DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 4
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 4

BAB II PROGRAM ADOPSI ANJING DI ANIMAL DEFENDERS INDONESIA
II.1 Animal Defenders Indonesia 5
II.1 Fasilitas 9
II.2 Adopsi 12
II.2.1 Definisi Adopsi 12
II.2.2 Adopsi Anjing 12
II.3 Adopsi Anjing di Animal Defenders Indonesia 12
II.3.1 Adopsi Anjing di Animal Defenders Indonesia 12
II.3.2 Cara Adopsi Anjing Di Animal Defenders Indonesia 13
II.3.3 Kendala Adopsi Anjing Di Animal Defenders Indonesia 14
II.4 Analisa 15
II.4.1 Hasil Kuisioner 15

II.4.2 Hasil Wawancara 17
II.5 Analisa Permasalahan 21
II.6 Solusi Permasalahan 22

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL PROGRAM ADOPSI DI ANIMAL DEFENDERS INDONESIA
III.1 Khalayak Sasaran 23
III.1.1 *Consumer Insight* 24
III.1.2 *Consumer Journey* 25
III.2 Strategi Perancangan 25
III.2.1 Tujuan Komunikasi 25
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 26
III.2.3 *Mandatory* 27
III.2.4 Materi Pesan 28
III.2.5 Gaya Bahasa 28
III.2.6 Strategi Kreatif 28
III.2.7 Strategi Media 37
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 49
III.3 Konsep Visual 52
III.3.1 Format Desain 53
III.3.2 Tata Letak (*Layout)* 53
III.2.3 Huruf 56
III.3.4 Ilustrasi Karakter 57
III.3.5 Warna 58

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA
IV.1 Media Utama 60
IV.1.1 Teknis Pembuatan Infografis 60
IV.1.2 Produksi 61
IV.1.3 Teknis *Editing* 62
IV.2 Media Pendukung 73

DAFTAR PUSTAKA 86
LAMPIRAN 88

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Logo Animal Defenders Indonesia 5
Gambar II.2 Bagian luar *shelter* Animal Defenders Indonesia 6
Gambar II.3 Bagian samping *shelter* Animal Defenders Indonesia 6
Gambar II.4 Bagian dalam *shelter* Animal Defenders Indonesia 6
Gambar II.5 Halaman samping *shelter* Animal Defenders Indonesia 7
Gambar II.6 Bagian depan *shelter* Animal Defenders Indonesia 7
Gambar II.7 Rescue anjing di Pembuangan Sampah, Pondok Cabe 8
Gambar II.8 Edukasi 8
Gambar II.9 *Foster Homes* 9
Gambar II.10 *Adopter* 9
Gambar II.11 Anjing penitipan di *Pawradiso Pet Inn* 10
Gambar II.12 *Grooming* anjing di *Silverfur Dog* & *Cat Grooming Service* 10
Gambar II.13 Salah satu donatur Taksi atau Kotak Donasi 11
Gambar II.14 Cara Adopsi 13
Gambar II.15 Diagram Hasil Kuisioner I 15
Gambar II.16 Diagram Hasil Kuisioner 2 16
Gambar II.17 Diagram Hasil Kuisioner 4 16
Gambar II.18 Penulis dan Doni Herdaru Tona 19
Gambar II.19 Kak Ninis 21
Gambar II.20 *Dogs Camp Out* 22
Gambar III.1 Logo Animal Defenders Indonesia 28
Gambar III.2 *Flyer* 38
Gambar III.3 Poster 39
Gambar III.4 Roll Banner 39
Gambar III.5 Spanduk 40
Gambar III.6 Sosial Media Facebook 40
Gambar III.7 Sosial Media Web 41
Gambar III.8 Sosial Media Instagram 41
Gambar III.9 *Ambient Media* 43
Gambar III.10 Stiker 44

Gambar III.11 Buku 44
Gambar III.12 Tote Bag 45
Gambar III.13 *T-Shirt* 46
Gambar III.14 Bantal 46
Gambar III.15 Hiasan Dinding 47
Gambar III.16 *Papercraft* 47
Gambar III.17 Tempat Makan Anjing 48
Gambar III.18 Keset 48
Gambar III.19 Tulang-tulangan 49
Gambar III.20 *Layers* 1 dan 16 53
Gambar III.21 *Layers* 2, 7, 8 dan 23 54
Gambar III.22 *Layers* 3, 4, 9, 13, 17, 18 dan 22 54
Gambar III.23 *Layers* 6 dan 15 54
Gambar III.24 *Layers* 11 dan 12 54
Gambar III.25 *Layers* 10, 19 dan 20 55
Gambar III.26 *Layers* 14 55
Gambar III.27 *Layers* 21 55
Gambar III.28 *Layers* 24 56
Gambar III.29 *Font* Gotham 56
Gambar III.30 *Font* Goudy Old Style 57
Gambar III.31 Contoh Foto 57
Gambar III.32 Vektor Anjing 58
Gambar III.33 Warna 58
Gambar IV.1 *Layout* di AI atau Adobe Ilustrator 61
Gambar IV.2 Proses Produksi di AE atau After Effect 61
Gambar IV.3 *Composition* 62
Gambar IV.4 *Import* 62
Gambar IV.5 *New Folder* 63
Gambar IV.6 Penambahan *Masking* 64
Gambar IV.7 Penambahan Efek 64
Gambar IV.8 Penambahan Musik 65
Gambar IV.9 Proses *Rendering* 65

Gambar IV.10 *Scene* 1 66
Gambar IV.11 *Scene* 2 66
Gambar IV.12 *Scene* 3 66
Gambar IV.13 *Scene* 4 67
Gambar IV.14 *Scene* 5 67
Gambar IV.15 *Scene* 6 67
Gambar IV.16 *Scene* 7 68
Gambar IV.17 *Scene* 8 68
Gambar IV.18 *Scene* 9 68
Gambar IV.19 *Scene* 10 69
Gambar IV.20 *Scene* 11 69
Gambar IV.21 *Scene* 12 69
Gambar IV.22 *Scene* 13 70
Gambar IV.23 *Scene* 14 70
Gambar IV.24 *Scene* 15 70
Gambar IV.25 *Scene* 16 71
Gambar IV.26 *Scene* 17 71
Gambar IV.27 *Scene* 18 71
Gambar IV.28 *Scene* 19 72
Gambar IV.29 *Scene* 20 72
Gambar IV.30 *Scene* 21 72
Gambar IV.31 *Flyer* 73
Gambar IV.32 Poster 74
Gambar IV.33 Roll Banner 75
Gambar IV.34 Spanduk 75
Gambar IV.35 Media Sosial Facebook 76
Gambar IV.36 Media Sosial Instagram 76
Gambar IV.37 Media Sosial Web 77
Gambar IV.38 Proses Pola 77
Gambar IV.39 Proses Produksi 78
Gambar IV.40 Hasil Jadi *Ambient Media* Tampak Depan 78
Gambar IV.41 Hasil Jadi *Ambient Media* Tampak Samping (Kiri) 79

Gambar IV.42 Hasil Jadi *Ambient Media* Tampak Samping (Kanan) 79
Gambar IV.43 Stiker 80
Gambar IV.44 Buku 81
Gambar IV.45 *Tote Bag* 81
Gambar IV.46 *T-Shirt* 82
Gambar IV.47 Bantal 83
Gambar IV.48 Hiasan Dinding 83
Gambar IV.49 *Papercraft* 84
Gambar IV.50 Tempat Makan Anjing 84
Gambar IV.51 Keset 85
Gambar IV.52 Tulang 85

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 *Consumer Journey* 25
Tabel III.2 *Storyline* 30
Tabel III.3 *Storyboard* 32
Tabel III.4 Strategi Distribusi 49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Keterangan Persetujuan Publikasi 88
Lampiran B Riwayat Hidup 89
Lampiran C Wawancara 92
Lampiran D Quisioner 98
Lampiran E Formulir Pendaptaran Adopsi 100
Lampiran F Acc Media Utama dan Media Pendukung 104