PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TENTANG PENGENALAN IKAN INDONESIA YANG DI LINDUNGI MELALUI MEDIA PERMAINAN ANAK USIA 6-9 TAHUN

ROMY JUSEPA

09.13.0118

PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG 2016

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TENTANG PENGENALAN IKAN INDONESIA YANG DI LINDUNGI MELALUI MEDIA PERMAINAN ANAK USIA 6-9 TAHUN

Nama : Romy Jusepa

NIM : 09.13.0118

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Januari 2016

Mengesahkan

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain	Kaprogdi Desain Komunikasi Visual	Koordinator Proyek Akhir DKV
Dra. B. Tyas Susanti, MA. Ph.D	Ag. Dicky Prastomo, S.IP.,MA	Adi Nugroho, S.Ds
NIDN. 0626076501	NUPN. 9906966549	NIDN. 0601128201

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TENTANG PENGENALAN IKAN INDONESIA YANG DI LINDUNGI MELALUI MEDIA PERMAINAN ANAK USIA 6-9 TAHUN

Nama : Romy Jusepa

NIM : 09.13.0118

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Januari 2016

Menyetujui

Pembimbing

Ag. Dicky Prastomo, S.IP.,MA

NUPN. 9906966549

Penguji I

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR

NIDN. 0608075601

Penguji II

Ir. Robert Rianto Wijaja, MT

NIDN. 0627066701

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Romy Jusepa

NIM : 09.13.0118

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir :

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TENTANG PENGENALAN IKAN INDONESIA YANG DI LINDUNGI MELALUI MEDIA PERMAINAN ANAK USIA 6-9 TAHUN

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah megikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk-bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi karya ilmiah ini.

Semarang, Januari 2016

Romy Jusepa

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME, atas segala rahmat dan penyertaan-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas akhir ini dikerjakan demi memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Katholik Soegijapranata. Penulis menyadari bahwa dengan selesainya tugas akhir ini bukan berarti akhir dari perjuangan, namun merupakan sebuah awal dari perjuangan baru yang dimana nantinya akan menghadapi dunia kerja yang sebenarnya. Serta bukan merupakan akhir untuk belajar, karena untuk mempelajari sesuatu hal yang baru tidaklah tergantung dengan usia dan tak kenal batas.

Terselesaikannya tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari bantuan beberapa pihak, Dosen pembimbing dan beberapa teman yang sekaligus mendukung dan memberikan masukan.

Semoga Tuhan memberikan limpahan karunia kepada teman-teman, dosen, sanak saudara serta sanak saudara sebagai balasan atas kebaikan pihak tersebut dalam pembuatan tugas akhir ini. Penulis juga mohon maaf kepada semua pihak jika di dalam pembuatan tugas akhir ini pernah terjadi salah paham maupun kata-kata yang kurang berkenan.Penulis juga menyadi mungkin adanya kekurangan di dalam pembuatan tugas akhir ini, karena segala sesuatunya tidak ada yang sempurna jika buatan manusia, yang sempurna adalah milik Tuhan semata.

Semarang, Januari 2016

Penulis

Romy Jusepa

ABSTRAK

Laut adalah salah satu sumber kehidupan bagi manusia. Ini adalah juga tempat untuk berbagai binatang-binatang laut yang tinggal di dalamnya, dengan keanekaragaman jenis ikan yang berbeda. Banyak pencemaran laut yang dilakukan oleh manusia yang tidak bertanggung jawab menyebabkan dampak buruk bagi kelangsungan hidup dan ekosistem binatang – binatang dan ikan yang hidup di laut. Polusi laut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan semakin berkurangnya suatu spesies di laut. Kebutuhan manusia yang memanfaatkan sumber-sumber dari di dalam laut juga akan mempengaruhinya. Saat ini Indonesia juga termasuk salah satu Negara sebagai pengekspor ikan terbesar, khususnya ikan yang telah ditetapkan dan dilindungi oleh pemerintah Indonesia dan Cites. Sayangnya jenis – jenis ikan-ikan yang telah ditetapkan sebagai status dilindungi ini pun masih belum dikenal luas oleh masyarakat Indonesia, karena banyaknya masyarakat yang kurang peduli akan pentingnya menjaga kekayaan keanekaragaman jenis ikan dan binatang – binatang laut yang ada di lautan Indonesia. Pada era modern ini, banyak sekali masyarakat-masyarakat Indonesia yang terpengaruh oleh gaya hidup mereka,yang menyebabkan mereka menjadi kurang peduli tentang pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem laut. Untuk sebab itulah, diperlukan untuk pengenalan kembali kepada masyarakat Indonesia tentang jenis-jenis ikan yang hidup di lautan Indonesia, terutama jenis-jenis yang hampir punah. Kita dapat menggunakan teknologi yang maju untuk memperkenalkan jenis-jenis ikan dan bintang- binatang laut tersebut kepada anak anak melalui media yang disukai oleh mereka seperti permainan. Kita berharap bahwa dengan menggunakan media permainan, pengenalan jenis ikan dan binatang-binatang laut kepada mereka akan menyebabkan anak-anak tersebut untuk mengenal dan menumbuhkan rasa kecintaannya terhadap lautan Indonesia, khususnya kepedulian mereka untuk menjaga ekosistem ikan Indonesia.

ABSTRACT

The ocean is one of the life sources for human beings. It is also place for many kinds of sea animals that live within, along with many different kind of fish. Many ocean pollution done by irresponsible human beings cause terrible effect for the continuance of life and ecosystem of the ocean animals and fish that live in the ocean. The ocean pollution becomes one of the factors that cause the depletion of species in the ocean. The need of human beings to utilize the sources from the ocean will also affect it. Now, Indonesia is one of the greatest countries that export its fish, especially the variety of fish that has been stated to be protected by Indonesian government and Cites. Unfortunately, the kinds of fish species assigned to have the status of protection is still not known widely by Indonesian people, because many of them care less for the importance of keeping the rich variety of fish and sea animals in Indonesian ocean. In these modern times, many Indonesian people are influenced by their life style that causes them to neglect their cares for the importance of keeping the ocean ecosystem balance. For that reason, it is needed to be reintroduced to Indonesian society about the kinds of fish and ocean animal that live in Indonesian ocean, especially the endangered kinds. We can use the modern technology to introduce the kinds of fish and ocean animals to children through media favored by children, like through games.We hope that by using the games media, the introduction of the variety of fish and ocean animals to them will cause the children to know and grow their care for Indonesian ocean, especially their care for keeping the balance of ecosystem of Indonesia.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN ii
PERNYATAN ORISINALITAS iii
KATA PENGANTAR iv
ABSTRAK v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL vii

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Permasalahan 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Pembatasan Masalah 3
1.3.1 Lingkup Wilayah 3
1.3.2 Metode 3
1.4 Perumusan Masalah 3
1.5 Lingkup Pembahasan 3
1.5.1 Target Segmentasi 3
1.6 Tujuan Pembahasan 4
1.7 Manfaat Pembahasan 4
1.8 Metode Pembahasan 4
1.9 Sistematika Penulisan 4

BAB II TINJAUAN UMUM 5
2.1 Gambaran Permasalahan Secara Singkat 5
2.2 Gambaran Kelemahan dan Kelebihan Media Permainan 5
2.3 Kerangka Berpikir 6
2.4 Landasan Teori 7
2.4.1 Ikan 7
2.4.2 Permainan 7
2.4.3 Kartu 8
2.4.4 Trading Card Game (TCG) 8
2.4.5 Perkembangan Anak 8
2.5 Tinjauan Pustaka 9
2.6 Studi Komparasi 9

BAB III STRATEGI KOMUNIKASI 10
3.1 Hasil Kuisioner 10
3.2 Analisis 11
3.3 Analisa Sasaran Khalayak 12
3.4 Strategi Komunikasi 12
3.4.1 Positioning 14
3.4.2 USP (*Unique Selling Position*) 14
3.5 Strategi Visual 14
3.6 Strategi Verbal 14

BAB IV STRATEGI KREATIF 15
4.1 Konsep Verbal 15
4.1.1 Kartu Permainan 15
4.1.2 Ikan 15
4.1.3 Media Promosi 15
4.2 Konsep Visual 16
4.2.1 Alternatif Font 16
4.2.2 Alternatif Logo 17
4.3 Tabel Teori Warna 18
4.4 Alternatif Layout Kartu 19
4.4.1 Layout Kartu Yang Sudah Ada 19
4.4.2 Alternatif Layout Yang Dibuat 19
4.5 Layout Terpilih dan Aplikasi Desain 19
4.6 Aplikasi Desain Layout Kartu Setiap Hero 20
4.7 Aplikasi Desain di Semua Set Hero 20
4.7.1 Hero 20
4.7.2 Sihir 20
4.7.3 Serangan 20
4.7.4 Istimewa 21
4.7.5 Desain pada Bagian belakang Kartu Hero 21

4.7.6 Desain pada Bagian belakang Kartu 21
4.8 Desain Gambar Ikan 22
4.8.1 Ikan Lewini 22
4.8.2 Set Kartu Ikan Lewini 22
4.8.3 Ikan Pari Manta 22
4.8.4 Set Kartu Ikan Pari Manta 22
4.8.5 Ikan Mokaran 23
4.8.6 Set Kartu Ikan Mokaran 23
4.8.7 Ikan Zygaena 23
4.8.8 Set Kartu Ikan Zygaena 23
4.8.9 Ikan Koboi 24
4.8.10 Set Kartu Ikan Koboi 24
4.9 Desain promosi 24
4.9.1 Desain Kertas Peraturan 24
4.9.2 Desain Poster A4 25
4.9.3 Desain Brosur 25
4.9.4 Desain Kartu Pengetahuan 25
4.9.5 Desain Tas 26
4.9.6 Desain Box Kartu 26
4.9.7 Desain Buku Mewarnai 27
4.9.8 Desain Pin 27
4.9.9 Desain Tempat Kartu Album 27
4.9.10 Desain Kaos 28
4.9.11 Desain Mug 28
4.9.12 Desain Web 28
4.9.13 Desain Banner 29
4.9.14 Desain Pembatas Buku 29
4.10 Konsep Logo 30
4.11 Perancangan dan Budgeting 30

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 31
5.1 Kesimpulan 31
5.2 Saran 31

DAFTAR PUSTAKA 32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Hasil Kuisoner mengapa jenis ikan yang dilindungi kurang dikenal Anak 2
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Secara Singkat 6
Gambar 2.2 Solusi pemecahan masalah 6
Gambar 3.1 Diagram Hasil Kuisioner Media Belajar yang Disukai Anak 10
Gambar 3.2 Diagram Hasil Kuisioner banyak tidaknya Anak jenis ikan yang dilindungi 10
Gambar 3.3 Diagram Kuisioner Permainan yang disukai Anak 10
Gambar 4.1 Alternatif Logo 17
Gambar 4.2 Contoh Layout 19
Gambar 4.3 Alternatif Layout 19
Gambar 4.4 Layout Terpilih dan Aplikasi Set Kartu 19
Gambar 4.5 Desain Kertas Peraturan 24

DAFTAR TABEL

Tabel 1.2 Pengetahuan Materi tentang Ikan 2
Tabel 1.3 Pengetahuan Materi tentang Ikan SD Kelas 1 dan 2 2
Tabel 1.4 Pengetahuan IPA kelas 3 SD 2

LAMPIRAN