

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL INTERAKTIF
PENCEGAHAN PEMELIHARAAN SATWA DILINDUNGI
SECARA ILEGAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Jessi Regita Chowandy

00000037824

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL INTERAKTIF
PENCEGAHAN PEMELIHARAAN SATWA DILINDUNGI
SECARA ILEGAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Jessi Regita Chowandy

0000037824

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jessi Regita Chowandy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000037824
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL INTERAKTIF PENCEGAHAN PEMELIHARAAN SATWA DILINDUNGI SECARA ILEGAL

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 3 Januari 2024



Jessi Regita Chowandy

U M M
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL INTERAKTIF
PENCEGAHAN PEMELIHARAAN SATWA DILINDUNGI
SECARA ILEGAL**


Oleh

Nama : Jessi Regita Chowandy
NIM : 00000037824
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

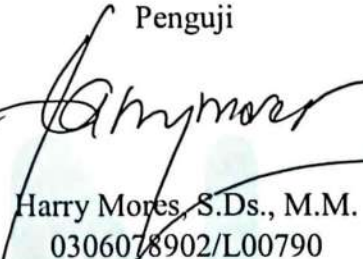
Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024
Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/E023899

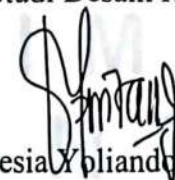
Penguji


Harry Mores, S.Ds., M.M.
0306078902/L00790

Pembimbing


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jessi Regita Chowandy
NIM : 00000037824
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL INTERAKTIF PENCEGAHAN PEMELIHARAAN SATWA DILINDUNGI SECARA ILEGAL

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 19 Desember 2023

Yang menyatakan,



Jessi Regita Chowandy

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mendapat kesempatan untuk menjalani dan menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Kampanye Sosial Tentang Pemeliharaan Satwa Dilindungi Sebagai Hewan Peliharaan”. Penulis memilih topik tersebut sebagai topik perancangan karena rasa prihatin yang penulis rasakan terhadap satwa dilindungi yang kian langka. Satwa dilindungi kerap dipelihara karena kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap satwa dilindungi dan legalitasnya. Oleh karena itu, penulis merancang kampanye sosial tentang pemeliharaan satwa dilindungi sebagai hewan peliharaan untuk mengedukasi masyarakat dan meningkatkan penyerahan dan pelaporan satwa dilindungi kepada pihak berwajib. Selain itu, penulis mengambil Tugas Akhir sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain, serta mengaplikasikan ilmu yang diperoleh penulis selama menjalani perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.

Atas bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Agus Ariyanto selaku Kepala BKSDA Jakarta, sebagai narasumber yang telah bersedia untuk diwawancarai.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis tentu menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kesalahan di dalamnya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menjadikan laporan ini jauh lebih baik. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Tangerang, 19 Desember 2023



Jessi Regita Chowandy



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL INTERAKTIF
PENCEGAHAN PEMELIHARAAN SATWA DILINDUNGI
SECARA ILEGAL

Jessi Regita Chowandy

ABSTRAK

Meningkatnya tren menjadikan satwa liar sebagai hewan peliharaan secara ilegal menimbulkan ancaman serius terhadap keanekaragaman hayati dan keseimbangan ekosistem. Warga kerap tidak mengetahui tentang satwa apa yang merupakan satwa dilindungi, ataupun sengaja memelihara untuk kepuasan pribadi. Apabila tidak dilakukan preventif, maka akan menyebabkan *Extinction Domino Effect* yang berpengaruh pada ekosistem, sehingga diperlukan upaya proaktif untuk mengatasi masalah ini. Studi ini menggunakan pendekatan metode campuran, menggabungkan survei kuantitatif untuk menilai sikap masyarakat dan wawancara kualitatif untuk memahami motivasi di balik pemeliharaan spesies yang dilindungi sebagai hewan peliharaan. Hasil penelitian ini menyoroti perlunya inisiatif dalam penyebaran informasi kepada masyarakat. Perancangan ini menggunakan metode desain dari Robin Landa dalam bukunya yang berjudul "*Graphic Design Solutions*". Kampanye ini juga berkolaborasi dengan pihak berwajib yaitu Balai Koservasi Sumber Daya Alam (BKSDA) Jakarta sebagai *mandatory*. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menyadarkan target audiens mengenai urgensi masalah pemeliharaan satwa liar secara ilegal, serta dapat melakukan pelaporan kepada pihak yang berwajib.

Kata kunci: pemeliharaan, satwa dilindungi, ilegal

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***DESIGNING INTERACTIVE SOCIAL CAMPAIGN TO
PREVENT ILLEGAL KEEPING OF PROTECTED ANIMALS***

Jessi Regita Chowandy

ABSTRACT (English)

The increasing trend of illegally keeping wild animals as pets poses a serious threat to biodiversity and ecosystem balance. Residents often do not know which animals are protected animals, or deliberately keep them for personal satisfaction. If prevention is not carried out, it will cause an Extinction Domino Effect which will affect the ecosystem, so proactive efforts are needed to overcome this problem. The study used a mixed methods approach, combining quantitative surveys to assess public attitudes and qualitative interviews to understand the motivations behind keeping protected species as pets. The results of this research highlight the need for initiatives in disseminating information to the public. This design uses the design method from Robin Landa in her book entitled "Graphic Design Solutions". This campaign also collaborates with the authorities, namely the Jakarta Natural Resources Conservation Center (BKSDA Jakarta) as mandatory. It is hoped that the results of this design will make the target audience aware of the urgency of the problem of keeping wild animals illegally, as well as being able to report it to the authorities.

Keywords: *keeping, protected animals, illegal*

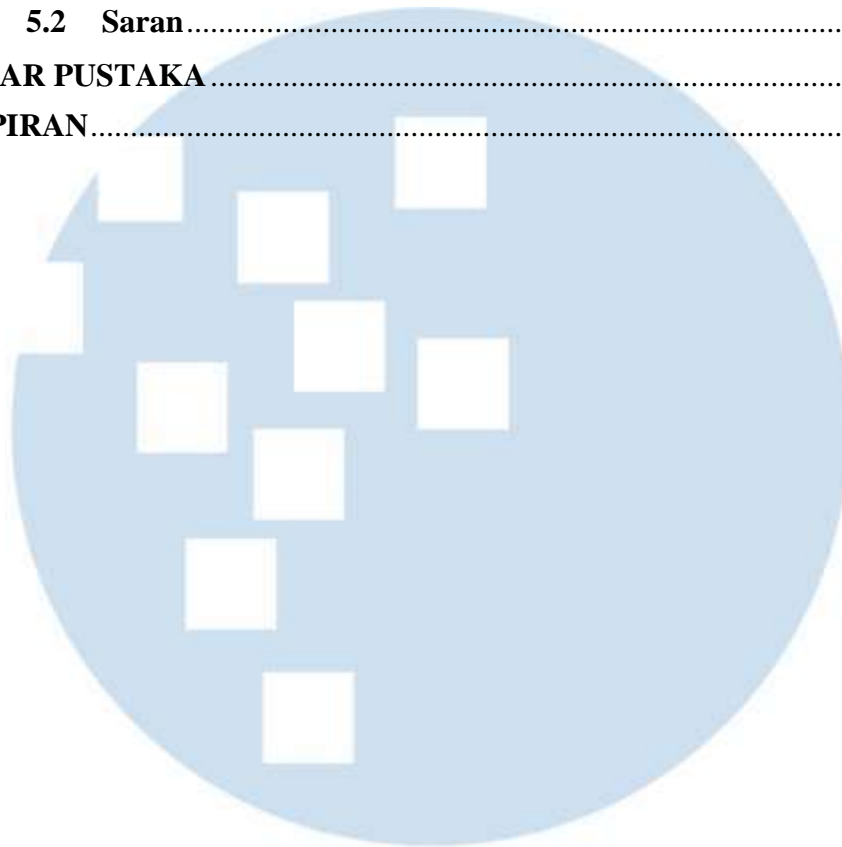


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain Komunikasi Visual	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Prinsip Desain	14
2.1.3 Tipografi	17
2.1.4 Layout dan Grid	19
2.1.5 <i>Copywriting</i>	21
2.1.6 <i>Tagline</i>	22
2.2 Kampanye	23
2.2.1 Jenis Kampanye	23
2.2.2 Tujuan Kampanye	24
2.2.3 Teknik Kampanye	25
2.2.4 Saluran Kampanye	26
2.2.5 Strategi kampanye	26

2.2.6	Pesan Kampanye.....	28
2.3	Interaktivitas.....	28
2.3.1	Prinsip Interaktif.....	29
2.3.2	Desain Interaktif.....	30
2.3.3	Plot.....	34
2.4	Design <i>Website</i>	35
2.4.1	<i>Mobile Website</i>	37
2.4.2	<i>Web Typography</i>	37
2.5	Satwa Dilindungi.....	38
2.5.1	Hukum Memelihara Satwa Dilindungi di Indonesia.....	38
2.5.2	Jenis Satwa Dilindungi di Indonesia.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....		42
3.1	Metodologi Penelitian.....	42
3.1.1	Metode Kualitatif.....	42
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	52
3.2	Metodologi Perancangan.....	62
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....		64
4.1	Strategi Perancangan.....	64
4.1.1	Orientasi.....	64
4.1.2	Analisis.....	66
4.1.3	Konsep.....	71
4.1.4	Desain.....	79
4.2	Analisis Perancangan.....	105
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i>	105
4.2.2	Analisis Desain <i>Billboard</i>	110
4.2.3	Analisis Desain <i>Website Ads</i>	111
4.2.4	Analisis Desain <i>Social Media Post</i>	112
4.2.5	Analisis Desain <i>Billboard</i> Interaktif.....	113
4.2.6	Analisis Desain <i>Twibbon</i>	114
4.2.7	Analisis Desain <i>Merchandise</i>	115
4.3	<i>Budgeting</i>	116
BAB V PENUTUP.....		118

5.1	Simpulan.....	118
5.2	Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....		xiii
LAMPIRAN.....		xviii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Segmentasi	65
Tabel 4.2 SWOT Analysis.....	66
Tabel 4.3 <i>Creative Brief</i>	67
Tabel 4.4 Strategi dan Taktik Pesan.....	71
Tabel 4.5 Perencanaan Tahapan AISAS	74
Tabel 4.6 <i>Timeline</i> Kampanye	75
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	94
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	105
Tabel 4.9 <i>Budgeting</i> Kampanye.....	117



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	6
Gambar 2.2 Bentuk	7
Gambar 2.3 Warna	7
Gambar 2.4 Warna Merah.....	9
Gambar 2.5 Warna Merah Muda	9
Gambar 2.6 Warna Oranye	10
Gambar 2.7 Warna Kuning	10
Gambar 2.8 Warna Hijau	11
Gambar 2.9 Warna Biru	11
Gambar 2.10 Warna Ungu	11
Gambar 2.11 Warna Cokelat.....	12
Gambar 2.12 Warna Abu-Abu	12
Gambar 2.13 Warna Putih.....	13
Gambar 2.14 Warna Hitam	13
Gambar 2.15 Tekstur.....	14
Gambar 2.16 <i>Aspect Ratio</i>	14
Gambar 2.17 Jenis Keseimbangan	15
Gambar 2.18 Perbandingan Hierarki Visual	16
Gambar 2.19 <i>Rhythm</i>	17
Gambar 2.20 <i>Gestalt Laws</i>	17
Gambar 2.21 Klasifikasi <i>Typeface</i>	19
Gambar 2.22 <i>Single Column Grid</i>	20
Gambar 2.23 <i>Multicolumn Grids</i>	20
Gambar 2.24 Modular Grids	21
Gambar 2.25 Contoh <i>Tagline</i>	23
Gambar 2.26 Model AISAS	27
Gambar 2.27 <i>Nodal Plot</i>	34
Gambar 2.28 <i>Modulated Plot</i>	35
Gambar 2.29 <i>Open Plot</i>	35
Gambar 3.1 Bukti Wawancara 1	44
Gambar 3.2 Bukti Wawancara 2	45
Gambar 3.3 Dokumentasi Pertemuan dengan Bapak Kepala BKSDA Jakarta	47
Gambar 3.4 Kampanye Indonesia Bebas Topeng Monyet.....	49

Gambar 3.5 Sejarah Kampanye “Forever Against Animal Testing”	50
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner 1	53
Gambar 3.7 Hasil Kuesioner 2	54
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner 3	54
Gambar 3.9 Hasil Kuesioner 4	55
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner 5	55
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner 6	56
Gambar 3.12 Hasil Kuesioner 7	56
Gambar 3.13 Hasil Kuesioner 8	57
Gambar 3.14 Hasil Kuesioner 9	57
Gambar 3.15 Hasil Kuesioner 10	58
Gambar 3.16 Hasil Kuesioner 11	58
Gambar 3.17 Hasil Kuesioner 12	59
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner 13	59
Gambar 3.19 Hasil Analisis 1	60
Gambar 3.20 Hasil Analisis 2	60
Gambar 3.21 Hasil Analisis 3	61
Gambar 3.22 Hasil Kuesioner 14	61
Gambar 4.1 Persona	65
Gambar 4.2 <i>User Journey</i>	66
Gambar 4.3 Logo BKSDA Jakarta.....	70
Gambar 4.4 <i>Mindmap</i>	76
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i>	78
Gambar 4.6 <i>Color Palette</i>	78
Gambar 4.7 <i>Typeface</i>	79
Gambar 4.8 Sketsa Logo	80
Gambar 4.9 Hasil Akhir Logo Kampanye Home	81
Gambar 4.10 Referensi Satwa <i>Key Visual</i>	81
Gambar 4.11 Sketsa <i>Key Visual</i>	82
Gambar 4.12 Ilustrasi <i>Key Visual</i>	83
Gambar 4.13 Proses Perancangan <i>Key Visual</i>	84
Gambar 4.14 Proses Perancangan <i>Billboard</i>	85
Gambar 4.15 Proses Perancangan <i>Website Ads</i>	86
Gambar 4.16 Sketsa Perancangan <i>Social Media Post</i>	87

Gambar 4.17 Proses Perancangan Tiga <i>Post</i> Baris Pertama.....	88
Gambar 4.18 Proses Perancangan Tiga <i>Post</i> Baris Kedua.....	89
Gambar 4.19 Proses Perancangan Tiga <i>Post</i> Baris Ketiga	90
Gambar 4.20 Tampak Akhir 9 Konten <i>Post</i> Pada <i>Feed</i>	90
Gambar 4.21 Information Architecture.....	91
Gambar 4.22 Sketsa <i>Low Fidelity</i>	92
Gambar 4.23 <i>Final Digital Low Fidelity</i>	92
Gambar 4.24 Proses Perancangan <i>Website</i>	93
Gambar 4.25 Sebelum dan Sesudah Revisi <i>Hamburger Button</i>	97
Gambar 4.26 Hasil Revisi Fitur <i>Landing Page</i>	98
Gambar 4.27 Sketsa <i>Interactive Billboard</i>	99
Gambar 4.28 Hasil 3D <i>Model Interactive Billboard</i>	100
Gambar 4.29 Proses Perancangan <i>Twibbon</i>	101
Gambar 4.30 Referensi Satwa <i>Enamel Pin</i>	101
Gambar 4.31 Ilustrasi Desain <i>Enamel Pin</i>	102
Gambar 4.32 Proses Perancangan <i>Postcard Enamel Pin</i> Bagian Depan	103
Gambar 4.33 Proses Perancangan <i>Postcard Enamel Pin</i> Bagian Belakang	104
Gambar 4.34 <i>Mock Up</i> Seluruh Media Kampanye	104
Gambar 4.35 Proses Perancangan <i>Page</i> Informasi Satwa	107
Gambar 4.36 Proses Perancangan <i>Page</i> Kegiatan Kampanye	107
Gambar 4.37 Proses Perancangan Hasil Akhir <i>Website</i>	109
Gambar 4.38 <i>Mock Up</i> Website	110
Gambar 4.39 QR Code Website.....	110
Gambar 4.40 <i>Mock Up Billboard</i>	111
Gambar 4.41 <i>Mock Up Website Ads</i>	112
Gambar 4.42 <i>Mock Up Social Media Post</i>	112
Gambar 4.43 <i>Mock Up Instagram Ads</i>	113
Gambar 4.44 <i>Mock Up Interactive Billboard</i>	114
Gambar 4.45 <i>Mock Up Twibbon</i>	115
Gambar 4.46 <i>Mock Up Merchandise</i>	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Form BAP.....	xviii
Lampiran B	Surat Pernyataan HAKI.....	xx
Lampiran C	Transkrip Wawancara.....	xxii
Lampiran D	Hasil Kuesioner	xxxvi
Lampiran E	Hasil Kuesioner Prototype Day.....	xliv
Lampiran F	Hasil Kuesioner Beta Test.....	lii
Lampiran G	Hasil Turnitin.....	lviii

