

Abstrak

Phubbing merupakan tindakan anti sosial yang mengabaikan orang disekitar, baik lingkungan keluarga, perkuliahan dan pergaulan, dampak yang ditimbulkan *phubbing* adalah rusaknya hubungan sosial hilangnya etika dan kesantunan, etika berkomunikasi dan jauh menjadi dekat yang dekat menjadi jauh. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan edukasi tentang dampak *phubbing* kepada publik di Kota Padang, melalui media iklan layanan masyarakat (ILM). Perancang menggunakan metode *glassbox*, merancang berdasarkan analisis dan sintesis. Dimana orang bisa melihat proses kreatif seperti di dalam sebuah kotak kaca yang tembus pandang, apapun yang terjadi di dalamnya bisa diketahui. Perancang menggunakan teori iklan layanan masyarakat, teori warna, teori motion grafis, teori komunikasi. Bertujuan untuk mengetengahkan pembicaraan yang sifatnya memperkuat, kemudian memberikan ilustrasi dan menyodorkan informasi kepada khalayak, tujuan mengubah sikap dan perilaku target *audience* yang dituju. Hasil dari perancangan berupa artikel, iklan layanan masyarakat dalam bentuk infografis, iklan radio, *banner*, *billboard*, poster, stiker, *sign*, T-shirt, kalender, stiker *oneway*, iklan koran dan mug, sosialisasi. diharapkan publik di Kota Padang mengerti dampak negatif dari *Phubbing* dan lebih menghargai orang-orang di sekitar, demi terjaga hubungan baik dalam lingkungan sosial.

Kata Kunci : *Phubbing*, edukasi, perancangan, Iklan Layanan Masyarakat, Kota Padang



Abstract

Phubbing is an anti-social action that ignores people around, both the family environment, lectures and associations, the impact of phubbing is the destruction of social relations of ethics and civility, ethics communicate and far closer close to being far. The design aims to provide education of the impact of phubbing to the public in Padang, through the media of public service advertisements (ILM). The designer uses the Glassbox method, designing based on analysis and synthesis. Where people can see the creative process as in a transparent glass box, whatever happens inside it can be known. The designer uses community service ad theory, color theory, motion graphics theory, communication theory. Aiming to emphasize the speech that strengthens the nature, then give illustrations and offer information to the audience, the goal of changing the attitude and behavior of the target audience. The result of designing articles, advertising community services in the form of infographics, radio ads, banners, billboards, posters, stickers, sign, T-shirts, calendars, sticker oneway, newspaper advertisements and mugs, socialization. Public is expected in Padang City understand the negative impact of Phubbing and better appreciate those around, in order to awake good relations in the social environment.

Keywords: Phubbing, education, planning, community service advertisement, Padang City

DAFTAR ISI

COVER LUAR.....	
COVER DALAM.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	iv
PERNYATAAN PENULIS.....	v
PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
GLOSARIUM	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	4
1. Tujuan Penciptaan	4
2. Manfaat Penciptaan.....	5

BAB II KONSEP DAN METODE PERANCANGAN

A. Tinjauan Karya.....	6
B. Observasi dan Data Lapangan.....	7
1. Observasi	8
2. Wawancara	8
3. Dokumentasi	10
C. Konsep Garapan, Perancangan Karya, dan Pendekatan	14
1. Deskripsi Masalah.....	14
a. Persiapan Awal.....	14
b. Alternatif Sketsa.....	16
c. Pengolahan Digital	18
d. Perwujudan Karya.....	18
2. Pendekatan Teori	19
a. Teori Iklan Layanan Masyarakat	19
b. Teori Warna	21
c. Teori Komunikasi	22
d. Teori <i>Motion</i> Grafis	24
D. Metode Penciptaan.....	27

1. Metode <i>Glassbox</i>	27
2. Analisa SWOT.....	29
3. Tujuan Kreatif.....	30
4. Program Kreatif	30
5. Studi Pustaka.....	31
6. Sistematika Penulisan.....	34
7. Kerangka Konseptual.....	35

BAB III BENTUK PERANCANGAN KARYA

A. Struktur Perancangan	36
1. Segmentasi Target <i>Audience</i>	36
2. Struktur Penggarapan	37
a. <i>Mind Mapping</i>	37
b. Tujuan Kreatif	39
c. Proses Perancangan.....	39
d. Teks Infografis	39
e. <i>Storyline</i>	40
f. Sketsa	42
g. Tipografi.....	57
h. Warna.....	58
i. Pemilihan <i>Headline</i> dan <i>Subheadline</i>	59
B. Tekstur Perancangan.....	60
1. Media Utama	60
a. Studi Karakter	61
b. Paska Produksi	63
1) <i>Editing</i>	63
2. Media Pendukung.....	71
a. <i>Banner</i>	74
b. Poster	78
c. Stiker.....	82
d. <i>Sign</i>	85
e. <i>T-shirt</i>	89
f. Stiker <i>Oneway</i>	93
g. Kalender	96
h. <i>Billboard</i>	100
i. Iklan Koran.....	104
j. Iklan Radio	108
k. Mug.....	110
C. Desain (Tata Ruang) Pameran	113

D. Organisasi Pelaksana.....	114
------------------------------	-----

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	116
--------------------	-----

B. Saran	117
----------------	-----

Daftar Pustaka.....	118
----------------------------	------------



Daftar Tabel

Tabel 1. <i>storyline</i>	15
Tabel 2. <i>Storyline</i> dengan gambar	40
Tabel 3. arti warna	72
Tabel 4. <i>storyline</i> iklan radio	108



Daftar Gambar

Gambar 1. <i>Webseries</i>	7
Gambar 2. <i>phubbing</i> di cafe Om UPI Padang.....	10
Gambar 3. Resto Bebek Sawah, Padang.....	10
Gambar 4. <i>phubbing</i> di cafe Om UPI Padang	11
Gambar 5. <i>Phubbing</i>	11
Gambar 6. <i>Phubbing</i>	12
Gambar 7. <i>Phubbing</i>	12
Gambar 8. <i>Phubbing</i> diruang kelas.....	13
Gambar 9. sketsa 1	17
Gambar 10. sketsa 2.....	17
Gambar 11. sketsa 3.....	18
Gambar 12. Kerangka Konseptual.....	35
Gambar 13. <i>Mind Mapping</i>	38
Gambar 14. Sketsa 1	43
Gambar 15. Sketsa 2	43
Gambar 16. Sketsa 3	44
Gambar 17. Sketsa 4	44
Gambar 18. Sketsa 5.....	45
Gambar 19. Sketsa 6.....	45
Gambar 20. Sketsa 7.....	46
Gambar 21. Sketsa 8.....	46
Gambar 22. Sketsa 9	47
Gambar 23. Sketsa 10.....	47
Gambar 24. Sketsa 11.....	48
Gambar 25. Sketsa 12.....	48
Gambar 26. Sketsa 13.....	49
Gambar 27. Sketsa 14.....	49
Gambar 28. Sketsa 15.....	50
Gambar 29. Sketsa 16.....	50

Gambar 30. Sketsa 17.....	51
Gambar 31. Sketsa 18.....	51
Gambar 32. Sketsa 19.....	52
Gambar 33. Sketsa 20.....	52
Gambar 34. Sketsa 21.....	53
Gambar 35. Sketsa 22.....	53
Gambar 36. Sketsa 23.....	54
Gambar 37. Sketsa 24.....	54
Gambar 38. Sketsa 25.....	55
Gambar 39. Sketsa 26.....	55
Gambar 40. Sketsa 27.....	56
Gambar 41. Sketsa 28.....	56
Gambar 42. Huruf <i>Sans Serif</i>	57
Gambar 43. materi untuk ilustrasi karakter	61
Gambar 44: bentuk <i>outline</i>	62
Gambar 45: bentuk desain ilustrasi	62
Gambar 46. <i>scene</i> 1.....	63
Gambar 47. <i>scene</i> 2.....	64
Gambar 48. <i>scene</i> 3.....	64
Gambar 49. <i>scene</i> 4.....	65
Gambar 50. <i>scene</i> 5.....	65
Gambar 51. <i>scene</i> 6.....	66
Gambar 52. <i>scene</i> 7.....	66
Gambar 53. <i>scene</i> 8.....	67
Gambar 54. <i>scene</i> 9.....	67
Gambar 55. proses pada <i>adobe after effect</i>	68
Gambar 56. proses pada <i>adobe after effect</i>	68
Gambar 57. Pengaplikasian media ke <i>youtube</i>	69
Gambar 58. <i>Barcode</i>	70
Gambar 59. Sketsa terpilih nomer 22	71

Gambar 62. warna dan kode warna	72
Gambar 61. Alternatif <i>layout</i> desain banner.....	74
Gambar 62. Alternatif desain banner.....	75
Gambar 63. desain terpilih.....	76
Gambar 64. aplikasi media.....	77
Gambar 65. Alternatif <i>Layout</i> Desain Poster.....	78
Gambar 66. Alternatif Desain Poster	79
Gambar 67. Desain terpilih	80
Gambar 68. Aplikasi poster.....	81
Gambar 69. Alternatif <i>Layout</i> Stiker.....	82
Gambar 70. Alternatif Stiker	82
Gambar 71. Desain terpilih alternatif 1	83
Gambar 72. Aplikasi stiker.....	84
Gambar 73. Alternatif <i>Layout Sign</i>	85
Gambar 74. Alternatif <i>Sign</i>	86
Gambar 75. desain terpilih Alternatif 1	87
Gambar 76. Aplikasi <i>Sign</i>	88
Gambar 77. Alternatif <i>Layout T-Shirt</i>	89
Gambar 78. Alternatif <i>T-Shirt</i>	90
Gambar 79. T-shirt terpilih alternatif 1	91
Gambar 80. Aplikasi <i>T-shirt</i>	92
Gambar 81. Alternatif <i>Layout Stiker oneway</i>	93
Gambar 82. Alternatif Stiker <i>oneway</i>	94
Gambar 83. desain terpilih Alternatif 1	95
Gambar 84. Pengaplikasian Desain	95
Gambar 85. Alternatif <i>Layout Kalender</i>	96
Gambar 86. Alternatif Kalender	97
Gambar 87. Desain terpilih Alternatif 1	98
Gambar 88. Aplikasi Desain kalender.....	99
Gambar 89. Alternatif <i>Layout Billboard</i>	100

Gambar 90. Alternatif <i>Billboard</i>	101
Gambar 91. Desain terpilih Alternatif 1	102
Gambar 92. Aplikasi <i>billboard</i>	103
Gambar 93. Alternatif <i>Layout</i> koran.....	104
Gambar 94. Alternatif desain koran	105
Gambar 95. desain terpilih Alternatif 1	106
Gambar 96. aplikasi koran	107
Gambar 97. aplikasi Iklan Radio	109
Gambar 98. Alternatif <i>Layout</i> Mug.....	110
Gambar 99. Alternatif Desain Mug.....	111
Gambar 100. Desain Terpilih dan Pengaplikasian Mug.....	112
Gambar 101. Desain Tata Ruang Pameran	113
Gambar 102. Tampilan <i>billboard</i>	114

