

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan buku edukasi berjudul *Mari Mengenal Satwa Gembira Loka Zoo*, dapat ditarik simpulan bahwa perancangan buku edukasi ini, mempunyai potensi besar untuk berperan dalam proses atau tindakan pengembangan karakter positif bagi remaja, terkait pengenalan dan pelestarian satwa yang ada di GLZoo. Perancangan dilandasi dengan data, hasil dari metode deskriptif, dengan pendekatan kualitatif, berupa analisis data, serta survei secara langsung kepada 32 remaja, terkait seperti apa karakteristik buku yang disukai mereka. Hal itu menjadi patokan dalam mengolah unsur-unsur visual, saat proses desain manual maupun digital. Selain itu, penerapan landasan teori terkait media, grafis, dan desain komunikasi visual secara umum, digunakan sebagai panduan dalam merancang sebuah buku yang baik, efektif, dan tepat guna.

Perlu usaha lebih dalam berbagai macam faktor, seperti pemikiran dan tenaga, untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Faktor lain yang juga tak kalah signifikan adalah, merealisasikan kematangan sebuah konsep dari semua ide-ide yang tertuang. Walaupun demikian, suatu kelebihan juga dapat menjadi suatu kekurangan. Khususnya dalam perancangan buku edukasi ini, memiliki keterbatasan konsep dan metode yang hanya fokus kepada satu kategori *target audience* saja, selain itu, terbatasnya waktu juga menjadi faktor dalam jumlah konten yang dihasilkan pada perancangan buku ini.

Singkatnya, gambaran besar dari perancangan ini, menghasilkan buku berjudul *Mari Mengenal Satwa Gembira Loka Zoo*, yang memiliki potensi besar untuk dapat dikembangkan dari waktu ke waktu. Ide, konsep, nilai, informasi, dan unsur visual yang terkandung dalam hasil akhir buku yang dibuat, diharapkan mampu menjadi jawaban dari suatu permasalahan, dalam konteks ini berkaitan dengan kepedulian terhadap pengenalan dan pelestarian satwa, khususnya di GLZoo Yogyakarta.

B. Saran

Dalam konteks ini, terdapat beberapa poin utama, terkait saran pemanfaatan dan pengembangan, dari hasil perancangan yang telah dibuat, yaitu:

1. Bagi lembaga

Dalam hal pengembangan suatu perancangan yang memiliki tema serupa, terkait pembuatan suatu media sebagai sarana pengenalan dan pelestarian satwa yang ada di kebun raya atau kebun binatang, harus memperhatikan empat faktor utama, yaitu: 1) perlu adanya manajemen waktu dan tenaga yang baik; 2) mengetahui informasi satwa secara detail dan menyeluruh, meliputi karakter fisik sampai pola hidup; 3) mengetahui karakteristik media yang digunakan; 4) mengetahui secara rinci terkait peta atau denah tempat yang digunakan sebagai objek perancangan.

2. Bagi GLZoo

Media buku edukasi yang dihasilkan dari perancangan ini, dapat digunakan sebagai media promosi secara tidak langsung, kepada masyarakat luas. Buku ini juga dapat digunakan dalam kegiatan interaksi atau operasional GLZoo, terhadap pengunjung yang datang secara langsung. Selain dua hal tersebut, buku ini juga dapat di-*input* ke dalam katalog souvenir orisinal GLZoo, yang ditawarkan secara langsung maupun *online*.

3. Bagi remaja

Buku edukasi ini, dapat digunakan oleh remaja untuk belajar mengenal lingkungan dan kehidupan beberapa macam satwa yang ada di dunia. Mencari tahu fakta unik dan menarik, yang mungkin belum pernah diketahui sebelumnya. Pesan yang terkandung dalam buku, dapat menumbuhkan nilai moral dan rasa peduli. Dengan buku ini, remaja dapat turut serta mendukung pengembangan GLZoo. Selain itu, buku ini juga bisa menjadi referensi remaja untuk dapat mengenal GLZoo lebih dalam, sebagai satu-satunya tempat wisata, yang memiliki konsep kebun raya dan kebun binatang di Kota Yogyakarta.

Pengetahuan yang ada di dalam buku, seperti bagaimana penguin memiliki satu pasangan seumur hidupnya, atau ilmu kebijaksanaan yang dapat diambil dari kura-kura raksasa aldabra. Secara tidak langsung, hal-hal tersebut mengajarkan kebaikan dalam menjalani kehidupan di dunia. Informasi yang dikemas dengan cara ringan, dalam balutan karakter ilustrasi visual yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsa, A., dkk. (2021). *Pedoman Penulisan Proposal & Tesis* (B. Asyhari (ed.); 1 ed.). UAD PRESS, 12–14.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); 1 ed.). Rajawali Pers, 3–7.
- AZ Animals. (2021). *Astronotus*. a-z-animals.com. (bit.ly/32JJjCQ waktu akses 07-11-2021).
- AZ Animals. (2021). *Axolotl*. a-z-animals.com. (bit.ly/3pylDua waktu akses 05-11-2021).
- AZ Animals. (2021). *Kapibara*. a-z-animals.com. (bit.ly/32CMb4C waktu akses 06-11-2021).
- AZ Animals. (2021). *Kura-kura Raksasa Aldabra*. a-z-animals.com. (bit.ly/3eyEj6Z waktu akses 07-11-2021).
- AZ Animals. (2021). *Penguin Afrika*. a-z-animals.com. (bit.ly/3sFpRCg waktu akses 04-11-2021).
- Bilson, S. (2003). *Memenangkan Pasar Dengan Pemasaran Efektif & Profitabel* (2 ed.). PT Gramedia Pustaka Utama, 127–136.
- Currumbin Wildlife Sanctuary. (2017). *10 Facts About Capybaras: the World's Largest Rodents*. currumbinsanctuary.com.au. (<https://bit.ly/3nWOCHB> waktu akses 06-11-2021).
- Dharsito, W. (2015). *Dasar Fotografi Digital I: Pengenalan Kamera Digital* (1 ed.). Elex Media Komputindo, 101.
- Dharsito, W., & Wibowo, M. (2014). *Travel Photography: Menguasai Fotografi Perjalanan* (1 ed.). Elex Media Komputindo, 205.
- DK, & Smithsonian Institution. (2019). *Zoology: Inside the Secret World of Animals* (1 ed.). DK. (bit.ly/3mEN3wO waktu akses 22-10-2021).
- Fatima, F. N. D. (2016). *Teknik Analisis SWOT*. Gudang Anak Hebat Indonesia, 12–19.
- Ganeri, A. (2014). *First Animal Encyclopedia Rainforests* (1 ed.). Bloomsbury Publishing. (bit.ly/3FHF61u waktu akses 22-10-2021).
- Gembira Loka Zoo. (2010). *Arsip Koleksi Gembira Loka Zoo*. gembiralokazoo.com (bit.ly/3qxWPBQ waktu akses 11-10-2021).

- Gembira Loka Zoo. (2010). *Sejarah Gembira Loka Zoo*. gembiralokazoo.com (bit.ly/3mA296Q waktu akses 11-10-2021).
- Gembira Loka Zoo. (2010). *Yayasan Gembira Loka Zoo*. gembiralokazoo.com. (bit.ly/3ziCfcZ waktu akses 11-10-2021).
- Gunawan, H. K., Damajanti, M. N., & Muljosumarto, C. (2015). *Perancangan Buku Ilustrasi Edukatif Upaya Pelestarian Ikan Hiu*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 01(08), 1–10.
- Hanisch, E., Johnston, R., & Longnecker, N. (2019). *Cameras for Conservation: Wildlife Photography and Emotional Engagement with Biodiversity and Nature*. *Human Dimensions of Wildlife*, 24(3), 267–284.
- Hoare, B., & DK. (2018). *An Anthology of Intriguing Animals* (1 ed.). DK Children. (bit.ly/3z1PXAI waktu akses 22-10-2021).
- Id.andrography. (2014). *Mengenal dan Menguasai Mobile Photography dengan Smartphone* (1 ed.). Elex Media Komputindo, 44–48.
- Jones, T. (2020). *Oscar Fish Behavior And Intelligence (Everything You Need To Know)*. aquagoodness.com. (https://bit.ly/3xuhH0b waktu akses 07-11-2021).
- Karyadi, B. (2017). *Fotografi: Belajar Fotografi* (1 ed.). NahlMedia, 18–30.
- Kirkpatrick, N. (2020). *8 Fascinating Facts About the Axolotl*. treehugger.com. (bit.ly/32qOmbh waktu akses 05-11-2021).
- Kosasih, E., & Wibowo, H. (2020). *Materi Utama Bahasa Indonesia: Berbasis Teks & Pembahasan dan Latihan Soal-Soal Hots untuk SMP/MTS Kelas VII, VIII, IX* (A. Juanda, R. Sugiartiningsih, & Romiyatun (ed.); 1 ed.). UPI Press, 1–2.
- Limbong, T., Napitupulu, E., & Sriadhi, S. (2020). *Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10* (J. Simarmata (ed.); 1 ed.). Yayasan Kita Menulis, 23–29.
- Nugrahajati, P., & Targo, E. (2011). *Buku Pintar Fotografi dengan Kamera DSLR* (B. T. W. Wiryanta (ed.); 1 ed.). Indonesia Tera, 76–77.
- Patiung, D. (2016). *Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual*. *Al Daulah: Jurnal Hukum Pidana & Ketatanegaraan*, 5(2), 352–376.
- Pranata, N. S., Yurisma, D. Y., & Patricia, F. D. (2019). *Perancangan Buku Ensiklopedia Insekta (Kumbang Tanduk) Menggunakan Teknik Digital Painting sebagai Upaya Pengenalan Pada Pelajar SMP*. *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1), 1–8.

- Pratiwi, N., Yurisma, D. Y., & Patricia, F. D. (2019). *Perancangan Buku Ilustrasi Satwa Langka di Indonesia dengan Teknik Watercolor sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12 Tahun*. *Art Nouveau*, 08(01), 1–10.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (E. Risanto (ed.); 1 ed.). Penerbit Andi, 9–65.
- Rizka. (2021). *Gembira Loka Zoo Tiket & Aktivitas November 2021*. travelspromo.com (bit.ly/3z2K5Y1 waktu akses 17-10-2021).
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (S. Natakusumah (ed.); 15 ed.). PT RajaGrafindo Persada, 29-30.
- Sikes, R. S., & Gannon, W. L. (2011). *Guidelines of the American Society of Mammalogists for the use of Wild Mammals in Research*. *Journal of Mammalogy*, 92(1), 235–253.
- Siswandi, & Yoyok. (2008). *Seni Budaya 2* (T. Yudhistira (ed.); 2 ed.). Yudhistira Ghalia Indonesia, 34–35.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2001). *Media Pengajaran* (08 ed.). Sinar Baru Algensindo, 2–25.
- Vellas, F., & Becherel, L. (2008). *Pemasaran Pariwisata Internasional: Sebuah Pendekatan Strategis* (I. Msi (ed.)). Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 142–147.
- Vyn, G., & Cornell Lab Of Ornithology. (2015). *Living Bird: 100 Years of Listening to Nature* (1 ed.). Mountaineers Books. (amzn.to/3px4MIg waktu akses 22-10-2021).
- Whyman, M., Jones, R., & Attenborough, D. (2019). *Our Planet: The One Place We All Call Home* (1 ed.). HarperCollins Children's Books. (bit.ly/3pyZrjR waktu akses 22-10-2021).
- Yusuf L.N., S. (2019). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja* (D. Junaedi (ed.); 19 ed.). PT Remaja Rosdakarya, 71–73.

LAMPIRAN



Lampiran 1 Foto dokumentasi sidang secara online
(Sumber: dokumen penulis)



Lampiran 2 Proses pengumpulan data dan observasi di GLZoo
(Sumber: dokumen penulis)



Lampiran 3 Kunjungan ke GLZoo
(Sumber: dokumen penulis)



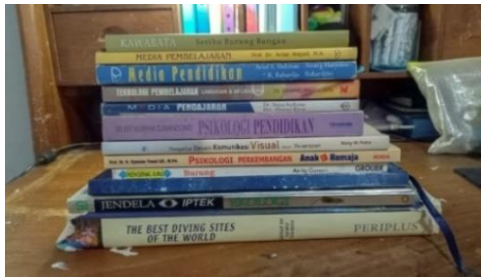
Lampiran 4 Kapal katamaran GLZoo sebagai objek fotografi
(Sumber: dokumen penulis)



Lampiran 5 Model fotografi di atas geladak Mayang Tirta GLZoo
(Sumber: dokumen penulis)



Lampiran 6 Mencari buku untuk bahan survei bagi remaja
(Sumber: dokumen penulis)



Lampiran 7 Beberapa buku referensi perancangan
(Sumber: dokumen penulis)



Lampiran 8 Proses menggambar ilustrasi tahap sketsa manual
(Sumber: dokumen penulis)



Lampiran 9 Hasil gambar ilustrasi tahap sketsa manual yang telah dibuat
(Sumber: dokumen penulis)



Lampiran 10 Pengeditan gambar ilustrasi tahap desain digital
(Sumber: dokumen penulis)



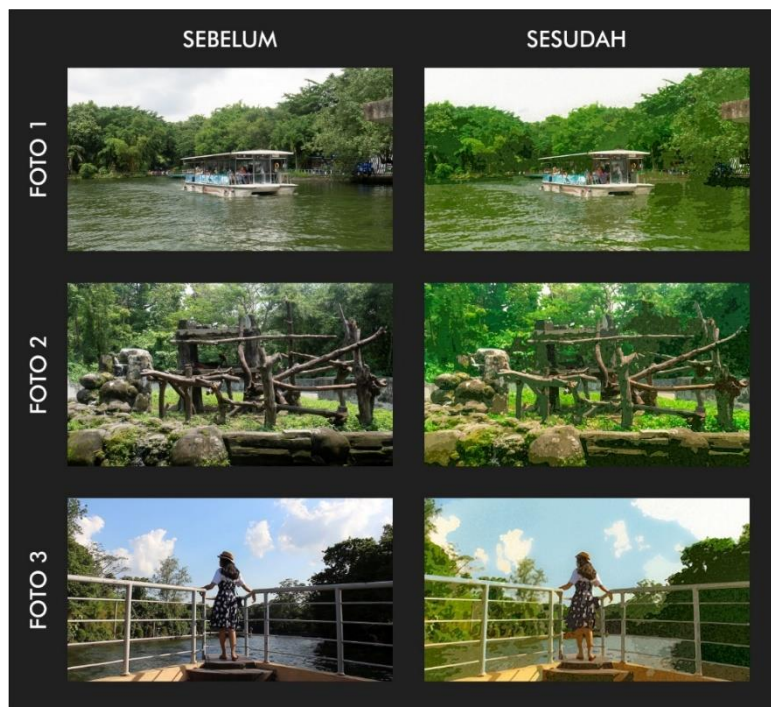
Lampiran 11 Alat-alat fotografi yang digunakan
(Sumber: dokumen penulis)



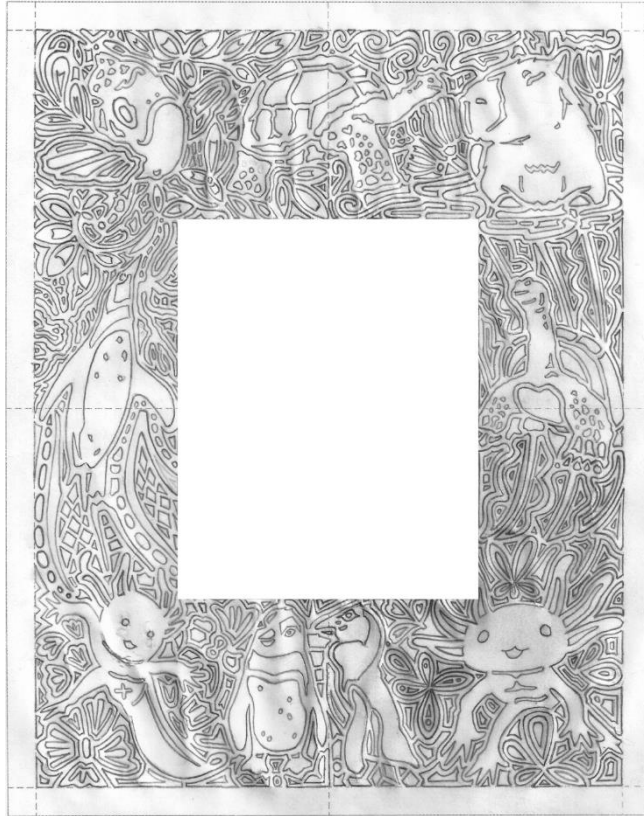
Lampiran 12 Seluruh *file* mentah hasil fotografi pada 18-11-2021
(Sumber: dokumen penulis)



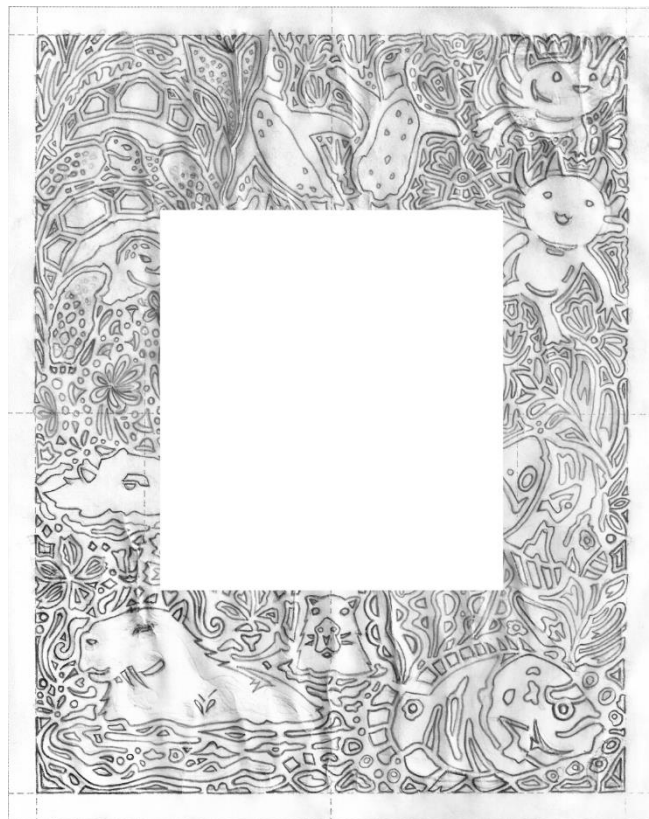
Lampiran 13 Pengeditan foto menggunakan Photoshop dan Lightroom
(Sumber: dokumen penulis)



Lampiran 14 Tampilan foto sebelum dan sesudah pengeditan digital
(Sumber: dokumen penulis)



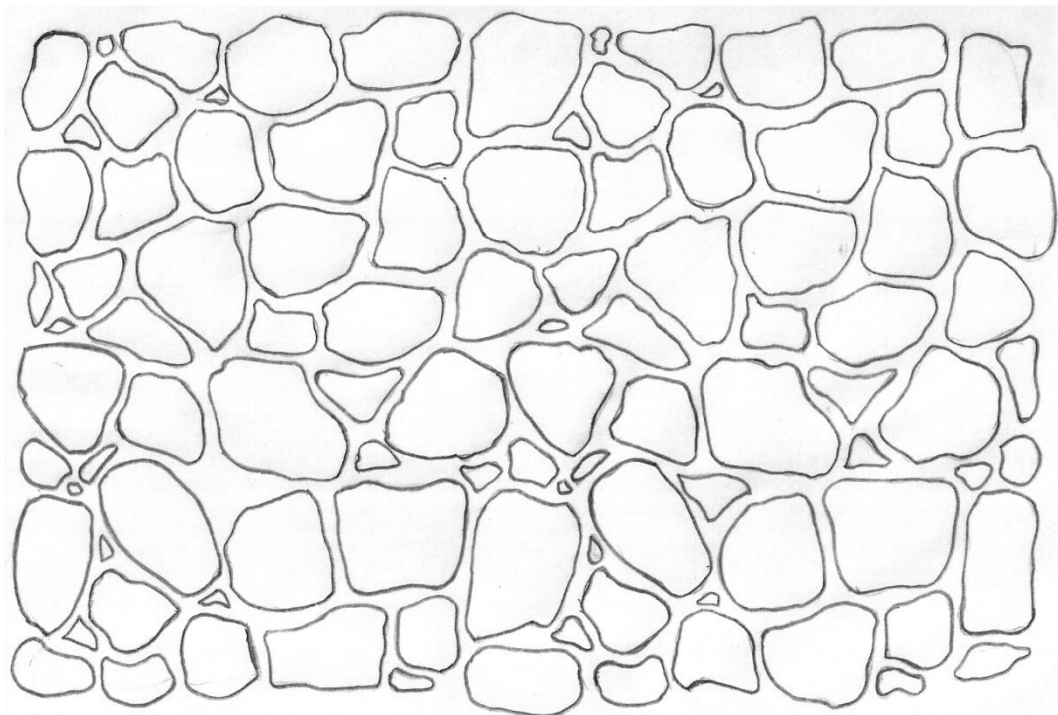
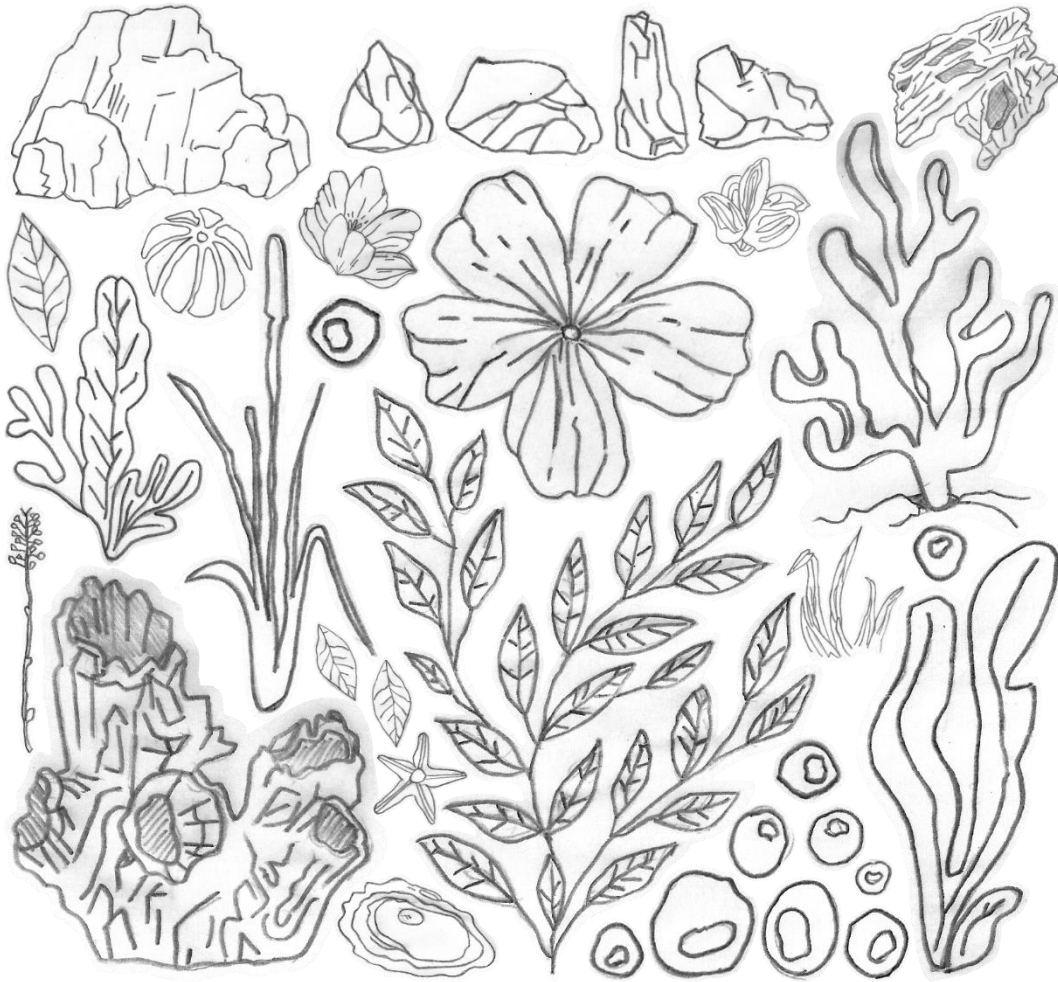
Lampiran 15 Tampilan tahap awal sketsa manual sampul depan
(Sumber: dokumen penulis)



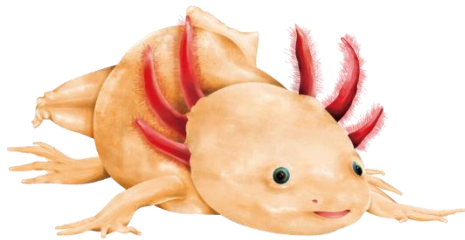
Lampiran 16 Tampilan tahap awal sketsa manual sampul belakang
(Sumber: dokumen penulis)



Lampiran 17 Tampilan tahap awal sketsa manual kelima satwa terpilih
(Sumber: dokumen penulis)



Lampiran 18 Tampilan ornamen tahap awal sketsa manual
(Sumber: dokumen penulis)



Lampiran 19 Tampilan ilustrasi setelah melalui tahap pengeditan digital
(Sumber: dokumen penulis)

FORMULIR KUESIONER

PERANCANGAN BUKU GEMBIRA LOKA ZOO

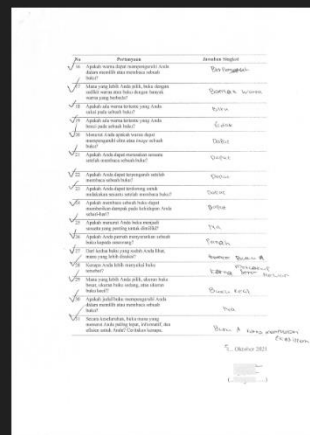
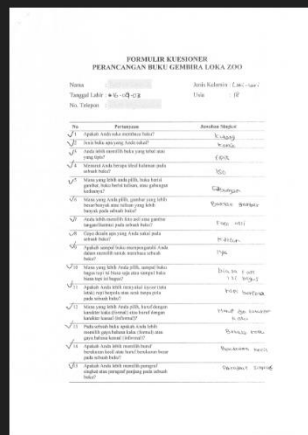
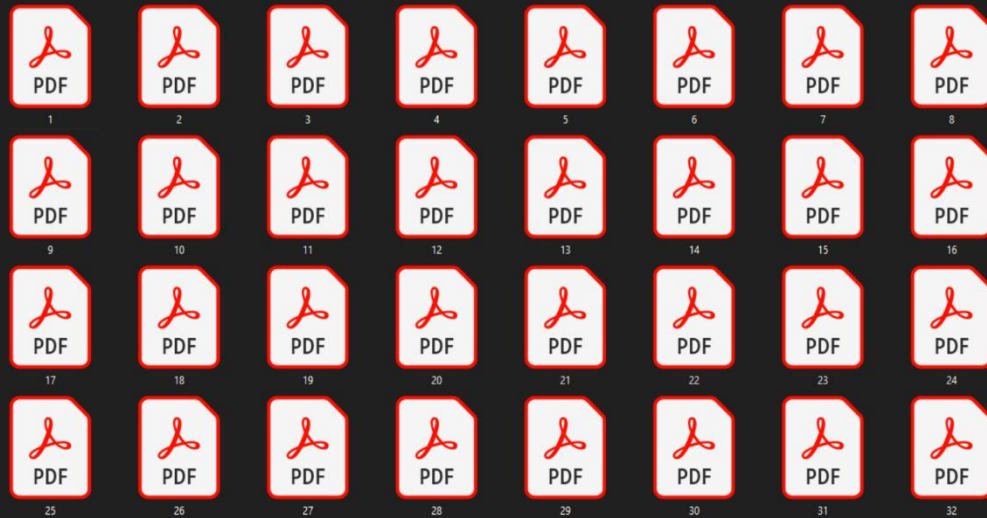
Nama : Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal Lahir : 30 Juli 2004 Usia : 17
 No. Telepon :

No	Pertanyaan	Jawaban Singkat
✓1	Apakah Anda suka membaca buku?	ya
✓2	Jenis buku apa yang Anda sukai?	fiksi
✓3	Anda lebih memilih buku yang tebal atau yang tipis?	tebal
✓4	Menurut Anda berapa ideal halaman pada sebuah buku?	40 - 350 (tergantung jenis)
✓5	Mana yang lebih anda pilih, buku berisi gambar, buku berisi tulisan, atau gabungan keduanya?	gabungan
✓6	Mana yang Anda pilih, gambar yang lebih besar/banyak atau tulisan yang lebih banyak pada sebuah buku?	tulisan lebih banyak
✓7	Anda lebih memilih foto asli atau gambar tangan/ilustrasi pada sebuah buku?	gambar tangan / ilustrasi
✓8	Gaya desain apa yang Anda sukai pada sebuah buku?	simple & menarik
✓9	Apakah sampul buku mempengaruhi Anda dalam memilih untuk membaca sebuah buku?	ya
✓10	Mana yang lebih Anda pilih, sampul buku bagus tapi isi biasa saja atau sampul buku biasa tapi isi bagus?	sampul buku biasa tapi isi bagus
✓11	Apakah Anda lebih menyukai <i>layout</i> (tata letak) rapi berpola atau acak tanpa pola pada sebuah buku?	layout rapi berpola
✓12	Mana yang lebih Anda pilih, huruf dengan karakter kaku (formal) atau huruf dengan karakter kasual (informal)?	kasual informal
✓13	Pada sebuah buku apakah Anda lebih memilih gaya bahasa kaku (formal) atau gaya bahasa kasual (informal)?	informal formal
✓14	Apakah Anda lebih memilih huruf berukuran kecil atau huruf berukuran besar pada sebuah buku?	kecil
✓15	Apakah Anda lebih memilih paragraf singkat atau paragraf panjang pada sebuah buku?	paragraf panjang

No	Pertanyaan	Jawaban Singkat
✓16	Apakah warna dapat mempengaruhi Anda dalam memilih atau membaca sebuah buku?	ya
✓17	Mana yang lebih Anda pilih, buku dengan sedikit warna atau buku dengan banyak warna yang berbeda?	banyak warna yg berbeda
✓18	Apakah ada warna tertentu yang Anda sukai pada sebuah buku?	ya
✓19	Apakah ada warna tertentu yang Anda benci pada sebuah buku?	ya
✓20	Menurut Anda apakah warna dapat mempengaruhi citra atau <i>image</i> sebuah buku?	ya
✓21	Apakah Anda dapat merasakan sesuatu setelah membaca sebuah buku?	ya
✓22	Apakah Anda dapat terpengaruh setelah membaca sebuah buku?	ya
✓23	Apakah Anda dapat terdorong untuk melakukan sesuatu setelah membaca buku?	ya
✓24	Apakah membaca sebuah buku dapat memberikan dampak pada kehidupan Anda sehari-hari?	ya
✓25	Apakah menurut Anda buku menjadi sesuatu yang penting untuk dimiliki?	ya
✓26	Apakah Anda pernah menyarankan sebuah buku kepada seseorang?	ya
✓27	Dari kedua buku yang sudah Anda lihat, mana yang lebih disukai?	buku A
✓28	Kenapa Anda lebih menyukai buku tersebut?	saya suka temanya, dan cover buk
✓29	Mana yang lebih Anda pilih, ukuran buku besar, ukuran buku sedang, atau ukuran buku kecil?	sedang
✓30	Apakah judul buku mempengaruhi Anda dalam memilih atau membaca sebuah buku?	ya
✓31	Secara keseluruhan, buku mana yang menurut Anda paling tepat, informatif, dan efisien untuk Anda? Ceritakan kenapa.	yang menarik dan faktisnya

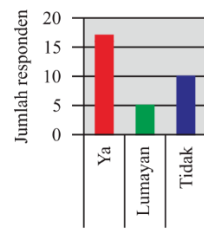
5. Oktober 2021

()



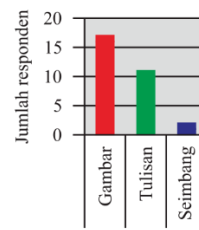
Lampiran 22 Seluruh file dokumen survei 32 responden remaja
(Sumber: dokumen penulis)

Apakah Anda suka membaca buku?



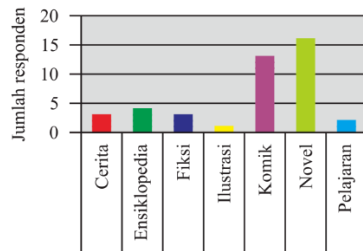
Jenis jawaban

Pilih lebih banyak gambar atau tulisan pada sebuah buku?



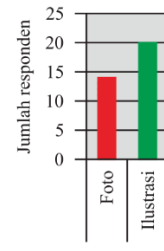
Jenis jawaban

Jenis buku apa yang Anda sukai?



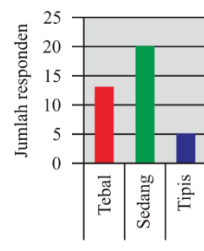
Jenis jawaban

Anda lebih memilih foto asli atau gambar ilustrasi pada sebuah buku?



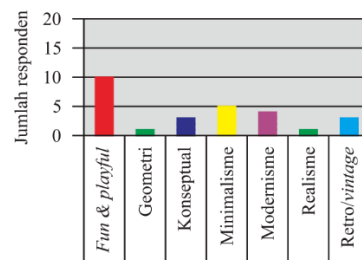
Jenis jawaban

Anda lebih memilih buku yang tebal atau yang tipis?



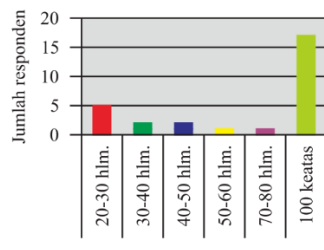
Jenis jawaban

Gaya desain apa yang Anda sukai pada sebuah buku?



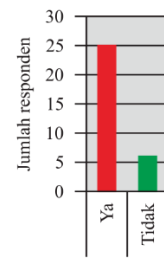
Jenis jawaban

Menurut Anda berapa ideal halaman pada sebuah buku?



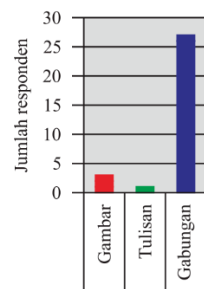
Jenis jawaban

Apakah sampul berpengaruh dalam memilih sebuah buku bacaan?



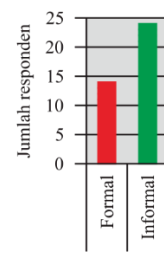
Jenis jawaban

Pilih buku berisi gambar, berisi tulisan, atau gabungan keduanya?



Jenis jawaban

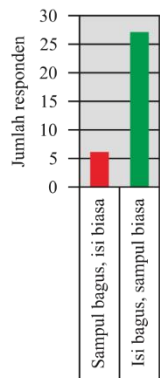
Pilih huruf dengan karakter formal atau informal?



Jenis jawaban

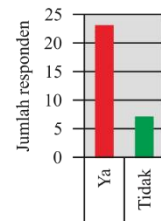
Lampiran 23 Diagram batang hasil survei bagian satu
(Sumber: dokumen penulis)

Pilih sampul bagus, isi biasa atau sampul biasa, isi bagus?



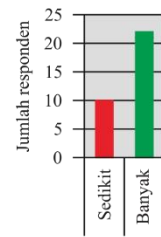
Jenis jawaban

Apakah warna berpengaruh dalam memilih atau membaca buku?



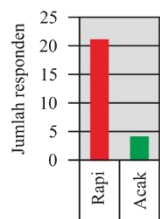
Jenis jawaban

Pilih buku dengan sedikit warna atau buku dengan banyak warna?



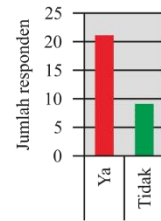
Jenis jawaban

Pilih *layout* rapi berpola atau acak tanpa pola pada sebuah buku?



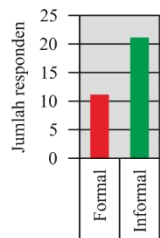
Jenis jawaban

Apakah warna tertentu membuat Anda tertarik pada sebuah buku?



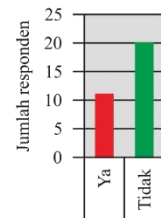
Jenis jawaban

Pilih gaya bahasa formal atau informal pada sebuah buku?



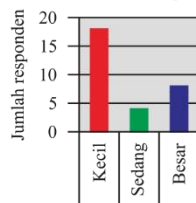
Jenis jawaban

Apakah ada warna tertentu yang Anda benci pada sebuah buku?



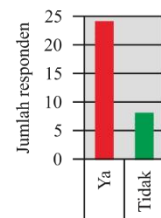
Jenis jawaban

Pilih huruf berukuran kecil atau besar pada sebuah buku?



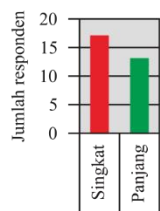
Jenis jawaban

Apakah warna dapat mempengaruhi citra atau *image* sebuah buku?



Jenis jawaban

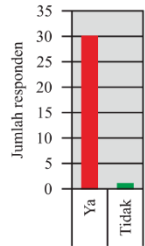
Pilih paragraf singkat atau paragraf panjang pada sebuah buku?



Jenis jawaban

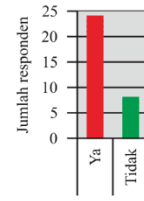
Lampiran 24 Diagram batang hasil survei bagian dua
(Sumber: dokumen penulis)

Apakah Anda dapat merasakan sesuatu setelah membaca buku?



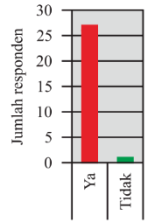
Jenis jawaban

Apakah Anda pernah menyarankan sebuah buku kepada seseorang?



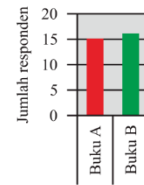
Jenis jawaban

Apakah Anda dapat terpengaruh setelah membaca sebuah buku?



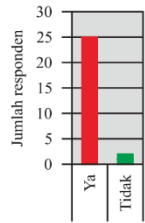
Jenis jawaban

Dari kedua buku yang sudah Anda lihat, mana yang lebih disukai?



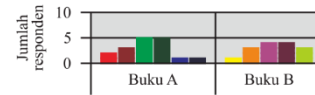
Jenis jawaban

Apakah ada dorongan melakukan sesuatu setelah membaca buku?



Jenis jawaban

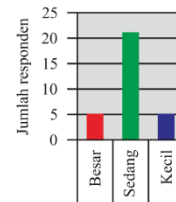
Kenapa Anda lebih menyukai buku tersebut?



Jenis jawaban

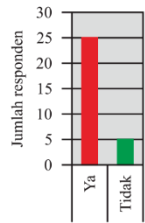


Pilih ukuran buku besar, ukuran buku sedang, atau ukuran buku kecil?



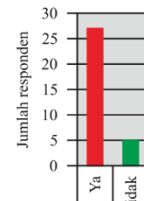
Jenis jawaban

Apakah membaca buku memberikan dampak dalam kehidupan Anda?



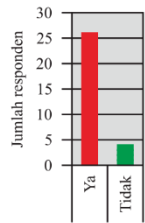
Jenis jawaban

Apakah judul buku berpengaruh dalam memilih sebuah buku?



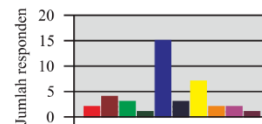
Jenis jawaban

Apakah buku menjadi sesuatu yang penting untuk dimiliki?

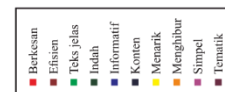


Jenis jawaban

Sebagai remaja, bagaimana buku yang tepat bagi Anda?



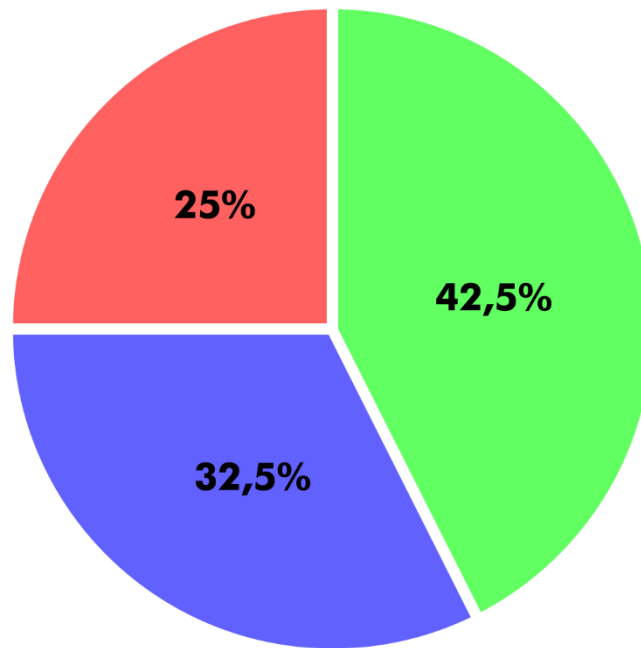
Jenis jawaban



Lampiran 25 Diagram batang hasil survei bagian tiga
(Sumber: dokumen penulis)

Judul mana yang anda pilih?

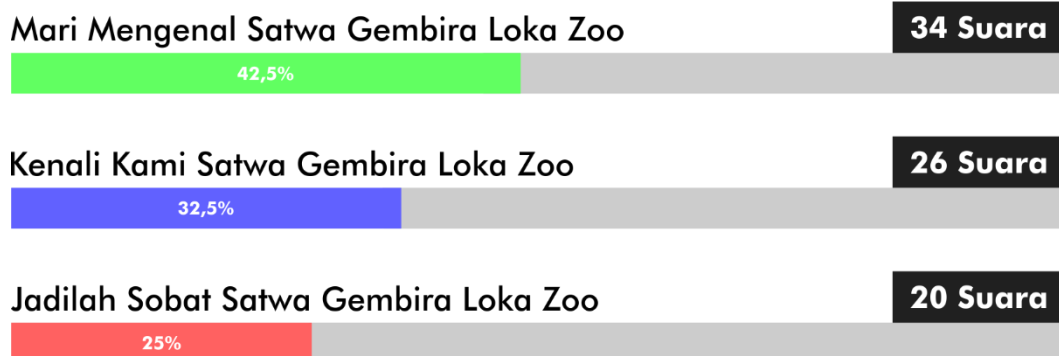
- Kenali Kami Satwa Gembira Loka Zoo
- Jadilah Sobat Satwa Gembira Loka Zoo
- Mari Mengenal Satwa Gembira Loka Zoo



Total: **80 suara**
Responden remaja usia 16-18 tahun

www.pollingKita.com/polling236494-polling-judul-mana-yang-anda-pilih






Hasil:



Lampiran 26 Hasil *polling* pemilihan judul buku
(Sumber: dokumen penulis)

**LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

NAMA : DANAR PUSPITO TRIHANDOKO NIM : 11191026
 SEMESTER : 11 TAHUN AKADEMIK : 2021
 JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU EDUKASI “MARI MENGENAL SATWA GEMBIRA LOKA ZOO”
 SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN PELESTARIAN HEWAN DI GEMBIRA LOKA ZOO
 YOGYAKARTA BAGI REMAJA
 PEMBIMBING : DWISANTO SAYOGO, M.Ds

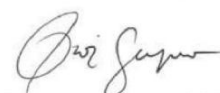
TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
04-10-2021	MAKSUD, TUJUAN, & MANFAAT PERANCANGAN SECARA UMUM. PEMILIHAN, KARAKTER, SIFAT, KEGUNAAN, & REFERENSI MEDIA.	RISET LAPANGAN & TARGET AUDIENCE	
11-10-2021	ANALISIS HASIL KUESIONER REMAJA SEBAGAI PATOKAN PERANCANGAN MEDIA BUKU YANG AKAN DIBUAT.	REVISI BAB I LANJUT BAB II	
18-10-2021	BAB I; LATAR BELAKANG, SKEMA, BAB II: DATA OBJEK, SWOT, PENCANTUMAN SUMBER TULISAN	REVISI BAB I & BAB II MELANJUTKAN PENULISAN	
25-10-2021	MEMBAHAS PROGRES PENULISAN SERTA MEMBENAHAI BAB II: REFERENSI & LANDASAN TEORI	REVISI PADA BAGIAN REFERENSI & LANDASAN TEORI UNTUK DISIMPULKAN & DIRINGKAS FOKUS TERKAIT BUKU EDUKASI BAGI REMAJA	
01-11-2021	BAB III POLLING JUDUL BUKU, MENCARI NARASI/KONTEN SATWA YANG BERHUBUNGAN DENGAN REMAJA	MELANJUTKAN BAB III & MENCARI DATA SATWA YANG DIGUNAKAN SEBAGAI KONTEN	

Ketua Jurusan:



(Dwisanto Sayogo, M.Ds)






Pembimbing,



(.....Dwisanto Sayogo, M.Ds.....)

**LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

NAMA : DANAR PUSPITO TRIHANDOKO NIM : 11191026
 SEMESTER : 11 TAHUN AKADEMIK : 2021
 JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU EDUKASI "MARI MENGENAL SATWA GEMBIRA LOKA ZOO"
 SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN PELESTARIAN HEWAN DI GEMBIRA LOKA ZOO
 YOGYAKARTA BAGI REMAJA
 PEMBIMBING : DWISANTO SAYOGO, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
08-11-2021	KONSEP VERBAL, MEMILIH JUDUL, INFORMASI BUKU, KONTEN BUKU, JUDUL BAB, DAFTAR ISI	MENAMBAHKAN RESENSI BUKU, MEMBUAT SKETSA VISUAL BUKU	
19-11-2021	KONSEP VISUAL, SKETSA SAMPUL, LAYOUT, ILUSTRASI, FOTOGRAFI & PEMILIHAN TIPOGRAFI, WARNA	LANJUT KE DIGITAL	
26-11-2021	MEMBAHAS PROGES EDIT DIGITAL BUKU YANG SUDAH DIBUAT	OUTLINE TIPOGRAFI SAMPUL DITIPISKAN, GAMBAR HEWAN DI SAMPUL LEBIH DI MUNCULKAN, NAMA DI SAMPUL BELAKANG DIJADIKAN SATU KOTAK, WARNA ORNAMEN DISESUAIKAN IDENTITAS GLZOO	
03-12-2021	LAYOUT ISI BUKU, GAYA ILUSTRASI OBJEK.	MELANJUTKAN SELURUH ILUSTRASI.	
06-12-2021	MEMBAHAS SELURUH ILUSTRASI OBJEK YANG TELAH DIBUAT, BESERTA LAYOUT DAN KONSEP.	MENAMBAHKAN ILUSTRASI ORNAMEN YANG BERKORELASI DENGAN OBJEK	

Ketua Jurusan:



(Dwisanto Sayogo, M.Ds)


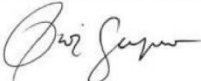
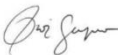
Pembimbing,



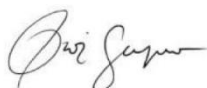
(.....Dwisanto Sayogo, M.Ds.....)

**LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

NAMA : DANAR PUSPITO TRIHANDOKO NIM : 11191026
SEMESTER : 11 TAHUN AKADEMIK : 2021
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU EDUKASI “MARI MENGENAL SATWA GEMBIRA LOKA ZOO”
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN PELESTARIAN HEWAN DI GEMBIRA LOKA ZOO
YOGYAKARTA BAGI REMAJA
PEMBIMBING : DWISANTO SAYOGO, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
13-12-2021	MEMBAHAS DESAIN FINAL/AKHIR DARI BUKU YANG TELAH DIBUAT.	MENAMBAHKAN BAGIAN SUPERVISI PADA IDENTITAS BUKU, SERTA MENGOREKSI WARNA ILUSTRASI ORNAMEN OBJEK SATWA ASTRONOTUS.	
20-12-2021	MEMBAHAS TAHAP PENULISAN SKRIPSI, MEMATANGKAN BAGIAN BAB III KONSEP PERANCANGAN, BAB IV DESAIN, SAMPAI BAB V PENUTUP. ACC, siap untuk diujikan  4 Januari 2022	MELANJUTKAN PENULISAN SAMPAI SELESAI.	

Ketua Jurusan:



(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,



(.....Dwisanto Sayogo, M.Ds.....)