

UPAYA MENYADARKAN MASYARAKAT TENTANG DAMPAK EKSPLOITASI LUMBA-LUMBA MELALUI PERANCANGAN GAME

YOVITA FEBRIANI TANZIL

(Pembimbing : Auria Farantika Yogananti, S.Sn,MTDdesign, Dwi Puji Prabowo, S.Sn,M.Kom)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201201305@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Lumba-lumba merupakan satwa dilindungi yang belakangan ini sering dijadikan sebagai alat untuk menghibur manusia dalam bentuk sirkus lumba-lumba. Walaupun dinyatakan ilegal, sirkus lumba-lumba keliling masih sering dijumpai. Namun yang menjadi hal utama dari permasalahan ini adalah kurangnya kesadaran masyarakat bahwa lumba-lumba tidak layak untuk dijadikan tontonan karena terdapat eksploitasi di balik sirkus lumba-lumba. Perlu adanya media yang menarik sebagai upaya menyadarkan masyarakat tentang dampak eksploitasi lumba-lumba. Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Wawancara dengan Jakarta Animal Aid Network (JAAN), observasi dan dokumentasi di Batang Dolphin Centre dan Taman Safari Indonesia Prigen, kajian pustaka mengenai kehidupan lumba-lumba dan survei dengan menyebarkan kuisioner merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data perancangan game ini. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian adalah Teori Framing Entman. Dari analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa antusiasme anak-anak terhadap sirkus lumba-lumba sangat tinggi yang mengakibatkan semakin merebaknya sirkus lumba-lumba keliling sehingga diperlukan sebuah konsep komunikasi visual berupa game. Game ini menceritakan tentang perjalanan anak lumba-lumba untuk menemukan keluarganya. Penulis bekerjasama dengan JAAN merancang game yang ber-genre petualangan dengan teknik gambar 2 dimensi yang berjudul THE DOLPHIN PROJECT untuk anak-anak usia 6-12 tahun di kota Semarang dengan cara mengajak anak-anak untuk menyelamatkan lumba-lumba dari sirkus.

Kata Kunci : Anak-anak, THE DOLPHIN PROJECT, Eksploitasi Lumba-lumba, Petualangan, Sirkus

EFFORTS TO MAKE PEOPLE AWARE OF THE NEGATIVE IMPACT OF DOLPHIN EXPLOITATION USING GAME DESIGN

YOVITA FEBRIANI TANZIL

(Lecturer : Auria Farantika Yogananti, S.Sn,MTDdesign, Dwi Puji Prabowo, S.Sn,M.Kom)

Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of

Computer Science, DINUS University

www.dinus.ac.id

Email : 114201201305@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Dolphin is one of the protected animals, recently often used as entertainment facility in the form of dolphin circus. Even though it is illegal, the dolphin travelling circuses are still often encountered. However, the fundamental of these issues is lack of awareness of the society that dolphins are not eligible to be part of public attraction as there are exploits behind the business. It's necessary to have an attractive media to provide entertaining information as an effort to make people aware of the negative impact of dolphin exploitation. Qualitative and quantitative methods are used in this research, as well as book study about dolphins living world. Interviews with Jakarta Animal Aid Network (JAAN), Observation and Documentation in Batang Dolphin Centre and Taman Safari Indonesia Prigen, and Questionnaires Distribution Surveys are also conducted to collect information concerning this game design. The method of analysis used in this research is Framing Entman Theory. It is found in the research that children's enthusiasm to the dolphin travelling circus is quite high, resulting in increasingly widespread numbers of dolphin attraction, so we need a visual communication concept in the form of a game. This game is about a trip of baby dolphins to find their family. The author, in cooperation with JAAN designed this game to make children directly involved when playing the game, entitled THE DOLPHIN PROJECT which is of adventure genre with 2D imaging technique, to give socialization to children 6-12 years of age in Semarang, by bringing them to save dolphins from the circus.

Keyword : Children, THE DOLPHIN PROJECT, Dolphin Exploitation, Adventure, Circus