



LAPORAN PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PERIODE 06

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PELESTARIAN PENYU UNTUK
KALANGAN REMAJA HINGGA DEWASA DIKEMAS DALAM BENTUK ANIMASI 2D

Disusun Oleh:

NAMA : YACOBUS WIRYATAMA .S

NIM : 11.13.0090

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG 2015

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PELESTARIAN PENYU
UNTUK KALANGAN REMAJA HINGGA DEWASA DIKEMAS DALAM BENTUK ANIMASI 2D

Nama: Yacobus Wiryatama .S
NIM: 11.13.0090
Program Studi: Desain Komunikasi Visual
Fakultas: Arsitektur dan Desain
Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Semarang, 22 Juli 2015

Menyetujui,

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Ir. Tri Hesti Mulyani, MT.

NIDN. 0611086201

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.

NIDN. 0627066701

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.

NIDN. 0627066701

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PELESTARIAN PENYU
UNTUK KALANGAN REMAJA HINGGA DEWASA DIKEMAS DALAM BENTUK ANIMASI 2D

Nama: Yacobus Wiryatama .S
NIM: 11.13.0090
Program Studi: Desain Komunikasi Visual
Fakultas: Arsitektur dan Desain
Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Semarang, 22 Juli 2015

Menyetujui,

Pembimbing I

Ag. Dicky Prastomo, S.IP., MA
NUPN. 9906966549

Penguji I

Ir. Riandy Tarigan, MT.
NIDN. 0629056402

Pembimbing II

.Eriko Julian Ekaputra, S.Ds
NPP. 058.5.2015.124

Penguji III

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.
NIDN. 0608075601

Penguji II

Ir. Robert Rianto Widjaja, MT.
NIDN. 0627066701

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Yacobus Wiryatama .S

NIM: 11.13.0090

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PELESTARIAN PENYU
UNTUK KALANGAN REMAJA HINGGA DEWASA DIKEMAS DALAM BENTUK ANIMASI 2D

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk – bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, 22 Juli 2015

Yacobus Wiryatama .S

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas kelimpahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Pelestarian Penyu Untuk Kalangan Remaja Hingga Dewasa Dikemas Dalam Bentuk Animasi 2D”. Proyek Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur Dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Dalam Perancangan Proyek Akhir ini penulis mendapat banyak saran, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur, namun dapat membuat penulis sadar akan kesalahan dan memperbaikinya, dan itu adalah sebuah pengetahuan untuk yang menjadikan rancangan terbaik bagi penulis. Oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- Ibu Ir. Hesti Mulyani, MT., Selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain
- Bapak Ir. Robert Rianto Widjaja, MT., Selaku Kaprogdi Desain Komunikasi Visual dan Koordinator Proyek Akhir DKV
- Bapak Ag. Dicky Prastomo, S.IP., MA., Selaku Pembimbing I dalam Proyek Akhir DKV periode 06
- Bapak Eriko Julian Ekaputra, S.Ds., Selaku Pembimbing II dalam Proyek Akhir DKV periode 06

Dalam penyusunan Proyek Akhir ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak disengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang dimiliki oleh penulis. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut dan telah berusaha untuk tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan bagi diri penulis.

Akhir kata semoga dapat bermanfaat bagi penulis, intitusi pendidikan dan masyarakat luas yang akan membacanya.

Tuhan Memberkati,

Semarang, 22 Juli 2015

Penulis



ABSTRAK

Indonesia mempunyai beberapa kelebihan yaitu antara lain Indonesia memiliki daerah yang tropis, sehingga mempunyai berbagai macam hewan dan tumbuhan. Memiliki perairan yang luas dikarenakan Indonesia terdiri dari pulau-pulau, sehingga cocok untuk tempat tinggal dari hewan laut. Penyu merupakan salah satu hewan laut yang sampai sekarang masih ada pemburuan liar dan perdagangan liar, padahal penyu merupakan sebuah kebanggaan Indonesia karena penyu merupakan spesies langka.

Metode yang digunakan untuk merancang sebuah Animasi, yaitu melalui Studi Literatur dimana dibutuhkan data-data yang spesifik berdasarkan dari yang ahli yaitu IUCN Redlist. Yang kemudian diteliti jika Indonesia ini memang merupakan tempat tinggal para penyu untuk berkembangbiak. Dan pemburuan liar-pun terjadi di Indonesia. Dilakukan metode kuesioner untuk mengetahui dimana, kalangan remaja hingga dewasa mengenali keberadaan penyu.

Animasi 2D-pun memiliki konsep yang akhirnya sesuai dengan membuat orang lebih tertarik yaitu dengan menggabungkan antara pengetahuan dan ajaran dengan komedi dan lawakan. Dengan cara penyampaian yang santai layaknya berbicara dengan teman sendiri atau sedang bercerita. Dan disampaikan dengan satu arah dimana dalam animasi hanya ada 1 tokoh animasi yang berbicara dengan penonton untuk mengajak dan memberi pengetahuan tentang penyu.

Jika dilihat dari segi pengetahuan cukup baik karena dapat menyampaikan sebuah ilmu pengetahuan dengan memasukkan kedalam sosial media layaknya facebook dan youtube karena mengetahui sekarang gadget sudah rata-rata dimiliki oleh kalangan remaja hingga dewasa. Jadi untuk itu perancangan inipun terjadi.

ABSTRACT

Indonesia has several advantages, namely, among others, Indonesia has a tropical regions, so as to have a wide variety of animals and plants. Has broad waters because Indonesia consists of the islands, making it suitable for habitation of marine animals. Turtle is one of the marine animals that until now there are still poaching and illegal trade, but turtles are a pride of Indonesia because the turtle is an endangered species.

The method used for designing an animation, namely through Literature where needed specific data based on which the expert is IUCN Redlist. Which is then examined if Indonesia is indeed the residence of the turtles to reproduce. And poaching-ensued in Indonesia. Conducted a questionnaire method to find out where, among adolescents and adults recognize the existence of the turtle.

2D-animation have the concept that eventually suit make people more interested in is to combine the knowledge and teachings with comedy and jokes. By way of delivering a relaxed like talking to yourself or a friend was telling. And delivered with the direction in which the animation is only 1 animated character that speaks to the audience to encourage and provide knowledge about the turtles.

When viewed in terms of knowledge is quite good because it can deliver a science by entering into social media like facebook and youtube knowing now has an average of gadgets owned by teenagers to adults. So for the design of the program just happened.

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan		Bab IV Strategi Kreatif.....11
Pernyataan Orisinalitas		1. Konsep Verbal.....11
Kata Pengantar.....i		2. Konsep Visual.....11
Abstrak.....ii		Bab V Kesimpulan.....15
Daftar Isi.....iii		Daftar Pustaka.....16
Daftar Tabel.....iv		Lampiran.....17
Daftar Gambar.....v		
Bab I Pendahuluan.....1		
1. Latar Belakang.....1		
2. Identifikasi Masalah.....1		
3. Pembatasan Masalah.....1		
4. Perumusan Masalah.....1		
5. Tujuan Penelitian dan Perancangan.....1		
6. Manfaat Penelitian dan Perancangan.....2		
7. Metode Penelitian dan Perancangan.....2		
8. Sistematika Penulisan.....2		
Bab II Tinjauan Umum.....3		
1. Kerangka Berpikir.....3		
2. Teori Penelitian.....3		
3. Kajian Pustaka.....5		
4. Studi Komparasi.....6		
Bab III Strategi Komunikasi.....7		
1. Data Penelitian.....7		
2. Khalayak Sasaran.....8		
3. Strategi Komunikasi.....8		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT.....9



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	3
Gambar 2.2 Jumlah Spesies Di Dunia.....	3
Gambar 2.3 Penjelasan Timeline.....	5
Gambar 2.4 Studi Komparasi.....	6
Gambar 3.1 Hasil Kuesioner.....	7
Gambar 3.2 Contoh Animasi.....	8
Gambar 4.1 Contoh Warna Solid.....	11
Gambar 4.2 Logo.....	12
Gambar 4.3 Karakter.....	12
Gambar 4.4 Storyboard.....	12
Gambar 4.5 Youtube.....	12
Gambar 4.6 Facebook.....	13
Gambar 4.7 Kaos T-Shirt.	13
Gambar 4.8 Gelas.....	13
Gambar 4.9 Gantungan Kunci.....	13
Gambar 4.10 Sticker	14
Gambar 4.11 Pin.....	14
Gambar 4.12 Goody Bag.....	14

