

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pengantar karya tugas akhir yang berjudul “MEDIA EDUKASI INTERAKTIF “CULA SATU” UNTUK ANAK-ANAK SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BADAK JAWA DAN HABITATNYA”. Penulisan pengantar ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menjalani ujian sidang tugas akhir pada program Desain Komunikasi Visual di Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

Selama masa penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak sekali bimbingan, baik berupa moril maupun materil dari berbagai pihak, yang telah mendukung penulis menyelesaikan prosesnya sampai pada tahap ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang tanpa rahmat-Nya penulis tidak akan bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Kedua Orang tua, Sukarjo. S, dan Krislina Hutapea yang selalu mendoakan dan selalu memberikan dukungan moral dan materi kepada penulis.
3. Bapak Dr. Didit Widiatmoko, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Kreatif Industri.
4. Bapak Riksa Belasunda, Drs., S.St., M.Ds selaku Dosen Wali yang selalu memberikan masukan dan solusi dalam proses perkuliahan.
5. Bapak Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi semangat dan berbagi pengalaman dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Jerry Dounald Rahajan, ACA., S.Sn., M.Ds selaku Dosen Penguji yang selalu memberi masukan dan penjelasan mengenai alternatif solusi yang baik.

7. Bapak Aris Rahmansyah, S.Sn., M.Ds selaku Dosen Penguji yang selalu memberi masukan dan penjelasan mengenai penulisan dan perancangan tugas akhir..
8. Bapak Lingga Agung S.I.Kom selaku Dosen Penguji yang selalu memberikan koreksi pada penulisan laporan ini dengan caranya yang unik, dan juga membuat suasana proses preview tugas akhir menjadi lebih bermakna.
9. Bapak Dr. Ir. Moh. Haryono. MSi selaku ketua Balai Taman Nasional Ujung Kulon yang telah meluangkan waktunya untuk bersedia memberikan informasi mengenai konservasi dan pelestarian Badak Jawa di Ujung Kulon.
10. Bapak Sani selaku asisten riset *World Wide Fund* (WWF) yang telah meluangkan waktunya untuk bersedia memberikan informasi mengenai Badak Jawa.
11. Sahabat-sahabat angkatan 2010 khususnya peminatan Multimedia yang telah berbagi pengalaman dan ilmu kepada penulis.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih pula kepada semua orang yang tidak tersebut namanya, yang telah membantu penulis dalam segala hal, serta mengiringi penulis hingga pada titik ini. Semoga semua kebaikan yang mereka berikan mendapat imbalan yang berlipat dari Tuhan Yang Maha Esa.

Bandung,4 Juli 2014

Penulis,
Mario

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR MOTO DAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Perancangan	4
1.2.1. Identifikasi Masalah	4
1.2.2. Rumusan Masalah	4
1.2.3. Ruang Lingkup Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan	5
1.4 Manfaat Perancangan	5
1.4.1. Bagi Daerah	5
1.4.2. Bagi Penulis	6
1.4.3. Bagi Masyarakat	6
1.5 Cara Pengumpulan Data	6
1.6 Kerangka Perancangan	7
1.7 Pembabakan.....	9

BAB II. DASAR PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Media.....	10
-------------------------	----

2.1.1.	Definisi Media	10
2.1.2.	Jenis-jenis Media	10
2.1.3.	Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual	12
2.1.3.1.	Ilustrasi	12
2.1.3.2.	Warna.....	13
2.1.3.3.	Tipografi	14
2.1.3.4.	<i>Layout</i>	15
2.1.3.5.	Logo	15
2.1.3.6.	Antarmuka Pengguna (<i>User Interface</i>).....	16
2.2	Tinjauan Multimedia... ..	18
2.2.1.	Definisi Multimedia.....	18
2.2.2.	Jenis-jenis Multimedia.....	18
2.2.3.	Karakteristik Multimedia Untuk Kepentingan Edukasi	19
2.3	Tinjauan Edukasi	20
2.3.1.	Definisi Edukasi	20
2.3.2.	Tujuan Edukasi	20
2.4	Tinjauan <i>Game</i>	22
2.4.1.	Definisi <i>Game</i>	22
2.4.2.	Jenis <i>Game</i>	23
2.5	Tinjauan Pelestarian	24
2.5.1.	Definisi Pelestarian.....	24
2.5.2.	Konservasi	24
2.6	Kajian Faktual	25
2.6.1.	Anak-anak.....	25
2.6.2.	Perkembangan Anak.....	26
2.6.3.	Minat Anak	27

BAB III. DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Data.....	28
3.1.1	Data Taman Nasional Ujung Kulon	28

3.1.1.1. Visi dan Misi	29
3.1.1.2. Keadaan Umum	29
3.1.1.3. Zonasi Kawasan	29
3.1.1.4. Ekosistem Ujung Kulon	30
3.1.1.5. <i>Flora</i>	30
3.1.1.6. <i>Fauna</i>	31
3.1.2 Data Badak Jawa	31
3.1.2.1. Identifikasi Badak Jawa	32
3.1.2.2. Ancaman Badak Jawa	33
3.1.2.3. Pelestarian Badak Jawa	35
3.1.3 Data Khalayak Sasaran	35
3.1.3.1. Data Demografis	35
3.1.3.2. Data Psikografis	36
3.1.3.3. Data Geografis	36
3.1.3.4. Data Perilaku Konsumen	36
3.1.3.5. Data Pengalaman Pengguna	36
3.1.4. Data Proyek Sejenis	36
3.1.4.1. Belantara	37
3.1.5. Data Hasil Observasi	37
3.1.6. Data Hasil Wawancara	40
3.1.7. Data Hasil Kuisioner	42
3.2 Analisis	44
3.2.1. Analisis Sebab Akibat	44
3.2.2. Analisis Perbandingan	45
3.2.3. Analisis SWOT	46
3.2.4. Skema Analisis	48

BAB IV. KONSEP & HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep	49
4.1.1. Konsep Pesan	51

4.1.2. Konsep Kreatif.....	45
4.1.3. Konsep Media.....	52
4.1.4. Konsep Visual.....	52
4.1.4.1. Studi Karakter.....	53
4.1.4.2. Ilustrasi	56
4.1.4.3. Tipografi	57
4.1.4.4. Warna.....	58
4.1.4.4. <i>Layout</i>	59
4.2 Proses Perancangan	60
4.2.1. Konsep Perancangan.....	60
4.2.2. <i>Flowchart</i>	64
4.2.3. <i>Wireframe</i>	65
4.3 Hasil Perancangan	65
4.3.1. Karakter	65
4.3.2. Logo.....	69
4.3.3. Tombol Navigasi	70
4.3.4. <i>User Interface</i>	71
4.3.5. Skema Perancangan.....	81

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran	82

DAFTAR PUSTAKA	84
-----------------------------	----

LAMPIRAN	86
-----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Taman Nasional Ujung Kulon	28
Gambar 3.2	Badak Jawa	33
Gambar 3.3	Badak Jawa Mengasuh Anak	33
Gambar 3.4	Kegiatan Belantara	37
Gambar 4.1	Referensi Penggayaan Visual	53
Gambar 4.2	Referensi Anak Badak	54
Gambar 4.3	Referensi Referensi Balita	54
Gambar 4.4	Referensi Atribut Pramuka	54
Gambar 4.5	Referensi Anak Laki-laki	55
Gambar 4.6	Referensi Ajag	55
Gambar 4.7	Referensi Ekspresi Balita	56
Gambar 4.8	Referensi Ekspresi Anak Laki-laki	57
Gambar 4.9	Referensi Latar Ujung Kulon	57
Gambar 4.10	Referensi <i>Font</i> KbPlanetEarth	58
Gambar 4.11	Referensi Alam	59
Gambar 4.12	Referensi Warna Pastel	59
Gambar 4.13	Referensi <i>User Interface</i>	60
Gambar 4.14	Sketsa Karakter Cula	66
Gambar 4.15	Karakter Cula.....	66
Gambar 4.16	Ekspresi Karakter Cula.....	67
Gambar 4.17	Sketsa Karakter Banu	67
Gambar 4.18	Karakter Banu.....	68
Gambar 4.19	Ekspresi Karakter Banu.....	68
Gambar 4.20	Sketsa Karakter Pendukung Ajag.....	69
Gambar 4.21	Karakter Banu Pendukung Ajag.....	69
Gambar 4.22	Logo Cula Satu	70
Gambar 4.23	Referensi Lingkungan Hidup	70
Gambar 4.24	Tombol Navigasi	71

Gambar 4.25	<i>Loading Page</i>	72
Gambar 4.26	Tampilan Pembuka.....	72
Gambar 4.27	Tampilan Pengenalan	73
Gambar 4.28	Tampilan Beranda	74
Gambar 4.29	Tampilan Main	74
Gambar 4.30	Tampilan Level 1.....	75
Gambar 4.31	Tampilan Level 2.....	76
Gambar 4.32	Tampilan Level 3.....	76
Gambar 4.33	Tampilan Level 4.....	77
Gambar 4.34	Tampilan Berhasil	78
Gambar 4.35	Tampilan Gagal	78
Gambar 4.36	Tampilan Ensiklopedia.....	79
Gambar 4.37	Tampilan Bantuan	79
Gambar 4.38	Tampilan Tentang.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Makna Warna Berdasarkan Lingkup Universal	27
Tabel 3.1	Potensi Fauna di Taman Nasional Ujung Kulon	31
Tabel 3.2	Hasil Persentase Tertinggi Kuesioner	43
Tabel 3.3	Hasil Analisis Perbandingan Proyek Sejenis.....	46
Tabel 3.4	Matriks SWOT	47
Tabel 4.1	<i>Taskflow</i>	65

DAFTAR BAGAN

Skema 1.1	Kerangka Berfikir	27
Skema 3.1	Analisis Data	48
Skema 4.1	<i>Taskflow</i>	64
Skema 4.2	Perancangan.....	81