

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan Media *Event* Kampanye Sosial Pelestarian Ikan endemik Butini dan Opudi di Danau Matano, Sorowako, Sulawesi Selatan”. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Desain Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Sekolah Komunikasi Multimedia, Institut Manajemen Telkom.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, terutama pada:

1. Siska Noviaristanti S.Si., M.T selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual Sekolah Komunikasi Multimedia Institut Manajemen Telkom
2. Drs. Mohammad Tohir S.ST., M.Ds dan Donny Trihanondo S.Ds., M.Ds selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini
3. Dr. Alvanov Zpalanzani ST., MM dan Dr. Anne Nurfarina S.Sn., M.Sn selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan-masukan yang bermanfaat dalam penyusunan Tugas Akhir ini
4. Takdim selaku ketua panitia kampanye sebelumnya yang telah memberikan data-data yang dibutuhkan oleh penulis
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak orang, baik bagi penulis maupun setiap orang yang membacanya. Atas perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih.

Bandung, 17 Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR/FOTO	x
BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang Masalah	01
I.2 Permasalahan	04
I.3 Fokus	05
I.4 Tujuan Perancangan	05
I.5 Cara Pengumpulan Data	06
I.6 Kerangka Perancangan	07
I.7 Pembabakan	08
BAB II DASAR PEMIKIRAN	
II.1 Teori Komunikasi	10
II.2 Teori Kampanye	11
II.3 Teori Media	15
II.4 Desain Komunikasi Visual	17
II.5 Analisis SWOT	22
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	
III.1 Data dan Fakta	24
III.1.1 Hasil Pengumpulan Data	24
A. Ikan Endemik Danau Matano	24
B. Ikan <i>Non-Asli</i> Danau Matano	28
C. Sorowako Diving Club	29
D. PT Vale Indonesia Tbk	30

E. Data Pendukung	32
F. Data Khalayak Sasaran	37
G. Hasil Survey	38
III.1.2 Tinjauan Terhadap Kampanye Sebelumnya	41
III.2 Analisis BSA Cup	42
III.2.1 SWOT	42
III.2.2 Matrix SWOT	44
III.3 STP	45
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	
IV.1 Konsep	47
IV.1.1 Konsep Komunikasi	47
IV.1.2 Konsep Kreatif	50
IV.1.3 Konsep Visual	53
IV.1.4 Konsep Media	56
IV.1.5 <i>Budgeting</i> Media	63
IV.1.6 Penjadwalan Media	64
IV.2 Hasil Perancangan	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
V.1 Kesimpulan	75
V.1 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	Tabel Karakteristik Media atau Saluran	17
Tabel II.2	Tabel Matriks SWOT	23
Tabel III.1	Tabel Matriks SWOT	44
Tabel IV.1	<i>Budgeting</i> Media	63
Tabel IV.2	Penjadwalan Media	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Warna Tersier	19
Gambar III.1 Ikan Butini di Danau Matano	25
Gambar III.2 Ikan Opudi di Danau Matano	27
Gambar III.3 Ikan Louhan	29
Gambar III.4 Logo Sorowako Diving Club	30
Gambar III.5 Logo PT Vale Indonesia Tbk	31
Gambar III.6 Peta Wilayah Sorowako	32
Gambar III.7 Wilayah Sorowako	33
Gambar III.8 Danau Matano	36
Gambar III.9 Kegiatan BSA Cup	42
Gambar III.10 Ikan Hasil Tangkapan Lomba	42
Gambar IV.1 Ikan Butini	52
Gambar IV.2 Ikan Opudi	53
Gambar IV.3 Danau Matano	53
Gambar IV.4 Contoh <i>Layout</i>	54
Gambar IV.5 Skema Warna Utama	55
Gambar IV.6 Huruf <i>QTFloraline</i>	55
Gambar IV.7 Huruf <i>Myriad Pro</i>	56
Gambar IV.8 Huruf <i>NevisonCasDEE</i>	56
Gambar IV.9 Salah Satu Contoh Katinting di Sorowako	60
Gambar IV.10 Salah Satu Contoh Perahu <i>Raft</i> di Sorowako	60
Gambar IV.11 Jaket Pelampung	61
Gambar IV.12 Pelampung Ban Karet	61
Gambar IV.13 Salah Satu Contoh Kayak/ <i>Canoe</i> di Sorowako	62
Gambar IV.14 Contoh Perahu Angin	62
Gambar IV.15 Poster Tahap <i>Informing</i>	65
Gambar IV.16 Poster Tahap <i>Persuading</i>	65
Gambar IV.17 Brosur Tahap <i>Informing</i>	66
Gambar IV.18 Brosur Tahap <i>Persuading</i>	66
Gambar IV.19 Baliho <i>Event</i> Kampanye	77

Gambar IV.20 Umbul-umbul pada <i>Event</i> Kampanye	67
Gambar IV.21 <i>Backdrop</i> pada <i>Event</i> Kampanye	68
Gambar IV.22 <i>X-banner</i> pada <i>Event</i> Kampanye	68
Gambar IV.23 Pin pada <i>Event</i> Kampanye	69
Gambar IV.24 Stiker pada <i>Event</i> Kampanye	69
Gambar IV.25 Kaos Panitia <i>Event</i> Kampanye	70
Gambar IV.26 Payung sebagai <i>Merchandise Event</i>	70
Gambar IV.27 Topi pada <i>Event</i> Kampanye	71
Gambar IV.28 Aplikasi Media Bendera pada Katinting	71
Gambar IV.29 Aplikasi Media pada Perahu <i>Raft</i>	72
Gambar IV.30 Aplikasi Media pada Kayak/ <i>Canoe</i>	72
Gambar IV.31 Aplikasi Media pada Jaket Pelampung	73
Gambar IV.32 Aplikasi Media pada Pelampung Ban Air	73
Gambar IV.33 Aplikasi Media pada Perahu Angin	74