

**PERANCANGAN BUKU EDUKASI
“MARI MENGENAL SATWA GEMBIRA LOKA ZOO”
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN PELESTARIAN
HEWAN DI GEMBIRA LOKA ZOO YOGYAKARTA
BAGI REMAJA**

SKRIPSI



DISUSUN OLEH

**DANAR PUSPITO TRIHANDOKO
11191026**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
(2022)**



**PERANCANGAN BUKU EDUKASI
“MARI MENGENAL SATWA GEMBIRA LOKA ZOO”
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN PELESTARIAN
HEWAN DI GEMBIRA LOKA ZOO YOGYAKARTA
BAGI REMAJA**

Disusun Oleh

**Danar Puspito Trihandoko
11191026**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui
Dosen Pembimbing
Tanggal: 24 Januari 2022



**Dwisanto Sayogo, M.Ds
09123113**

**PERANCANGAN BUKU EDUKASI
“MARI MENGENAL SATWA GEMBIRA LOKA ZOO”
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN PELESTARIAN
HEWAN DI GEMBIRA LOKA ZOO YOGYAKARTA
BAGI REMAJA**

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 18 Januari 2022 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing



Dwisanto Sayogo, M.Ds
09123113

Ketua Penguji



Sudjadi Tjipto R., M.Ds
197502132005011001

Mengetahui

Ketua STSRD VISI



The stamp is circular with the text "SEKOLAH TINGGI SENI RUPA & DESAIN VISI" around the perimeter and "STSRD VISI" in the center. It features a stylized logo with a red triangle and a grey shape.

Sudjadi Tjipto R., M.Ds
197502132005011001

Ketua Jurusan



Dwisanto Sayogo, M.Ds
09123113

HALAMAN PERSEMBAHAN

Selesainya skripsi ini sebagai persembahan kepada:

1. Keluarga kecil penulis: Ibu Ishartiwi, Ambar Puspita Ratniwingsih (kakang perempuan), Damar Puspito Dwiframono (kakang laki-laki).
2. Indri Pitasari (kekasih penulis).
3. STSRD VISI Yogyakarta beserta seluruh stafnya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada alam semesta, atas selesainya skripsi berjudul “Perancangan Buku Edukasi ‘Mari Mengenal Satwa Gembira Loka Zoo’ sebagai Media Pengenalan dan Pelestarian Hewan di Gembira Loka Zoo Yogyakarta bagi Remaja”. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang strata satu (S1) di STSRD VISI Yogyakarta. Atas dukungan moral dan materi yang diberikan, diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Ishartiwi, selaku orang tua penulis.
2. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan waktu dan ilmunya.
3. PT. Buana Alam Tirta selaku pengelola GLZoo, yang telah bersedia memberikan izin dan dukungan sebagai objek perancangan.

Yogyakarta, 25 Desember 2021



Danar Puspito Trihandoko
11191026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
1. Lembaga (STSRD VISI).....	4
2. Gembira Loka Zoo.....	4
3. Bidang keilmuan.....	4
4. Masyarakat	4
F. Skema Perancangan.....	5
BAB II	6
DATA DAN ANALISIS	6
A. Data Objek.....	6
1. Gembira Loka Zoo.....	6
2. Sejarah Gembira Loka Zoo	6
3. Visi dan misi Gembira Loka Zoo	7
4. Remaja dan buku edukasi.....	8
5. Buku edukasi untuk remaja	8

B.	Analisis Objek dan <i>Target Audience</i>	9
1.	Analisis SWOT.....	9
2.	Analisis 4P.....	11
3.	Analisis <i>target audience</i>	14
C.	<i>State of the Art</i>	15
D.	Referensi Perancangan	17
1.	<i>An Anthology of Intriguing Animals</i>	17
2.	<i>The Living Bird: 100 Years of Listening to Nature</i>	17
3.	<i>First Animal Encyclopedia Rainforests</i>	18
4.	<i>Our Planet: The One Place We All Call Home</i>	19
5.	<i>Zoology: Inside the Secret World of Animals</i>	19
E.	Landasan Teori.....	20
1.	Buku sebagai media edukasi	20
2.	Karakteristik buku edukasi.....	20
3.	Fotografi satwa	21
4.	Gambar ilustrasi dalam buku edukasi.....	24
5.	Tipografi dalam buku edukasi.....	24
BAB III	25
KONSEP PERANCANGAN	25
A.	Konsep Verbal	25
1.	Judul buku	25
2.	Informasi buku.....	25
3.	Konten.....	27
4.	Judul bab dan halaman.....	39
5.	Daftar isi.....	39
B.	Konsep Visual.....	40
1.	Sampul	40
2.	Ilustrasi.....	41
3.	Fotografi.....	48
4.	Tipografi.....	50
5.	<i>Layout</i>	52
6.	Warna.....	55

7. <i>Rough layout</i>	56
BAB IV	60
DESAIN	60
A. Sampul.....	60
1. Sampul depan	60
2. Sampul belakang.....	60
B. Isi Buku	61
1. Halaman ii (pembatas awal).....	61
2. Halaman iii (identitas buku).....	61
3. Halaman iv (daftar isi)	62
4. Halaman 1 (bab GLZoo).....	62
5. Halaman 2 (bab GLZoo).....	62
6. Halaman 3 (konten GLZoo)	63
7. Halaman 4 (konten GLZoo)	63
8. Halaman 5 (bab satwa).....	63
9. Halaman 6 (bab satwa).....	64
10. Halaman 7 (konten axolotl)	64
11. Halaman 8 (konten axolotl)	64
12. Halaman 9 (konten penguin afrika).....	65
13. Halaman 10 (konten penguin afrika).....	65
14. Halaman 11 (konten kapibara).....	65
15. Halaman 12 (konten kapibara).....	66
16. Halaman 13 (konten astronotus)	66
17. Halaman 14 (konten astronotus)	66
18. Halaman 15 (konten kura-kura raksasa aldabra)	67
19. Halaman 16 (konten kura-kura raksasa aldabra)	67
20. Halaman 17 (bab panduan visual).....	67
21. Halaman 18 (bab panduan visual).....	68
22. Halaman 19 (panduan visual)	68
23. Halaman 20 (panduan visual)	68
24. Halaman 21 (indeks)	69
25. Halaman 22 (daftar pustaka).....	69

26. Halaman 23 (pembatas akhir).....	69
C. Aplikasi Buku	70
1. Buku elektronik (<i>e-book</i>)	70
2. Buku cetak <i>hardcover</i>	70
BAB V	74
PENUTUP	74
A. Simpulan.....	74
B. Saran.....	74
1. Bagi lembaga.....	75
2. Bagi GLZoo.....	75
3. Bagi remaja	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo GLZoo 2021	6
Gambar 2. 2 Tampilan buku <i>An Anthology of Intriguing Animals</i>	17
Gambar 2. 3 Tampilan buku <i>The Living Bird: 100 Years of Listening to Nature</i> .	18
Gambar 2. 4 Tampilan buku <i>First Animal Encyclopedia Rainforests</i>	18
Gambar 2. 5 Tampilan buku <i>Our Planet: The One Place We All Call Home</i>	19
Gambar 2. 6 Tampilan buku <i>Zoology: Inside the Secret World of Animals</i>	19
Gambar 3. 1 Sketsa manual sampul bagian belakang dan depan buku	40
Gambar 3. 2 Detail ornamen sampul buku.....	40
Gambar 3. 3 Proses desain ilustrasi objek.....	41
Gambar 3. 4 Proses desain ilustrasi ornamen.....	41
Gambar 3. 5 Foto satu	49
Gambar 3. 6 Foto dua.....	49
Gambar 3. 7 Foto tiga	49
Gambar 3. 8 Foto sebelum dan sesudah pengeditan digital	49
Gambar 3. 9 Tampilan huruf besar Hey August.....	50
Gambar 3. 10 Tampilan huruf kecil Hey August	50
Gambar 3. 11 Tampilan angka huruf Hey August.....	51
Gambar 3. 12 Tampilan tanda huruf Hey August	51
Gambar 3. 13 Contoh penerapan huruf Hey August pada sebuah judul.....	51
Gambar 3. 14 Tampilan huruf besar Futura	51
Gambar 3. 15 Tampilan huruf kecil Futura.....	52
Gambar 3. 16 Tampilan angka huruf Futura	52
Gambar 3. 17 Tampilan tanda huruf Futura.....	52
Gambar 3. 18 Contoh penerapan huruf Futura pada <i>body text</i>	52
Gambar 3. 19 Tampilan pola <i>layout</i> sampul	52
Gambar 3. 20 Tampilan pola <i>layout</i> bab.....	53
Gambar 3. 21 Tampilan pola <i>layout</i> konten model 1	53
Gambar 3. 22 Tampilan pola <i>layout</i> konten model 2	54
Gambar 3. 23 Tampilan pola <i>layout</i> konten model 3	54
Gambar 3. 24 Tampilan kelompok warna objek	55
Gambar 3. 25 Tampilan kelompok warna pendukung.....	55

Gambar 3. 26 Tampilan kelompok warna unsur buku.....	55
Gambar 3. 27 Contoh empat tahapan mewarnai digital.....	56
Gambar 3. 28 <i>Rough layout</i> sampul belakang dan depan	57
Gambar 3. 29 <i>Rough layout</i> pembatas awal dan akhir.....	57
Gambar 3. 30 <i>Rough layout</i> halaman iii dan iv	57
Gambar 3. 31 <i>Rough layout</i> halaman 1 dan 2	57
Gambar 3. 32 <i>Rough layout</i> halaman 3 dan 4	58
Gambar 3. 33 <i>Rough layout</i> halaman 5 dan 6	58
Gambar 3. 34 <i>Rough layout</i> halaman 7 dan 8	58
Gambar 3. 35 <i>Rough layout</i> halaman 9 dan 10	58
Gambar 3. 36 <i>Rough layout</i> halaman 11 dan 12.....	58
Gambar 3. 37 <i>Rough layout</i> halaman 13 dan 14.....	59
Gambar 3. 38 <i>Rough layout</i> halaman 15 dan 16.....	59
Gambar 3. 39 <i>Rough layout</i> halaman 17 dan 18.....	59
Gambar 3. 40 <i>Rough layout</i> halaman 19 dan 20.....	59
Gambar 3. 41 <i>Rough layout</i> halaman 21 dan 22.....	59
Gambar 4. 1 Tampilan desain akhir sampul depan.....	60
Gambar 4. 2 Tampilan desain akhir sampul belakang.....	60
Gambar 4. 3 Tampilan desain akhir halaman ii.....	61
Gambar 4. 4 Tampilan desain akhir halaman iii.....	61
Gambar 4. 5 Tampilan desain akhir halaman iv.....	62
Gambar 4. 6 Tampilan desain akhir halaman 1	62
Gambar 4. 7 Tampilan desain akhir halaman 2.....	62
Gambar 4. 8 Tampilan desain akhir halaman 3.....	63
Gambar 4. 9 Tampilan desain akhir halaman 4.....	63
Gambar 4. 10 Tampilan desain akhir halaman 5	63
Gambar 4. 11 Tampilan desain akhir halaman 6.....	64
Gambar 4. 12 Tampilan desain akhir halaman 7.....	64
Gambar 4. 13 Tampilan desain akhir halaman 8.....	64
Gambar 4. 14 Tampilan desain akhir halaman 9.....	65
Gambar 4. 15 Tampilan desain akhir halaman 10	65
Gambar 4. 16 Tampilan desain akhir halaman 11	65

Gambar 4. 17 Tampilan desain akhir halaman 12	66
Gambar 4. 18 Tampilan desain akhir halaman 13	66
Gambar 4. 19 Tampilan desain akhir halaman 14	66
Gambar 4. 20 Tampilan desain akhir halaman 15	67
Gambar 4. 21 Tampilan desain akhir halaman 16	67
Gambar 4. 22 Tampilan desain akhir halaman 18	67
Gambar 4. 23 Tampilan desain akhir halaman 18	68
Gambar 4. 24 Tampilan desain akhir halaman 19	68
Gambar 4. 25 Tampilan desain akhir halaman 20	68
Gambar 4. 26 Tampilan desain akhir halaman 21	69
Gambar 4. 27 Tampilan desain akhir halaman 22	69
Gambar 4. 28 Tampilan desain akhir halaman 23	69
Gambar 4. 29 Tampilan aplikasi buku elektronik (<i>e-book</i>)	70
Gambar 4. 30 Tampilan sampul depan buku cetak <i>hardcover</i>	70
Gambar 4. 31 Tampilan pembatas awal dalam buku cetak <i>hardcover</i>	71
Gambar 4. 32 Tampilan halaman iv dan v dalam buku cetak <i>hardcover</i>	71
Gambar 4. 33 Tampilan halaman 1 dan 2 dalam buku cetak <i>hardcover</i>	71
Gambar 4. 34 Tampilan halaman 3 dan 4 dalam buku cetak <i>hardcover</i>	71
Gambar 4. 35 Tampilan halaman 5 dan 6 dalam buku cetak <i>hardcover</i>	71
Gambar 4. 36 Tampilan halaman 7 dan 8 dalam buku cetak <i>hardcover</i>	72
Gambar 4. 37 Tampilan halaman 9 dan 10 dalam buku cetak <i>hardcover</i>	72
Gambar 4. 38 Tampilan halaman 11 dan 12 dalam buku cetak <i>hardcover</i>	72
Gambar 4. 39 Tampilan halaman 13 dan 14 dalam buku cetak <i>hardcover</i>	72
Gambar 4. 40 Tampilan halaman 15 dan 16 dalam buku cetak <i>hardcover</i>	72
Gambar 4. 41 Tampilan halaman 17 dan 18 dalam buku cetak <i>hardcover</i>	73
Gambar 4. 42 Tampilan halaman 19 dan 20 dalam buku cetak <i>hardcover</i>	73
Gambar 4. 43 Tampilan halaman 21 dan 22 dalam buku cetak <i>hardcover</i>	73
Gambar 4. 44 Tampilan halaman 23 dan 24 dalam buku cetak <i>hardcover</i>	73
Gambar 4. 45 Tampilan sampul belakang buku cetak <i>hardcover</i>	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Harga tiket masuk GLZoo periode 2021	12
Tabel 2. 2 Jam buka GLZoo periode 2021	13
Tabel 2. 3 Jurnal perancangan terdahulu.....	16
Tabel 3. 1 Judul bab dalam perancangan buku edukasi.....	39
Tabel 3. 2 Daftar isi dalam perancangan buku edukasi	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto dokumentasi sidang secara <i>online</i>	79
Lampiran 2 Proses pengumpulan data dan observasi di GLZoo	79
Lampiran 3 Kunjungan ke GLZoo	79
Lampiran 4 Kapal katamaran GLZoo sebagai objek fotografi.....	79
Lampiran 5 Model fotografi di atas geladak Mayang Tirta GLZoo	79
Lampiran 6 Mencari buku untuk bahan survei bagi remaja.....	80
Lampiran 7 Beberapa buku referensi perancangan	80
Lampiran 8 Proses menggambar ilustrasi tahap sketsa manual	80
Lampiran 9 Hasil gambar ilustrasi tahap sketsa manual yang telah dibuat	80
Lampiran 10 Pengeditan gambar ilustrasi tahap desain digital	80
Lampiran 11 Alat-alat fotografi yang digunakan	81
Lampiran 12 Seluruh <i>file</i> mentah hasil fotografi pada 18-11-2021	81
Lampiran 13 Pengeditan foto menggunakan Photoshop dan Lightroom.....	81
Lampiran 14 Tampilan foto sebelum dan sesudah pengeditan digital.....	81
Lampiran 15 Tampilan tahap awal sketsa manual sampul depan	82
Lampiran 16 Tampilan tahap awal sketsa manual sampul belakang.....	82
Lampiran 17 Tampilan tahap awal sketsa manual kelima satwa terpilih	83
Lampiran 18 Tampilan ornamen tahap awal sketsa manual	84
Lampiran 19 Tampilan ilustrasi setelah melalui tahap pengeditan digital.....	85
Lampiran 20 Dokumen survei halaman satu	86
Lampiran 21 Dokumen survei halaman dua	87
Lampiran 22 Seluruh <i>file</i> dokumen survei 32 responden remaja	88
Lampiran 23 Diagram batang hasil survei bagian satu	89
Lampiran 24 Diagram batang hasil survei bagian dua.....	90
Lampiran 25 Diagram batang hasil survei bagian tiga	91
Lampiran 26 Hasil <i>polling</i> pemilihan judul buku.....	92
Lampiran 27 Lembar konsultasi bimbingan skripsi bagian satu	93
Lampiran 28 Lembar konsultasi bimbingan skripsi bagian dua.....	94
Lampiran 29 Lembar konsultasi bimbingan skripsi bagian tiga	95

**PERANCANGAN BUKU EDUKASI
“MARI MENGENAL SATWA GEMBIRA LOKA ZOO”
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN PELESTARIAN
HEWAN DI GEMBIRA LOKA ZOO YOGYAKARTA
BAGI REMAJA**

**Danar Puspito Trihandoko
Jurusan Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
danarpuspito@gmail.com**

ABSTRAK

GLZoo, satu-satunya tempat wisata dengan konsep kebun raya dan kebun binatang di Yogyakarta, memiliki nilai dan potensi besar bagi masyarakat. Hal tersebut dapat dimanfaatkan dan dikembangkan melalui berbagai macam cara. Dalam hal ini, memberikan sebuah solusi dari permasalahan yang ada di GLZoo, menggunakan bidang ilmu desain komunikasi visual. Salah satu masalah adalah kurangnya upaya GLZoo, dalam mengolah suatu media, untuk memberikan edukasi mengenai pengenalan dan pelestarian satwa yang dimilikinya saat ini.

Maka dari itu, perancangan ini menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Menggunakan metode deskriptif, dengan pendekatan kualitatif, berupa analisis data-data objek perancangan dan *target audience* (remaja). Hasil analisis tersebut, digunakan sebagai panduan untuk mengolah unsur visual desain media edukasi, yang memiliki karakteristik sesuai dengan kriteria *target audience*.

Hasil akhir perancangan, berupa buku berjudul *Mari Mengenal Satwa Gembira Loka Zoo*, dengan dua jenis aplikasi, yaitu: 1) buku elektronik, 2) buku cetak *hardcover*. Akses buku elektronik melalui internet, dengan mengunduh di sebuah web, melalui telepon genggam atau komputer. Sedangkan buku cetak *hardcover*, bisa didapatkan melalui GLZoo secara langsung. Hasil akhir buku tersebut, diharapkan mampu menjadi salah satu upaya, dalam menumbuhkan sikap kepedulian remaja terhadap pelestarian satwa dan habitatnya. Selain itu, juga menjadi promosi secara tidak langsung bagi GLZoo, kepada calon pengunjung atau wisatawan baru, dengan jangkauan yang lebih luas.

Kata kunci: pengenalan dan pelestarian; satwa; kebun binatang; ilustrasi; fotografi; buku; remaja.

**EDUCATIONAL BOOK DESIGN “LET'S GET TO KNOW THE
ANIMALS IN GEMBIRA LOKA ZOO” AS A MEDIA FOR
ANIMAL RECOGNITION AND PRESERVATION
IN GEMBIRA LOKA ZOO YOGYAKARTA
FOR TEENAGER**

**Danar Puspito Trihandoko
Jurusan Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
danarpuspito@gmail.com**

ABSTRACT

GLZoo, the only tourist spot with the concept of a botanical garden and zoo in Yogyakarta, has great value and potential for the community. It can be utilized and developed in various ways. In this case, providing a solution to the problems that exist in GLZoo, using the field of visual communication design. One of the problems is the lack of effort by GLZoo, in processing a media, to provide education regarding the introduction and preservation of the animals it currently has.

Therefore, this design is a solution to this problem. Using a descriptive method, with a qualitative approach, in the form of data analysis of the design object and the target audience (teenagers). The results of the analysis are used as a guide in designing, to be able to process visual elements in the design of educational media, which have characteristics according to the criteria and understanding of the target audience.

The final design result, in the form of a book entitled "Let's Get to Know Satwa Gembira Loka Zoo", with two types of applications, that is: 1) electronic books, 2) hardcover printed books. Access electronic books via the internet, by downloading on a web, via a mobile phone or computer. Meanwhile, hardcover printed books can be obtained directly through GLZoo. The final result of the book is expected to be one of the efforts, in growing youth's caring attitude towards the preservation of animals and their habitats. In addition, it is also an indirect promotion for GLZoo, to potential visitors or new tourists, with a wider reach.

Keywords: recognition and preservation; animals; Zoo; illustration; photography; book; teenager.