAFTAR PUSTAKA	55
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	58
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	7
Gambar 2.2	7
Gambar 2.3	8
Gambar 2.4	8
Gambar 2.5	9
Gambar 2.6	9
Gambar 2.7	10

Gambar 2.8	10
Gambar 2.9	11
Gambar 2.10	11
Gambar 2.11	12
Gambar 2.12	12
Gambar 2.13	13
Gambar 2.14	14
Gambar 2.15	14
Gambar 2.16	15
Gambar 2.17	16
Gambar 2.18	16
Gambar 2.19	17
Gambar 2.20	18
Gambar 2.21	19
Gambar 2.22	19
Gambar 2.23	19
Gambar 2.24	20
Gambar 2.25	20
Gambar 2.26	20
Gambar 2.27	21
Gambar 2.28	21
Gambar 2.29	22
Gambar 2.30	22
Gambar 2.31	23
Gambar 2.32	23
Gambar 2.33	24
Gambar 2.34	24
Gambar 3.1	41
Gambar 3.2.	42

Gambar 3.3	43
Gambar 3.4	43
Gambar 3.5	43
Gambar 3.6	46
Gambar 3.7	46
Gambar 3.8	47
Gambar 3.9	47
Gambar 4.1	49
Gambar 4.2	49
Gambar 4.3	50
Gambar 4.4	50
Gambar 4.5	50
Gambar 4.6	51
Gambar 4.7	51
Gambar 4.8	52
Gambar 4.9	52
Gambar 4.10	52

DAFTAR TABEL

Tabel Rincian Biaya	53
----------------------------------	-----------