

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
KAMPANYE PEMAHAMAN *LOVE LANGUAGE*
PADA PASANGAN SUAMI ISTRI DI KOTA PALEMBANG



LAPORAN

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

AHMAD ISTIQLAL FAJRI

NIM : 2019620021

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

2023/2024


HALAMAN PENGESAHAN
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE
PEMAHAMAN *LOVE LANGUAGE* PADA PASANGAN SUAMI ISTRI
DI KOTA PALEMBANG

Diajukan oleh,

AHMAD ISTIQLAL FAJRI
NIM. 2019620021

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


Pembimbing 1


Bobby Halim, S.Sn., M.Ds
NIDN. 0206058602


Pembimbing 2


Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0203078701

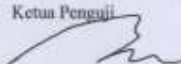
Penguji 1


Mukhsin Patriansah, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0220058801

Penguji 2


Aji Windu Viatra, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0221017901

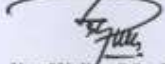
Ketua Penguji


Bobby Halim, S.Sn., M.Ds
NIDN. 0206058602

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 23 Januari 2024

Mengetahui,
Kaprodik Desain Komunikasi Visual


Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0203078701

Menyetujui,
Dekan FIPB


Aji Windu Viatra, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0221017901

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas izin Allah SWT yang telah memberikan kelancaran kepada saya dalam mengerjakan Tugas Akhir saya ini sehingga dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dalam setiap langkah saya berusaha mewujudkan harapan-harapan yang diimpikan. Untuk itu saya persembahkan karya sederhana kepada orang yang sangat saya cintai dan saya sayangi.

Teruntuk kedua orang tua saya, papa dan mama ini adalah karya saya sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tak terhingga. Dan juga telah memberikan dukungan yang sangat luar biasa dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat papa dan mama bangga dan bahagia. Serta untuk adik-adik yang saya sayangi. Terimakasih saya ucapkan segenap hati saya karena atas semua dukungan, sayang, cinta dan doa kalian yang selalu kalian curahkan dan limpahkan untuk anakmu ini dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Istiqlal Fajri
NIM : 2019620021
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2019

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

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE PEMAHAMAN *LOVE LANGUAGE* PADA PASANGAN SUAMI ISTRI 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



(Ahmad Istiqlal Fajri)

NPM : 2019620021

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan hidayah, serta karunia-Nya kepada penulis sehingga berhasil menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Pemahaman *Love Language* Pada Pasangan Suami Istri di Kota Palembang”.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi syarat untuk menyelesaikan program Sarjana di Universitas Indo Global Mandiri. Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan sarannya yang bersifat membangun, penulis harapkan demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini, sehingga laporan ini berguna nantinya.

Pada kesempatan ini penulis memberikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu yaitu:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat, kemudahan, dan kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan *support*, kasih sayang dan doa yang tulus setiap harinya.
3. Dr. H. Marzuki Alie, SE., MM. selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri.
4. Dr. Sumi Amariena Hamim, ST., MT., IPM., ASEAN Eng. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Indo Global Mandiri.
5. Dr. H. Juhaini, M.M. selaku Wakil Rektor II Bidang SDM dan Keuangan Universitas Indo Global Mandiri.
6. Prof. Erry Yulian T. Adesta, PhD., C.Eng., MIMechE. selaku Wakil Rektor III Bidang Perencanaan dan Kerjasama Universitas Indo Global Mandiri.
7. Aji Windu Viatra, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri.
8. Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn. selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri, sekaligus Dosen Pembimbing 2 yang

telah membimbing serta memberi saran masukan dalam perancangan Tugas Akhir ini.

9. Bobby Halim, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan saran serta masukan dalam perancangan Tugas Akhir ini.
10. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri, yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman.
11. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir “*Eureka*” yang telah memberikan *support* kepada penulis.
12. Teman-teman HIMA DKV UIGM, yang telah membantu proses persiapan sampai dengan menyukseskan pameran Tugas Akhir “*Eureka*”.

Palembang, 11 Januari 2024

Ahmad Istiqlal Fajri

ABSTRAK

Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Pemahaman Love Language pada Pasangan Suami Istri di Kota Palembang

Oleh : Ahmad Istiqlal Fajri

Love language, pada dasarnya adalah bahasa kasih berupa tindakan, perilaku, maupun sikap yang membuat seseorang merasa dihargai dan disayangi. *Love language*/Bahasa kasih memiliki lima bentuk yaitu *words of affirmation, quality time, receiving gifts, act of service, physical touch*. Seiring berkembangnya zaman, banyak rumah tangga mengabaikan komunikasi serta kepuasan mental pasangan sehingga mengakibatkan perselisihan. Kampanye ini menggunakan *board game* sebagai media utama sarana penyampaian informasi dan edukasi dengan media yang menarik. Ide utama dalam pengembangan media ini adalah cerita rakyat asal Jawa Tengah yaitu Joko Kendil. Cerita ini memiliki pesan tentang cinta sejati, kesabaran, serta pengorbanan sepasang suami istri dalam menghadapi suatu cobaan dalam kehidupan. Tujuan kampanye *love language* ini untuk mengurangi risiko perselisihan dan mempertahankan keharmonisan rumah tangga. Metode yang digunakan pada perancangan ini yaitu *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahapan yakni *Empathize* (memahami masalah), *Define* (menganalisis data), *Ideate* (menghasilkan ide atau konsep), *Prototype* (memvisualisasikan ide), *Test* (testimoni kepada target sasaran). Hasil testimoni kepada target sasaran didapatkan *feedback* yang positif dimana target sasaran tertarik melalui visual media kampanye dengan visual yang *colourfull* serta terbantu dalam memahami bahasa kasih yang dimilikinya melalui pesan verbal yang menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci : *Bahasa Kasih, Board Game, Pasangan Suami Istri.*

ABSTRACT

Visual Communication Design of Love Language Comprehension Campaign for Married Couples in Palembang City

By : Ahmad Istiqlal Fajri

Love language, basically, is the language of love in the form of actions, behavior and attitudes that make someone feel appreciated and loved. Love language has five forms, namely words of affirmation, quality time, receiving gifts, acts of service, physical touch. As time goes by, many households ignore communication and the mental satisfaction of partners, resulting in disputes. This campaign uses board games as the main medium for conveying information and education with interesting media. The main idea in developing this media is a folk tale from Central Java, namely Joko Kendil. This story has a message about true love, patience, and sacrifice of a husband and wife in facing trials in life. The aim of this love language campaign is to reduce the risk of disputes and maintain household harmony. The method used in this design is Design Thinking which consists of 5 stages, namely Empathize (understanding the problem), Define (analyzing data), Ideate (generating an idea or concept), Prototype (visualizing the idea), Test (testimonial to the target audience). As a result of testimonials to the target audience, positive feedback was obtained where the target audience was attracted through the colorful visual campaign media and helped in understanding their language through interesting and enjoyable verbal messages.

Keyword : Love Language, Board Game, Married Couple.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	5
F. Tinjauan Ide Perancangan	6
G. Metode Perancangan	12
H. Landasan Teori	16
I. Sistematika Perancangan	20
J. Alur Pemikiran Perancangan	22
K. Jadwal Alur Perancangan	23
BAB II PENGOLAHAN DATA	24
A. Identifikasi Data	24
B. Analisa Data	58
C. Lembaga Pendukung	60
D. Faktor Penghambat dan Pendukung	62
E. Upaya Pemerintah	62
F. Usulan Pemecahan Masalah	63
G. Sintesis	63
BAB III KONSEP PERANCANGAN	65
A. Gagasan Kreatif	65

B. Perencanaan Media	80
BAB IV VISUALISASI DESAIN	92
A. Identitas Visual (Logo)	92
B. Media Utama (<i>Main Media</i>)	98
C. Media Isu (<i>Pre-Media</i>)	124
D. Media Pendukung (<i>Follow-up Media</i>)	145
BAB V PENUTUP	164
A. Kesimpulan	164
B. Saran	166
DAFTAR PUSTAKA	167
DAFTAR NARASUMBER	170
LAMPIRAN	171

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Permainan Kartu Kuis Love Language</i>	6
Gambar 1. 2 <i>Poster Love Language</i>	7
Gambar 1. 3 <i>Poster Love Language</i>	8
Gambar 1. 4 <i>Permainan Kartu Obrolan Kita</i>	9
Gambar 1. 5 <i>Truth or Dare for Couples</i>	10
Gambar 1. 6 <i>Motion Graphic</i>	11
Gambar 1. 7 <i>Design Thinking</i>	12
Gambar 1. 8 <i>Alur Pemikiran Perancangan</i>	22
Gambar 2. 1 <i>Cinta</i>	24
Gambar 2. 2 <i>Pasutri</i>	31
Gambar 2. 3 <i>Keluarga</i>	33
Gambar 2. 4 <i>Konflik dalam Rumah Tangga</i>	36
Gambar 2. 5 <i>Contoh Kasus</i>	42
Gambar 2. 6 <i>Monopoli</i>	44
Gambar 2. 7 <i>Classic Board Games</i>	47
Gambar 2. 8 <i>Euro-style Games</i>	48
Gambar 2. 9 <i>Deck-Building Games</i>	49
Gambar 2. 10 <i>Abstract Strategy Games</i>	50
Gambar 2. 11 <i>Strategy Board game</i>	51
Gambar 2. 12 <i>Card-Based Strategy Games</i>	52
Gambar 2. 13 <i>Proses Wawancara</i>	54
Gambar 2. 14 <i>Ibu Wita Juwita Permatasari, S. Psi., M. Psi., Psikolog</i>	57
Gambar 2. 15 <i>Logo DPPPA Sumatera Selatan</i>	60
Gambar 3. 1 <i>Mind Mapping</i>	58
Gambar 3. 2 <i>Cerita Rakyat Jawa Tengah Joko Kendil</i>	65
Gambar 3. 3 <i>Cerita Joko Kendil</i>	73
Gambar 3. 4 <i>Joko Kendil dan Dewi Melati</i>	74
Gambar 3. 5 <i>Referensi Bentuk Karakter</i>	75
Gambar 3. 6 <i>Font Poppins</i>	77
Gambar 3. 7 <i>Font Mueda City</i>	77
Gambar 3. 8 <i>Warna Perancangan</i>	78
Gambar 4. 1 <i>Sketsa Logo 1</i>	93
Gambar 4. 2 <i>Sketsa Logo 2</i>	94
Gambar 4. 3 <i>Sketsa Logo 3</i>	94
Gambar 4. 4 <i>Sketsa Logo Terpilih</i>	94
Gambar 4. 5 <i>Comprehensive Layout Logo</i>	95
Gambar 4. 6 <i>Logo Final Design</i>	95
Gambar 4. 7 <i>Clear Space Area</i>	96
Gambar 4. 8 <i>Logo Grid</i>	96

Gambar 4. 9	<i>Simulasi Warna</i>	97
Gambar 4. 10	<i>Incorrect Logo</i>	97
Gambar 4. 11	<i>Sketsa Layout Board Game</i>	99
Gambar 4. 12	<i>Sketsa Layout Board Game</i>	99
Gambar 4. 13	<i>Sketsa Terpilih beserta Spesifikasi Meja</i>	100
Gambar 4. 14	<i>Sketsa Terpilih Beserta Spesifikasi Kursi 1</i>	100
Gambar 4. 15	<i>Sketsa Terpilih Beserta Spesifikasi Kursi 2</i>	101
Gambar 4. 16	<i>Sketsa Terpilih Beserta Spesifikasi Kursi 3</i>	101
Gambar 4. 17	<i>Comprehensive Layout</i>	102
Gambar 4. 18	<i>Final Desain Board Game</i>	103
Gambar 4. 19	<i>Sketsa Kartu</i>	104
Gambar 4. 20	<i>Sketsa Kartu terpilih</i>	105
Gambar 4. 21	<i>Comprehensive Layout Kartu Obrolan</i>	105
Gambar 4. 22	<i>Comprehensive Layout Kartu Pemahaman</i>	106
Gambar 4. 23	<i>Comprehensive Layout Kartu Tantangan</i>	106
Gambar 4. 24	<i>Final Desain Kartu Pemahaman</i>	107
Gambar 4. 25	<i>Final Desain Kartu Pemahaman 1 sampai 10</i>	107
Gambar 4. 26	<i>Final Desain Kartu Pemahaman 11 sampai 20</i>	108
Gambar 4. 27	<i>Final Desain Kartu Pemahaman 21 sampai 30</i>	108
Gambar 4. 28	<i>Final Desain Kartu Obrolan</i>	109
Gambar 4. 29	<i>Final Desain Kartu Obrolan 1 sampai 10</i>	109
Gambar 4. 30	<i>Final Desain Kartu Obrolan 11 sampai 20</i>	110
Gambar 4. 31	<i>Final Desain Kartu Obrolan 21 sampai 30</i>	110
Gambar 4. 32	<i>Final Desain Kartu Obrolan 31 sampai 40</i>	111
Gambar 4. 33	<i>Final Desain Kartu Obrolan 41 sampai 50</i>	111
Gambar 4. 34	<i>Final Desain Kartu Obrolan 50 sampai 60</i>	112
Gambar 4. 35	<i>Final Desain Kartu Tantangan</i>	112
Gambar 4. 36	<i>Final Desain Kartu Tantangan 1 sampai 10</i>	113
Gambar 4. 37	<i>Sketsa Bidak</i>	114
Gambar 4. 38	<i>Comprehensive Layout Bidak</i>	114
Gambar 4. 39	<i>Final Desain Bidak</i>	115
Gambar 4. 40	<i>Final Desain Bidak Kecil</i>	115
Gambar 4. 41	<i>Sketsa Kendil</i>	116
Gambar 4. 42	<i>Comprehensive Layout Kendil</i>	117
Gambar 4. 43	<i>Final Desain Kendil</i>	118
Gambar 4. 44	<i>Sketsa Buku Manual 1</i>	119
Gambar 4. 45	<i>Sketsa Buku Manual 2</i>	120
Gambar 4. 46	<i>Sketsa Buku Manual 3</i>	120
Gambar 4. 47	<i>Comprehensive Layout Buku Petunjuk</i>	121
Gambar 4. 48	<i>Final Desain Buku Petunjuk 1</i>	122
Gambar 4. 49	<i>Final Desain Buku Petunjuk 2</i>	123
Gambar 4. 50	<i>Final Desain Buku Petunjuk 3</i>	123
Gambar 4. 51	<i>Motion Graphic Storyboard Lembar Ke-1</i>	127

Gambar 4. 52	<i>Motion Graphic Storyboard Lembar Ke-2</i>	128
Gambar 4. 53	<i>Motion Graphic Storyboard Lembar Ke-2</i>	129
Gambar 4. 54	<i>Motion Graphic Comprehensive Layout</i>	130
Gambar 4. 55	<i>Motion Graphic Final Design</i>	131
Gambar 4. 56	<i>Sketsa Digital Poster</i>	132
Gambar 4. 57	<i>Sketsa Digital Poster Terpilih</i>	132
Gambar 4. 58	<i>Digital Poster Comprehensive Layout</i>	133
Gambar 4. 59	<i>Digital Poster Final Design</i>	134
Gambar 4. 60	<i>Sketsa Poster</i>	135
Gambar 4. 61	<i>Sketsa Poster Terpilih 1</i>	136
Gambar 4. 62	<i>Sketsa Poster Terpilih 2</i>	136
Gambar 4. 63	<i>Poster Comprehensive Layout</i>	137
Gambar 4. 64	<i>Poster Final Design 1</i>	138
Gambar 4. 65	<i>Poster Final Design 2</i>	139
Gambar 4. 66	<i>Poster Final Design 3</i>	140
Gambar 4. 67	<i>Poster Final Design 4</i>	141
Gambar 4. 68	<i>Sketsa X-banner</i>	142
Gambar 4. 69	<i>Sketsa X-banner Terpilih</i>	143
Gambar 4. 70	<i>X-banner Comprehensive Layout</i>	143
Gambar 4. 71	<i>X-banner Final Design</i>	144
Gambar 4. 72	<i>Sketsa Kaos</i>	146
Gambar 4. 73	<i>Sketsa Kaos Terpilih</i>	146
Gambar 4. 74	<i>Comprehensive Layout Kaos 1</i>	147
Gambar 4. 75	<i>Comprehensive Layout Kaos 2</i>	147
Gambar 4. 76	<i>Final Desain Kaos 1</i>	148
Gambar 4. 77	<i>Final Desain Kaos 2</i>	148
Gambar 4. 78	<i>Sketsa Sling Bag</i>	149
Gambar 4. 79	<i>Sketsa Sling Bag Terpilih</i>	149
Gambar 4. 80	<i>Comprehensive Layout Sling Bag 1</i>	150
Gambar 4. 81	<i>Comprehensive Layout Sling Bag 2</i>	150
Gambar 4. 82	<i>Final Desain Sling Bag 1</i>	151
Gambar 4. 83	<i>Final Desain Sling Bag 2</i>	151
Gambar 4. 84	<i>Sketsa Topi Terpilih</i>	152
Gambar 4. 85	<i>Comprehensive Layout Topi</i>	153
Gambar 4. 86	<i>Final Desain Desain Topi 1</i>	154
Gambar 4. 87	<i>Final Desain Topi 2</i>	154
Gambar 4. 88	<i>Sketsa Pop Sokect Terpilih</i>	155
Gambar 4. 89	<i>Comprehensive Layout Pop Sokect</i>	156
Gambar 4. 90	<i>Final Design Pop Sokect 1</i>	157
Gambar 4. 91	<i>Final Design Pop Sokect 2</i>	157
Gambar 4. 92	<i>Sketsa Stiker Magnet Terpilih</i>	158
Gambar 4. 93	<i>Comprehensive Layout Stiker Magnet</i>	159
Gambar 4. 94	<i>Final Design Stiker Magnet</i>	160

Gambar 4. 95 <i>Sketsa Terpilih Stiker Magnet</i>	161
Gambar 4. 96 <i>Comprehensive Layout Stiker Whatsapp</i>	162
Gambar 4. 97 <i>Final Design Stiker Whatsapp</i>	163

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 <i>Tabel Target Sasaran</i>	14
Tabel 1. 2 <i>Timeline Tugas Akhir</i>	23
Tabel 2. 1 <i>Wawancara bersama Ibu Mariyah Fathinah, S.Psi</i>	52
Tabel 2. 2 <i>Wawancara Bersama Psikolog</i>	55
Tabel 2. 3 <i>Target Sasaran</i>	58
Tabel 3. 1 <i>Program Media</i>	89
Tabel 3. 2 <i>Panduan Media</i>	89
Tabel 3. 3 <i>Tabel Biaya</i>	91
Tabel 3. 4 <i>Tabel Biaya</i>	91
Tabel 3. 5 <i>Tabel Biaya</i>	91
Tabel 3. 6 <i>Tabel Biaya</i>	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Halaman Revisi.....	171
Lampiran 2 Formulir Bimbingan Dospem 1	172
Lampiran 3 Formulir Bimbingan Dospem 2	173
Lampiran 4 User Testing.....	174
Lampiran 5 Proses Wawancara Bersama Ibu Mariyah Fathinah, S.Psi	175
Lampiran 6 Proses Wawancara Bersama Ibu Wita Juwita, S.Psi., M.Psi., Psikolog.....	175