

**PERANCANGAN *AMBIENT MEDIA* SEBAGAI
UPAYA PENCEGAHAN AKSI *KLITIH* ANTAR
PELAJAR DI YOGYAKARTA**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
Dalam bidang seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

Dimas Dwi Saputra

NIM 2221443411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN *AMBIENT MEDIA* SEBAGAI
UPAYA PENCEGAHAN AKSI *KLITIH* ANTAR
PELAJAR DI YOGYAKARTA**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
Dalam bidang seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

Dimas Dwi Saputra

NIM 2221443411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN *AMBIENT MEDIA* SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN
AKSI KLITIH ANTAR PELAJAR DI YOGYAKARTA**

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar Magister Seni

Telah dipertahankan pada tanggal **13 Januari 2025**

Oleh:
Dimas Dwi Saputra
NIM 2221443411

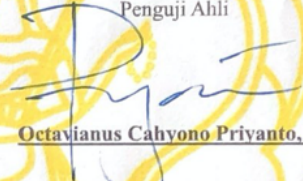
Di hadapan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Tim Penguji

Pembimbing Utama

Penguji Ahli


Dr. Prayanto Widyo Marsanto, M. Sn


Octavianus Cahyono Privanto, Ph. D

Ketua Tim Penguji


Dr. Fortunata Tyasrinestu, M. Si

Yogyakarta, **03-02-2025**

Direktur
Program Pascasarjana ISI Yogyakarta



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M. Si

PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk:

Kedua orang tua dan keluarga, terima kasih atas doa, dukungan, dan kasih sayang. Terima kasih untuk semua teman-teman dan orang-orang baik di sekitar saya yang telah memberi dukungan dan membantu dalam hal apa pun untuk penyelesaian tugas akhir ini. Dari kalianlah saya selalu belajar dan mengembangkan diri untuk menjadi lebih baik.



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa tesis yang saya tulis ini belum pernah digunakan untuk memperoleh gelar akademik dari perguruan tinggi mana pun dan belum pernah dipublikasi dalam bentuk apa pun. Tulisan ini merupakan hasil penelitian dan mengacu pada berbagai referensi yang dipaparkan dalam karya ini. Saya menjamin keaslian tesis ini dan bersedia menerima sanksi jika dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 30 Desember 2024

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Dimas Dwi Saputra', is placed above the printed name.

Dimas Dwi Saputra

PERANCANGAN *AMBIENT MEDIA* SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN AKSI *KLITIH* ANTAR PELAJAR DI YOGYAKARTA

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Magister Seni Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2025

Oleh: Dimas Dwi Saputra

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari pengalaman empiris keluarga, topik *klitih* dipilih dalam penelitian ini, karena penting dan sangat emosional bagi penulis. *Klitih* merupakan salah satu permasalahan kota yang harus mendapat perhatian lebih dari berbagai pihak. Tujuan dari penelitian ini memberikan pencegahan aksi *klitih* dengan merancang suatu *ambient media* yang menarik, mengedukasi, serta membangun kesadaran publik terkhusus pelajar SMA. Adapun teori yang digunakan pada penelitian ini yaitu, *ambient media*, komunikasi visual, teori komunikasi, teori desain, retorika visual, persepsi visual (prinsip Gestalt), dan teori kognitif sosial.

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dari Tim Brown dengan tahapan *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*. Diawali dengan memahami permasalahan yang ada dan diakhiri dengan tes media kepada target audiens. Terdapat metode pendukung dalam menganalisis data dengan mengungkap 5W + 1H. Menghasilkan sebuah media komunikasi visual dengan media utama berupa *ambient media* dan media pendukung berupa *sticker, x-banner, dan video pendek*. Perancang telah melakukan tahapan tes dengan melakukan uji media terhadap 25 sampel target audiens melalui tes langsung dengan karya *ambient media* dilengkapi dengan kuesioner yang telah disebar. Adanya karya *ambient media* sebagai pencegahan aksi *klitih* antar pelajar SMA di Yogyakarta. Sebuah upaya untuk menjaga generasi muda agar tidak terjerumus pada tindakan negatif yang berdampak buruk bagi diri sendiri dan masyarakat.

Kata Kunci : *Klitih, Ambient media, Pelajar*

***DESIGN OF AMBIENT MEDIA AS AN EFFORT TO PREVENT KLITIH
ACTS BETWEEN STUDENTS IN YOGYAKARTA***

*Program Written Accountability
Master of Arts Program Graduate Program
Yogyakarta Indonesian Institute of the Arts, 2025*

By: Dimas Dwi Saputra

ABSTRACT

This research departs from the family's empirical experience, the topic of research was chosen in this research, because it is important and very emotional for the author. Klitih is one of the city's problems that must receive more attention from various parties. The aim of this research is to prevent klitih by designing a media environment that is attractive, educational and builds public awareness, especially high school students. The theories used in this research are ambient media, visual communication, communication theory, design theory, visual rhetoric, visual perception (Gestalt principles), and social cognitive theory.

This research uses the design thinking method from Tim Brown with the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Starting with understanding the existing problems and ending with a media test on the target audience. There is a supporting method for analyzing data using 5W + 1H. Produce a visual communication medium with the main media in the form of ambient media and supporting media in the form of stickers, x-banners and short videos. The designer has carried out the test stage by conducting media tests on 25 samples of the target audience through direct tests with ambient media works accompanied by questionnaires that have been distributed. The existence of ambient media works as a prevention of klitih between high school students in Yogyakarta. An effort to protect the younger generation from falling into negative actions that have a bad impact on themselves and society.

Keywords: Klitih, Ambient media, Students

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan kemudahan yang diberikan sehingga dapat terselesaikan tugas akhir ini, dengan judul “Perancangan *Ambient Media* Sebagai Upaya Pencegahan Aksi *Klitih* Antar Pelajar di Yogyakarta”. Tanpa dukungan dari orang-orang yang rela mengorbankan waktu, tenaga, pikiran, dan materi tesis ini tidak mungkin dapat selesai. Maka pada kesempatan ini penulis ini berterima kasih kepada:

1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si. selaku direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Prayanto Widy Harsanto, M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi, pengetahuan, saran, dan bahkan kritik. Terima kasih atas kerendahan hatinya untuk membimbing dan selalu bersedia untuk memberi masukan.
3. Kedua orang tua penulis, yaitu Cecep Buntoro dan Alm Sri Karyani yang selalu memberi semangat dan dukungan dalam bentuk apa pun.
4. Seluruh narasumber, bapak Dimas Priyo Sejati, S.H., M.H. dari Lembaga Studi dan Bantuan Hukum Sejati, Saudara Alex (Nama Samaran) selaku narasumber mantan pelaku *klitih*, dan saudara Satria Galang narasumber korban *klitih*.
5. Teman-teman kelas penciptaan prodi desain angkatan 2022 yang selalu memberi semangat dan bantuan.
6. Serta semua pihak yang membantu dalam proses perancangan ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga penelitian ini dapat memberi manfaat kepada khalayak umum dan khususnya pada bidang akademik. Penulis tidak memungkiri bahwa karya ini jauh dari kata sempurna, maka untuk itu penulis membuka diri untuk segala kritik dan saran.



Yogyakarta, 30 Desember 2024

Dimas Dwi Saputra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Perancangan.....	9
E. Manfaat Perancangan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Pustaka	Error! Bookmark not defined.
B. Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. <i>Ambient Media</i>	Error! Bookmark not defined.
2. Komunikasi Visual	Error! Bookmark not defined.
3. Teori Komunikasi	Error! Bookmark not defined.
4. Teori Desain.....	Error! Bookmark not defined.
5. Retorika Visual	Error! Bookmark not defined.
6. Persepsi Visual (Prinsip Gestalt)	Error! Bookmark not defined.
7. Teori Kognitif Sosial	Error! Bookmark not defined.
8. Klitih.....	22
C. Tema/Ide Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
D. Konsep Perwujudan.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. *Timeline dari Customer Journey***Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Foto Korban Klitih (Keluarga Penulis).....	2
Gambar 2.	Ramai Klitih di Media Sosial.....	4
Gambar 3.	Bagan Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.	Perbedaan font Sans Serif dan Serif .	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5.	Skema <i>Design Thinking</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6.	Wawancara dengan saudara Alex (nama samaran) sebagai mantan pelaku klitih	Error! Bookmark not defined.
Gambar 7.	Wawancara dengan saudara Satria Galang sebagai korban klitih	Error! Bookmark not defined.
Gambar 8.	Wawancara dengan saudara Dimas Priyo Sejati, S.H., M.H. <i>advocates & legal consultant</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 9.	<i>Mind Mapping</i> (Pemetaan Pikiran)...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 10.	Sketsa Kursi dan Meja Tampak Depan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 11.	Sketsa Kursi dan Meja Tampak Belakang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 12.	Referensi Desain	Error! Bookmark not defined.
Gambar 13.	Sketsa Desain Ilustrasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 14.	Warna 1 Desain Ilustrasi 1-5	Error! Bookmark not defined.
Gambar 15.	Warna 1 Desain Ilustrasi 6-10	Error! Bookmark not defined.
Gambar 16.	Warna 2 Desain Ilustrasi 1-5	Error! Bookmark not defined.
Gambar 17.	Warna 2 Desain Ilustrasi 6-10	Error! Bookmark not defined.
Gambar 18.	Warna Terpilih Ilustrasi 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 19.	Warna Terpilih Ilustrasi 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 20.	Warna Terpilih Ilustrasi 3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 21.	Warna Terpilih Ilustrasi 4	Error! Bookmark not defined.
Gambar 22.	Warna Terpilih Ilustrasi 5	Error! Bookmark not defined.
Gambar 23.	Warna Terpilih Ilustrasi 6	Error! Bookmark not defined.
Gambar 24.	Warna Terpilih Ilustrasi 7	Error! Bookmark not defined.
Gambar 25.	Warna Terpilih Ilustrasi 8	Error! Bookmark not defined.

Gambar 26. Warna Terpilih Ilustrasi 9.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 27. Warna Terpilih Ilustrasi 10.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 28. Mockup Karya <i>Ambient Media</i> 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 29. Mockup Karya <i>Ambient Media</i> 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 30. Sketsa Patung Klitih 1.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 31. Sketsa Patung Klitih 2.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 32. Sketsa Jok Motor	Error! Bookmark not defined.
Gambar 33. Sketsa Ilustrasi Baliho	Error! Bookmark not defined.
Gambar 34. <i>Inking</i> Ilustrasi Baliho.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 35. Ilustrasi Baliho	Error! Bookmark not defined.
Gambar 36. Desain Kerangka Baliho	Error! Bookmark not defined.
Gambar 37. Desain Portal.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 38. Desain <i>Police Line</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 39. <i>Mockup</i> Karya <i>Ambient Media</i> 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 40. Karya <i>Ambient Media</i> 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 41. Karya <i>Ambient Media</i> 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 42. Karya <i>Ambient Media</i> 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 43. Karya <i>Ambient Media</i> 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 44. Sketsa <i>Sticker</i> 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 45. Sketsa <i>Sticker</i> 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 46. Sketsa <i>Sticker</i> 3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 47. <i>Inking Sticker</i> 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 48. <i>Inking Sticker</i> 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 49. <i>Inking Sticker</i> 3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 50. <i>Coloring Sticker</i> 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 51. <i>Coloring Sticker</i> 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 52. <i>Coloring Sticker</i> 3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 53. Sketsa <i>X-banner</i> 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 54. Sketsa <i>X-banner</i> 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 55. <i>X-banner Ambient Media</i> 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 56. <i>X-banner Ambient Media</i> 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 57. <i>Mockup X-banner Ambient Media</i> 1	Error! Bookmark not defined.

Gambar 58. *Mockup X-banner Ambient Media 2*.**Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Glosarium**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Lembaga Hukum**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. Kartu Nama Advokat/Konsultan Hukum**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Kuesioner Data Perancangan.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5. Kuesioner Tes Media**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6. Dokumentasi Tes Media**Error! Bookmark not defined.**



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belakangan ini kriminalitas jalanan di Yogyakarta kian meningkat, tak lain tak bukan karena gencarnya aksi kriminalitas jalanan yang mayoritas dilakukan oleh pelajar. Di kota maupun kabupaten fenomena *klitih* kian marak terjadi di beberapa wilayah. *Klitih* adalah aksi yang identik dengan saling serang, baik dengan senjata tajam atau tumpul hingga menimbulkan korban. Aksi *klitih* adalah aksi kriminalitas jalanan yang mayoritas dilakukan oleh pelajar, dengan korban yang juga mayoritas pelajar atau usia remaja. Rasa cemas dan khawatir selalu datang, ketika kita berkendara larut malam. Topik *klitih* menjadi topik yang sangat penting bagi penulis, karena penulis bersinggungan langsung dengan fenomena ini. Kata *klitih* yang awalnya hanya sekedar topik perbincangan masyarakat menjadi kata yang menimbulkan kemarahan, kesedihan, dan trauma yang mendalam bagi korban.

Adik penulis pernah menjadi korban *klitih* pada 29 Oktober tahun 2021 tepatnya saat beliau sedang menempuh pendidikan di SMK. Kejadian terjadi sekitar pukul 01:30 WIB dini hari di Jalan Taman Siswa Yogyakarta. Berawal dari nongkrong di angkringan milik temannya, kemudian mereka pulang larut malam. Adik penulis dan rombongan 6 orang 3 motor hendak pulang, saat melintasi Jalan Taman Siswa dari arah selatan dibuntuti satu motor 2 orang tidak mengenakan helm. Kemudian dikejar hingga belok ke arah timur masuk gang kampung, di situ salah satu pelaku mengeluarkan senjata tajam jenis celurit panjang dan langsung menebaskan ke arah adik penulis dan rombongan secara membabi buta. Adik penulis yang berada di rombongan belakang mencoba menangkis celurit yang

hampir mengenai punggung belakang. Akhirnya celurit mengenai lengan kirinya, hingga menimbulkan luka yang cukup panjang dan dalam. Korban mengalami luka bacok sepanjang 15 cm, mengenai pembuluh darah hingga putusnya 2 urat. Kemudian dilakukan operasi dan dijahit 27 jahitan. Kemudian korban mendapat penanganan di rumah sakit Hidayatullah namun harus dirujuk ke rumah sakit Sardjito karena luka yang terlalu parah, dan harus dilakukan operasi. Akibat peristiwa tersebut korban mengalami cacat ringan, keterbatasan gerak tangan dan jari.

Peristiwa memilukan yang menimbulkan luka fisik dan traumatis ini, sangat merugikan korban dan keluarga, menghambat aktivitas dan pendidikan. Bahkan aksi *klitih* bisa merenggut masa depan. Penulis berharap peristiwa memilukan ini menjadi yang terakhir, dan semoga tidak terjadi di keluarga, sanak saudara teman-teman sekalian. Berangkat dari pengalaman empiris keluarga, topik *klitih* menjadi topik yang dipilih dalam perancangan ini, maka dari itu menjadi penting dan sangat emosional bagi penulis. *Klitih* juga merupakan salah satu permasalahan kota yang harus mendapat perhatian lebih dari berbagai pihak dan elemen masyarakat.



Gambar 1. Foto Korban *Klitih* (Keluarga Penulis)
Sumber : Dokumentasi Pribadi

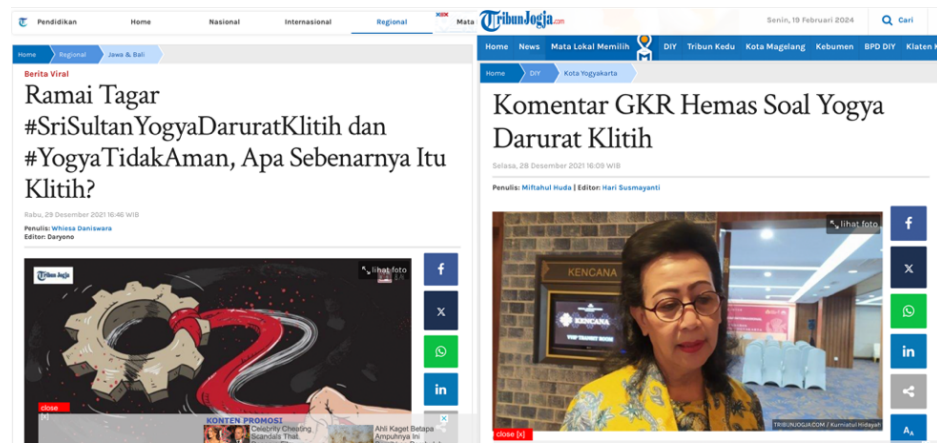
Para pelajar mengaku melakukan *klitih* untuk mendapat pengakuan dari teman-temannya atau antar kelompok geng lain, selain itu mereka mengklaim mendapatkan reputasi bagus di lingkungannya, namun ada pula yang melakukan *klitih* atas dasar pelampiasan permasalahan pribadi atau keluarga. Kasus *klitih* ini populer pada tahun 2016 yang awalnya hanya perilaku kenakalan remaja antar kelompok pelajar namun kemudian merambah dengan korban yang beragam, korban *klitih* mengalami pergeseran hingga masyarakat luas.

Menurut data yang diperoleh kasus kriminalitas jalanan tidak pernah berhenti namun grafiknya hanya melandai. Beberapa tahun kemudian kembali meningkat. Peningkatan kasus kejahatan jalanan di Derah Istimewa Yogyakarta terlihat dari data Polda DIY. Menurut catatan dari Polda DIY, pada 2020 terdapat 52 laporan tindak kejahatan jalanan. Angka ini meningkat menjadi 58 kasus di tahun 2021. Ragam kejahatan jalanan ini antara lain berupa pencurian, perampasan, pencopetan, tawuran, pembegalan, hingga pembacokan yang menimbulkan korban jiwa.

Kejahatan pembacokan di jalanan yang dikenal masyarakat Yogyakarta dengan istilah *klitih* ini cukup meresahkan warga. Contoh kasusnya yang terjadi pada akhir 2021, dua kasus *klitih* sempat mencuat dalam jeda waktu berdekatan. Peristiwa pertama terjadi di Jalan Kaliurang, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman pada 27 Desember 2021 sekitar pukul 01.30 WIB dini hari. Kejadian kedua berlangsung di hari yang sama yaitu pada malam hari yang berlokasi di *underpass* Kentungan, Sleman.

Peristiwa tersebut direspons oleh warga net dengan menaikkan tagar #YogyaTidakAman serta #SriSultanYogyaDaruratKlitih pada *platform* media sosial Twitter/X. Salah satu *tweet* yang menggunakan tagar tersebut menyerukan kepada

Gubernur DIY Sri Sultan Hamengku Buwono X untuk turut turun tangan mengatasi kejahatan jalanan di DIY. Berselang empat bulan kemudian, aksi *klitih* kembali terjadi di kota pelajar pada 3 April 2022 dini hari sekitar pukul 02.10 WIB. Peristiwa kali ini menewaskan satu orang pelajar. Kematian disebabkan oleh luka di bagian kepala akibat sabetan senjata tajam berupa gir sepeda motor (Kompas, 2022).



Gambar 2. Ramai *Klitih* di Media Sosial
Sumber : TribunJogja.com

Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis berinisiatif memberikan perhatian untuk meningkatkan kepedulian pada fenomena *klitih*. Desain komunikasi visual dapat hadir mengkomunikasikan informasi atas fenomena dan permasalahan-permasalahan yang ada dengan memainkan peran penting, dalam menyampaikan pesan-pesan edukasi, pembelajaran, dan pencegahan, untuk menanggulangi suatu masalah terkhusus kriminalitas jalanan ini.

Desain komunikasi visual dapat berperan memberikan himbauan, kesadaran, dan pencegahan untuk pelajar. Pesan-pesan visual yang kuat, tepat sasaran, dan efektif harapannya dapat mencegah keterlibatan pelajar dalam menyikapi kriminalitas jalanan ini. Pesan-pesan visual yang tegas, menarik, dan menggugah dapat membantu merealisasikan atau mewujudkan misi yang terkandung di dalamnya. Pada permasalahan ini dapat membantu memicu tindakan positif dari

pelajar, mengedukasi dan meningkatkan *awareness* dalam upaya menanggulangi kriminalitas jalanan yang dimulai dari diri sendiri. Selain itu dapat mendorong tindakan preventif, misalnya dengan melapor ke polisi atau pihak sekolah jika melihat aktivitas mencurigakan baik di lingkungan sekolah maupun di jalanan, membantu menciptakan lingkungan yang lebih aman dan nyaman, memberikan pemahaman tentang hukum dan aturan, selain itu juga dapat membantu pelajar untuk memahami konsekuensi, sanksi dari tindakan mereka dan membantu mencegah keterlibatan mereka terhadap kelompok geng atau tindakan kriminalitas jalanan *klitih* ini. Hukum pidana anak membenarkan undang-undang lain di luar KUHP yang bertalian dengan masalah anak seperti ketentuan hukum yang diatur dalam undang-undang Nomor 11 Tahun 2012 Tentang Sistem Peradilan Pidana Anak (Caang, D.T., 2022).

Desain komunikasi visual memiliki beberapa media komunikasi yang sering digunakan dalam penyampaian suatu informasi dan edukasi seperti poster, komik, animasi, video layanan masyarakat, info grafis, dan masih banyak lagi media konvensional yang telah dibuat sebelumnya. Pada perancangan ini dan atas dasar permasalahan yang terjadi, memantik penulis untuk merancang suatu media non konvensional yang masih jarang dimanfaatkan kegunaannya, yaitu *ambient media*. *Ambient media* adalah suatu bentuk iklan yang mengoptimalkan konteks medium, khalayak, dan produk sehingga tercipta suasana dan sensasi tertentu yang mampu menyinergikan penyampaian pesan dan pembuktian pesan melalui pengalaman langsung khalayak konsumen terhadap pesan tersebut (Wijaya, 2011a: 120). Sesuai namanya *ambient media* merujuk pada mediumnya, hal ini yang membedakan dengan media-media konvensional atau tradisional lainnya seperti yang dikenal

selama ini, seperti televisi, surat kabar, koran, majalah, radio, *billboard*, brosur dan masih banyak lagi.

Ambient media menjadi terobosan untuk membangkitkan gairah audiens untuk dapat merespons suatu iklan, pesan dalam bentuk baru yaitu *ambient*. *Ambient media* merupakan media periklanan yang memanfaatkan lingkungan (*environment*) dengan cara yang unik sehingga audiens yang melewati melihat dan membaca iklan ini bisa tersenyum, tertawa, serta tergugah hati dan perasaannya namun audiens merasa tidak tersinggung terhadap pesan yang disampaikan, selain itu iklan *ambient media* menciptakan suasana dan sensasi melalui visual hidup atau nyata, iklan ini memberikan pengalaman langsung khalayak konsumen terhadap pesan yang disampaikan, itulah mengapa iklan *ambient media* berbeda dengan media konvensional lainnya.

Ambient media menjadi tawaran medium yang menarik atas rasa bosannya masyarakat akan iklan yang monoton, iklan terkadang menyinggung atau melakukan pelanggaran dengan menyerang kompetitor lain. Dalam perancangan *ambient media*, kreator dituntut menyerap, menyimpan, dan mengolah berbagai pengetahuan dari berbagai sumber yang ada, kemudian pengetahuan-pengetahuan itu diseleksi secara teknis dalam suatu sistem internal agensi atau biro iklan dalam bentuk *brief*, maupun secara alamiah oleh kreator itu sendiri. Pengetahuan-pengetahuan yang dibutuhkan oleh seorang kreator iklan adalah sama saja, apa pun bentuk iklannya, dan mediumnya. Bahkan prosesnya pun serupa. Setiap kreator memiliki gaya sendiri dalam mengaktualisasikan pesan yang dibuatnya, karena itulah para kreator iklan dituntut memiliki wawasan yang luas, pengalaman konsumtif dan aditif yang memadai, sehingga di kepala para kreator selalu tersedia

berbagai cadangan pengetahuan, di luar pengetahuan formal sebagaimana yang tersaji dalam sebuah *brief*. Iklan *ambient media* memang memiliki kekuatan menarik perhatian khalayak di sekitarnya dan cenderung lebih mudah menciptakan kepercayaan karena khalayak merasakan pengalaman langsung dengan isi pesan yang disampaikan (Wijaya, 2011b:58).

Berdasarkan permasalahan dan data yang telah dipaparkan, diperlukan suatu media terobosan baru untuk memberikan edukasi dan pencegahan atas kriminalitas jalanan *klitih*, yaitu penulis menawarkan suatu konsep perancangan *ambient media*. *Ambient media* memiliki kekuatan menarik perhatian khalayak dan menciptakan pengalaman langsung dengan pesan yang hendak disampaikan, maka dari itu *ambient media* yang hendak dibuat tidak hanya mengedukasi, tetapi juga memperhatikan nilai artistik agar memiliki daya pikat audiens (*stopping power*).

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah :

1. Bagaimana melakukan upaya pencegahan aksi *klitih* dengan *ambient media*?
2. Bagaimana merancang *ambient media* yang dapat mengedukasi dan menarik bagi pelajar sebagai upaya pencegahan aksi *klitih* di Yogyakarta ?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan komunikasi visual ini meliputi :

1. Target audiens dari perancangan ini yaitu, pelajar SMA dengan batasan usia sekitar 15 sampai 18 tahun. Pemilihan target audiens tersebut berdasarkan data dan beberapa kasus yang telah dipaparkan pada latar belakang, bahwa mayoritas pelaku aksi *klitih* dilakukan oleh pelajar.
2. Terkait lokasi yang menjadi objek penelitian berpusat pada kota Yogyakarta. *Klitih* merupakan salah satu permasalahan kota yang cukup serius yang terjadi di Yogyakarta beberapa tahun ini, selain itu Yogyakarta merupakan kota pelajar, banyak pelajar yang berasal dari luar daerah untuk menempuh pendidikan di kota ini. Pelajar tersebut sangat mungkin bersinggungan langsung dengan kasus kriminalitas jalanan yang melibatkan pelajar ini.
3. Perancangan ini memiliki suatu batasan dalam memberikan edukasi dan kesadaran terhadap dampak atau bahaya aksi *klitih* yang mungkin saja bisa merenggut masa depan pelajar.
4. Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah *ambient media* dengan sasaran lokasi di sekolah, galeri, dan *public space*. Adapun media pendukung dalam perancangan ini juga memanfaatkan media sosial, Instagram, dan Tiktok.
5. Metode perancangan yang digunakan yaitu *design thinking* dari Tim Brown yang memiliki 5 tahapan yaitu: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Digunakannya metode ini karena sesuai dengan kebutuhan perancangan yang akan diciptakan, dengan mengumpulkan dan menganalisis fenomena, fakta, serta data yang ada di lapangan, lalu

dikolaborasi dan elaborasi dengan suatu ide kreatif. Dengan harapan dapat memecahkan permasalahan yang ada.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini untuk memberikan pencegahan aksi *klitih* dengan merancang suatu *ambient media* yang menarik dan dapat memberikan edukasi serta membangun kesadaran publik terkhusus pelajar SMA.

E. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, perancangan ini menawarkan pembeda dengan media-media konvensional atau tradisional yang sering kita jumpai, melalui *ambient media*. *Ambient media* dirancang untuk memberikan interaksi yang baru, membangun *mood* dan *eeling audience*, memberikan ingatan, dan menghasilkan perhatian massal di tempat terpusat.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk *civitas academica*, sebagai mahasiswa Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta hal ini merupakan syarat dalam memenuhi gelar magister yang akan diraih melalui *solving problem* dari aksi *klitih* melalui *ambient media*.

- b. Untuk masyarakat luas agar dapat menjadi edukasi dan membangun kesadaran untuk terlibat dalam pencegahan aksi yang akan menimbulkan dampak negatif.
- c. Untuk praktisi atau akademisi di bidang DKV hal ini akan menjadi suatu referensi penciptaan karya, terkhusus karya periklanan *ambient media*.

