

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan kasih yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek akhir dengan judul Perancangan Ilustrasi Hewan Langka di Indonesia Untuk Media Edukasi Berdasarkan Program WWF Indonesia dengan baik dan tepat pada waktunya. Melalui penggerjaan karya tugas akhir ini, penulis pun menyadari bahwa penulis tidak dapat menyelesaikan proyek akhir ini tanpa bimbingan, motivasi, bantuan dan saran dari berbagai pihak.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak – pihak yang telah membantu dan mendukung selama proses pembuatan karya ini. Penulis ucapkan terimakasih sebesar – besarnya kepada:

1. Kepada orang tua saya yaitu Bapak Oh Christy Dozanmoh, Ibu Yenny dan kakak saya yaitu Norita yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat sehingga penulisan dan pembuatan karya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Bapak Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Desain.
3. Bapak Alfiansyah Zulkarnain, S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Ibu Dra. Roostantinah, M.T. selaku dosen pembimbing utama Pra-Tugas Akhir dan Tugas Akhir yang sudah meluangkan waktu dan memberikan

saran dan dukungan untuk membimbing penulis sampai akhir sidang Tugas Akhir.

5. Bapak Drs. Julianto, M.Ds. selaku dosen co-pembimbing/ supervisor Tugas Akhir ini yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Donny Ibrahim, S.Sn., M.Ikom. Bapak EstonK. Mauleti, S.Sn., M.Ds. Bapak Hady Soenarjo, S.Sn., M.Ds. dan Ibu Ellis Melini, S.Sn, M.T. selaku para dosen pengajar dan dosen pembimbing pada proses pelaksanaan Pra Tugas Akhir dan mendukung hingga akhir siding tugas akhir.
7. Seluruh teman – teman yang telah mendukung, memberikan motivasi untuk penulis agar terus semangat hingga akhir siding Tugas Akhir.

Jakarta, 1 Juli 2020

Jesslyn

DAFTAR ISI

halaman

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Perancangan	7
1.5 Manfaat Perancangan	8
1.5.1 Bagi Dunia Keilmuan Desain.....	8
1.5.2 Bagi Masyarakat (Khususnya Anak – Anak).....	8
1.5.3 Bagi Universitas	8
1.5.4 Bagi Penulis	9
BAB II TINJAUAN KONSEP DAN TEORI.....	10
2.1 Media Visual	11
2.1.1 Kelebihan Media Visual dalam Media Edukasi.....	11
2.2 Ilustrasi	12
2.2.1 Manfaat Ilustrasi Bagi Anak – Anak.....	13
2.2.2 Gaya Visual	13
2.2.2.1 Realisme.....	13
2.2.3 Gaya Ilustrasi	14
2.2.3.1 Kontemporer	14
2.3 Elemen Desain	15
2.3.1 Garis (<i>Line</i>)	15
2.3.2 Bentuk (<i>Shape</i>).....	15
2.3.3 Tekstur (<i>Texture</i>).....	16
2.3.4 Ruang (<i>Space</i>)	16

2.3.5	Ilusi Gerak (<i>Illusin of Motion</i>)	16
2.3.6	Ukuran.....	16
2.3.7	Warna	17
2.4	Prinsip Desain	17
2.4.1	Keseimbangan (<i>Balance</i>)	17
2.4.2	Penekanan (<i>Emphasis</i>)	19
2.4.3	Irama (<i>Rhythm</i>).....	19
2.4.4	Kesebandingan (Proporsi).....	20
2.4.5	Keselarasan (<i>Harmony</i>).....	21
2.5	Teori Gestalt.....	21
2.5.1	<i>Similarity</i> (Kesamaan Bentuk)	21
2.5.2	<i>Proximity</i> (Kedekatan Posisi).....	22
2.5.3	<i>Continuity</i> (Kesinambungan Pola)	22
2.5.4	<i>Similarity</i> (Kesamaan Bentuk)	23
2.5.5	<i>Figure Ground</i>	23
2.6	Teori <i>Lighting</i>	24
2.7	Visual Spasial.....	24
2.8	Narasi	26
2.8.1	Gambar Narasi (<i>Narrative Image</i>).....	27
2.9	Teori Tipografi	28
2.10	Teori <i>Gesture</i>	29
2.10.1	<i>Incidental Gestures</i>	29
2.10.2	<i>Expressive Gestures</i>	30
2.10.3	<i>Mimic Gestures</i>	30
2.10.4	<i>Schematic Gestures</i>	30
2.10.5	<i>Symbolic Gestures</i>	30
2.11	Teori Warna dan Psikologi Warna.....	30
	BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1	Waktu dan Tempat Studi Perancangan	33
3.2	Strategi Perancangan.....	35
3.3	Analisa Data	38
3.3.1	Peran WWF Indonesia	38
3.3.2	Program WWF <i>goes to school</i>	39
3.3.2.1	Permainan Edukatif.....	39

3.3.2.2 <i>Film/ Slide</i>	39
3.3.2.3 Poster dan stiker	40
3.3.3 Desain Eksisting WWF Indonesia	40
3.3.3.1 Kantor WWF Indonesia	40
3.3.3.2 Desain <i>Website</i> WWF Indonesia.....	41
3.3.3.3 Desain Media Sosial WWF Indonesia	43
3.3.3.4 Desain Media Pembelajaran Spesies yang Dilindungi	44
3.3.4 Target Audiens	46
3.3.5 Data Analisis Spesies yang Terancam Punah dan Dilindungi ...	47
3.3.6 Wawancara Dengan WWF Indonesia	50
3.3.7 Analisa Teks.....	55
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Pendekatan Visual.....	57
4.2 Strategi Kreatif.....	58
4.2.1 <i>Keywords</i> Informatif	58
4.2.2 <i>Keywords</i> Edukasi.....	59
4.3 Strategi Media	60
4.4 Strategi Visual.....	63
4.5 Proses Perancangan	73
4.6 Display	79
BAB V PENUTUP	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	1

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1.1 Seni Badak Sumatera: Harta Karun Tersembunyi Indonesia.....	4
Gambar 2. 1 The Stone Breakeres (1849 – 50) – Gaya Visual Realisme	14
Gambar 2. 2 Gaya Ilustrasi Kontemporer	15
Gambar 2. 3 Keseimbangan Simetrik	18
Gambar 2. 4 Keseimbangan Asimetrik	18
Gambar 2. 5 Penekanan (emphasis) melalui kontras	19
Gambar 2. 6 Irama (Rhythm)	20
Gambar 2. 7 Kesebandingan (Proporsi)	20
Gambar 2. 8 Keselarasan (Harmoni).....	21
Gambar 2. 9 Similarity (Kesamaan Bentuk)	22
Gambar 2. 10 Proximity (Kedekatan Posisi).....	22
Gambar 2. 11 Continuity (Kesinambungan pola)	23
Gambar 2. 12 Closure (Penutupan Bentuk)	23
Gambar 2. 13 Figure Ground	24
Gambar 3. 1 Skema Strategi Perancangan Visualisasi Ilustrasi Hewan Langka di Indonesia untuk Media Edukasi Berdasarkan Program WWF Indoensia.....	36
Gambar 3. 2 Permainan Edukatif.....	39
Gambar 3. 3 Kantor WWF Indonesia	40
Gambar 3. 4 Website WWF Indonesia	41
Gambar 3. 5 Website Terupdate WWF Indonesia	42
Gambar 3. 6 Instagram WWF Indonesia.....	43

Gambar 3. 7 Desain slide/ media edukasi dari WWF Indonesia.....	45
Gambar 3. 8 Data – data hewan langka yang dilindungi oleh WWF Indonesia ...	49
Gambar 3. 9 Wawancara dengan WWF Indonesia	55
Gambar 4. 1 Referensi Visual <i>Keywords</i> Informatif.....	59
Gambar 4. 2 Referensi Visual <i>Keywords</i> Edukasi	60
Gambar 4. 3 Skala Perbandingan Karya dengan Target	61
Gambar 4. 4 Shadow	62
Gambar 4. 5 Layering	62
Gambar 4. 6 Contemporary in Realism.....	63
Gambar 4. 7 Intricate.....	64
Gambar 4. 8 Referensi Visual Narrative Image	65
Gambar 4. 9 Proses Mendapatkan Visual	66
Gambar 4. 10 Karakter Harimau	69
Gambar 4. 11 Habitat dan dedaunan	70
Gambar 4. 12 Typeface Summer Vibes	71
Gambar 4. 13 Typeface Futura Handwritten.....	72
Gambar 4. 14 Rule of Third	73
Gambar 4. 15 Sketsa Panel.....	73
Gambar 4. 16 Ilustrasi Panel 1	74
Gambar 4. 17 Ilustrasi Panel 2	75
Gambar 4. 18 Ilustrasi Panel 3	76
Gambar 4. 19 Ilustrasi Panel 4	77
Gambar 4. 20 Ilustrasi Panel 5	78

Gambar 4. 21 Bookguide	79
Gambar 4. 22 Display Karya.....	81



DAFTAR LAMPIRAN

- | | |
|------------------------------------------------|---|
| A. Lampiran proses <i>Brainstorming</i> | 1 |
| B. Lampiran Sketsa dan Desain Alternatif | 6 |

