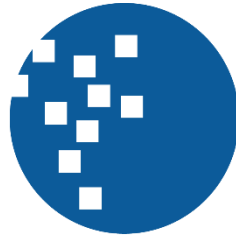


**PERANCANGAN KAMPANYE BIJAK DALAM PEMILAHAN
KATEGORI USIA TONTONAN SERIAL ANIME UNTUK
REMAJA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

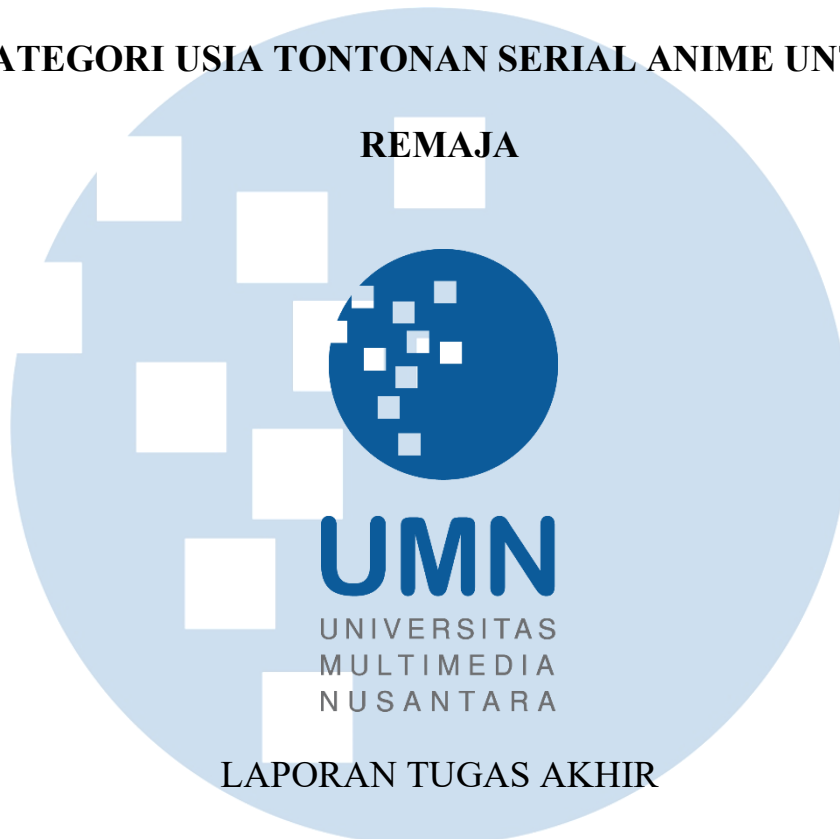
Skolastika Alma Norberta
0000045104

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

PERANCANGAN KAMPANYE BIJAK DALAM PEMILAHAN

KATEGORI USIA TONTONAN SERIAL ANIME UNTUK

REMAJA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Skolastika Alma Norberta

0000045104

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Skolastika Alma Norberta

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045104

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN KAMPANYE

BIJAK DALAM PEMILAHAN KATEGORI USIA TONTONAN

SERIAL ANIME UNTUK REMAJA

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, 22 Desember 2023



(Skolastika Alma Norberta)

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN KAMPANYE
BIJAK DALAM PEMILAHAN KATEGORI USIA TONTONAN
SERIAL ANIME UNTUK REMAJA

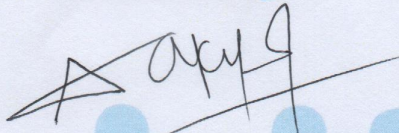
Oleh

Nama : Skolastika Alma Norberta
NIM : 00000045104
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS

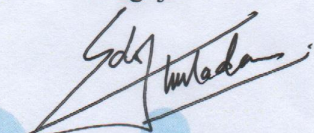
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



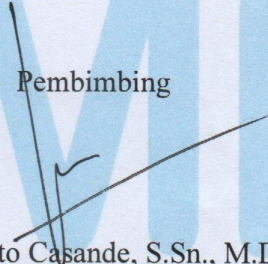
Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/ E067811

Penguji



Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/E071279

Pembimbing



Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/E081436

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 : Skolastika Alma Norberta
NIM : 00000045104
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/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 BIJAK DALAM PEMILAHAN KATEGORI USIA TONTONAN SERIAL ANIME UNTUK REMAJA

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, 22 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Skolastika Alma Norberta)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Kampanye Bijak Dalam Pemilahan Kategori Usia Tontonan Serial Anime Untuk Remaja” dengan tepat waktu. Karya ini dibuat dengan tujuan untuk mengedukasi, memberi informasi, mengajak untuk meningkatkan kesadaran, serta meningkatkan kepedulian remaja terhadap klasifikasi usia penonton yang terdapat pada tayangan animasi, khususnya pada serial anime.

Topik ini disusun karena melihat banyaknya animasi khususnya anime yang ditayangkan, sehingga masyarakat khususnya remaja dapat menonton dengan bebas pada televisi, media sosial, maupun *platform streaming* tanpa mempedulikan adanya batasan usia.

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. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Audy Ayu Larasati, Yasmin Nabila, Elisabeth Dian Kurnia Putri, Gisela Elma Norberta, Trissha Angelica Valda, Regina Embun Narasi Vici, dan Keren Aimee Lee, sebagai sahabat yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi suatu bantuan bagi masyarakat untuk lebih meningkatkan kepedulian terhadap batasan usia yang terdapat pada tayangan serial anime dan menjadi sumber informasi yang mampu memberikan wawasan

Tangerang, 22 Desember 2023



(Skolastika Alma Norberta)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KAMPANYE BIJAK DALAM PEMILAHAN

KATEGORI USIA TONTONAN SERIAL ANIME UNTUK

REMAJA

Skolastika Alma Norberta

ABSTRAK

Animasi di Indonesia masih didominasi oleh animasi luar negeri, sehingga membuat beberapa dampak negatif yang dapat dirasakan oleh remaja. Selain itu, persepsi yang salah yang dimiliki oleh Masyarakat membuat animasi sering diidentikkan sebagai tayangan khusus untuk anak-anak dan remaja tanpa melihat unsur yang terkandung didalam adegan pada tayangan animasi tersebut. Untuk itu, penulis menyebarkan sebuah kuesioner kepada responden dengan usia 10—18 tahun dan dari hasil riset yang telah dilakukan, banyak anak merasakan adanya dampak negatif dari sebuah tayangan animasi yang berasal dari luar negeri. Selain itu, upaya yang mengajak remaja untuk lebih memperhatikan mengenai klasifikasi usia pada tayangan serial animasi jarang dilakukan karena pengawasan terhadap klasifikasi usia pada tayangan difokuskan pada orang tua. Hal itu menunjukkan bahwa kepedulian remaja dalam memperhatikan klasifikasi usia pada tayangan animasi yang ditonton masih sangat kurang dan dapat berpengaruh bagi perkembangan karakter remaja. Dan juga remaja memiliki andil yang cukup besar dalam memberikan rekomendasi mengenai serial anime kepada orang-orang disekitar mereka tanpa memperhatikan tayangan serial anime yang cocok.

Kata kunci: Animasi, Tayangan, Remaja

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**DESIGNING A SOCIAL CAMPAIGN THAT IS WISE IN
CHOOSING THE AGE CATEGORY OF WATCHING ANIME
SERIES FOR TEENAGERS**

Skolastika Alma Norberta

ABSTRACT)

Animation in Indonesia is still dominated by foreign animation, thus making some negative impacts that can be felt by teenagers. In addition, misperceptions held by the public make animation often identified as a special show for children and adolescents without seeing the elements contained in the scenes in the animation show. For this reason, the author distributed a questionnaire to respondents aged 10-18 years old and from the results of the research conducted, many children felt the negative impact of an animation show originating from abroad. In addition, efforts that invite teenagers to pay more attention to the age classification of animated series are rarely done because the supervision of the age classification of the show is focused on parents. This shows that teenagers' concern in paying attention to the age classification of the animated shows they watch is still very lacking and can affect the development of teenagers' characters. Also, teenagers have a considerable share in giving recommendations about anime series to people around them without paying attention to suitable anime series shows.

Keywords: Animation, Show, Teenager

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
b. Batasan Masalah	3
c. Tujuan Tugas Akhir	4
1.1 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain Komunikasi Visual	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Prinsip Desain	15
2.1.3 Tipografi	17
2.1.4 <i>Layout dan Grid</i>	18
2.1.5 Ilustrasi	20
2.2 Kampanye	21
2.2.1 Ciri-ciri Kampanye	21
2.2.2 Jenis Kampanye	21
2.2.3 Tujuan Kampanye	22
2.2.4 AISAS	23
2.2.5 <i>Consumer Journey, Consumer Insight dan Touchpoint</i>	26
2.3 <i>Copywriting</i>	26
2.4 Media Iklan	29

2.5	Strategi dan Taktik Pesan.....	30
2.6	Serial Animasi.....	31
2.6.1	Jenis-Jenis Animasi.....	32
2.6.2	Plot Animasi.....	33
2.6.3	Genre Animasi.....	33
2.3.1	Animasi Jepang/ <i>Anime</i>	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....		41
3.1	Metodologi Penelitian.....	41
3.1.1	Metode Kualitatif.....	41
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	47
3.1.3	Kesimpulan Keseluruhan.....	52
3.2	Metodologi Perancangan.....	52
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....		55
4.1	Strategi Perancangan.....	55
4.1.1	<i>Orientation</i>	55
4.1.2	<i>Analysis</i>	60
4.1.3	<i>Concept</i>	67
4.1.4	<i>Design</i>	71
4.1.5	<i>Implementation</i>	96
4.2	Analisis Perancangan.....	97
4.2.1	Analisis <i>Key visual</i>	97
4.2.2	Analisis <i>Beta Test</i>	108
4.3	<i>Budgeting</i>	111
BAB V PENUTUP.....		xiii
5.1	Simpulan.....	xiii
5.2	Saran.....	xiii
DAFTAR PUSTAKA.....		xv
LAMPIRAN.....		xviii

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT Gerakan Literasi Sejuta Pemirsa.....	46
Tabel 4.1 Tabel Segmentasi Target Audiens	56
Tabel 4.2 Tabel Creative Brief.....	61
Tabel 4.3 Tabel Strategi dan Taktik Pesan.....	63
Tabel 4.4 Tabel Strategi dan taktik pesan AISAS.....	65
Tabel 4.5 Tabel Media Strategic Planning: Media Timeline	66
Tabel 4.6 Tabel Alternatif Big Idea	69
Tabel 4.7 Alternatif Nama Kampanye	71

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Variasi Garis.....	7
Gambar 2.2 <i>Geometric Shape</i>	8
Gambar 2.3 <i>Biomorphic Shape</i>	9
Gambar 2.4 <i>Rectilinear Shape</i>	9
Gambar 2.5 <i>Curvilinear Shape</i>	9
Gambar 2.6 <i>Irregular Shape</i>	10
Gambar 2.7 <i>Accidental Shape</i>	10
Gambar 2.8 <i>Non-Objective Shape</i>	11
Gambar 2.9 <i>Abstract Shape</i>	12
Gambar 2.10 <i>Representational Shape</i>	12
Gambar 2.11 <i>Figure/Ground</i>	13
Gambar 2.12 <i>Hue Color</i>	14
Gambar 2.13 <i>Value Color</i>	15
Gambar 2.14 <i>Saturation Color</i>	15
Gambar 2.15 <i>Classification of Type</i>	18
Gambar 2.16 <i>Grid Anatomy</i>	20
Gambar 2.17 Perubahan Model AIDMA ke Model AISAS	24
Gambar 3.1 Gerakan Literasi Sejuta Pemirsa Lindungi Anak dari Tayangan Kekerasan.....	45
Gambar 3.2 Faktor Pertimbangan Keputusan Menonton Serial Anime	48
Gambar 3.3 Kepekaan Terhadap Dampak Negatif dari Serial Anime.....	50
Gambar 3.4 Dampak yang Dirasakan dari Serial Anime.....	50
Gambar 4.1 <i>Image Board</i> Target Audiens	57
Gambar 4.2 Logo Komisi Penyiaran Indonesia	60
Gambar 4.3 <i>Media Journey</i>	64
Gambar 4.4 <i>Mind Mapping</i> Visual Perancangan Kampanye.....	68
Gambar 4.5 <i>Reference board</i> dan <i>mood board visual</i>	70
Gambar 4.6 Pemilihan <i>font Komika</i> dan <i>OCR A Extended</i>	70
Gambar 4.7 Referensi Karakter.....	72
Gambar 4.8 Sketsa Karakter dan Alternatif.....	72
Gambar 4.9 Sketsa Karakter Terpilih.....	73
Gambar 4.10 Karakter Kampanye.....	74
Gambar 4.11 Sketsa <i>Key Visual</i>	75
Gambar 4.12 <i>Manuscript Grid</i>	76
Gambar 4.13 Visualisasi <i>Digital Key Visual</i>	77
Gambar 4.14 Sketsa Logo dan Alternatif Logo	77
Gambar 4.15 Sketsa Terpilih dan Digitalisasi Logo	78
Gambar 4.16 Logo Kampanye	78
Gambar 4.17 Sketsa Layout Poster	79
Gambar 4.18 <i>Grid</i> dan <i>Margin</i> Poster.....	80

Gambar 4.19 Implementasi <i>Golden Ratio</i> pada Poster	81
Gambar 4.20 Hasil Perancangan Poster <i>Attention & Interest</i>	81
Gambar 4.21 Hasil Rancangan Poster <i>Search</i>	82
Gambar 4.22 Hasil Rancangan Poster <i>Action</i>	83
Gambar 4.23 Hasil Perancangan Poster <i>Share</i>	84
Gambar 4.24 <i>Grid</i> Instagram <i>Story</i> dan <i>Feeds</i>	85
Gambar 4.25 Sketsa <i>Layout Feeds</i> Instagram <i>Search</i>	85
Gambar 4.26 Hasil Rancangan <i>Feeds</i> Instagram Serta Desain <i>Feeds Carousel</i> ...	86
Gambar 4.27 Sketsa <i>Layout Story</i> Instagram	87
Gambar 4.28 Hasil Perancangan <i>Story</i> Instagram <i>Attention, Action, dan Share</i> ..	87
Gambar 4.29 Sketsa <i>Layout</i> Konten Twitter.....	88
Gambar 4.30 Hasil Perancangan Poster Twitter <i>Share</i>	89
Gambar 4.31 <i>Grid</i> dan <i>Margin Web Banner Attention & Interest</i>	89
Gambar 4.32 Hasil Perancangan <i>Web Banner Leaderboard</i>	90
Gambar 4.33 Hasil Perancangan <i>Web Banner Medium Rectangle</i>	90
Gambar 4.34 Hasil Perancangan <i>Web Banner Rectangle</i>	91
Gambar 4.35 <i>Grid</i> dan <i>margin x-banner search</i>	92
Gambar 4.36 Sketsa <i>Layout X-Banner Search</i>	92
Gambar 4.37 Hasil Perancangan <i>X-Banner Search</i>	93
Gambar 4.38 <i>Grid, Margin, dan Sketsa Layout Banner Share</i>	94
Gambar 4.39 Hasil Perancangan <i>Banner Share</i>	94
Gambar 4.40 Sketsa <i>POP Standee</i>	95
Gambar 4.41 Hasil Perancangan <i>POP Standee Attention, Interest, serta Action</i> ..	95
Gambar 4.42 Hasil Perancangan <i>Sticker dan T-Shirt</i>	96
Gambar 4.43 <i>Key Visual</i>	98
Gambar 4.44 <i>Mockup Attention dan Interest</i>	99
Gambar 4.45 <i>Mockup Poster Search</i>	99
Gambar 4.46 <i>Mockup Poster Action</i>	100
Gambar 4.47 <i>Mockup Poster Share</i>	101
Gambar 4.48 <i>Mockup Feeds Instagram</i>	102
Gambar 4.49 <i>Mockup Instagram Story</i>	103
Gambar 4.50 <i>Mockup Twitter Ads dan Twitter Post</i>	103
Gambar 4.51 <i>Mockup Web Banner</i>	104
Gambar 4.52 <i>Mockup X-Banner</i>	105
Gambar 4.53 <i>Mockup Banner</i>	106
Gambar 4.54 <i>Mockup POP Standee</i>	107
Gambar 4.55 <i>Mockup Gimmick</i>	108
Gambar 4.56 <i>Beta Testing Bersama Bumi</i>	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP Bimbingan.....	xviii
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xx
Lampiran C -Transkrip Wawancara.....	xxvi
Lampiran D Hasil Turnitin.....	xliii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA