

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PEMANFAATAN PAKAIAN
LAMA DENGAN METODE *UPCYCLE* KEPADA GENERASI Z DI
KOTA PALEMBANG**



**Tugas Akhir Karya Prodi Desain Komunikasi Visual Minat Utama Desain
Komunikasi Visual**

Aditya Pratama

2019620002

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS ILMU
PEMERINTAHAN DAN BUDAYA UNIVERSITAS INDO GLOBAL
MANDIRI PALEMBANG**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

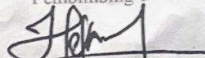
HALAMAN PENGESAHAN
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PEMANFAATAN PAKAIAN
LAMA DENGAN METODE *UPCYCLE* KEPADA GENERASI Z DI KOTA
PALEMBANG

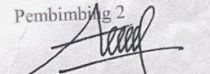
Diajukan oleh,
ADITYA PRATAMA
NIM. 2019620002

Telah dipertahankan pada tanggal 11 Januari 2024 di
depan Dewan Penguji yang terdiri dari

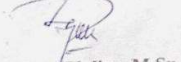
Pembimbing 1


Heri Iswandi, M.Sn
NIDN. 0230058703

Pembimbing 2


Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN. 0221017901

Penguji 1


Yosef Yulius, M.Sn
NIDN. 0203078701

Penguji 2

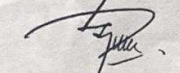

Mukhsin Patriansah, M.Sn
NIDN. 0220058801

Ketua Penguji


Heri Iswandi, M.Sn
NIDN. 0230058703

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain
Palembang, 23 Januari 2024

Mengetahui,
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual


Yosef Yulius, M.Sn
NIDN. 0203078701

Menyetujui,
Dekan FIPB


Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN. 0221017901

HALAMAN PERSEMBAHAN

Teruntuk kedua orang tua tercinta, dan untuk orang - orang yang kucintai yang telah memberikan segenap doa, semangat, serta dukungan dari awal hingga akhir, kupersembahkan karya hasil usaha selama perkuliahan

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aditya Pratama
NIM : 2019620002
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2019

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggungjawaban tertulis dengan judul :

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PEMANFAATAN PAKAIAN LAMA DENGAN METODE *UPCYCLE* KEPADA GENERASI Z DI KOTA PALEMBANG

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiatisme atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, 23 Januari 2024

Yang membuat pernyataan



Aditya Pratama

NPM : 2019620002

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunianya penulis masih diberi kesempatan menyelesaikan laporan Tugas Akhir mengenai Perancangan Kampanye Sosial Pemanfaatan Limbah Pakaian Bekas Dengan Metode Upcycle Kepada Generasi Z Di Kota Palembang di Universitas Indo Global Mandiri Palembang, sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Seni, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri. Tugas Akhir merupakan suatu karya ilmiah berdasarkan suatu penelitian mahasiswa.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis menyadari masih terdapat kekurangan yang dibuat baik disengaja maupun tidak sengaja karena keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan yang dimiliki, maka dari itu diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak. Peneliti menyadari bahwa tersusun dan terselesaikannya tugas akhir ini tidak lepas dari banyak pihak yang memberikan bantuan, seta dukungan-nya. Maka dari itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan, keikhlasan serta bantuan dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
2. Uda Wandu dan Bu Keni selaku dosen pembimbing saya yang telah memberi arahan, dukungan dari proses pertama sampai akhir tugas akhir ini.
3. Om Iwan dan Tante Ola selaku orang tua kedua saya yang memberikan saya dukungan berupa tempat, makanan, serta nasihat selama saya mengerjakan tugas akhir ini.
4. Kepada teman-temanku yang selalu menjaga, membantu serta selalu mengingatkan agar semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini sampai selesai. Peb, Yasir, Blek, Ingrid, Patur, Meizar, Ameng, Peri, Aprido, Suci, Bogar, Api, Bisma, Olok, Ditak, Dika, Eca dan masih banyak lagi yang tidak

disebutkan satu-persatu. Namun di lubuk hati yang paling dalam sekali lagi saya berterima kasih.

5. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan semuanya, yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulisan laporan tugas akhir ini.

6. Kepada seseorang yang sangat hebat, seseorang yang memberikan saya mantra, “Nda apaa” Salah satu mantra favorit saya, sangat membantu untuk menjaga kesadaran diri agar semangat menyelesaikan tugas akhir ini.

7. Kepada Aditya Pratama, diri saya sendiri. Terima kasih sudah menyelesaikan tugas akhir ini dan memilih untuk tidak menyerah dalam situasi apapun. walau sedikit kacau dan banyak menunda. Terima kasih

Palembang, 5 Januari 2024

Aditya Pratama

ABSTRAK

Dampak dari limbah tekstil menjadi permasalahan serius bagi kesehatan dan lingkungan. Generasi Z sering kali memilih untuk membuang pakaian daripada mencari cara untuk memanfaatkannya kembali dan tidak banyak yang sadar bahwa barang bekas tersebut dapat didaur ulang menjadi barang yang memiliki manfaat dan nilai ekonomi. Dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya kesadaran Generasi Z akan bahaya limbah tekstil serta kurangnya edukasi tentang metode upcycle. Dengan ini diperlukan adanya penerapan teknologi informasi digital untuk dimanfaatkan secara optimal dalam memberikan awareness kepada

Generasi Z akan bahaya sampah pakaian dan edukasi tentang metode upcycle. Dapat disimpulkan bahwa adanya indikator dibutuhkannya perancangan video campaign yang dapat menjangkau secara luas Generasi Z dengan tujuan memberikan kemudahan dalam memberikan informasi mengenai metode upcycle dan memberikan awareness terhadap bahaya Limbah Tekstil. Berdasarkan permasalahan ini maka dilakukan perancangan media informasi kepada gen z di kota Palembang bahwa betapa pentingnya pemanfaatan limbah pakaian bekas di kota Palembang, memberitahukan kesadaran serta mengajak bahwa limbah pakaian bekas bisa dimanfaatkan dengan baik selain berguna untuk menjaga lingkungan, limbah pakaian bekas juga dapat menghasilkan feedback yang positif dari pemanfaatannya.

Kata Kunci : Limbah tekstil, upcycle, pakaian

ABSTRACT

The impact of textile waste is a serious problem for health and the environment. Generation Z often chooses to throw away clothes rather than looking for ways to reuse them and not many are aware that these used items can be recycled into items that have benefits and economic value. It can be concluded that Generation Z still lacks awareness of the dangers of textile waste and a lack of education about upcycling methods. This requires the application of digital information technology to be utilized optimally in providing awareness to Generation Z about the dangers of clothing waste and education about upcycling methods. It can be concluded that there are indicators that there is a need to design a video campaign that can widely reach Generation Z with the aim of making it easier to provide information about upcycling methods and providing awareness of the dangers of textile waste. Based on this problem, information media was designed for Gen Z in the city of Palembang regarding how important it is to use used clothing waste in the city of Palembang, informing awareness and encouraging that used clothing waste can be put to good use, apart from being useful for protecting the environment, used clothing waste can also generate feedback. positive aspects of its use.

Keywords : *Textile waste, upcycling, clothing*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	III
HALAMAN PERNYATAAN.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAK.....	VII
ABSTRACT.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Perancangan.....	5
D. Tujuan Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Tinjauan Ide Perancangan.....	7
H. Landasan Teori.....	13
BAB II PENGOLAHAN DATA.....	20
A. Identifikasi Data.....	20
B. Landasan Hukum.....	33
C. Organisasi Pendukung.....	34
D. Faktor Penghambat dan Pendukung.....	34
E. Upaya Pemerintah.....	35
F. Peranan Masyarakat.....	36
G. Usulan Pemecahan Masalah.....	36
H. Sintesis.....	37

BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	38
A. Perancangan Media.....	38
B. Konsep Perancangan Kreatif.....	50
BAB IV VISUALISASI DESAIN.....	63
A. VISUALISASI DESAIN.....	63
BAB V PENUTUP.....	89
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LEMBAR ASISTENSI DOSEN 1.....	99
LEMBAR ASISTENSI DOSEN 2.....	100
HALAMAN REVISI.....	101
FOTO PENGUNJUNG BOOTH.....	102