

**PENGANTAR KARYA
TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KAMPANYE STOP SIRKUS LUMBA
MELALUI MEDIA ANIMASI**



Disusun Guna Melengkapi dan Memenuhi Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana Desain
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh :
Ghilman Aminullah
C0713022

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan Judul

PERANCANGAN KAMPANYE STOP SIRKUS LUMBA MELALUI MEDIA ANIMASI

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir
Pada tanggal 11 Januari 2019


Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Deny Tri Ardianto S.Sn, MA.
(NIP. 197905212002121002)

Pembimbing II



Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.
(NIP. 197111152006041001)

Koordinator Tugas Akhir (TA)



Sayyid Mufarrah, S.Sn., M.Sn
(NIP. 198406042015041001)

PENGESAHAN

Pengantar Karya Tugas Akhir dengan Judul
**PERANCANGAN KAMPANYE STOP SIRKUS LUMBA
MELALUI MEDIA ANIMASI**

Telah disahkan dan diterima oleh Panitia dalam Sidang Tugas Akhir Prodi Desain
Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret
Pada tanggal:

Tim Pengaji:

Ketua Sidang Tugas Akhir

1. Rudy W. Herlambang, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197503232003121002

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

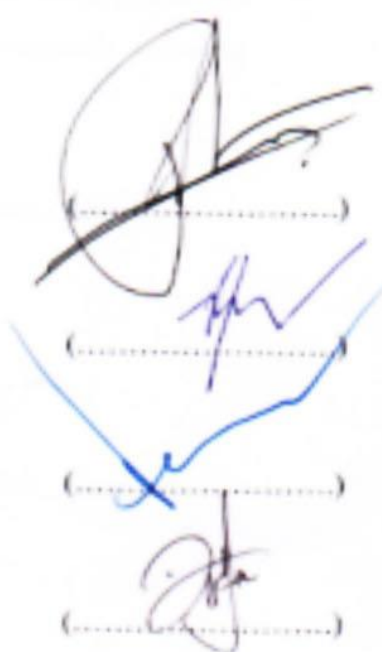
2. Hermansyah Muttakin, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197111152006041001

Penguji I

3. Dr. Denv Tri Ardianto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197905212002121002

Penguji II

4. Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198307022008121003



Disahkan,

Dekan
Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dr. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D.
NIP. 196207081992031001

Kepala Prodi
Desain Komunikasi Visual



Andreas S. Widodo, S.Sn., M.Hum.
NIP. 197512012001121002

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Pengantar Karya Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Kampanye Stop Sirkus Lumba Melalui Media Animasi", beserta isinya dan seluruh karya desain yang penulis buat adalah benar-benar karya sendiri, dan penulis tidak melakukan penjiplakan baik seluruhnya maupun sebagian, dengan cara-cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada penulis, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap hasil karya ini.

Surakarta, 9 Januari 2019

Penulis,



Ghilman Aminullah
C0713022

PERSEMBAHAN



Untuk Bapak, Ibu, Mas Ashif, Mbak Ina, Mas Akha, Dek Alan, Dek Aziz, dan
Dek Fadhly

MOTTO



“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

94: 5-6

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini meskipun dengan berbagai hambatan yang ada. Dengan bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak, maka penulisan Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN KAMPANYE STOP SIRKUS LUMBA MELALUI MEDIA ANIMASI ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Bapak Andreas Slamet Widodo, M.Sn., M.Hum. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Bapak Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., MA. Selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan serta masukan yang membangun dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing II atas bimbingan, arahan, kritik serta saran yang membangun dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen dan karyawan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret, khususnya S1 Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak, Ibu, Mas Ashif, Mbak Ina, Mas Akha, Dek Alan, Dek Aziz dan Dek Fadhly yang senantiasa memberikan dukungan dalam berbagai hal.
7. Wafa Nursyahida Royhan atas segala bentuk dukungan, senyum, semangat dan kehangatan. Syukur yang tak henti kuucapkan.
8. Tim Produksi karya tugas akhir, Anggre, Uki, Rizal, Ica, Ilham, Diaz, Lita, Ifan, Yusa, Abi, dan Handoyo.
9. Teman-teman di Fakultas Seni Rupa dan Desain, khususnya teman-teman Program Studi S1 DKV 2013, atas segala kebersamaannya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan penulis dalam berbagai hal. Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan dari

para pembaca. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih dan penulis berharap semoga apa yang telah penulis susun ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan bagi pembaca.

Surakarta, 9 Januari 2019

Penulis



Ghilman Aminullah

C0713022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Manfaat Perancangan	5
E. Metode Penelitian	6
1. Objek dan Subjek Penelitian	6
2. Sasaran dan Lokasi Penelitian	6
3. Jenis dan Sumber Data	6
4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	7
F. Metode Analisis Data	8
G. Sistematika Perancangan	8
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Perancangan	10
B. Kampanye	10
1. Pengertian Kampanye	10
2. Jenis Kampanye	12
3. Kriteria dan Proses Kampanye	12
4. Media Kampanye	14
C. Animasi	16
1. Pengertian Animasi	16
2. Sejarah Animasi	17
3. Jenis – jenis Animasi	21

4. Prinsip Animasi	24
5. Proses Pembuatan Animasi	27
D. Sirkus	30
E. Lumba-lumba	31
F. <i>Animasl Welfare Regulation</i>	33

BAB III. IDENTIFIKASI DATA

A. Pertunjukan Sirkus Keliling	36
1. Penyelenggaraan Sirkus Keliling	36
2. Penyelenggara Sirkus Keliling	37
3. Atraksi dalam Pertunjukan Sirkus Keliling Lumba-lumba	38
4. Lumba-lumba pada Sirkus Keliling	38
5. Upaya Menghentikan Sirkus Keliling Lumba-lumba	40
B. Gerakan Stop Sirkus Lumba	42
1. Organisasi Pendukung Stop Sirkus Lumba	42
2. Pelaksanaan Gerakan Stop Sirkus Lumba	44
C. <i>Jakarta Animal Aid Network</i> sebagai Instansi Terkait	47
1. Sejarah <i>Jakarta Animal Aid Network</i>	47
2. Profil <i>Jakarta Animal Aid Network</i>	48
3. Visi <i>Jakarta Animal Aid Network</i>	48
4. Struktur Organisasi	49
D. Target Market	49
E. Komparasi	50
F. Analisis SWOT	57

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN

A. Metode Perancangan	60
B. Konsep Kreatif	62
1. Tujuan Kreatif	62
2. Strategi Kreatif	63
C. Target Audiens	64
D. Standar Kreatif	65
1. Isi Pesan	65
2. Gaya Bahasa	65

3. Tata Suara	65
4. Visual Verbal	66
5. Visual non Verbal	67
E. Pemilihan Media	69
1. Media Utama	69
2. Media Pendukung	77
F. Prediksi Biaya	81
1. Media Utama	81
2. Media Pendukung	81

BAB V. VISUALISASI KARYA

A. Media Utama	82
1. Film Pendek Animasi <i>Circus Is No Fun!</i>	82
2. Motion Grafis Stop Sirkus Lumba	85
B. Media Pendukung	90
1. Media Sosial	90
2. Poster	94
3. <i>Flyer</i>	96
4. Gelang	98
5. Stiker	99
6. Spanduk	100

BAB VI. PENUTUP

A. Simpulan.....	101
B. Saran	102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Daftar penyelenggaraan sirkus keliling di berbagai kota selama tahun 2018	36
Tabel 3.2. Analisis SWOT	58
Tabel 4.1. Prediksi Biaya Media Utama	81
Tabel 4.2. Prediksi Biaya Media Pendukung	81
Tabel 4.3. Prediksi Biaya Keseluruhan	81
Tabel 5.1. Storyboard Motion Grafis Stop Sirkus Lumba	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skema Sistematika Perancangan	8
Gambar 3.1 Penyuluhan tentang Lumba-lumba di <i>Sevilla Global School</i> oleh JAAN.....	45
Gambar 3.2. Akun sosial media Instagram Stop Sirkus Lumba	46
Gambar 3.3. Logo <i>Jakarta Animal Aid Network</i>	47
Gambar 3.4. Struktur Organisasi <i>Jakarta Animal Aid Network</i>	49
Gambar 3.6. <i>Thumbnail Hope Works – A Whale’s Tale</i>	51
Gambar 3.7. Tampilan visual animasi pendek <i>A Whale’s Tale</i>	53
Gambar 3.8. Tangkapan layar <i>Motion Graphic #RefillKuy</i>	55
Gambar 3.9. Tampilan visual <i>Motion Graphic #Refillkuy</i>	56
Gambar 3.10. Tangkapan layar konten sosial media <i>#Refillkuy</i>	56
Gambar 4.1. Skema metode perancangan	61
Gambar 5.1. Tampilan Animasi <i>Circus Is No Fun!</i>	82
Gambar 5.2. Desain Karakter Sophie	83
Gambar 5.3. Tampilan Layar Animasi	84
Gambar 5.4. Gambar tangkapan layar Motion Grafis Stop Sirkus Lumba	85
Gambar 5.5. Konten Sosial Media Stop Sirkus Lumba	90
Gambar 5.6. Konten Sosial Media Stop Sirkus Lumba	92
Gambar 5.7. Poster Stop Sirkus Lumba	94
Gambar 5.8. Flyer Stop Sirkus Lumba	96
Gambar 5.9. Desain Gelang Stop Sirkus Lumba	98
Gambar 5.10. Stiker Stop Sirkus Lumba	99
Gambar 5.11. Spanduk Stop Sirkus Lumba	100

Perancangan Kampanye Stop Sirkus Lumba Melalui Media Animasi

Ghilman Aminullah¹

Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., MA.², Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.³

ABSTRAK

Ghilman Aminullah, 2019. Pengantar Karya Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan Kampanye Stop Sirkus Lumba Melalui Media Animasi”. Adapun permasalahan yang dikaji adalah (1) Bagaimana merancang kampanye Stop Sirkus Lumba melalui media animasi yang efektif dan efisien? (2) Bagaimana merancang media pendukung kampanye Stop Sirkus Lumba melalui media animasi yang efektif dan efisien? Tujuan perancangan ini adalah untuk merancang kampanye Stop Sirkus Lumba melalui media animasi yang efektif dan efisien dan merancang media pendukung kampanye Stop Sirkus Lumba melalui media animasi yang efektif dan efisien. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian gerakan Stop Sirkus Lumba dan kegiatan sirkus lumba-lumba keliling. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumen dan literatur. Strategi kreatif dalam perancangan ini menekankan pada pesan yang ingin disampaikan dalam kampanye mengenai kondisi lumba-lumba pada sirkus keliling lumba-lumba di Indonesia yang melanggar kesejahteraan satwa lumba-lumba. Media yang dianggap mampu menyampaikan pesan dari kampanye ini dengan jangkauan yang luas dan sesuai target *audience* adalah melalui media animasi.

Kata kunci: kampanye, lumba-lumba, sirkus, satwa laut, animasi

¹Mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Surakarta. NIM: C0713022

²Dosen Pembimbing I

³Dosen Pembimbing II

Designing Stop Circus Dolphin Campaign Through Animation Media

Ghilman Aminullah³

Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., MA.⁴, Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.⁵

ABSTRACT

Ghilman Aminullah, 2019. Introduction to this Final Project entitled "Designing Stop Circus Dolphin Campaign Through Animation Media". The problems studied are (1) How to design a Stop Circus Dolphin campaign through effective and efficient animation media? (2) How to design a media supporting the Stop Circus Dolphin campaign through effective and efficient animation media? The purpose of this design was to design a Stop Circus Dolphin campaign through effective and efficient animation media and designing supporting media for Stop Circus Lumba campaign through effective and efficient animation media. The research method used was descriptive qualitative with the subject of the Stop Circus Lumba movement and circulating dolphin circus activities. The technique of collecting data uses interviews, observations, documents and literature. The creative strategy in this design emphasizes the message to be conveyed in the campaign regarding the condition of dolphins in the circus circling dolphins in Indonesia which violates the welfare of dolphins. Media that are considered capable of conveying the message of this campaign with a wide range and according to the target audience is through animated media.

Keywords: campaign, dolphins, circus, marine animals, animation

³Student of Visual Communication Design, Fine Art and Design Faculty, Sebelas Maret University. Student Number: C0713022

⁴The First Lecture

⁵The Second Lecture