Judul Jurnal Perancangan Atau penelitian Mahasiswa (Times New Roman-14 Bold)

Nama lulusan tanpa gelar (Times New Roman -12)
e-mail: evelynehenny@gmail.com(11pt)
Nama Dosen Pembimbing I, Tanpa Gelar(Times New Roman-12)
Nama Dosen Dosen Pembimbing II Tanpa gelar (Times New Roman -12)
Program Studi Desain Komunikasi Visual (Times New Roman -11 Italic)
Universitas Sahid Surakarta

Ringkasan

Ringkasan berisi paling tidak tiga bagian utama yaitu apa yang menjadi latar belakang masalah perancangan atau penelitian, tujuan perancangan atau penelitian, selanjutnya metode yang digunakan untuk mencapai tujuan perancangan atau penelitian termasuk jenis perancangan atau penelitian, sumber data,, teknik pengumpulan data, pemilihan media atau variabel penelitian, teknik analisis data. Bagian terakhir dari ringkasan berisi temuan perancangan atau penelitian dan kesimpulan yang diperoleh. Jumlah kata dalam ringkasan tidak boleh lebih dari 200 kata. Tidak diperlukan pencantuman kutipan maupun penulisan rumus dalam penulisan ringkasan. Penulisan ringkasan cukup satu paragraf saja dengan menggunakan spasi 1 (10 Italic)

Kata kunci *(10Bold) –terdiri lima kata, yang dipisahkan tanda titik koma (10 Italic)*

Abstract

Abstract contains at least three main parts, namely what is the background of a design or research problem, design or research objectives, then the methods used to achieve design or research objectives include the type of design or research, data sources, data collection techniques, media selection or research variables, data analysis techniques. The last section of the summary contains the findings of the design or research and the conclusions drawn. The number of words in the abstract cannot be more than 200 words. There is no need to include quotes or writing formulas in abstract writing. Writing an abstract is enough for one paragraph. (10 Italic)

Keywords *(10Bold)-consist five words separated by semicolon (10 italic)*

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Bagian pendahuluan berisi uraian yang menjelaskan secara singkat masalah perancangan atau penelitian yang melatar belakangi sehingga perancangan atau penelitian layak dilakukan, uraian fenomena permasalahan yang relevan dan kekinian. Bagian akhir dari Pendahuluan adalah uraian tentang tujuan penelitia. Dengan menggunakan spasi 1,5.

Contoh (TA Hendika 2016):

….. sebagai pasar narkoba terbaik bagi negara asing. Diperkirakan peredaran gelap narkoba di Indonesia mencapai 300 triliun Rupiah/ tahun. Sedikitnya lebih dari 13.343 jiwa melayang sia-sia per tahunnya karena narkoba. .

Alasan penyalahgunaan narkoba antara lain adalah karena ingin coba-coba dan umumnya karena pengaruh bujukan teman atau faktor lingkungan, faktor kurang pendekatan dalam keluarga, faktor individu, ketersediaan narkoba, sosialisasi yang kurang dan faktor ekonomi. Sehingga banyak dampak yang diakibatkan diantaranya ialah kesehatan masyarakat, halusinasi, tindak kriminal seperti pencurian, berani pada orang tua dan masih banyak lagi.

Dari data observasi yang telah dilakukan di Polres Sukoharjo, data pada tahun 2015-2019 kasus terungkap penyalahgunaan narkoba di kabupaten Sukoharjo mengalami kenaikan pada tahun 2015-2017 dan mengalami penurunan pada tahun 2018-2019. Kasus penyalahgunaan narkoba yang terungkap terbanyak adalah usia 27-39 tahun, dengan jenis narkoba golongan I seperti Shabu dan Ganja. Ada juga Minuman Keras/ CIU, Oplosan, Pil Aprazolam, Pil Riklona, Pil Putih, Pil Kecetit, Pil Spesial, Tertracycline, Neuralgin dan Supertetra. Dari data 5 tahun terakhir usia termuda kasus penyalahgunaan narkoba di Kabupaten Sukoharjo adalah usia 17 tahun dan usia tertua adalah 66 Tahun.

P4GN Sukoharjo memiliki cara yang unik dan berbeda dari yang lain dalam mensosialisasikan bahaya narkoba, P4GN Sukoharjo melakukan sosialisasi mengenai

bahaya narkoba dengan cara preventif (pencegahan) dengan sistem edutainment, yaitu suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Sutrisno (2005:31).

Cara yang telah dilakukan P4GN Sukoharjo antara lain yaitu menyamar sebagai *superhero* saat mensosialisasikan bahaya narkoba pada anak-anak di sekolah maupun masyarakat luas. Karakter *superhero* yang kerap dipakai saat sosialisasi antara lain Superman, Batman, Gundala bahkan tokoh pewayangan Gatotkaca. Karakter-karakter ini dipilih oleh P4GN Sukoharjo karena mengikuti selera dan kesukaan anak-anak sekarang, sehingga materi yang disampaikan dengan menyenangkan seperti ini diharapkan dapat tersampaikan dengan baik kepada target. Selain menyamar sebagai *superhero* populer dunia P4GN Sukoharjo juga memiliki grup vokal bernama The Blangkon. Bersama dengan The Blangkon ini P4GN Sukoharjo selain mensosialisasikan bahaya narkoba melalui cover parodi lagu yang unik dan menghibur juga bertujuan untuk mengenalkan kearifan lokal dan budaya jawa pada generasi muda dengan bersosialisasi memakai blangkon dan pakaian lurik jawa, dimana blangkon adalah salah satu bagian dari pakaian adat khas Jawa yang digunakan untuk penutup kepala bagi pria sebagai pelindung dari sengatan matahari atau udara dingin.

Superhero dalam bahasa inggris adalah karakter fiksi yang memiliki berbagai macam kekuatan luar biasa untuk melakukan tindak kebaikan untuk kepentingan umum. *Superhero* biasanya memiliki sebuah kemampuan di atas rata-rata manusia biasa, memakai pakaian yang khas dan mencolok serta nama yang juga khas, dan digambarkan sebagai penolong bagi orang-orang yang lemah dalam membasmi kejahatan dan mengajak dalam kebaikan.

Dari fenomena-fenomena yang telah disebutkan di atas ditemukan beberapa masalah yang muncul yaitu P4GN Sukoharjo belum memiliki

identitas yang *iconic* dan khas karena masih memakai karakter *superhero* dunia dalam mensosialisasikan bahaya narkoba, solusi dari permasalahan ini alangkah lebih baik jika P4GN Sukoharjo memiliki karakter *superhero* sendiri sebagai ikon P4GN Sukoharjo yang nantinya dikenal dan diidolakan masyarakat sebagai pahlawan anti narkoba.

Rumusan Masalah dari perancangan atau penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep perancangan karakter *superhero* anti narkoba sebagai ikon P4GN Sukoharjo?
2. Bagaimana merancang karakter *superhero* anti narkoba sebagai ikon P4GN Sukoharjo?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka perancangan atau penelitian ini memiliki tujuan

1. Membuat konsep perancangan karakter *superhero* anti narkoba sebagai ikon P4GN Sukoharjo.
2. Merancang karakter *suerhero* anti narkoba sebagai ikon P4GN Sukoharjo.

B. PEMBAHASAN

Berisi tinjauan Pustaka, metode dan hasil perancangan atau penelitian

1. Tinjauan Pustaka

Berisi Pustaka-pustaka utama yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan atau penelitian (dijelaskan isinya, uraikan manfaat untuk perancangan atau penelitian dan uraikan perbedaan dengan perancangan dan penelitian sebelumnya.

Contoh:

1. Tinjauan Pustaka

Jika diperlukan dapat sub pokok bahasan ditulis heading baru yang ditulis rata kiri (left align) tanpa menggunakan nomor urut atau abjad, penulisan heading menggunakan awal kalimat

> **Herman Kertajaya berpendapat bahwa…itulah tujuan dari positioning (Herman Kertajaya, 2007:17)** (Jika diperlukan dapat sub pokok bahasan ditulis heading baru yang ditulis di tengah, tanpa menggunakan nomor urut atau abjad, bold. Penulisan artikel langsung setelah heading.)

2. Metode

Berisi uraian tentang metode perancangan taua penelitian yang digunakan, meliputi jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber dan teknik pengambilan data, teknik pengumpulan data, validasi data atau analisis data, serta (kusus untuk perancangan) creative brief, staregi kreatif, final desain dan evaluasi. Untuk penelitian jenis lain yakni kualitatif ataupun metode campuran (mix method), dapat menyesuaikan sebagaimana format yang ada dalam penelitian.

3. Hasil Perancangan Atau Penelitian

Berisi uraian tentang hasil perancangan atau penelitian. Hasil perancangan atau penelitian berisi uraian tentang identifikasi data, dilanjutkan hasil analisi data sampai hasil desain yang dilakukan). Bagian pembahasan menguraikan tentang hasil analisis dikaitkan dengan teori yang digunakan dan penelitian terdahulu.

Contoh: (TA Hendika 2020)

Analisa data

1. Segmentasi

a. Demografi

Jenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia 7 - 18 Tahun, pendidikan Sekolah Dasar - Sekolah Menengah Atas, tingkat ekonomi atau pendapatan menengah ke bawah, dan agama semua Agama

b. Psikografi

Anak-anak yang suka dengan informasi berupa visual yang menarik dan mendukung daya imajinasi dan fantasi.

c. Geografis

Mencakup wilayah Solo raya khususnya Kabupaten Sukoharjo.

d. Behavior

Anak-anak yang mudah meniru hal-hal dari informasi yang baru saja mereka lihat. Seperti senang meniru tingkah laku superhero kegemarannya dan suatu hal yang melekat pada *superhero* favoritya.

2. *Unique Selling Point* (USP)

Keunikan dari P4GN Sukoharjo adalah menggunakan sistem edutaintment dalam melakukan sosialisasi pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan predaran gelap narkotika. P4GN

melakukan penyuluhan dengan memakai kostum *superhero* dengan tujuan agar mudah menarik perhatian audien.

3. ***Emotional Selling Proposition* (ESP)**

Cara komunikasi untuk menarik emosi target audien yaitu dengan cara:

a. Merancang karakter *superhero* anti narkoba dengan visual yang menarik sesuai data segmentasi target audien.
b. Kejelasan fungsi penggambaran karakter sesuai fisik, sifat, latar belakang dan warna.

4. Positioning

Positioning (posisi pasar) adalah upaya dalam mendesain suatu produk atau *brand* dengan tujuan untuk untuk menempati sebuah posisi yang unik di benak konsumen. *Concept Art* yang digunakan pada perancangan karakter *superhero* anti narkoba sebagai ikon P4GN Sukoharjo adalah gaya manga chibi … sehingga karakter *superhero* mudah diterima dan disukai.

Strategi Kreatif

a. Konsep Visual

1. Warna

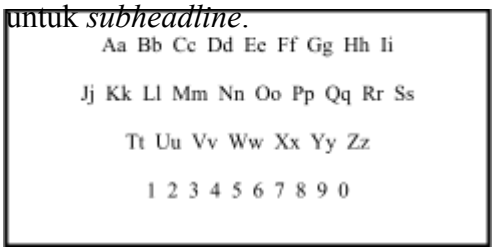
Warna yang digunakan dalam perancangan karakter …

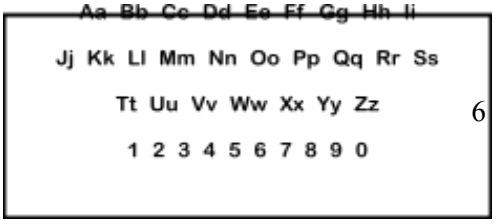
Contoh warna yang digunakan pada perancangan karakter ini adalah sebagai berikut:



1. Tipografi

Penggunaan font dalam perancangan karakter ini terdapat dua jenis font … Juga font Comic Panels untuk *subheadline*.

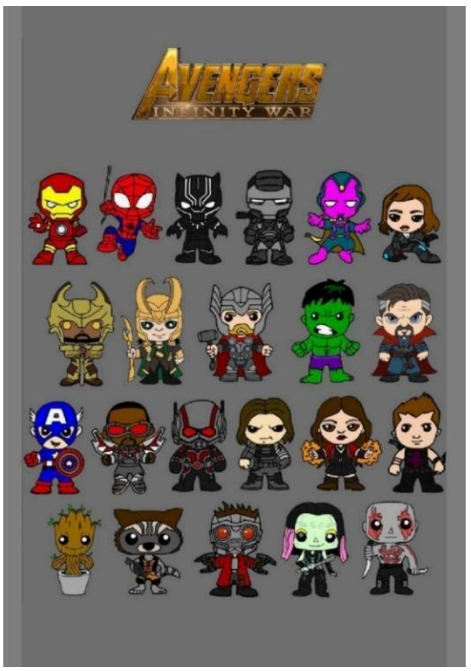




2. Ilustrasi

Berdasarkan analisa karakter maka ilustrasi dalam perancangan karakter pada tugas akhir ini … jubah serba hitam, serta mata yang tajam dan berwarna merah.





b. Konsep Verbal

1. *Headline*

Headline digunakan sebagai judul pada suatu paparan, salain itu juga menjadi *point of view* dan daya tarik bagi pembaca untuk mencari tahu lebih jauh mengenai isi paparan. Berdasarkan analisa karakter yang telah dilakukan maka *headline* pada perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk menarik minat target audien untuk mengenal lebih jauh karakter *superhero* yang diciptakan yaitu sebagai berikut:

Headline :

SUPER TAKO (Karakter Utama) Dalam KBBI kata Super memiliki arti lebih dari yang lain; luar biasa,

dan istimewa. Sedangkan TAKO adalah singkatan dari Tanggap Narkoba. Maksud dari arti nama Super Tako adalah seorang luar biasa yang memperhatikan sungguh-sungguh dan peduli terhadap kasus narkoba saat ini khususnya Kabupaten Sukoharjo.

GODAR (Karakter Pengedar Narkoba) Nama Godar adalah sebuah singkatan dari Golongan Pengedar, dimana golongan pengedar adalah musuh terbesar dalam kasus narkoba. Pengedar adalah orang yang menawarkan, menjual, membeli, dan menjadi perantara jual beli narkoba.

2. *Subheadline*

Subheadline digunakan untuk memperjelas maksud dari *Headline* yang telah dipaparkan, biasanya berada di bawah *Headline*.

Subheadline : STOP NARKOBA

3. Slogan

Slogan digunakan untuk memasarkan suatu produk dari sebuah brand. Oleh karena itu, slogan menggunakan frasa yang mengandung ajakan, deskripsi produk bahkan sesuatu mengenai target audiens.

Slogan : Save Children

4. Baseline

Baseline adalah sebuah data informasi penyelenggara/ alamat perusahaan/ distributor/ produsen. … Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57511

Perancangan Karya

a. Super Tako

Super Tako adalah karakter utama dalam perancangan … alam perancangan karakter Super Tako ini langkah pertama ialah menentukan *muse* sebagai inspirasi dalam perancangan visual karakter.

1. Muse

Muse adalah kata bahasa inggris yang berarti inspirasi. … Berikut adalah beberapa *muse* dari karakter Super Tako:

a. Helm KC N901

Helm ini berasal dari Roma italia mempunyai bentuk mirip Robocop dan diklaim … dilengkapi dengan Wi-Fi, Bluetooth dan konektivitas 5G.



b. Blangkon

Blangkon adalah tutup kepala yang dibuat dari batik dan digunakan oleh kaum pria … pada perancangan karakter Super Tako.



c. Baju Anti Peluru

Baju anti peluru berfungsi melindungi bagian tubuh seperti dada, …

Dari *muse* di atas, berikut adalah desain jadi dari karakter Super Tako:



Menurut KBBI sebuah ciri adalah sebuah tanda khas … Berikut adalah ciri dari karakter Super Tako:

	Ciri Fisik	Ciri Sifat
	1. Berkostum merah dengan aksen tambahan berwarna kuning dan biru keunguan. 2. Berlogo ST. 3. Bersenjata tameng. 4. Memakai helm dan baju peluru. 5. Memakai jam tangan canggih yang bisa mendeteksi lokasi pengedar narkoba dan sebagai alat komunikasi dengan tim lainnya.	1. Pelindung 2. Dermawan 3. Pantang menyerah 4. Ceria 5, Gigih

b. Godar

Godar adalah sebuah singkatan dari golongan pengedar. Godar adalah karakter lawan dari Super Tako… pengedar narkoba melalui gambar atau foto, artikel, berita, film dan lain-lain.

1. Muse

Seperti halnya perancangan karakter Super Tako sebelumnya, pada perancangan karakter Godar … *muse* atau inspirasi dari perancangan karakter Godar:

a. Daun Ganja

Ganja adalah jenis narkotika yang berasal dari daun dan pucuk bunga tanaman ... bentuk kejahatan dan perlu untuk dihindari.



b. Jubah dan Topi

Untuk perancangan kostum karakter Godar, … yaitu karakter yang ingin merusak atau menghancurkan generasi muda dengan pengedaran bebas narkoba.



…

Dari *muse* di atas, berikut adalah desain jadi dari karakter Godar:



Seperti penjalasan sebelumnya ciri adalah sebuah tanda khas yang membedakan … Berikut adalah ciri fisik dan ciri sifat dari karakter Godar:

	Ciri Fisik	Ciri Sifat
	1. Bertopi hitam dan bermasker hitam tertutup. 2. Berjubah hitam. 3. bersenjata pistol. 4. Mempunyai logo bergambar daun ganja. 5. Mata merah 6. Memiliki bekas luka diwajah	1. Licik 2. Tertutup 3. Misterius 4. Kriminal

4. PENUTUP

Berisi uraian tentang kesimpulan yang diperoleh dari perancangan atau penelitian. Penjelasan penutup merupakan kesimpulan yang berisi menjawab tujuan perancangan atau penelitian yang sudah dijelaskan pada bagian Pendahuluan. Peluang perancangan atau penelitian lanjutan

dapat dimasukkan sebagai saran kepada perancang atau peneliti berikutnya. Penulisan kesimpulan tidak berupa nomor-nomor, tetapi berupa uraian utuh tentang. Meskipun kesimpulan berisi uraian utuh tentang hasil perancangan atau penelitian, akan tetapi tidak menggunakan uraian ringkasan menjadi kesimpulan

Contoh: (TA Hendika 2020)

Perancangan karakter *superhero* anti narkoba sebagai ikon P4GN merupakan media edukasi yang efektif untuk mencegah generasi muda supaya tidak terjerumus … mengenai bahaya narkoba pada anak-anak.

Perancangan karakter *superhero* anti narkoba sebagai ikon P4GN Sukoharjo diharapkan … guna mendukung kegiatan *campaign* anti narkoba P4GN Sukoharjo … perancangan karakter *superhero* anti narkoba sebagai ikon P4GN Sukoharjo juga diharapkan dapat membuka peluang adanya penelitian atau perancangan lebih lanjut, maupun sebagai referensi untuk penelitian atau perancangan berikutnya mengenai *campaign* anti narkoba.

Daftar Pustaka

Daftar Pustaka diambil dari sumber yang digunakan dalam artikel saja yang ditulis, jadi bukan diambil sama dengan skripsi. Penulisan daftar pustaka diurut berdasarkan abjad A-Z dan tidak perlu menggunakan nomor, seyogyanya sumber daftar pustaka tidak tidak lebih dari 10 tahun terakhir. Disarankan menggunakan aplikasi Mendeley, Zotero dan sejenis untuk membantu memermudah dalam tehnik sitasi dan mengurangi tingkat kesalahan dalam penulisan referensi. Penulisan referensi harus merujuk pada APA Style dengan contoh sebagai berikut :

Sumber Penulisan Artikel Jurnal

Yadav, M. S., & Pavlou, P. A. (2014). Marketing in Computer-Mediated Environments: Research Synthesis and New Directions. *Journal of Marketing, 78*(January), 20-40.

Sinha, M., Arif, S., Ilyas, M., & Hameed, A. (2013). Student satisfaction and impact of leadership in private universities. *The TQM Journal, 25*(4), 399-416. doi:10.1108/17542731311314881

Jatmiko, R. D., & Andharini, S. N. (2012). Analisis experiential marketing dan loyalitas pelanggan jasa wisata (studi pada taman rekreasi sengkaling malang). *Jurnal Manajemen dan*

Kewirausahaan, 14(2), 128-137.

Sumber Penulisan dari buku

Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial Least Squares Konsep, teknik dan aplikasi smartpls 3.0 untuk penelitian empiris* (2 ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro Semarang.

Solomon, M. R., Bamossy, G., & Askegaard, S. (2014). *Consumer behaviour: A European perspective* (5 ed.). Harlow: Pearson Higher Education.

Sumber Penulisan Report Instansi diperoleh secara Online

Statistik Daerah Kota Batu 2016 (35790.1607). Retrieved from Badan Pusat Statistik Kota Batu Jawa Timur: https://batukota.bps.go.id/website/pdf_publikasi/Statistik-Daerah-Kota-Batu-2016.pdf

Sumber Penulisan Media Online

Salim, M. A. (2016). Kunjungan Wisatawan di Kota Batu Tembus 3,5 Juta Orang. Retrieved from http://www.malangtimes.com/baca/8357/20160105/185357/kunjungan-wisatawan-di-kota-batu-tembus-35-juta-orang/

Wawancara

Wardoyo, 54 tahun, Kepala Desa Rukun Sayur, Kebumen, Jawa Tengah, 12 Mei 2017