

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
KAMPANYE SOSIAL PEDULI HEWAN JALANAN
“STREET FEEDING”**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mecapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

Anisa Febriyanti

42317210034

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:

Sunarwati, S.Sn, M.Si

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JATISAMPURNA
2021**



**LEMBAR PERNYATAAN
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

Semester : 8

Tahun Akademik : 2020/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anisa Febriyanti
Nomor Induk Mahasiswa : 42317210034
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Bekasi, 15 Juli 2021

Yang memberikan pernyataan,



Anisa Febriyanti



**LEMBAR PENGESAHAN
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

Semester : 8

Tahun Akademik : 2020/2021

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jatisampurna.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Komunikasi Visual Kampanye Sosial Peduli Hewan Jalanan “*Street Feeding*”

Nama : Anisa Febriyanti

Nomor Induk Mahasiswa : 42317210034

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Tugas Akhir tanggal 21 Juli 2021

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Sunarwati, S.Sn, M.Si

Bekasi, 21 Juli 2021

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE SOSIAL PEDULI HEWAN JALANAN “*STREET FEEDING*”

Anisa Febriyanti
NIM 42317210034

ABSTRAK

Hewan jalanan seringkali kita jumpai di sekitar kita dengan kondisi yang memprihatinkan. Namun, masih banyak masyarakat yang kurang peduli dengan kesejahteraan hewan jalanan tersebut. Terdapat 5 prinsip kesejahteraan hewan yang dicetuskan oleh OIE (*World Organization for Animal Health*) salah satunya yaitu bebas dari rasa lapar dan haus. Terpenuhi prinsip kesejahteraan hewan ini harus dilakukan tindakan yang dapat memenuhi prinsip kesejahteraan hewan tersebut. *Street Feeding* adalah suatu kegiatan memberikan makanan kepada hewan jalanan yang merupakan salah satu bentuk peduli terhadap kesejahteraan hewan jalanan.

Oleh karena itu, perlu adanya sebuah ajakan untuk peduli hewan jalanan. Perancangan karya tugas akhir ini membentuk sebuah kampanye sosial peduli hewan jalanan untuk mengajak masyarakat melakukan *Street Feeding* dengan konsep perancangan yaitu memberikan informasi serta edukasi kepada masyarakat melalui media sosial Instagram berupa konten visual dengan ilustrasi yang dapat menarik perhatian remaja yang merupakan pengguna aktif media sosial.

Tujuan Perancangan ini adalah untuk meningkatkan rasa kepedulian dan perubahan sikap dari masyarakat terhadap hewan jalanan dan Mengajak masyarakat untuk melakukan *Street Feeding* kepada hewan jalanan. Perancangan ini dilakukan melalui proses kerja yang meliputi Proses mencari ide dan referensi desain, menentukan konsep desain, proses sketsa, proses digital sampai akhirnya proses uji desain. Penyebaran karya dilakukan melalui Instagram dan media pendukung lainnya serta melakukan pameran *online* melalui web Galeri FDSK Mercu Buana.

Kata Kunci: *Kampanye, Konten Visual, Kesejahteraan Hewan, Media Sosial*

PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE SOSIAL PEDULI HEWAN JALANAN “*STREET FEEDING*”

Anisa Febriyanti
NIM 42317210034

ABSTRACT

We often encounter street animals around us with poor conditions. However, there are still many people who do not care about the welfare of these street animals. There are 5 principles of animal welfare that were initiated by the OIE (World Organization for Animal Health), one of which is freedom from hunger and thirst. The fulfillment of the principles of animal welfare must be taken actions that can meet the principles of animal welfare. Street Feeding is an activity of providing food to street animals which is a form of caring for the welfare of street animals.

Therefore, there needs to be an invitation to care for street animals. The design of this final project forms a social campaign caring for street animals to invite the public to do Street Feeding with the design concept of providing information and education to the public through Instagram social media in the form of visual content with illustrations that can attract the attention of teenagers who are active users of social media.

The purpose of this design is to increase the sense of concern and change in the attitude of the community towards street animals and to invite the public to do street feeding of street animals. This design is carried out through a work process which includes the process of finding ideas and design references, determining the design concept, sketching process, digital process until finally the design test process. The distribution of works is carried out through Instagram and other supporting media as well as conducting online exhibitions through the FDSK Mercu Buana Gallery website.

Keywords: *Campaign, Visual Content, Animal Welfare, Social Media*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Desain Komunikasi Visual Kampanye Sosial Peduli Hewan Jalanan ‘Street Feeding’” tepat pada waktunya. Adapun maksud dan tujuan perancangan ini untuk memenuhi syarat kelulusan guna memperoleh Gelar Sarjana Desain, Jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Mercu Buana.

Pada proses perancangan tugas akhir ini tentunya banyak pihak yang terlibat memberikan bantuan serta dukungannya kepada penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu **Dr. Ariani Wardhani, M.Ds.Cs** selaku Dekan FDSK, Ibu **Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn** selaku Kaprodi DKV dan Ibu **Dwi Ramayanti, M.Sn** selaku Sekprodi DKV, dan Bapak **Octavianus Bramantha. S.Ds, M.Ds** selaku Koordinator Tugas Akhir,
2. Ibu **Sunarwati, S.Sn, M.Si** selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, nasihat dan arahan kepada penulis.
3. Bapak **Udhi Marsudi, S.Sn, M.Sn** dan Bapak **Agus Nursidhi, S.Pd, M.Ds** selaku dosen penguji.
4. Kepada kedua Orang Tua, yang selalu senantiasa memberikan dukungan doa maupun materi kepada penulis.
5. Teman-teman Desain Komunikasi Visual 2017 dan Teman – teman terdekat penulis yang selalu menyemangati dalam menjalankan Tugas Akhir ini. Serta semua pihak yang sudah membantu namun tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan bagi pembacanya.

Bekasi, 15 Juli 2021

Penulis,



Anisa Febriyanti

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DARTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Tujuan Perancangan	2
C. Manfaat Perancangan	2
BAB II METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas	4
B. Target/Kelompok Pengguna	9
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	10
D. Skema proses Desain	13
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	20
A. Data Aspek Komunikasi Karya	20
B. Data Aspek Teknis Karya	24
C. Data Aspek Keindahan Karya	27

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	30
A. Tataran Lingkungan/Komunitas.....	30
B. Tataran Sistem.....	31
C. Tataran Produk.....	34
D. Tataran Komponen.....	48
BAB V UJI DESAIN	61
A. Deskripsi Karya.....	61
B. Kegiatan Uji Desain.....	62
C. Hasil Uji Desain.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	81



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

BAB II METODE PERANCANGAN	4
Gambar 2.1 Referensi 1	5
Gambar 2.2 Referensi 2	6
Gambar 2.3 Referensi 3	7
Gambar 2.4 Referensi 4	8
Gambar 2.5 Segmentasi Umur	9
Gambar 2.6 Skema Perancangan	13
Gambar 2.7 <i>Mind Mapping</i>	14
Gambar 2.8 <i>Thumbnail logo</i>	16
Gambar 2.9 Sketsa Ilustrasi	17
Gambar 2.10 <i>Comprehensive logo</i>	18
Gambar 2.11 <i>Comprehensive ilustrasi</i>	18
Gambar 2.12 Produksi Karya	19
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	30
Gambar 4.1 Akun Instagram @Pawmily.id	32
Gambar 4.2 <i>Linktr.ee/Pawmily.id</i>	32
Gambar 4.3 Akun Twitter @Pawmilu_id	33
Gambar 4.4 Konten Twitter @Pawmily_id	33
Gambar 4.5 Penyebaran <i>Link</i> lewat <i>Direct Messages</i> Twitter	34
Gambar 4.6 <i>Feeds</i> Instagram	34
Gambar 4.7 Perkenalan kampanye	36
Gambar 4.8 Informasi <i>Street Feeding</i>	37
Gambar 4.9 <i>Quotes</i> Ajakan	37

Gambar 4.10 Manfaat <i>Street Feeding</i>	38
Gambar 4.11 Tips <i>Street Feeding</i>	38
Gambar 4.12 Edukasi.....	39
Gambar 4.13 <i>Funfact</i>	39
Gambar 4.14 <i>Quotes Ajakan 2</i>	40
Gambar 4.15 <i>Funfact 2</i>	40
Gambar 4.16 Edukasi 2.....	41
Gambar 4.17 Komik.....	42
Gambar 4.18 Edukasi 3.....	42
Gambar 4.19 <i>Filter Instagram</i>	43
Gambar 4.20 Sketsa <i>Feeds Instagram</i>	45
Gambar 4.21 Tampilan Instagram.....	45
Gambar 4.22 <i>Template Feeds Instgram</i>	46
Gambar 4.23 <i>Layout Feeds Instagram</i>	47
Gambar 4.24 <i>Layout Feeds Insagtam</i>	47
Gambar 4.25 <i>Layout Feeds Instagram</i>	47
Gambar 4.26 Logo Pawmily.....	48
Gambar 4.27 <i>Color Pallette Logo</i>	48
Gambar 4.28 <i>Font Logo</i>	49
Gambar 4.29 Gaya Gestalt Proximity pada Logo.....	49
Gambar 4.30 <i>Color Pallette</i>	50
Gambar 4.31 <i>Font</i>	51
Gambar 4.32 Ilustrasi Karakter.....	51
Gambar 4.33 Sketsa Ilustrasi.....	52
Gambar 4.34 Ilustrasi karakter 2.....	52
Gambar 4.35 Konsep proteksi karya.....	53

Gambar 4.36 Media Utama Instagram	54
Gambar 4.37 <i>Feeds</i> Instagram	54
Gambar 4.38 Website	55
Gambar 4.39 Twitter	56
Gambar 4.40 Brosur	57
Gambar 4.41 Poster	57
Gambar 4.42 <i>Signage</i> Kursi halte bus	58
Gambar 4.43 Banner	58
Gambar 4.44 Flayer	59
Gambar 4.45 <i>Street Feeding Starter Pack</i>	59
Gambar 4.46 <i>Souvenir</i>	60
BAB V UJI DESAIN	61
Gambar 5.1 Kampanye di Instagram	61
Gambar 5.2 Tampilan situs web galeri FDSK Mercu Buana	62
Gambar 5.3 Pameran karya di situs web galeri FDSK Mercu Buana	63
Gambar 5.4 Penjelasan karya pada pameran <i>online</i>	63
Gambar 5.5 <i>Layout</i> Pameran Karya(Penjelasan logo)	64
Gambar 5.6 <i>Layout</i> Pameran Karya(Penjelasan warna dan <i>font</i> untuk semua media).....	65
Gambar 5.7 <i>Layout</i> Pameran Karya(Penjelasan media utama	65
Gambar 5.8 <i>Layout</i> Pameran Karya(Penjelasan media pendukung	66
Gambar 5.9 <i>Layout</i> Pameran Karya(Penjelasan media pengingat dan <i>Souvenir</i>	67
Gambar 5.10 Total <i>views</i> dan <i>likes</i> pada pameran <i>Online</i>	68
Gambar 5.11 Publikasi karya pada akun Instagram @Pawmily.id	68

Gambar 5.12 Publikasi karya <i>feeds</i> Instagram	69
Gambar 5.13 Salah satu <i>Insight</i> pada postingan Instagramm	69
Gambar 5.14 Publikasi Karya Pada Twitter	70
Gambar 5.15 Komentar Pakar	72
Gambar 5.16 Pendapat <i>Viewers</i>	78
Gambar 5.17 <i>Rating</i> dari <i>Viewers</i>	79
Gambar 5.18 Komentar dari <i>Viewers</i>	79



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Studi karya sejenis	5-8
Tabel 2 Perkiraan biaya kampanye	12
Tabel 3 Topik dan Masalah yang diangkat	15
Tabel 4. Topik dan Masalah yang diangkat untuk <i>feeds</i> Instagram	35
Tabel 5. Deskripsi <i>feeds</i> Instagram	36-42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Asistensi <i>Online</i> melalui Whatsapp.....	81
Lampiran 2 Asistensi <i>Online</i> melalui Whatsapp.....	82
Lampiran 3 Pendapat <i>Viewers</i>	83
Lampiran 4 Tanggapan target melalui DM Twitter.....	83
Lampiran 5 <i>Insight</i> pada Akun Instagram @Pawmily.id.....	84
Lampiran 6 <i>Insight</i> Filter Instagram @Pawmily.id.....	85
Lampiran 7 <i>Lifetime Analytics</i> pada Linktr.ee/Pawmily.id.....	85
Lampiran 8 <i>Screenshot</i> wawancara daring.....	86
Lampiran 9 Kartu Asistensi.....	87

