JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL ANTI KORUPSI WAKTU PADA SISWA SISWI SMA

PERANCANGAN

Syaiful Fathah
NIM 1112189024

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Jurnal 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 disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual/Anggota

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Perancangan Kampanye Digital Anti Korupsi Waktu pada Siswa Siwi SMA

Oleh : Syaiful Fathah

NIM : 1112189024

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 ditujukkan 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 ditujukkan 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.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRACT

Designing Anti Time-Corruption Digital Campaign for High School Students

By : Syaiful Fathah

NIM : 1112189024

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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 menyebutkan adanya peningkatan penyidikan kasus korupsi di tahun 2016. Secara keseluruhan kinerja penangan 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 displin. Sesuai dengan PP No. 53 Tahun 2010 tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil Bab II Kewajiban dan Larangan,

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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 alasanan 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 remi 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.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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 masyarat khususnya para pelajar tentang apa, bagaimana dan seperti apa itu korupsi waktu.

   b. Meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat (public awareness) tentang korupsi waktu.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

c. Memberikan kontribusi pemikiran terhadap proses dan pelaksanaan pemerintah yang berkaitan dengan kasus korupsi waktu di kalangan pelajar.

D. Landasan Teori

1. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual (DKV), menurut Tinarbuko (2009: 24) dapat dipahami sebagai salah satu pemecah masalah (komunikasi atau komunikasi visual) untuk menghasilkan suatu desain yang paling baru di antara desain yang baru. Dalam kampanye digital, peran desain komunikasi visual sangat penting, mengingat manusia dengan kesibukannya sehari-hari membutuhkan efektivitas pesan yang baik.

2. Kampanye Sosial

Dalam kamus besar bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka, kampanye sosial diartikan sebagai gerakan atau tindakan yang dilakukan untuk melawan, mengadakan aksi, mengubah keadaan dan mengubah perilaku masyarakat yang berisi tentang masalah sosial kemayarakatan dan bersifat non-komersil (Lukman, 1996: 437).

3. Kampanye Digital / Digital Campaign

Definisi diatas sangat mirip dengan apa yang dimaksud dengan *digital Campaign*. Sebenarnya apabila kita perhatikan dan pelajari lebih dalam, kata *digital campaign* merupakan perpaduan antara dua kata yaitu *digital* (media digital) dan *campaign* (kampanye). Dimana setiap katanya memiliki definisi tersendiri. Kampanye pada prinsipnya merupakan suatu proses kegiatan komunikasi individu atau kelompok yang dilakukan secara terlembaga dan bertujuan untuk menciptakan suatu efek atau dampak tertentu. Rogers dan Storey (1987) mendefinisikan kampanye sebagai "serangkaian tindakan komunikasi yang terencana dengan tujuan untuk menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu" (Venus, 2004:7).

4. Media Online / New Media

New media didefinisikan sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital. Definisi lain media online adalah media yang di dalamnya terdiri dari gabungan berbagai elemen. Itu artinya terdapat konvergensi media di dalamnya, di mana beberapa media dijadikan satu (Lievrouw, 2011). Media baru merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

E. 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.

1. 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.

2. 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.

F. Analisis Data

Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka dapat diambil proses analisis untuk merinci data melalui metode 5W + 1H. Analisis 5W + 1H adalah sebuah studi analisis mengenai *who* (Siapa), *what* (Apa), *why* (Mengapa), *where* (Dimana) dan *how* (bagaimana). Metode ini berpengaruh kuat dalam menjabarkan data tentang perancangan "Kampanye Digital Anti Korupsi Waktu Pada Siswa/i SMA" ini. Analisis 5W + 1H diuraikan sebagai berikut :

1. What

   Kasus kurangnya disiplin waktu atau korupsi waktu ini sangat memprihatinkan, dari data yang diperoleh, kasusnya setiap sekolah sering terjadi. Banyak faktor penyebab terjadinya kurang disiplin waktu pada siswa SMA mulai dari kurangnya peran orang tua dan faktor lingkungan yang mempengaruhi munculnya tindak disiplin waktu (korupsi waktu)

2. Who

   Pelaku Korupsi waktu ini merupakan anak-anak remaja yang berusia 16 sampai 18 tahun. Kasus tersebut menimpa pelaku berdampak pada prestasinya di sekolah, namun juga berdampak pada sisi psikologinya dan nantinya akan berpengaruh di masa depan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

3. Where

Kasus kurangnya disiplin waktu mencakup seluruh sekolah dan bukan hanya kota-kota besar bahkan hingga di plosok daerah, tujuan perancangan ini dikhususkan pada wilayah di indosnesia, khususnya di kota-kota besar yang memiliki akses internet.

4. Why

Korupsi Waktu merupakan salah satu tindakan yang merugikan khususnya bagi siswa SMA. Karena dampaknya sangat mempengaruhi prestasinya di sekolah dan masa depan mereka. Sangat jelas, korupsi waktu harus dilawan dan harus dicegah.

5. When

Perancangan "Kampanye Digital Anti Korupsi Waktu pada Siswa/i SMA" ini akan bejalan selama 1 bulan dimulai pada 9 November hingga 9 Desember 2017 sebagai puncaknya, karena tanggal tersebut bertepatan dengan Hari Anti Korupsi Dunia.

6. How

Upaya untuk mengurangi kasus kurangnya disiplin terhadap waktu bagi pelajar, maka dibuatlah "Kampanye Digital Anti Korupsi Waktu pada Siswa/i SMA" Yang nantinya digunakan sebagai media edukasi, sosialisasi dan informasi bagi masyarakat khususnya para pelajar siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA) agar mampu mengurangi dan mencegah terjadi tindak kedisiplinan disekolah. Perancangan ini akan dititik beratkan pada produksi media digital yang dibagi menjadi media primer dan sekunder, dimana kedua media itu akan saling berhubungan satu sama lain.

Dari beberapa pembahasan yang ada, dapat diambil beberapa point penting yang dapat disimpulkan bahwa kasus korupsi waktu terhadap pelajar SMA harus dicegah dan dilawan. Sudah banyak kasus – kasus tidak disiplinya waktu yang terjadi pada pelajar SMA di Indonesia. Oleh karena itu, dirasa sangat perlu menciptakan sebuah kampanye kreatif untuk menghadapi permasalahan yang ada. Dengan mengajak seluruh lapisan masyarakat berpartisipasi untuk mencegah permasalahan ini, diharapkan nantinya mampu mengurangi jumlah kasus korupsi waktu atau kurangnya displin pada waktu pada siswa siswi SMA.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Pembahasan

1. Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalah taktik, siasat, maupun langkah-langkah yang akan direncanakan dengan konsep kreatif dalam mencapai tujuan kreatif. Strategi yang dibuat diharapkan dapat membuat khalayak tertarik, tergerak, terisnpirasi untuk menjalankan pesan komunikasi kampanye ini.

Strategi kreatif disusun berdasarkan pertimbangan beberapa faktor, antara lain *target audience*, masalah pokok yang dihadapi, pesan yang ingin disampaikan serta manfaat yang dapat diperoleh. Strategi kreatif ini akan dituangkan kedalam yang disebut *creative platform*, yaitu susunan rancangan kerja untuk mengembangkan pelaksanaan program kampanye ini. Berikut ini adalah *creative platform* "Kampanye Digital Anti Korupsi Waktu pada Siswa/i SMA".

d. Masalah pokok yang dihadapi

Banyak pelajar yang kurang menghargai waktu mereka yang sebenarnya sangat mempengaruhi prestasi mereka di sekolah. Kurangnya kesadaran serta pemahaman dari siswa-siswi terhadap permasalahan kurangnya disiplin pada waktu sehingga melupakan kewajiban pendidikan yang diamanahkan oleh orangtua dan guru mereka. Hal tersebut merupakan salah satu permasalahan yang memprihatinkan dan cukup krusial. Karena mereka adalah generasi penerus bangsa di masa depann.

e. Manfaat Bagi *Target Audience*

Adapula beberapa manfaat yang dapat diperoleh target audience, diantaranya adalah sebagai berikut :

1) *Target audience* mendapat informasi, pemahaman tentang apa. bagaimana dan seperti apa itu korupsi waktu.
2) *Target audience* lebih bersikap kritis dan mengetahui seperti apa itu korupsi waktu, yang nantinya diharapkan mereka dapat menjadi pelajar yang lebih disiplin dan menghargai waktu. Sehingga mereka dapat menjadi bibit dari generasi anti korupsi.

f. Positioning

"Kampanye Digital Anti Korupsi Waktu pada Siswa/i SMA" merupakan upaya penyadaran terhadap kasus kurang disiplinya pada waktu pada siswa-siswi SMA di indonesia yang saat ini kurang diperhatikan masyarakat.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

g. Tema Kampanye

Tema Kampanye ini adalah "Generasi Anti Korupsi Waktu" Hal tersebut sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dan tujuan perancangan ini.

h. Bentuk Pesan

1) Pesan Verbal

Bahasa yang digunakan dalam perancangan ini bersifat komunikatif ysng dimaksudkan agar dapat memberikan penggambaran dan penjelasan yang bersifat mengajak dan mempengaruhi *target audience*. Disampaikan secara informatif dan menarik agar nantinya khalayak dapat memahami isi pesan dari perancangan ini. Diharapkan akan ada sikap antisipasi serta aspirasi positif dari *target audience* terhadap permasalahan kurangnya menghargai waktu dan disiplin waktu pada pelajar SMA.

2) Pesan Visual

Bahasa visual yang digunakan akan memakai bahasa dramatis dan simbolis. Hal ini disesuaikan dengan permasalahan tentang korupsi waktu yang sering dilakukan oleh para pelajar SMA di Indonesia, hal tersebut merupakan permasalahan yang memprihatinkan dan harus diantisipasi.

2. *Big Idea* / Ide Pokok

Gagasan dalam peracangan "Kampanye Digital Anti Koupsi Waktu pada siswa/i SMA" adalah sebagai media untuk menginformasikan kepada pelajar khususnya pelajar SMA untuk mengetahui seperti apa korupsi waktu dan secara tidak langsung dapat memberikan edukasi pada mereka, bahwa kebiasaan-kebiasaan tidak disiplin waktu yang kadang tidak dihiraukan dan dianggap hal biasa adalah termasuk salah satu tindakan korupsi.

Dengan mengangkat tema "Generasi Anti Korupsi", perancangan ini ditujukan untuk mengajak *target audience* untuk mengenali, memahami serta merubah pola hidup dan mereka jadi lebih disiplin dan lebih menghargai waktu. Perancangan ini menggunakan media digital yang sesuai dengan *consumer journey* dari *target audience*, yang diharapkan mampu menjangkau dan tepat sasaran.

Dari tema tersebut, diperoleh sebuah konsep yang membahas tentang kebiasaan para pelajar dalam lingkup pendidikan yaitu sekolah. Dimana sering kita jumpai tindakan-tindakan tidak disiplin waktu yang sering dilakukan para pelajar di sekolah. Kebiasaan tersebut dikerucutkan menjadi sebuah konsep yang menyampaikan komunikasi tentang tindakan korupsi waktu yang mungkin tanpa disadari dilakukan oleh para pelajar.

Konsep komunikasi perancangan ini akan dijabarkan menjadi 3 bagian, diantaranya :

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

a. Datang Terlambat Ke Sekolah

Setiap sekolah pasti memiliki aturan dan tata tertib sekolah. Waktu masuk sekolah adalah salah satunya, dan setiap sekolah menetapkan waktu yang berbeda-beda dan memberikan sanksi bagi yang tidak mengikuti peraturan tersebut. Para siswa diharuskan menaati peraturan tersebut sehingga diharapkan mampu menciptakan generasi yang disiplin, waktu khususnya. Namun pada kenyataannya, masih banyak para pelajar yang kadang tidak displin dan tidak menaati peraturan tersebut, tanpa mereka sadari hal tersebut adalah salah satu tindakan korupsi. Hal itu yang harus diluruskan dengan memberi pemahaman dan contoh kasus agar para pelajar tersebut nantinya mampu mengenali dan memahami bahwa hal tersebut adalah tindakan korupsi dan diharapkan mereka mampu merubah kebiasaan buruk tersebut.

b. Bolos Saat Jam Pelajaran

Permasalahan bolos dalam pelajaran adalah hal yang sudah sering terdengar terjadi dikalangan pelajar. Hal itu sering diabaikan dan dianggap hal biasa oleh orang kebanyakan biarpun pada dasarnya tata tertib sekolah bolos saat jam pelajaran tapi masih banyak para siswa yang melakukan hal tersebut tanpa mereka sadari memerka lakukan adalah salah satu tindakan yang tidak displin dan korupsi waktu oleh karena itu perlunya mengedukasi dan menginformasi pada para siswa bahwa hal tersebut merupakan suatu tindakan korupsi yang tanpa mereka sadari mereka lakukan.

c. Tidak langsung pulang ke rumah saat sekolah selesai

Setiap orangtua pasti mengingatkan kepada anaknya untuk langsung pulang kerumah saat waktu sekolah berakhir namun masih banyak siswa yang harusnya langsung pulang kerumah tapi malah mampir kesuatu tempat seperti warnet, rental *playstation*, mampir ke rumah teman dan lain-lain. Hal tersebut merupakan masalah yang harus dikomunikasikan, karena tanpa mereka sadari, apa yang mereka lakukan adalah tindakan korupsi waktu. Perlunya informasi dan edukasi pada hal tersebut agar mereka menjadi lebih disiplin waktu dan memberikan contoh agar mereka menjadi siswa-siswi yang menjadi generasi anti korupsi.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

3. Konsep Media

a. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah video motion grafis, dalam hal ini, motion grafis adalah media yang sangat efektif dan komunikatif untuk menyampaikan pesan dalam kampanye ini karena selain menarik, motion grafis merupakan salah satu media yang mampu menjangkau khalayak lebih luas dengan pesan yang mengajak dan mampu dinikmati oleh target audience tanpa harus merasa digurui. Nantinya, video motion grafis ini dapat di akses menggunakan media sosial.

Video motion grafis yang dibuat nantinya akan menampilkan cerita membahas tentang kebiasaan para pelajar dalam lingkup pendidikan yaitu sekolah. Dimana sering kita jumpai tindakan-tindakan tidak disiplin waktu yang sering dilakukan para pelajar di sekolah.

Pengertian motion grafis sendiri adalah elemen-elemen grafis yang bergerak yang didalamnya mengandung konsep visual yang teridiri dari teks dan tambahan-tambahan gambar-gambar ilustrasi yang kemudian di gerakkan sehingga membentuk sebuah tayangan audio visual yang menarik.

Video motion grafis yang disajikan dengan paduan visual meruapakan konten yang shareable dan menarik, konten yang mampu menginformasikan serta memberi edukasi pada khalayak tanpa terkesan menggurui dan lebih komunikatif.

b. Media Pendukung

Selain media utama, ada pula media pendukung yang natinya dapat dijadikan sebagai media penghubung atau sebaliknya kepada media utama. Berdasarkan hasil analisis consumer journey data yang diperoleh target audience masih menggunakan media sosial sebagai media untuk berinteraksi atau sekedar menjelajah di dunia maya. Maka dari itu pemilihan sosial media sebagai media pendukung dirasa tepat. Dalam hal ini youtube dan facebook menjadi merupakan media sosial yang akan digunakan dalam perancangan ini.

Pemilihan Youtube, Facebook dan Instagram sebagai media pendukung karena ketiga media tersebut merupakan media yang sering digunakan dan menurut data yang diperoleh jumlah pengguna ketiga media sosial tersebut adalah yang paling banyak digunakan saat ini, sehingga diharapkan mampu memperluas jaringan lebih cepat dibandingkan media sosial yang lain.

Selain media sosial, Media pendukung lainnya berupa *merchandise* berupa *T-shirt, mug, sticker* dan *pin* sebagai media

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

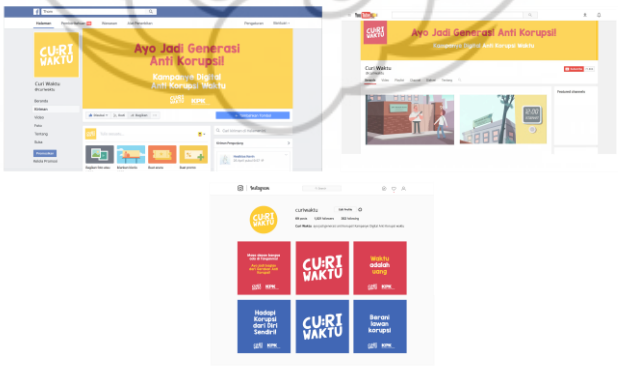
promosi berjalan nantinya akan di bagaikan secara gratis untuk target audience yang mau berpartisipasi dalam kampanye digital ini. Pemilihan *merchandise* sebagai media pendukung karena media-media tersebut bersinggungan dengan *target audience.*

B. Hasil Penilitian

1. Media Utama

Gambar 1. Screenshot 3 video Motion Grafis curi waktu
(Sumber : Syaiful Fathah, 2017)

2. Media Pendukung



Gambar 1. Screenshot media sosial curi waktu *Youtube*, *Facebook*, *Instagram*
(Sumber : Syaiful Fathah, 2017)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

KESIMPULAN

Penciptaan karya perancangan "Kampanye Digital Anti Korupsi Waktu pada Siswa/i SMA" merupakan sebuah hasil riset panjang penulis, yang nantinya diharapkan dapat menjadi media edukatif bagi khalayak umum khususnya para pelajar SMA. Selain itu, karya ini diharapkan mampu menjadi panduan dan informasi bagi masyarakat yang belum mengetahui seperti apa itu tindak korupsi waktu. Dengan terciptanya karya ini, diharapkan mampu mengurangi dan menciptakan generasi-generasi yang nantinya menjadi generasi anti korupsi di masa yang akan datang. Perolehan data tentang permasalahan korupsi sendiri memang tidak sulit ditemui, baik di internet maupun buku-buku, artikel serta berita yang membahas tentang kasus korupsi khususnya di Indonesia. Konsep tentang kampanye digital sendiri masih sulit di temui, untuk teori serta pembahasan mendalam masih belum ada yang valid, namun ada banyak sekali contoh-contoh kampanye digital yang sudah dilakukan dan diterapkan. Dalam hakikatnya, penciptaan perancangan karya ini dirasa cukup mampu memenuhi ekspektasi penulis walaupun dalam prosesnya masih banyak kekurangan dan masih harus diperbaiki.

Peramcangan "Kampanye Digital Anti Korupsi Waktu pada Siswa Siswi SMA melalui video motion grafis ini merupakan salah satu usaha untuk menjawab permasalahan kurang disiplinya waktu di kalangan masyarakat luas dan pelajar SMA khususnya. Perancagan ini disusun secara terarah dan menyeluruh didukung dengan konsep kreatif yang lebih menuju *target audience* secara langsung tanpa mengabaikan faktor komunikasinya. Pemilihan warna, illustrasi, tipografi, maupun penyusunan copy mengacu pada tema utama dan disajikan secara menarik dan komunikatif.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Zainal dan A. Gimmy Prathama Siswadi, 2015, *Psikologi Korupsi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Syamsu, Yusuf, 2011, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Ruslan, Rosady, 2007, *Kiat dan Strategy Kampanye Public Relation*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Indonesia

Sanyato, Sadjiman Ebdi, 2009, *Nirmana, Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalansutra

Tinurbuko, Sumbo, 2008, *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta: jalan sutra

Venus, Antar, 2009, *Menajemen Kampanye : Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi*. Jakarta: Simbiosa Rekatama Media.

Lankow, Jason, Josh Ritchie, & Ross Crooks, (2014), *Infografis: Kedasyatan Cara Bercerita Visual*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta