

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Konten Visual.....	67
Tabel 3.2 Analisis Matriks Perbandingan dengan <i>website</i> komunitas dan edukasi tentang hewan.....	68-69

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut seorang koordinator KPSGI regional Bandung *Sugar Glider* adalah seekor binatang yang memiliki habitat asli di hutan daerah Indonesia bagian Timur, Papua. Nama *Sugar Glider* berasal dari kata *Sugar* yang memiliki arti gula dan juga *Glider* yang memiliki arti pe-luncur, nama tersebut dipilih karena *Sugar Glider* menyukai makanan manis dan juga suka meluncur. Bentuk fisik daripada *Sugar Glider* ini sendiri menyerupai tupai karena mereka mampu melompat setinggi 50 meter dan memiliki kantung pada perutnya yang memiliki fungsi yang sama dengan kangguru dan juga koala yaitu untuk menyimpan anak mereka agar merasa hangat, dengan tubuh berukuran mini yang hanya seberat 300gr dan mata yang bulat membuat *Sugar Glider* dikenal dengan hewan yang menggemaskan. *Sugar Glider* juga termasuk kedalam hewan *nocturnal* atau hewan yang aktif hanya pada malam hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan koordinator KPSGI Bandung, *Sugar Glider* ternyata termasuk ke dalam hewan appendix dua atau hewan yang sudah terancam punah namun tidak dilindungi, hal tersebut dapat terjadi karena mudahnya proses perkembangbiakan *Sugar Glider* yang membuat populasi mereka masih terbilang stabil. Meskipun populasi *Sugar Glider* masih terbilang stabil namun jika terjadi penangkapan yang berlebihan dan juga adanya perusakan hutan maka tidak menutup kemungkinan populasi *Sugar Glider* akan berkurang.

Dengan banyaknya ketertarikan dan kepedulian masyarakat yang besar dengan *Sugar Glider* maka terbentuklah sebuah Komunitas Pecinta Sugar Glider Indonesia (KPSGI) yang berpusat di ibukota Jakarta. Komunitas ini memiliki 19 cabang di beberapa regional di Indonesia dengan jumlah anggota yang tergabung di *Facebook* sekitar 6000 orang. KPSGI regional Bandung memberikan edukasi

dan juga melakukan sosialisasi kepada masyarakat Bandung dan sekitarnya mengenai *Sugar Glider* dengan cara terjun langsung ke lapangan.

Menurut KPSGI Bandung masih ada beberapa oknum yang melakukan kecurangan demi mendapatkan sebuah keuntungan semata, seperti gigi dan juga kuku *Sugar Glider* dewasa yang dipangkur agar tidak melukai sang pemilik, ada juga yang mem-*bleaching Sugar Glider* menjadi warna putih kekuning-kuningan agar dapat dijual mahal karena dianggap unik, dan lain hal sebagainya yang masih kurang diketahui oleh orang awam.

Terdapat beberapa upaya konservasi satwa langka dan dilindungi di Indonesia agar tidak punah, yaitu memberikan edukasi dan sosialisasi, mendukung upaya pelestarian lingkungan, membuat penangkaran, membuat papan larangan, melaporkan orang yang berburu satwa langka, hindari transaksi binatang langka (Staf Editor DLH Semarang Kota, dlh.semarangkota.go.id, 2020). Begitu pun KPSGI yang juga berusaha untuk melakukan pelestarian terhadap *Sugar Glider* dengan cara memberikan edukasi dan sosialisasi, mendukung upaya pelestarian lingkungan, dan menghindari adanya transaksi terhadap *Sugar Glider*. Namun sosialisasi yang KPSGI regional Bandung lakukan masih terasa kurang optimal dikarenakan kurangnya media yang dapat mendukung proses sosialisasi, sehingga masih banyak masyarakat Bandung yang tidak mengetahui tentang *Sugar Glider*.

Maka dari itu berdasarkan hasil wawancara dengan desainer UI dan UX *website* media edukasi *online* dianggap sebagai media yang efektif dalam menyampaikan sebuah informasi yang ingin disampaikan dan dapat tersampaikan secara luas. Karena dengan media edukasi *online* para target audiens dapat mengakses dimana pun mereka berada dan di sistem apapun alat komunikasi mereka dengan mudah. Menurut (Adriyanto, Santosa, & Syarief, 2019), Budaya instan dalam era digital saat ini memerlukan panduan yang baik dalam pengelolaannya. Hal ini disesuaikan dengan minat generasi *digital* dengan memperhatikan unsur transformasi budaya dari masa lalu ke masa sekarang, dengan harapan generasi *digital* dapat memperoleh pembelajaran yang reflektif. Dan lagi media *online* juga sangat cocok dengan jaman sekarang yang dimana

segala sesuatu dari berbagai bidang dibantu oleh yang namanya teknologi. Media edukasi *online* tersebut salah satunya adalah *website*.

*Website* adalah fasilitas internet penghubung dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh (Hakim Lukmanul, *dewaweb.com*, 2020). Penulis memilih *website* sebagai media edukasi *online* karena selain memiliki banyak manfaat bagi sebuah komunitas, *website* juga dapat diakses 24 jam oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun tanpa perlu mengunduh apapun dan juga para pengakses tidak perlu mengkhawatirkan tentang berapa memori yang diperlukan untuk mengunduh media edukasi tersebut.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis jabarkan terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi:

- a. Kurangnya pengetahuan masyarakat Bandung mengenai *Sugar Glider*.
- b. Kegiatan sosialisasi yang dilakukan oleh KPSGI regional Bandung dinilai masih kurang optimal dikarenakan kurangnya media yang dapat mendukung proses sosialisasi.
- c. Banyaknya para pemelihara *Sugar Glider* yang tidak mengenal betul *Sugar Glider* sehingga masih ada beberapa dari mereka yang tertipu oleh para oknum yang tidak bertanggung jawab.

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam pengerjaan perancangan Tugas Akhir ini, yaitu:

- a. Penelitian dilakukan pada komunitas KPSGI regional Bandung di setiap acara yang mereka adakan.
- b. Target objek penelitian adalah anggota KPSGI, orang yang memelihara *Sugar Glider*, dan orang-orang yang mendatangi acara yang diadakan KPSGI.

- c. Memfokuskan pada perancangan *user interface* sebuah *website* sebagai media edukasi mengenai *Sugar Glider*.

### 1.2.3 Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang penulis rangkum berdasarkan latar belakang dan juga identifikasi masalah diatas:

- a. Bagaimana caranya menyampaikan sebuah edukasi yang dapat disampaikan secara luas?

## 1.3 Ruang Lingkup

### A. Apa

Rancangan *user interface* sebuah *website* sebagai media edukasi mengenai *Sugar Glider*.

### B. Kapan

Selama tugas akhir berlangsung, dari bulan Januari 2020 hingga Juli 2020.

### C. Siapa

Target Primer website ini adalah untuk para aktivis hewan, orang yang memelihara *Sugar Glider*, usia 10-50 tahun keatas, masyarakat yang berada di regional Bandung dan sekitarnya, dan memiliki pendapatan di tingkat menengah keatas. Target Sekunder untuk masyarakat Indonesia.

### D. Dimana

Perancangan akan dilaksanakan di kota Bandung.

### E. Kenapa

Penulis memilih *website* sebagai media edukasi perancangan ini karena website dinilai lebih mudah untuk diakses dan dapat diakses dimana pun dan kapanpun selama 24 jam tanpa perlu mengunduh apapun, sehingga penyampaian

informasi edukasi mengenai sugar glider ini sendiri lebih cepat sampai ke masyarakat secara luas. Selain itu komunitas KPSGI dapat dengan mudah menyebarkan jadwal tiap acara yang akan diadakan, dan memberikan edukasi mengenai *Sugar Glider*.

#### F. Bagaimana

Perancangan ini akan melalui beberapa proses seperti pengumpulan data, analisis dari berbagai media, dan merencangnya.

### 1.4 Tujuan Perancangan

Beberapa tujuan mengenai perancangan ini adalah:

- a. Untuk membantu menyampaikan proses sosialisasi/edukasi KPSGI regional Bandung mengenai *Sugar Glider* secara luas.
- b. Untuk membantu melestarikan populasi *Sugar Glider*.
- c. Untuk mengurangi adanya perbuatan oknum yang tidak bertanggung jawab terhadap keuntungan yang didapatnya dari *Sugar Glider*.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

#### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

##### a. Primer

##### 1. Wawancara

Wawancara adalah instrumen penelitian. Kekuatan dari 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: 30)

Penulis akan melakukan wawancara kepada ketua dan juga anggota dari KPSGI regional Bandung, yang dimana mereka juga merupakan ahli *Sugar Glider*.

## 2. Kuesioner

Pengertian kuesioner secara Bahasa berasal dari kata *question* yang artinya pertanyaan. Maka definisi kuesioner dapat dijabarkan sebagai suatu daftar pertanyaan mengenai sesuatu hal, yang harus diisi secara tertulis oleh “responden” atau orang yang ikut merespon pertanyaan. (Soewardikoen, 2013: 35)

Kuesioner akan disebarakan kepada masyarakat luas (khusus yang berada di regional kota Bandung) dengan usia 10-50 tahun keatas.

## 3. Observasi

Metode pengumpulan data observasi adalah kegiatan dengan menggunakan pancaindera (penglihatan, penciuman, pendengaran, perasa) untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi dapat berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang.

Metode observasi dibagi menjadi 3, yaitu observasi partisipasi, observasi tidak terstruktur, dan observasi kelompok. (Bungin, 2007:115-117)

Kegiatan observasi akan dilakukan penulis saat KPSGI regional Bandung mengadakan acara sosialisasi rutin dengan mengamati situasi acara dan juga pengunjung yang berkunjung.

## 4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang diperoleh melalui fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil foto, cenderamata, hasil rapat, jurnal kegiatan dan yang lain sebagainya. Peneliti perlu memiliki kepekaan teoretik

untuk memaknai semua dokumen tersebut sehingga tidak dianggap sebagai barang yang tidak bermakna.

Dokumentasi berupa arsip foto akan didapatkan penulis ketika sedang berkunjung ke acara sosialisasi yang diadakan oleh pihak KSPGI sembari melakukan proses metode pengumpulan data observasi.

## b. Sekunder

### 1. Studi Pustaka

Kemampuan manusia untuk mengurai dan menggabungkan, memungkinkan untuk membuat teori-teori baru dari teori-teori yang sudah ada, dari hasil membaca. Membaca juga bertujuan untuk memperkuat perspektif dan kemudian meletakkan dalam konteks. Teori-teori yang digunakan untuk menganalisis bersumber dari pemikiran para ahli yang telah melakukan penelitian. (Soewardikoen, 2013:16)

## 1.5.2 Metode Analisis Data

### a. Analisis Matriks Perbandingan

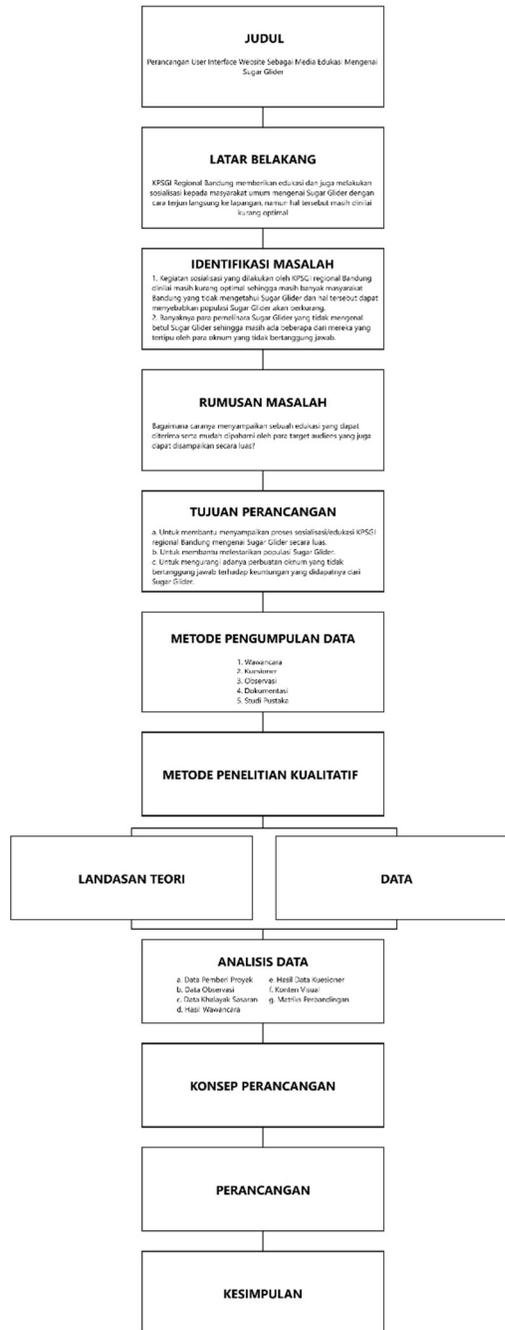
Analisis matriks adalah membandingkan dengan cara menjajarkan objek visual apabila dijejerkan dan dinilai menggunakan satu tolak ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya, sehingga dapat memunculkan gradasi. Matriks juga menjadi salah satu metode analisis yang sangat bermanfaat dan sering digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar informasi dalam bentuk ruang yang padat. (Soewardikoen, 2013: 60-61)

### b. Analisis STP (*Segmenting, Targeting, Positioning*)

Analisis STP (*Segmenting, Targeting, Positioning*) adalah proses mengkategorikan, dan membidik pasar yang diinginkan. Analisis

STP sangat berpengaruh terhadap citra, *brand image* sebuah perusahaan. (Maulina Rishna, *Jurnal.id*, 2020)

## 1.6 Kerangka Penelitian



## Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Data Pribadi)

### 1.7 Skema Perancangan/ Pembabakan

**BAB I PENDAHULUAN:** Di dalam BAB I terdapat latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, kerangka penelitian, dan pembabakan.

**BAB II LANDASAN TEORI:** Pada BAB II terdapat dasar pemikiran yang berasal dari pendapat para ahli lalu dibuat kerangka penelitian dan dijadikan analisis.

**BAB III URAIAN DATA HASIL SURVEY DAN ANALISIS:** Pada BAB III terdapat analisis data, data wawancara, data hasil kuisioner, analisis konten visual, analisis matrik visual, analisis data kuisioner, dan kesimpulan.

**BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN:** BAB VI mencakup konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep visual, konsep media, hasil perancangan, dan pengujian produk.

**BAB V PENUTUP:** BAB V adalah BAB terakhir yang mencakup kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Teori Komunikasi

##### 2.1.1 Pengertian Umum

Menurut Stuart (1983) dalam Nurudin, 2016:8, akar kata dari komunikasi berasal dari kata *communico* (berbagi). Kemudian berkembang ke dalam bahasa Latin, *communis* (membuat kebersamaan antara dua orang atau lebih).

##### 2.1.2 Tujuan Komunikasi

Menurut Joseph A Devinto (2011) dalam Nurudin, 2016:103, mengatakan setidaknya ada empat tujuan seseorang dalam berkomunikasi yakni menemukan, berhubungan, meyakinkan, dan bermain.

##### 2.1.3 Tipe Komunikasi

###### a. Komunikasi Dengan Diri Sendiri

Ciri dari komunikasi dengan diri sendiri (*intrapersonal communication*) seorang individu dapat bertanya dan menjawab sendiri pertanyaannya. Seseorang yang terlibat dalam komunikasi dengan diri sendiri ini memberi arti suatu objek yang diamati atau yang terbetik dalam pikirannya. (Nurudin, 2016:84)

###### b. Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi dilakukan oleh dua orang atau lebih secara tatap muka. (Nurudin, 2016:86)

###### c. Komunikasi Publik

Komunikasi publik memiliki ciri seperti jumlah khalayak yang relatif besar atau banyak, proses pesan disampaikan secara tatap muka, pesan atau informasi yang sudah dipersiapkan sebelumnya, penyampaian pesan yang kontinu, komunikator yang tidak dapat mengidentifikasi satu per satu siapa

khalayaknya, sumber dan penerima pesan bisa dibedakan, interaksi sumber-penerima sangat terbatas. (Nurudin, 2016:90)

#### d. Komunikasi Massa

Massa dalam arti sosiologis menunjuk pada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat contohnya adalah demonstrasi dan penyampaian berita di media massa. Sedangkan pengertian dalam arti komunikasi adalah sekelompok individu yang sikap dan perilakunya dipengaruhi oleh media massa. Karena adanya pengaruh media massa, maka massa dalam arti komunikasi adalah menunjuk pada istilah *audiens*, penonton, pembaca, pemirsa, pendengar. (Nurudin, 2016:91)

## 2.2 Teori Desain Komunikasi Visual

### 2.2.1 Pengertian Umum

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi, dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju. (Tinarbuko, 2015:5)

### 2.2.2 Unsur Desain

#### a. Titik

Titik merupakan elemen dasar dan terkecil dari desain. Titik dapat digunakan untuk membentuk nilai, pola, menggambarkan ruang, dan lain sebagainya. Titik juga merupakan unsur rupa yang secara konsep tidak tampak, misalnya pada pertemuan dua garis. Ciri umum dari titik adalah tidak memiliki panjang dan lebar, tidak mengambil ruang yang besar, serta berukuran kecil dan memiliki raut yang sederhana. (Hidayat, 2019:8)

#### b. Garis

Garis adalah tanda yang dibuat untuk menggambar melewati permukaan. Garis juga merupakan perluasan dari titik dan bagian dari jalur yang dibuat oleh gerakan dari titik, yang dicatat secara grafis. Garis memiliki beberapa bentuk seperti garis lurus (vertical, horizontal, diagonal, dan patah-patah atau tidak beraturan), garis lengkung, garis kombinasi (gabungan antara garis lurus dan garis lengkung). (Hidayat, 2019:10)

#### c. Bentuk

Bentuk/*shape* adalah daerah dalam garis yang tersirat. Bentuk memiliki dua dimensi, panjang dan lebar serta dapat berbentuk geometris atau bebas-bentuk. Bentuk dibagi menjadi dua dimensi dan tiga dimensi, serta masing-masing bentuk mempunyai arti tersendiri. Bentuk dua dimensi dibagi ke dalam tiga kategori yaitu, bentuk geometris, bentuk natural, dan bentuk abstrak. Sementara pada kategori sifat, bentuk dibagi menjadi tiga yaitu huruf yang direpresentasikan dalam bentuk visual dan dapat digunakan untuk membentuk huruf, lalu yang kedua ada simbol yang dipresentasikan mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum, dan yang ketiga ada bentuk nyata yang merupakan bentuk cerminan kondisi fisik dari suatu objek keseluruhan. (Hidayat, 2019:15)

#### d. Form

Form menggambarkan volume dan massa dari suatu bentuk atau aspek tiga dimensi benda yang memiliki ruang. Ketika menjauh, objek akan terlihat lebih kecil karena sudut penglihatan berkurang. Semakin jauh jarak benda dari mata, semakin kecil sudut penglihatan. (Hidayat, 2019:18)

#### e. Ruang

Ruang adalah volume tiga dimensi yang kosong dan dapat diisi dengan benda serta memiliki lebar, tinggi, dan kedalaman. Ruangan tiga

dimensi dalam lukisan dua dimensi adalah ilusi yang menciptakan kedalaman dari rasa yang sebenarnya. Ruang adalah unsur seni rupa yang memiliki dua sifat. Dalam karya seni rupa dua dimensi, ruang dapat bersifat semu, sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi ruang bersifat nyata. (Hidayat, 2019:20)

f. Tekstur

Tekstur adalah kualitas tertentu dari suatu permukaan, yang timbul sebagai akibat dari struktur tiga dimensi. Tekstur merupakan unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, dan sengaja dibuat atau dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa. Hal ini untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang perwajahan bentuk karya seni rupa, baik secara nyata atau semu. Permukaan bisa kasar, halus, keras, atau lunak. Tekstur disebut juga karakter nilai raba, yang bisa dirasakan secara fisik dan bisa juga secara imajiner. (Hidayat, 2019:26)

### **2.2.3 Prinsip Desain**

a. Keseimbangan

Keseimbangan menempatkan bagian-bagian visual sebagai pengaturan estetis. Pada gambar visual, keseimbangan formal terjadi ketika kedua belah pihak simetris dalam hal pengaturan, sedangkan keseimbangan informal terjadi ketika sisi tidak persis simetris, tetapi gambar yang dihasilkan masih seimbang. Ada tiga jenis utama dari keseimbangan yaitu keseimbangan vertikal, keseimbangan horizontal, dan keseimbangan radial. (Hidayat, 2019:40)

b. Proporsi

Proporsi adalah elemen paling penting yang dapat memengaruhi perasaan desain, baik di media kanvas, pakaian, atau arsitektur. Proporsi