

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
PENCEGAHAN PENYEBARAN PENYAKIT FLU BURUNG DI
YOGYAKARTA DENGAN FORMAT ANIMASI 2D**



KARYA DESAIN

Febrianto Tri Kurniawan

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
PENCEGAHAN PENYEBARAN PENYAKIT FLU BURUNG DI
YOGYAKARTA DENGAN FORMAT ANIMASI 2D**



KARYA DESAIN

Febrianto Tri Kurniawan

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
PENCEGAHAN PENYEBARAN PENYAKIT FLU BURUNG DI
YOGYAKARTA DENGAN FORMAT ANIMASI 2D**



KARYA DESAIN

Febrianto Tri Kurniawan
NIM 001 1188 024



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

2007

Tugas Akhir Disain berjudul:

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Pencegahan Penyebaran Penyakit Flu Burung di Yogyakarta dengan Format Animasi 2D”, diajukan oleh Febrianto Tri Kurniawan, NIM 001 1188 024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 14 Agustus 2007 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 132133718

Pembimbing II/ Anggota



Drs. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn

NIP. 131996634

Cognate/ Anggota



Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn

NIP. 132061187

Ketua Program Studi Disain
Komunikasi Visual/ Anggota



Drs. Lasimari, M. Sn.

NIP. 131773135

Ketua Jurusan Disain/ Ketua/
Anggota



Drs. Ant. Hendro Purwoko

NIP. 131284654



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Sukarman

NIP. 130521245



Kupersembahkan kepada
Ayah dan Ibu tercinta,
Mas Andri& keluarga,
Diajengku,
Sahabat dan teman-temanku semua...

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang mendalam penulis panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Agung beserta Rasul Nya atas terselesaikannya Tugas Akhir Karya Desain ini.

Tugas Akhir Karya Desain ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dalam bidang Desain Komunikasi Visual

Untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, sudah barang tentu penulis tidak dapat mengabaikan jasa semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk itu, penulis menghaturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Yang terhormat Bapak Hartono Karnadi, selaku pembimbing Tugas Akhir Karya Desain Komunikasi Visual yang telah mengorbankan waktu dengan diskusi panjang serta telah mencurahkan segala perhatiannya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Yang terhormat Bapak Sumbo Tinarbuko, selaku pembimbing II atas segala pengertian, kesabaran dan kemurahan hatinya dalam membimbing penulis hingga selesainya Tugas Akhir ini.
3. Yang terhormat Bapak/Ibu dosen yang telah membantu dalam segala hal dari sejak menjadi mahasiswa hingga saya dapat menyelesaikan pendidikan ini.
4. Yang terhormat Bapak Hendro Purwoko, selaku Ketua Jurusan Desain yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis.

5. Yang terhormat Bapak Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segenap pimpinan dan karyawan di Akmawa yang telah memberikan segala bantuan dan kemudahan selama penyusun menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Yang terhormat Bapak Lasiman, selaku Ketua Program Studi yang telah memberikan segala bantuan dan kemudahan selama penyusun menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis hingga selesainya Tugas Akhir ini.
8. Terima kasih untuk keluarga dan sahabat-sahabat saya

Di dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain Komunikasi Visual ini, penulis menyadari akan banyaknya kelemahan. Namun demikian penulis berharap agar Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan terutama siapa saja yang membaca dan mengapresiasi Tugas Akhir ini.

Semua saran dan kritik yang membangun dari semua pihak yang membaca Tugas Akhir Karya Desain Komunikasi Visual ini sangat diharapkan dan akan penyusun terima dengan tangan, pikiran dan hati yang terbuka.

Yogyakarta, 14 Agustus 2007

Febrianto Tri Kurniawan

UCAPAN TERIMA KASIH

Sujud syukur kepada Allah SWT karena atas izin dan kehendak-Nya lah TA ini dapat terlaksana..

Terima kasih kepada :

Bapak Sukarman selaku Dekan FSR ISI Yogyakarta

Bapak Hendro Purwoko selaku Ketua Jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta

Bapak Lasiman selaku Ketua Program Studi DKV ISI Yogyakarta,

Bapak Hartono Karnadi dan Sumbo Tinarbuko selaku pembimbing TA.

Teman-Teman FSR,FSP,FSMR

Teman-teman Komunitas di ISI Yogyakarta

Terima kasih juga kami haturkan kepada :

Bapak, Ibu atas doa, cinta, kasih sayang, spirit dan kesabarannya, Masku Andri dan Kak Era, Diajengku Sayang dan keluarga atas dukungan spirit dan moril, Teman - teman tim sukses: Apri Urek-urek & team, Roby Setiawan, Faisal Aditiya & keluarga, Dadush Bogues Plastik Music Laboratory, Grek Arya Four Colour, Parlo & keluarga, Danang Hadi Tape, Mandegani Duniarto, terima kasih untuk bakat dan kebaikannya.

Kawan-kawan Kepompong 2000 :

Andika Indrayana, Agung Tri Prasetyo, Arief Novianto, Constatinus Elang Perkasa, Dodi Kurniawan, Ervan Dwi Kurniawan, Erick Gideon Tarigan, Farid Stevie Asta, Fathul Ikhsan, FX.Wahyu Widiatmoko, Guritno Johar, Gunara, Hermawan Cahyo, Hikmah Novita Kurniati, Iman Santoso, I Kadek Suadnyana, Indrawanto Hadi, Johan Tri Rozah, Juta Aris Sutrisno, Muhammad Rasyid, Mohammad Sholeh, Ni Gusti Made Mas Mareta, Ommand Abdurrachman, Reza

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul.....	i
Pengesahan.....	ii
Persembahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Abstraksi.....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah Perancangan.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Ruang Lingkup Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Metode Perancangan.....	6
G. Kerangka Dasar Perancangan.....	8
H. Skematika Perancangan.....	10
BAB II. ANALISIS DATA.....	11
A. Pengumpulan Data.....	11
1. Flu Burung.....	11
2. Iklan Layanan Masyarakat Flu Burung.....	16

B. Pengolahan Data.....	18
BAB III. KONSEP DESAIN.....	24
A. Sintesis.....	24
B. Perencanaan Media.....	28
C. Perencanaan Kreatif.....	54
BAB IV. PERANCANGAN.....	80
A. <i>Lay Out</i> Kasar.....	80
B. Pra Produksi.....	83
C. Produksi.....	85
D. Pasca Produksi.....	90
Sketsa Desain Karakter.....	92
Desain Karakter Hitam Putih.....	97
Desain Karakter Berwarna.....	102
Sinopsis.....	107
Storyboard Seri Pertama.....	113
Storyboard Seri Kedua.....	122
Storyboard Seri Ketiga.....	131
Storyboard Seri Keempat.....	140
Rough Lay Out Media Pendukung.....	148
Komprensif Lay Out Media Pendukung.....	161
Final Art Work Media Pendukung.....	185

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Data Penyebaran Virus H5N1 di dunia	15
Tabel 2 Program acara terpilih	37



BAB I

ANALISIS DATA

A. Latar Belakang Masalah

Sepertinya bencana yang datang menimpa bangsa Indonesia tak kunjung berakhir, setelah bencana alam yang memporak - porandakan tatanan sosial dan masyarakat, kini giliran wabah penyakit mematikan yang mengepidemi dan membuat ketakutan masyarakat. Virus H5N1 atau yang lebih dikenal dengan virus Flu Burung menjadi momok yang menakutkan bagi hampir semua masyarakat dunia. Di Indonesia sendiri penyebaran virus tersebut sudah pada tahap yang mengkhawatirkan dan harus segera diadakan langkah komprehensif untuk menghentikan penularan dan penyebaran virus ini.

Virus yang membunuh hewan maupun manusia ini memang bukan hal baru, fakta menunjukkan virus ini sudah berkembang sejak tahun 1918 di Spanyol dan bahkan membunuh 500.000 jiwa kala itu. Sedangkan di Asia sendiri muncul pada tahun 1957 dan pada pertengahan tahun 2003 virus tersebut kembali membunuh ribuan orang, dengan korban terbanyak di Vietnam. Di Indonesia sendiri hingga 2007 sudah memakan banyak korban baik pada hewan ternak maupun pada manusia. Virus yang secara umum dikenal dengan nama *Spanish Influenza* tersebut telah membunuh kurang lebih 50 juta jiwa di hampir seluruh belahan dunia.

Masalah Flu Burung adalah masalah bersama, untuk menghentikan penyebaran virus mematikan tersebut membutuhkan kerja sama dari segala pihak,

terutama masyarakat. Dalam beberapa kasus Flu Burung yang ditemukan pada beberapa wilayah di Indonesia terjadi karena kontak antara unggas dan manusia, atau dengan kata lain korban yang terkena virus tersebut hidup diantara unggas. Kelalaian manusia juga menjadi penyebab terjadinya penyebaran Flu Burung, banyak dari para korban yang tidak mengindahkan himbauan maupun arahan dari pemerintah, seperti penyemprotan desinfektan, maupun himbauan berupa iklan di media cetak dan elektronik. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya masyarakat yang tidak banyak mengetahui prosedur maupun gejala penularan flu burung, sehingga kasus flu burung semakin lama semakin menyebar di beberapa penjuru daerah Indonesia

Dalam konteks komunikasi visual, tentu apapun media yang dibuat atau dirancang sebagai alat untuk mempublikasikan himbauan maupun peringatan sangatlah penting. Namun tentu tidak semua media dapat secara efektif bisa mengkomunikasikan pesan kepada masyarakat. Salah satu yang dianggap sangat efektif adalah media Televisi atau TV *Commercial*. Media TV dianggap sangat efektif untuk mengkomunikasikan pesan verbal dan visual kepada masyarakat. Namun saat ini kesadaran masyarakat untuk mengapresiasi iklan TV sangat rendah, sebagian masyarakat menganggap iklan TV mengganggu dan tidak berguna, sedangkan yang lain tanpa perasaan lebih suka mengganti chanel saat iklan TV tersebut ditayangkan. Untuk lebih dapat membuat masyarakat tertarik dan memahami dengan jelas Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Penyebaran penyakit Flu Burung ini diperlukan suatu strategi kreatif yang lain dan lebih

menarik dari Iklan Layanan Masyarakat sejenis yang sudah pernah ada, tanpa mengurangi pesan yang akan disampaikan.

Mungkin dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa memang perlu sebuah metode terpadu yang membuat masyarakat dapat mengakses informasi tentang ancaman, penyebaran dan pencegahan yang dapat dilakukan secara mandiri. Tentu semua hal tersebut membutuhkan media yang tidak hanya gamblang dalam menginformasikan pesan, namun juga harus menarik dan efektif.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pendekatan humor dapat membantu menghasilkan perancangan ILM yang efektif, tepat guna, unik dan menghibur, terutama bagi *target audience* perncangan ILM Pencegahan Penyakit Flu Burung di Yogyakarta dan sekitarnya.
2. Bagaimana teknik animasi 2D diharapkan dapat menghasilkan sebuah karya perancangan ILM Pencegahan Penyakit Flu Burung di Yogyakarta dan sekitarnya menjadi lebih menarik.
3. Bagaimana media Televisi/TV *Commercial* dapat menjadi media yang tepat dan efektif untuk mensosialisasikan ILM Pencegahan Penyakit Flu Burung di Yogyakarta dan sekitarnya.
4. Bagaimana membuat perancangan ILM Pencegahan Penyakit Flu Burung yang tepat guna sehingga dapat membantu mencegah menyebarnya virus/ penyakit tersebut di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta yang mencakup Kotamadya Yogyakarta, Kabupaten Sleman,

Kabupaten Bantul, Kabupaten Kulonprogo dan Kabupaten Gunung Kidul.

C. Tujuan Perancangan

1. Penggunaan pendekatan humor dalam ILM Pencegahan Penyakit Flu Burung diharapkan dapat menghadirkan bentuk komunikasi yang efektif dan tepat guna bagi *target audience* yang dituju.
2. Perancangan ILM Pencegahan Penyakit Flu Burung ini akan menggunakan teknik animasi 2D. Dengan teknik ini iklan layanan masyarakat yang dirancang diharapkan akan menjadi lebih menarik, karena kelebihan teknik animasi adalah dapat memvisualkan hal-hal yang tidak dapat dilakukan oleh manusia.
3. Penggunaan media TV sebagai media utama dalam perancangan ILM Pencegahan Penyakit Flu Burung ini diharapkan dapat menyampaikan isi pesan secara efektif dan komprehensif. Dibandingkan dengan media elektronik lainnya, media TV dianggap lebih memasyarakat dan dapat dengan mudah diakses oleh semua kalangan.
4. Perancangan ILM Pencegahan Penyakit Flu Burung ini diharapkan dapat membantu mencegah penyebaran virus/penyakit tersebut di Daerah Istimewa Yogyakarta yang mencakup Kotamadya Yogyakarta, Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul, Kabupaten Kulonprogo dan Kabupaten Gunung Kidul.

D. Batasan Ruang Lingkup Perancangan

1. Perancangan akan fokus terhadap pencegahan menyebarnya virus/ penyakit flu burung di masyarakat.
2. Bentuk desain dan bentuk media adalah Penggunaan Teknik Animasi 2D untuk media Televisi/ *Audio Visual*.
3. Daerah Istimewa Yogyakarta yang mencakup Kotamadya Yogyakarta, Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul, Kabupaten Kulonprogo dan Kabupaten Gunung Kidul.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat perancangan secara teoritis :

Diharapkan secara teoritis manfaat perancangan ini dapat membantu mencegah penyebaran virus flu burung yang kian hari semakin meluas di beberapa daerah di Indonesia pada umumnya dan di Daerah Istimewa Yogyakarta pada khususnya.

Dalam konteks penggunaan audio visual yaitu animasi 2D, adalah penerapan 9 prinsip dasar animasi yang menjadi dasar teknis dalam perancangan ILM ini. Prinsip dasar animasi yang digunakan diharapkan mampu menjadi dasar terciptanya ILM dengan teknik animasi 2D yang menarik, unik, efektif, dan komunikatif.

2. Manfaat perancangan secara praktis:

Diharapkan secara praktis perancangan ini dapat menjadi masukan bagi mahasiswa, akademisi maupun lembaga pendidikan

Desain Komunikasi Visual serta siap saja yang tertarik oleh ilmu Desain Komunikasi Visual. Untuk mahasiswa yang akan terjun ke dalam dunia periklanan, setidaknya mereka akan mendapatkan sebuah gambaran alternatif tentang konsep ILM yang nantinya pasti akan sangat dibutuhkan dalam perancangan komunikasi visual khususnya dalam bidang periklanan. Bagi mahasiswa yang mempunyai ketertarikan dengan dunia animasi 2D, karya ini dapat menjadi bahan referensi untuk karya-karya yang menggunakan teknik animasi sebagai dasar kreatif perancangan komunikasi visual maupun multimedia.

Bagi lembaga pendidikan serta akademisi, perancangan ini mungkin saja dapat menjadi pembanding dan referensi untuk karya-karya yang akan dibuat pada masa mendatang.

F. Metode Perancangan.

Perancangan ini secara garis besar mencakup dua tahapan desain yakni perencanaan dan perancangan. Perencanaan mencakup : identifikasi dan analisis data, sedangkan dari segi perancangan : penetapan media dan konsep kreatif disertai *lay out*.

Detail metode perancangan :

1. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data yang berhubungan dengan flu burung dan hal-hal yang terkait dengannya. Dari pengumpulan data ini dapat diharapkan memberi masukan terhadap unsur-unsur yang diperlukan

baik secara verbal, tekstual maupun visual guna membangun bentuk secara keseluruhan dalam proses perancangan iklan layanan masyarakat Pencegahan Penyebaran Penyakit Flu Burung di Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengumpulan data dilakukan dengan cara :

2. Studi Literatur

Mengumpulkan data dari literatur yang dapat berupa buku, artikel, film yang relevan dengan Flu burung dan didukung dengan cerita yang lain yang memiliki kesamaan karakteristik guna memperkaya elemen-elemen verbal maupun visual dalam proses perancangan.

3. Wawancara

Melakukan wawancara dengan koresponden yang berkaitan dengan penyakit flu burung guna memperkuat karakteristik dari perancangan iklan layanan masyarakat ini baik secara verbal maupun visual.

4. Data lapangan dan dokumentasi

Dilakukan dengan pemotretan terhadap unsur-unsur visual yang memiliki keterkaitan dengan perancangan iklan layanan penyakit flu burung baik itu dari segi lokasi (berguna dalam proses pembentukan modelling karakter maupun objek yang ada dalam kisah ini) maupun karakter (berguna dalam proses pembentukan gerakan animasi yang akan dibentuk dalam proses perancangan. Pengambilan gambar ini dapat dilakukan dengan penggunaan camera foto SLR maupun *Handycam*.

5. Metode analisis data

Dalam kasus perancangan ini, penulis akan menggunakan metode 5W+ 1H (*What, Who, Where, When, Why, How*)

G. Pola/Kerangka Dasar Perancangan

1. Pra Produksi

- Tujuan Kreatif
- Strategi Kreatif
- Program Tayangan
- Perangkat Lunak dan Perangkat Keras
- Sinopsis
- Skenario
- Program Kreatif
- Konsep Kreatif
- *Visual*
- *Audio*
- *Visual Program*
- Tokoh
- Latar Belakang (*Background*)
- Warna
- Komposisi
- *Typografi*

2. Produksi

- Animasi 2 Dimensi
- *Audio*
- *Sound Effect*
- Musik Ilustrasi

3. Pasca Produksi

- *Digital Composite*
- *Mastering*



H. Skematika Perancangan

