

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
ABSTRAK.....	viii
<i>Abstract</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	2
1.2.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup.....	2
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	3
1.6 Kerangka Perancangan	5
1.7 Pembabakan.....	6
BAB II.....	7
DASAR PEMIKIRAN	7
2.1 Teori Desain Komunikasi Visual	7
2.1.1 Prinsip Desain Komunikasi Visual	7

2.2	Teori Buku.....	12
2.3	Anatomi Buku	12
2.3.1	Jenis Buku.....	16
2.4	Teori Teks.....	17
2.5	Teori Tipografi	18
2.5.1	Klasifikasi Tipografi.....	18
2.6	Teori Warna.....	22
2.7	Teori Layout	24
2.8	Teori Ilustrasi	28
2.9	Teori Karakter	30
2.10	Teori <i>Storytelling</i>	31
BAB III		32
DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		32
3.1	Data	32
3.1.1	Data Pemberi Proyek.....	32
3.1.2	Data Kucing	36
3.1.3	Data Khalayak Sasaran	52
3.1.4	Data Proyek Sejenis	52
3.1.5	Data hasil wawancara.....	56
3.2	Analisis	60
3.2.1	Analisis Hasil Wawancara	60
3.2.2	Analisis Hasil Obervasi.....	60
3.2.3	Analisis Matriks Perbandingan	62
BAB IV		64

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	64
4.1 Konsep Pesan	64
4.2 Konsep Kreatif	64
4.3 Konsep Media.....	65
4.4. Konsep Visual	70
4.4.1 Karakter.....	70
4.4.2 Tipografi	72
4.4.3 Warna.....	73
4.4.4 Sistem <i>Margin</i>	74
4.5 Konsep Bisnis.....	74
4.6 Hasil Perancangan	76
4.6.1 Sampul Buku.....	76
4.6.2 Layout	76
BAB V.....	80
KESIMPULAN.....	80
5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran.....	80
Daftar Pustaka	82
Lampiran	84

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia modern ini atau tempat hidup kita sekarang, orang-orang tidak hidup lebih dekat bersama-sama, dan juga tidak merasa terpisah lebih jauh. (Rumah Shine, 2013). ini memicu timbulnya rasa kesepian terhadap manusia sehingga menimbulkan kebutuhan baru untuk mencari cara mengisi kesepian tersebut. salah satu cara menghindari rasa kesepian adalah dengan memelihara hewan.

Umumnya hewan yang dipelihara adalah, ikan hias, anjing dan kucing. Namun kucing merupakan hewan yang paling populer dipelihara di lingkungan perkotaan, jenisnyapun ada berbagai macam. Kucing merupakan hewan yang fleksibel sehingga bisa dengan mudah dipelihara di luar ataupun di dalam rumah. Dampak positif memelihara kucing adalah bisa mengurangi tingkat stres yang berlebih, tingkah laku kucing yang lucu pada saat kita melihatnya berdampak positif pada kesehatan mental terbukti dari sebuah survei yang dilakukan oleh *Cats Protection*, dimana 76% orang menyatakan stress mereka berkurang setelah berinteraksi dengan kucing, tidak hanya itu kucing juga dapat menghindarkan dari penyakit jantung, menurunkan gejala sesak nafas, menurunkan tekanan darah dan lain sebagainya.

Meskipun kucing merupakan hewan yang mudah diperlihara namun sering kali banyak pemelihara kucing yang salah dalam cara pemeliharaan kucing tersebut sehingga menyebabkan penyakit yang berdampak pada kesehatan tubuh manusia itu sendiri. Dampak negatif yang ditimbulkan, yaitu terjangkit bakteri *Bartonella Henselae* yang diakibatkan kucing bermain pada tempat yang kotor sehingga dapat di pastikan kukunya mengandung banyak parasit, kotoran (feses) kucing juga dapat menyebabkan bayi lahir dengan cacat dikarenakan kotoran kucing mengandung parasit *Toksplamosis* yang paling ditakutkan oleh manusia.

Dikarenakan banyaknya masyarakat yang memelihara kucing dengan cara yang salah menimbulkan berbagai penyakit pada manusia disini penulis akan membuat

media panduan memelihara kucing untuk menghindarkan dari penyakit yang di akibatkan oleh cara yang salah dalam memelihara kucing. Media tersebut merupakan buku ilustrasi yang menginformasikan atau memberikan tuntunan kepada pembaca untuk melakukan seperti apa yang di sampaikan atau disarankan dalam buku tersebut.

Oleh sebab itu penulis buku mengambil judul tugas akhir tentang “Perancangan buku ilustrasi perawatan kucing sebagai bentuk pencegahan penyakit” diharapkan dengan adanya buku ini, para pemilik kucing dapat terhindar dari bahaya penyakit yang di akibatkan oleh kucing, membantu untuk mencegah muncul penyakit pada kucing tersebut, sehingga dapat memelihara secara aman.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Banyaknya kucing yang terjangkit penyakit di akibatkan kesalahan dalam cara merawat.
2. Banyak masyarakat tidak mengetahui dampak dari penyakit kucing.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi yang dapat membantu masyarakat untuk terhindar dari penyakit yang dapat ditularkan melalui kucing?

1.3 Ruang Lingkup

A. Apa

Perancangan difokuskan pada buku ilustrasi bergambar untuk memberitahukan atau memperlihatkan cara merawat kucing dengan benar demi menghindari penyebaran penyakit terhadap manusia.

B. Siapa

Target yang perancangan adalah masyarakat dewasa muda menengah di kota Bandung.

C. Kapan

Perancangan Tugas Akhir akan diadakan dan dimulai pada bulan Februari hingga Juni 2017.

D. Dimana

Perancangan dan pengumpulan data akan dilakukan di Bandung.

1.4 Tujuan Perancangan

Perancangan buku ilustrasi ini bertujuan untuk mengedukasi cara merawat kucing dengan benar. untuk mengurangi kasus kesalahan perawatan pada kucing yang mengakibatkan penyakit pada manusia.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Metode pengumpulan yang digunakan oleh penulis, yaitu sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004 : 104).

Pengamatan yang dilakukan dengan cara membandingkan data visual terhadap beberapa teori relevan yang sudah dikumpulkan sebelumnya.

2. Wawancara

Wawancara adalah instrumen penelitian. Kekuatan wawancara adalah penggalian pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancara. Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari narasumber, dengan bercakap-cakap dan berhadapan muka (Koentjaraningrat, 1980 dalam Soewardikoen 2013:20).

Penulis akan mewawancarai narasumber yang sudah berpengalaman untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Studi Pustaka

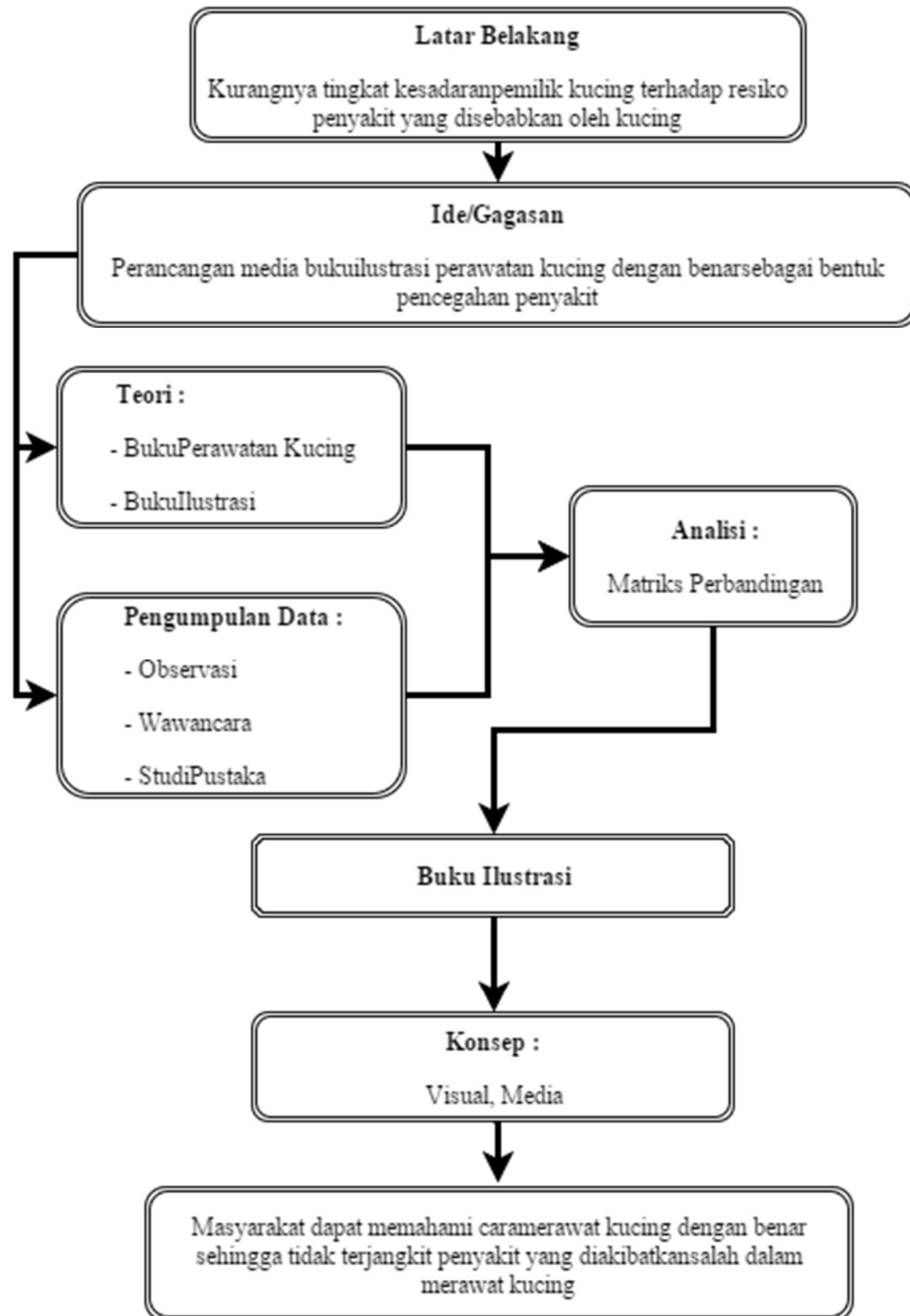
Metode Studi Pustaka dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan bermacam-macam material yang didapat dari buku, majalah, dokumen, catatan, dan lain sebagainya (Mardalis, 2008: 28).

Metode ini dilakukan dengan cara mencari teori yang berkaitan dengan isi konten laporan tugas akhir ini.

4. Metode Analisis

Sebuah analisis matriks yang terdiri dari kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atau kumpulan informasi. Pada prinsipnya analisis matriks adalah juxtaposition atau membandingkan dengan cara menjajarkan. (Sowerwadikoen. 2013:50)

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber : Pribadi)

1.7 Pembabakan

a. Bab I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, indentifikasi masalah, rumusan masalah, focus masalah, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka penelitian dan pembabakan.

b. Bab II : DASAR PEMIKIRAN

Bab ini berisi dasar pemikiran dan teori – teori yang relevan yang digunakan sebagai landasan untuk mengkaji obyek penelitian.

c. Bab III :URAIAN DATA HASIL VISUAL SURVEY & ANALISIS

Isi bab ini yaitu menguraikan hasil survey dan pengumpulan data di lapangan secara terstruktur dan siap untuk diuraikan hasil penelitian menggunakan dasar pemikiran (yang terdapat pada bab II) terhadap hasil survey sehingga menghasilkan simpulan-simpulan.

d. Bab IV : KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisikan konsep yang akan digunakan dalam perancangan, mulai dari konsep buku perawatan hewan, konsep buku ilustrasi. Dalam bab ini juga terdapat hasil perancangan berupa sketsa awal hingga akhir penerapan visual pada buku.

e. Bab V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran pada waktu siding. Kesimpulan terdiri atas jawaban dari permasalahan yang terdapat pada bab satu.

BAB II

DASAR PEMIKIRAN

2.1 Teori Desain Komunikasi Visual

Desain diambil dari kata *design* dari bahasa itali yang artinya gambar, sedangkan dalam bahasa inggris desain diambil dari bahasa Latin *designare* yang artinya merencanakan atau merancang. Dan dalam dunia seni rupa istilah desain dipadukan dengan reka bentuk, reka rupa, rancangan. Desain juga merupakan bentuk dari sebuah ide yang dirancang sehingga menjadi suatu karya seni.

Komunikasi berasal dari bahasa Inggris *communication* yang diambil dari bahasa Latin *communis* yang berarti sama (dalam Bahasa Inggris: *common*). Kemudian komunikasi kemudian dianggap sebagai proses menciptakan suatu kesamaan atau suatu kesatuan pemikiran antara komunikator (pengirim pesan) dan komunikan (penerima pesan). Jadi komunikasi yang berarti menyampaikan suatu pesan dari komunikator kepada komunikan melalui suatu media dengan maksud tertentu. Komunikasi merupakan salah satu hal yang penting untuk kehidupan manusia karena untuk melakukan suatu tindakan manusia harus melakukan proses komunikasi terhadap manusia lainnya untuk memenuhi suatu kebutuhan.

Visual berasal dari kata Latin *videre* yang artinya melihat yang kemudian dimasukkan ke dalam bahasa inggris visual. Jadi visual berarti segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspon oleh indera penglihatan kita yaitu mata.

Definisi Desain Komunikasi Visual bisa diartikan sebagai seni menyampaikan pesan dengan menggunakan bahasa rupa yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku *audience* sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

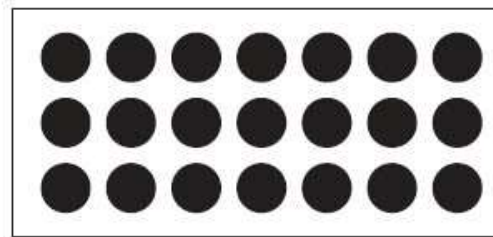
2.1.1 Prinsip Desain Komunikasi Visual

Menurut Frank Jefkins (1997:245) prinsip desain komunikasi visual dikelompokkan menjadi sebagai berikut :

A. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan atau *Unity* adalah ketika suatu tema yang ditentukan memiliki suatu kesatuan seperti ketika merancang poster yang dibutuhkan adalah persamaan tema, warna, ilustrasi, agar dapat menciptakan kesatuan pada poster tersebut. Kesatuan merupakan hal penting dalam sebuah desain karena kesatuan unsur-unsur desain akan terpecah ketika sendiri-sendiri.

- Kesatuan -



Gambar 2.1 Contoh Kesatuan
(sumber: <https://gatotaryodesign.wordpress.com/>)

B. Keberagaman (*Variety*)

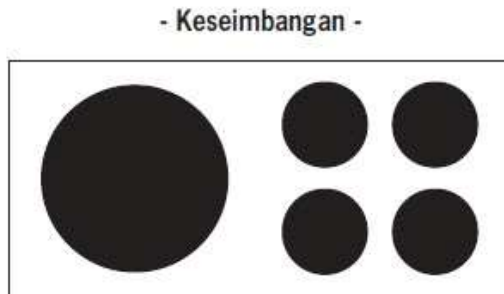
Keberagaman desain merupakan hal yang penting karena tanpa adanya keberagaman desain akan terlihat monoton. Adanya beberapa hal yang dirubah seperti perbedaan besar kecil, tebal tipis pada huruf, dan pemanfaatan pada gambar menimbulkan keberagaman pada suatu desain agar tidak terkesan monoton.



Gambar 2.2 Contoh Keberagaman
(sumber: <http://az-do.blogspot.co.id/>)

C. Keseimbangan (*Balance*)

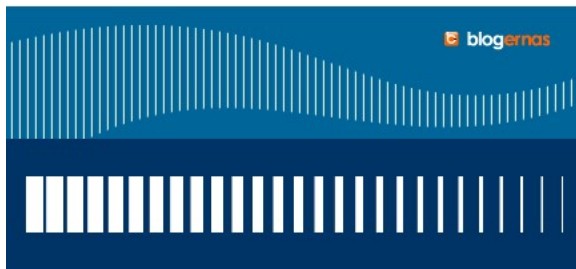
Keseimbangan dibutuhkan untuk terhindar dari komposisi yang tidak berat sebelah. Keseimbangan dalam desain bisa dicapai dengan cara menentukan bentuk dan ukuran tata letak yang sama sehingga menghasilkan keseimbangan dan juga memberikan kesan lebih simetris pada bentuk.



Gambar 2.3 Keseimbangan
(Sumber: <https://gatotaryodesign.wordpress.com/>)

D. Ritme/Irama (*Rhythm*)

Irama dalam desain adalah dimana suatu bentuk atau pola dapat menimbulkan perasaan atau emosi yang mendalam. Irama dapat membuat suatu desain terkesan bergerak dan desain yang dibuat dapat enak dilihat.



Gambar 2.4 Ritme
(Sumber: <http://www.blogernas.com/2016/08>)

E. Keserasian (*Harmony*)

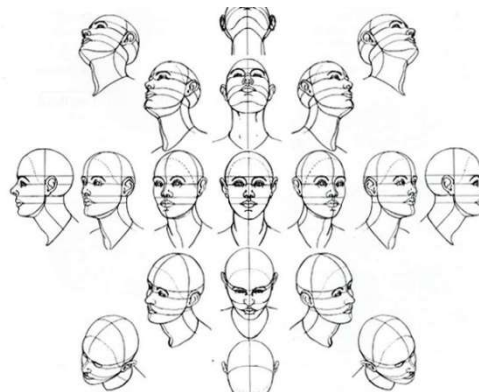
Menurut Suptandar (1995:5) Keserasian adalah sebagai usaha dari macam bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen lain yang disusun secara seimbang dalam suatu bentuk komposisi utuh agar nikmat untuk dipandang. Harmoni dalam suatu bentuk dapat dicapai dengan kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.



Gambar 2.5 Keserasian
(Sumber: <http://lousasa.deviantart.com/>)

F. Proporsi (*Proportion*)

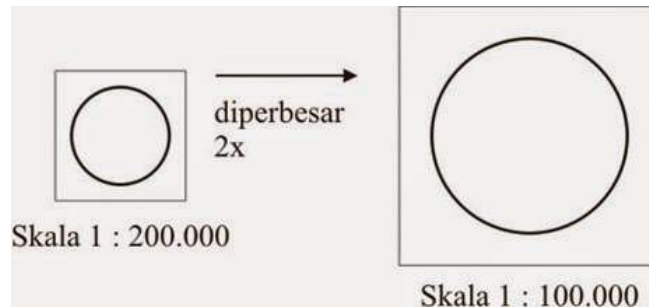
Proporsi merupakan perbandingan antara suatu bilangan dari suatu obyek atau komposisi (Kusmiati, 1999:19). Dengan kata lain proporsi adalah kesesuaian ukuran dan bentuk yang nantinya menciptakan keselarasan dalam sebuah bidang.



Gambar 2.6 Proporsi
(Sumber: <https://nsuryadi.wordpress.com/>)

G. Skala (*Scale*)

Skala adalah ukuran relative dari suatu obyek, jika dibandingkan terhadap obyek atau elemen lain yang telah diketahui ukurannya (Kusmiati, 1999:14). Skala dapat juga diartikan sebagai pembanding ukuran dalam suatu bentuk atau gambar, biasanya skala digunakan untuk menentukan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.



Gambar 2.7 Skala

(Sumber: <http://materiarsitektur.blogspot.co.id/>)

H. Penekanan (*Emphasis*)

Frank Jeffkin (1997:256) menyebutkan bahwa dalam penekanan, *all emphasis is ni emphasis*, bila semua ditonjolkan, maka yang terjadi adalah tidak ada hal yang ditonjolkan. Adanya unsur penekanan pada desain untuk menghindari kesan monoton.



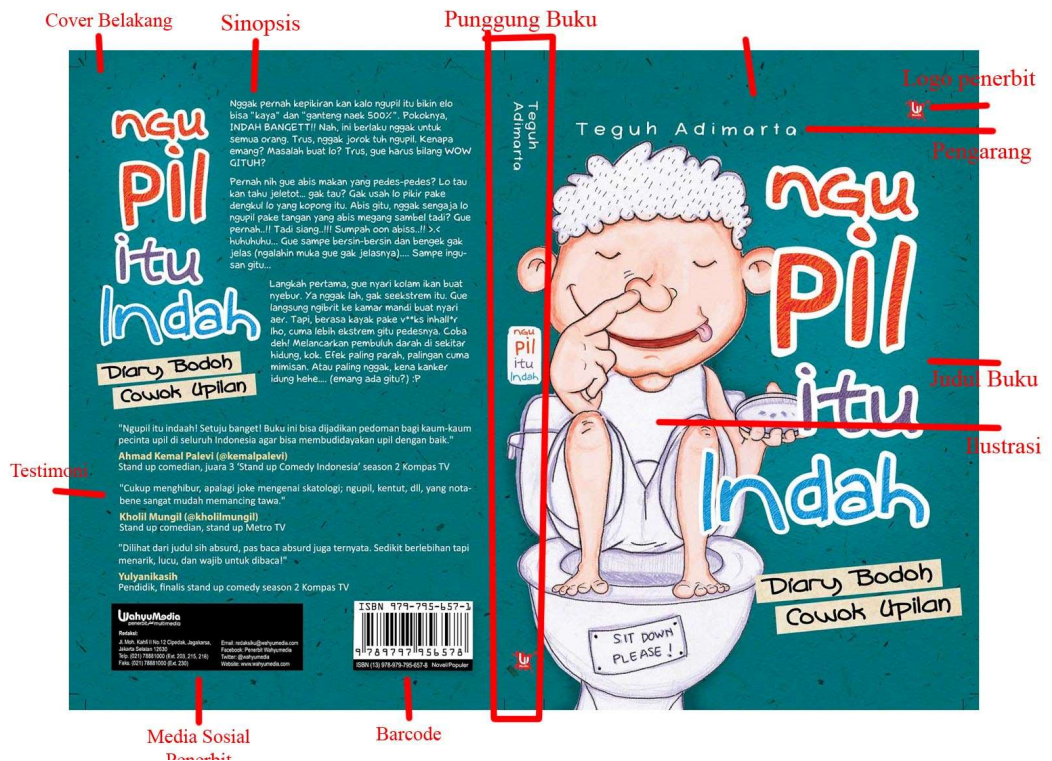
Gambar 2.8 Penekanan

(Sumber: <http://mebiso.com/>)

2.2 Teori Buku

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Fungsi buku menurut Suriyanto Rustan (Siregar, 2014:8) adalah menyampaikan informasi, berupa cerita, pengetahuan, laporan, dan lain lain. Sebagai media yang mampu membuat banyak informasi sesuai dengan jumlah halaman yang dimiliki, buku juga di rancang untuk dibaca dengan tidak terlalu memperhatikan aspek kebaruannya karena waktu terbitnya yang tidak begitu memperngaruhinya, buku juga memiliki keunggulan sebagai alat komunikasi yang memiliki jangka waktu cukup panjang dan mungkin menjadi sarana komunikasi yang paling berpengaruh pada perkembangan kebudayaan dan peradaban umay manusia (Putra dalam Siregar, 2014:8).

2.3 Anatomi Buku



Gambar 2.9 Anatomi Buku
(Sumber: Dokumentasi pribadi)