

**PERANCANGAN POSTER SEBAGAI MEDIA
KEPEDULIAN TERHADAP BAHAYA MEROKOK
SAAT BERKENDARA**



KARYA DESAIN

Oleh
MUHAMMAD EVAN ARYAPUTRA
NIM: 1812560024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**PERANCANGAN POSTER SEBAGAI MEDIA KEPEDULIAN
TERHADAP BAHAYA MEROKOK SAAT BERKENDARA**



PERANCANGAN

MUHAMMAD EVAN ARYAPUTRA

NIM: 1812560024

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2024

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:
PERANCANGAN POSTER SEBAGAI MEDIA KEPEDULIAN TERHADAP BAHAYA MEROKOK SAAT BERKENDARA diajukan oleh Muhammad Evan Aryaputra, NIM 1812560024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji tugas akhir pada tanggal 5 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 19650209 199512 1 001/NIDN 0009026502

Pembimbing II Anggota

Aditya Utama S.Sos., M.Sn.

NIP 19840909 201404 1 001/NIDN 0009098410

Coordinator Anggota

FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19750710 200501 1 001/NIDN 0010077504

Ketua Program Studi

Daru Tunggal Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Evan Aryaputra

NIM : 1812560024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN POSTER SEBAGAI MEDIA KEPEDULIAN TERHADAP BAHAYA MEROKOK SAAT BERKENDARA**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 27 Mei 2024,

Yang membuat pernyataan,

Muhammad Evan Aryaputra

NIM 1812560024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Evan Aryaputra

NIM : 1812560024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN POSTER SEBAGAI MEDIA KEPEDULIAN TERHADAP BAHAYA MEROKOK SAAT BERKENDARA**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dan saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 27 Mei 2024,

Yang membuat pernyataan,

Muhammad Evan Aryaputra

NIM 1812560024

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, atas berkat dan karuniaNya yang selalu menyertai dan membimbing dalam proses pengerjaan tugas akhir perancangan dengan judul **“PERANCANGAN POSTER SEBAGAI MEDIA KEPEDULIAN TERHADAP BAHAYA MEROKOK SAAT BERKENDARA”**.

Perancangan Tugas Akhir ini merupakan sebagai syarat untuk menyelesaikan studi S-1 dan memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan ini dilakukan dengan berbagai observasi dan studi Pustaka. Pengumpulan informasi mengenai kajian budaya lewat buku, jurnal, video dan lain sebagainya digunakan untuk memperoleh hasil yang sebaik-baiknya. Perancangan ini merupakan penerapan ilmu dan pengalaman yang sudah diperoleh selama berkuliah. Juga dengan bantuan rekan-rekan dan pihak yang sudah membantu saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Di dalam tugas akhir perancangan ini, juga masih terdapat beberapa kesalahan dan jauh dari kesempurnaan. Perancang juga berharap, melalui Tugas Akhir perancangan ini dapat memberikan manfaat dan berguna berbagai pihak, terutama bagi civitas akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 27 Mei 2024

Muhammad Evan Aryaputra

NIM 1812560024

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses perancangan, tentunya penulis sadar atas do'a, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak yang telah berkontribusi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
5. Dr. Drs. , Prayanto Widy Harsanto , M. Sn. selaku dosen wali penulis
6. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn..selaku Dosen Pembimbing I, yang telah bersedia membimbing dan memfasilitasi selama proses mengerjakan tugas akhir.
7. Aditya Utama, S.Sos., M.Sn selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia membimbing dan memberikan ide-ide serta pertanyaan yang membuka pikiran saya selama membimbing pengerjaan Tugas Akhir.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu pengetahuan, pengalaman, dan arahan yang diberikan selama perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir ini.
9. Bapak, Ibu, dan adik yang selalu sabar memberikan semangat, dukungan, dan doa hingga selesainya Tugas Akhir Perancangan ini.
10. Shabrina Azzahra Pristiyani, S.Ds. yang selalu bersedia membantu, menemani, menyemangati, serta mendoakan terbaik hingga selesainya Tugas Akhir ini.
11. Gigih Putra Santosa, S.Ds yang telah memberikan banyak referensi.
12. Daniar, dan Yuda yang dengan sudah banyak membantu dengan ikhlas.
13. Teman-teman Prau Layar DKV ISI Yogyakarta Angkatan 2018.
14. Seluruh pihak yang ikut membantu dalam proses perancangan, yang belum dapat disebutkan satu persatu.

ABSTRAK

PERANCANGAN POSTER SEBAGAI MEDIA KEPEDULIAN TERHADAP BAHAYA MEROKOK SAAT BERKENDARA

Oleh : Muhammad Evan Aryaputra

NIM : 1812560024

Merokok sambil mengemudi merupakan perilaku berbahaya dan tidak bertanggung jawab yang dapat membahayakan pengemudi, penumpang, dan pengguna jalan lainnya. Bahkan meski sudah terdapat peraturan yang melarang hal tersebut, perilaku ini masih banyak terjadi. Terdapat banyak kasus yang memberikan dampak merugikan yang terjadi akibat perilaku ini seperti halnya perasaan tidak nyaman, gangguan berkendara, iritasi pada mata, hingga yang paling parah adalah kecelakaan lalu lintas.

Perancangan ini dibuat bertujuan untuk menghasilkan media yang dapat secara langsung berinteraksi terhadap target sasaran guna meningkatkan kepedulian terhadap bahaya merokok saat berkendara. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi literatur. Dalam pengolahan datanya menggunakan metode identifikasi 5W+1H. Hasil akhir dari perancangan ini adalah poster seri satuan dan seri berkelanjutan yang dapat dipasang di berbagai titik di sekitar jalan raya.

Kata Kunci : Merokok, Merokok saat berkendara, Poster.

ABSTRACT

DESIGNING POSTERS AS A MEDIUM TO RAISE AWARENESS ABOUT THE DANGERS OF SMOKING WHILE DRIVING

By : Muhammad Evan Aryaputra

NIM : 1812560024

Smoking while driving is a dangerous and irresponsible behavior that can endanger the driver, passengers, and other road users. Despite existing regulations prohibiting this behavior, it remains prevalent. Numerous cases have occurred with detrimental consequences, including discomfort, impaired driving, eye irritation, and, in the most severe cases, traffic accidents.

The purpose of this design is to create a medium that can directly engage with the target audience to raise awareness about the dangers of smoking while driving. Data collection was conducted using observation, interviews, and literature studies. The data was processed using the 5W+1H identification method. The final outcome of this design is a series of single and continuous posters that can be displayed at various locations along roadways.

Keywords: Smoking While Driving, Posters, Awareness Campaigns.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	4
C. TUJUAN PERANCANGAN.....	4
D. BATASAN PERANCANGAN.....	4
E. MANFAAT PERANCANGAN.....	5
F. DEFINISI OPERASIONAL	5
G. METODE PERANCANGAN.....	6
H. METODE ANALISIS DATA.....	8
I. SKEMATIKA PERANCANGAN.....	9
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	10
A. DATA OBJEK PERANCANGAN.....	10
B. STUDI PUSTAKA	17
C. UPAYA PEMECAHAN MASALAH TERDAHULU.....	34
D. ANALISIS DATA	37
E. KESIMPULAN	42
F. USULAN PEMECAHAN MASALAH.....	43
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	44
A. KONSEP MEDIA	44
B. KONSEP KREATIF	46
C. PROGRAM KREATIF	46
BAB IV VISUALISASI DAN HASIL PERANCANGAN.....	57

A. PRA PRODUKSI.....	57
B. PRODUKSI.....	71
C. MEDIA PENDUKUNG.....	79
D. SIMULASI POSTER.....	84
BAB V PENUTUP.....	85
A. KESIMPULAN.....	85
B. SARAN.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
SUMBER GAMBAR.....	92
DAFTAR LAMPIRAN.....	94

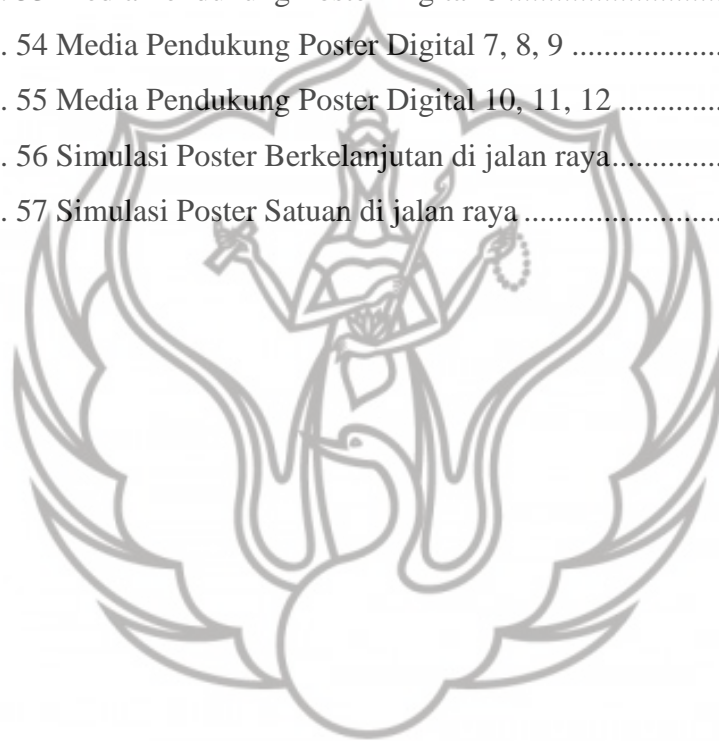


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Poster Berkendara Tanpa Bara.....	34
Gambar 2. 2 Tagline Kampanye Berkendara Tanpa Bara	34
Gambar 2. 3 Jangan Merokok Sambil Berkendara Ya!	35
Gambar 2. 4 Sanksi Merokok Saat Berkendara	36
Gambar 3. 1 Contoh Gaya Ilustrasi Kartun pada Sampul Komik Dick Tracy.....	47
Gambar 3. 2 Contoh Gaya Ilustrasi Kartun oleh Hossein Ojaghi	48
Gambar 3. 3 Montserrat Black Font.....	48
Gambar 3. 4 Palet Warna	50
Gambar 3. 5 Poster Sick of Your Reality? Make a New One.....	50
Gambar 3. 6 Poster Bugs Bunny's Vacation Funnies	51
Gambar 4. 1 Pekerja Kantoran Merokok Saat Berkendara	57
Gambar 4. 2 Penumpang Gojek Merokok Saat Berkendara	57
Gambar 4. 3 Seorang Mahasiswa Merokok Saat Menunggu Lampu Merah	58
Gambar 4. 4 Anjing Jenis Pitbull.....	58
Gambar 4. 5 Anjing Doberman.....	59
Gambar 4. 6 Anjing Kampung / Mongrel.....	59
Gambar 4. 7 Seorang Pengendara Motor	60
Gambar 4. 8 Seorang Pengendara Motor Menggendong Bayi	60
Gambar 4. 9 Pengendara Motor Membawa Beban Berlebihan	61
Gambar 4. 10 Potret Situasi Jalan Dan Para Pengendara Motor.....	61
Gambar 4. 11 Gaya Busana Indie	62
Gambar 4. 12 Potret Mahasiswa Berkendara.....	62
Gambar 4. 13 Seorang Pekerja Kantoran Sedang Bersiap Pulang.....	63
Gambar 4. 14 Kuli Bangunan Sedang Bekerja	63
Gambar 4. 15 Seorang Pengendara Wanita Sedang Merekam	63

Gambar 4. 16 Proses Pengembangan Visual Karakter Anjing Kantoran.....	64
Gambar 4. 17 Proses Pengembangan Visual Karakter Anjing Remaja Indie	64
Gambar 4. 18 Proses Pengembangan Visual Karakter Anjing Mahasiswa	65
Gambar 4. 19 Proses Pengembangan Visual Karakter Anjing Pengendara Mobil	65
Gambar 4. 20 Proses Pengembangan Visual Karakter Anjing Kuli Bangunan	66
Gambar 4. 21 Proses Pengembangan Visual Karakter Anjing Kuli Bangunan 2 .	66
Gambar 4. 22 Rancangan Layout Poster Anjing Kantoran.....	67
Gambar 4. 23 Rancangan Layout Poster Anjing Remaja Indie	67
Gambar 4. 24 Rancangan Layout Poster Anjing Mahasiswa.....	68
Gambar 4. 25 Rancangan Layout Poster Anjing Mahasiswa 2.....	68
Gambar 4. 26 Rancangan Layout Poster Anjing Pengendara Mobil	69
Gambar 4. 27 Rancangan Layout Poster Anjing Kuli Bangunan	69
Gambar 4. 28 Rancangan Layout Poster Asapmu Bikin Gak Nyaman	70
Gambar 4. 29 Rancangan Layout Poster Percikanmu Kena Mataku	70
Gambar 4. 30 Pengembangan Visual Layout Poster Anjing Kantoran.....	71
Gambar 4. 31 Pengembangan Visual Layout Poster Anjing Remaja Indie	71
Gambar 4. 32 Pengembangan Visual Layout Poster Anjing Mahasiswa.....	72
Gambar 4. 33 Pengembangan Visual Layout Poster Anjing Mahasiswa 2.....	72
Gambar 4. 34 Pengembangan Visual Layout Poster Anjing Pengendara Mobil ..	73
Gambar 4. 35 Pengembangan Visual Layout Poster Anjing Kuli Bangunan	73
Gambar 4. 36 Pengembangan Visual Layout Poster Asapmu bikin Gak Nyaman	74
Gambar 4. 37 Pengembangan Visual Layout Poster Percikan Apimu Kena Mataku	74
Gambar 4. 38 Hasil Akhir Poster Seri Satuan Anjing Pekerja Kantoran.....	75
Gambar 4. 39 Hasil Akhir Poster Seri Satuan Anjing Remaja Indie	75
Gambar 4. 40 Hasil Akhir Poster Seri Satuan Anjing Mahasiswa.....	76
Gambar 4. 41 Hasil Akhir Poster Seri Satuan Anjing Mahasiswa 2.....	76
Gambar 4. 42 Hasil Akhir Poster Seri Satuan Anjing Pengendara Mobil	77
Gambar 4. 43 Hasil Akhir Poster Seri Satuan Anjing kuli Bangunan	77
Gambar 4. 44 Hasil Akhir Poster Seri Berkelanjutan Asapmu Bikin Gak Nyaman	78

Gambar 4. 45 Hasil Akhir Poster Seri Berkelanjutan Percikan Apimu Kena Mataku.....	78
Gambar 4. 46 Media Pendukung Stiker	79
Gambar 4. 47 Media Pendukung Kaos	79
Gambar 4. 48 Media Pendukung Poster Digital 1	80
Gambar 4. 49 Media Pendukung Poster Digital 2	80
Gambar 4. 50 Media Pendukung Poster Digital 3	81
Gambar 4. 51 Media Pendukung Poster Digital 4	81
Gambar 4. 52 Media Pendukung Poster Digital 5	82
Gambar 4. 53 Media Pendukung Poster Digital 6	82
Gambar 4. 54 Media Pendukung Poster Digital 7, 8, 9	83
Gambar 4. 55 Media Pendukung Poster Digital 10, 11, 12	83
Gambar 4. 56 Simulasi Poster Berkelanjutan di jalan raya.....	84
Gambar 4. 57 Simulasi Poster Satuan di jalan raya	84



BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perilaku merokok berbahaya bagi individu yang melakukannya dan orang lain di sekitarnya. Merokok, bagaimanapun, dapat terjadi di berbagai tempat. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa merokok adalah hal yang normal di Indonesia. Sebagai hasil dari survei yang dilakukan oleh Komite Nasional Pengendalian Tembakau (Komnas PT) dan Lingkaran Survei Indonesia (LSI), 76,8 persen responden menyatakan bahwa konsumsi rokok per kapita di Indonesia telah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan. Ini diperkuat oleh temuan bahwa di antara negara-negara ASEAN, Indonesia memiliki tingkat konsumsi rokok per kapita tertinggi. Menurut Katadata.co.id, pada 31 Agustus 2016, orang Indonesia berusia 15 tahun ke atas mengonsumsi 1.322,3 batang rokok per tahun pada 2014. Tobaccoatlas.org mengumpulkan data ini.

Para perokok dapat ditemukan di rumah, sekolah, kafe, kantor, pasar, taman, dan lokasi umum lainnya. Pemerintah sebenarnya sudah mengatur perilaku merokok di tempat umum, menurut Mediajusticia.com. Dalam Pasal 199 UU No. 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan, pemerintah pusat telah menetapkan sanksi pidana bagi orang yang merokok di tempat umum. Pasal tersebut menyatakan bahwa orang yang merokok di tempat umum akan dikenakan hukuman penjara enam bulan dan denda sebesar lima puluh ribu rupiah. Dengan demikian, tempat umum harus memiliki ruang rokok agar perokok pasif tidak menghirup asap rokok yang ada di sana. Selain itu, karena rokok adalah produk tembakau yang diakui oleh pemerintah, adanya area merokok dapat membantu perokok aktif merokok di tempat umum tanpa dilarang.

Perokok cenderung mengabaikan peraturan terutama saat berada di jalan raya. Perokok masih sering ditemui ketika berkendara, meskipun ada area rokok. Jika tidak mempertimbangkan bahaya rokok secara keseluruhan

bagi tubuh, berkendara sambil merokok membuatnya lebih berbahaya lagi. Asap, percikan api, dan abu rokok yang dihasilkan oleh asap rokok dan anginnya mengganggu penglihatan dan mengganggu keseimbangan pengendara di belakangnya. Hal ini dapat menyebabkan masalah.

Beberapa kasus mengenai masalah ini telah diungkapkan di media sosial dan platform berita. Banyak tanggapan terhadap peningkatan kasus tersebut yang menyalahkan perilaku orang yang merokok saat berkendara yang dianggap tidak bertanggung jawab.

Salah satu kasus merokok saat berkendara, di mana seorang perempuan terkena abu rokok di matanya, menjadi viral di media sosial pada tahun 2021. Dalam unggahannya yang diposting di akun Twitter @AkunFirda, korban menunjukkan gambar kondisi matanya setelah terkena abu rokok dari pengendara yang tidak bertanggung jawab. Netizen dengan kondisi serupa menanggapi pengumuman ini. Beberapa kasus yang sering dikeluhkan termasuk abu di mata dan bara api di kulit. Bahkan yang paling berbahaya adalah ketika angin membawa bara api perokok ke mata. Hal itu dapat menyebabkan efek ringan seperti iritasi hingga yang terburuk, kebutaan.

Elvioza, seorang dokter spesialis mata, menjelaskan dampak abu rokok pada mata, menurut Kompas.com (5/11/2021), dia mengklaim bahwa abu rokok yang masuk ke mata sama dengan benda asing lain yang dapat menyebabkan iritasi pada mata. Abu rokok yang panas pasti memiliki efek yang berbeda pada mata. Ini termasuk kondisi yang lebih parah, di mana abu rokok dapat melukai mata tanpa perawatan, yang dapat menyebabkan infeksi mata yang mengakibatkan ulkus kornea dan kebutaan.

Sebenarnya, ketidakwajaran berkendara ini melanggar peraturan pemerintah. Orang yang berkendara secara tidak wajar dan melakukan kegiatan lain atau dipengaruhi oleh suatu keadaan yang mengakibatkan gangguan konsentrasi dalam mengemudi akan dipidana atau didenda menurut Undang-Undang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan (LLAJ) Nomor 22 Tahun 2009, Pasal 106 Ayat 1. Namun, masyarakat menanggapi

peraturan ini dengan berbagai cara; ada yang mendukungnya, ada yang keberatan, dan juga ada yang belum tahu mengenai peraturan tersebut.

Seperti dikutip dari Kompas.com (02/04/2019), Seorang warga bernama Cahyo (26) setuju dengan larangan itu, terutama mengingat efeknya. Pengendara lain, Reki (26), menyatakan bahwa aturan harus dipertimbangkan kembali. Ia menyatakan ketidaksepakatan dan mempertanyakan bagaimana aturan tersebut dibuat. Salah satu warga, Onad (24), mengatakan dia merokok di jalan untuk menghilangkan rasa lelah. Ia juga menyatakan ketidaksepakatan dengan larangan merokok di kendaraan tersebut.

Fakta bahwa beberapa orang terus merokok saat berkendara menunjukkan bahwa informasi mengenai peraturan pemerintah belum terdistribusikan dengan baik dan sehingga masyarakat masih kurang peduli atau bahkan tidak tahu akan bahaya merokok, terutama saat berkendara.

Koestner dan Franz (1990) mengartikan empati sebagai kemampuan untuk menempatkan diri dalam perasaan atau pikiran orang lain tanpa harus secara nyata terlibat dalam perasaan atau tanggapan orang tersebut. Ari, Neila, dan Mira (2003) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa ada hubungan negatif antara empati dengan perilaku merokok di tempat umum, khususnya pada remaja madya dan remaja akhir yang merokok di tempat umum. Semakin tinggi empati maka perilaku merokok ditempat umum semakin berkurang begitu pula sebaliknya, semakin rendah empati maka perilaku merokok di tempat umum semakin meningkat.

Beberapa kampanye mengenai permasalahan ini telah dilakukan, salah satunya adalah kampanye sosial tentang bahaya merokok ketika berkendara di Kota Bandung dengan slogan “Berkendara Tanpa Bara”. Kampanye ini kurang berdampak karena beberapa faktor. Salah satu faktor tersebut adalah penggunaan poster yang kurang efektif secara penyampaiannya. Kurangnya informasi yang ditampilkan menjadikan poster ini kurang efektif untuk meningkatkan kepedulian khalayak ramai akan bahaya dari perilaku merokok saat berkendara.

Di lain pihak, pemerintah lokal juga seringkali mempublikasikan poster dengan informasi yang cenderung memenuhi poster. Hal ini menjadikan poster tersebut kurang efektif karena tingkat keterbacaannya yang rendah. Selain itu, poster dengan gaya penyampaian tersebut terkesan menasehati dan mendikte. Pendekatan komunikasi secara formal dan persuasif kurang berdampak terhadap permasalahan ini.

Sehubungan dengan masalah yang disebutkan di atas, penulis percaya bahwa pengingat secara langsung harus diberikan kepada orang-orang untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya merokok saat berkendara. Jalan raya adalah tempat di mana mobilitas cepat dan tidak ada kesempatan untuk berlama-lama untuk melihat sesuatu. Oleh karena itu, ada perlunya alat yang dapat menyampaikan pesan secara singkat dan tepat kepada komunitas pengguna jalan raya, dan poster adalah salah satu pilihan yang tepat.

Poster dapat digunakan di tempat yang strategis, seperti di pinggir jalan, di dekat lampu lalu lintas, atau di tempat di mana kendaraan biasa dan diperbolehkan berhenti. Poster dapat mencakup tempat dan target yang luas karena fleksibilitas penggunaan. Oleh karena itu, sangat penting untuk membuat poster dengan tingkat keterbacaan yang cukup sebagai upaya meningkatkan kepedulian mengenai bahaya merokok saat berkendara.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang poster sebagai upaya meningkatkan kepedulian terhadap bahaya merokok saat berkendara?

C. TUJUAN PERANCANGAN

Memudahkan target sasaran dalam memahami informasi mengenai bahaya merokok saat berkendara melalui pendekatan visual ilustrasi.

D. BATASAN PERANCANGAN

Batasan masalah bertujuan agar pembahasan dalam perancangan tidak terlalu luas, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Batasan Konten

Perancangan ini hanya akan membahas bahaya merokok khususnya saat berkendara yang akan disampaikan menggunakan aspek visual secara dominan dengan teks sebagai pendukung.

2. Batasan Media

Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah poster.

3. Khalayak Sasaran

Target sasaran yang dijadikan target primer merupakan pelaku perilaku merokok saat berkendara, target sekunder adalah masyarakat secara umum yang tidak merokok namun menggunakan jalan raya.

4. Batasan Tempat

Tempat yang akan digunakan adalah di tempat-tempat strategis seperti di dekat lampu lalu lintas dan tempat-tempat di mana pengendara diperbolehkan untuk berhenti sejenak.

E. MANFAAT PERANCANGAN

1. Bagi Mahasiswa DKV

Menjadi sumber referensi bagi mahasiswa untuk berkarya dan memberikan sumbangsih bagi aktivitas akademi.

2. Bagi Masyarakat Umum

Memberikan sarana pengingat secara langsung mengenai bahaya merokok saat berkendara

3. Bagi Target Sasaran

Target Sasaran dimudahkan dalam memahami bahaya merokok saat berkendara

F. DEFINISI OPERASIONAL

1. Rokok

Merupakan hasil olahan tembakau terbungkus dalam bentuk cerutu atau lainnya yang dihasilkan oleh tanaman *Nicotiana Tabacum*, *Nicotiana Rustica* dan spesies lainnya atau dari bahan sintesis yang mengandung nikotin dan tar dengan atau tanpa bahan tambahan (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19, 2003).

2. Poster

Menurut Robin Landa dalam bukunya “Graphic Design Solutions” (2011:172), poster adalah format dua dimensi, permukaan tunggal yang digunakan untuk menginformasikan (menampilkan informasi, data, jadwal, atau penawaran) dan untuk membujuk atau mempromosikan (orang, penyebab, tempat, acara, produk, perusahaan, layanan, grup, atau organisasi). Diproduksi dalam bentuk jamak dan (biasanya) beredar luas, poster sering dipasang di berbagai lokasi di sekitar kota dan dilihat lebih dari sekali oleh masyarakat.

3. Kampanye Sosial

Menurut Rogers dan Storey dalam Venus (2004:7) menjelaskan bahwa kampanye sosial adalah beberapa aksi komunikasi yang telah direncanakan untuk menghasilkan suatu efek tertentu pada target tertentu yang dilakukan dalam beberapa waktu yang telah ditentukan.

4. Berkendara

Berkendara adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang mengemudikan kendaraan, seperti mobil, sepeda motor, atau lainnya, untuk bergerak dari satu tempat ke tempat lain. Berkendara dapat dilakukan di siang hari atau malam hari, dan dapat memiliki risiko yang berbeda-beda tergantung pada kondisi lingkungan dan perilaku pengendara. Menurut KBBI, berkendara adalah duduk di atas sesuatu yang dinaiki, ditunggangi, dan sebagainya.

G. METODE PERANCANGAN

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Verbal

Data yang berupa teori mengenai bahaya merokok saat berkendara antaralain seperti kasus, peraturan, dan opini mengenai praktiknya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Data Visual

Data-data yang diperoleh melalui foto dan video yang berkaitan dengan tema perancangan, seperti; foto atau penggambaran pelaku perilaku merokok saat berkendara.



2. Pengumpulan Data Kualitatif

a. Data Primer

Data diperoleh dari wawancara terhadap korban dari perilaku merokok saat berkendara di area Yogyakarta dan sekitarnya. Serta hasil foto observasi di lapangan.

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam metode perancangan ini diperoleh dari sumber-sumber literatur yang terkait dengan perilaku merokok saat berkendara.

1) Internet

Penelusuran data melalui situs dalam jejaring internet yang dilakukan guna memperoleh data mengenai topik perancangan.

2) Foto dan Video

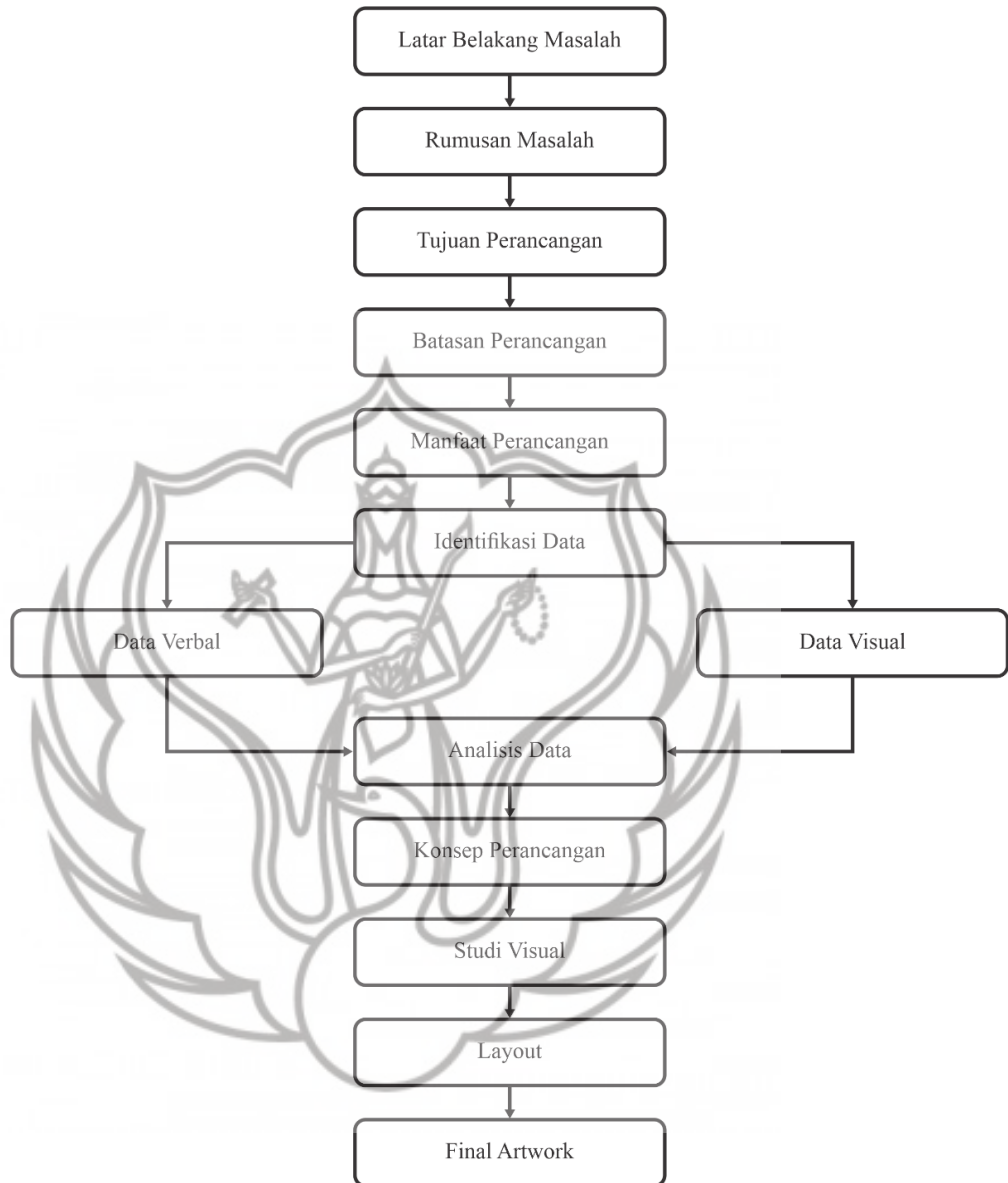
Pengumpulan data visual yang didapatkan melalui beberapa platform atau secara langsung guna memperoleh data yang dapat mendukung perancangan.

H. METODE ANALISIS DATA

Metode analisis dan pengolahan data untuk perancangan poster akan menggunakan analisis 5W + 1H (What, When, Where, Who, Why, How). Melalui analisis ini diharapkan fokus perancangan dapat tergali dan mendapatkan unsur-unsur pendukung yang relevan.

1. **What** : Apa isu dari perilaku merokok saat berkendara?
2. **Why** : Kenapa perilaku merokok saat berkendara terjadi?
3. **Who** : Siapa pelaku dan korban dari perilaku merokok saat berkendara?
4. **Where** : Dimana perilaku merokok saat berkendara sering terjadi?
5. **When** : Kapan perilaku merokok saat berkendara sering terjadi?
6. **How** : Bagaimana cara untuk meningkatkan kepedulian masyarakat mengenai bahaya merokok saat berkendara yang sering terjadi?

I. SKEMATIKA PERANCANGAN



BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. DATA OBJEK PERANCANGAN

1. Sejarah Rokok di Indonesia

Rokok telah ada di Nusantara sejak abad ke-17, ketika pedagang Eropa memperkenalkannya. Portugis menjadi yang pertama memperkenalkan tembakau sebagai bahan utama rokok cerutu pada masyarakat Nusantara. Namun, jauh sebelum Portugis datang, masyarakat Nusantara khususnya Melayu dan Jawa sudah mengenal tembakau meskipun dengan cara menikmati yang berbeda. Menurut S. Margana dalam bukunya “Kretek Indonesia” (2014:212), Tembakau lebih dikenal dengan sirih. Itulah mengapa, sudah cukup lama berkembang di Melayu dan Jawa berkembang tradisi makan sirih ataupun ngingang. Salah satu relief di candi Borobudur yang dibangun pada abad VIII dan candi Sojiwan yang dibangun abad IX pun menampilkan tradisi makan sirih itu. Hal inilah yang menunjukkan bahwa tanaman tembakau atau sirih sebenarnya sudah cukup dikenal oleh masyarakat Nusantara.

Cerutu dan rokok sebagai produk konsumsi tembakau semakin membudaya, dikenal, dan kemudian menjadi sangat familiar di mata masyarakat ketika bangsa-bangsa Eropa lain, seperti Spanyol, Belanda, dan Inggris yang kemudian menyusul Portugis datang ke Nusantara juga membawa tradisi merokok yang sama.

Dalam perjalanannya rokok awalnya dianggap sebagai barang mewah dan hanya diberikan kepada bangsawan dan pejabat kolonial. Namun, rokok mulai menyebar ke berbagai lapisan masyarakat seiring dengan waktu. Menurut Amen Budiman Onghokham dalam bukunya “Hikayat Kretek” (2014:88), Merokok bukan hanya kesenangan pribadi, tapi juga menjadi hidangan penting yang disajikan kepada para tamu, tidak ubahnya dengan buah pinang dan sirih. Pada waktu itu penduduk

bukan hanya menyajikan tembakau untuk dilinting oleh para tamunya, tapi bisa juga telah siap pakai dalam bentuk rokok buatan sendiri.

Selain sebagai barang suguhan dan dagangan, rokok juga memegang peranan penting dalam kepercayaan tradisional masyarakat. Merokok sering menjadi bagian dari ritual dan ungkapan identitas di berbagai acara dan pertemuan sosial. Amen Budiman Onghokham (2014:98) berpendapat bahwa rokok dipakai sebagai salah satu bahan sesajen bersama bunga mawar, cempaka, kenanga, soka, dan melati. Sesaji ini dipersembahkan untuk berbagai macam kepentingan dan di taruh di berbagai tempat. Di daerah pantai selatan, rokok dipakai sebagai bahan sesaji untuk dipersembahkan kepada Nyai Roro Kidul, Ratu Laut Selatan.

Bagi masyarakat Indonesia, rokok telah menjadi simbol status sosial dan kebebasan. Merokok telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari orang Indonesia. Seiring waktu merokok kemudian benar-benar menjadi citra gaya hidup modern yang diikuti masyarakat Nusantara. Citra inilah yang kemudian semakin mendorong berkembang luasnya tradisi merokok yang kemudian menjadi stimulus munculnya industri-industri rokok dengan berbagai varian produknya di Indonesia.

Industri rokok Indonesia berkembang pesat selama periode kolonial. Belanda mendirikan perkebunan tembakau dan memanfaatkan tenaga kerja lokal untuk menghasilkan produk rokok dari daun tembakau. Lahirnya industri kretek di Kudus, bahkan di Indonesia, tidak bisa dipisahkan dari Haji Djamhari. Kretek pertama kali ditemukan di Kudus, Jawa Tengah, dari seorang inventor bernama Haji Djamhari untuk semula mengobati penyakit dada. Amen Budiman (2014:101) berpendapat bahwa pada awalnya haji Djamhari menggosokkan minyak cengkeh ke dada dan punggungnya untuk mengobati penyakit yang telah dideritanya sejak lama. Ternyata ia merasa lebih baik, sekalipun belum sembuh. Selanjutnya ia mencoba mengunyah cengkeh dan menjadi lebih baik lagi, sehingga terlintas di pikirannya untuk mengolah cengkeh dan dicampurkan dengan tembakau yang dipakainya untuk merokok.

Hasilnya di luar dugaan, penyakit dadanya sembuh. Dari sinilah rokok mujarab yang diisabnya mendapatkan ketenaran. Karena demikian banyaknya permintaan, Haji Jamhari terpaksa membuatnya dalam jumlah banyak. Demikianlah, suatu barang yang semula hanya dimaksudkan untuk obat, dalam waktu singkat menjadi sumber manfaat dan kenikmatan sehingga perusahaan kecil harus didirikan oleh Haji Jamhari. Akibatnya, banyak orang yang mengikuti jejaknya. Dengan cara demikian lahirlah Industri Kretek Kudus. Terciptanya Industri Kretek ini menandai titik awal berkembang pesatnya rokok di Indonesia hingga masa sekarang.

2. Kebiasaan Merokok di Indonesia

Sejarah rokok di Indonesia menunjukkan bagaimana budaya merokok telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat, dari sebuah benda eksklusif sampai menjadi sebuah kebutuhan primer. Merokok seakan tidak dapat dipisahkan dari Indonesia, hal ini didukung oleh fakta bahwa Indonesia adalah salah satu negara dengan tingkat konsumsi rokok cukup tinggi di dunia (Parmastuty,2016).

Saat ini dalam kehidupan bermasyarakat, perokok aktif didominasi oleh laki-laki baik remaja atau dewasa. Berdasarkan Global Adult Tobacco Survey (GATS) Tahun 2021: Hasil penelitian menunjukkan jumlah perokok terbanyak adalah kelompok umur 45-64 (37,7%) dan laki-laki paling banyak merokok (53,6%) dibandingkan perempuan (1,4%). Rokok jenis kretek paling banyak diminati (28,6%) dibandingkan dengan yang lain.

Di kehidupan sehari-hari, sangat mudah untuk menemukan para perokok. Perokok dapat ditemukan hampir di setiap tempat, waktu, dan kondisi. Terkadang para perokok tidak memperdulikan sekitarnya sehingga hal ini menyebabkan perasaan tidak nyaman bagi masyarakat yang tidak merokok. Fenomena ini direspon pemerintah dengan pengadaan kawasan bebas merokok serta kawasan untuk merokok. Namun meskipun begitu, banyak perokok yang tidak mengindahkan peraturan tersebut. Salah satu perilaku yang tidak mengindahkan

peraturan mengenai merokok serta membahayakan orang disekitarnya adalah sebuah fenomena yang kerap terjadi di jalan raya yaitu merokok saat berkendara.

3. Bahaya Merokok Saat Berkendara

Merokok sendiri adalah sebuah kegiatan yang berbahaya, merokok saat berkendara sama saja melipatgandakan ancaman bahaya yang ditimbulkan. Seperti dilansir dari poster Jangan Merokok Sambil Berkendara Ya! (2022) oleh Yuli Nurhanisah dan Abdurrahman Naufal, bahaya merokok saat berkendara adalah sebagai berikut:

- a. Membahayakan diri sendiri
- b. Abu sisa pembakaran yang terhempas angin dapat mengenai wajah dan mata pengendara di belakang, sehingga mengganggu konsentrasi, bahkan menimbulkan luka serta kecelakaan.
- c. Bagi pelaku sendiri, merokok saat berkendara dapat menimbulkan kecelakaan karena kurangnya konsentrasi
- d. Dapat merusak kendaraan dan lingkungan sekitar apabila puntung rokok terjatuh dan menimbulkan kebakaran.
- e. Melanggar hukum sehingga bisa dipidana

Sedangkan menurut Elvioza, seorang dokter spesialis mata, menjelaskan dampak abu rokok pada mata, melalui Kompas.com (5/11/2021). Dia mengklaim bahwa abu rokok yang masuk ke mata sama dengan benda asing lain yang dapat menyebabkan iritasi pada mata. Abu rokok yang panas pasti memiliki efek yang berbeda pada mata. Ini termasuk kondisi yang lebih parah, di mana abu rokok dapat melukai mata tanpa perawatan, yang dapat menyebabkan infeksi mata yang mengakibatkan ulkus kornea dan kebutaan.

4. Kasus Mengenai Bahaya Merokok Saat Berkendara

- a. **Viral Pemuda yang Matanya Infeksi Berat Karena Abu Rokok Pemotor**

Seorang pemuda bernama Febry Risdhiyatama Fahrurriza (20) mengalami iritasi berat setelah matanya terkena abu rokok ketika berkendara motor. Dilansir dari detik.com, korban saat itu sedang

berkendara sendirian dan mencoba menyalip pengendara di depannya. Naasnya penumpang dari pengendara di depannya menyentakkan rokok hingga abu dan bara tersebar ke belakang. Abu dan bara tersebut masuk ke mata kiri korban hingga terasa panas dan perih padahal kaca helm sudah tertutup. Tidak lama setelah kejadian tersebut ia melakukan penanganan pertama dengan membasuh dengan air, namun semakin lama matanya semakin perih dan pandangannya menjadi kabur. Setelah diperiksakan ke dokter, mata tersebut telah mengalami infeksi berat. Febry berharap semoga aturan larangan merokok saat berkendara bisa ditegakkan

b. Perempuan mengalami gangguan pada mata akibat bara api perokok saat berkendara

Adapun salah satu kasus mengenai merokok saat berkendara, seorang perempuan yang matanya terkena abu rokok yang sempat viral di media sosial di tahun 2021. Tulis akun Twitter @AkunFirda dalam unggahannya, korban menyematkan foto kondisi matanya setelah terkena abu bara rokok dari pengendara yang tidak bertanggung jawab tersebut. Unggahan ini mendapat berbagai respon dari netizen yang mengalami kondisi serupa. Beberapa kasus yang sering dikeluhkan, mulai dari abu yang terkena mata hingga bara api yang mengenai kulit. Bahkan yang paling fatal, bila bara api dari perokok tersebut terkena mata lantaran terbawa oleh angin.

5. Undang-Undang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan

Dalam Undang-Undang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan (LLAJ) Nomor 22 Tahun 2009 Pasal 106 Ayat 1, "Setiap orang yang mengemudikan Kendaraan Bermotor di Jalan secara tidak wajar dan melakukan kegiatan lain atau dipengaruhi oleh suatu keadaan yang mengakibatkan gangguan konsentrasi dalam mengemudi di Jalan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 106 ayat (1) dipidana dengan pidana kurungan paling lama 3 (tiga) bulan atau denda paling banyak Rp750.000,00 (tujuh ratus lima puluh ribu rupiah)".

6. Lalu Lintas

Lalu lintas yaitu individu yang berpindah dengan atau tanpa alat penggerak dari tempat satu ke tempat lainnya (Sasambe, 2016). Sedangkan Soekanto (Sumampow, 2013) menjelaskan lalu lintas yaitu sesuatu yang berkaitan dengan perjalanan dari tempat satu ke tempat yang lainnya. Berdasarkan teori tersebut di atas, lalu lintas merupakan manusia dan kendaraan yang bergerak di dalam wilayah jalan atau fasilitas pendukung yang lainnya.

7. Tata Cara Berlalu lintas

Menurut Buku petunjuk tata cara berlalu lintas yang telah diterbitkan oleh Direktorat Jederal Perhubungan Darat tahun 2005, bagi ketertiban dan keselamatan yaitu setiap individu diwajibkan untuk tertib dan mencegah perbuatan yang dapat mengganggu dan membahayakan keselamatan dan keamanan sehingga dapat menimbulkan kerugian jalan.

8. Kepatuhan Berlalu lintas

Baron, Branscombe, dan Byrne (Sarwono & Meinarno, 2012) mengatakan kepatuhan merupakan jenis pengaruh sosial dimana suatu kelompok atau suatu individu mematuhi serta mentaati perintah dan atau permintaan pemegang otoritas guna melakukan perilaku tertentu. Kepatuhan juga bersifat tunduk, taat, dan patuh terhadap suatu perintah dan atau aturan.

Sedangkan kepatuhan berlalu lintas merupakan sebuah perilaku atau sikap patuh mengenai peraturan lalu lintas. Peraturan tersebut digunakan untuk sebagai pedoman dan bimbingan terhadap pengguna jalan sehingga berdampak positif kepada para pengguna jalan itu sendiri serta mengurangi peristiwa seperti kecelakaan dalam lalu lintas

(Ucho et al., 2016).

Berdasarkan penjelasan teori di atas, kepatuhan merupakan sebuah perubahan dari perilaku dan sikap individu yang disebabkan oleh adanya permintaan untuk patuh dan tunduk terhadap peraturan yang berlaku. Karena itu, kepatuhan berlalu lintas adalah sikap dan tingkah laku yang telah dibentuk melalui berbagai proses untuk menjaga lalu lintas tertib

dan mematuhi aturan, dengan peringatan atau sanksi yang diberikan oleh pihak berwenang.

9. Perilaku Merokok Saat Berkendara

Perilaku merokok saat berkendara adalah kegiatan yang melanggar aturan dan dapat membahayakan diri sendiri serta orang lain. Perilaku ini semakin sering ditemui tanpa batasan waktu tertentu baik di jalan yang luang ataupun sedang dalam kondisi macet. Merokok saat berkendara memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap kesehatan fisik dan mental seseorang, serta dapat mempengaruhi generasi berikutnya dan kesehatan anak.

Merokok adalah sesuatu yang dilakukan seseorang berupa membakar dan menghisapnya serta dapat menimbulkan asap yang dapat terisap oleh orang-orang disekitarnya (Leavy dalam Nasution, 2007).

Perilaku merokok dapat juga didefinisikan sebagai aktivitas subjek yang berhubungan dengan perilaku merokoknya, yang diukur melalui intensitas merokok, waktu merokok, dan fungsi merokok dalam kehidupan sehari-hari (Komalasari & Helmi, 2000:4).

Berdasarkan pemahaman di atas, perilaku merokok saat berkendara dapat didefinisikan sebagai aktivitas atau kegiatan membakar rokok kemudian menghisapnya dan menghembuskannya keluar, yang menghasilkan asap yang dapat terisap oleh orang lain saat sedang berkendara.

10. Psikologi Perokok

Para perokok terkesan bebal ketika menyangkut soal dampak buruk rokok. Hal ini dipengaruhi oleh faktor psikologis yang menjadi akar permasalahan mengapa perokok sulit untuk berhenti. Ketergantungan pada nikotin menyebabkan kecanduan, Andrian Liem (2010: 37-50) menyatakan bahwa nikotin, yang terdapat dalam rokok, mempengaruhi perilaku psikologis dengan cara memicu peningkatan hormon dopamin pada otak. Peningkatan dopamin berlebih pada perokok disertai dengan perubahan emosi dan perilaku yang dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang.

a. Peningkatan Dopamin

Nikotin memicu peningkatan hormon dopamin pada otak, yang memberikan rasa nyaman dan kesenangan. Peningkatan dopamin berlebih dapat menyebabkan perokok merasa ketergantungan pada rokok dan sulit berhenti.

b. Perubahan Emosi

Nikotin dapat mempengaruhi emosi seseorang, seperti meningkatkan kecemasan, depresi, dan gangguan tidur. Perubahan emosi ini dapat menyebabkan perokok merasa tidak nyaman dan sulit berhenti.

c. Ketergantungan

Nikotin dapat menyebabkan kecanduan, membuat perokok sulit berhenti karena gejala putus zat ketika berhenti merokok, seperti kelelahan, kebingungan, dan iritabilitas. Ketergantungan ini dapat mempengaruhi perilaku psikologis, seperti meningkatkan keinginan untuk merokok lagi.

d. Efek Jangka Panjang

Nikotin yang diserap terakumulasi di dalam darah dan efeknya akan perlahan hilang setelah dua setengah jam. Efek jangka panjang dari nikotin dapat mempengaruhi perilaku psikologis, seperti meningkatkan kecemasan dan depresi.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa nikotin menyebabkan beberapa faktor psikologis seperti perasaan nyaman, senang, serta ketergantungan untuk kembali merokok sehingga apabila tidak merokok akan merasakan ketidaknyamanan dan kecemasan. Hal inilah yang menjadi cikal bakal perokok sulit untuk berhenti pun ketika sudah tau dampak tersebut sehingga para perokok terkesan bebal ketika diberitahu.

B. STUDI PUSTAKA

1. KAJIAN LITERATUR

- a. Perancangan Kampanye Sosial Tentang Bahaya Merokok Ketika Berkendara di Kota Bandung (2021) Bebet Tirta Pratama, Ira Wirasari, Siti Nurbani**

Perancangan ini memiliki tujuan yang sama namun menggunakan lebih banyak media. Meskipun begitu, poster adalah salah satu media yang perancangan ini gunakan. Penggunaan tagline yang menarik menjadi salah satu referensi besar yang penulis dapat dari perancangan ini. Tagline tidak hanya membuat kampanye lebih menarik namun juga memberikan benang merah pada setiap media yang digunakan sehingga khalayak lebih cepat memahami bahwa setiap media yang digunakan berada dalam satu lingkup yang sama.

b. Perancangan Kampanye Sosial Larangan Merokok Saat Berkendara Melalui Media Poster. (2020) Kevin Rakanda Ghazy Hanan

Perancangan ini mempunyai tujuan yang sama namun menggunakan pendekatan visual yang berbeda. Perancangan ini menggunakan pendekatan fotografi sebagai aspek visualnya. Media utama serta metode penelitian yang digunakan sendiri adalah sama sehingga perancangan ini dijadikan referensi penulis dalam menyelesaikan perancangan.

2. LANDASAN TEORI

a. Kampanye Sosial

Upaya seseorang untuk menyampaikan pesan tentang masalah sosial yang dihadapi masyarakat dikenal sebagai kampanye sosial. Tujuan dari kampanye sosial sendiri adalah untuk membuat masyarakat menjadi lebih baik dari sebelumnya karena masyarakat menjadi lebih menyadari masalah sosial. Karena tidak dipromosikan oleh perusahaan atau kelompok tertentu, kampanye sosial ini tidak bersifat komersial.

Menurut Rogers dan Storey dalam Venus (2004:7) menjelaskan bahwa kampanye sosial adalah beberapa aksi komunikasi yang telah direncanakan untuk menghasilkan suatu efek tertentu pada target tertentu yang dilakukan dalam beberapa waktu yang telah ditentukan.

b. Poster pindah under

Poster merupakan pesan singkat dalam bentuk gambar dengan tujuan untuk mempengaruhi seseorang agar tertarik pada sesuatu ,

atau mempengaruhi agar seseorang bertindak akan suatu hal. Poster tidak dapat memberi pelajaran dengan sendirinya, karena keterbatasan kata-kata. Poster lebih cocok kalau diperuntukan sebagai tindak lanjut dari suatu pesan yang sudah disampaikan beberapa waktu yang lalu. Dengan demikian poster bertujuan untuk mengingatkan kembali dan mengarahkan pembaca kearah tindakan tertentu sesuai dengan apa yang diinginkan oleh komunikator (Tria, dkk, 2010).

Menurut penempatannya, poster dibagi menjadi poster *outdoor* dan *indoor*. Poster *outdoor* biasanya dibuat dengan bahan yang lebih tahan cuaca dan dapat menahan kondisi cuaca yang keras, seperti panas, hujan, atau angin. Poster *indoor*, sebaliknya, biasanya dibuat dengan bahan yang lebih lembut dan lebih sesuai untuk digunakan di dalam ruangan yang teduh dan tidak terkena cuaca.

Poster *outdoor* dan *indoor* juga memiliki perbedaan dalam desain dan ukuran. Poster *outdoor* biasanya dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan lebih mudah dibaca dari jarak jauh, sedangkan poster *indoor* biasanya dibuat dengan ukuran yang lebih kecil dan lebih sesuai untuk digunakan di dalam ruangan.

Poster *outdoor* dan *indoor* juga memiliki perbedaan dalam tujuan penggunaan. Poster *outdoor* biasanya digunakan untuk promosi produk, event, atau informasi yang ingin disampaikan kepada orang banyak, sedangkan poster *indoor* biasanya digunakan untuk dekorasi ruangan, promosi produk, atau informasi yang ingin disampaikan kepada orang-orang yang berada di dalam ruangan.

Anggraini dan Nathalia (2014:64) menjelaskan bahwa sebuah poster biasanya berisi gambar ilustrasi dengan warna-warna yang indah dan beberapa teks maupun memuat *trademark*. Sebuah poster biasanya berguna secara komersial untuk mengiklankan suatu produk, suatu kegiatan atau acara tertentu maupun sebagai alat propaganda.

Menurut Robin Landa dalam bukunya “Graphic Design Solutions” (2011:172), poster adalah format dua dimensi, permukaan tunggal yang digunakan untuk menginformasikan (menampilkan

informasi, data, jadwal, atau penawaran) dan untuk membujuk atau mempromosikan (orang, penyebab, tempat, acara, produk, perusahaan, layanan, grup, atau organisasi). Diproduksi dalam bentuk jamak dan (biasanya) beredar luas, poster sering dipasang di berbagai lokasi di sekitar kota dan dilihat lebih dari sekali oleh masyarakat.

Berdasarkan pemahaman di atas, dapat disimpulkan bahwa poster merupakan media komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan pesan singkat dan menarik perhatian banyak orang. Poster dapat digunakan untuk menginformasikan dan membujuk atau mempromosikan sesuatu.

c. Pendekatan gaya komunikasi – malu – sindiran- metafora

d. Psikologi Rasa Malu

Mempermalukan adalah tindakan yang membuat seseorang menjadi malu. Mempermalukan dapat terjadi dalam berbagai konteks, seperti pada interaksi sosial di kehidupan sehari-hari, melalui media sosial dan media massa. Dalam beberapa kasus, mempermalukan juga dapat digunakan sebagai alat untuk menegakkan norma-norma sosial atau moral tertentu.

Menurut Theconversation.com (9/4/2015), Rasa malu merujuk pada pengalaman emosional yang menyakitkan yang terkait dengan penilaian negatif terhadap diri sendiri, di mana individu merasa sebagai pribadi yang tidak baik, tidak sempurna, tidak pantas, atau kurang dari yang dianggap seharusnya. Perbedaannya terletak pada fokus penilaian, di mana rasa malu menyoroti penilaian terhadap identitas diri seseorang, sementara rasa bersalah lebih terkait dengan penilaian atas tindakan yang dilakukan oleh individu tersebut.

Ketika orang mengalami rasa malu, mereka mengubah perilakunya untuk lebih beradaptasi dengan lingkungannya. Rasa malu merupakan salah satu faktor penentu perilaku sosial (Fessler, 2004). Orang berusaha untuk berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang disepakati bersama. Nilai dan norma tersebut menjadi parameter perilaku: benar dan salah, pantas dan tidak pantas, pantas

dan tidak pantas. Artinya rasa malu merupakan emosi psikologis yang mencerminkan konteks sosial, yaitu norma sosial (Kim, 2010). Dalam konteks sosial ini, rasa malu memotivasi individu untuk meninggalkan perilaku yang tidak sesuai dengan norma kelompok (Gausel, 2012).

Adapun menurut Theconversation.com (9/4/2015), rasa malu dapat memotivasi tanggung jawab dan memperbaiki perilaku ketika kita merasa ada sesuatu yang bisa kita lakukan untuk mengubah penyebab rasa malu tersebut. Menerima tanggung jawab kemudian dapat mengarah pada pengampunan diri sendiri dan menyelesaikan perasaan malu kita.

e. Gaya Komunikasi Sindiran

Sindiran adalah gaya bahasa yang digunakan untuk menyindir seseorang atau sesuatu. Sindiran dapat berupa celaan, ejekan, atau kritik yang tidak terus terang, biasanya menggunakan kata-kata yang memiliki makna yang lebih dalam dan tidak langsung.

Menurut Masruchin (2017:59) majas sindiran merupakan sebuah gaya linguistic yang mempergunakan kiasan sebagai pernyataan sindiran guna memberikan kesan kepada pendengar atau pembacanya. Di sisi lain menurut Faqih (2020:110) majas sindiran merupakan suatu gaya bahasa yang dilakukan guna memberi sindiran atau ejekan kepada seseorang atau suatu hal dengan maksud tertentu, majas sindiran juga biasa digunakan untuk mengungkapkan ketidaksesuaian terhadap seseorang atau sesuatu yang dapat berupa celaan maupun hinaan. Menurut Wulandari (2019:184) majas sindiran sendiri terdiri dari enam jenis yaitu antifrasis, inuendo, ironi, sarkasme, satire, dan sinisme.

1) Sindiran Sarkasme

Sarkasme adalah sebuah bentuk gaya bahasa yang digunakan untuk menyindir atau mengungkapkan sesuatu yang mengganjal di. Sarkasme biasanya digunakan untuk mengejek atau mengolok-olok orang, baik dengan bercanda maupun dengan sungguh-sungguh. Sarkasme dapat berupa celaan, ejekan, atau kritik yang

tidak terus terang, biasanya menggunakan kata-kata yang memiliki makna yang lebih dalam dan tidak langsung.

Menurut Intisa (2015:111) majas sindiran sarkasme adalah majas sindiran yang paling kasar, majas ini terlihat lebih tegas dan lugas dibandingkan majas sindiran yang lain. Adapun menurut Wahyuningsih (2022:90) majas sindiran sarkasme adalah majas yang bahasanya kasar dapat berupa ejekan atau olok-olok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa majas sindiran sarkasme adalah penggunaan kata-kata yang keras dan kasar untuk menyindir atau mengkritik dan mengandung kepahitan.

2) Sindiran Satire

Satir adalah gaya bahasa untuk menyatakan sindiran terhadap sesuatu. Satir mengandung kritik, bersifat ironis, dan implisit, sering disampaikan dalam bentuk humor. Satir dapat berupa tulisan, karikatur, pertunjukan teater, atau film yang menggunakan sindiran atau kritik halus untuk menyuarakan ketidakpuasan atau kekecewaan terhadap situasi, orang, atau masalah tertentu.

Menurut Septyanti, dkk (2021:145) majas sindiran satire mengkritik kelemahan manusia; majas sindiran satire adalah gaya bahasa yang menolak sesuatu untuk menguji kebenaran. Menurut Wulandari (2019:184), majas sindiran satire adalah ungkapan yang mengencam atau menertawakan gagasan atau kebiasaan dengan menggunakan sarkasme, ironi, atau parodi.

Berdasar pendapat di atas, majas sindiran satire adalah majas yang memberikan kritikan, penolakan, atau sindiran terhadap suatu ide, kebiasaan dalam balutan komedi atau sebagai bahan tawaan.

f. Gaya Komunikasi Metafora Hewan

Metafora adalah suatu jenis majas yang digunakan untuk mengungkapkan suatu makna dengan cara yang lebih imajinatif atau membayangkan. Majas metafora menggunakan perumpamaan untuk menghubungkan dua hal yang berbeda, sehingga makna yang

terkandung tidak lahir secara literal. Metafora hewan adalah jenis metafora yang menggunakan nama hewan untuk menggambarkan suatu realitas pengalaman atau sifat manusia.

Lakoff dan Johnson (1980) mendefinisikan metafora sebagai sebuah alat guna memahami suatu hal yang dirasa asing menggunakan hal lain yang dirasa akrab. Adapun metafora hewan pada umumnya merupakan analogi tau perbandingan sifat-sifat hewan yang diasosiasikan dengan sifat-sifat manusia. Di lain pihak N. Haslam, S. Loughnan, dan P. Sun (2011) berpendapat bahwa metafora hewan mewakili sifat-sifat negatif. Sifat negatif yang paling umum adalah buruk, kotor, dan bodoh. Intinya, ketika menyebut seseorang sebagai “binatang” dalam pengertian umum, kita menganggap sifat-sifat negatif ini ada pada mereka. Manusia ialah makhluk yang bermoral, beradab, dan memiliki akal; sedangkan hewan tidak.

Umpatan berbasis hewan biasanya digunakan untuk menghina atau merendahkan seseorang dengan mengaitkan mereka dengan karakteristik yang tidak diinginkan yang diasosiasikan dengan hewan tersebut. Dipandang seperti hewan memiliki dampak psikologis yang merugikan bagi seseorang. Perasaan diabaikan atau direndahkan menjadi sebab kehilangan harga diri dan rasa hormat pada diri sendiri. Ini dapat memicu perasaan rendah diri, kecemasan, dan depresi. Terlebih lagi, perasaan tidak diakui sebagai manusia penuh dapat menghasilkan isolasi sosial.

N. Haslam, S. Loughnan, dan P. Sun (2011) berpendapat bahwa memanggil seseorang dan mengasosiasikannya dengan hewan berarti menurunkan mereka ke tingkat keberadaan yang lebih rendah; mereka berada di suatu keadaan yang lebih primitif dan lebih rendah dari manusia.

g. Tipografi

Menurut Indiria Maharsi dalam bukunya “Tipografi; Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti”, Tipografi adalah seni dalam memilih, Menyusun, dan mengatur tata letak huruf dan jenis huruf untuk

keperluan percetakan maupun reproduksi, arti lainnya yaitu seni memilih jenis huruf dari sekian banyak jumlah huruf yang tersedia untuk digabungkan dengan jenis huruf yang berbeda serta menggabungkan sejumlah kata dalam ruang yang tersedia. Tipografi dikatakan baik jika menarik, terbaca, dan menciptakan gaya serta karakter.

Dalam pandangan Danton Sihombing (2015), tipografi adalah manifestasi visual dari komunikasi verbal. Sebagai sebuah alat visual, tipografi memiliki peran yang penting dan efektif dalam menyampaikan pesan. Huruf-huruf tidak hanya sekadar simbol, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan ekspresi yang tersirat dalam desain tipografi, melalui nilai fungsional dan estetikanya.

Rustan (2011) mendefinisikan tipografi sebagai sebuah disiplin ilmu yang secara khusus mempelajari huruf. Tipografi tidaklah berdiri sendiri secara eksklusif dalam dunia desain grafis; sebaliknya, ia menjadi bagian yang tak terpisahkan dari berbagai bidang keilmuan lainnya, seperti komunikasi, teknologi, psikologi, dan bidang lainnya. Dalam konteks ini, terdapat dua aspek penilaian yang krusial terhadap peran tipografi sebagai media penyampaian pesan. yaitu:

1) Legibility

Legibilitas merujuk pada kemudahan dalam mengenali dan membedakan setiap huruf atau karakter dalam sebuah tulisan. Ini terkait erat dengan desain atau bentuk huruf yang digunakan. Beberapa faktor yang berperan dalam menentukan legibilitas termasuk ketebalan stroke, tinggi huruf (x-height), perbandingan antara panjang ascender (bagian atas huruf) dan descender (bagian bawah huruf), serta ruang negatif di sekitar setiap huruf. Sebuah huruf dianggap legible ketika setiap karakternya dapat dengan mudah diidentifikasi dan dibedakan satu sama lain dengan jelas. Dengan kata lain, legibilitas huruf tidak hanya tergantung pada bentuk fisiknya, tetapi juga pada bagaimana setiap komponen

visualnya berinteraksi dalam membentuk sebuah kesan yang mudah dipahami.

2) *Readability*

Readability adalah konsep yang berkaitan dengan seberapa mudah sebuah teks dapat dibaca dan dipahami secara keseluruhan. Ketika sebuah teks memiliki *readability* yang baik, itu berarti teks tersebut dapat dibaca dengan mudah secara menyeluruh. Perbedaannya dengan *legibility* adalah bahwa *readability* tidak hanya menekankan pada kejelasan setiap karakter secara individual, tetapi lebih pada keseluruhan tata letak dan struktur huruf yang membentuk sebuah komposisi yang dapat dipahami dengan mudah. Dengan demikian, *readability* membahas bagaimana huruf-huruf dan teksnya disusun secara keseluruhan dalam suatu teks, memastikan bahwa pembaca dapat menangkap pesan dengan mudah tanpa hambatan yang signifikan.

h. **Ilustrasi**

Dalam buku *Ilustrasi* (Maharsi, 2016:16-19), ilustrasi adalah representasi atau gambaran visual dari suatu teks, baik berupa ide cerita atau teks tertulis untuk tujuan khusus. Secara sederhana, ilustrasi adalah cara untuk mengubah ide atau konsep yang abstrak menjadi gambar yang dapat dilihat.

Menurut Drs. RM. Soenarto, ilustrasi adalah gambar atau hasil proses grafis yang menghiasi, menyerta, atau memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah sehingga lebih mudah dipahami pembaca (dalam Maharsi, 2016:4). Selain itu, ilustrasi yang berupa diagram, grafik, atau coretan tangan juga berfungsi untuk menghiasi dan menghiasi arti dalam naskah (dalam Maharsi, 2016:4).

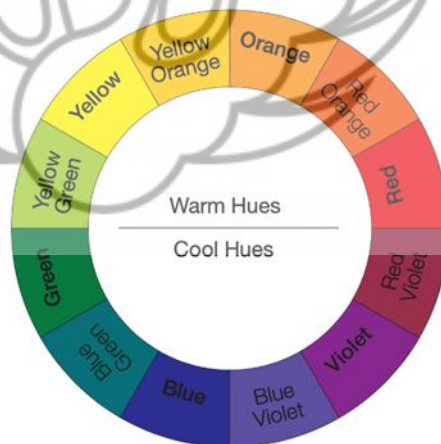
Ilustrasi juga mencakup menginterpretasikan sebuah teks, konsep, atau gagasan ke dalam dunia imajinasi dan imajinasi para penonton. Ini juga merupakan medium kreatif yang unik di mana kebebasan berekspresi estetika imajinatif menjadi dasar untuk eksplorasi tanpa batas. Secara keseluruhan, ilustrasi dalam berbagai

perspektif dan pengertian pada dasarnya terhubung erat dengan komunikasi. Dalam konteks komunikasi, ilustrasi berperan sebagai sarana penyampaian pesan antara pengirim pesan dan penerima pesan. Visualisasi ilustrasi dimulai dari konsep pesan dan tujuan komunikasi serta target sasaran yang dituju.

i. Warna

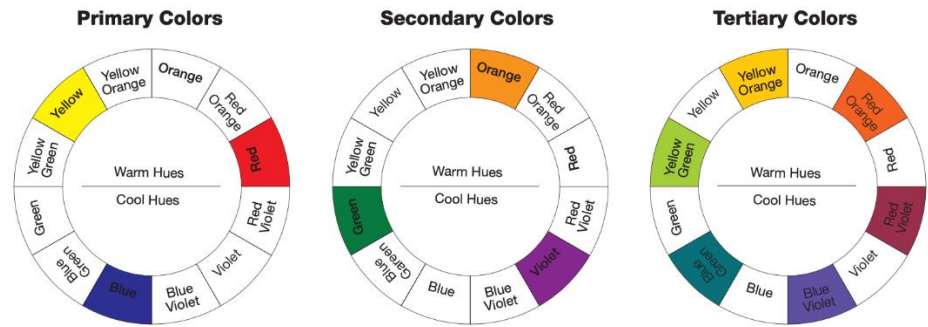
Warna tercipta dari berbagai panjang gelombang cahaya yang dipantulkan oleh suatu permukaan, dan akan diinterpretasikan sebagai warna. Identitas suatu warna sangat terpengaruhi oleh panjang gelombang cahaya, Merah memiliki panjang gelombang terpanjang dan ungu memiliki panjang gelombang terpendek. Putih mengandung semua warna dan hitam dihasilkan oleh tidak adanya warna atau tidak adanya cahaya yang dapat dipantulkan oleh permukaan.

Roda warna ini biasanya digunakan untuk menunjukkan hubungan relatif antara warna tertentu. Model ini cenderung paling mudah dipahami oleh desainer visual, karena paling mirip dengan apa yang terjadi ketika cat atau pigmen lain diletakkan pada permukaan reflektif.



Roda warna ini terbagi menjadi Rona atau warna dasar hangat dan dingin. Warna dikategorikan berdasarkan

penempatannya pada roda warna.



1) Warna Primer

Meliputi merah, kuning, dan biru dan merupakan warna murni, yang tidak berhubungan satu sama lain. Dengan mencampurkan jumlah warna primer yang tepat, dimungkinkan untuk menciptakan warna apa pun dalam spektrum.

2) Warna Sekunder

Merupakan warna turunan dari kombinasi dua warna primer dengan perbandingan yang sama. Meliputi ungu, oranye, dan hijau.

3) Warna Tersier

Terletak di antara warna primer dan sekunder pada roda warna dan memiliki dominasi satu warna primer dibandingkan warna lainnya. Munculnya warna tersier bergantung pada warna primer mana yang dominan dalam campuran.

Selain itu warna juga dapat dikategorikan berdasarkan bagaimana reaksinya terhadap warna lain, Memahami pengelompokan warna yang paling umum, memungkinkan seseorang memilih perpaduan warna dengan hasil visual yang terprediksi.

Warna Hangat dan Dingin

Perbedaan warna hangat dan dingin didasarkan pada sifat psikologis dan emosional yang dihasilkan oleh warna tersebut. Warna hangat biasanya memberikan kesan panas, energik, dan hangat, sedangkan warna dingin memberikan kesan sejuk, tenang, dan dingin.

Warna-warna hangat didasarkan pada pigmen merah atau terang dan dianggap bersifat aktif dan dinamis, sedangkan warna sejuk

didasarkan pada warna biru dan biasanya dianggap menenangkan dan dapat diandalkan. Warna-warna hangat tampaknya lebih menonjol dibandingkan warna-warna dingin, sedikit warna hangat pada latar belakang sejuk biasanya dianggap lebih menyenangkan secara visual dibandingkan sebaliknya. Menempatkan warna dingin pada latar belakang yang hangat cocok untuk menarik perhatian lebih besar, atau memanfaatkan ketegangan yang tercipta oleh kombinasi tersebut. Elemen visual, yang paling berbeda dari latar belakangnya, akan lebih terlihat, sehingga memungkinkan untuk menggunakan warna-warna hangat dan dingin dalam komposisi yang sama (Aaris, 2012).

j. Kartun

Pada mulanya kata atau istilah kartun berasal dari bahasa Itali “Cartoone” yang berarti “Selemba kertas besar” (Peter and Linda Murray, A Dictionary of Art and Art, 4th Edition, Penguin Book, 1976., page86). Kata “Cartoon” berasal dari bahasa Inggris yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan kartun/karikatur. Kartun adalah gambar lucu yang mengalami distorsi dan divisualisasikan dalam bentuk kartun yang bersifat kritis dan sarkastik dalam istilah Kartun Editorial.

Pada awal tahun 1840-an, ketika jumlah studio practice semakin berkurang, tiba-tiba kartun menemukan makna barunya sebagai gambar satir. Secara umum pengertian kartun dan karikatur dapat dibedakan. Kartun adalah gambar yang menampilkan adegan-adegan lucu sebagai hiburan dengan menggambarkan sosok yang mengalami deformasi, sedangkan karikatur ditekankan pada penggambaran sosok dengan cara mendistorsi sifat fisik, sifat, gerak seseorang atau sekelompok manusia, namun keduanya mempunyai sifat dan tujuan yang sama. yaitu menyindir keadaan. Adapun beberapa jenis kartun, sebagai berikut :

- 1) Kartun Politik, adalah kartun yang berisi sindiran dan kritik terhadap permasalahan politik. Kritik ini bisa dari segi sosial, ekonomi, hukum, dan sebagainya. Biasanya diungkapkan dalam

bentuk simbolisme, dengan cara mengkritik, mengingatkan namun lucu. Jenis ini sering disebut karikatur.

- 2) Comic Strip, merupakan gambar kartun yang menyajikan bentuk cerita bergambar. Biasanya disajikan dalam bentuk satu adegan atau bisa juga dibuat serial. Kartun jenis ini biasanya dibuat di surat kabar atau majalah.
- 3) Kartun Majalah, adalah gambar kartun yang bermotif lucu dan hanya sekedar hiburan. Biasanya dibuat dalam majalah, untuk menghindari kebosanan pembaca dalam membaca isi majalah.
- 4) Kartun Animasi dan Televisi, adalah gambar kartun yang sering juga disebut dengan “Animasi” yang artinya menghidupkan, yaitu gambar kartun yang digerakan sedemikian rupa sehingga dapat menampilkan gambaran bahwa gambar tersebut hidup. Kartun jenis ini sering ditampilkan sebagai hiburan di televisi dalam bentuk film kartun.

Pramono R. Pramodjo dalam Katalog Pameran Nasional dan Mubes II Pakarti, membagi sindiran grafis menjadi 3 kategori yaitu:

- 1) Komik Sindiran : suatu karya yang dirangkai dalam bentuk cerita lucu yang mempunyai unsur humor yang menonjol dengan tujuan untuk membuat tertawa dan mengajak pembacanya tertawa.
- 2) Sindiran Tragis, karya yang dibuat untuk membangkitkan kesedihan, kehati-hatian, dan kemarahan. Biasanya untuk menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan kematian akibat bencana, korban perang dan kelalaian, serta penderitaan dan hal-hal tragis lainnya;
- 3) Nightmarish Satire, sebuah karya yang menghadirkan suasana horor dan menakutkan, serta menghadirkan hal-hal yang surealistik seperti mimpi buruk. Hal ini dilakukan untuk mempertanyakan permasalahan yang berkaitan dengan penyimpangan moral.

k. Komposisi

Adalah proses penggabungan elemen-elemen visual menjadi suatu bentuk yang serasi dan efektif dalam menyampaikan pesan atau

informasi. Komposisi ini terdiri dari beberapa aspek yang saling terkait dan berfungsi untuk menciptakan kesan yang diinginkan.

Berikut adalah beberapa prinsip dasar komposisi :

1) *Alignment*

Penyelarasan bagian atas, bawah, samping, atau tengah teks, komposisi, atau pengelompokan elemen grafis pada halaman. Seringkali komposisi desain menyertakan grid dimana perataan blok teks ditentukan oleh desain kolom grid. Biasanya, perataan secara horizontal mencakup rata kiri (disebut juga rata kiri atau rata kanan), rata kanan (juga disebut rata kanan atau kiri tidak rata), terpusat, dan rata sepenuhnya. Penyelarasan vertikal dalam tipografi biasanya dikaitkan dengan penyelarasan garis dasar. Kisi garis dasar ada dalam perangkat lunak digital yang dimaksudkan untuk tata letak jenis dan merupakan garis tak kasat mata tempat karakter font berada.

2) *Contrast*

Kontras membantu komposisi dengan menciptakan titik fokus. Penggunaan kontras memungkinkan untuk membedakan kualitas suatu objek dengan membandingkan perbedaan dengan objek lainnya. Beberapa cara untuk menciptakan kontras antar elemen dalam desain antara lain penggunaan warna, ukuran, dan bentuk yang kontras. Johannes Itten, instruktur desain dan seniman di Bauhaus memfokuskan penelitiannya pada konsep kontras baik dalam komposisi maupun warna. Daftar kontras Itten dapat diterapkan baik pada komposisi maupun suasana sebuah karya desain. Daftarnya mencakup pasangan berikut: besar/kecil, keras/lunak, tebal/tipis, ringan/berat, lurus/melengkung, terus menerus /selang-seling, banyak/ sedikit, manis/asam, lancip/tumpul, terang/gelap, keras/lembut, hitam/putih, kuat/lemah, diagonal/melingkar. Tidak ada desain yang hanya menggunakan satu jenis kontras, namun biasanya satu jenis kontras mendominasi yang lain.

3) *Emphasis*

Titik fokus dalam suatu komposisi akan menarik perhatian mata ke komposisi tersebut sebelum mata berinteraksi dengan informasi visual lainnya, hal ini dicapai dengan membuat elemen tertentu menarik perhatian mata. Desainer menggunakan penekanan untuk membantu pemirsa dalam mengidentifikasi kepentingan relatif setiap elemen dalam komposisi. Penekanan dan hierarki visual menciptakan keteraturan bagi pemirsa, memungkinkan mata untuk melihat elemen penting pertama, lalu elemen kedua, lalu elemen ketiga, dan seterusnya. Elemen grafis mendapatkan atau kehilangan penekanan dengan mengubah ukuran, intensitas visual, warna, kompleksitas, keunikan, penempatan pada halaman, dan hubungan dengan elemen lainnya.

4) *Movement*

Suatu komposisi juga dapat menghasilkan gerakan jika elemen grafis disusun sedemikian rupa sehingga mengarahkan mata untuk bergerak ke arah tertentu. biasanya dengan membuat diagonal yang membawa mata ke sudut kanan (gerakan maju) atau ke bawah ke sudut kiri. (gerakan mundur). Gerakan juga dapat dibuat menggunakan bidang yang tumpang tindih yang menyiratkan kedalaman dan jarak dengan nada yang semakin kecil dan ringan (meniru kedalaman). Menggunakan tipografi sebagai media visual juga bisa menjadi pilihan. Tumpang tindih blok teks dan/atau kalimat secara efektif menciptakan kedalaman dan pergerakan (meskipun hal itu merusak keterbacaan).

5) *Scale*

Suatu komposisi memerlukan variasi ukuran elemennya agar dinamis dan efektif. Jika semua elemen memiliki bobot visual yang sama, komposisinya akan datar serta nonoton. Perbedaan skala yang kecil tidak menimbulkan banyak dampak visual, namun perbedaan skala yang besar akan sangat dramatis. Konsep dan konteks suatu proyek harus menentukan hubungan perbedaan skala

untuk suatu komposisi. Perbedaan skala yang besar cocok untuk konten desain yang dramatis dan energik, sedangkan perbedaan skala yang lebih kecil cocok untuk konten profesional dan institusional

6) *Hierarchy Dominance*

Sederhananya, hierarki menerapkan urutan kepentingan pada sekumpulan elemen. Desain grafis tidak selalu menganut hierarki. Ada beberapa pesan yang lebih cocok untuk visual anarki dan kekacauan (desain punk adalah contoh yang bagus). Penting untuk mencocokkan struktur komposisi dengan kebutuhan proyek.

Hierarki tipografi sangat penting dalam desain. Badan teks dibuat lebih mudah dipahami dengan menerapkan urutan melalui sistem judul, subjudul, bagian, dan subbagian. Hierarki tercipta ketika tingkatan hierarki jelas dan dapat dibedakan satu sama lain. Tanda-tanda perbedaan yang halus tidaklah efektif. Semakin besar dan gelap suatu elemen, semakin penting elemen tersebut. Ukuran dan nada yang lebih kecil dan ringan berarti kurang penting. Setiap hierarki mempunyai tingkat yang paling penting dan tingkat yang paling tidak penting. Namun, jika Anda membagi teks dengan terlalu banyak tingkatan, kontras antara tingkatan yang berbeda akan mengaburkan perbedaannya dalam urutan hierarki.

7) *Rhythm*

Irama adalah perekat yang menghubungkan satu halaman dengan halaman berikutnya, mengungkapkan tema yang berulang dan menciptakan gerakan, ketegangan, dan nilai emosional dalam konten. Irama adalah efek yang dihasilkan dalam majalah atau buku dengan memvariasikan penempatan elemen dalam struktur grid. Perubahan kepadatan elemen dan corak visual yang tersebar diterjemahkan menjadi energi visual yang ritmis seiring dengan bertambahnya atau menyusutnya energi setiap halaman.

8) **Balance**

Pengulangan menciptakan konsistensi visual dalam desain atau identitas visual, seperti menggunakan gaya judul yang sama, gaya huruf kapital awal yang sama, dan kumpulan elemen yang sama, atau mengulangi tata letak dasar yang sama dari satu halaman ke halaman lainnya. Namun, pengulangan yang berlebihan justru menciptakan kesan monoton. Hal ini biasanya menyebabkan kebosanan dan terkesan tidak menarik. Pastikan untuk membuat sistem desain yang memungkinkan pengulangan yang hidup dan menarik. Jika Anda tidak dapat menghindari pengulangan berlebihan, coba tambahkan beberapa jeda visual dan ruang putih agar mata dapat beristirahat sejenak.

9) **Repetition**

Pengulangan menciptakan konsistensi visual dalam desain atau identitas visual, seperti menggunakan gaya judul yang sama, gaya huruf kapital awal yang sama, dan kumpulan elemen yang sama, atau mengulangi tata letak dasar yang sama dari satu halaman ke halaman lainnya. Namun, pengulangan yang berlebihan justru menciptakan kesan monoton. Hal ini biasanya menyebabkan kebosanan dan terkesan tidak menarik. Pastikan untuk membuat sistem desain yang memungkinkan pengulangan yang hidup dan menarik. Jika Anda tidak dapat menghindari pengulangan berlebihan, coba tambahkan beberapa jeda visual dan ruang putih agar mata dapat beristirahat sejenak.

C. UPAYA PEMECAHAN MASALAH TERDAHULU

1. Poster Berkendara Tanpa Bara dalam Perancangan Kampanye Sosial Tentang Bahaya Merokok Ketika Berkendara di Kota Bandung. (2021) Bebet Tirta Pratama, Ira Wirasari, Sri Nurbani.



Gambar 2. 1 Poster Berkendara Tanpa Bara



Gambar 2. 2 Tagline Kampanye Berkendara Tanpa Bara

Poster Berkendara Tanpa Bara memiliki tagline yang menarik, namun dalam sisi ilustrasi terasa sangat kurang karena hanya memperlihatkan para pengendara motor. Tanpa adanya tagline tersebut, sangat sulit untuk mengerti apa yang poster ini suarakan. Tagline sebagai tumpuan utama penyampaian pesan kurang mendapat *support* yang signifikan dari elemen pendukung dalam poster tersebut. Ilustrasi tersebut seperti menggambarkan pengendara secara umum saja. Jika poster menyuarakan untuk mengajak untuk tidak merokok saat berkendara, lalu mengapa hanya menampilkan pengendara secara umum

ditampilkan tidak seperti korban dan tidak seperti pelaku itu cukup membingungkan.

Menurut saya, kurangnya informasi yang ditampilkan menjadikan poster ini kurang efektif untuk meningkatkan kepedulian khalayak ramai akan bahaya dari perilaku merokok saat berkendara.

2. Poster Jangan Merokok Sambil Berkendara Ya! (2022) Yuli Nurhanisah dan Abdurrahman Naufal



Gambar 2. 3 Jangan Merokok Sambil Berkendara Ya!

Dalam poster tersebut, dijelaskan beberapa poin mengenai bahaya dari perilaku merokok saat berkendara, serta penggunaan ilustrasi yang terkesan harmonis dan *colorful* yang menarik perhatian. Namun kekurangannya ada pada tingkat keterbacaan yang rendah serta ilustrasi yang terasa kurang dekat dengan penggambaran dalam kenyataan. Seperti di lihat, di Indonesia sendiri penggunaan motor seperti yang diilustrasikan dalam poster tersebut cukup jarang. Hal ini dikhawatirkan memberikan kesan mengada-ada pada poster tersebut.

Terlalu banyak teks dalam rangka memberikan informasi guna meningkatkan kepedulian target sasaran serta kurangnya kedekatan perihal penggambaran dalam poster dengan kenyataan yang terjadi membuat poster ini jauh dari kata efektif baik dalam segi keterbacaan,

kemampuan menarik perhatian, maupun secara emosional. Gaya komunikasi formal dan persuasif ini terkesan menasehati dan mendikte.

3. Poster Sanksi Merokok Saat Berkendara oleh Pemerintah Lampung



Gambar 2. 4 Sanksi Merokok Saat Berkendara

Dalam poster tersebut pemerintahan Provinsi Lampung berusaha meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai konsekuensi dari perilaku merokok saat berkendara. Kekurangan dari poster ini adalah perlunya waktu untuk membaca karena tingkat keterbacaan yang rendah akibat dari banyaknya kalimat yang digunakan serta ukuran huruf yang begitu kecil. Gaya komunikasi formal dan persuasif ini terkesan menasehati dan mendikte. Ilustrasi yang ditampilkan sendiri kurang meng-*highlight* perilaku merokok saat berkendara, maupun dampaknya kepada pengendara lain.

Maka dari itu, poster ini kurang cocok diaplikasikan secara langsung di jalan raya. Selain itu, pendekatan yang digunakan dalam copy writingnya terkesan terlalu umum dan tidak memiliki keunikan. Hal ini kemungkinan besar menurunkan daya tarik poster tersebut sehingga tingkat efektivitasnya menjadi rendah, akibatnya target yang ingin dicapai kemungkinan besar tidak berhasil.

D. ANALISIS DATA

1. **What:** Apa isu dari perilaku merokok saat berkendara?

Perilaku merokok saat berkendara menimbulkan berbagai isu yang dapat membahayakan diri sendiri dan orang lain di jalan raya. Berikut adalah beberapa isu utama:

a. **Gangguan Konsentrasi dan Refleks**

Merokok saat berkendara dapat mengganggu konsentrasi dan refleks pengemudi. Hal ini disebabkan oleh nikotin dalam rokok yang dapat memengaruhi sistem saraf pusat. Konsentrasi yang terpecah dan refleks yang melambat dapat meningkatkan risiko kecelakaan.

b. **Gangguan Penglihatan**

Asap rokok dapat mengganggu penglihatan pengemudi, terutama saat berkendara di malam hari. Hal ini dapat menyebabkan pengemudi tidak dapat melihat dengan jelas jalan di depannya dan meningkatkan risiko kecelakaan.

c. **Kebakaran Kendaraan**

Puntung rokok yang terjatuh dapat menyebabkan kebakaran pada kendaraan, terutama pada mobil dengan bahan bakar yang mudah terbakar. Hal ini dapat membahayakan diri sendiri dan penumpang di dalam kendaraan.

d. **Gangguan Kesehatan Orang Lain**

Asap rokok yang dikeluarkan oleh pengemudi dapat mengganggu kesehatan orang lain di sekitar, terutama anak-anak dan orang tua yang memiliki penyakit pernapasan.

e. **Pencemaran Udara**

Asap rokok yang dikeluarkan oleh pengemudi dapat mencemari udara di sekitar dan membahayakan kesehatan masyarakat.

f. **Pelanggaran Hukum**

Di Indonesia, merokok saat berkendara dilarang oleh Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan

Jalan. Pengemudi yang melanggar aturan ini dapat dikenakan denda dan tilang.

2. Why: Kenapa perilaku merokok saat berkendara terjadi?

Perilaku merokok saat berkendara terjadi karena berbagai faktor, antara lain:

a. Kebiasaan

Perilaku merokok saat berkendara sering kali dilakukan oleh orang yang sudah terbiasa merokok. Mereka merasa tidak nyaman jika tidak merokok saat berkendara, bahkan jika mereka tahu bahwa itu berbahaya.

b. Kecanduan

Rokok mengandung nikotin, yang merupakan zat adiktif. Nikotin dapat membuat orang kecanduan dan sulit untuk berhenti. Hal ini dapat menyebabkan orang merokok saat berkendara, bahkan jika mereka tahu bahwa itu berbahaya

c. Stress

Merokok dapat menjadi cara untuk mengurangi stres. Beberapa orang mungkin merokok saat berkendara untuk mengurangi stres dari kemacetan atau situasi lalu lintas lainnya.

d. Kurang kesadaran

Beberapa orang mungkin tidak menyadari bahwa merokok saat berkendara merupakan pelanggaran lalu lintas dan berbahaya. Mereka mungkin tidak menyadari risiko yang terlibat dalam merokok saat berkendara.

3. Who: Siapa pelaku dan korban dari perilaku merokok saat berkendara?

a. Pelaku

Pelaku perilaku merokok saat berkendara adalah pengendara yang merokok saat mengendarai kendaraan bermotor. Pelaku dapat berupa pengendara sepeda motor, mobil, atau kendaraan lain.

b. Korban

Korban perilaku merokok saat berkendara dapat berupa:

- 1) Pengendara itu sendiri

Merokok saat berkendara dapat meningkatkan risiko kecelakaan bagi pengendara itu sendiri. Hal ini disebabkan oleh berkurangnya konsentrasi dan kemampuan mengemudi akibat nikotin dalam rokok.

2) Pengendara lain

Abu rokok yang terbawa angin dapat mengenai pengendara lain di belakang. Hal ini dapat mengganggu pandangan dan bahkan menyebabkan luka. Selain itu, bara rokok yang terjatuh dapat menimbulkan kebakaran.

3) Penumpang

Rokok dapat meninggalkan bau yang tidak sedap di dalam kendaraan. Hal ini dapat mengurangi kenyamanan berkendara bagi penumpang.

4) Lingkungan

Rokok mengandung bahan-bahan berbahaya yang dapat mencemari lingkungan. Bahan-bahan tersebut dapat menyebabkan polusi udara, air, dan tanah.

4. Where: Dimana perilaku merokok saat berkendara sering terjadi?

a. Jalan

1) Lampu Lalu Lintas

Saat lampu merah menyala, kendaraan berhenti dan pengemudi memiliki kesempatan untuk merokok. Menunggu di lampu merah dapat membuat pengemudi stres, terutama ketika macet.

2) Jalan Protokol

Di jalan protokol yang ramai dan macet, pengemudi terjebak dalam waktu lama dan mudah tergoda untuk merokok untuk menghilangkan stres.

3) Jalan Tol

Di jalan tol dengan perjalanan panjang, pengemudi sering merasa lelah dan bosan, sehingga merokok untuk menghilangkan rasa lelah dan bosan.

b. Area Publik

- 1) Tempat Parkir
- 2) Halte Bus
- 3) Tempat Wisata

Perilaku merokok saat berkendara sering terjadi di berbagai tempat, baik di kota maupun di desa. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Perhubungan Republik Indonesia pada tahun 2022, perilaku merokok saat berkendara paling sering terjadi di jalan raya yang macet. Sebanyak 43% responden menyatakan bahwa mereka pernah melihat pengendara merokok saat berkendara di jalan raya yang macet.

Selain itu, perilaku merokok saat berkendara juga lebih sering terjadi pada pengendara motor daripada pengendara mobil. Sebanyak 57% responden menyatakan bahwa mereka pernah melihat pengendara motor merokok saat berkendara.

5. When: Kapan perilaku merokok saat berkendara sering terjadi?

Perilaku merokok saat berkendara sering terjadi pada situasi dan waktu berikut:

a. Situasi

- 1) Macet

Saat terjebak macet, pengemudi mungkin merasa jenuh dan stres, sehingga merokok dianggap sebagai cara untuk menghilangkan rasa tersebut

- 2) Perjalanan Panjang

Saat perjalanan jauh, pengendara cenderung merasa lelah dan mengantuk. Merokok menjadi salah satu cara untuk mengusir kantuk dan menjaga konsentrasi.

- 3) Jalanan Lenggang

Ketika jalanan lenggang dan tidak banyak kendaraan lain, pengemudi mungkin merasa lebih bebas dan kurang waspada, sehingga lebih mudah tergoda untuk merokok.

b. Waktu

1) Pagi Hari

Merokok saat berkendara sering terjadi di pagi hari ketika pengemudi sedang terburu-buru untuk pergi ke tempat kerja atau sekolah.

2) Siang Hari

Pada siang hari, terutama saat jam makan siang, pengemudi mungkin merokok saat berkendara untuk mengisi waktu luang mereka.

3) Malam Hari

Di malam hari, pengemudi mungkin merokok saat berkendara untuk menghilangkan rasa kantuk dan lelah.

6. How: Bagaimana cara untuk meningkatkan kepedulian masyarakat mengenai bahaya merokok saat berkendara yang sering terjadi?

Berikut adalah beberapa cara untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap bahaya merokok saat berkendara:

a. Pendidikan dan sosialisasi.

Pendidikan dan sosialisasi merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Pemerintah, lembaga swadaya masyarakat, dan media massa dapat berperan penting dalam memberikan edukasi dan sosialisasi tentang bahaya merokok saat berkendara.

b. Penegakan hukum.

Penegakan hukum juga penting untuk dilakukan untuk meningkatkan kepatuhan masyarakat terhadap peraturan larangan merokok saat berkendara. Polisi dan petugas lalu lintas dapat melakukan penindakan terhadap pengemudi yang kedapatan merokok saat berkendara.

c. Pembentukan opini publik.

Pembentukan opini publik juga dapat dilakukan untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap bahaya merokok saat berkendara.

E. KESIMPULAN

Aktivitas merokok saat berkendara adalah masalah yang kompleks dan berbahaya. Perilaku ini dapat mengganggu konsentrasi dan meningkatkan risiko kecelakaan lalu lintas, membahayakan pengendara dan orang-orang di sekitarnya. Salah satu alasan utama mengapa pelanggaran terus terjadi di berbagai tempat adalah kurangnya kesadaran masyarakat mengenai masalah ini.

Mengatasi masalah ini membutuhkan pemecahan masalah yang luas serta melibatkan banyak pihak, seperti pemerintah, lembaga swadaya masyarakat, dan masyarakat umum. Oleh karena itu, dianggap penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bahaya merokok saat berkendara secara langsung.

Poster dengan fleksibilitasnya mampu menjadi sebuah tawaran alternatif untuk secara langsung berada dalam satu lingkup bersama pelaku, korban, serta kejadian tersebut dalam satu waktu. Namun kesan menasehati oleh poster-poster mengenai permasalahan ini yang telah dipublikasikan terasa tidak berdampak. Maka dari itu, perancangan ini menggunakan pendekatan lain sebagai upaya pemecahan masalah berupa sindiran. Pendekatan ini dilakukan dengan tujuan agar pelaku dapat secara langsung bercermin.

Maka perlu dirancang sebuah media komunikasi visual berupa poster, sebagai upaya pemecahan masalah perihal meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bahaya merokok saat berkendara secara langsung.

F. USULAN PEMECAHAN MASALAH

Salah satu langkah penting untuk mengurangi angka kecelakaan di jalan raya adalah meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bahaya merokok saat berkendara. Cara yang efektif untuk melakukan ini adalah dengan mendistribusikan lebih banyak media edukasi di lapangan yang dapat secara langsung berinteraksi mengingatkan masyarakat mengenai bahaya tersebut. Banyak kampanye yang telah dilakukan sehubungan dengan permasalahan ini, salah satu media yang paling sering digunakan adalah poster.

Poster adalah media alternatif yang mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Namun kebanyakan poster mengenai permasalahan ini yang beredar di masyarakat dirasa kurang efektif. Mulai dari tingkat keterbacaannya yang rendah, kurangnya keunikan, serta jauhnya penggambaran ilustratif dari poster tersebut terhadap kenyataan.

Sehingga dirasa bahwa dibutuhkan kebaruan akan poster dengan tingkat keterbacaan yang cukup, menggunakan *copywriting* yang bercirikan khas, serta ilustrasi yang menggambarkan keadaan sebenarnya di lapangan guna meningkatkan kedekatan secara artistik dan emosional kepada target sasaran.

Perancangan ini berupaya memberikan pemecahan masalah mengenai permasalahan tersebut alih-alih menasehati secara gamblang dengan cucuran informasi yang banyak dan memenuhi poster, perancangan ini menggunakan pendekatan baru berupa sindiran kepada pelaku agar pelaku merasa malu ketika melakukan perilaku merokok saat berkendara dan dapat bercermin. Perancangan ini bergaya ilustrasi kartunal bukan foto yang realistis agar lebih leluasa dalam menyampaikan gambaran.

Poster ini dapat diaplikasikan di beberapa titik yang terdapat banyak kendaraan seperti titik macet di jalan raya, dekat lampu lalu lintas, SPBU, tempat parkir, dan bahkan pembatas jalan (*road barrier*) polisi. Sehingga poster dapat berinteraksi dengan khalayak luas secara lebih efektif.

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. KONSEP MEDIA

1. Tujuan Media

Pemilihan poster sebagai media iklan layanan masyarakat didasari oleh keinginan untuk menyampaikan pesan layanan masyarakat secara langsung kepada khalayak luas dengan cara yang efektif dan efisien. Poster ada di lapangan sehingga dapat dengan langsung berinteraksi dengan target sasaran.

Dengan desain visual yang mencolok, seperti gambar, warna, dan teks yang besar, poster dapat dengan mudah menarik perhatian masyarakat. Poster menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami sehingga dapat menyampaikan pesan secara cepat dan jelas. Fleksibilitasnya yang sangat tinggi pun menunjang jangkauan penempatan yang luas.

2. Strategi Media

a. Khalayak Sasaran

1) Demografis

- a) Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b) Usia : Remaja-Dewasa
- c) Status : Masyarakat

2) Geografis

Bermula dari isu sosial pada masyarakat Indonesia, secara geografis sasaran utama perancangan ini merupakan masyarakat Indonesia di wilayah Kota Yogyakarta dan sekitarnya

3) Psikografis

Merujuk kepada pelaku baik yang tidak peduli atau yang tidak tahu akan bahaya merokok saat berkendara serta tentu saja korban dari perilaku merokok saat berkendara.

b. Pemilihan Media

1) Media Utama

Media utama yang digunakan adalah poster yang akan dipublikasikan secara langsung dan ditempatkan di area-area ramai kendaraan seperti titik macet, dekat lampu lalu lintas, serta pembatas oranye polisi.

2) Media Pendukung

a) Stiker

Stiker akan memvisualisasikan beberapa tagline/gambar dalam perancangan. Merupakan media pendukung yang cukup efektif dan terjangkau. Penempatan dari stiker sendiri lebih fleksibel dari media utama poster sehingga dapat diaplikasikan ke berbagai sudut sempit meskipun dengan muatan informasi yang sangat terbatas.

b) Kaos

Kaos akan memvisualisasikan tagline di bagian depan dan gambar di bagian belakang. Merupakan media pendukung yang cukup efektif dan terjangkau. Penempatan gambar di sisi belakang kaos sendiri dimaksudkan agar para perokok yang ada di belakang pengendara dapat melihatnya ketika tersalip.

c) Poster Digital

Poster Digital akan memvisualisasikan poster *outdoor*. Merupakan media pendukung yang efektif dan terjangkau. Nantinya perancangan ini akan dipublikasikan melalui media sosial berbasis gambar. Media sosial utama yang akan digunakan adalah Instagram dan Twitter. Selain karena keduanya merupakan media sosial yang berbasis teks dan gambar, keduanya juga sering digunakan sebagai media dalam rangka meningkatkan kepedulian akan suatu hal.

B. KONSEP KREATIF

1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah membuat pelaku bercermin bahwa mereka sama saja seperti hewan, dalam hal ini khususnya anjing jika mereka tidak mampu mengontrol diri akan keinginan merokok saat sedang berkendara.

Kemudian kepada korban perilaku merokok saat berkendara agar dapat secara langsung mengingatkan pelaku bahwa perilaku mereka berdampak negatif terhadap sekitarnya.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan khalayak sasaran dapat lebih peduli akan bahaya dari perilaku merokok saat berkendara sehingga tumbuh kesadaran untuk mengontrol diri dalam berperilaku khususnya saat berkendara.

2. Strategi Kreatif

a. Isi Pesan

Pesan yang ingin disampaikan adalah sadarlah bahwa merokok di jalan itu berbahaya, merugikan orang lain, dan melanggar peraturan jadi sebaiknya berhenti merokok di jalan

b. Bentuk Pesan

Penyampaian pesannya dengan memberikan sindiran berupa pernyataan dan pertanyaan kepada pelaku perokok saat berkendara

C. PROGRAM KREATIF

1. Tema Pesan / *Big Idea*

Pesan utama perancangan ini adalah untuk memunculkan dan meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bahaya dari merokok saat berkendara agar khalayak sasaran lebih berhati-hati dan mampu mengontrol diri dalam berperilaku khususnya saat berkendara.

2. Strategi Penyajian Pesan

Pesan disajikan dengan berbentuk sindiran berupa pertanyaan dan pernyataan terhadap pelaku dari korban dengan memperlihatkan

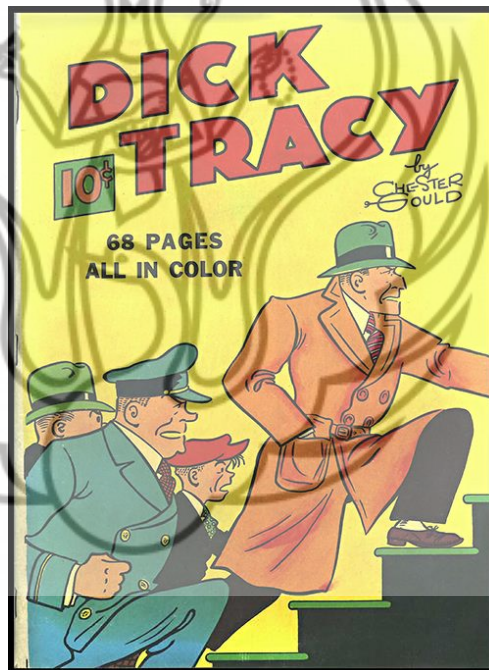
kekesalan serta dampak kerugian yang ditimbulkan. Bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari.

3. Pengarahan Pesan Visual

Perancangan dibawakan dengan gambar, teks, serta tagline sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih jelas.

a. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan pada poster adalah gaya kartun. Hal ini dimaksudkan untuk memberi kesan sederhana baik secara bentuk maupun pewarnaan sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami. Ilustrasi kartun biasanya digunakan untuk membuat gambar yang lucu dan menarik perhatian, sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan pembaca.



Gambar 3. 1 Contoh Gaya Ilustrasi Kartun pada Sampul Komik Dick Tracy
Sumber : (flickr.com)

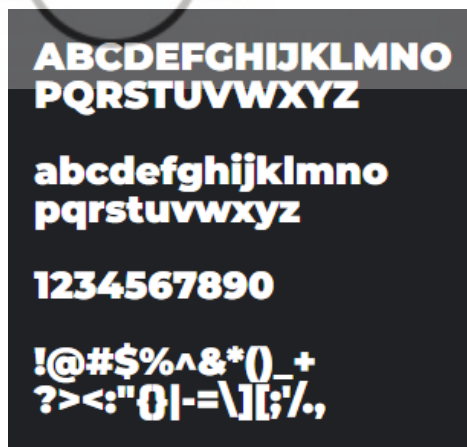


Gambar 3. 2 Contoh Gaya Ilustrasi Kartun oleh Hossein Ojaghi
 Sumber : (artstation.com/hosseinojaghi)

Pada Background, pewarnaan akan cenderung *flat* agar tidak memperkeruh suasana sehingga target sasaran dapat lebih fokus terhadap ilustrasi anjing dan teks yang ditampilkan.

b. Tipografi

Pada perancangan ini, tipografi yang akan digunakan adalah sans serif. Untuk fontnya sendiri akan menggunakan Montserrat varian Black. Hal ini dimaksudkan agar tingkat keterbacaan dari teks dalam poster itu tinggi.



Gambar 3. 3 Montserrat Black Font
 Sumber : (fonts.google.com/specimen/Montserrat)

Montserrat memiliki beberapa keunikan yang membuatnya cocok digunakan pada proyek desain modern. Bentuk hurufnya yang bersih dan jelas membuatnya mudah dibaca, serta memiliki variasi tebal dan tipis yang dapat digunakan untuk membuat kontras pada teks.

Montserrat telah dikembangkan menjadi sebuah keluarga font yang luas, mencakup sembilan varian (dari Thin hingga Black). Montserrat telah digunakan secara luas dalam berbagai proyek desain, termasuk situs web, penerbitan, branding, editorial, logo, cetak, poster, dan lain-lain.

Selain itu, font ini juga telah memenangkan penghargaan Fiverr's 2024 Font of the Year karena popularitasnya. Dilansir dari Fiverr menurut Nadav Barkan, Wakil Presiden Desain di Fiverr mengatakan bahwa Montserrat menjadi favorit penggemar berkat garis geometrisnya yang bersih dan estetika modern. Ia memiliki beragam bobot dan gaya—sehingga sangat serbaguna. Ini adalah pilihan tepat bagi bisnis yang ingin mengkontemporkan bahasa visual mereka. Dengan kata lain, Montserrat memiliki bentuk dan fungsi.

c. **Tone Warna**

Perancangan menggunakan warna-warna hangat dengan tujuan untuk merepresentasikan keadaan sore hari dengan sedikit sentuhan warna dingin sebagai penyeimbang keharmonisan. Warna yang berkategori hangat yaitu, merah, jingga, kuning, dan kombinasi-kombinasinya.

Mengaceu pada warna tersebut, tentunya dengan beberapa penyesuaian *value* dan *saturation* warna, terbentuklah palet warna sebagai berikut,



Gambar 3. 4 Palet Warna
 Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

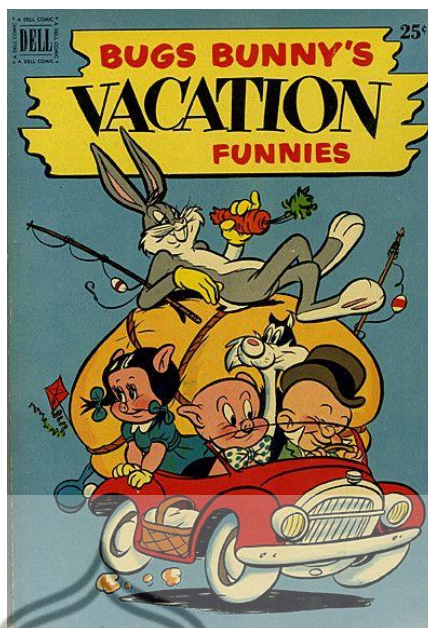
d. Referensi Poster

Poster yang dijadikan referensi adalah Poster *Sick of Your Reality? Make a New One*, mengambil referensi teksnya yang tebal dan cukup mendominasi. Juga mengambil bagaimana teks dalam poster tersebut terbagi menjadi pernyataan/pertanyaan serta respon.



Gambar 3. 5 Poster Sick of Your Reality? Make a New One
 Sumber : (cyphart.com)

Selain itu, Poster *Bugs Bunny's Vacation Funnies* dijadikan sebagai referensi ilustrasi. Mengambil karakteristik kartun, hal ini dimaksudkan untuk memberi kesan sederhana baik secara bentuk maupun pewarnaan sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami. Serta warna yang digunakan dalam poster tersebut terkesan kusam dan membumi.



Gambar 3. 6 Poster Bugs Bunny's Vacation Funnies
Sumber : (flickr.com)

e. **Tagline / Slogan**

Tagline yang akan digunakan dalam setiap poster adalah “Stop Merokok Saat Berkendara”. Tagline dimaksudkan untuk mempertegas pesan yang diusahakan untuk disampaikan serta keterkaitan antara satu poster dengan yang lainnya.

f. **Narasi**

Perancangan poster akan menggunakan dua pendekatan dalam penyampaiannya, yaitu secara seri satuan dan berkelanjutan. Teks yang dimuat dalam poster sendiri juga mengadopsi warna rambu lalu lintas larangan yaitu merah, putih, dan hitam. Teks berwarna merah berisi pertanyaan dan pernyataan korban terhadap pelaku. Kemudian warna putih berisi peringatan serta ekspresi korban terhadap pelaku. Warna hitam digunakan sebagai *outline* teks warna putih untuk membedakan teks dengan warna putih di ilustrasi. Sindiran tersebut merujuk kepada penggambaran pelaku sama seperti anjing, namun kata anjing akan selalu disembunyikan dibalik tiga tanda titik.

1) Poster Seri Satuan

Poster akan bertitik fokus pada sosok pelaku yang secara dominan memenuhi 40% dari *layout*. Teks akan dibagi dua dengan warna merah sebagai bentuk protes, serta putih sebagai bentuk peringatan terhadap pelaku

a) Poster 1

Menggambarkan sosok pelaku yang merepresentasikan seorang pria paruh baya pulang dari kantor yang sedang merokok saat berkendara. Pelaku digambarkan berkepala anjing dengan ekspresi acuh. Di latar belakang terlihat seorang perempuan paruh baya sedang berkendara sambil menggendong bayinya. Perempuan tersebut terlihat kesal serta melindungi bayinya dari asap, abu, dan percikan api rokok dengan tangannya.

Terdapat teks berwarna merah “Mau bahaya jangan ajak orang lain”, serta teks putih “Dasar...”. Juga memuat tagline “Stop merokok saat berkendara” yang akan digunakan di seluruh seri poster ini.

b) Poster 2

Menggambarkan sosok pelaku yang merepresentasikan seorang remaja indie yang sedang merokok saat berhenti di lampu merah. Pelaku digambarkan berkepala anjing dengan ekspresi terganggu. Di samping pelaku terdapat seorang anak kecil sedang bersepeda, anak tersebut batuk akibat asap rokok dan terlihat kesal.

Terdapat teks berwarna merah “Merokok di jalan asapmu kena orang!”, serta teks putih “Dasar ...”. Juga memuat tagline “Stop merokok saat berkendara” yang akan digunakan di seluruh seri poster ini.

c) Poster 3

Menggambarkan sosok pelaku yang merepresentasikan seorang mahasiswa yang sedang merokok saat berkendara.

Pelaku digambarkan berkepala anjing yang tidak berekspresi. Abu dan percikan api dari rokok si pelaku digambarkan secara jelas. Di latar belakang terdapat kendaraan yang mengalami kecelakaan akibat percikan api dan abu dari rokok yang ditinggalkan pelaku.

Terdapat teks berwarna merah “Harus banget ya merokok saat berkendara???”, serta teks putih “Kelakuanmu seperti ...”. Juga memuat tagline “Stop merokok saat berkendara” yang akan digunakan di seluruh seri poster ini.

d) Poster 4

Menggambarkan sosok pelaku yang merepresentasikan seorang mahasiswa yang sedang merokok saat berkendara. Pelaku digambarkan berkepala anjing yang tidak berekspresi. Abu dan percikan api dari rokok si pelaku digambarkan secara jelas. Di latar belakang memperlihatkan lingkungan jalan raya serta banyaknya abu dan percikan api yang berterbangan ke belakang pelaku.

Terdapat teks berwarna merah “Percikan apimu berserakan”, serta teks putih “Cuma ... yang gak peduli sekitarnya”. Juga memuat tagline “Stop merokok saat berkendara” yang akan digunakan di seluruh seri poster ini.

e) Poster 5

Menggambarkan sosok pelaku yang merepresentasikan seorang pria paruh baya yang sedang merokok saat berkendara menggunakan mobil. Pelaku digambarkan berkepala anjing yang seakan sombong dan meremehkan dengan posisi rokok dikeluarkan dari jendela mobil. Abu dan percikan api dari rokok si pelaku digambarkan secara jelas.

Terdapat teks berwarna merah “Jalanan bukan asbak buat abu rokokmu!!”, serta teks putih “Dasar ...”. Juga memuat tagline “Stop merokok saat berkendara” yang akan digunakan di seluruh seri poster ini.

f) Poster 6

Menggambarkan dua sosok pelaku yang merepresentasikan dua orang kuli bangunan yang sedang merokok saat berkendara. Pelaku digambarkan berkepala anjing yang acuh kepada sekitar.

Terdapat teks berwarna merah “berjamaah dalam kebaikan. Bukan merokok di jalan”, serta teks putih “Dasar ...”. Juga memuat tagline “Stop merokok saat berkendara” yang akan digunakan di seluruh seri poster ini.

2) Poster Seri Berkelanjutan

Poster akan bertitik tumpu pada kesan cerita yang berkelanjutan. Cerita ini merupakan sebuah kesatuan yang terdiri dari 3 poster. Bagian pertama menggambarkan sosok utuh pelaku. Bagian kedua menggambarkan kepulan asap serta terdapat teks merah. Bagian ketiga mengilustrasikan respon korban. Bagian pertama dan kedua akan menggunakan sudut pengambilan gambar dari samping sedangkan bagian ketiga akan menggunakan pengambilan gambar secara *close up*.

Seperti halnya poster seri satuan, teks akan dibagi dua dengan warna merah sebagai bentuk protes, serta putih sebagai bentuk peringatan terhadap pelaku

a) Poster 1

Highlight dari poster ini adalah mengenai asap yang ditimbulkan membuat pengendara lain merasa tidak nyaman saat berada di lampu merah.

Bagian pertama (pelaku) memperlihatkan ilustrasi sosok pelaku dengan kepala anjing sedang berhenti di lampu merah sambil merokok. Terdapat teks putih “Dasar ...”.

Bagian kedua (pesan) bersisi ilustrasi kepulan asap yang digambarkan seakan-akan bersemangat terbang menuju

korban. Terdapat teks merah “Kalo asapmu bikin gak nyaman”.

Bagian ketiga (korban) menggambarkan sosok korban berwujud manusia normal menggunakan perlengkapan berkendara dengan ekspresi kesal dan batuk.

b) Poster 2

Highlight dari poster ini adalah mengenai percikan api yang timbul dan ditinggalkan oleh pelaku, percikan ini kemudian terbang mengenai pengendara di belakangnya.

Bagian pertama (pelaku) memperlihatkan sosok pelaku sedang berkendara sambil merokok. Pelaku digambarkan dengan kepala anjing dan ekspresi cuek. Terdapat teks putih “Dasar ...”.

Bagian kedua (pesan) berisi kepulan asap yang mengandung banyak abu serta percikan api. Terdapat teks merah “Percikan apimu kena mataku”. Dalam bagian ini juga terdapat tagline “Stop merokok saat berkendara!!!”.

Bagian ketiga (korban) menggambarkan secara dramatis bagaimana percikan api terlihat terbang dengan bersemangat untuk segera menabrakkan diri ke bagian mata korban. Korban pun digambarkan dengan ekspresi terkejut secara dramatis.

4. Potensi Konflik

Penggunaan visualisasi anjing sebagai representasi dari pelaku perilaku merokok saat berkendara berpotensi konflik dalam ranah publikasi akibat kesan yang kurang etis. Penggambaran pelaku sebagai anjing ini berbeda dengan korban yang masih digambarkan berupa manusia, hal ini juga berpotensi menyebabkan konflik di antara masyarakat.

Namun dalam perancangan ini baik secara visual maupun verbal, penggunaan visualisasi serta teks mengenai penggambaran pelaku seperti anjing telah diminimalisir dengan deformasi visual menjadi kartun serta penggunaan kalimat bernada sindiran yang menyembunyikan kata

“anjing” ke dalam 3 titik. Hal ini sebagai upaya menyurutkan kesan kasar serta menambah kesan humor agar potensi konflik baik di masyarakat serta dalam ranah publikasi dapat diminimalisir.

Visualisasi Model Sindiran		Argumen Sindiran dan potensi konflik
Pelaku	Korban	
Manusia berkepala anjing	Manusia	
Anjing	Anjing	
Manusia	Anjing (personifikasi sebagai manusia)	
Manusia	Manusia	

5. Pengarahan Teknis

a. Perangkat

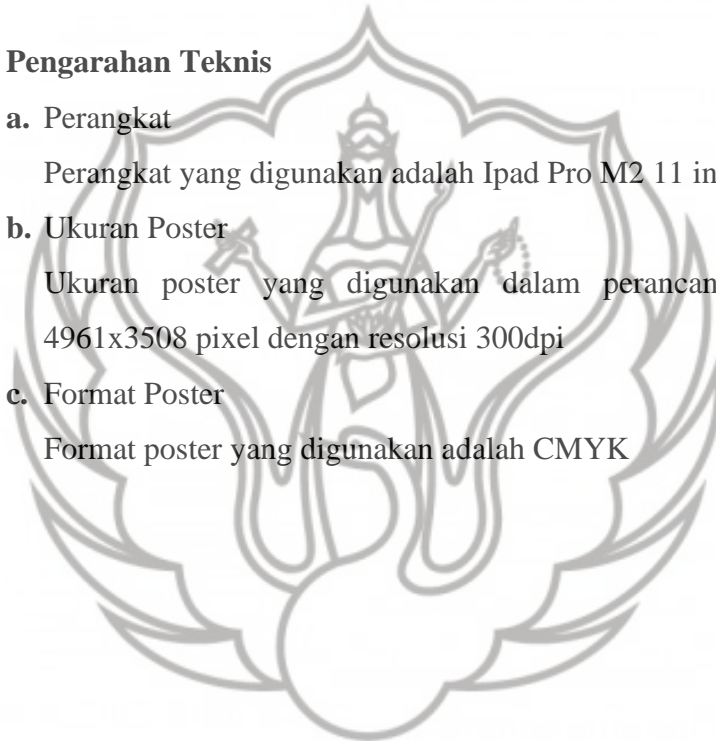
Perangkat yang digunakan adalah Ipad Pro M2 11 inch

b. Ukuran Poster

Ukuran poster yang digunakan dalam perancangan adalah A3 4961x3508 pixel dengan resolusi 300dpi

c. Format Poster

Format poster yang digunakan adalah CMYK



BAB IV VISUALISASI DAN HASIL PERANCANGAN

A. PRA PRODUKSI

1. Data Visual

a. Pelaku Merokok Saat Berkendara



Gambar 4. 1 Pekerja Kantoran Merokok Saat Berkendara
Sumber : (kupasmotor.wordpress.com)

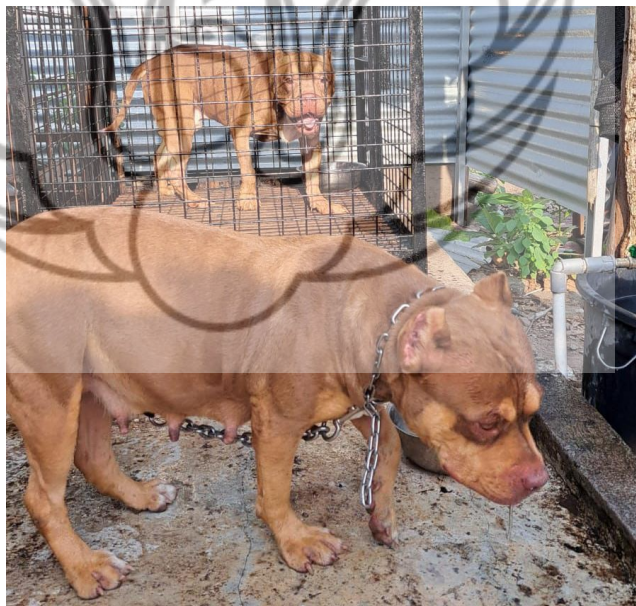


Gambar 4. 2 Penumpang Gojek Merokok Saat Berkendara
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra)



Gambar 4. 3 Seorang Mahasiswa Merokok Saat Menunggu Lampu Merah
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra)

b. Anjing



Gambar 4. 4 Anjing Jenis Pitbull
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra)



Gambar 4. 5 Anjing Doberman
Sumber : (pt.pinterest.com)



Gambar 4. 6 Anjing Kampung / Mongrel
Sumber : (depositphotos.com)

c. Pengendara Motor Secara Umum



Gambar 4. 7 Seorang Pengendara Motor
Sumber : (pemilu.kompas.com)



Gambar 4. 8 Seorang Pengendara Motor Menggendong Bayi
Sumber : (id.theasianparent.com)



Gambar 4. 9 Pengendara Motor Membawa Beban Berlebihan
Sumber : (kompasiana.com/arditaher)



Gambar 4. 10 Potret Situasi Jalan Dan Para Pengendara Motor
Sumber : (otomotif.kompas.com)

d. Anak indie



Gambar 4. 11 Gaya Busana Indie
Sumber : (x.com/gilbhas)

e. Mahasiswa



Gambar 4. 12 Potret Mahasiswa Berkendara
Sumber : (jakarta.tribunnews.com)

f. Pekerja Kantoran



Gambar 4. 13 Seorang Pekerja Kantoran Sedang Bersiap Pulang
Sumber : (khalidmustafa.info)

g. Kuli Bangunan



Gambar 4. 14 Kuli Bangunan Sedang Bekerja
Sumber : (suarasurabaya.net)

h. Pengendara Mobil

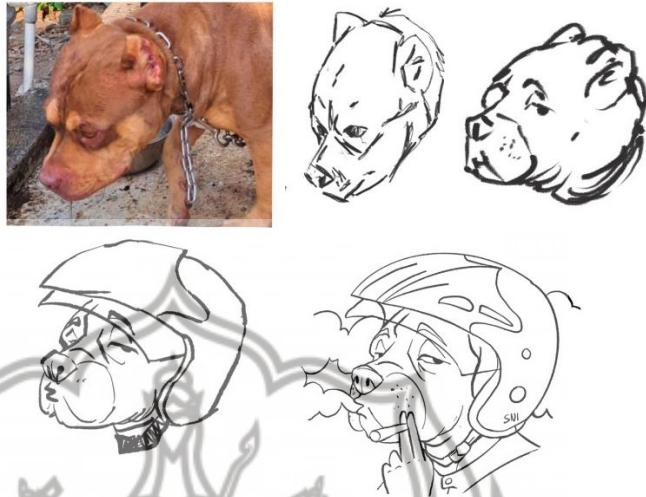


Gambar 4. 15 Seorang Pengendara Wanita Sedang Merekam
Pengendara Mobil Yang Sedang Merokok
Sumber : (<https://www.liputan6.com/>)

2. Perancangan Visual Karakter

a. Karakter Anjing Kantoran

Menggambarkan seorang bapak-bapak pekerja kantoran yang sedang pulang dari bekerja dengan kepala anjing.



Gambar 4. 16 Proses Pengembangan Visual Karakter Anjing Kantoran
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

b. Karakter Anjing Remaja Indie

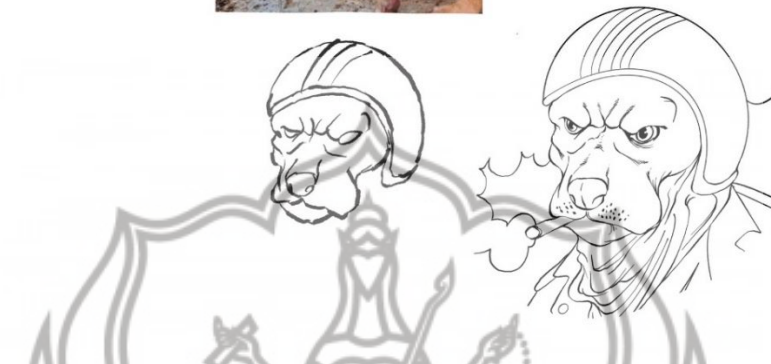
Menggambarkan seorang remaja indie yang sedang berangkat menikmati waktu senja dengan kepala anjing.



Gambar 4. 17 Proses Pengembangan Visual Karakter Anjing Remaja Indie
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

c. Karakter Anjing Mahasiswa

Menggambarkan seorang mahasiswa yang sedang pulang dari perkumpulan organisasi dengan kepala anjing.



Gambar 4. 18 Proses Pengembangan Visual Karakter Anjing Mahasiswa
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

d. Karakter Anjing Pengendara Mobil

Menggambarkan seorang pengendara mobil pribadi yang sedang berkendara santai dengan kepala anjing.



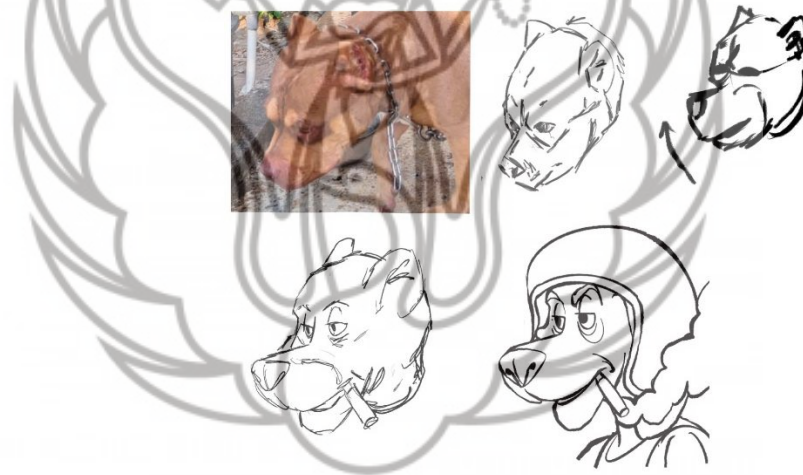
Gambar 4. 19 Proses Pengembangan Visual Karakter Anjing Pengendara Mobil
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

e. Karakter Anjing Kuli Bangunan

Menggambarkan dua orang kuli bangunan yang sedang membawa kayu balok dengan kepala anjing.



Gambar 4. 20 Proses Pengembangan Visual Karakter Anjing Kuli Bangunan
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)



Gambar 4. 21 Proses Pengembangan Visual Karakter Anjing Kuli Bangunan 2
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

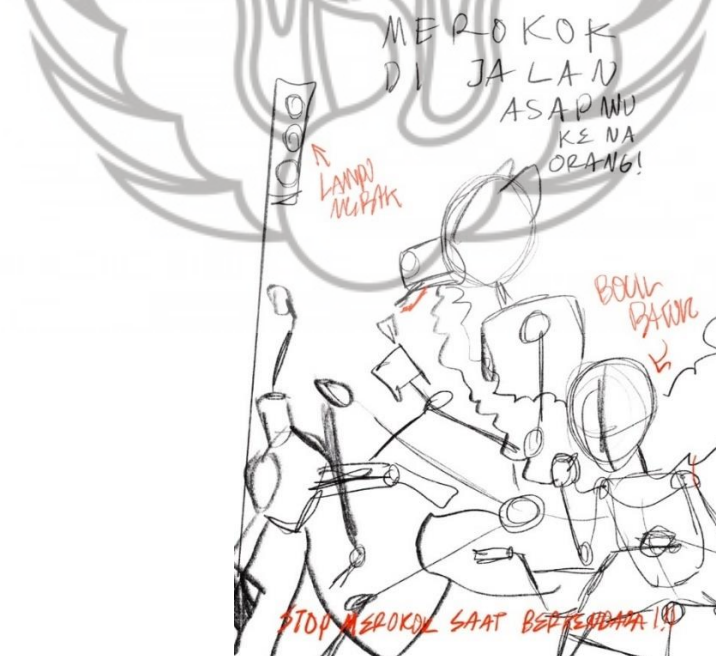
3. Perancangan Layout Poster

a. Poster 1 Anjing Kantoran



Gambar 4. 22 Rancangan Layout Poster Anjing Kantoran
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

b. Poster 2 Anjing Remaja Indie



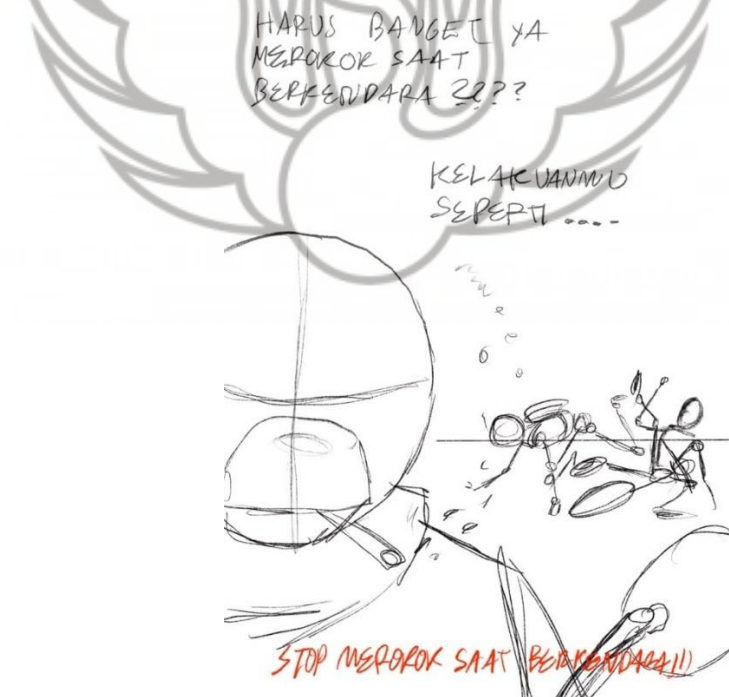
Gambar 4. 23 Rancangan Layout Poster Anjing Remaja Indie
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

c. Poster 3 Anjing Mahasiswa



Gambar 4. 24 Rancangan Layout Poster Anjing Mahasiswa
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

d. Poster 4 Anjing Mahasiswa 2



Gambar 4. 25 Rancangan Layout Poster Anjing Mahasiswa 2
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

e. Poster 5 Anjing Pengendara Mobil



Gambar 4. 26 Rancangan Layout Poster Anjing Pengendara Mobil
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

f. Poster 6 Anjing Kuli Bangunan



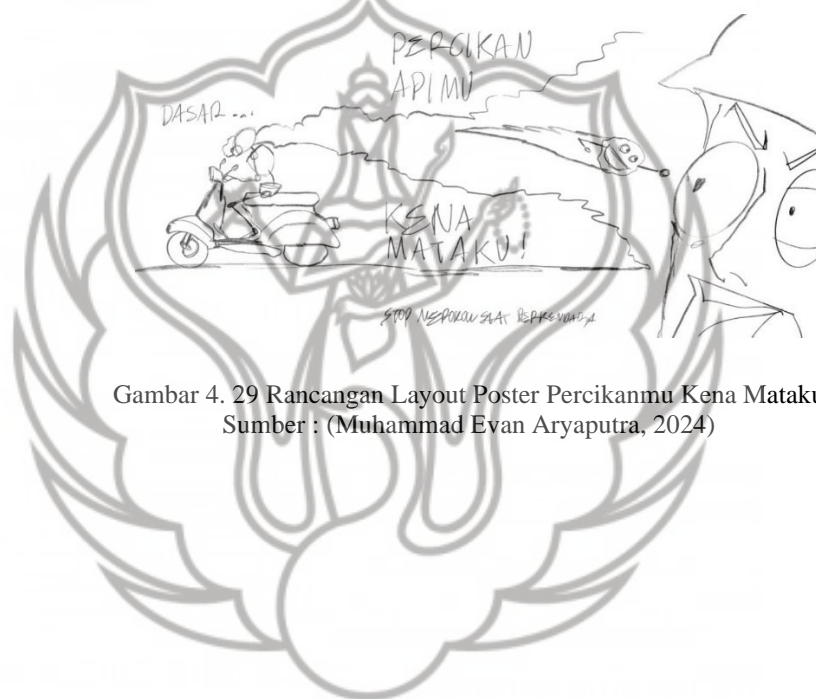
Gambar 4. 27 Rancangan Layout Poster Anjing Kuli Bangunan
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

g. Poster 7, 8, dan 9 Asapmu Bikin Gak Nyaman



Gambar 4. 28 Rancangan Layout Poster Asapmu Bikin Gak Nyaman
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

h. Poster 10, 11, dan 12 Percikan Apimu Kena Mataku



Gambar 4. 29 Rancangan Layout Poster Percikanmu Kena Mataku
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

B. PRODUKSI

1. Pengembangan Bentuk Visual

a. Poster 1 Anjing Pekerja Kantoran



Gambar 4. 30 Pengembangan Visual Layout Poster Anjing Kantoran
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

b. Poster 2 Anjing Remaja Indie



Gambar 4. 31 Pengembangan Visual Layout Poster Anjing Remaja Indie
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

c. Poster 3 Anjing Mahasiswa



Gambar 4. 32 Pengembangan Visual Layout Poster Anjing Mahasiswa
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

d. Poster 4 Anjing Mahasiswa 2



Gambar 4. 33 Pengembangan Visual Layout Poster Anjing Mahasiswa 2
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

e. Poster 5 Anjing Pengendara Mobil



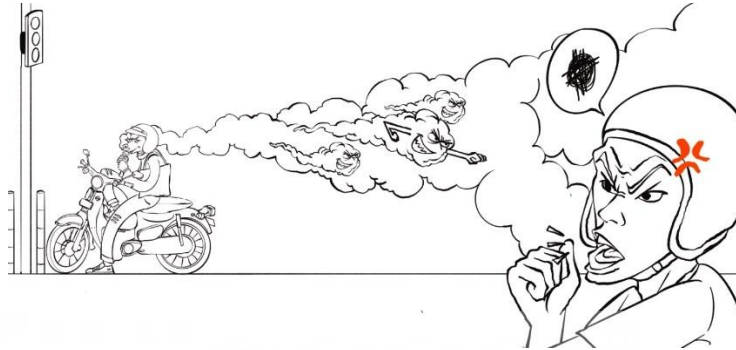
Gambar 4. 34 Pengembangan Visual Layout Poster Anjing Pengendara Mobil
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

f. Poster 6 Anjing Kuli bangunan



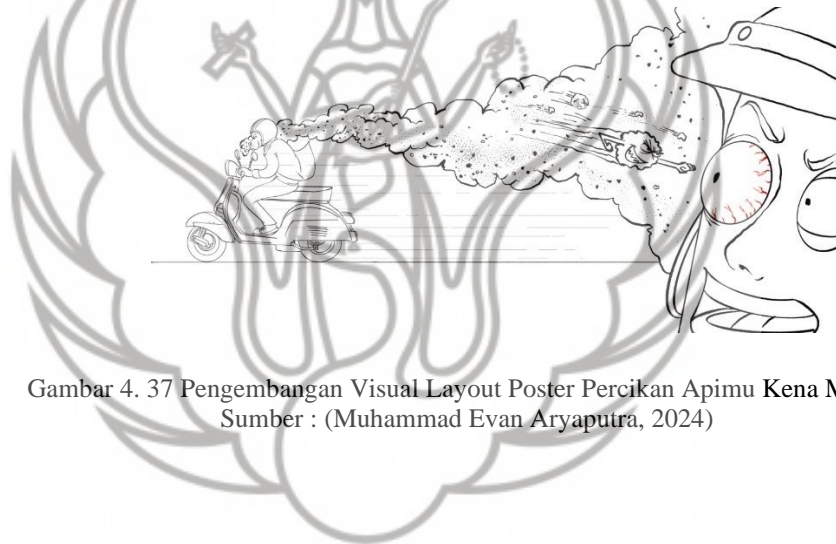
Gambar 4. 35 Pengembangan Visual Layout Poster Anjing Kuli Bangunan
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

g. Poster 7, 8, 9 Asapmu Bikin Gak Nyaman



Gambar 4. 36 Pengembangan Visual Layout Poster Asapmu bikin Gak Nyaman
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

h. Poster 10, 11, 12 Percikan Apimu Kena Mataku



Gambar 4. 37 Pengembangan Visual Layout Poster Percikan Apimu Kena Mataku
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

2. Eksekusi Desain Akhir

a. Poster Seri Satuan

1) Poster Anjing Kantoran



Gambar 4. 38 Hasil Akhir Poster Seri Satuan Anjing Pekerja Kantoran
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

2) Poster Anjing Remaja Indie



Gambar 4. 39 Hasil Akhir Poster Seri Satuan Anjing Remaja Indie
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

3) Poster Anjing Mahasiswa



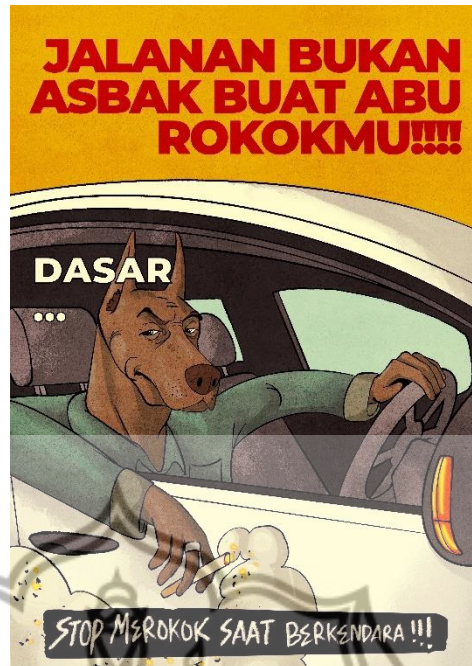
Gambar 4. 40 Hasil Akhir Poster Seri Satuan Anjing Mahasiswa
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

4) Poster Anjing Mahasiswa 2



Gambar 4. 41 Hasil Akhir Poster Seri Satuan Anjing Mahasiswa 2
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

5) Poster Anjing Pengendara Mobil



Gambar 4. 42 Hasil Akhir Poster Seri Satuan Anjing Pengendara Mobil
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

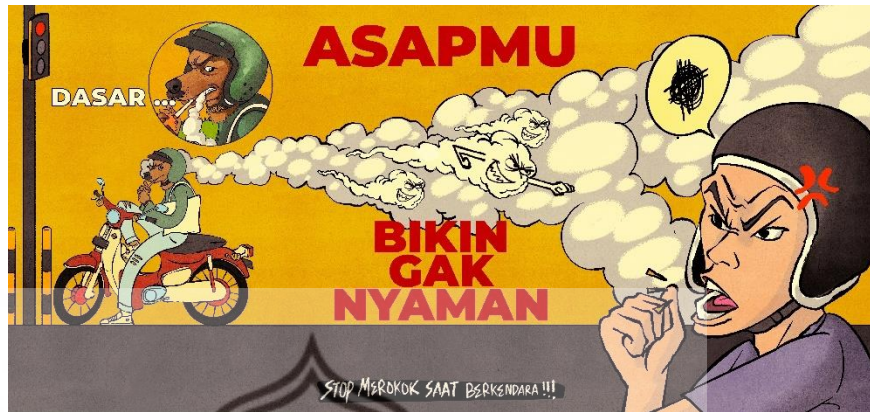
6) Poster Anjing Kuli Bangunan



Gambar 4. 43 Hasil Akhir Poster Seri Satuan Anjing kuli Bangunan
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

b. Poster Seri Berkelanjutan

1) Poster Asapmu Bikin Gak Nyaman



Gambar 4. 44 Hasil Akhir Poster Seri Berkelanjutan Asapmu Bikin Gak Nyaman
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

2) Poster Percikan Apimu Kena Mataku



Gambar 4. 45 Hasil Akhir Poster Seri Berkelanjutan Percikan Apimu Kena Mataku
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

C. MEDIA PENDUKUNG

1. Stiker



Gambar 4. 46 Media Pendukung Stiker
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

2. Kaos



Gambar 4. 47 Media Pendukung Kaos
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

3. Poster Digital

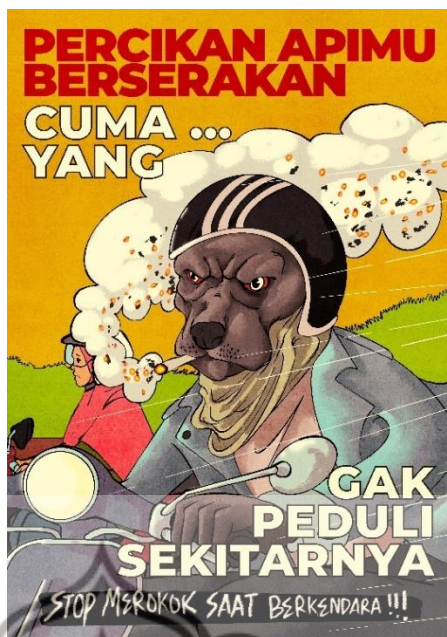
a. Poster Digital Satuan



Gambar 4. 48 Media Pendukung Poster Digital 1
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)



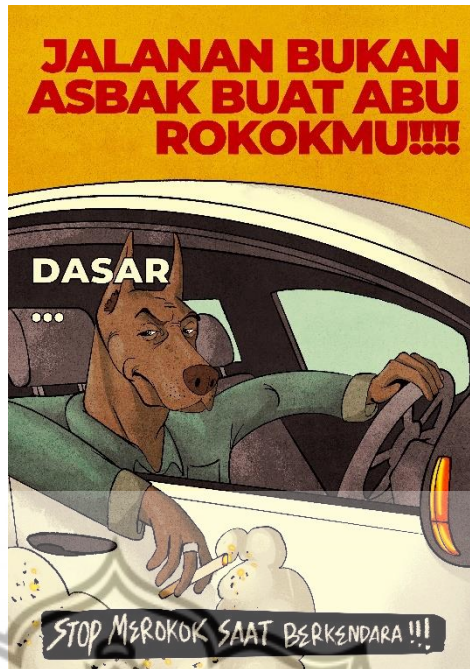
Gambar 4. 49 Media Pendukung Poster Digital 2
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)



Gambar 4. 50 Media Pendukung Poster Digital 3
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)



Gambar 4. 51 Media Pendukung Poster Digital 4
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

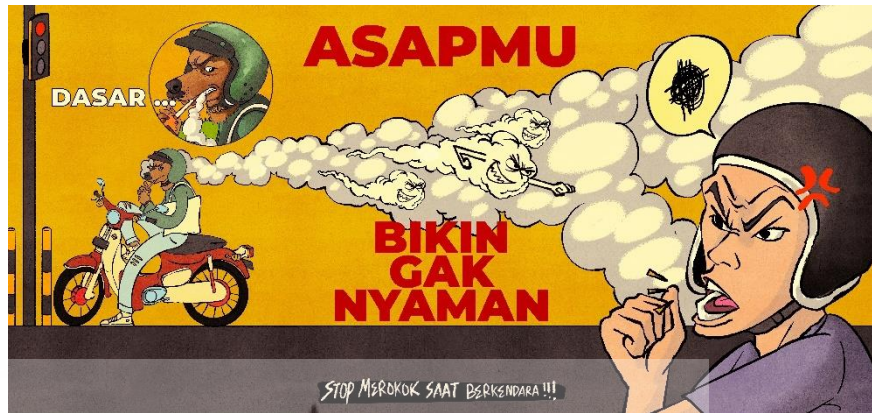


Gambar 4. 52 Media Pendukung Poster Digital 5
Sumber : (Muhammad Eyan Aryaputra, 2024)



Gambar 4. 53 Media Pendukung Poster Digital 6
Sumber : (Muhammad Eyan Aryaputra, 2024)

b. Poster Digital Berkelanjutan



Gambar 4. 54 Media Pendukung Poster Digital 7, 8, 9
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)



Gambar 4. 55 Media Pendukung Poster Digital 10, 11, 12
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

D. SIMULASI POSTER



Gambar 4. 56 Simulasi Poster Berkelanjutan di jalan raya
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)



Gambar 4. 57 Simulasi Poster Satuan di jalan raya
Sumber : (Muhammad Evan Aryaputra, 2024)

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Meningkatkan kepedulian terhadap bahaya yang ditimbulkan atas perilaku merokok saat berkendara merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan guna mencapai keadaan keselamatan berkendara yang ideal. Sayangnya tingkat kepedulian terhadap masalah ini dirasa cukup rendah dengan fakta bahwa masih banyak ditemukannya perilaku ini di jalan raya. Oleh karena itu, perlu adanya media pengingat yang dapat berinteraksi secara langsung terhadap baik pelaku maupun korban guna meningkatkan kepedulian terhadap bahaya merokok saat berkendara.

Poster ini dirancang sedemikian rupa dengan melibatkan unsur-unsur seperti teks, warna, dan gambar untuk menunjang penyampaian pesan yang lebih mudah dipahami oleh target sasaran. Ide utama dari poster ini adalah penyampaian pesan sindiran terhadap pelaku yang sama halnya seperti anjing apabila tidak mampu mengontrol sikap saat sedang berkendara. Sindiran dipakai sebagai pendekatan baru menggantikan gaya komunikasi formal dan persuasif yang terkesan menasehati dan mendikte yang selama ini kurang berdampak.

Sindiran tersebut akan ditampilkan secara visual dengan menggunakan majas metafora hewani menggambarkan pelaku berkepala anjing. Selain itu, secara tekstual, sindiran tersebut akan ditampilkan dengan pernyataan dan pertanyaan bernada protes korban terhadap pelaku yang dilanjutkan dengan sindiran halus menggunakan tiga titik sebagai pengganti kata anjing yang terlalu verbal dan tidak etis.

Keunikan lain yang ditampilkan poster ini adalah penggunaan gaya penceritaan secara seri satuan dan seri berkelanjutan sehingga poster memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain dan mampu memberikan pengalaman yang lebih mendalam kepada target sasaran.

Perancangan ini menargetkan baik pelaku maupun korban. Terhadap pelaku, perancangan ini dimaksudkan sebagai cara agar pelaku dapat bercermin akan tindakannya yang merugikan orang lain. Sedangkan bagi korban, perancangan ini dimaksudkan sebagai sarana mengingatkan dan menasehati pelaku tanpa harus bicara terlalu banyak.

Beberapa kesulitan yang ditemui saat merancang adalah sulitnya mengambil data visual perokok saat berkendara dikarenakan bahaya ketika memfoto dalam keadaan berkendara. Selain itu, perancangan serupa sangat sulit ditemukan sehingga cukup menghambat proses penyelesaian perancangan ini.

Perancangan poster berupaya menjawab tujuan untuk meningkatkan kepedulian target sasaran terhadap bahaya merokok saat berkendara. Hasil akhir poster dari perancangan ini berhasil memenuhi harapan dimana poster mampu secara efektif menampilkan teks dengan tingkat keterbacaan yang cukup, keunikan dalam *copywriting*, serta pengilustrasian yang berdasarkan realita sehingga poster tidak terasa mengada-ada sehingga mampu mendukung tercapainya tujuan meningkatkan kepedulian target sasaran terhadap bahaya merokok saat berkendara.

B. SARAN

Meskipun sudah berupaya merepresentasikan ulang kenyataan yang terjadi dalam masyarakat, namun perancangan ini belum mengangkat unsur budaya tradisional yang ada dalam masyarakat. Dengan menggunakan unsur budaya tradisional terhadap perancangan poster, baik dari segi penulisan maupun visualisasi tentu akan menjadi satu poin tambahan yang dimiliki oleh poster tersebut guna memberikan pengalaman yang lebih mendalam kepada target sasaran. Banyaknya budaya tradisional di Indonesia mempertegas bahwa masih banyak pula yang dapat dieksplorasi untuk dijadikan muatan serta keunikan karakteristik dalam perancangan poster.

Perancangan menjadi sedikit berbeda lebih baik daripada menjadi sedikit lebih baik, penulis menyarankan kepada perancangan serupa di masa depan agar kembali mengevaluasi perancangan sebelumnya dan mencari titik kebaruan guna membuat perancangan yang lebih efisien. Hal seperti sudut pandang, gaya penyampaian baik secara visual maupun tekstual, serta penempatan, dan muatan unsur seperti budaya dapat dieksplorasi lebih jauh lagi sehingga mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anggraini, Lia., & Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual - Dasar-Dasar Paduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. 2018. *Riset Kesehatan Dasar 2013*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Budiman, Amen & Onghokham. 2014. *Hikayat Kretek*. Jakarta:Kepustakaan Populer Gramedia
- Faqih, dkk. 2020. *Merayakan Keberagaman Berbahasa*. Surabaya: PT Lo Digital Asia.
- Haslam, N., Loughnan, S., & Sun, P. 2011. *Beastly: What makes Animal metaphors Offensive?*. SAGE Publications.
- Hass, lex. 2015. *Graphic Design and Print Production Fundamentals*. Creative Commons Attribution 4.0 International License.
- Intisa. 2015. *PUTIKA (Puisi Tiga Kata) Teori & Konsep*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Kim, Y. 2010. *An understanding of shame and guilt: Psycho-socio-spiritual meaning*. *Torch Trinity Journal*, 13(2), 218-232.
- Koestner, R., & Franz, C. 1990. The Family Origins of Empathic Concern. A 26-Year longitudinal Study. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58(4), 709-717.
- Lakoff, G. & Johnson M. 1980. *Metaphors We Live*. By. Chicago: University of Chicago Press.
- Landa, Robin. 2018. *Graphic Design Solutions*. Cengage Learning.
- Maharsi, Indira. 2013. *Tipografi; Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*. Media Pressindo.
- Maharsi, Indira. 2016. *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Male, Alan. 2007. *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective: A Theoretical & Contextual Perspective*. AVA Publishing.
- Margana, S., Baha'uddin, Heri, P., Ghifari, Y., Uji, N.W., Widaratih, K., Widya, F., Wildan, S.U. 2014. *Kretek Indonesia: Dari Nasionalisma Hingga Warisan Budaya*. Jurusan Sejarah FIB UGM dengan Puskindo.
- Masruchin. 2017. *Buku Pintar Majas, Pantun, & Puisi*. Depok: Huta Media
- Peter and Linda Murray. 1976, 4 *Dictionary of Art and Art*, 4th Edition.
- Pramono. 1980. *Karikatur-Karikatur*, SinarHarapan, Jakarta.Tarsito.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2003 tentang *Pengamanan Rokok Bagi Kesehatan Presiden Republik Indonesia*.

- Rustan, Surianto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. 2011. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Salam, F., Mahfud, I., & Nody, A. 2014. *Ensiklopedia Kretek*. Indonesia Berdikari.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Jalsutra
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. 2012. *Psikologi sosial*. Jakarta: Salemba humanika.
- Septyanti, Dkk. (2021). *Gaya Bahasa Sindiran dalam Vlog Deddy Corbuizer di Youtube*. *Jurnal Tuah: Pendidikan dan Pengajaran Bahasa*. Vol 3. No 2 140-150.
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sitepoe, M. 2000. *Kekhususan Rokok Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sherin, Aaris. 2012. *Design Elements : Color Fundamentals*. United States of America: Rockport Publishers.
- Venus, A. 2004. *Manajemen Kampanye*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Wahyuningsih & Sabardila. 2021. *Majas Sindiran dalam Lirik Lagu Karya Enau*. *Jurnal Kandra Bahasa*. Vol 13. No 2 101-108.
- Wulandari. 2019. *Kumpulan Peribahasa Majas dan Ungkapan Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit ANDI Yogyakarta.

Jurnal

- Liem, Andrian. 2010. *Pengaruh Nikotin Terhadap Aktivitas dan Fungsi Otak Serta Hubungannya Dengan Gangguan Psikologis pada Pecandu Rokok*. Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada ISSN: 0854-7108
- Mahachandra, Manik, Wina D. Oktavia and Excel Verlieson, & Muhammad Ragil Suryoputro. 2021. *Distraction and Driving Behavior of Young Indonesian Drivers: An Exploratory Study*.
- Nasution, I.K. 2007. *Perilaku Merokok Pada Remaja*. Jurnal. Medan: Fak. Kedokteran Univ. Sumatera Utara.
- Sari, Ari Tris Ochtia, Neila Ramdhani, & Mira Eliza. 2003. *Jurnal Psikologi Empati dan Perilaku Merokok di Tempat Umum*, 2(2), 81-90.
- Sasambe, R. O. 2016. *Kajian Terhadap Penyelesaian Pelanggaran Peraturan Lalu Lintas oleh Kepolisian*. *Lex Crimen*, V(1), 82–90.
- Suandi, Iwayan. 2010. *Cartoon in Form, Function and Meaning Perspectives in Bog-Bog Bali Cartoon Magazine*. *Mudra Jurnal Seni Budaya* Volume 25,

Number 3, Visual Communication Design Department, Fine Arts and Design Faculty, Indonesian Institute of the Arts, Denpasar, Indonesia.

Sulistyo, K.T. 2009. Hubungan Antara Stress Dengan Perilaku Merokok Pada Mahasiswi. Skripsi. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Sumampow, A. R. 2013. Penegakan hukum dalam mewujudkan ketaatan berlalu lintas. *Lex Crimen*, II(7), 63–73.

Tautan

Dewi, Retia Kartika. Nugroho, Rizal Setyo. (2021). Unggahan Viral, Perempuan Kena Abu Rokok Pengguna Jalan, Pelanggar Bisa Didenda Rp 750.000. Diakses pada 2 Oktober 2023, dari ; <https://www.kompas.com/tren/read/2021/10/04/122000565/unggahan-viral-perempuan-kena-abu-rokok-pengguna-jalan-pelanggar-bisa?page=3>.

Guritno, Tatang. Rastika, Icha. (2019). Kata Warga yang Setuju dan Keberatan atas Larangan Merokok Saat Berkendara. Diakses pada 2 Oktober 2023, dari <https://megapolitan.kompas.com/read/2019/04/02/19165561/kata-warga-yang-setuju-dan-keberatan-atas-larangan-merokok-saat>.

Konsumsi Rokok Per Kapita Indonesia Tertinggi di ASEAN. (2016). Diakses pada 2 Oktober 2023, dari ; <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/31/konsumsi-rokok-per-kapita-indonesia-tertinggi-di-asean>.

MEROKOK DI TEMPAT UMUM? SIAP-SIAP KENA SANKSI. (2002). Diakses pada 2 Oktober 2023, dari ; <https://www.mediajustitia.com/edukasi-hukum/merokok-di-tempat-umum-siap-siap-dikenakan-sanksi/#:~:text=Pemerintah%20pusat%20sebenarnya%20telah%20mencantumkan,sebesar%20Rp50.000.000%2C%2D>.

Muhamad, Nabilah. (2023). Banyak Warga Menilai Konsumsi Rokok di Indonesia Sudah Mengkhawatirkan. Diakses pada 2 Oktober 2023, dari ; <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/08/14/banyak-warga-menilai-konsumsi-rokok-di-indonesia-sudah-mengkhawatirkan>

Pratama, Rizki. (2019). 1001 Alasan Pemotor Merokok Sambil Berkendara. Diakses pada 2 Desember 2023, dari ; <https://oto.detik.com/berita/d-4497722/1001-alasan-pemotor-merokok-sambil-berkendara>

Purbaya, Angling Adhitya. (2018). Viral Pemuda yang Matanya Infeksi Berat Karena Abu Rokok Pemotor. Diakses pada 2 Desember 2023, dari ; <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-3950976/viral-pemuda-yang-matanya-infeksi-berat-karena-abu-rokok-pemotor>

Woodyatt, Lydia. (2015). *The Power Of Public Shaming, For Good And For Ill*.
Diakses pada 12 Juni 2024, dari ; <https://theconversation.com/the-power-of-public-shaming-for-good-and-for-ill-38920>



SUMBER GAMBAR

<https://www.artstation.com/artwork/AdQaq> Diakses pada Jumat, 3 Mei 2024 Pukul 16:00 WIB

<https://www.cyphart.com/ses> pada Jumat, 3 Mei 2024 Pukul 16:00 WIB

<https://depositphotos.com/id/photos/anjing-kampung.html> Diakses pada Jumat, 3 Mei 2024 Pukul 16:00 WIB

<https://www.flickr.com/photos/132289648@N05/17508470838/in/photostream> Diakses pada Jumat, 3 Mei 2024 Pukul 16:00 WIB

<https://fonts.google.com/specimen/Montserrat?query=MONTSERAT> Diakses pada Senin, 6 Mei 2024 Pukul 10:00 WIB

<https://id.theasianparent.com/bayi-terperangkap-di-jari-jari-ban-motor> Diakses pada Senin, 6 Mei 2024 Pukul 14:00 WIB

<https://jakarta.tribunnews.com/2019/09/24/berikut-rute-transjakarta-yang-terkena-dampak-demo-mahasiswa-di-gedung-dpr-mpr> Diakses pada Sabtu, 4 Mei 2024 Pukul 11:00 WIB

<https://kupasmotor.wordpress.com/2018/03/04/kontroversi-lagi-sekarang-polisi-bilang-merokok-atau-mendengar-musik-waktu-berkendara-itu-boleh/> Diakses pada Jumat, 3 Mei 2024 Pukul 18:00 WIB

<https://kupasmotor.wordpress.com/2018/03/04/kontroversi-lagi-sekarang-polisi-bilang-merokok-atau-mendengar-musik-waktu-berkendara-itu-boleh/> Diakses pada Sabtu, 4 Mei 2024 Pukul 16:00

<https://otomotif.kompas.com/read/2021/04/19/151200515/ini-bahayanya-jika-anak-di-bawah-umur-dibiarkan-mengendarai-motor> Diakses pada Senin, 6 Mei 2024 Pukul 16:00 WIB

<https://pemilu.kompas.com/read/2017/02/11/104400730/inovasi.indonesia.kini.biker.bisa.nyender.di.motor> Diakses pada Jumat, 3 Mei 2024 Pukul 20:00 WIB

<https://www.khalidmustafa.info/2008/11/12/balada-pengendara-motor.php> Diakses pada Sabtu, 4 Mei 2024 Pukul 20:00 WIB

<https://www.kompasiana.com/arditaher/5535b4a96ea8346426da42f1/inilah-perilaku-unik-pengendara-motor-di-indonesia> Diakses pada Jumat, 3 Mei 2024 Pukul 17:00 WIB

<https://www.liputan6.com/otomotif/read/5035041/wanita-ini-tegur-pengendara-mobil-yang-merokok-berani-banget> Diakses pada Jumat, 3 Mei 2024 Pukul 16:00 WIB

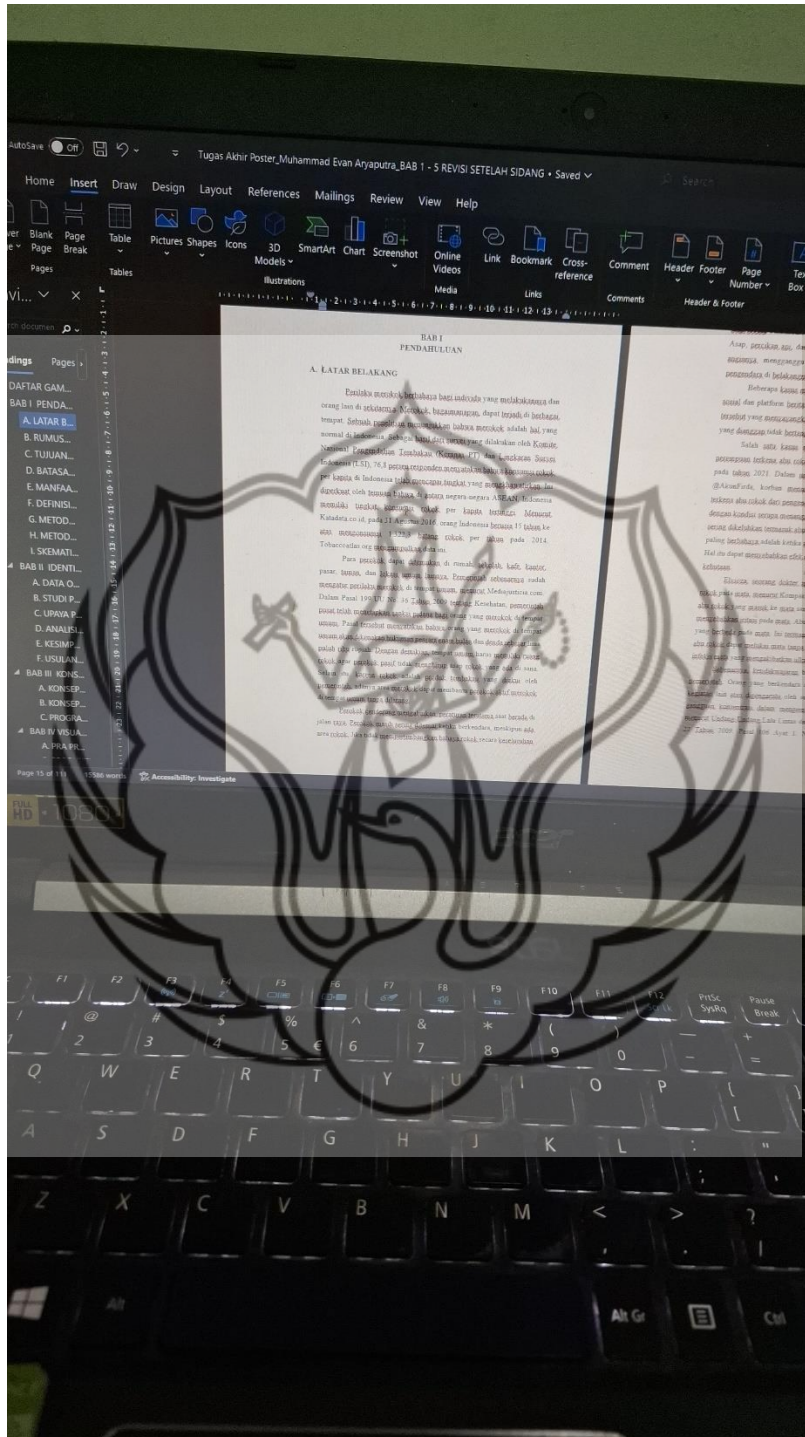
<https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2017/Pemerintah-Akan-Wajibkan-Tukang-dan-Kuli-Bangunan-Punya-Sertifikat-Keahlian/> Diakses pada Jumat, 3 Mei 2024 Pukul 17:00 WIB

<https://x.com/gilbhas/status/1039760235190251525> Diakses pada Jumat, 3 Mei 2024



DAFTAR LAMPIRAN

A. Dokumentasi Pengerjaan Tugas Akhir



B. Dokumentasi Persiapan *Display* Pameran Tugas Akhir



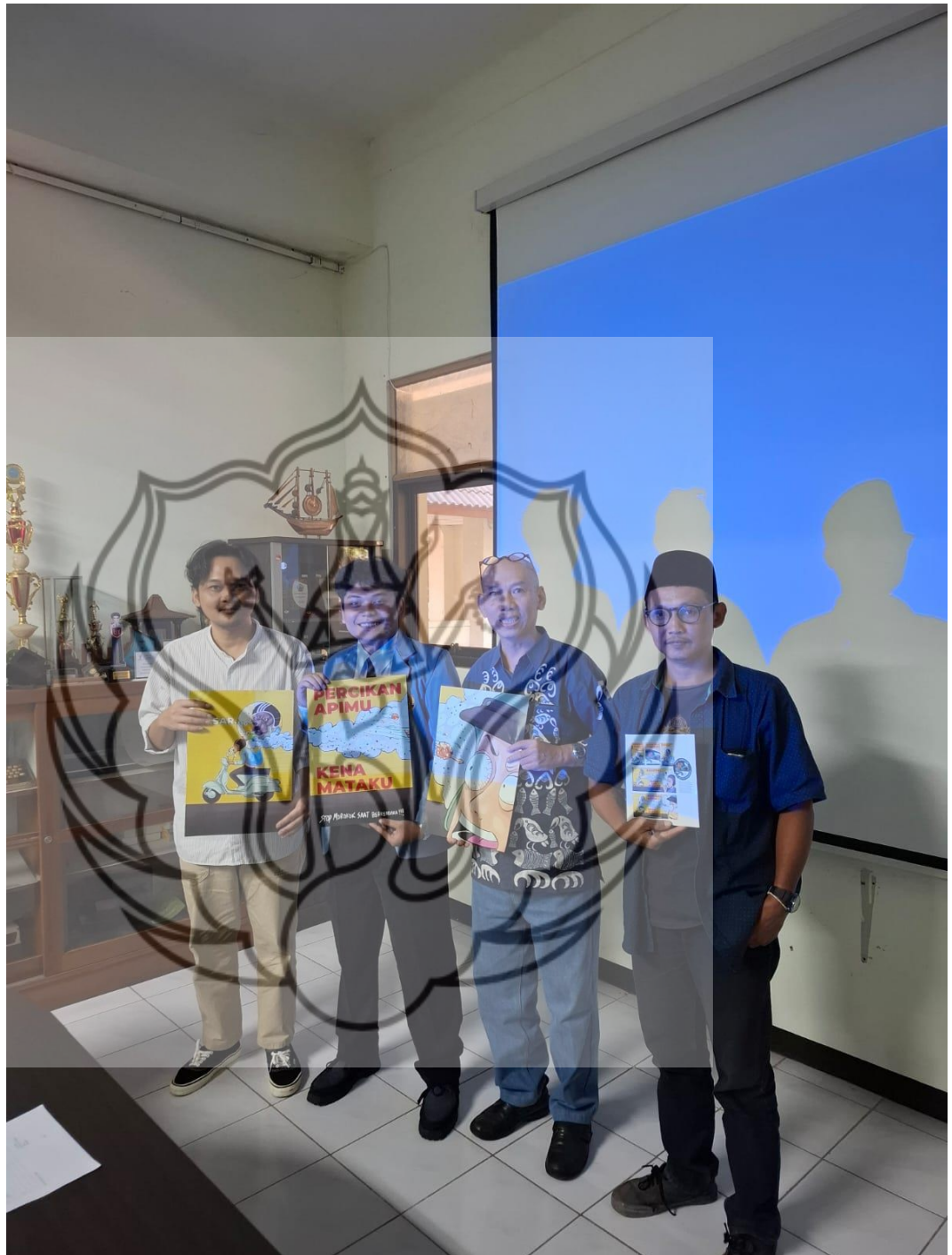
C. Dokumentasi *Display* Pameran Tugas Akhir



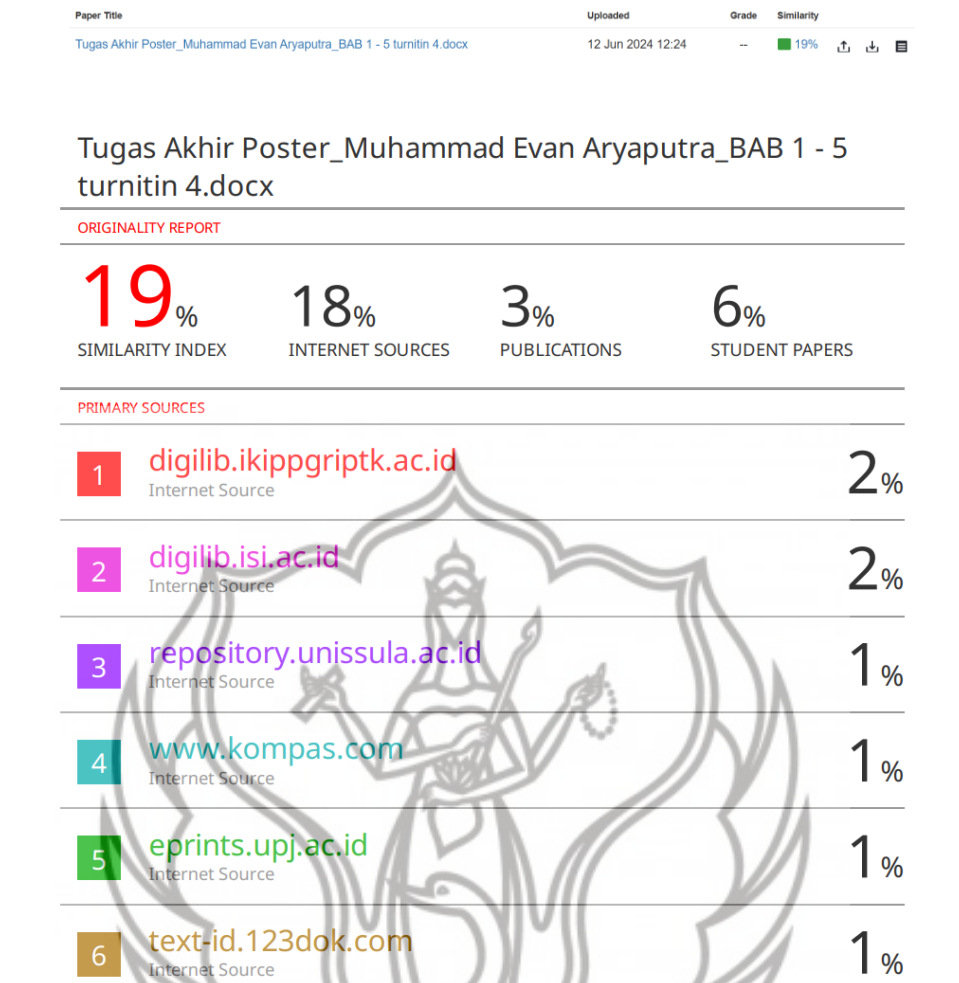
D. Dokumentasi Foto di Depan Display Pameran Tugas Akhir



E. Dokumentasi Ujian Sidang Tugas Akhir




F. Hasil Cek Turnitin



G. Lembar Konsultasi


TA.02



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI RUPA
 Jalan Parangtritis Km 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001

**LEMBAR KONSULTASI
 BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN**

Nama : Muhammad Swan Anugraha
 NIM : 1812560024
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Pembimbing(I) II *) : Dr. Hartono Karnadi, M.Sn
 Semester : Genap/Genap *) Tahun Akademik : 2023/2024
 Judul Tugas Akhir : Perencanaan Poster Sebagai Media Kepedulian Terhadap
 Bahaya Mengikuti Saat Berkendara

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing
9/10/2023	Revisi Proposal (Gelar Balabang)	
10/10/2023	Konsultasi BAB 2	
16/10/2023	Revisi BAB 1 dan 2	
2/12/2023	Konsultasi BAB 3 (Semua)	
6/12/2023	Revisi BAB 2 (Tinjauan Futura)	
16/12/2023	Konsultasi Konsep Karya	
25/02/2024	Konsultasi BAB 3 (Tinjauan Keabang)	
31/03/2024	Konsultasi karya dan penyajian wawancara	
14/04/2024	Konsultasi karya dan BAB 2 (Kajian Hoster)	
30/04/2024	Konsultasi karya dan Revisi BAB 2 (Dah Operasional)	
13/05/2024	Konsultasi karya dan Revisi BAB 2 (Lanjutan Teori)	
23/05/2024	Konsultasi karya, BAB 3, dan BAB 4, dan BAB 5	

*) coret yang tidak perlu




LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN

Nama : Muhammadiyah Ewan Aruputra
NIM : 181256024
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Pembimbing I (I)* : Aditya Utama, S.Sos, M.Sn.
Semester : ~~Genap~~/Genap *) Tahun Akademik : 2023/2024
Judul Tugas Akhir : Perancangan Poster Sebagai Media Kepablitian Terhadap
Botolnya Merokok Saat Berkendara

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing
8/10/2023	Konsultasi Revisi Proposal	Adh
11/10/2023	Konsultasi Konsep Perancangan	Adh
18/10/2023	Konsultasi BAB 2 (Pendahuluan)	Adh
14/12/2023	Konsultasi BAB 3 (Pembahasan)	Adh
18/12/2023	Revisi BAB 2 (Tinjauan Pustaka & Data operasional)	Adh
17/01/2024	Revisi BAB 1 (Metode Penelitian)	Adh
18/02/2024	Konsultasi Konsep Karya	Adh
20/03/2024	Konsultasi Konsep Karya	Adh
5/03/2024	Konsultasi Konsep Karya	Adh
14/04/2024	Konsultasi BAB 2 dan BAB 3	Adh
16/04/2024	Konsultasi Karya	Adh
20/05/2024	Konsultasi Karya BAB 3, BAB 4, BAB 5	Adh

*) coret yang tidak perlu

H. Surat Persetujuan Ujian Sidang

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA****TA.03**



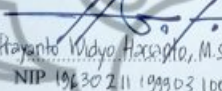
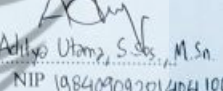
Jalan Parangtritis km 6,5, Telepon (0274) 381590, Yogyakarta 55001
Laman www.fsr.isi.ac.id

**SURAT PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING
UNTUK MENGIKUTI UJIAN TUGAS AKHIR
Semester ~~Genap~~/Genap*) Tahun Akademik 2023/2024**

Nama : Muhammad Evan Aryoputra
Nomor Mahasiswa : 1812560024
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Pengkajian (Penciptaan*)
Perancangan Poster Sebagai Media Kepedulian Terhadap Bahaya Merudak Saat
Berkendara

Dibuktikan bahwa mahasiswa tersebut telah memenuhi syarat dan siap untuk mengikuti ujian tugas akhir, pada bulan Juni tahun 2024.

Yogyakarta,

Mengetahui, Ketua Jurusan/Ket. Prodi*)  Daru Nugroho, S.S., M.A. NIP. 198701032015041002 Dosen Wali	Menyetujui, Dosen Pembimbing I  Drs. Hafidha Kurnadi, M.Sn. NIP. 196502091995121001 Dosen Pembimbing II
 Dr. Hayanto Widyo Harsanto, M.Sn. NIP. 196302111999031001	 Adhito Utama, S.Sec., M.Sn. NIP. 198409092014041001

*) coret yang tidak perlu