

**PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL
ANTI KORUPSI WAKTU PADA SISWA SISWI SMA**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL
ANTI KORUPSI WAKTU PADA SISWA SISWI SMA**

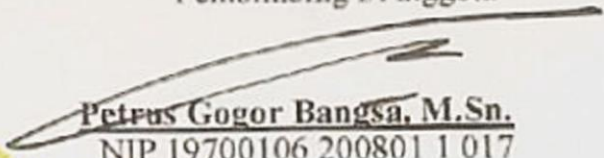


Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2017

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL ANTI KORUPSI WAKTU PADA SISWA SISWI SMA diajukan oleh Syaiful Fathah, NIM 111 2189 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 13 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

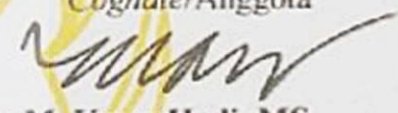
Pembimbing I/Anggota


Petrus Gogor Bangsa, M.Sn.
NIP 19700106 200801 1 017


Pembimbing II/Anggota


Andi Harvanto, M.Sn.
NIP: 19801125 200812 1 003

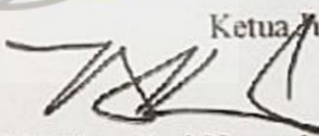
Cognate/Anggota


Drs. M. Umar Hadi, MS
NIP.19580824 198503 1 001

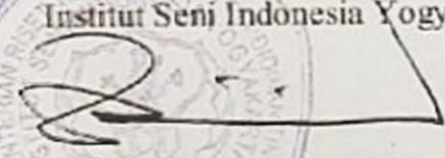
Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual/Anggota


Indiria Maharsi, M.Sn.
NIP: 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP: 19770315 200212 1002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP: 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syaiful Fathah
NIM : 111 2189 024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul : Perancangan Kampanye Digital Anti Korupsi Waktu pada Siswa Siswi SMA

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh perancangan desain yang ada dalam laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh pertanggungjawaban dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, juli 2017

Syaiful Fathah

KATA PENGANTAR

Perancangan “*Kampanye Digital Anti Korupsi Waktu* pada siswa-siswi SMA ” ini merupakan sebuah bentuk upaya dari penulis untuk menanggapi atau menjawab kegelisahan penulis terhadap permasalahan tindak kedisiplinan pada waktu yang dilakukan para pelajar SMA di Indonesia yang tanpa mereka sadari merupakan bagian dari korupsi. Dalam hal ini penulis mencoba menciptakan sebuah karya yang membahas permasalahan sosial dan mewujudkannya dari sisi DKV, sehingga dengan berbagai riset dan pertimbangan, tercetuslah ide untuk menciptakan sebuah kampanye yang menggunakan media digital. Di mana saat ini perkembangan internet sangat pesat, khususnya di Indonesia.

Secara personal, perancangan ini merupakan sebuah penciptaan yang diharapkan mampu menjadi karya yang nantinya dapat berguna dan tentunya menginspirasi baik bagi masyarakat luas maupun dalam lingkup DKV (desain komunikasi visual). Sehingga mampu memunculkan ide-ide kreatif lainnya.

Yogyakarta, Juli 2017

Syaiful Fathah

UCAPAN TERIMAKASIH

Banyak syukur saya panjatkan atas segala nikmat dan karunia sang maha pencipta alam semesta, Allah SWT Serta junjungan besar Nabi Muhammad SAW. Terwujudnya penulisan dan karya saya, tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, untuk itu, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr M. Agus Burhan, M.Hum. selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiawati, M. Des, selaku Dekan fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M,A selaku ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Indiria Maharsi, S,Sn., M.Sn selaku ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Gogor Bangsa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang sangat selalu ramah dan selalu sabar menghadapi saya dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini. Terima kasih atas segala nasehat dan semua ilmu yang diberikan.
6. Bapak Andi Haryanto, M.Sn. selaku Pembimbing II yang sangat baik, penuh wawasan dan selalu sabar menghadapi saya, juga untuk diskusi hebat dan panjang dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, terima kasih atas segala kebaikan dan ilmunya.
7. Bapak FX. Widyatmoko, M.sn. selaku Dosen Wali yang selalu memberikan pencerahan dan pengertian dan selalu ramah di setiap pertemuan.
8. Orangtua tercinta, Ibu Hasriani, Bapak Afrizon, yang selalu mendukung dari berbagai aspek, moral maupun materi. Adik-adik saya yang selalu berbaik hati menghibur dan menemani hari-hari dirumah, Sarah, Adha, dan Vira semoga kalian bisa menggapai cita-cita kalian. Amin.
9. Teman-teman seperjuangan, teman-teman kampus ISI Yogyakarta dan teman-teman separamainan. Thoma, Pandu, Teo, Basong, Jarwo, Ega, Jidin, Fajar,

Danang, Fath, dan Diah Nurulia, dan masih banyak lagi Maaf tidak bisa saya sebutkan satu-persatu. Kalian semua luar biasa.



ABSTRAK

Hakikatnya, kampanye sosial adalah sebuah kegiatan kampanye yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan sosial yang terjadi dalam lingkup masyarakat. Begitu juga perancangan “Kampanye Digital Anti Korupsi Waktu pada siswa-siswi SMA” ini, di mana ditunjukkan untuk memahami dan mengatasi permasalahan kurang disiplin waktu pada pelajar di Indonesia. Penggunaan media digital sebagai media untuk berkampanye merupakan sebuah gerakan baru karena begitu pesatnya perkembangan teknologi dan semakin berkembangnya gaya hidup masyarakat. Tidak hanya anak-anak muda, namun orang-orang dewasa pun juga mulai merubah pola hidup mereka. Hal tersebut menimbulkan spekulasi di mana kampanye juga dapat dan dianggap efektif bila dilakukan di media digital seperti internet. Kampanye digital merupakan perwujudan dari kegelisahan penulis yang berawal dari banyaknya media baik elektronik maupun cetak yang memaparkan kasus kurangnya disiplin waktu yang merupakan bagian dari korupsi pada siswa-siswi SMA di Indonesia. Perancangan ini ditunjukkan bagi pelajar yang bersekolah khususnya pelajar SMA yang memiliki gairah muda untuk melakukan hal-hal positif dan belajar dengan baik untuk masa depan mereka dengan melakukan disiplin waktu atau menghargai waktu. Tujuan dari perancangan ini sederhana, sebagai alternatif media edukasi dan informasi bagi pelajar SMA dan masyarakat untuk mengurangi permasalahan kurangnya disiplin waktu.

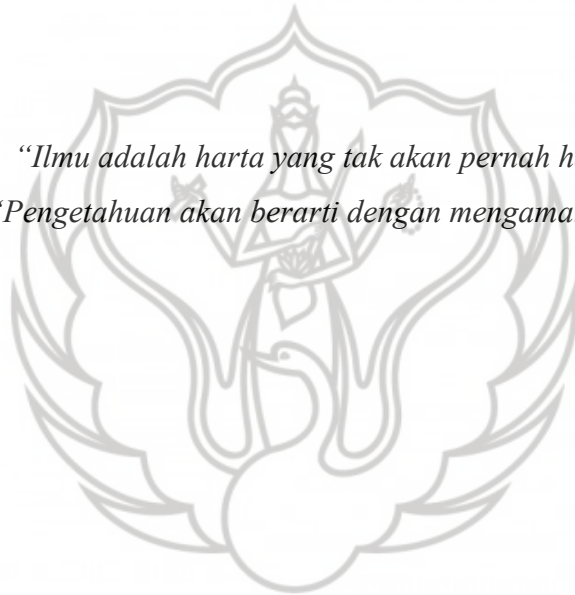
Kata Kunci : Kampanye Sosial, Kampanye Digital, Disiplin Waktu, Korupsi

ABSTRACT

Essentially, a social campaign is a campaign activity undertaken to overcome social problems that occur within the scope of society. So also the project of "Digital Campaign Anti-Corruption Time on high school students" is, where adressed to understand and overcome the problem of less time disciplinary to students in Indonesia. The use of digital media as a medium for the campaign is a new movement because of the rapid development of technology and the growing lifestyle of society. Not only young people, but adults also began to change their lifestyle. It raises speculation that campaigns can also and are considered effective when done in digital media such as the internet. This digital campaign is a manifestation of writer's discomfort which started from the many media both electronic and print that describes the case of lack of time discipline that is part of corruption in high school students in Indonesia. This project is aimed at students who attend school especially high school students who have a young passion to do positive things and learn well for their future by doing time discipline or appreciate time. The purpose of this design is simple, as an alternative media education and information for high school students and the community to reduce the problem of less time disciplinary.

Keyword : Social Campaigns, Digital Campaigns, Time Disciplinary, Corruption

“Ilmu adalah harta yang tak akan pernah habis”
“Pengetahuan akan berarti dengan mengamalkannya”



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Perancangan	7
D. Batasan Perancangan	7
E. Manfaat Perancangan	8
F. Metode Perancangan	9
1. Metode Pengumpulan data.....	9
2. Metode Analisis Data	9
3. Metode Perancangan.....	10
G. Sistematika Perancangan	12
H. Skematika Perancangan	13
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	
A. Identifikasi Masalah	14
1. Pengertian Korupsi.....	14
2. Jenis-jenis Korupsi	16
3. Kasus Korupsi Waktu.....	20
4. Sebab-sebab Terjadinya korupsi	22
5. Penyelesaian Kasus Korupsi.....	27

6. <i>Data Client</i>	30
B. Landasan Teori	32
1. Desain Komunikasi Visual.....	32
2. Kampanye Sosial.....	35
3. Motion Grafis.....	37
4. <i>New Media</i> / Media online.....	39
5. Kelebihan dan Manfaat <i>New Media</i>	40
6. Media Sosial / <i>Social Media</i>	41
7. Kampanye Digital / <i>Digital Campaign</i>	44
8. Contoh Kampanye Digital / <i>Digital Campaign</i>	47
9. Media Kampanye Digital.....	49
C. Data Target Audience	51
D. Consumer Journey	53
E. Perencanaan Media	58
F. Tujuan Media	58
G. Analisis Data	60
BAB III KONSEP PERANCANGAN	
A. Konsep Kreatif	63
1. Strategi Kreatif.....	63
2. <i>Big Idea</i> /Ide Pokok.....	65
3. Judul Kampanye.....	67
4. Pemilihan Media Utama.....	68
5. Pemilihan Media Pendukung.....	69
6. Logo Kampanye.....	70
7. Konsep Media.....	71
8. Aktivasi Kampanye Digital.....	77
9. Biaya Media.....	78
10. Program Media.....	79
11. Konsep Visual.....	81
12. Biaya Kreatif.....	84
13. Biaya Kampanye.....	85

BAB IV VISUALISASI

A. Konsep Video Motion Grafis	86
1. Konsep Cerita	86
2. Desain Karakter	86
3. Konsep video 1.....	88
4. Konsep video 2.....	95
5. Konsep video 3.....	100
B. Media Sosial	105
1. Facebook.....	105
2. Instagram	106
3. Youtube.....	107
C. Merchandise	108
1. <i>T-shirt</i>	108
2. <i>Mug</i>	109
3. <i>Sticker</i>	109
3. <i>Pin</i>	110
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	111
B. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	113
1. Buku	113
2. Tautan	114
LAMPIRAN	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan korupsi di Indonesia sendiri sudah bukan hal asing lagi, melainkan sudah seperti mendarah daging, banyak kasus yang terjadi dan tersiar dipemberitaan. Sepanjang tahun 2014-2015, tercatat 803 kasus korupsi yang sudah diputuskan oleh Mahkamah Agung (MA). Hasil penelitian Laboratorium Ilmu Ekonomi, Departemen Ilmu Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Gadjah Mada, mengungkap 803 kasus itu menjerat 967 terdakwa korupsi. Jika dikalkulasikan sejak tahun 2001 hingga 2015, kasus korupsi yang telah diputus MA pada tingkat kasasi maupun peninjauan kembali mencapai 2.321 kasus. Di lain pihak, jumlah koruptor yang dihukum pada periode itu mencapai 3.109. Jumlah tersebut meningkat drastis jika dibanding dengan data pada 2001-2009. Pada saat itu, kasus korupsi yang telah berjumlah 549 dengan 831 terpidana.

Mayoritas pelaku korupsi adalah laki-laki. Mayoritas pelaku pun diputus bersalah oleh pengadilan negeri hingga MA. Politikus dan swasta tercatat sebagai pelaku terbesar untuk korupsi. Totalnya sekitar 1.420 terpidana. Sedangkan jumlah pelaku korupsi pegawai negeri sipil (PNS) mencapai 1.115 terpidana.

Analisis penelitian itu juga menyebutkan total nilai korupsi oleh politikus dan swasta mencapai Rp 50,1 triliun. Selain itu, penyuapan merupakan modus korupsi yang paling banyak dilakukan. Dari jenis korupsi yang ditangani Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK), modus korupsi mencapai 242 atau sekitar 48 persen pada 2015.

(<http://news.liputan6.com/read/2477341/kasus-korupsi-di-indonesia-menggila>) diakses pada tanggal 27 desember 2016.

Di tahun 2016, Indonesia Corruption Watch menyebutkan adanya peningkatan penyidikan kasus korupsi di tahun 2016. Secara keseluruhan kinerja penanganan perkara kasus korupsi oleh Aparat Penegak Hukum (APH) selama 2016, ICW menemukan jumlah kasus korupsi sebanyak 482 kasus dengan jumlah tersangka 1.101 tersangka dan nilai kerugian negara mencapai 1,45 triliun rupiah. Kasus yang ditangani mencapai 280 kasus dan menyidik sebanyak 532 tersangka (<https://www.merdeka.com/peristiwa/icw-482-kasus-korupsi-rugikan-negara-rp-14-t-di-2016.html>) diakses pada tanggal 27 desember 2017.

Hal tersebut merupakan hal yang memprihatinkan karena dapat mempengaruhi masa depan bangsa, khususnya generasi muda saat ini. Kita dapat mengambil contoh dari pekerja dinas yang bekerja di pemerintahan atau perusahaan karena banyak sekali pemberitaan di media yang di beritakan sering melakukan tindak kurang disiplin. Sesuai dengan PP No. 53 Tahun 2010 tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil Bab II Kewajiban dan Larangan, Pasal 3 angka 11: “Setiap PNS wajib masuk kerja dan mentaati peraturan jam kerja”. Apabila kewajiban sebagaimana tersebut diatas dilanggar dikenakan sanksi berupa: 1. Hukuman Disiplin Ringan terdiri atas : Teguran lisan bagi PNS yang tidak masuk kerja tanpa alasan yang sah selama 5 (lima) hari kerja; Teguran tertulis bagi PNS yang tidak masuk kerja tanpa alasan yang sah selama 6 (enam) sampai dengan 10 (sepuluh) hari kerja; dan Pernyataan tidak puas secara tertulis bagi PNS yang tidak masuk kerja tanpa alasan yang sah selama 11 (sebelas) sampai dengan 15 (lima belas) hari kerja. 2. Hukuman Disiplin Sedang terdiri atas: Penundaan kenaikan gaji berkala selama satu tahun bagi PNS yang tidak masuk kerja tanpa alasan yang sah selama 16 s/d 20 hari kerja Penundaan kenaikan pangkat selama satu tahun bagi PNS yang tidak masuk kerja tanpa alasan yang sah selama 21 s/d 25 hari kerja; dan Penurunan pangkat setingkat lebih rendah selama satu tahun bagi PNS yang

tidak masuk kerja tanpa alasan yang sah selama 26 s/d 30 hari kerja. 3. Hukuman Disiplin Berat terdiri atas: Penurunan pangkat setingkat lebih rendah selama tiga tahun bagi PNS yang tidak masuk kerja tanpa alasan yang sah selama 31 s/d 35 hari kerja; Pemindahan dalam rangka penurunan jabatan setingkat lebih rendah bagi PNS yang menduduki jabatan struktural atau fungsional tertentu yang tidak masuk kerja tanpa alasan yang sah selama 36 s/d 40 hari kerja; Pembebasan dari jabatan bagi PNS yang menduduki jabatan struktural atau fungsional tertentu yang tidak masuk kerja tanpa alasan yang sah selama 41 s/d 45 hari kerja dan Pemberhentian dengan hormat tidak atas permintaan sendiri atau pemberhentian tidak dengan hormat sebagai PNS bagi PNS yang tidak masuk kerja tanpa alasan yang sah selama 46 hari kerja atau lebih.

Ada banyak hal yang melandasi seorang pegawai untuk bekerja baik hukuman yang akan diberikan apabila melakukan kesalahan atau diberikan penghargaan apabila dianggap menunjukkan kinerja yang baik. Namun pada tataran pelaksanaan kita belum mampu dalam menciptakan sistem yang konsisten dan produktif. Sebagai contoh pada saat upacara resmi (apel) pagi atau sore yang akan mendapat pengarahan dan teguran mengenai kedisiplinan mengikuti apel itu sendiri seperti selalu diarahkan pada pegawai yang hadir atau rajin apel. Sedangkan pegawai atau karyawan yang malas dalam upacara resmi tidak mendapat wejangan mengenai disiplin upacara resmi karena sudah jelas pada saat itu yang bersangkutan tidak ada di lapangan. Memang ini terdengar sebagai persoalan yang sangat sepele sekali, namun bila dikaji lebih jauh hal ini bisa menimbulkan kecemburuan bagi pegawai yang notabene rajin mengikuti apel dan lebih jauh lagi bisa mempengaruhi kinerja pegawai. Sebaliknya yang lebih parah lagi ada sebagian yang rajin mengikuti upacara resmi pagi dan sore tapi hanya sebatas itu saja dalam artian setelah upacara resmi berlangsung pagi yang bersangkutan menghilang dari instansi masing-masing dan hadir kembali pada saat upacara resmi sore. Kita sudah sering mendengar PNS yang diberikan surat peringatan, diturunkan pangkatnya,

digelandang ke meja hijau. Semua tindakan itu diniatkan sebagai salah satu media dan sarana pembinaan.

Selain pegawai yang bekerja di lembaga atau perusahaan tindak korupsi waktu juga ada di sekolah atau lembaga pendidikan baik dari guru dan siswa. Fakta menunjukkan, bahwa perilaku jujur di kalangan pelajar masih sangat minim. Hal ini bisa kita lihat masih banyaknya siswa yang menyontek ketika pelaksanaan ujian nasional maupun ulangan harian. Cara-cara instan seperti menyontek adalah sebuah korupsi kecil yang jika dibiarkan akan tumbuh menjadi korupsi besar. Pertanyaannya adalah : apakah seorang guru yang membiarkan siswanya secara bebas menyontek saat ulangan telah mendidik siswanya untuk berperilaku jujur. banyak siswa yang menyontek demi nilai dan terpenuhinya tugas tanpa menghiraukan akibatnya. Selain itu, tidak sedikit dari siswa yang rela mengikuti pelajaran tambahan di luar kelas demi mendapatkan nilai bagus. Tak jarang, beberapa guru yang ‘tidak mau repot’ justru mengajarkan peserta didiknya untuk beramai-ramai kerja sama saat UN dan membeli kunci jawaban.

Dalam kehidupan sehari-hari dalam beraktivitas, sekolah maupun pergi ke kantor pasti punya aturan waktu yang harus ditaati. Namun, kadang kita lalai dan malas untuk mengikuti peraturan yang ditetapkan, karena memang menjadi disiplin bukan hal yang mudah bagi sebagian orang. Hal tersebut memang sudah bukan menjadi rahasia umum. Tau kah anda, apabila kita tidak disiplin mengikuti waktu yang telah ditentukan sekolah ataupun kantor, sebenarnya kita telah melakukan tindak kejahatan korupsi, yaitu korupsi waktu. Memang sederhana, tapi dari hal yang sederhana itu, marilah kita rubah diri kita untuk jadi yang lebih baik.

Persoalan korupsi di Indonesia terkategori kronis, Fakta menunjukkan, bahwa perilaku jujur di kalangan pelajar masih sangat minim. Hal ini bisa kita lihat masih banyaknya siswa yang menyontek ketika pelaksanaan ujian nasional maupun ulangan harian. Cara-cara instan seperti menyontek adalah sebuah korupsi kecil yang jika dibiarkan akan tumbuh menjadi korupsi besar.

Pertanyaannya adalah : apakah seorang guru yang membiarkan siswanya secara bebas menyontek saat ulangan telah mendidik siswanya untuk berperilaku jujur. banyak siswa yang menyontek demi nilai dan terpenuhinya tugas tanpa menghiraukan akibatnya. Selain itu, tidak sedikit dari siswa yang rela mengikuti pelajaran tambahan di luar kelas demi mendapatkan nilai bagus. Tak jarang, beberapa guru yang ‘tidak mau repot’ justru mengajarkan peserta didiknya untuk beramai-ramai kerja sama saat UN dan membeli kunci jawaban.

Dalam perancangan ini mengangkat topic Kampanye Digital Anti Korupsi Waktu pada siswa-siswi SMA, melalui media audio visual motion grafis, motion grafis merupakan bentuk pengembangan dari desain grafis. Konteksnya adalah infografis yang di desain bergerak seperti yang ada pada media audio visual berupa film, video & animasi komputer. Media motion grafis berperan sebagai penyampai pesan yang menarik dalam proses pembelajaran dan memperlancar interaksi dan komunikasi sehingga pesan akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara. lebih khusus ada beberapa manfaat media tersebut yang lebih rinci. Media memungkinkan proses penyampai informasi dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melihat dan memahami secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan siswa betapa banyak sumber sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan siswa di luar lingkungan sekolah. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari

sendiri sumber sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan. Dan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu satunya sumber belajar bagi siswa. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian dan juga motivasi belajar.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah “Kampanye digital Anti Korupsi Waktu untuk Siswa/i SMA” yang mampu menjadi media informasi bagi siswa-siswi SMA Indonesia tentang korupsi waktu yang komunikatif, interaktif, dan menarik ?

C. Tujuan Perancangan

Ada 2 poin tujuan dalam perancangan “Kampanye Digital Anti Korupsi Waktu untuk Siswa-siswi SMA” yaitu :

1. Tujuan Umum

Mengurangi dan mencegah tindak korupsi waktu yang sering terjadi di kalangan pelajar khususnya siswa –siswi SMA.

2. Tujuan Khusus

- a. Memberikan pemahaman, informasi kepada masyarakat khususnya para pelajar tentang apa, bagaimana dan seperti apa itu korupsi waktu.
- b. Meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat (public awareness) tentang korupsi waktu.
- c. Memberikan kontribusi pemikiran terhadap proses dan pelaksanaan pemerintah yang berkaitan dengan kasus korupsi waktu di kalangan pelajar.

D. Batasan Perancangan

Perancangan komunikasi visual anti korupsi waktu sebagai Sarana informasi dalam hal ini lingkup perancangannya menitik beratkan pada bagaimana memvisualisasikan sebuah video motion grafis menjadi media yang interaktif dan unik yang bisa diterima oleh *target audience*.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi mahasiswa
 - a. Menemukan metode dan gagasan secara efektif dan kompleks melalui bahasa visual yang tepat
 - b. Pembelajaran tentang merancang komunikasi visual untuk mensukseskan sebuah motion grafis sesuai dengan target audiens yang dituju.
2. Manfaat bagi Institusi (DKV)

Karya ini bisa menjadi sumber referensi dan informasi dalam perancangan motion grafis dalam kemajuan dan perkembangan Disain Komunikasi Visual.
3. Manfaat bagi Masyarakat Luas
 - a. Menjadi media edukatif dan sarana informatif bagi masyarakat khususnya pelajar agar mampu memahami dan lebih disiplin terhadap waktu.
 - b. Membantu lembaga/organisasi yang juga mengampanyekan permasalahan serupa.

F. Metode Perancangan

Metode pelaksanaan perancangan ini akan menggunakan beberapa tahapan yang akan diperoleh sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam perancangan kampanye ini mencakup pencarian data kepustakaan dan data visual. Data yang dimaksud berkaitan dengan permasalahan sentral dalam kampanye sosial ini, hambatan-hambatan serta solusi yang akan ditawarkan.

Dari metode pengumpulan data yang berupa observasi, wawancara dan studi pustaka, akan dikaji lebih lanjut mengenai analisis dan sintesis agar kegiatan kampanye digital ini tepat sasaran.

a. Observasi

Melakukan pengamatan beberapa obyek yang tepat untuk mengkaji permasalahan yang ada. Obyek tersebut meliputi seperti apa itu korupsi waktu yang terjadi, bagaimana kasusnya, apa faktor penyebabnya, siapa saja pelakunya, dan siapa yang harusnya berperan dalam permasalahan yang ada.

b. Studi Pustaka

Mencari data dengan cara mempelajari dan membaca literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang menjadi obyek penelitian yaitu permasalahan korupsi waktu terhadap siswa sma yang berkaitan dengan judul perancangan ini.

2. Metodel Analisis Data

Dalam perancangan motion graphic anti korupsi waktu Sebagai Sarana edukasi, komunikatif tepatnya akan menggunakan metode analisis 5W+1H (*What, Who, When, Why, Where* dan *How*) sebagai proses dalam menganalisis masalah-masalah di dalam perancangan tersebut.

3. Metode Perancangan

Setelah semua proses analisis data memperoleh hasil, akan menjadi dasar penentuan konsep media dan konsep kreatif perancangan ini, yaitu:

a. Konsep Media

Menentukan penggunaan media untuk menciptakan konsep perancangan kampanye digital yang menarik, kreatif dan komunikatif.

b. Konsep Kreatif

Untuk menciptakan program kampanye digital yang menarik, kreatif dan komunikatif, memerlukan beberapa tahapan agar nantinya dapat memeberikan manfaat bagi *target audience*. Diantaranya sebagai berikut :

- 1) Tujuan Kreatif
- 2) Strategi Kreatif
- 3) Program Kreatif
- 4) Biaya Kreatif

c. Konsep Tata Visual/Desain

Mengaplikasikan dasar-dasar tata rupa dan desain setiap materi media yang akan digunakan untuk perancangan ini.

1) Metode Visualisasi Desain

- Layout ide/layout Kasar
- Layout Komprehensif

2) Final Desain



G. Sistematika Perancangan

Dalam penulisan tugas akhir memiliki sistematika perancangan. Berikut ini adalah sistematika perancangan ini :

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan akan dibahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, metodologi perancangan, sistematika perancangan dan skematika perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

Di dalam bab ini akan membahas data tentang permasalahan korupsi waktu baik kasusnya, penyebab, dampak hingga upaya yang telah dilakukan pemerintah dan juga tentang kampanye sosial. Setelah itu, data yang diperoleh akan dianalisis, kesimpulan dan pemecahan masalah.

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

Bab ini akan membahas seputar perencanaan media, strategi media dan konsep kreatif kampanye sosial yang di dalamnya terdapat ide besar dari perancangan ini.

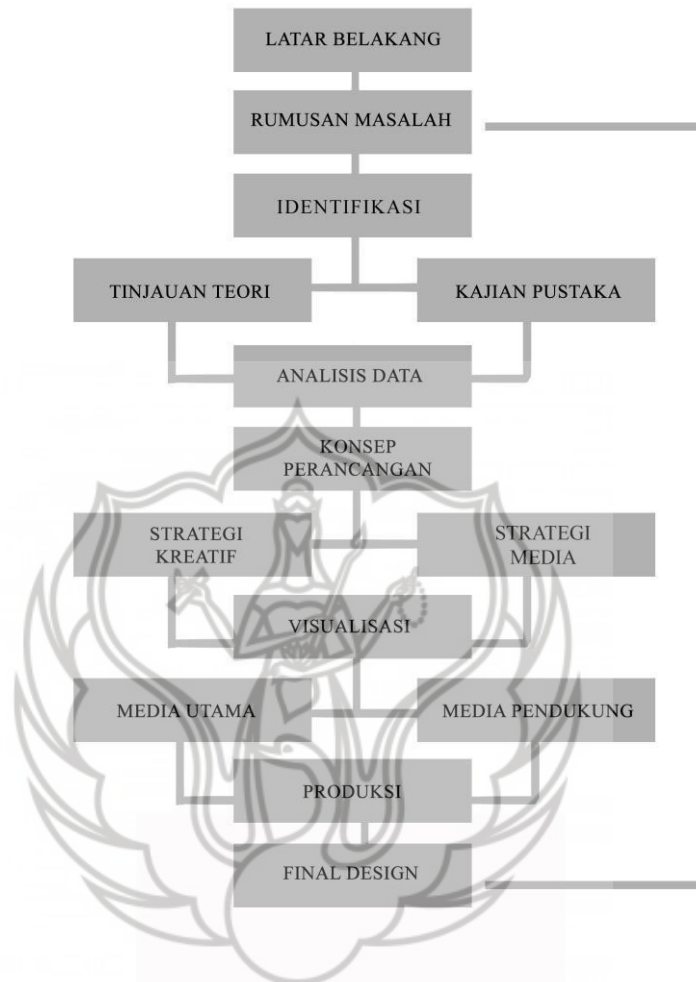
BAB IV. VISUALISASI

Dalam bab ini akan dibahas mengenai bentuk visual dari keseluruhan perancangan secara terperinci dari awal hingga final desain.

BAB IV. PENUTUP

Setelah melewati tahapan-tahapan pembahasan dari bab I hingga bab IV, bab ini akan membahas tentang kesimpulan dan saran.

H. Skematika Perancangan



Tabel 1. Skematika Perancangan
(Sumber: Syaiful Fathah)

