

**PERANCANGAN ILM  
STOP VANDALISME PADA  
FASILITAS UMUM DI YOGYAKARTA**



**TUGAS AKHIR DESAIN**

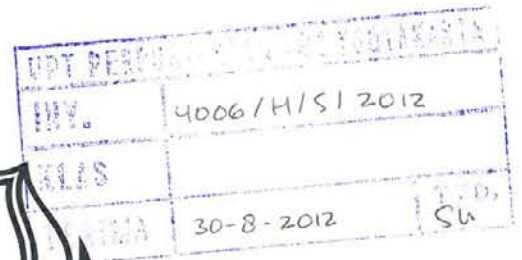
**Bara Umar Birru**

**051 1498 024**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2012**

i

**PERANCANGAN  
IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
STOP VANDALISME  
PADA FASILITAS UMUM DI YOGYAKARTA**



Oleh :

**Bara Umar Birru**

**0511498024**

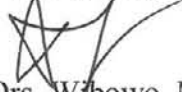


**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2012**

Tugas Akhir Desain berjudul:

**PERANCANGAN ILM STOP VANDALISME PADA FASILITAS UMUM DI YOGYAKARTA** diajukan oleh Bara Umar Birru, NIM 0511498024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juli 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Wjbowo, M.Sn

NIP. 19570318.1987 03 1 002

Pembimbing II/ Anggota



Drs. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.

NIP. 193630211.1999 031 001

Cograte/ Anggota



F.X. Widyatmoko, M.Sn

NIP. 19750710. 20050 1 001

Kaprodi DKV/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP. 19650209. 1995 12 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua/ Anggota



Drs. Lasiman, M.Sn

NIP. 19570513. 1988 03 1 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

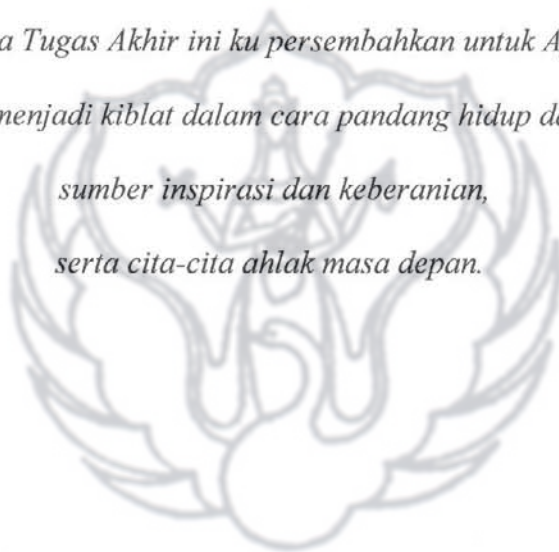


Dr. Suastiwi Friatmodjo, M.des.

NIP. 19590802 198803 2 002



*Karya Tugas Akhir ini ku persembahkan untuk Ayah  
yang selalu menjadi kiblat dalam cara pandang hidup dan berpikir,  
sumber inspirasi dan keberanian,  
serta cita-cita ahlak masa depan.*



## KATA PENGANTAR

Di lingkungan yang kecil ini ada banyak hal yang besar yang terlihat kecil, ada banyak masalah besar yang terdengar sepele, dan ada banyak kebiasaan buruk yang terasa wajar. Semua itu terkesan kecil, kerdil, dan tidak terlalu penting. Ketika akan memulai menjadi seorang designer grafis, bukan kekerdilan tersebut yang harus dipelihara, melainkan ke"PEKA"an, ke"TERBUKA"an dan ke"SADAR"an akan masalah-masalah besar yang tersembunyi dalam setiap kekerdilan, sebagai contohnya adalah kondisi fasilitas umum di Yogyakarta. Ada banyak sekali bekas "tangan-tangan usil" di sana. Keisengan dan keusilan adalah hal yang begitu sepele, akan tetapi tanpa disadari hal tersebut bisa berujung pada perusakan. Maka dari itu perilaku adanya keterbukaan seorang desainer grafis dalam membantu menyikapi permasalahan tersebut.

Berangkat dari hal yang sederhana itulah penulis ingin merancang kampanye stop vandalisme fasilitas umum di Yogyakarta untuk membantu Dinas Ketertiban dalam rangka menyadarkan "tangan-tangan usil" tersebut agar mengurangi kebiasaan buruknya. Perancangan kampanye ini tentunya tidak lepas dari dukungan serta bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak-banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi di dalamnya.

1. Allah SWT, atas segala kemudahan yang Kau hadiahkan, terimakasih kepada Nabi besar Muhammad SAW atas Tuntunannya.
2. Istriku "Dini Tobelli" terkasih atas konsultasi, bimbingan, editing dan cintanya.
3. Terimakasih Mbah Uti atas dorongan dan cinta kasihnya. Terimakasih Mama tercinta sumber segala semangat dan inspirasiku dalam berjuang, terimakasih Ayah atas petuah-petuahmu, engkau akan selalu hidup dihati dan pikiranku, terimakasih Ibu, bapak, dan mbak Zida, tidak akan pernah berhasil tanpa dukungan kalian, terimakasih Mbak Vita, mas Bruri dan si tengil Mesha,

terimakasih mbak Izza, mas Teguh dan “my Little Birru“ atas *support*-nya, Terimakasih adekku tercinta Jeha, terimakasih Ibu dan bapak Pacitan, terimakasih mbak Niken, mas Dedi dan Kinan atas semangatnya, terimakasih Fatty Fat yang setia menemani setiap saat.

4. Terimakasih pada seluruh dosen dan staf ISI Yk. Dosen Wali kita yang yahud mas Moko, terimakasih para pembimbing yang tak pernah bosan mengingatkan, pak Wibowo dan pak Prayanto, terimakasih juga kepada pak Hartono, pak Lasiman, Pak Endro, mas Andi, mas Faisal, pak Zacki, mas Terra, pak Andang, mbak Novi, bu Wiwid, bu Hesti, pak Baskoro, mas Indiria, pak Sumbo, pak Gogor, pak Arif, dan pak Sajiman, atas ilmu yang diturunkan selama ini. Terimakasih juga kepada, pak Sarjiman, Aryo dan Ibunya, Endy, mas Mariyoto, mbak Widuri.
5. Terimakasih seluruh penghuni Miami Garden; terimakasih Gandhi “Onta” dan Fieka atas dukungan fisik, moral, dan religinya, Kak Yuan “Wiroyo” dan Kak Eka, terimakasih mas Adi dan Mita, terimakasih Ivan “Suregol”, kak GoBram.
6. Terimakasih seluruh penduduk Kandang Ayam dan kawan SPP, Ricky “punk”, Dani, Panji “oioi”, Pak nDrong dan Adek, terimakasih, Saipul, Rijal, Arya, Aldi, bung Tomo, Sambudyo, Okirey, Anam, Nico, Kiting, Gogor, Bradar, Iqro’, mas Didik, kak Sunardi, mas Ramdani, Nova, Novi, “bulek” Rina, Rion 3D, Novena, Wahyu “Lay” dan istri, Iqbal dan istri, pak Youngki, uda Faisal, Rendi, Brian, Angit, David, Rama “rock” dan Nida, Saprul.
7. Terimakasih gamang, Buluk, Galih “gelager”, Icha, Hoho, Nasick, Ugra, Bella, Rachel, Dhea, Senja, Genia, Shienny, Hans, Andri, Ano, Asmi, Beng-beng, mas Peyi, mas Bondan, mbak Amy, mas Lexy, mbak Ellen, mas adjie, mas Fery, mas Baim, mbak Widya.
8. Terimakasih Mbak Woro, terimakasih Ferry dan Renov atas semangat dan Skil fotografinya, terimakasih, Harjono “Paijo” atas skil, tenaga dan pikirannya, Terimakasih Bayu “badhong”, terimakasih Sekar, terimakasih Yuli “kriya”,

terimakasih Didit semangat setiap saat, Terimakasih Ipin “Jonatan”, dan Budi “kecil”.

9. Terimakasih saudaraku; Dicky “Diqo”, Mami “bunda”, Heppy, Yuli “imut”, Awan “sepur”, Ida, Galih, Atcun, Umy, Liana, Nana, Ari “ting-ting”, Tyo “sulis”, Enjang, Didot, Icha, Wiqi, Rudi, Irvan, Linda, dan semua teman lama.
10. Terimakasih Uuk, Ayib, Wima “santa”, Oni “krebo”, Dewi “cuscus”, Daris “Vespa”, Hendy, Alin, Prisma, Sekar “nanas”, Julian “Merapi”, luPita, Resti, Huges dan Jacko, Dewi “vespa”, Halim, Ahmad O, Dito, Herda “gondrong”, Tete, Vanda, mbak Widudu, mbak Angel, Tante, Brith, Galang, Danu dan mase, Doger, Trimakasi mbak Dewi “bentang”, Satrio, mbak Nia Dilla, Edy Jatmiko, kawan Insert, Bekti, Nian, Ijal,
11. Saudara Kkn; Gentur “Harley”, cak Ali, Satrio “karyo” dan Ayyus, Paijo, Lala, nDalu, Kak Eka, Daniel, Ari “gondes”, Dani “tari”, Angga “tekol”, iZul, Hendry, Johan, Dior, Desi, Hartini, Andang, mbak Wid.
12. Terimakasih Angkatan Kotak Pensil 05; Supri “Bernart”, Evan “Vanya”, Agung “Herkules”, Aditya, Ilma “Guling”, Prima “Primbon”, Sukro, Nur latif, Budi “Chio”, Uni, Izan Qomarat, Hanes, Nara, Endro “Acit”, Yulius “Alkid”, Hasbi “Carok”, Icha “Kecil”, Dini “Istri”, mbak Woro, Fredy, Heri Ahmadi, Parjana, Deva, Sony, Pino, Gilang, ican, Iqbal, Wahyu “lay”, Bramantya, Tegar, Tito, Danar “Sukro”, Dimas, dan Daniel.
13. Terimakasih seluruh teman angkatan Diskom ISI Yk, Puzzle 02, Otak Kanan 03, Origami04, Kotak Pensil 05, Asimetri 06, Sapu Lidi 07, Langit Biru 08, Nakula Sadewa 09, dst,

Serta seluruh nama yang berkontribusi dalam perancangan Tugas Akhir ini baik secara langsung atau tidak langsung, saya ucapkan beribu-ribu terimakasih.

**Bara Umar Birru**

## ABSTRAK

Bara Umar Birru 0511498024

Perancangan ILM Stop Vandalisme Pada Fasilitas Umum di Yogyakarta

Vandalisme terjadi banyak di kota-kota besar, tempat berbaurnya beragam budaya di satu tempat, salah satunya adalah Yogyakarta. Kota ini terkenal dengan kota pelajar, kota wisata, kota budaya, dan juga kota para seniman. Percampuran budaya sangat kental di kota ini, dari seni tradisi sampai *modern art*. Tindakan vandalisme didominasi oleh para pemuda yang sangat rentan, dan mudah tertarik akan sesuatu dan mencoba hal yang baru. Namun banyaknya budaya baru yang masuk, atau kurangnya pengetahuan akan seni itu sendiri, membuat banyak diantara para pemuda Yogyakarta melakukan tindakan vandalisme di luar sepengetahuan mereka.

Kerugian yang diakibatkan ulah perusakan/vandal sangat besar selain hilangnya nilai fungsi. Vandalisme di Yogyakarta dan Jateng mencapai kerugian material hingga 2009, mencapai Rp 15 Miliar. Nilai yang sangat besar yang harus dibayar mahal untuk sebuah tindakan iseng. Pemerintah Yogyakarta khususnya dinas ketertiban Yogyakarta tidak melulu tinggal diam atas fenomena vandalisme di kota Yogyakarta, banyak upaya yang telah mereka lakukan, dari lomba mengambar sampai mural bersama. Akan tetapi upaya pemerintah tidak cukup menghambat laju pertumbuhan vandalisme yang kian menjamur. Bahkan kian hari makin marak aksi vandalisme yang bermunculan di sudut-sudut kota Yogyakarta.

Permasalahan vandalisme di Yogyakarta sangatlah rumit dan melibatkan banyak elemen masyarakat secara langsung. Dalam hal ini masyarakat sebagai penduduk Yogyakarta berhak mendapatkan kenyamanan dalam menggunakan berbagai fasilitas umum yang telah disediakan oleh pemerintah daerah Yogyakarta. Pada akhirnya masyarakat sering mengeluh mengenai fasilitas umum dengan kondisi yang memprihatinkan, kumuh, tidak berfungsi, bahkan hilang entah kemana. Namun jika diruntut lebih jauh, permasalahan ini sebenarnya berkaitan erat dengan perilaku masyarakat itu sendiri. Masyarakat yang iseng mencoret atau melakukan pengrusakan kecil terhadap fasilitas publik. Akibatnya fasilitas umum yang pertama mengalami kerusakan yang ringan tapi lambat laun akan berubah menjadi kerusakan yang lebih parah lagi.

Untuk itu perlu dirancang sebuah Iklan Layanan Masyarakat yang dapat menyadarkan masyarakat Yogyakarta mengenai permasalahan vandalisme di Yogyakarta. Pesan haruslah bersifat langsung dan harus pula cepat dicerna oleh masyarakat. Maka diperlukan suatu media yang dapat berinteraksi secara langsung dengan masyarakat dan bisa menyampaikan pesan mengenai permasalahan vandalisme di kota Yogyakarta. Penyampaian pesan yang tepat menggunakan Desain Komunikasi Visual diharapkan dapat mengurangi potensi vandalisme terhadap fasilitas umum di wilayah Yogyakarta.

Kata kunci : *Vandalisme, fasilitas umum, iklan layanan masyarakat.*



## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Halaman Persembahan .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Abstrak .....	vii
Daftar Isi .....	viii
Daftar Gambar .....	xi
Daftar Tabel .....	xi

### **BAB I: PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Perancangan .....	4
D. Batasan dan Lingkup Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Metode Perancangan .....	4
G. Metode Analisis Data .....	7
H. Sistematika Perancangan .....	8

### **BAB II: IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA**

A. Identifikasi .....	11
1. Tinjauan tentang Periklanan .....	11
1.1. Pengertian Iklan .....	11
1.2. Sejarah Periklanan .....	11
1.3. Jenis Iklan .....	12
2. Tinjauan Iklan Layanan Masyarakat .....	13
2.1. Pengertian ILM .....	13
2.2. Sejarah ILM .....	13
2.3. Karakteristik ILM .....	15
3. Tinjauan tentang Media Periklanan .....	15
4. Tinjauan tentang Poster .....	13
5. Tinjauan tentang Vandalisme .....	17

5.1. Pengertian Vandalisme.....	21
5.2. Sejarah Vandalisme .....	22
5.3. Jenis Vandalisme .....	25
5.4. Motif Vandalisme.....	26
5.5. Faktor Yang Mempengaruhi Vandalisme .....	26
6. Upaya Pemecahan Masalah Vandalisme Oleh Pihak Terkait .....	30
6.1 Dinas Ketertiban Kota Yogyakarta.....	30
6.2 JMF (Jogja Mural Forum) .....	32
B. Analisis Situasi .....	34
C. Kesimpulan Analisis.....	36
D. Usulan Pemecahan Masalah.....	37
 <b>BAB III: KONSEP PERANCANGAN</b>	
A. KONSEP MEDIA .....	38
1. Tujuan Media.....	38
1.1. Tujuan Umum.....	38
1.2. Tujuan Khusus .....	38
2. Strategi Media.....	39
2.1. Target Sasaran .....	40
2.2. Pemilihan Media.....	41
2.3. Program Media .....	43
2.4. Biaya Media .....	46
B. KONSEP KREATIF .....	47
1. Tujuan Kreatif.....	47
2. Strategi Kreatif .....	48
2.1. Isi Pesan ( <i>What To Say</i> ) .....	49
2.2. Bentuk Pesan ( <i>How To Say</i> ) .....	49
3. Program Kreatif.....	49
3.1 Tema Pesan / <i>Big Idea</i> .....	50
3.2 Strategi Penyajian Pesan.....	50
3.3 Pengarahan Pesan Visual.....	51
3.4 Pengarahan Pesan Verbal .....	53
3.5 Pengarahan Teknis.....	53
4. Biaya Kreatif.....	54

## BAB IV: VISUALISASI

A. Sinopsis .....	56
B. Desain Logotype .....	56
1. Data Visual .....	56
2. Penjaringan Bentuk Ikonik .....	58
3. Thumbnail.....	59
4. Komputerisasi.....	60
4.1. Bentuk Ikonik .....	60
4.2. Pengembangan Bentuk Ikonik.....	61
5. Pengembangan Ide Visual .....	62
5.1. Konsep Visual Logotype .....	62
5.2. Copywrite .....	65
5.3. Sintesis.....	66
5.4. Studi Warna .....	67
5.5. Final Desain Logotype .....	69
5.6. Grid System .....	70
C. Eksekusi Final Desain.....	71
1. Ide Layout.....	71
2. Rough Layout .....	73
2.1. Konsep 1 .....	73
2.2. Konsep 2 .....	74
2.3. Konsep 3 .....	75
2.4. Konsep 4.....	76
3. Komprehensif Layout.....	77
3.1. Poster versi “ <i>Mail Box</i> ” .....	77
3.2. Poster versi “ <i>Mirror System</i> ” .....	81
3.3. Poster versi “ <i>Bus Seat</i> ” .....	85
D. Media Pendukung .....	89
1. Merchandise.....	89
2. Flyer.....	91
3. Katalog .....	91
4. Poster Pameran Tugas Akhir .....	92

**BAB V: PENUTUP**

A. KESIMPULAN .....	93
B. SARAN.....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	96
LAMPIRAN.....	98



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Vandalus Tribe .....	1
Gambar 2. Vandalisme Telpn Umum .....	2
Gambar 3. Vandalisme di Goa Jatijajar .....	23
Gambar 4. Vandalisme Masa Perjuangan Kemerdekaan RI .....	24
Gambar 5. Vandalisme di Spion Jalan dan <i>Sign System</i> .....	30
Gambar 6. Mural Jembatan Janti .....	32
Gambar 7. Mural Bersama .....	33
Gambar 8. Element Layout .....	51
Gambar 9. Studi Warna .....	52
Gambar 10. Marker .....	56
Gambar 11. Tangan Dengan <i>Marker</i> .....	56
Gambar 12. Cat Kaleng .....	57
Gambar 13. Semprotan Cat .....	57
Gambar 14. Kepalan Tangan .....	57
Gambar 15. Beberapa Jenis <i>Marker</i> .....	57
Gambar 16. <i>One Way Sign</i> .....	57
Gambar 17. Tanda Larangan .....	57
Gambar 18. Penjaringan Bentuk Ikonik .....	58
Gambar 19. Sketsa Penganbangan Bentuk Ikonik .....	59
Gambar 20. Ikon-Ikon Untuk Logo .....	60
Gambar 21. Pengembangan Bentuk Ikon .....	61
Gambar 22. Proses Pegembangan Konsep 1 .....	62
Gambar 23. Proses Pengembangan Konsep 2 .....	63
Gambar 24. Proses Pengembangan Konsep 3 .....	64
Gambar 25. Alternatif Logotype .....	66
Gambar 26. Poster Forest for Live versi crocodile .....	71
Gambar 27. Poster Forest for Live versi elephant .....	71
Gambar 28. Poster Forest for Live versi giraffe .....	72
Gambar 29. Sketsa layout untuk konsep 1 .....	73
Gambar 30. Sketsa layout untuk konsep 2 .....	74
Gambar 31. Sketsa layout untuk konsep 3 .....	75

Gambar 32. Sketsa layout untuk konsep 4.....	76
Gambar 33. Kondisi bis surat di Yogyakarta.....	77
Gambar 34. Alternatif layout untuk poster “Mail Box”.....	78
Gambar 35. Final Artwork poster versi “Mail Box”.....	79
Gambar 36. Aplikasi desain “Mailbox”pada billboard.....	80
Gambar 37. Mirror System.....	81
Gambar 38. Alternatif Layout untuk poster Mirror System.....	82
Gambar 39. Final Artwork poster versi Mirror System.....	83
Gambar 40. Aplikasi desain “Mirror System”pada billboard.....	84
Gambar 41. Bus Seat.....	85
Gambar 42. Alternatif Layout untuk poster Bus Seat.....	86
Gambar 43. Final Artwork poster versi Bus Seat.....	87
Gambar 44. Aplikasi desain “Bus Seat”pada billboard.....	88



### DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kelebihan dan Kekurangan Media Periklanan.....	16
Tabel 2. Evaluasi Bentuk Ikon.....	65

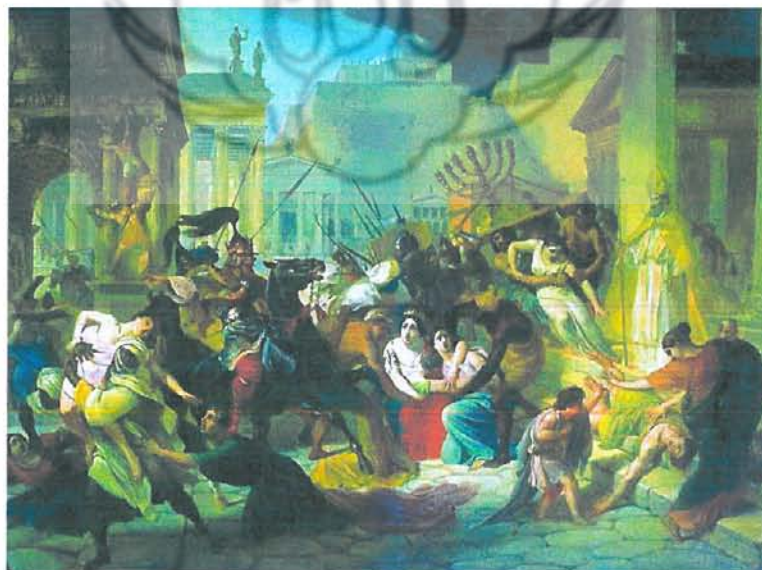
## BAB I PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang

Tembok yang penuh dengan coretan, telpon umum tanpa gagang telpon, atau kaca spion jalan yang pecah tentunya tidak begitu saja terjadi. Pada masanya semua fasilitas tersebut terlihat bersih atau masih bisa digunakan dengan semestinya. Apakah yang sebenarnya terjadi pada fasilitas umum tersebut?

Fasilitas umum di atas adalah korban dari tindakan yang tidak bertanggung jawab, vandalisme. Istilah vandalisme berasal dari kata “*vandal*” atau “*vandalus*”, nama sebuah suku pada masa Jerman kuno yang memasuki dan menghancurkan hampir seluruh karya seni dan sastra yang ada di Romawi pada 455 Masehi. Mengacu pada perilaku tersebutlah akhirnya kata *vandal* akhirnya diartikan sebagai seseorang atau kelompok yang dengan sengaja merusak atau menghancurkan karya seni atau fasilitas umum lain.



Gambar. 1 : *Vandalus Tribe*, <http://pubsecrets.wordpress.com/tag/vandals>  
(16/08/2012)

Vandalisme terjadi banyak di kota-kota besar, tempat berbaurnya beragam budaya disatu tempat, salah satunya adalah Yogyakarta. Kota ini terkenal dengan kota pelajar, kota wisata, kota budaya, dan juga kota para seniman. Percampuran budaya sangat kental di kota ini, dari seni tradisi sampai *modern art*. Tindakan vandalisme didominasi oleh para pemuda yang sangat rentan, dan mudah tertarik akan sesuatu dan mencoba hal yang baru. Namun banyaknya budaya baru yang masuk, atau kurangnya pengetahuan akan seni itu sendiri, membuat banyak diantara para pemuda Yogyakarta melakukan tindakan vandalisme diluar sepengetahuan mereka.

Berbeda dari goresan mural atau graffiti yang masih dapat kita nikmati secara visual atau malah bisa memuat pesan positif di dalamnya. Vandalisme sama sekali tidak memiliki sesuatu selain mengotori dan member kesan kumuh kepada tempat yang menjadi sasaran vandalisme.

Permasalahan vandalisme sebenarnya muncul dari hal yang sangatlah sepele, rasa iseng yang timbul ketika masyarakat sedang melakukan kegiatan di fasilitas umum. Misalnya mencorat-coret tembok ketika sedang menelepon, atau ketika sedang menunggu datangnya angkutan umum di halte bus, adalah sebuah sikap yang menjadi salah satu pemicu terjadinya vandalisme yang lebih parah jika tidak secara cepat ditangani.



Gambar. 2 : vandalism telpon umum, Dok. Ferry Arwis



Kerugian yang diakibatkan oleh perusakan / vandal sangat besar selain hilangnya nilai fungsi. Vandalisme di Yogyakarta dan Jateng mencapai kerugian material hingga 2009, mencapai Rp 15 Miliar<sup>1</sup>. Nilai yang sangat besar yang harus dibayar mahal untuk sebuah tindakan iseng.

Pemerintah Yogyakarta khususnya dinas ketertiban Yogyakarta tidak melulu tinggal diam atas fenomena vandalisme di kota Yogyakarta, banyak upaya yang telah mereka lakukan, dari lomba menggambar sampai mural bersama. Akan tetapi upaya pemerintah tidak cukup menghambat laju pertumbuhan vandalisme yang kian menjamur. Bahkan kian hari makin marak aksi vandalisme yang bermunculan di sudut-sudut kota Yogyakarta.

Vandalisme dalam bentuk apapun sangat merugikan, untuk itu diperlukan sebuah rancangan Desain Komunikasi Visual yang menarik dan komunikatif yang dapat lebih menyadarkan masyarakat dan para pelaku vandalisme. Perancangan tersebut memuat solusi yang bisa membantu pemerintah dan masyarakat kota Yogyakarta untuk mengatasi permasalahan vandalisme fasilitas umum demi kenyamanan bersama.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah :

Bagaimana merancang sebuah ILM yang inovatif, kreatif dan menyadarkan masyarakat mengenai perbuatan iseng yang memicu tindak vandalisme serta berperan aktif dalam penanganan permasalahan vandalisme di Yogyakarta.

---

<sup>1</sup> Dilaporkan Tim sebagai hasil kunjungan kerja Komisi I DPR RI ke Provinsi D.I. Yogyakarta dalam Laporan Kunjungan Kerja Komisi I DPR RI Dalam Masa Reses Masa Persidangan III Tahun Sidang 2009-2010 Ke Provinsi DIY (7-9 Juli 2010).

### C. Tujuan Perancangan

Merancang sebuah ILM yang inovatif, kreatif yang dapat menyadarkan masyarakat mengenai perbuatan iseng yang memicu tindak vandalisme serta berperan aktif dalam penanganan di kota Yogyakarta melalui media DKV.

### D. Batasan dan Lingkup Perancangan

- a. Perancangan ini akan dibatasi dengan hanya dalam lingkup Yogyakarta
- b. Pembatasan media dalam perancangan ini yaitu menggunakan satu media utama yang berupa poster (*print ad*). Media ini dipilih karena memiliki fleksibilitas yang tinggi dan keefektifan yang cukup kuat untuk penyampaian pesan dan beberapa media pendukung.
- c. Perancangan ini ILM akan dibatasi dalam kurun waktu 1 tahun, pada tahun 2012

### E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat bagi target sasaran adalah mengenal lebih dekat permasalahan fasilitas umum sehingga dapat dijadikan motivasi masyarakat untuk berperan aktif dalam penaggulangannya.
- b. Manfaat bagi mahasiswa dan praktisi desain komunikasi visual, yakni memberikan inspirasi untuk merancang sebuah ILM dengan konsep kreatif yang sederhana namun menarik.

### F. Metode Perancangan

Perancangan ini secara garis besar mencakup dua tahapan desain yaitu perencanaan dan perancangan. Perencanaan mencakup: identifikasi dan analisa data, sedangkan tahap perancangan meliputi pemilihan media dan konsep kreatif.

### 1. Data yang diperlukan

Data awal yang diperlukan dalam proses perancangan ILM ini meliputi:

- a. Apa dan mengapa permasalahan vandalisme bisa terjadi, serta bagaimana cara penanggulangannya.
- b. Literatur yang berkaitan dengan metode-metode perancangan ILM.

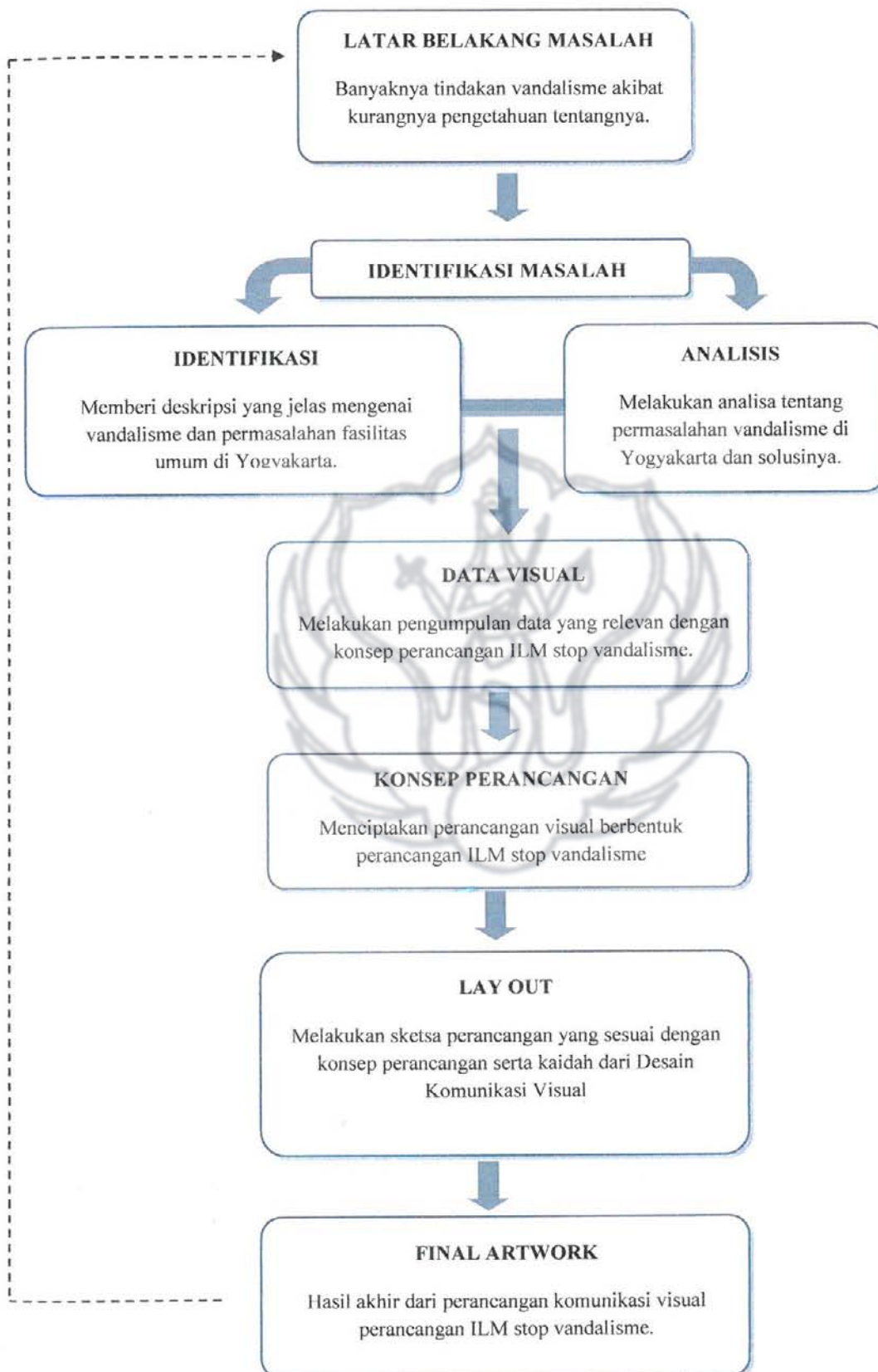
### 2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif dengan sumber yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat dalam kedalaman perancangan. Metode pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan cara,; catatan lapangan (*fieldnotes*), observasi partisipan (*participant observations*), wawancara mendalam (*dept interview*) dan dokumentasi ditambah pengumpulan data dari literatur yang dapat berupa buku, artikel, foto, dan lain sebagainya, guna memperkaya elemen-elemen verbal maupun visual dalam proses perancangan.

### 3. Alat/Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam perancangan ini meliputi:

- a. Program Adobe Photoshop dan Corel Draw X5.
- b. Peralatan gambar untuk membuat sketsa rancangan.
- c. Kamera digital untuk dokumentasi dan mencari bahan visual.

#### 4. Sistematika Perancangan (Langkah-langkah Perancangan)



## G. Metode analisis data

Dari semua data yang diperoleh, dapat diambil suatu proses analisis yaitu dengan menggunakan 5W+1H (*What, Why, Who, Where, When, How*) yaitu:

- a. *What*  
Masyarakat yang sering kali melakukan tindakan iseng seperti mencorat-coret fasilitas umum yang dapat menjadi pemicu tindak vandalisme. Yang akan dibuat dalam perancangan ini adalah perancangan ILM vandalisme.
- b. *Why*  
Untuk memberi pengetahuan dan motivasi kepada masyarakat untuk berperan dalam penanggulangan vandalisme di Yogyakarta.
- c. *Who*  
Target sasaran dalam perancangan ILM fasilitas umum di Yogyakarta ini adalah masyarakat umum, mengingat perlunya menanamkan pengetahuan tentang vandalisme di Yogyakarta.
- d. *Where*  
Perancangan ini secara geografis akan dibatasi di wilayah Yogyakarta.
- e. *When*  
Perancangan ILM vandalisme di Yogyakarta ini dilaksanakan pada tahun 2012.
- f. *How*  
Menggunakan deskripsi visual berupa ilustrasi, deskripsi verbal berupa narasi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh *target audience*, serta teknik dan media lain dalam DKV yang dapat dijadikan penunjang perancangan sebuah Iklan Layanan Masyarakat.

## H. Sistematika Perancangan

### BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Pembatasan Masalah
- E. Manfaat Perancangan
  - 1. Bagi mahasiswa
  - 2. Bagi institut
  - 3. Bagi masyarakat
- F. Metode Perancangan
  - 1. Data yang dibutuhkan (primer & sekunder)
  - 2. Metode pengumpulan data
  - 3. Instrumen/alat pengumpulan data
- G. Metode Analisis Data
- H. Sistematika Perancangan

### BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

- A. Tinjauan tentang ILM
- B. Tinjauan tentang Vandalisme
- C. Tinjauan tentang permasalahan Vandalisme di Yogyakarta
- D. Upaya pemecahan masalah oleh
  - 1. Dinas Ketertiban Yogyakarta
  - 2. JMF ( Jogja Mural Forum )
- E. Analisis Situasi
  - 1. Faktor penghambat dan faktor pendukung (*force field analysis* )
  - 2. Analisis akar masalah (*fishbone analisis 5W+1H* )
- F. Simpulan
- G. Usulan Pemecahan Masalah

## BAB III KONSEP PERANCANGAN

### A. KONSEP MEDIA

1. Tujuan Media
2. Strategi Media
  - a) Khalayak Sasaran
  - b) Pemilihan Media
    - 1.) Paduan Media (*Media Mix*)
3. Program Media
4. Biaya Media

### B. KONSEP KREATIF

1. Tujuan Kreatif
2. Strategi Kreatif
  - a. Isi Pesan (*What To Say*)
  - b. Bentuk Pesan (*How To Say*)
3. Program Kreatif
  - a. Tema Pesan / *Big Idea*
  - b. Strategi Penyajian Pesan
  - c. Pengarahan Pesan Visual
  - d. Penulisan Naskah
  - e. Pengaraha Teknis
4. Biaya Kreatif

## BAB IV VISUALISASI

### A. Penjaringan Ide Visual

### B. Pengembangan Ide Visual

1. Thumbnail Masing-Masing Media Promosi
2. Eksekusi Final Desain Masing-Masing Media

### C. GSM (*Graphic Standart Mamual*)

### D. Poster Pameran Tugas Akhir

### E. Katalog Pameran Tugas Akhir

## BAB V PENUTUP

### A. KESIMPULAN

### B. SARAN

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN

