

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
TENTANG PEMILU ANTI KEKERASAN DENGAN FORMAT
ANIMASI 3D**



Eri Setiyono



KT002127

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2004**

PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
TENTANG PEMILU ANTI KEKERASAN DENGAN FORMAT
ANIMASI 3D



Eri Setiyono
NIM 9410733023

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
2004

Tugas Akhir Desain berjudul:
 PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG PEMILU
 ANTI KEKERASAN DENGAN FORMAT ANIMASI 3D diajukan oleh Eri
 Setiyono, NIM 9410733023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan
 Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertahankan
 di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 – 06 – 2004 dan dinyatakan telah
 memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Ketua/ Anggota

Drs. Wibowo, M.Sn
 NIP 131 661 172

Pembimbing II/ Anggota

Drs. Arif Agung, M.Sn.
 NIP 132 887 756

Cognate/ Anggota

Drs. Asnar Zacky
 NIP 131 474 338

KPS. DKV/ Anggota

Drs. Baskoro Suryo Banindro
 NIP 131 996 632

Ketua Jurusan/ Anggota

Drs. Umar Hadi, MS
 NIP 131 474 284



Dekan Fakultas Seni Rupa
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Drs. SUKARMAN
 NIP. 130 521 245

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke Hadirat Allah SWT atas segala rahmat-Nya kepada kita semua, terutama kepada penulis sehingga memungkinkan semua kegiatan untuk Tugas Akhir Karya Disain ini bisa terselesaikan.

Penulis mengaku tak akan mudah untuk menuntaskan Tugas Akhir ini tanpa bantuan berbagai pihak yang dengan tulus mendorong dan membantu menuntaskan saat-saat akhir studi ini.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah banyak membantu hingga terselesaikannya Tugas Akhir Karya Disain ini.

Untuk itu penghargaan dan terima kasih penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn. (Dosen Pembimbing I) dan bapak Drs. Arif Agung, M.Sn. (Dosen Pembimbing II) yang telah banyak memberikan pengarahan, masukan dan koreksi yang sangat berarti hingga terselesaikannya Tugas Akhir Karya Disain ini.
2. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro (Ketua Program Studi Diskomvis).
3. Bapak Drs. M. Umar Hadi, M.S. (Ketua Jurusan Disain).
4. Keluarga saya bapak, ibu, adik dan kakak, yang sudah mendoakan dan mendorong saya.
5. Keluarga bapak Ismail, Donna dan Dimas yang sudah memberikan informasi seputar yayasan REaD dan pemilu.
6. Bapak Arif Budiman, bapak Eko Edi Sucipto dan bapak Fahroni Arifin yang sudah memberikan banyak ide serta bantuan selama pengerjaan Tugas Akhir ini.

7. Christian Dariyanto L dari Scarab yang sudah banyak membantu dalam membuat animasinya, Delly juga.
 8. Keluarga bapak Rahmat H, mbak Ambar dan Cici yang juga banyak memberikan dorongan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
 9. Arif Wicaksono sebagai teman angkatan yang senasib.
 10. Teman teman di Studio Urak-Urek seperti Apri, Bachrul, dan the Wrong saya ucapkan terimakasih untuk ilmu dan buku-buku pinjamannya.
 11. Teman teman di rumah seperti Itok, Rizal, Nyoman, Bagus, Lilly K, Viyan, Andi Gondrong, Mas Riri, Torro serta yang lainnya terimakasih untuk menemani lembur.
 12. Buat yang turut mendorong dan mengingatkan saya seperti Susilo, Guntur, Tika, Lea dan Ulik saya ucapkan terimakasih banyak.
- Kepada yang belum tercantum namanya walau cukup berarti, saya ucapkan banyak terimakasih juga.

Atas kekurangan yang dilakukan dalam Karya Tugas Akhir ini, penulis memohon maaf serta menerima kritik dan saran yang membangun.

Jogjakarta, Juni 2004

Eri Setiyono

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Metode Perancangan.....	5
F. Skema Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DATA.....	9
A. Pengumpulan Data.....	9
1. Data produk.....	9
2. Data Lapangan.....	16
3. Kampanye Sebelumnya.....	18
B. Pengolahan Data.....	21
1. Analisa Data.....	21

2. Khalayak Sasaran.....	23
3. Kesimpulan Analisa.....	23
BAB III KONSEP DISAIN.....	25
A. Sintesis.....	25
B. Konsep Media.....	27
C. Perencanaan Kreatif.....	33
BAB IV PERANCANGAN.....	49
A. Pra Produksi.....	51
B. Produksi	52
C. Pasca Produksi.....	55
D. Sketsa Desain Karakter.....	56
E. Modeling 3D Desain Karakter.....	59
F. Sinopsis.....	65
G. Storyboard Seri Satu.....	69
H. Storyboard Seri Dua.....	72
I. Storyboard Seri Tiga.....	75
J. Perbandingan antara Storyboard dan Final.....	78
BAB V PENUTUP.....	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	83

DAFTAR PUSTAKA.....

84





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan kampanye pemilu sejak 1975 selalu meninggalkan cela dan korban yang tak pernah menjadi perhatian dari proses demokrasi itu sendiri. Beberapa elit politik bahkan hanya menganggap ini sebagai bentuk demokrasi dalam sebuah acara pesta demokrasi. Mereka ini sebenarnya yang secara tidak langsung adalah orang yang diuntungkan dari insiden-insiden yang tidak perlu terjadi dalam pelaksanaan Kampanye Pemilu. Kekerasan dan komoditas politik selalu mengambil korban sekaligus pelaku dari masyarakat golongan bawah atau grass root.

Alih-alih menjadi golongan yang diperjuangkan dengan perwujudan janji Kampanye Pemilu setelahnya mereka malah menjadi komoditas sesaat untuk menjunjung tinggi dan membela perbedaan golongan tetapi bukan untuk menghormati perbedaan.

Perilaku dan kebiasaan cara pesta demokrasi itu dilaksanakan berdasar persepsi mereka tidak sepenuhnya benar karena juga tidak boleh menutup mata terhadap siapa yang diuntungkan, dengan terjadinya proses atau tindakan-tindakan kekerasan dan diskriminasi selama ini, selain itu peran provokator yang terlatih dan terbayar yang selama ini menjadikan tabiat vandalisme kampanye (seperti yang sudah terjadi selama ini) dianggap sebagai sesuatu yang lumrah dan menjadi kebanggaan per golongan partai politik, dengan demikian mereka bisa mempraktekkan vandalisme di jalan-jalan umum, dengan mengintimidasi pengguna jalan lainnya, berkampanye sambil membawa senjata tajam, membunyikan knalpot motor senaknya dan

bentrokan fisik antar pendukung kontestan lainnya atau dengan omongan kotor yang jelas dan keras. Mereka ditonton tidak saja oleh masyarakat yang paham akan semua ini, tapi juga oleh anak-anak yang masih di bawah umur atau remaja.

Semua kekerasan, kesewenang-wenangan dan superioritas sesaat yang penuh dengan vandalisme ini akan menjadi referensi mereka mengenai kampanye pemilu, atau lebih parah lagi menjadi referensi mereka mengenai demokrasi.

Pada intinya kesewenang-wenangan dan hasrat superioritas temporer tersebut terus dipelihara bahkan diupayakan dengan dalih sebagai ekspresi rakyat kecil dan ekspresi pesta demokrasi.

Mungkin akan terulang hal yang sama nanti di Pemilu yang akan datang, dan masyarakat berperan sebagai korban sekaligus pelaku tindakan kekerasan selama Kampanye Pemilu, menjadi komoditas tingkat paling bawah dari proses demokrasi yang belum beranjak dewasa.

Pemerintah sepertinya tidak mengambil tindakan atas hal ini, mungkin karena hanya dianggap sebagai hal kecil dalam sebuah acara besar pesta demokrasi.

Namun jika hal ini tetap dibiarkan tentu akan menjadi sebuah tradisi yang nantinya akan dapat merusak pengertian masyarakat atas pesta demokrasi tersebut.

REaD (Research Education and Dialogue) Yogyakarta sebagai sebuah yayasan yang bergerak dalam bidang pendidikan, tertarik untuk mengangkat kasus ini dalam sebuah iklan layanan masyarakat.

REaD sudah sejak 1998 berbagai kegiatan yang dilakukan yayasan ini antara lain diwujudkan melalui berbagai program pendidikan, riset, penerbitan dan pelayanan

bantuan teknis. Kegiatan pendidikannya dikhususkan pada pendidikan yang membangkitkan kesadaran kritis dalam masyarakat.

Dihat dari segmentasinya, iklan layanan masyarakat ini harus dapat membawakan pesannya secara jelas agar mudah dicerna dengan cepat. Animasi mempunyai kelebihan untuk mudah diterima karena gaya visualnya yang unik dan penyampaian ceritanya yang menghibur. Penampilan visual dari tayangan animasi ini bisa dirancang lebih lanjut untuk menciptakan ciri khusus sehingga dapat menjadi *positioning* yang tepat. Kelebihan animasi ini akan dapat menjadi daya tarik yang akan membedakannya dengan tayangan lain yang berebut untuk muncul dalam televisi.

Jenis animasi yang digunakan di sini adalah animasi 3d, berbeda dengan jenis pendahulunya yaitu animasi 2d yang dibuat dari gambar manual, animasi 3d dibuat dengan bantuan komputer, karena itu animasi 3d juga sering disebut dengan istilah *Computer Generated Image (CGI)*¹ yang mampu menghasilkan gambar seperti nyata dalam bentuk tiga dimensi.

B. Rumusan Masalah

Banyak contoh kekerasan yang pernah terjadi selama pemilu seperti kekerasan di jalan, bentrok fisik, dan lain-lain. Cerita inilah yang nantinya harus bisa dibawakan sebagai pesan dalam animasi tersebut.

Animasi sendiri mempunyai kompleksitas yang tinggi dalam pembuatannya, mulai dari tahap awal hingga proses produksi.

¹ Alastair Campbell, *The Designer Lexicon* (London: The Ivy Press Limited, 2000), p. 94.

Tahap awal akan meliputi pengembangan konsep dan cerita, penokohan karakter pembawa cerita, perencanaan tata gambar lewat story board dan juga konsep mengenai gaya visual yang digunakan dengan melalui imagination board.

Proses produksi akan dilakukan dengan menggunakan beberapa software animasi yang prosesnya mencakup proses modeling atau pembuatan objek, pemberian warna dalam texturing, pengolahan animasi, penggabungan akhir, penambahan musik dan suara.

Dari latar belakang seperti di atas dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

"Bagaimana merancang kemasan informasi tentang Pemilu Tanpa Kekerasan dalam sebuah iklan layanan masyarakat dengan format animasi 3d yang menarik, komunikatif dan efektif."

C. Batasan Masalah

Perancangan komunikasi visual ini nantinya hanya akan terfokus pada tema pelanggaran yang dilakukan pada kampanye Pemilu yang bersifat atau mengarah pada kekerasan yang akan dibuat dalam bentuk tayangan iklan layanan masyarakat untuk televisi dalam format animasi 3d

D. Tujuan Perancangan

1. Memperoleh konsep tentang proses perancangan film animasi, mulai dari pengembangan cerita hingga hasil akhirnya.
2. Menyampaikan pesan tentang pemilu tanpa kekerasan kepada masyarakat.

E. Metode perancangan

Metode perancangan dilakukan berdasarkan tahap sebagai berikut :

1. *Pendahuluan*

Termasuk latar belakang masalah, rumusan masalah, dan tujuan perancangan.

2. *Persiapan*

Mengumpulkan data dan pengolahan data, meliputi identifikasi data produk dan data lapangan serta analisis data dan kesimpulan.

3. *Perencanaan*

Perencanaan komunikasi visual meliputi perencanaan kreatif dan media secara terpadu dan berkesinambungan untuk mencapai tujuan perancangan di dasarkan atas analisa data.

4. *Perancangan*

Tahap perancangan merupakan kelanjutan dalam proses perencanaan kreatif menuju desain jadi. Perancangan animasi terbagi dalam tahapan berikut ini :

a. **Pra Produksi**

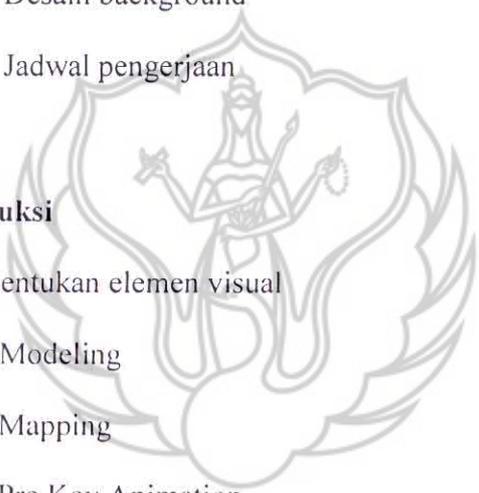
Yang dilakukan pada tahap pra produksi meliputi konsep dasar dari tema dan tujuan.

Penafsiran artistik baik visual maupun auditif dari konsep.

- What (apa yang diproduksi)
- Who (siapa target audiencenya)
- How (Bagaimana gaya penyampaian komunikasinya)
- Where and When (dimana dan kapan ditampilkan)

- 1) Tinjauan estetis
 - a) Sinopsis (outline)
 - b) Scenario (script)
 - c) Storyboard

 - 2) Tinjauan teknis
 - a) Artist
 - b) Desain karakter
 - c) Desain background
 - d) Jadwal pengerjaan
- b. Produksi**
- 1) Pembentukan elemen visual
 - a) Modeling
 - b) Mapping
 - c) Pre Key Animation
 - d) Rendering Preview
 - e) Rendering

 - 2) Pembentukan elemen audio
 - a) Perekaman dialog
 - b) Perekaman efek suara
 - c) perekaman musik
- 

c. Pasca Produksi

- 1) Pemilihan hasil rekaman berdasarkan shooting report
- 2) Editing Visual
- 3) Final Recording Mixing
- 4) Final Graphic Work
- 5) Evaluasi
- 6) Penggandaan



F. SKEMA PERANCANGAN

Secara sistimatis dapat di gambarkan sebagai berikut :

