

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Panyayang yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir berjudul “Perancangan Desain Karakter Guna Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Penggunaan Tong Sampah”.

Adapun karya tugas akhir ini telah penulis usahakan semaksimal mungkin dan tentunya dengan bantuan berbagai pihak, sehingga dapat memperlancar penyelesaian tugas akhir ini. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Orang tua penulis yang selalu memberi dukungan berupa doa, semangat, dan dukungan finansial dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Didit Widiatmoko, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Telkom University.
4. Bapak Riky Siswanto, selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Syarip, Arry Mustikawan, Denny Nughara, dan Arif Budiman, selaku Dosen Penguji yang selalu memberikan masukan dan motivasi selama proses tugas akhir.
6. Teman-teman penulis, Adevi, Andam, Diana, Sandra, Dini, dan Syamsi yang selalu membantu penulis menyelesaikan tugas akhir dan membuat display.
7. Kepada teman-teman sebimbingan, Zakina, Andhita, Fauzan, dan Yudha yang selalu memotivasi dan berjuang bersama dalam menyelesaikan tugas akhir.
8. Kepada sahabat lama Niry Queen Sari dan Adi yang selalu memberi semangat sekaligus menyediakan waktu sebagai tempat berkeluh kesah.

9. Kepada Bapak Hendang Priyatna yang telah bersedia menjadi narasumber.

10. Serta seluruh teman-teman angkatan 2010.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih pula kepada semua orang yang tidak tersebut namanya, yang telah membantu penulis dalam segala hal, serta mengiringi penulis hingga pada titik ini. Semoga semua kebaikan yang mereka berikan mendapat imbalan yang berlipat dari Tuhan Yang Maha Esa.

Bandung, 01 Juli 2014

Penulis,  
Dara Diva Alfadzila

## **ABSTRAK**

Sampah merupakan sisa kegiatan sehari-hari manusia dan atau dari proses alam yang berbentuk padat. Sampah merupakan masalah besar yang dihadapi oleh kota-kota besar di Indonesia, terutama Bandung. Kebiasaan membuang sampah sembarangan merupakan salah satu penyebab masalah ini. Tidak menggunakan tong sampah secara benar menjadikan tempat sampah tidak efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah mencari tahu penyebab ketidakefektifan tong sampah dan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif untuk menganalisis data yang diperoleh, dilanjutkan dengan analisis matriks SWOT untuk mendapatkan solusi yang sesuai. Dari analisis tersebut diperoleh bahwa penyebabnya adalah kurangnya kesadaran masyarakat untuk menggunakan tong sampah dengan benar. Solusi dari masalah tersebut adalah perancangan desain karakter sebagai media informasi untuk mengajak masyarakat menggunakan tong sampah secara benar.

Kata kunci : Tong sampah, tidak efektif, desain karakter.

## **ABSTRACT**

*Trash is the rest of the daily human activities and natural processes or from solids. Trash is a big problem faced by big cities in Indonesia, especially in Bandung. Littering habits is one cause of this problem. Do not use the trash cans correctly render ineffective trash. The purpose of this study is to find out the cause of the ineffectiveness of the trash and solutions to overcome these problems. The method used is a qualitative method to analyze the data obtained, followed by a SWOT matrix analysis to obtain the corresponding solutions. Obtained from the analysis that the cause is a lack of public awareness to use trash cans properly. The solution to the problem is designing the characters as an information medium to urge people to use trash cans properly.*

*Keywords: trash cans, are not effective, the design of the character.*

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Perancangan .....	5
1.6 Manfaat Perancangan .....	5
1.7 Metode Pengumpulan Data .....	6
1.8 Analisis Data.....	7
1.9 Kerangka Perancangan .....	8
1.10 Sistematika Penulisan .....	9
<b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Desain Karakter .....	10
2.1.1 Pengertian Desain karakter .....	10
2.1.2 Proses Perancangan Desain Karakter .....	11
2.1.3 Prinsip-prinsip Pengembangan Desain .....	15
2.2 Teori Warna.....	16
2.3 Psikologi Dewasa .....	18
2.3.1 Masa Dewasa .....	18
2.3.2 Masa Dewasa Awal .....	19

### **BAB III. DATA DAN ANALISA**

3.1	Data Produk .....	23
3.1.1	Definisi Sampah .....	23
3.1.2	Penggolongan Sampah .....	24
3.1.3	Pengelolaan Sampah.....	27
3.1.4	PengertianTempat Sampah .....	28
3.1.5	Peran Masyarakat dan Pemerintah Daerah dalam pengelolaan sampah di kota Bandung.....	29
3.2	Data Pemberi Proyek .....	31
3.2.1	Lambang .....	31
3.2.2	Bendera.....	33
3.2.2.1	Visi Kota Bandung .....	33
3.2.2.2	Misi Kota Bandung .....	34
3.3	Data Khalayak Sasaran .....	36
3.3.1	Psikografis .....	36
3.3.2	Demografis .....	40
3.3.3	Perilaku Konsumen.....	40
3.4	Data Proyek Sejenis.....	41
3.5	Data Hasil Wawancara, Kuesioner, dan Dokumentasi.....	42
3.5.1	Hasil Wawancara .....	42
3.5.2	Hasil Kuesioner .....	44
3.5.3	Dokumentasi.....	47
3.6	Analisis .....	51

### **BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

4.1	Konsep Pesan.....	54
4.1.1	Strategi Komunikasi .....	54
4.2	Konsep Kreatif.....	55
4.3	Konsep Media.....	55
4.3.1	Strategi Media.....	55
4.3.1.1	Media Utama .....	56

4.3.1.2	Media Pendukung.....	56
4.3.2	Strategi Distribusi.....	57
4.4	Konsep Visual.....	59
4.4.1	Gagasan.....	59
4.4.1.1	Konsep Karakter.....	59
4.4.1.2	Tujuan.....	59
4.4.1.3	Studi Target.....	59
4.4.2	Bentuk.....	60
4.4.2.1	Iket Sunda.....	63
4.4.2.2	Dodot Sunda.....	66
4.4.3	Visualisasi.....	71
4.4.4	Warna.....	76
4.4.5	Tata Letak.....	77
4.4.6	Tipografi.....	77
4.5	Hasil Perancangan.....	79

## **BAB V. KESIMPULAN**

5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran.....	85

## **DAFTAR PUSTAKA..... 86**

## **SUMBER LAIN..... 87**

## **LAMPIRAN..... 88**

## DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI

Gambar 1.1	Matriks SWOT .....	7
Gambar 2.1	Skema Proses Kreatif .....	12
Gambar 3.1	Segmentasi Perempuan Indonesia .....	36
Gambar 3.2	Sikora :Maskot Pemilu 2014 .....	42
Gambar 4.1	Studi Bentuk dari kata ceria .....	61
Gambar 4.2	Studi Bentuk dari kata ramah .....	62
Gambar 4.3	Studi Bentuk dari kata bersih .....	62
Gambar 4.4	Contoh bentuk iket sunda .....	64
Gambar 4.5	Contoh bentuk iket sunda .....	64
Gambar 4.6	Contoh bentuk iket sunda .....	65
Gambar 4.7	Contoh bentuk iket sunda .....	65
Gambar 4.8	Contoh bentuk iket sunda .....	66
Gambar 4.9	Contoh bentuk dodot sunda .....	67
Gambar 4.10	Contoh bentuk dodot .....	68
Gambar 4.11	Motif Rereng Garutan.....	68
Gambar 4.12	Referensi mimik wajah (kartun).....	69
Gambar 4.13	Referensi mimik wajah.....	69
Gambar 4.14	Logo got bdg.....	70
Gambar 4.15	Logo designaction.bdg .....	70
Gambar 4.16	Skema warna designaction.bdg .....	70
Gambar 4.17	Proses sketsa karakter.....	71
Gambar 4.18	Proses sketsa karakter.....	71
Gambar 4.19	Proses sketsa karakter.....	72
Gambar 4.20	Proses sketsa karakter.....	72
Gambar 4.21	Proses sketsa karakter.....	72
Gambar 4.22	Proses sketsa karakter.....	73
Gambar 4.23	Proses sketsa karakter.....	73
Gambar 4.24	Proses sketsa karakter.....	73
Gambar 4.25	Proses sketsa karakter.....	74
Gambar 4.26	Proses sketsa karakter.....	74



Gambar 4.27	Proses sketsa karakter .....	75
Gambar 4.28	Visualisasi karakter dengan iket .....	75
Gambar 4.29	Visualisasi karakter dengan iket dan baju pangsi .....	75
Gambar 4.30	Skema warna dari studi bentuk .....	76
Gambar 4.31	Skema warna karakter si Kasep .....	76
Gambar 4.32	Tulisan nama Si Kasep sebagai logo .....	78
Gambar 4.33	Studi Karakter .....	79
Gambar 4.34	Gestur dan ekspresi .....	79
Gambar 4.35	Poster pada pintu minimarket .....	80
Gambar 4.36	Brosur .....	80
Gambar 4.37	Kaos .....	81
Gambar 4.38	Celemek .....	81
Gambar 4.39	Magnet Kulkas .....	82
Gambar 4.40	Sticker .....	82
Gambar 4.41	Mug .....	83
Gambar 4.42	Pin dan gantungan kunci .....	83

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	KerangkaPerancangan .....	8
Tabel 3.1	Merek produk pilihan perempuan Indonesia .....	37
Tabel 3.2	Merek produk pilihan perempuan Indonesia .....	38
Tabel 3.3	Merek produk pilihan perempuan Indonesia .....	39
Tabel 3.4	Data Pemilihan Karakter .....	47
Tabel 3.5	Analisis SWOT .....	51