

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
*REDUCE REUSE RECYCLE***



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
*REDUCE REUSE RECYCLE***



KARYA DESAIN

**Yoga Prabowo
0311339023**



KT002264

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009**

PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT *REDUCE REUSE RECYCLE*

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3188/H/S/2009
KLAS	
TERIMA	29-9-2009



KARYA DESAIN

Yoga Prabowo
NIM 031 1339 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2009

Tugas Akhir Desain berjudul:

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat *Reduce Reuse Recycle*, diajukan oleh Yoga Prabowo, NIM 0311339023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Juni 2009 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP. 132 133 718

Pembimbing II/Anggota



Drs. Prayanto Widyo H, M.Sn
NIP. 132 230 373

Cognate/Anggota



Drs. Lasiman, M.Sn
NIP. 131 773 135

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual/Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP. 132 133 718

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Drs. Lasiman, M.Sn
NIP. 131 773 135

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. M. Agus Burhan, M.Hum
NIP. 131 567 129





Jangan Pernah Menyerah...

Jangan Mudah Menyerah...

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan petunjuk-Nya, tugas akhir ini dapat diselesaikan. Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat akademis yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 di jurusan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan sebagai hasil dari tugas akhir yang telah penulis lakukan dalam wujud karya.

Penulis juga menyadari bahwa terwujudnya tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan banyak terima kasih dan rasa hormat kepada :

1. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M. Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan sebagai dosen pembimbing I tugas akhir saya.
3. Bapak Drs. Lasiman, M. Sn, selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Prayanto Widyo H, M. Sn selaku dosen pembimbing II tugas akhir saya.
5. Bapak dan ibu Dosen Desain Komunikasi Visual, yang telah membekali diri saya dengan berbagai ilmu pengetahuan selama saya menuntut ilmu di kampus ini. Semoga apa yang telah Bapak dan ibu berikan Bapak dan ibu sekalian.

6. Bapak dan ibu, serta Adi, terima kasih atas doanya, kasih sayang, kesabaran, dukungan, dan semua yang telah diberikan baik dalam bentuk material maupun spiritual.
7. Agustiani Noor Sari, terima kasih atas doanya, kasih sayang, kesabaran dan dukungannya.
8. Teman-teman kuliah angkatan 2003
9. Teman-teman seperjuangan TA : Andhi, Simbah, Ndaru, Christian, Dimas, Dani, Teguh, Phyto, Meirina, Salman, Dito, Godham, Sari, Ari dan yang lainnya.
10. Semua angkatan Diskomvis
11. Teman-teman yang membantu : Andhi, Adam, Priyanto, Agung, Dedy dan Ade.
12. Aji dan Yan, terima kasih atas bantuannya cari data.
13. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih.

Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 5 Agustus 2009

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Perancangan.....	6
E. Manfaat Perancangan	7
F. Metode Perancangan.....	8
G. Sistematika Perancangan.....	10
H. Skematika Perancangan.....	13
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	14
A. Tinjauan tentang Plastik.....	14
1. Kemasan Plastik.....	16
2. Jenis-Jenis Kemasan.....	17
B. Tinjauan tentang Karakteristik Wilayah dan Masyarakat DKI Jakarta.....	27
1. Jakarta sebagai Tujuan Para Kaum Urban.....	27
2. Gaya Hidup.....	31
3. Kepadatan Penduduk dan Persoalannya.....	32
4. Psikologi Penduduk.....	36
C. Tinjauan tentang Sampah.....	41
D. Tinjauan tentang Sub Dinas Penyuluhan Dinas kebersihan DKI Jakarta.....	48
E. Analisa.....	55

F. Kesimpulan Analisa Data.....	57
BAB III KONSEP DESAIN.....	58
A. Konsep Kreatif.....	58
1. Tujuan Kreatif (<i>Creative Objective</i>).....	58
2. Strategi Kreatif (<i>Creative Strategy</i>).....	59
3. Program Kreatif (<i>Creative Program</i>).....	70
4. Biaya Kreatif (<i>Creative Cost</i>).....	77
B. Konsep Media.....	80
1. Tujuan Media.....	80
2. Strategi Media.....	82
3. Prioritas Media.....	99
4. Program Media.....	102
5. Biaya Media.....	109
BAB IV VISUALISASI DESAIN.....	115
B. Tujuan Tata Desain.....	115
C. Strategi Tata Desain.....	116
D. Program Tata Desain.....	120
BAB V PENUTUP.....	218
A. Kesimpulan.....	218
B. Saran.....	218
C. Daftar Pustaka.....	220
D. Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gb 1. Backeland Bakelite.....	15
Gb 2. Styrofoam sebagai kemasan makanan.....	18
Gb 3. Plastik sebagai kemasan makanan ringan.....	18
Gb 4. Plastik untuk kemasan buah-buahan dan sayur-sayuran.....	19
Gb 5. Sampah plastik dalam aliran drainase.....	22
Gb 6. Tas kain.....	23
Gb 7. Logo <i>Recycle</i>	25
Gb 8. Limbah plastik sebagai hiasan pot bunga.....	25
Gb 9. Proses pembangunan rumah dengan batako campuran.....	26
Gb 10. Foto satelit tahun 1976.....	28
Gb 11. Foto satelit tahun 2004.....	29
Gb 12. Tugu Dirgantara tahun 1969.....	30
Gb 13. Tugu Dirgantara tahun 2008.....	30
Gb 14. Pemukiman kumuh sekitar pinggiran kali.....	34
Gb 15. Pemukiman kumuh dengan pembatas selokan air.....	35
Gb 16. Banjir di Jakarta.....	36
Gb 17. Kemacetan di Jakarta.....	38
Gb 18. Klasifikasi warna pada tempat sampah.....	45
Gb 19. Proses pemilahan sampah.....	46
Gb 20. Kegiatan sosialisasi 3R di Tugu Selatan, Jakarta Utara.....	49
Gb 21. Penyuluhan pembuatan kompos di Tugu Selatan, Jakarta Utara.....	49
Gb 22. Kegiatan sosialisasi 3R di Pegadungan, Jakarta Barat.....	50
Gb 23. Penyuluhan pembuatan kompos di Pegadungan, Jakarta Barat.....	50
Gb 24. Kegiatan sosialisasi 3R di Cijantung, Jakarta Timur.....	51
Gb 25. Penyuluhan pembuatan kompos di Cijantung, Jakarta Timur.....	51
Gb 26. Kegiatan sosialisasi 3R di Cempaka Putih, Jakarta Pusat.....	52
Gb 27. Penyuluhan pembuatan kompos di Cempaka Putih, Jakarta Pusat.....	52
Gb 28. Kegiatan sosialisasi 3R di Duren Tiga, Jakarta Selatan.....	53
Gb 29. Penyuluhan pembuatan kompos di Duren Tiga, Jakarta Selatan.....	53
Gb 30. Warna panas.....	75



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skematika perancangan.....	13
Tabel 2. Tabel kepadatan penduduk.....	32
Tabel 3. Tabel kendaraan bermotor.....	39
Tabel 4. Tabel timbulan sampah.....	42
Tabel 5. Tabel program media.....	108



BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang

“What a Wonderful World”¹ judul lagu dari Louis Armstrong yang dapat digambarkan berbeda jauh dengan tindakan sebagian manusia sekarang untuk menjaga “cinta”nya terhadap buminya sendiri, banyaknya manusia yang sering merusak ekosistem alam dan lingkungan sekitarnya. Menanggapi suatu tindakan yang merusak dunia sering kali kita dengar sebuah hujatan bagi umat manusia, bahwa merekalah yang merusak alam dan habitat sekitarnya.

Berkaitan dengan antropologi ekologi, dimana garis besarnya adalah persoalan timbal balik hubungan manusia (masyarakat) dengan lingkungan ekologisnya. Jika manusia memperlakukan lingkungan dengan baik, maka alam akan memberikan pula yang terbaik terhadap manusia, begitu pula sebaliknya, jika manusia memperlakukan lingkungan dengan buruk, maka alam akan memberi akibat yang buruk pula.

Di sinilah kita bisa melihat betapa kekuatan manusia dapat menaklukkan alam. Kekalahan kekuatan alam atas manusia, permesinan, penerapan bahan kimia pada berbagai bidang industri.

¹ Louis Armstrong, *Album The Collection – “What a Wonderful World”*. Weiss&Dougias. MCA



Bukan tidak mungkin semua hal atau inovasi yang diciptakan oleh manusia dapat berakibat timbulnya berbagai masalah sosial. Pengertian masalah sosial memiliki dua definisi, pertama menurut umum ialah segala sesuatu yang menyangkut kepentingan umum, kedua menurut para ahli ialah suatu kondisi atau perkembangan yang terwujud dalam masyarakat yang berdasarkan atas studi, mempunyai sifat yang dapat menimbulkan kekacauan terhadap kehidupan warga masyarakat secara keseluruhan. Kepekaan akan adanya masalah sosial biasanya dimulai oleh para ahli, cendekiawan, tokoh-tokoh masyarakat, dan oleh para masyarakat yang berada di lingkungan tersebut yang merasakan dampak-dampak kerugian dan kondisi objektif yang ada. Kondisi tersebut dapat menjadi masalah sosial apabila dapat mempengaruhi sebagian besar masyarakatnya.

Kehidupan terus berjalan dimana sebuah masalah dapat timbul dari inovasi-inovasi yang diciptakan manusia itu sendiri. Keadaan serba praktis, cepat saji, mudah diperoleh, dan sebagainya, memacu manusia untuk menciptakan sesuatu yang efisien dan *valuable* (terjangkau). Salah satunya adalah plastik, memiliki dampak yang ekstrim terhadap alam namun sangat praktis bagi manusia. Kenapa ekstrim? karena sesuatu yang terbuat dari bahan plastik apabila tidak digunakan dengan bijaksana, dapat menyebabkan bencana yang dapat dikatakan bukan dalam skala kecil, ini terjadi dari sifat bahan plastik yang sulit diurai oleh bumi kita. Diantaranya bencana banjir karena tersumbatnya aliran-aliran sungai oleh sampah plastik yang tidak dikelola dengan baik.

Penggunaan plastik sangat luas karena praktis, kuat, tahan lama, ringan, dan dapat dibentuk apa saja. Limbah plastik pun menjadi bahan pencemar tercepat di bumi yang kita cintai ini. Bahan kimia yang terkandung dalam plastik itulah yang sangat membahayakan kesehatan bagi manusia. Salah satu bahan kimia yang paling berbahaya adalah Bisphenol A (BPA). Sampah-sampah yang timbul dari pemakaian kemasan plastik pun dapat menjadi masalah. Sampah kantong plastik yang tertimbun di tempat pembuangan sampah dapat mencemari tanah dan air tanah sehingga dapat membahayakan kesehatan manusia. Seperti yang telah ditulis diatas, sampah plastik yang dibuang sembarangan juga dapat menyumbat saluran drainase dan mengotori sungai. Banjir yang melanda sebagian wilayah Indonesia baru-baru ini selain merupakan fenomena alam juga disebabkan kesalahan manusia, contohnya menumpuknya sampah di sungai. Salah satu jenis sampah tersebut adalah kantong plastik bekas atau dapat juga dikatakan kemasan yang terbuat dari bahan plastik. Apakah kita ingin mewariskan alam kepada generasi mendatang dalam kondisi memprihatinkan ? tentu saja tidak, maka itu sikap *reduce reuse* dan *recycle* perlu ditanamkan mulai dari sekarang.

Hal pertama tentang bagaimana dan apa yang dimaksud dengan *reduce* itu sendiri, *reduce* adalah suatu usaha untuk mengurangi penggunaan bahan-bahan yang bisa merusak lingkungan, gunakanlah selalu barang-barang yang mempunyai kualitas yang tahan lama atau dengan kata lain adalah sebisa mungkin lakukan minimalisasi barang atau

material yang kita pergunakan. Semakin banyak kita menggunakan material, semakin banyak sampah yang dihasilkan.

Reuse adalah menggunakan kembali. Banyak hal atau contoh yang dapat kita lakukan dengan menggunakan kembali, seperti menggunakan kembali kantong plastik yang telah didapat dari aktivitas jual beli. Bila setengah dari manusia yang hidup di suatu kota menerapkan perilaku seperti ini, maka ini dapat mengurangi penimbunan sampah-sampah plastik yang selama ini menjadi masalah, baik untuk dinas yang terkait maupun lingkungan disekitarnya. Untuk perilaku *reuse*, sudah banyak penyuluhan-penyuluhan yang nantinya akan mengembalikan nilai ekonomis dari sebuah benda yang sudah tidak terpakai lagi. Banyak cara kreatif untuk mengembalikannya. Contoh usaha *reuse* adalah :

- a. Membuat tas belanja dari kemasan sabun cuci piring atau bahan kemasan lainnya seperti kemasan kopi bubuk, kemasan deterjen, dan lain-lain,
- b. Payung yang terbuat dari kemasan-kemasan produk rumah tangga yang sudah tidak terpakai,
- c. Celemek yang juga terbuat dari berbagai kemasan-kemasan kebutuhan rumah tangga.
- d. Menjadikan kantong-kantong plastik yang ada dirangkaikan untuk membentuk sebuah tas

Terakhir adalah *Recycle* yang dapat diartikan suatu usaha manusia untuk mendaur ulang barang-barang yang sejatinya sudah tidak dapat

terpakai lagi. Untuk *recycle* sendiri diperlukan sebuah alat-alat untuk mendaur ulangnya, yang berarti proses daur ulang nantinya akan mengubah sifat dan massa dari benda tersebut. Seperti membentuk ulang plastik dengan cara dilelehkan agar bisa diformat ulang menjadi barang yang siap pakai seperti membuat pot bunga/menghiasi pot bunga dengan plastik lelehan dan yang kedua adalah dengan bahan baku seperti limbah *styrofoam* yang sudah tidak terpakai lagi dengan menjadikannya campuran bahan dalam proses pembuatan batako, dan banyak usaha-usaha lainnya yang menjadikan barang *recycle* ini memiliki nilai ekonomis.

Plastik memang memiliki kelebihan dari kemasan lainnya yaitu ringan, kuat, tahan lama, dan mudah dibentuk. Walaupun telah ada plastik *biodegradable* atau plastik yang terbuat dari unsur-unsur organik, baik pemakaian maupun sosialisasi terhadap plastik ini untuk kemasan maupun fungsi lainnya masih jarang ditemui dimasyarakat. Seperti yang telah dijelaskan diatas tadi, inti utama dari penulisan diatas adalah jika kita memberikan yang terbaik bagi lingkungan, maka lingkungan akan memberikan yang terbaik juga bagi kita (masyarakat) sebagai sebuah bentuk timbal balik manusia dengan lingkungan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat konsep perancangan yang komunikatif dan efektif dalam rangka kampanye *Reduce Reuse Recycle* dengan membuat masyarakat bergerak untuk mengolah sampah yang dapat menjadi barang

bernilai jual , sehingga masyarakat atau umat manusia dapat hidup selaras dengan hasil inovasinya yang satu ini, tetapi dengan batasan-batasan yang tidak diluar ambang batas kemampuan bumi untuk menerima limbah yang dihasilkan dari inovasi-inovasi tersebut.

C. Tujuan Perancangan

Memperoleh konsep perancangan yang tepat dan terstruktur secara jelas, sehingga nantinya diharapkan dapat membangkitkan *awareness* / kesadaran. Karena adanya dampak yang dapat dihasilkan dari inovasi tersebut yang sangat merugikan umat manusia, hingga nantinya dapat mengancam kehidupan manusia di masa datang.

Berbagai dampak yang dihasilkan juga dikarenakan kecilnya tingkat kesadaran mereka untuk peduli terhadap kelangsungan lingkungan hidup. Oleh karena itu perlu diadakan kampanye yang efisien, baik melalui bahasa verbal dan visual yang sesuai dengan karakteristik manusia Indonesia khususnya Jakarta.

D. Batasan Lingkup Perancangan

1. Perancangan dibatasi pada media yang didukung oleh Dinas Kebersihan DKI Jakarta.
2. Jangkauan wilayah kegiatan komunikasi yang akan dilaksanakan adalah Jakarta. Selain sebagai ibukota negara, Jakarta juga merupakan kota yang memiliki penduduk heterogen, percampuran budaya dan

kepadatan penduduk menjadi hal yang menarik untuk dijadikan *audience*.

E. Manfaat Perancangan

- Bagi perancang, diharapkan akan memberikan ilmu baru diluar dari bidang yang telah dipelajari, dalam hal ini lingkungan hidup. Antara manfaat hingga dampak yang dipelajari, dapat dijadikan indikasi untuk bijaksana dalam segala hal.
- Bagi lembaga pendidikan, dalam hal ini Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terutama pada program studi Desain Komunikasi Visual mendapatkan metode perancangan, sistematika penulisan dan, konsep perancangan yang bermanfaat bagi pengembangan studi dan memperbanyak wawasan mahasiswa terhadap peduli lingkungan sekitarnya.
- Bagi masyarakat luas atau awam, ini dapat menjadi bahan edukasi untuk lebih merespon dan bersikap lebih awal untuk sadar, bahwa hasil dari inovasi manusia tidak selamanya dapat menimbulkan manfaat atau keuntungan-keuntungan yang memudahkan kehidupan manusia, tetapi juga dapat menyebabkan dampak. Dengan beberapa media pendukung kampanye tersebut diharapkan masyarakat lebih dapat merespon karena bahasa visual adalah bahasa yang termudah untuk menyampaikan pesan kepada audience atau targetnya.

F. Metode Perancangan

1. Data awal

- a. Data primer : yaitu data yang diambil secara langsung, seperti foto hasil observasi dan hasil wawancara.
- b. Data sekunder : yaitu data data yang memuat dokumentasi tentang fakta yang terjadi dalam penumpukan sampah, Data visual akan diambil dari buku-buku tentang sampah, pengolahan sampah dan hubungannya dengan manusia, serta referensi online yang terkait dengan topik.

2. Metode Pengumpulan Data

- a. Observasi, pengamatan langsung pada penyuluhan-penyuluhan yang diadakan Dinas Kebersihan DKI Jakarta.
- b. Wawancara, dilakukan dengan pihak-pihak yang terkait diantaranya Kepala Dinas Sub Dinas Penyuluhan, Dinas kebersihan DKI Jakarta dan para staf Dinas kebersihan DKI Jakarta.
- c. Studi literatur, memperoleh data dari kepustakaan atau dokumen yang relevan dengan masalah sampah dan komunikasi visual.
- d. Dokumentasi, data yang telah dikumpul, diolah dan dianalisis sesuai dengan teori-teori yang relevan, kemudian data yang telah diolah dirancang ke dalam bentuk visual.

3. Instrumen / alat

Alat yang digunakan untuk mendukung pengumpulan data adalah kamera, dan alat tulis

4. Metode Analisis Data

Metode Analisis Data dilakukan dengan melakukan tinjauan terhadap masalah yang menjadi fokus perancangan dengan metode 5 W + 1 H (*What, Who, When, Where, Why, + How*), berdasarkan faktor pendukung dan faktor penghambat yang ada, agar dapat tercapai ke *target audience* yang diinginkan.

5. Metode Konsep Perancangan

Metode Konsep Perancangan dilakukan melalui beberapa tahapan konsep, yang meliputi :

a. Perencanaan Media

- Tujuan Media
- Strategi Media
- Program Media
- Biaya Media

b. Perencanaan Kreatif

- Tujuan Kreatif
- Strategi Kreatif

- Program Kreatif

- Biaya Kreatif

c. Metode Visualisasi Desain

- *Rough Lay Out*

berisi pembuatan *Lay Out* kasar

- *Komprehensif Lay Out*

berisi pembuatan *Lay Out* lengkap

- *Final design*

G. Sistematika Perancangan

Metode perancangan dilakukan agar perancangan nantinya tetap searah dengan sistematis dan mengacu pada rumusan masalah. Metode perancangan secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Dalam tahap pendahuluan dikemukakan hal – hal yang mendasari perancangan komunikasi visual ini, yang meliputi :

- a. Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah yang mendorong dilakukannya perancangan media kampanye *Reduce Reuse Recycle*,

- b. Rumusan masalah, menjabarkan arah pemecahan masalah dengan memperhatikan latar belakang masalahnya,

- c. Tujuan perancangan, menjabarkan secara garis besar apa yang hendak dicapai dalam perancangan ini,
 - d. Batasan lingkup perancangan memberikan batasan mengenai perancangan komunikasi visual yang akan diaplikasikan untuk keperluan kampanye *reduce, reuse* dan *recycle*,
 - e. Metode perancangan menjelaskan bagaimana penulisan konsep perancangan ini disusun dan sebagai penjelasnya diberikan pula skema perancangan.
2. Bagian kedua berupa identifikasi dan analisis permasalahan dalam lingkup kemasan plastik antara manfaat dan dampak.
 3. Bagian ketiga berupa konsep perancangan (sintesis) yang merupakan dasar pemikiran dan perancangan desain komunikasi visual yang meliputi perencanaan media dan perencanaan kreatif secara terpadu dalam mendukung tujuan perancangan yang didasarkan pada analisis data. Perencanaan media digunakan dalam pemilihan media yang tepat, pengalokasian biaya media dan penjadwalan program media. Sedangkan perencanaan kreatif membahas isi dan bentuk pesan yang dirumuskan menjadi bentuk-bentuk kreatif visual. Isi pesan meliputi, pencarian tema pokok yang mengarah pada penulisan teks (*copy writing*). Bentuk pesan mencakup pembahasan bentuk bahasa verbal dan bahasa visual yang menentukan kunci visual dalam disain secara keseluruhan dengan berlandaskan pada konsep perancangan. Didalam

perencanaan kreatif juga tercakup penentuan ilustrasi, *headline*, dan *body copy*.

4. Bagian terakhir yaitu visualisasi desain yang diawali dengan membuat beberapa alternatif gambar (*lay out*) untuk mendapatkan komposisi disain yang paling tepat ditinjau dari segi artistik, komunikatif, persuasi dan berkarakter kuat. Alternatif rancangan menunjukkan kekayaan ide wawasan visual dan skala kreatifitas perancang dalam menentukan satu alternatif rancangan yang terbaik dengan berlandaskan hukum-hukum, kesatuan, keberagaman, keseimbangan, irama, harmoni, proporsi. *Lay out* yang terpilih kemudian dikembangkan mendekati bentuk iklan yang sebenarnya (*comprehensive lay out*) sampai desain jadi (*final design*).
5. Penutup, yang meliputi; kesimpulan dan saran
6. Daftar Pustaka

H. Skematika Perancangan

Skematika Perancangan

