

WARNARUPA

Journal Of Visual Communication Design

WARNARUPA

Vol. 3

No. 1

Page 1 - 92

Oktober 2022



p-ISSN 2745-5807
e-ISSN 2747-0288

Published by
PARINKRAF
Universitas Muhammadiyah Tangerang

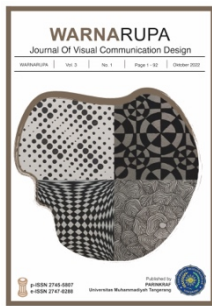


WARNARUPA

(Journal of Visual Communication Design)

Daftar Isi (Table Of Content)

Perancangan Buku Ensiklopedia Satwa Bergambar Di Taman Nasional Ujung Kulon Heri Wijayanto dan Muhammad Ridho Alhadi	1 - 17
Perancangan Poster Melalui Fashion Photography Sebagai Media Promosi Produk Hijab “Megami” Rifki Risandhy dan Ridwan Eko Febriyanto	18 - 36
Perancangan Fotografi Konseptual Tentang Filosofi Stoikisme Sebagai Media Kampanye Pencegahan Kecemasan Berlebihan Pada Remaja di Kawasan Kota Tangerang Dewi Intan Kurnia dan Roy Luthfi Dhayugantara	37 - 57
Perancangan Packaging Kue Jojorong Produk Kuliner Khas Pandeglang Moh. Ali Wisudawan Prakasa dan Muhammad Sonhaji	58 - 72
Merancang Buku Ilustrasi Tentang Fenomena Creative Block Bidang Kreatif Di Kawasan Tangerang Rifki Risandhy dan Muhammad Fariq Baihaqi	73 - 92



WARNARUPA

Journal of Visual Communication Design
Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif
<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/WARNARUPA>

PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA SATWA BERGAMBAR DI TAMAN NASIONAL UJUNG KULON

Heri Wijayanto¹, Muhammad Ridho Alhadi²

Prodi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif,
Universitas Muhammadiyah Tangerang

heriwijayanto91@gmail.com¹, ridho.alh19@gmail.com²

Abstract

Ujung Kulon National Park is a national park area located in Sumur and Cimanggu subdistricts, Pandeglang Regency, Banten province. It's one of the oldest national parks in Indonesia and was declared a UNESCO World Heritage Site, also being home to a variety of flora and fauna. According to the data, 46 endangered animals are protected by the law of hundreds of animals in Ujung Kulon National Park, unfortunately, there's no detailed information about it. Besides, Ujung Kulon National Park's visitor has decreased over the years since 2019, caused of natural disaster and till pandemic COVID. After the pandemic, Ujung Kulon National Park keep trying to reraise visitor's interest. Therefore, the writer created an illustrated encyclopedia book of animals to reintroduce Ujung Kulon National Park and give detailed knowledge about 46 protected animals. Methods in this book creation were using online and offline literature studies, observation by visiting the Ujung Kulon National Park Office, and interviews with part of the Ujung Kulon National Park Office. The media results consist of a main media, Illustrated Encyclopedia Book of Protected Animal: Ujung Kulon National Park, with the promotional support media: book box, x-banner, promotional poster, design poster, bookmark, sticker, t-shirt, and POP Display.

Keywords: *Encyclopedia; Illustration; Animal; Ujung Kulon National Park*

Abstrak

Taman Nasional Ujung Kulon adalah kawasan taman nasional yang terletak di Kecamatan Sumur dan Cimanggu, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. Merupakan salah satu taman nasional tertua di Indonesia dan pernah dinobatkan menjadi *The Natural World Heritage Site* oleh UNESCO, taman ini juga menjadi rumah bagi aneka flora dan fauna. Menurut data, ada 46 satwa terancam punah yang dilindungi oleh undang-undang dari ratusan satwa di Taman Nasional Ujung Kulon, sayangnya tidak banyak informasi detil mengenai hal itu. Selain itu jumlah pengunjung Taman Nasional Ujung Kulon menurun sejak 2019, akibat bencana alam hingga pandemi COVID. Setelah pandemi, Taman Nasional Ujung Kulon terus berusaha meningkatkan minat pengunjung. Oleh karena itu, penulis membuat buku ensiklopedia satwa bergambar ini untuk mengenalkan kembali potensi Taman Nasional Ujung Kulon dan memberikan wawasan mendetil mengenai 46 satwa yang dilindungi. Metode dalam penciptaan buku ini menggunakan studi literatur secara daring maupun luring, kunjungan observasi ke Balai Taman Nasional Ujung Kulon, dan wawancara dengan pihak Balai Taman Nasional Ujung Kulon. Hasil media penciptaan ini terdiri

atas media utama Buku Ensiklopedia Ilustrasi Satwa Dilindungi: Taman Nasional Ujung Kulon, dengan media pendukung promosi: boks buku, x-banner, poster promosi, poster perancangan, pembatas buku, stiker, kaus, dan POP *display*.

Kata kunci: Ensiklopedia; Ilustrasi; Satwa; Taman Nasional Ujung Kulon

1. PENDAHULUAN

Taman Nasional Ujung Kulon adalah kawasan taman nasional yang terletak di Kecamatan Sumur dan Cimanggu, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. Diresmikan menjadi taman nasional pada tahun 1992 dan merupakan salah satu taman nasional tertua di Indonesia, di tahun yang sama juga dinobatkan sebagai salah satu dari dua *The Natural World Heritage Site* UNESCO bersama dengan Pulau Krakatau. Taman Nasional Ujung Kulon tidak hanya menjadi suaka badak jawa, tapi juga menjadi tempat tinggal bagi ratusan flora dan fauna lainnya. Melalui situs resminya www.tnujungkulon.menlhk.go.id ada 46 jenis satwa dilindungi oleh negara berdasarkan Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Nomor P.106 Tahun 2018. Sayangnya, tidak banyak informasi lebih detail mengenai satwa yang ada di Taman Nasional Ujung Kulon.

Berdasarkan data internal Balai Taman Nasional Ujung Kulon yang ditemukan penulis, dalam 5 tahun terakhir jumlah pengunjung Taman Nasional Ujung Kulon berfluktuasi naik turun dengan tahun 2015 memiliki jumlah tertinggi. Hal ini diikuti penurunan dalam 2 tahun berikutnya, sebelum meningkat pesat pada tahun 2018 menjadi 14.339 pengunjung, didominasi oleh pengunjung domestik. Kemudian turun drastis pada tahun 2019 menjadi 7.554 total pengunjung. Hal ini diakibatkan bencana alam Tsunami Selat Sunda pada tahun 2018, yang membuat pengunjung takut untuk berkunjung. Hal ini mengkhawatirkan dan tidak boleh menjadi tren di tahun-tahun mendatang. Penulis melihat adanya faktor pergerakan modernisasi dan digitalisasi pada sektor media dan teknologi, yang kini berperan penting pada peluang promosi yang dapat diterapkan oleh Taman Nasional Ujung Kulon sebagai inovasi untuk terus meningkatkan jumlah pengunjung secara konsisten di tahun-tahun mendatang.

Dalam tujuan meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai Taman Nasional Ujung Kulon, melalui buku ensiklopedia untuk memberi publik wawasan yang lebih detail mengenai isi taman nasional itu sendiri, yang juga dapat berfungsi menjadi panduan bagi pengunjung taman nasional. Mencakup bahasan informasi satwa dengan teks dan ilustrasi secara mendalam. *Brand awareness* atau kesadaran merek di sini diupayakan agar masyarakat luas sebagai pembaca mengenal Taman Nasional Ujung Kulon, dan tertarik untuk mengunjunginya. Menurut Hermawan tahun 2014, “kesadaran merek (*brand awareness*) adalah kemampuan dari seseorang calon pembeli (*potential buyer*) untuk mengenali (*recognizer*) atau mengingat (*recall*) suatu merek yang merupakan bagian dari suatu kategori produk” (Kalimasada, 2019: 3). Selaras dengan Hermawan,

Kristanto dan Wahyuni juga mengungkapkan, “Promosi adalah salah satu cara untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa yang bertujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya” (Syahputra & Herman, 2020: 63). Oleh karena itu, informasi tentang satwa di Taman Nasional Ujung Kulon perlu diperkenalkan kepada masyarakat luas, sehingga minat masyarakat untuk berkunjung semakin tinggi dengan diadakannya proyek Perancangan Buku Ensiklopedia Satwa Bergambar di Taman Nasional Ujung Kulon ini. Rumusan masalah penciptaan ini adalah bagaimana cara merancang buku ensiklopedia satwa bergambar di Taman Nasional Ujung Kulon dan cara menghasilkan dan mengaplikasikan ilustrasi satwa dalam buku ensiklopedia agar menarik minat masyarakat untuk datang berkunjung.

2. TINJAUAN DESAIN

Desain secara umum merupakan solusi kreatif untuk masalah yang terjadi, dengan mempertimbangkan estetika, fungsionalitas, hingga pertimbangan masyarakat. Unsur-unsur seperti garis, bentuk, warna dan tekstur akan dipadukan untuk menciptakan buku ensiklopedia. Selain elemen desain, metode berpikirnya juga turut dimasukkan sebagai pertimbangan untuk memecahkan permasalahannya seperti menurut Ughanwa dan Baker, “Kegiatan pemecahan masalah terarah dengan baik” Senada dengan Ughanwa dan Baker, T. Sutanto menyatakan, desain komunikasi visual senantiasa berhubungan dengan penampilan rupa yang dapat diserap orang banyak dengan pikiran maupun perasaannya. Rupa yang mengandung pengertian atau makna, karakter serta suasana, yang mampu dipahami (diraba dan dirasakan) oleh khalayak umum atau terbatas” (Tinarbuko, 2015: 1). Oleh karena itu, permasalahan yang perlu diselesaikan dalam kasus ini adalah menarik kembali minat pengunjung Taman Nasional Ujung Kulon.

2.1 Komunikasi

Mengutip dari Deddy Mulyana, “Komunikasi atau *Communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *Communis* yang berarti membuat sama” (Abdurrohim, 2018: 23-24). Andrew E. Sikula juga menyebutkan, “Komunikasi adalah proses pemindahan informasi, pengertian, dan pemahaman dari seseorang, suatu tempat, atau sesuatu kepada sesuatu, tempat atau orang lain” (Ginting, Edwardo, 2020: 7). Di sinilah peran komunikasi diperlukan untuk menyampaikan informasi dari penulis kepada pembaca. Teori komunikasi akan digunakan sebagai dasar perancangan dan pendekatan buku ensiklopedia ini, bagaimana komunikasi tersampaikan dengan media buku sehingga informasi di dalamnya dapat dimengerti oleh pembaca.

2.2 Ilustrasi

Secara singkat ilustrasi dapat didefinisikan sebagai ekspresi visual (lukisan, kolase, ukiran, foto, dan lainnya) yang dibuat oleh seniman, dalam bentuk gambar untuk menyampaikan gagasan. “Seni ilustrasi dipandang sebagai “simbiotik” keilmuan yang sering bersinggungan dan melebur dengan disiplin ilmu lainnya, khususnya seni rupa, desain grafis, dan ilmu komunikasi” (Haryanto, 2021: 236).

Peran ilustrasi dalam desain adalah sebagai elemen visual yang hadir untuk memberikan mood atau emosi dalam teks dan melengkapi elemen lain secara keseluruhan. Contohnya, dalam buku ilustrasi digunakan untuk membantu pembaca memahami isi teks dengan lebih baik dan efektif. Susanto mengungkapkan, “Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual” (Augia, 2017: 27). “Ilustrasi digunakan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca untuk menangkap pesan yang ingin disampaikan, menarik daya tarik visual, dan menciptakan kesan tersendiri” (Euodia, 2018:13). Oleh karena itu, ilustrasi digunakan sebagai media komunikasi antara seniman dan audiens untuk menyampaikan informasi, gagasan atau pesan dan juga berfungsi untuk memperjelas deskripsi dalam buku. Di sini, ilustrasi melengkapi semua elemen lainnya, dengan tujuan membantu pembaca memahami isi teks dengan lebih baik dan efektif untuk menggambarkan satwa, alam, hingga peta Taman Nasional Ujung Kulon, yang dibuat secara digital menggunakan laptop, dan foto-foto hasil riset sebagai referensi. Teknik ilustrasi yang nanti dipakai adalah digital painting. Digital painting adalah bentuk seni yang dioperasikan komputer, dengan pen tablet sebagai kuas dan layar komputer sebagai kanvas layaknya lukisan tradisionalnya.

2.3 Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembaran kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Buku umumnya berguna sebagai referensi tulisan, menstimulasi otak, meningkatkan empati, menambah pengetahuan akan pemecahan masalah, meningkatkan rasa ingin tahu, dan rasa ingin belajar. Kusrianto menyebutkan, “Buku sebagai sebuah karya publikasi yang memiliki daya tarik tersendiri dari bentuk fisiknya. Buku memiliki format yang mampu menarik perhatian orang untuk membacanya” (Grafista, 2020: 10). Dalam hal ini buku merupakan hasil akhir dari perancangan skripsi ini, dengan tahapan-tahapan penting di baliknya: Dimulai dari tahap perencanaan target pembaca, tujuan buku, serta distribusi dan pemasaran buku. Penentuan konsep tema, isi, judul, ukuran, jenis kertas, lapisan sampul, dan elemen desain yang akan dimasukkan ke dalam buku. Kemudian, masuk ke proses desain, mulai dari *layout* hingga ilustrasi dan aset desain lain yang diperlukan dalam buku, semuanya dilakukan secara digital melalui

perangkat lunak laptop. Setelah itu, masuk ke tahap produksi, yang di mana, buku akan dicetak pada bahan yang sesuai di lokasi yang telah ditentukan. Terakhir, tahap *finishing*, dengan penambahan lapisan pada beberapa bagian, pengecekan hasil produksi dan penjilidan buku. Semuanya dilakukan agar semuanya berjalan sesuai jadwal.

2.4 Ensiklopedia

Ensiklopedi adalah koleksi rujukan dengan informasi mendasar dan lengkap soal ilmu pengetahuan. Uraian artikel di dalamnya bersifat ringkas dan terpisah, juga ada yang panjang lebar. Biasanya berfungsi untuk menjawab pertanyaan: informasi umum, peristiwa, konsep, dan fakta. Berisi informasi subyek berbagai bidang ilmu, atau subyek tertentu. (Maryono dkk., 2017: 1–2). Dalam pengumpulan sumber data (dokumen) yang digunakan untuk melengkapi hasil penelitian, berupa teks, film, gambar (foto), dan karya monumental dilakukan dengan cara dokumentasi. Seperti yang diungkapkan Sugiyono “Dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, karya-karya monumental dari seseorang” (Nilamsari, 2014: 178). Dalam penciptaan ini, ensiklopedia tentunya akan menjadi jenis buku yang akan dibuat dan berisi tentang informasi tentang satwa yang ada di Taman Nasional Ujung Kulon.

2.5 Warna

Warna merupakan kerja otak dalam merespon penglihatan kita pada tiap gelombang (wavelength) dan dibantu dengan adanya sinar cahaya yang bergerak dalam kecepatan berbeda, lalu berbagai sinar cahaya yang mata bisa bedakan (spektrum terlihat) mempersempit jangkauan cahaya menjadi merah, oranye, kuning, hijau, biru, biru-ungu atau nila, dan ungu. Warna akan menjadi salah satu elemen kunci dari ensiklopedia ini, yang harus diatur sedemikian rupa agar target audiens selalu dapat menikmati membacanya. Yang kemudian diterapkan dalam ilustrasi dan desain.

2.6 Layout

Secara umum, *layout* merupakan istilah desain dalam perancangan susunan tata letak ruang atau bidang. Tujuan utama penerapannya adalah untuk mengatur elemen visual (teks dan gambar) sehingga menjadi komunikatif dan memudahkan pembaca untuk memahami informasi. Menurut Gavin Ambrose & Paul Harris, “*layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang” (Putri, 2019: 75).

Di dalam perancangan *layout* mempertimbangkan nilai artistik dan enam prinsip desain, seperti *alignment* (penjajaran), hierarki visual, kontras, *balance* (keseimbangan), *proximity* (kedekatan), dan *white space* (ruang kosong). *Layout* di sini akan menjadi elemen penting dalam

perancangan buku ini, karena menyeimbangkan banyak data sastra dan gambar serta membuat tata letak setiap halaman tetap menarik.

2.7 Tipografi

Menurut Tinarbuko tahun 2015, “Tipografi adalah seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk pesan sosial ataupun komersil” (Sandi, 2018: 9). Danton Sihombing mengemukakan bahwa, “Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif” (Eko Valentino, 2019: 158).

Rupa huruf (*typeface*) diklasifikasikan dalam lima bentuk dasar, yaitu: serif, sans serif, script, *monospaced*, dan *display*. Tipografi di sini menjadi salah satu elemen penting dalam buku ini, karena teks-teks harus dapat dipahami dan menarik bagi pembaca. Jenis teks yang akan digunakan nantinya adalah kombinasi antara font serif, sans serif, dan *display*.

2.8 Promosi dan *Brand Awareness*

Lupiyoadi menulis bahwa, promosi merupakan salah satu variabel yang dibutuhkan perusahaan untuk memasarkan produk atau jasa. Kegiatan ini berfungsi sebagai sarana mempengaruhi konsumen untuk membeli atau menggunakan jasa berdasarkan kebutuhannya (Maulidasari & Damrus, 2021: 138). Promosi dan *Brand Awareness* menjadi tujuan utama dibuatnya buku ensiklopedia ini, yaitu mengenalkan kembali Taman Nasional Ujung Kulon, khususnya satwa-satwa di dalamnya

Menurut Keller, ada empat indikator yang dapat diterapkan untuk mengetahui seberapa jauh kesadaran konsumen akan sebuah merek, yaitu: *Recall*, yaitu seberapa jauh konsumen dapat mengingat ketika ditanya merek mana yang mereka ingat; *Recognition*, yaitu seberapa jauh konsumen dapat mengenali merek tersebut termasuk ke dalam kategori tertentu; *Purchase*, yaitu seberapa jauh konsumen akan memasukkan suatu merek sebagai alternatif pada saat membeli produk/layanan; dan *Consumption*, yaitu seberapa jauh konsumen dapat mengenali suatu merek ketika sedang menggunakan merek pesaing (Winadi, 2017: 3).

3. METODOLOGI

Metodologi yang digunakan untuk memperoleh data satwa-satwa di Taman Nasional Ujung Kulon untuk ensiklopedia ialah dengan cara; Kepustakaan/litetratur, Observasi, dan Wawancara. Kepustakaan dilakukan dengan pengumpulan data dari buku, jurnal daring, dan situs web yang menulis pembahasan mengenai tema dan topik terkait satwa, dan literatur terkait dengan

tema untuk membantu menyusun penulisan. Observasi dengan mengunjungi Taman Nasional Ujung Kulon di Banten. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang lebih lengkap dan akurat tentang sejarah, pengelolaan, dan informasi mengenai satwa. Wawancara dengan pihak dari Balai Taman Nasional Ujung Kulon untuk membahas satwa dan Taman Nasional Ujung Kulon secara mendalam.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara bersama pejabat Balai Taman Nasional Ujung Kulon, dengan tujuan mendapatkan informasi yang lebih mendalam dan kredibel mengenai Taman Nasional Ujung Kulon. Pertanyaan yang dilontarkan adalah seputar Taman Nasional Ujung Kulon, di antara lain: sejarah, sosialisasi, satwa, dan pemberdayaan masyarakat yang dilakukan oleh Balai Taman Nasional Ujung Kulon dengan metode 5W+1H yang dirasa cukup untuk mencari tahu seputar hal tersebut. Melalui riset observasi, wawancara, dan studi pustaka, hasilnya menyatakan bahwa Taman Nasional Ujung Kulon diperkenalkan sejak 1846, dengan banyak pergantian status yang diakibatkan perubahan luas wilayah dan SK menteri. Sebelum akhirnya diresmikan menjadi Taman Nasional di tahun yang sama dengan dinobatkannya menjadi *The Natural World Heritage Site* oleh UNESCO tahun 1992. Pada tahun 2019 jumlah pengunjung menurun akibat Tsunami Selat Sunda di tahun sebelumnya, dan sempat ditutup saat pandemi COVID. Namun, sekarang sudah mulai kembali terlihat kenaikan pengunjung sedikit demi sedikit.

Walau menjadi salah satu taman nasional tertua di Indonesia, Taman Nasional Ujung Kulon kurang terlihat dalam lingkup turis lokal, sedangkan banyak turis internasional yang berkunjung. Banyak upaya Balai dalam memperkenalkan potensi Taman Nasional, mulai dari media sosial, publikasi pers, website, pemasangan space iklan, dan *handbook*. Balai Taman Nasional Ujung Kulon adalah unit pelaksana teknis dari kementerian LHK, dan pendanaan kegiatannya bergantung pada APBN. Oleh karena itu, Taman Nasional Ujung Kulon tidak bisa menerima atau mengelola uang, hanya menghasilkan uang lewat kegiatan wisata yang berupa PNBK dari penjualan tiket, yang selanjutnya akan disetorkan ke negara. Terdapat ratusan satwa yang menghidupi ekosistem Taman Nasional Ujung Kulon, 46 di antaranya merupakan satwa dilindungi oleh negara, 3 di antaranya (Badak Jawa, Banteng, dan Owa Jawa) merupakan satwa prioritas Taman Nasional Ujung Kulon. Potensi pariwisata ecotourism sangat baik di Pulau Peucang, Panaitan, dan Handeleum. Dari wilayah 2 kecamatan, kecamatan Sumur dan Cimanggu. Kurang lebih ada 19 desa, dengan 14 di antaranya berbatasan langsung dengan kawasan Taman Nasional dan sering diagendakan pemberdayaan masyarakat. Yang di antaranya: POKDARWIS, kelompok sadar wisata; Kelompok tani hutan; dan Kelompok madu.

Buku ensiklopedia ini menggunakan ilustrasi-ilustrasi untuk membantu pembaca memahami informasi teks lebih baik. Selain itu, ada juga prinsip desain, *layout*, warna, tipografi sebagai unsur utama dalam penyusunan buku. Dengan begitu, visi buku ini sebagai pemberi wawasan dan mengenalkan kembali Taman Nasional Ujung Kulon kepada masyarakat lokal, serta nantinya juga dapat menjadi panduan tentang satwa dilindungi yang hidup di Taman Nasional Ujung Kulon dapat tersampaikan dengan baik. Penyusunan konsep, pengembangan ide ilustrasi dilakukan secara digital dalam waktu yang cukup lama, mulai dari gaya ilustrasi apa yang akan digunakan, bentuk buku, *layout*, hingga elemen-elemen lainnya yang diterapkan dalam buku. Dalam proses pembuatan ilustrasi, sketsa-sketsa dibuat dengan mencontoh pada referensi foto yang didapat dari berbagai sumber, dengan penyesuaian bentuk dan warna sesuai konsep yang didapat melalui pengembangan ide sebelumnya. Dalam penerapan elemen desain, tipografi, warna, komposisi, beserta elemen grafis lainnya ikut dipertimbangkan agar menyesuaikan target audiens dan tetap bisa dinikmati secara visual. Dalam tipografinya, *typeface* Navicula Medium dan Playfair Display digunakan dalam keseluruhan buku. Untuk penggunaan warna, penulis menggunakan banyak warna-warna cerah agar bisa dinikmati oleh anak-anak. Untuk komposisi, khususnya pembahasan satwa-satwanya, masing-masing satwa mengambil 1 *spread* atau 2 halaman kanan kiri. Kemudian dalam 2 halaman tersebut, dibagi menjadi beberapa bagian: data teks (status satwa, nama indonesia, nama latin, penjelasan, dan poin-poin informasi) dan ilustrasi-ilustrasi (utama dan detil) yang juga digambar dengan teknik *digital painting*, dengan gaya ilustrasi anak. Adapun juga penambahan elemen desain lain seperti ikon untuk menandai poin penjelasan taksonomi satwa.

Sementara itu, hasil utama proyek perancangan ini adalah buku ensiklopedia yang berisi 108 halaman berukuran 25 x 22 cm. Dicitak menggunakan bahan *Art Paper* 150 gram untuk isinya, dan *soft cover* berlaminasi *doff*. Dengan isi buku yang menjelaskan secara singkat mengenai 46 satwa dilindungi yang ada di kawasan Taman Nasional Ujung Kulon dan paparan singkat mengenai taman nasional itu sendiri. Dihiasi dengan beragam ilustrasi yang menarik.

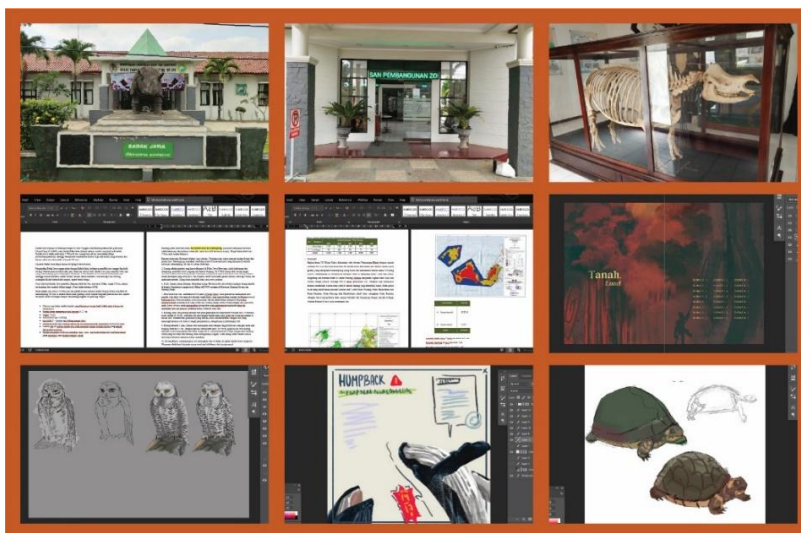
4.2 Tahapan Produksi

1. Pra Produksi

Dalam tahap ini, penulis melakukan penelitian yang meliputi atas metode observasi di Balai Taman Nasional Ujung Kulon, wawancara dengan pihak Balai, dan studi pustaka. Selanjutnya data-data yang diperoleh akan diolah untuk dipilah dan dimasukkan ke dalam buku secara teks atau secara visual ilustrasi. Dalam pengembangan konsep buku, banyak perubahan dalam segi ukuran buku, *layout*, tipografi, *moodboard*, sampai pemakaian gaya ilustrasi yang akan dipakai.



Gambar 1. Moodboard
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 2. Rangkuman foto Pra Produksi
(Sumber: dokumentasi pribadi)

2. Produksi

Dalam tahap produksi, penulis memulai proses pembuatan buku, mulai dari penata letakan data-data yang sebelumnya telah diproses, penempatan gambar dengan memperhatikan ukurannya dalam keseluruhan komposisi. Pembuatan buku ensiklopedia ini dilakukan secara digital, menggunakan 3 perangkat lunak Adobe: Photoshop yang digunakan menggambar sketsa hingga ilustrasi jadi; Illustrator untuk membuat aset-aset vektor dan ikon; dan InDesign yang digunakan untuk menggabungkan data-data teks dan gambar ke dalam susunan layout hingga penyusunan menjadi sebuah buku siap cetak.



Gambar 3. Rangkuman foto Produksi
(Sumber: dokumentasi pribadi)

3. Paska Produksi

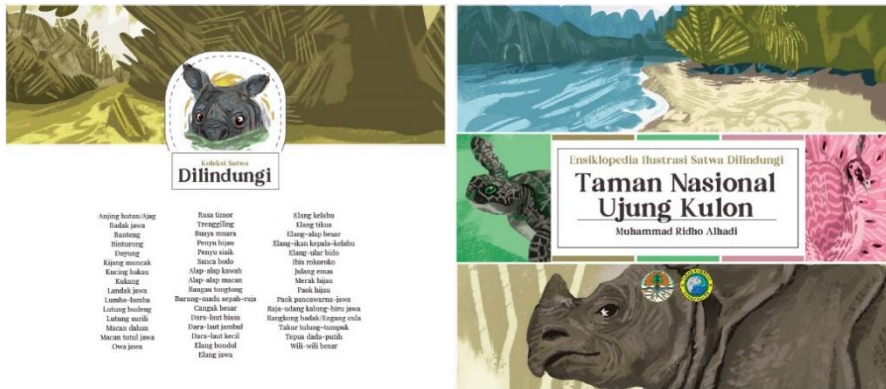
Setelah buku dikoreksi dan direvisi, buku ensiklopedia masuk ke proses pencetakan bersamaan dengan materi media pendukung. Media pendukung selanjutnya dipotong rapi dan ditempelkan pada mediana masing-masing. Semua hasil yang telah buat akan disusun sedemikian rupa pada pameran, dengan menggunakan ruang yang tersedia.



Gambar 4. Rangkuman foto Paska Produksi
(Sumber: dokumentasi pribadi)

4.3 Konsep desain

4.3.1 Sampul buku



Gambar 5. Sampul buku
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada sampul menggambarkan 3 potret *close up* 3 satwa yang memutar logo judul, yaitu badak jawa, merak hijau, dan penyu hijau yang dipilih mewakili masing-masing kategori satwa (mamalia, reptilia, dan aves). Digambar dengan teknik digital painting, dengan gaya ilustrasi anak. Di samping itu, juga ada lanskap alam TNUK di bagian lainnya. Di sisi belakangnya, terdapat daftar 46 satwa yang dilindungi, dilengkapi gambar satwa ikon TNUK sendiri, badak jawa.

4.3.2 Isi buku



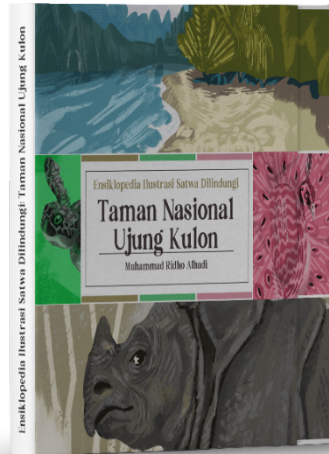
Gambar 6. Isi buku
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Isi buku dibagi menjadi 4 bab: pemaparan TNUK, satwa mamalia, satwa reptilia, dan satwa aves. Masing-masing bab memiliki fokusnya tersendiri, dimulai dari pemaparan TNUK yang

menjelaskan secara singkat mengenai TNUK mulai dari peta, sejarah, dan informasi singkatnya. Dilanjutkan dengan bahasan satwa mamalia, reptilia, dan aves.

4.3.3 Media Pendukung

1. Boks Buku



Gambar 7. Boks buku
(Sumber: dokumentasi pribadi)

2. X-banner



Gambar 8. X-banner
(Sumber: dokumentasi pribadi)

3. Poster Promosi



Gambar 9. Poster Promosi
(Sumber: dokumentasi pribadi)

4. Poster Perancangan



Gambar 10. Poster Perancangan
(Sumber: dokumentasi pribadi)

5. Pembatas Buku



Gambar 11. Pembatas buku
(Sumber: dokumentasi pribadi)

6. Stiker



Gambar 12. Stiker
(Sumber: dokumentasi pribadi)

7. Kaus



Gambar 13. Kaus
(Sumber: dokumentasi pribadi)

8. POP Display



Gambar 14. POP Display
(Sumber: dokumentasi pribadi)

5. KESIMPULAN

Saat ini banyak buku ensiklopedia bergambar yang dipublikasi untuk umum dengan tema yang beragam. Tema yang dipilih pada skripsi ini dilatar belakangi kurangnya informasi akan objek yang diteliti. Data perancangan dikumpulkan melalui riset mendalam lewat studi literatur, observasi, dan wawancara dengan pihak Balai Taman Nasional Ujung Kulon. Dengan proses riset tersebut, data-data yang diproses merupakan data yang akurat dan lengkap, bukan hanya sekedar rangkuman ensiklopedia gambar-gambar satwa saja.

Proses pengembangan ide dan konsep ilustrasi dilakukan dengan serangkaian proses yang panjang. Banyak gaya ilustrasi yang dipertimbangkan dan diuji coba untuk menyesuaikan konsep buku dan target audiens yang diinginkan. Hal ini dilakukan agar buku ensiklopedia satwa bergambar di Taman Nasional Ujung Kulon ini tepat sasaran dan mampu mengenalkan masyarakat tentang Taman Nasional Ujung Kulon, terlebih dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke sana.

4. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohim. (2018). Komunikasi Eksternal BP4 KUA Iilir Barat I Dalam Mensosialisasikan Pranikah. 23-24. Diambil dari <http://repository.radenfatah.ac.id/5121/>
- Adams, Sean. (2017). Color Design Workbook: New, Revised Edition: A Real-World Guide to Using Color in Graphic Design. Beverly: Rockport Publishers
- Dwi Augia, Gesya. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Untuk Siswa Kelas VIII Di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. 27. Diambil dari <https://eprints.uny.ac.id/51948/>

Eko Valentino, D. (2019). PENGANTAR TIPOGRAFI. *TEMATIK*, 6(2), 158. Diambil dari <https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>

Euodia, Dwi Inggrit. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat “Legenda Pulau Kemaro”. 13. Diambil dari <https://kc.umn.ac.id/7787/>

Ginting, Edwardo. (2020). Pengaruh Komunikasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada Puskesmas Desa Merdeka, Kecamatan Merdeka Kabupaten Karo. 7. Diambil dari <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1135/>

Grafista, D. L. (2020). Perancangan Media Edukasi Untuk Pendaki Pemula. *Unpas.ac.id*, 10. Diambil dari <https://repository.unpas.ac.id/48949/>

Haryanto, Satrio. (2021). Ilustrasi Buku Bacaan Anak-Anak Berbasis Teknologi Augmented Reality (Kajian Estetika Desain, Literasi Media, Nilai Edukasi Dan Visualisasi Ilustrasi 3D AR pada Buku “Penuntun Wudhu & Sholat”, “Hijaiaku” dan Buku “Berdoa Yuk”! yang Diterbitkan Oleh Pelangi Mizan). 236. Diambil dari <http://repository.upi.edu/70560/>

Kalimasada. (2019). Pengaruh Brand Awareness Terhadap Repurchase Intention Yang Dimediasi Oleh Brand Loyalty (Studi Pada Konsumen Kalimasada Cookies Blitar). 3. Diambil dari <https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/view/5550>

KONDISI UMUM | Taman Nasional Ujung Kulon. (n.d.). Diambil April 24, 2023, dari <https://tanjungkulon.menlhk.go.id/show/index/110/Kondisi-Umum>

Lisa Hartanti, Savira. (2021). Perancangan Media Promosi Wisata Taman Nasional Ujung Kulon. 85. Diambil dari <https://kc.umn.ac.id/17971/>

Maryono, Ishartati, Bektiningsih, P., & Supriyono. (2017). Ensiklopedi; Koleksi Rujukan dengan Informasi Mendasar dan Lengkap Soal Ilmu Pengetahuan. *Informasi dan Publikasi*, 1-2. Diambil dari <https://masyono.staff.ugm.ac.id/files/2017/10/Ensiklopedia-ok-.pdf>

Maulidasari, C. D., & Damrus, D. D. (2021). DAMPAK PROMOSI PRODUK PADA PEMASARAN ONLINE. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 5(1), 138. Diambil dari <https://doi.org/10.35308/jbkan.v5i1.3464>

Meilani. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana, *Humaniora*, 4(1), 328-329. Diambil dari <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3443>

Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 13(2), 178. Diambil dari <https://journal.moestopo.ac.id/index.php/wacana/article/view/143>

Sandi, Wahyu Kurnia. (2018). Perancangan Media Promosi Wisata Religi Al-Qur’an Al-Akbar Di Kota Palembang. 9. Diambil dari <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/233/>

Syahputra, R. R., & Herman, H. (2020). Pengaruh Promosi dan Fasilitas Terhadap Keputusan Menginap di OS Hotel Batam. *Jurnal Ilmiah Kohesi*, 4(3), 63. Diambil dari <http://repository.upbatam.ac.id/226/>

Tabel Satwa Yang Dilindungi di Taman Nasional Ujung Kulon | Taman Nasional Ujung Kulon. (n.d.). Diambil April 15, 2023, dari <https://tnujungkulon.menlhk.go.id/show/index/87/Fauna>

Tinarbuko, Isidorus Tyas Sumbo. (2015). DEKAVE:Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. 1. Diambil dari <http://digilib.isi.ac.id/5429/>.

what is design? | International Council of Design. (n.d.). Diambil 7 Mei, 2023, dari <https://www.theicod.org/en/professional-design/what-is-design/what-is-design>

Winadi, J. S. (2017). Hubungan Word of Mouth dengan Brand Awareness Teh Kotak. *Jurnal E-Komunikasi*, 5(1), 11. Diambil dari <https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/6159>