

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Identifikasi Masalah.....	3
I.3. Rumusan Masalah.....	3
I.4. Batasan Masalah	3
I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	3
I.5.1. Tujuan Perancangan.....	3
I.5.2. Manfaat Perancangan.....	3
BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH.....	5
II.1. Landasan Teori	5
II.1.1. Kebutuhan Manusia.....	5
II.1.1.1. Sandang	5
II.1.1.2. Pangan	5
II.1.1.3. Papan	6
II.1.2. Ketahanan Pangan	7
II.1.2.1. Aspek Ketahanan Pangan.....	7

II.1.3. Tahap Rantai Pasok Pangan	8
II.1.4. Konsumen.....	10
II.1.5. Kampanye.....	11
II.1.5.1. Jenis – Jenis Kampanye.....	12
II.1.5.2. Kampanye Sosial	13
II.1.6. Animasi 2 Dimensi (2D)	13
II.2. Objek Penelitian	16
II.2.1. <i>Food Waste</i>	16
II.2.2. Jenis – jenis Sampah Makanan.....	18
II.2.3. Dampak Sampah Makanan.....	20
II.2.3.1. Lingkungan.....	20
II.2.3.2. Sosial	22
II.2.3.3. Ekonomi	23
II.2.4. Regulasi dan Andil Pemerintah.....	24
II.2.5. Kampanye Terdahulu	27
II.3. Analisis Permasalahan.....	29
II.3.1. Wawancara	29
II.3.1.1. Sampah Makanan dan Isunya Saat Ini.....	30
II.3.1.2. Klasifikasi <i>Food Waste</i>	32
II.3.1.3. Faktor Pembentuk dan Pencegahan <i>Food Waste</i>	33
II.3.2. Kursioner	34
II.3.2.1. Data Responden.....	34
II.4. Resume	42
II.5. Solusi Perancangan.....	43
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	
III.1. Khayalak Sasaran	44
III.2. Strategi Perancangan.....	48
III.2.1. Tujuan Komunikasi.....	49

III.2.2. Pendekatan Komunikasi.....	48
III.2.2.1. Pendekatan Visual.....	49
III.2.2.2. Pendekatan Verbal.....	50
III.2.3. <i>Mandatory</i>	50
III.2.4. Materi Pesan.....	51
III.2.5. Gaya Bahasa.....	52
III.2.6. Strategi Kreatif.....	52
III.2.6.1. <i>Copywriting</i>	53
III.2.6.2. Sinopsis.....	53
III.2.6.3. <i>Storyline</i>	53
III.2.6.4. <i>Storyboard</i>	60
III.2.7. Strategi Media.....	68
III.2.7.1. Media Utama.....	68
III.2.7.2. Media Pendukung.....	69
III.2.8. Strategi Distribusi.....	70
III.3. Konsep Visual.....	72
III.3.1. Format Desain.....	72
III.3.2. Tata Letak (<i>Layout</i>).....	72
III.3.3. Tipografi.....	73
III.3.4. Ilustrasi.....	74
III.3.4.1. Studi Karakter.....	75
III.3.4.2. Studi Latar.....	77
III.3.4.3. Studi Properti.....	78
III.3.5. Warna.....	79
III.3.6. Audio.....	79
BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI	
IV.1. Media Utama.....	80
IV.1.1 Teknis Produksi.....	80

IV.1.1.1 Pra Propuksi	80
IV.1.1.2. Software Penunjang	80
IV.1.1.3. Proses Produksi	81
IV.1.1.4. Paska Produksi	84
IV.2. Media Pendukung	87
IV.2.1. <i>Standee</i> Karakter	87
IV.2.2. Kaos	88
IV.2.3. <i>Tote Bag</i>	89
IV.2.4. Pin	90
IV.2.5. <i>Notebook A6</i>	90
IV.2.6. Kotak Makan.....	91
IV.2.7. <i>Tent Card</i>	92
IV.2.8. <i>X-Banner</i>	93
IV.2.9. Gantungan Kunci	94
IV.2.10. Stiker set	95
IV.2.11. <i>Feed</i> Instagram.....	96
IV.2.12. Poster	97
BAB V. KESIMPULAN	98
V.1. Kesimpulan	98
V.2. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Animasi Sel	14
Gambar II.2. Animasi Path	15
Gambar II.3. Animasi Frame	15
Gambar II.4. Ilustrasi <i>Food Waste</i>	16
Gambar II.5. Data Total Sampah Makanan Negara-negara ASEAN	17
Gambar II.6. Contoh <i>Avoidable Food Waste</i>	19
Gambar II.7. Contoh <i>Unavoidable Food Waste</i>	19
Gambar II.8 5 Tahap Rantai Pasok Pangan Terhadap Emisi GRK.....	21
Gambar II.9. Kehilangan Kandungan Zat Gizi per Orang per Hari akibat FLW..	22
Gambar II.10. Kehilangan Ekonomi akibat FLW Tahun 2000 – 2019.....	23
Gambar II.11. Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian (DKPP) Kota Bandung Mengadakan Kampanye Cegah <i>Food Waste</i>	25
Gambar II.12. Logo Bandung Food Smart City.....	26
Gambar II.13. Permainan “ <i>Food Racing</i> ”	26
Gambar II.14. Bahaya Sampah Makanan oleh Zero Waste Indonesia	27
Gambar II.15. Kampanye Hindari <i>Food Waste</i> oleh DKPP	28
Gambar II.16. Dokumentasi Wawancara dengan Food bank bandung.....	30
Gambar II.17. Pertanyaan Kuesioner Data Usia	34
Gambar II.18. Pertanyaan Kuesioner <i>Food Waste</i>	35
Gambar II.19. Pertanyaan Pengetahuan <i>Food Waste</i>	36
Gambar II.20. Pertanyaan Informasi <i>Food Waste</i>	36
Gambar II.21. Pertanyaan Dampak <i>Food Waste</i>	37
Gambar II.22. Pertanyaan Pernah Membuang Sampah Makanan	37
Gambar II.23. Pertanyaan Alasan Membuang Sampah Makanan	38
Gambar II.24. Pertanyaan Seberapa Sering Membuang Sampah Makanan	38
Gambar II.25. Pertanyaan Makanan Yang Sering Terbuang	39
Gambar II.26. Pertanyaan Biasanya Membeli Makanan Yang Dibutuhkan Saja .	39
Gambar II.27. Pertanyaan Perencanaan Pembelian	40
Gambar II.28. Pertanyaan Memakan Kembali Makanan Sisa	40
Gambar II.29. Pertanyaan Menyimpan Makanan Sisa.....	41

Gambar II.30. Pertanyaan Pemanfaatan Makanan Sisa	41
Gambar III.1. Contoh Visual 1	50
Gambar III.2. Contoh Visual 2.....	50
Gambar III.3. Logo Dinas Ketahanan Pangan Dan Pertanian	51
Gambar III.4. <i>Storyboard</i> Halaman 1 Video Animasi	61
Gambar III.5. <i>Storyboard</i> Halaman 2 Video Animasi	62
Gambar III.6. <i>Storyboard</i> Halaman 3 Video Animasi	63
Gambar III.7. <i>Storyboard</i> Halaman 4 Video Animasi	64
Gambar III.8. <i>Storyboard</i> Halaman 5 Video Animasi	65
Gambar III.9. <i>Storyboard</i> Halaman 6 Video Animasi	66
Gambar III.10. <i>Storyboard</i> Halaman 7 Video Animasi	65
Gambar III.11. Scene Animasi Jepang “ <i>Spirited Away</i> ”.....	68
Gambar III.12. Contoh Axial <i>Layout</i>	72
Gambar III.13. <i>Typeface</i> Lilita One	73
Gambar III.14. <i>Typeface</i> Roboto	74
Gambar III.15. Karakter 2D Dari Anime “ <i>Kiki’s Delivery Service</i> ”	74
Gambar III.16. <i>Character Sheet</i> Karakter Studio Ghibli	75
Gambar III.17. Karakter Utama Pada Animasi Pikir Bijak Bernama “Adi”	76
Gambar III.18. Karakter Pendukung Pada Animasi Pikir Bijak Bernama “PiBi”	76
Gambar III.19. Referensi Visual Latar 1	77
Gambar III.20. Referensi Visual Latar 2.....	77
Gambar III.21. Referensi Visual Properti 1	78
Gambar III.22. Referensi Visual Properti 2	78
Gambar III.23. Skema Warna	79
Gambar IV.1. Lembar Kerja Baru Krita	81
Gambar IV.2. Proses <i>Lining</i>	82
Gambar IV.3. Proses <i>Coloring</i>	82
Gambar IV.4. Proses <i>Cell Shade</i> dan <i>Soft Shade</i>	82
Gambar IV.5. Prsoses <i>Cell Shade</i> dan <i>Soft Shade</i> Karakter	83
Gambar IV.6. Tampilan Youtube.....	84
Gambar IV.7. Hasil Akhir Animasi	86
Gambar IV.8. <i>Standee</i> Karakter	87

Gambar IV.9. Kaos	88
Gambar IV,10. <i>Tote Bag</i>	89
Gambar IV,11, Pin	90
Gambar IV.12. <i>Notebook</i> A6	91
Gambar IV.13. Kotak Makan.....	92
Gambar IV.14. <i>Tent Card</i>	93
Gambar IV.15. X-Banner.....	94
Gambar IV.16. Gantungan Kunci	95
Gambar IV.17. Stiker Set.....	96
Gambar IV.18. <i>Feed</i> Instagram.....	97
Gambar IV.19. Poster.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel III.1. <i>Consumer Journey</i>	47
Tabel III.2. <i>Storyline</i> Video Animasi	54
Tabel II.3. Strategi Distribusi	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Permohonan Izin Wawancara.....	103
Lampiran B. Transkrip Wawancara	104
Lampiran C. Kuesioner	110