

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MELALUI BUKU INTERAKTIF  
SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI SOSIAL PARA KORBAN BENCANA ALAM

BONITA KURNIA

09.13.0036

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

SEMARANG 2014

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul:  
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MELALUI BUKU INTERAKTIF  
SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI SOSIAL PARA KORBAN BENCANA ALAM

Nama: Bonita Kurnia  
NIM: 09.13.0036  
Program Studi: Desain Komunikasi Visual  
Fakultas: Arsitektur dan Desain  
Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juli 2014

Mengesahkan

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir DKV

Ir. Tri Hesti Mulyani, M.T.  
NIDN. 0611086201

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T.  
NIDN. 0627066701

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T.  
NIDN. 0627066701

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul:  
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MELALUI BUKU INTERAKTIF  
SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI SOSIAL PARA KORBAN BENCANA ALAM

Nama: Bonita Kurnia  
NIM: 09.13.0036  
Program Studi: Desain Komunikasi Visual  
Fakultas: Arsitektur dan Desain  
Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juli 2014

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T.  
NIDN. 0627066701

Ag. Dicky Prastomo, S.I.P., M.A.  
NUPN. 9906966549

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Ir. IGN. Dono Sayoso, M. SR.  
NIDN. 0608075601

Drs. Sumbo Tinarbuko, M. Sn.  
NIP. 19960404 1992031002

Ir. BPR. Gandhi, M. SA.  
NIDN. 0601035401

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Bonita Kurnia  
NIM: 09.13.0036  
Program Studi: Desain Komunikasi Visual  
Fakultas: Arsitektur dan Desain  
Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:  
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MELALUI BUKU INTERAKTIF  
SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI SOSIAL PARA KORBAN BENCANA ALAM

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian 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 dari karya ilmiah ini.

Semarang, Juli 2014

Bonita Kurnia

## KATA PENGANTAR

Saya sangat bersyukur pada Tuhan Yesus atas hikmat, kesembuhan, dan kekuatan dari-Nya selama proses perancangan proyek akhir ini.

Terima kasih juga kepada pembimbing saya, bapak Dicky Prastomo yang sudah membimbing saya selama perancangan proyek akhir ini.

Tidak lupa saya juga ingin berterima kasih pada keluarga saya, untuk mama: Endang Lana Ningrum dan kakak: Astrid Kurnia atas doa, semangat, dan juga bantuan-bantuannya. Terima kasih juga saya ucapkan kepada om Ivan Budiono dan tante Susilawati Tjahjo atas doa dan dukungannya selama beberapa bulan ini.

Akhir kata, terima kasih untuk semua orang yang sudah membantu, memberi masukan, semangat, dll. Semoga perancangan ini berguna bagi pembelajaran lebih lanjut di masa yang akan datang.



## DAFTAR ISI

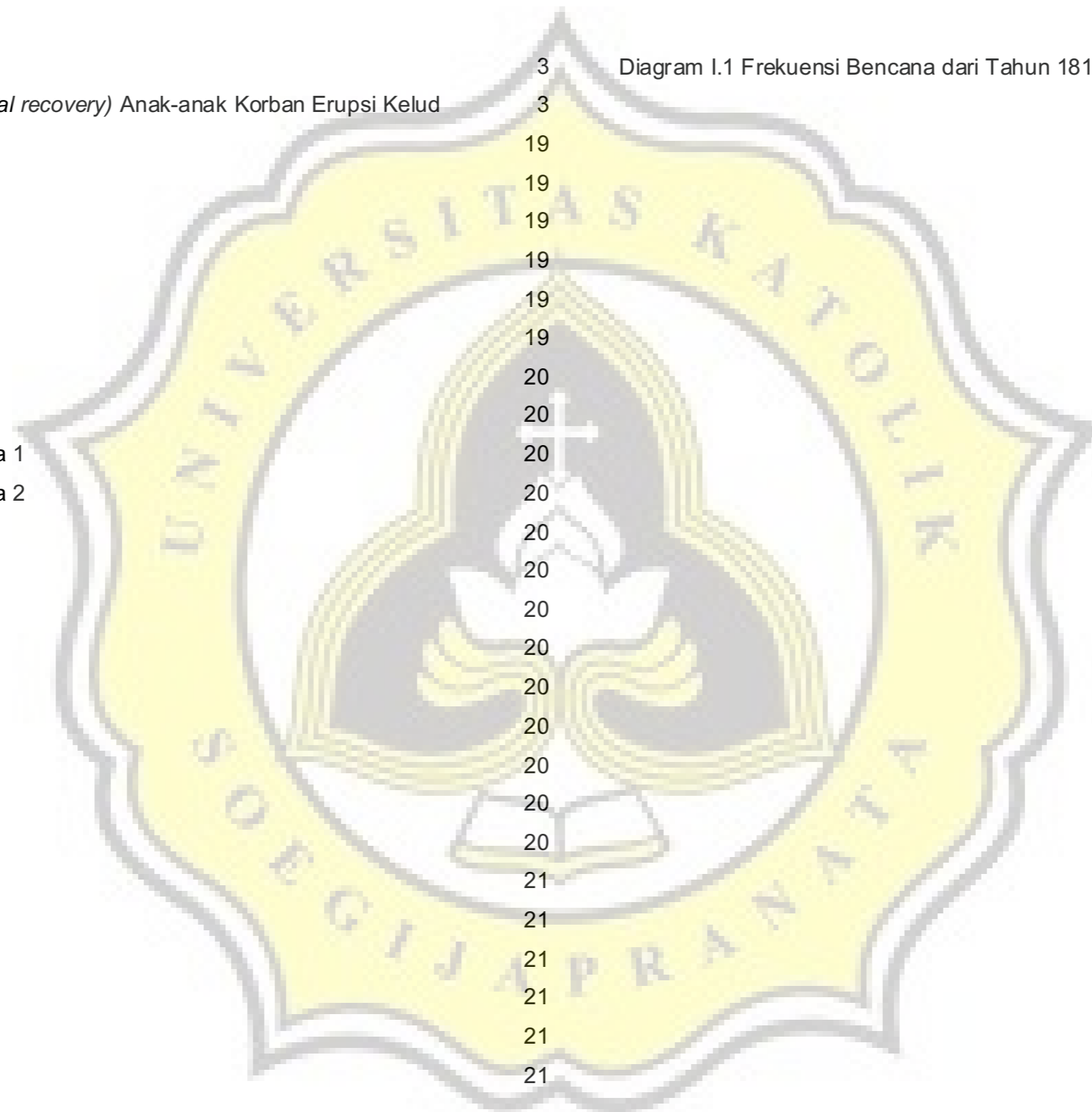
HALAMAN JUDUL	i		
HALAMAN PENGESAHAN	ii		
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv		
KATA PENGANTAR	v		
ABSTRAK	vi		
DAFTAR ISI	vii		
DAFTAR GAMBAR	viii		
DAFTAR DIAGRAM	viii		
DAFTAR GRAFIK	ix		
DAFTAR TABEL	ix		
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>			
I.1 Latar Belakang Masalah	1		
I.2 Identifikasi Masalah	4		
I.3 Pembatasan Masalah	4		
I.4 Perumusan Masalah	4		
I.5 Tujuan Penelitian	4		
I.6 Manfaat Penelitian	4		
I.7 Metode Penelitian	5		
I.8 Sistematika Penulisan	5		
<b>BAB II TINJAUAN UMUM</b>			
II.1 Kerangka Berpikir	5		
II.2 Landasan Teori	6		
II.3 Kajian Pustaka	8		
II.4 Studi Komparasi	13		
<b>BAB III STRATEGI KOMUNIKASI</b>			
III.1 Analisis	14		
III.2 Sasaran Khalayak	15		
III.3 Gambaran Perancangan Isi Buku	15		
	i	III.4 Strategi Komunikasi Pemasaran Terintegrasi	16
	ii	III.5 Rencana Anggaran Dana	17
	iv		
	v	<b>BAB IV STRATEGI KREATIF</b>	
	vi	IV.1 Konsep Visual	17
	vii	IV.2 Konsep Verbal	18
	viii	IV.3 Strategi Pengenalan	18
	viii	IV.4 Visualisasi Desain	19
	ix		
	ix	<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
	1	V.1 Kesimpulan	22
	4	V.2 Saran	22
	4		
	4	DAFTAR PUSTAKA	23
	4	PUSTAKA INTERNET	24

## Daftar Gambar

## Daftar Diagram

Gambar I.1	Foto Korban Sinabung	3
Gambar I.2	Pemulihan Mental ( <i>mental recovery</i> ) Anak-anak Korban Erupsi Kelud	3
Gambar IV.1	Cover Belakang	19
Gambar IV.2	Cover Depan	19
Gambar IV.3	Rubrikasi	19
Gambar IV.4	Keterangan	19
Gambar IV.5	Tusuk Tikam Jejak	19
Gambar IV.6	Pengenalan Buku	19
Gambar IV.7	Tusuk Silang	20
Gambar IV.8	Tusuk Dasar	20
Gambar IV.9	Mawar Sarang Laba-laba 1	20
Gambar IV.10	Mawar Sarang Laba-laba 2	20
Gambar IV.11	Tusuk Pita	20
Gambar IV.12	Tusuk Rantai	20
Gambar IV.13	Tusuk Bulu	20
Gambar IV.14	Tusuk Daun	20
Gambar IV.15	Tusuk <i>Double Feston</i>	20
Gambar IV.16	Tusuk Feston	20
Gambar IV.17	Penutup	20
Gambar IV.18	Cerita 1	20
Gambar IV.19	Cerita 2	20
Gambar IV.20	Cerita 3	21
Gambar IV.21	Cerita 4	21
Gambar IV.22	Cerita 5	21
Gambar IV.23	Cerita 6	21
Gambar IV.24	Cerita 7	21
Gambar IV.25	Cerita 8	21

Diagram I.1	Frekuensi Bencana dari Tahun 1815 - 2013	2
-------------	--	---



## Daftar Grafik

Grafik I.1 Bencana Alam dan Dampaknya, Januari - Mei 2012	1
Grafik I.2 Tipe Bencana dan Korban Jiwa per Tipe Bencana Tahun 1815 - 2013	1
Grafik I.3 Jumlah Bencana di Tiap Provinsi di Indonesia dari Tahun 1815 - 2013	2
Grafik I.4 Jumlah Bencana pada Januari - Maret 2013	2

## Daftar Tabel

Tabel I.1 Ringkasan Bencana dan Dampaknya pada Januari - Maret 2013	2
Tabel III.1 AISAS	16





## ABSTRAK

Bencana alam menyebabkan kerugian bagi banyak orang dan kebanyakan terjadi di pulau Jawa. Di sini pemerintah diharapkan memberikan semua hal yang penting untuk membantu semua korban bencana alam. Salah satunya adalah bantuan psikososial. Bantuan ini sangatlah penting, namun seringkali dilupakan, terutama bagi remaja ketika mereka berada di posko pengungsian. Sebuah buku interaktif mungkin dapat membantu mereka untuk bangkit ketika mereka menjadi salah satu korban bencana alam.

Melalui beberapa metode penelitian, sebuah buku interaktif tentang menyulam untuk remaja putri usia 12-18 tahun yang menjadi korban bencana alam pun dibuat dan didesain. Metode penelitian tersebut diantaranya: membaca beberapa buku untuk mendapatkan beberapa data yang valid dan mencari di internet beberapa data penting tentang menyulam, manfaat menyulam, bencana alam, dll.

Melalui beberapa buku tentang menyulam, kita dapat mengetahui beberapa teknik menyulam, yang asli dan pengembangannya. Salah satu teknik menyulam yang unik dinamakan sulam sisir, menggunakan sisir untuk membuat sebuah karya menyulam yang cantik. Teknik ini dapat memberikanmu sensasi 3 dimensi.

Buku interaktif tentang menyulam dibuat untuk menolong remaja putri keluar dari perasaan buruk, kesedihan, dll. Mereka bisa berbagi kesedihan mereka satu sama lain melalui buku ini. Mereka dapat menggunakan buku ini bersama-sama, membuat beberapa proyek menyulam bersama-sama, mereka dapat berbagi, tersenyum bersama, dll. Di dalam buku ini, terdapat beberapa peralatan untuk membuat beberapa proyek menyulam di antaranya, gunting, benang, pita, pensil kapur, dll. Peralatan tersebut dapat membantu pengguna dari buku ini untuk membuat sulam pita dan sulam benang di kain. Melalui proyek-proyek menyulam, remaja putri dapat mengekspresikan perasaan mereka, kesedihan mereka karena mereka tidak dapat bermain dengan bebas, jauh dari rumah, kehilangan segalanya, dll.

Perancangan ini hanyalah sebuah awal. Semoga melalui perancangan ini beberapa orang bisa mendapatkan inspirasi, bahkan membuat beberapa perancangan yang berbeda. Semoga kita dapat memberikan bantuan untuk orang-orang yang membutuhkan, melalui beberapa karya sosial.

Natural disaster cause harm to people and most of them happened in Java Island. Here government should give everything needed when they come to support all of the victims. One of them is psychosocial supports. Psychosocial supports are some important things, but psychosocial sometimes forgotten especially to teenager when they live in some temporary camp. An interactive book maybe can help them to move on when they become a natural disaster victim.

Through some research methods, an interactive book about embroidery for young girl (12-18 years old) that become a natural disaster victim created and designed. They are: read some books to get some valid data and browse some important things, such as about embroidery, the benefit or advantage trough study about embroidery, natural disaster, etc.

Through some books about embroidery, we can know about some embroidery techniques, the original and the developments. The unique embroidery technique called comb embroidery used a comb to make a beautiful embroidery project. This embroidery technique can give you 3 dimensional sensations.

An interactive book about embroidery made to help young girl to quit from bad feeling, sadness, etc. They can share their sadness each other through this book. They can use this book together, make some embroidery projects together, they can share, smile together, etc. Inside this book, there are equipments to make some embroidery projects such as scissor, needle, ribbon, chalk pencil, etc. Those equipments can help the user of this book to make ribbon embroidery and needle embroidery on cloth. Through the embroidery projects, young girl can express their feeling, their sadness because they can't play freely, far from home, lost anything, etc.

This project is just the beginning. Perhaps somebody can get an inspiration from this project, make some different projects from here. Perhaps someone of you can give supports to some people outside there, through some social projects.