

**UNIVERSITAS BINA NUSANTARA**

---

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir Sarjana Desain Komunikasi Visual

Semester ganjil tahun 2007/2008

**PERANCANGAN FILM ANIMASI**

**PLANET ALPHA**

**Andreas Victor 0700695673**

**[Kelas: 09PAU]**

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperkhusus jangkauan kegiatan penggalangan dana yang dilakukan oleh organisasi lingkungan hidup. Penelitian dimulai dari penentuan masalah umum yang aktual. Kemudian pencarian golongan masyarakat yang berpotensi untuk meringankan masalah ini, namun belum terjangkau dengan baik. Lalu mencari solusi untuk menggugah mereka agar terlibat dalam penganggulangan masalah. Penelitian ini mengangkat masalah global yaitu penanganan pemanasan global yang

telah menjadi agenda utama berbagai negara. Dalam kurun waktu 50 tahun ke depan, dampak pemanasan global akan menjadi beban berat bagi generasi muda sekarang bila tetap dipandang sebelah mata. Organisasi-organisasi lingkungan hidup telah menyebarkan informasi mengenai masalah ini dan melakukan pendekatan manusiawi dengan cara memperkenalkan pengetahuan tentang perubahan gaya hidup yang menekankan pada penggunaan energi yang bijaksana dan efisien. Pelaksanaan himbauan ini tidak cukup untuk memperbaiki apa yang sudah dirusak. Sebagai relawan dan perpanjangan tangan kita untuk melindungi dan menjaga keberlanjutan lingkungan hidup, organisasi ini bergantung pada dana yang diperoleh dari donatur. Proyek ini ditujukan untuk menggapai generasi muda untuk berandil dalam penyelamatan Bumi demi masa depan.

Kata Kunci :

Pemanasan global, penggalangan dana, energi, efisien

bumi, bijaksana, generasi muda, gaya hidup.

## Ucapan Terima Kasih

Lewat halaman ini, saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Maudhy Setiawan dan Bapak James Darmawan atas bimbingan mereka sepanjang semester Tugas Akhir, Wahana Lingkungan Hidup Indonesia khususnya Ibu Ika Septya Rini yang telah menuntun dalam pencarian data yang dibutuhkan untuk proyek ini, semoga usaha Ibu Ika bersama WALHI akan terus membuka pandangan dan rasa sayang manusia terhadap alam, kedua orang tua dan kakak-kakak saya yang telah dengan sabar mendukung saya selama jenjang studi ini berlangsung, Raras yang sudah menemani dan membantu banyak proses juga hiburan dan dukungannya pada saat yang tepat. Maacih ya bonekanya dijaitin... Dan teman-teman saya yang telah memberi banyak masukan dan pemacu bagi saya untuk selalu berusaha. Kehadiran anda semua terus memberi saya inspirasi dan kemauan untuk terus berusaha.

## DAFTAR ISI

<b>Judul Luar</b>	i
<b>Judul Dalam</b>	ii
<b>Persetujuan Hard Cover</b>	iii
<b>Pernyataan Dewan Penguji</b>	iv
<b>Abstrak</b>	v
<b>Ucapan Terima Kasih</b>	vii
<b>DAFTAR ISI</b>	viii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Lingkup Proyek Tugas Akhir	2
<b>BAB 2 DATA DAN ANALISA</b>	3
2.1 Sumber Data	3
2.2 Profil Mandatoris dan Pendukung	3
2.2.1 WALHI	3
2.2.1.1 Visi WALHI	4
2.2.1.2 Latar Belakang Perjuangan WALHI	4
2.2.1.3 Misi dan Nilai Dasar WALHI	5

2.2.1.4 Menjadi Organisasi Publik: Menuju Gerakan Sosial	
yang Kuat dan Massif_____	6
2.2.1.5 Isu Strategis WALHI_____	7
2.2.1.6 Kegiatan Utama WALHI_____	7
2.2.1.7 Kelembagaan WALHI_____	9
2.2.1.8 Pengambilan Keputusan WALHI_____	10
2.2.1.9 Sumber Pendanaan WALHI_____	10
2.2.1.10 Data Survei PSD WALHI_____	11
2.2.1.10.1 Dasar-dasar PSD Publik WALHI_____	11
2.2.1.10.2 Program Donatur Individu (Reguler) WALHI_____	13
2.2.1.10.3 Direct Dialogue WALHI_____	15
2.2.1.10.4 Kotak Lingkungan WALHI_____	17
2.2.1.10.5 Direct Mailing WALHI_____	19
2.2.1.10.6 Program Relawan WALHI_____	22
2.2.1.10.7 Merawat Dukungan Sahabat WALHI	
(Donatur dan Relawan)_____	25
2.2.2 Yayasan Keanekaragaman Hayati Indonesia	29
2.2.2.1 Visi_____	28
2.2.2.2 Misi_____	29
2.2.2.3 Nilai-nilai Dasar_____	30
2.2.2.4 Tujuan Strategis_____	32
2.2.2.5 Program_____	33
2.2.2.5.1 Informasi, Edukasi dan Riset_____	33

2.2.2.5.2 Konservasi dan Pemanfaatan Berkelanjutan	34
2.2.2.5.3 Advokasi Kebijakan Publik	35
2.3 Produk	36
2.3.1 Karakteristik Produk	36
2.3.2 Target Profile	36
2.3.3 Kompetitor	37
2.3.4 Preposisi	39
2.3.5 S.W.O.T	39
<b>BAB 3 MASALAH DAN TUJUAN DESAIN</b>	<b>41</b>
3.1 Identifikasi Masalah	41
3.2 Rumusan Masalah	41
3.3 Tujuan Desain	41
<b>BAB 4 KONSEP DESAIN</b>	<b>42</b>
4.1 Landasan Teori	42
4.1.1 Teori Animasi	42
4.1.2 Teori Warna	42
4.2 Strategi Kreatif	43
4.2.1 Strategi Komunikasi	43
4.2.1.1 Fakta Kunci	43
4.2.1.2 Masalah Yang Akan Dikomunikasikan (Big Idea)	44
4.2.1.3 Keyword	44

4.2.1.4 Tujuan Komunikasi	44
4.2.1.5 Profil Target	46
4.2.1.6 Positioning / Unique Selling Proposition	48
4.2.1.7 Pendekatan Rasional	48
4.3 Strategi Desain	48
4.3.1 Tone & Manner	48
4.3.2 Strategi Verbal	48
4.3.3 Strategi Visual	49
4.4 Sinopsis Cerita	49
4.5 Treatment	49
4.6 Pemilihan Item	50
<b>BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN</b>	<b>51</b>
5.1 Storyboard	51
5.2 Film Animasi Planet Alpha	52
5.3 Logo Planet Alpha	53
5.4 Karakter	54
5.4.1 Pota	54
5.4.2 Boss	55
5.5 Poster	55
5.6 Flyer	56
5.7 Label DVD	57
5.8 Menu DVD	57

5.9 DVD Sleeve	58
5.10 Sticker	58
5.11 Packaging	59
5.12 Standees	60
5.12 Boneka Plush	61
<b>BAB 6 PENUTUP</b>	<b>62</b>
6.1 Kesimpulan	62
6.2 Saran	62
<b>DAFTAR ISTILAH</b>	<b>64</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>66</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	<b>67</b>
<b>Surat Survei</b>	<b>68</b>