

TUGAS AKHIR

GAME CETAK EDUKASI PENGENALAN SATWA LANGKA INDONESIA

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)




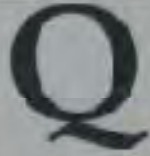
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun Oleh :
Sonya Widianingsih

NIM 41908010029

Pembimbing :
Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK GRAFIS & MULTIMEDIA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2013**

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sonya Widianingsih

NIM : 41908010029

Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, Juli 2013

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

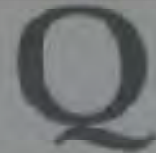
Yang menyatakan,




Sonya Widianingsih



LEMBAR PENGESAHAN
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA



Semester : Genap

Tahun Akademik : 2013/2014

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S1), Jurusan Desain Produk Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Game Cetak Edukasi Pengenalan Satwa Langka Indonesia

Disusun oleh

Nama : Sonya Widianingsih
NIM : 41908010029
Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS Langsung pada Sidang Sarjana
Tanggal 8 Juli 2013

Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Lukman Arlef, S.Ds, M.Sn.

Jakarta, 13 Juli 2013

Mengetahui

Ketua Koordinator Tugas Akhir

Zulfikar Sya'ban, S.Pd

Ketua Program Studi
Desain Produk

Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas Akhir tepat pada waktunya. Laporan Tugas Akhir ini dilaksanakan untuk dapat memenuhi salah satu syarat gelar sarjana Strata 1 (S1) pada jurusan Desain Produk – Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain di Universitas Mercubuana.

Judul Tugas Akhir yang telah disusun oleh penulis adalah “Game Cetak Edukasi Pengenalan Satwa Langka Indonesia”. Laporan Tugas Akhir ini meliputi beberapa aspek mengenai sebuah media pembelajaran kepada anak melalui metode bermain.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama melaksanakan serta menyelesaikan laporan ini, antara lain :

- ✓ Allah SWT yang telah memberikan anugrah yang melimpah berupa kehidupan, keluarga dan sahabat yang baik, dan dilancarkan semuanya.
- ✓ Kepada kedua orang tua tercinta beserta keluarga besar yang tidak berhenti mendoakan dan memberikan dukungan.
- ✓ Bapak Ir. Edy Muladi, M.Si, selaku dekan FTPD, bapak Hady Soedarwanto, ST, M.Ds sebagai kaprodi dan bapak Zulfikar Sa’ban SPd, selaku koordinator tugas akhir. Terima kasih atas semua saran dan bimbingannya selama pengerjaan tugas akhir dan pameran.
- ✓ Bapak Lukman Arief, S.Ds, M.Sn selaku dosen pembimbing yang sangat membantu saya dan telah sabar membimbing dan mengarahkan saya dalam mengerjakan tugas akhir ini.
- ✓ Semua dosen jurusan Desain Produk atas semua ilmu yang diberikan.
- ✓ Sahabatku seperjuangan selama berkuliah di Kampus Universitas Mercu Buana : Adi, Eda, Rikad, Euis, Qisty (Cumi), Tiwi, Sonya,

Wisnu, Fenny, Fahada dan Panji yang telah bersama-sama berjuang menyelesaikan tugas akhir ini.

- ✓ Teman-teman dari Starbuck KM 13,5.
- ✓ Teman-teman satu jurusan baik junior maupun senior yang selalu support selama ini.
- ✓ Murid-murid MCKids Ramayana Ciledug
- ✓ Terima kasih juga kepada TK. Kusuma Djaya yang telah memberikan tempat dan waktunya dalam pameran penulis.
- ✓ Mohon maaf kepada pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dan dengan segala keterbatasan dan kurangnya ilmu pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki, penulis mohon maaf atas segala kekurangannya.

Penulis juga mengharapkan saran-saran yang membangun bila mendapat kesalahan maupun kekurangan didalam penulisan laporan ini. Penulis harap laporan ini dapat memberi pengetahuan kepada pembaca pada umumnya.

Akhir kata apabila terjadi kesalahan penulisan yang tidak berkenan atau hal-hal lain, semua karena kekurangan dan kekhilafan penulis. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta,07 Juli 2013

Sonya Widianingsih

DAFTAR ISI

<i>ABSTRACT</i>	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISTILAH (<i>GLOSSARY</i>)	xiii
DAFTAR SINGKATAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Pemilihan Studi	1
1. Penjelasan Judul Perancangan	1
2. Latar Belakang Perancangan	2
3. Peluang dan Tantangan Studi	3
B. Originalitas (<i>State of The Art</i>).....	5
1. Referensi Karya Sejenis.....	5
2. Aspek Pembeda dengan Karya yang Akan Dibuat	7
BAB II METODOLOGI	
A. Tujuan dan Manfaat Perancangan	8
1. Tujuan Perancangan	8
2. Manfaat Perancangan	8
B. Kerangka Berfikir	10
C. Relevansi dan Kosekuensi Studi.....	11
1. Relevansi Studi	11
2. Kosekuensi Studi	11
D. Tema Desain	12
E. Pengumpulan Data	13
1. Metode Literatur	13
2. Observasi Lapangan	14
BAB III DATA PERANCANGAN	
A. Tabel Data Perancangan	16
B. Rincian Data Perancangan	19
1. Data Objek Perancangan	19
2. Data Inspirasi Game Yang Digunakan	45

3. Data Teknis Perancangan	50
4. Warna	60
C. Objek Referensi & Inspirasi	63
1. Objek Gambar Nyata	63
2. Ilustrasi dari Objek Nyata	63
3. Ilustrasi Habitat	64
4. Ilustrasi Logo.....	64
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	
A. Ide Perancangan Game Cetak Edukasi	65
1. Ide Desain.....	65
2. Inovasi Desain	66
B. Sasaran Desain.....	67
C. Pendekatan Estetis Desain	67
1. Moodboard.....	68
2. Analisa Moodboard	69
3. Uraian Analisa Moodboard	70
D. Muatan Lokal.....	73
E. Proses Perancangan (Strategi Desain)	74
1. Strategi Desain	74
2. Rincian Proses Perancangan.....	75
BAB V URAIAN KARYA PERANCANGAN	
A. Brain Game	80
1. Karakter Utama	81
2. Karakter Pendukung	83
B. Komponen Permainan.....	83
1. Tabel Permainan.....	83
2. Buku Peraturan Permainan.....	85
3. Topi Permainan	86
4. Misi Permainan (puzzle).....	90
5. Kartu Penghargaan & Pelanggaran	91
6. Dadu Permainan	93
BAB VI PAMERAN TUGAS AKHIR	
A. Tema/Tajuk Pameran.....	94
B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Pameran	94
C. Konsep Pameran.....	94
D. Susunan Acara.....	95

E. Media Publikasi	96
1. Standing Karakter	96
2. Banner	97
3. X-Banner.....	97
4. Kertas Bergambar & Stiker	98
5. T-shirt.....	99
F. Media Pendukung	100
1. Packaging	100
G. Informasi Pameran	102
1. Poster	102
2. Undangan	102
H. Foto Dokumentasi Pameran	103
KEPUSTAKAAN	105
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gb 1. Layout tabel permainan Jumanji (sumber:google.com).....	6
Gb 2. Papan permainan Jumanji (sumber:google.com).....	6
Gb 3. Kerangka Berfikir.....	10
Gb 4. Pembunuhan penyu (sumber: profauna.net).....	19
Gb 5. Penjualan orangutan (sumber:profauna.net).....	19
Gb 6. Badak Jawa (sumber:wwf.or.id)	22
Gb 7. Badak Jawa melalui cctv di hutan (sumber:wwf.or.id)	22
Gb 8. 3 bayi harimau Sumatera (sumber:wwf.or.id).....	27
Gb 9. Harimau Sumatera dewasa (sumber:wwf.or.id)	27
Gb 10. Kulit harimau Sumatera yang sering diperjual-belikan dalam pasar illegal (sumber:wwf.or.id)	27
Gb 11. Kampanye perlindungan harimau sumatera oleh WWF(sumber:wwf.or.id).....	27
Gb 12. Orangutan Boneo betina (sumber:wwf.or.id).....	32
Gb 13. Bayi orangutan Borneo (sumber:wwf.or.id)	32
Gb 14. Kegiatan penyadartahuan oleh WWF (sumber:wwf.or.id)	32
Gb 15. Komodo dalam penangkaran (sumber:Wikipedia.co.id)	37
Gb 16. Sepasang komodo dalam lubang (sumber:Wikipedia.co.id).....	37
Gb 17. Komodo menggunakan lidahnya sebagai radar (sumber:Wikipedia.co.id).....	37
Gb 18. Papan monopoli (sumber:google.com).....	49
Gb 19. Puzzle bergambar(sumber:goggle.com)	49
Gb 20. Papan ular tangga (sumber:google.com)	49
Gb 21. Seri A dan jenisnya (sumber:Wikipedia.com).....	55
Gb 22. Seri B dan jenisnya (sumber:Wikipedia.com).....	55
Gb 23. Seri C dan jenisnya (sumber:Wikipedia.com).....	55
Gb 24. Mesin offset (sumber:pabrikdus.com)	59
Gb 25. Mesin cetak plotter (sumber:pabrikdus.com).....	59

Gb 26. Mesin cetak digital (sumber:pabrikdus.com)	59
Gb 27. Mesin laminating (sumber:pabrikdus.com).....	59
Gb 28. MesinUV (Vernis) (sumber:pabrikdus.com).....	59
Gb 29. Mesin pond (sumber:pabrikdus.com)	59
Gb 30. Mesin hotprint (sumber:pabrikdus.com)	59
Gb 31. Warna subtractive (sumber : desaininspirasi.files.wordpress.com)...	61
Gb 32. Warna additive (sumber : desaininspirasi.files.wordpress.com).....	61
Gb 33. Warna primer & sekunder (sumber:desaininspirasi.files.wordpress.com)	62
Gb 34. Color wheel (sumber : desaininspirasi.files.wordpress.com).....	62
Gb 35. Color harmony (sumber : desaininspirasi.files.wordpress.com)	62
Gb 36. Komodo.....	63
Gb 37. Harimau Sumatera	63
Gb 38. Badak Jawa	63
Gb 39. Orangutan Borneo.....	63
Gb 40 dan 41 . Ilustrasi bentuk	63
Gb 42. Ilustrasi line	63
Gb 43. lilustrasi karakter pendukung	63
Gb 44. Ilustrasi hutan.....	64
Gb 45. ilustrasi perairan.....	64
Gb 46 dan 47. Ilustrasi logo POLISI.....	64
Gb 48. Ilustrasi Logo POLHUT	64
Gb 49. Ilustrasi Logo Dokter Hewan	64
Gb 50. Moodboard	68
Gb 51. Analisa Moodboard	69
Gb 52. Typografi	70
Gb 53. Strategi Desain.....	74
Gb 54. Brain RIMBA	80
Gb 55. Ino	81
Gb 56.Tigy	81

Gb 57. Ota	82
Gb 58. Ora	82
Gb 59. Polhut, Dokter Hewan, dan POLISI	83
Gb 60. Layout Tabel	83
Gb 61. Ilustrasi Tabel	84
Gb 62. Tabel Jadi	85
Gb 63. Ilustrasi Buku Peraturan	85
Gb 64. Buku Peraturan Jadi	86
Gb 65. Pola Topi Oangutan	86
Gb 66. Topi Oangutan	87
Gb 67. Pola Topi Komodo	87
Gb 68. Topi Komodo Jadi	87
Gb 69. Pola Topi Harimau Sumatera	88
Gb 70. Topi Harimau Sumatera Jadi	88
Gb 71. Pola Badak Jawa	89
Gb 72. Topi Badak Jawa Jadi	89
Gb 73. Ilustrasi Puzzle Bagian Depan	90
Gb 74. Ilustrasi Puzzle Bagian Belakang	90
Gb 75. Pisau pond	91
Gb 76. Puzzle Jadi	91
Gb 77. Ilustrasi Kartu Pelanggaran	92
Gb 78. Ilustrasi Kartu Penghargaan	92
Gb 79. Kartu Pelanggaran & Penghargaan	92
Gb 80. Pola Dadu	93
Gb 81. Dadu Jadi	93
Gb 82. Standing Karakter	96
Gb 83. Banner	96
Gb 84. X- Banner	97
Gb 85. Ilustrasi kertas bergambar	97
Gb 86. Ilustrasi stiker	98

Gb 87. Ketas Bergambar & stiker	99
Gb 88. T- shirt	99
Gb 89. Packaging Puzzle	100
Gb 90. Packaging Kartu Pelanggaran & Penghargaan	100
Gb 91. Packaging RIMBA	101
Gb 92. Poster	102
Gb 93. Undangan	102



DAFTAR LAMPIRAN

1. Kartu Asistensi	106
2. Surat Permohonan Peminjaman Tempat	108
3. Daftar Biaya Pengeluaran Tugas Akhir	109
4. Jadwal Kegiatan Tugas Akhir	110
5. Mind Map Rimba	111
6. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1990 Tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati Dan Ekosistemnya	112
7. Alasan Mengapa Tentara Mengenakan Baju Loreng	125



DAFTAR ISTILAH (GLOSSARY)

A

appendix (species yang dilarang untuk perdagangan komersial internasional karena sangat rentan terhadap kepunahan)

arboreal /ar-bo-re-al/ /arboréal/ **1** a berhubungan dng pohon; **2** n (organisme) yg hidup pd pohon atau di bawah naungan pohon (spt saprofit atau parasit).

B

C

D

deforestasi /de-fo-res-ta-si/ /déforestasi/ n penebangan hutan: *penyebab utama laju -- adalah kegiatan penebangan kayu komersial dl skala besar*

degradasi /deg-ra-da-si/ /dégradasi/ n kemunduran, kemerosotan, penurunan, dsb (tt mutu, moral, pangkat, dsb)

E

El Niño–Osilasi Selatan, atau **ENSO**, adalah gejala penyimpangan (anomali) pada suhu permukaan Samudra Pasifik di pantai Barat Ekuador dan Peru yang lebih tinggi daripada rata-rata normalnya

endemik (dari bahasa Yunani *en-* di dalam + *demos* rakyat) pada suatu populasi jika infeksi tersebut berlangsung di dalam populasi tersebut tanpa adanya pengaruh dari luar.

F

fisiologis /fi-si-o-lo-gis/ a bersifat fisiologi; berkenaan dng fisiologi

G

gambut /gam-but/ n tanah lunak dan basah, terdiri atas lumut dan bahan tanaman lain yg membusuk (biasanya terbentuk di daerah rawa atau di danau yg dangkal);

ganjar /gan-jar/ v, **mengganjar** /meng-gan-jar/ v **1** memberikan hadiah atau upah (sbg pembalasan jasa, perbuatan baik, dsb); menghadahi: *sejumlah uang telah disediakan perusahaan untuk ~ para pekerja yg berjasa*; **2** memberi hukuman: *hakim telah memutuskan ~ penjahat itu dua tahun hukuman penjara*;

gingiva atau **gusi**, terdiri dari jaringan mucosa yang menutupi tulang rahang.

H

hayati /ha-ya-ti/ a mengenai hidup; berhubungan dng hidup

I

inovasi /ino-va-si/ n **1** pemasukan atau pengenalan hal-hal yg baru; pembaharuan: -- *yg paling drastis dl dasawarsa terakhir ialah pembangunan jaringan satelit komunikasi*; **2** penemu-an baru yg berbeda dr yg sudah ada atau yg sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode, atau alat);

intelengensi adalah keahlian memecahkan masalah dan kemampuan untuk beradaptasi pada, dan belajar dari, pengalaman hidup sehari-hari

J
K
L
M

metabolisme /*me-ta-bo-lis-me/ /métabolisme/ n Kim 1* pertukaran zat pd organisme yg meliputi proses fisika dan kimia, pembentukan dan penguraian zat di dl badan yg memungkinkan berlangsungnya hidup; **2** proses perputaran; gerak berputar: *terjadinya -- mikrobiologis di dl tanah menghasilkan zat lemas*

N
O

observasi /*ob-ser-va-si/ /obsérvasi/ n* peninjauan secara cermat; *sebelum praktik mengajar, para calon guru mengadakan -- ke sekolah-sekolah;*

P

pembalakan /*pem-ba-lak-an/ n Hut* kegiatan penebangan untuk mendapatkan kayu bulat

preventif /*pre-ven-tif/ /prévéntif/ a* bersifat mencegah (supaya jangan terjadi apa-apa): *aturan itu bersifat --*

Q

R

S

stagnan /*stag-nan/ a cak* dl keadaan terhenti: *dewasa ini bursa sedang berada dl situasi*

T

terisolasi /*ter-i-so-la-si/ a* terasing; terpencil: *penduduk daerah pedalaman itu hidupnya ~ dr dunia luar,*

TRAFFIC, jaringan pemantau perdagangan satwa liar.

U

V

W

X

Y

Z

SINGKATAN

- CITES** = *Convention on International Trade in Endangered Species of Wild Fauna and Flora*
- IUCN** = *International Union for Conservation of Nature*
- WWF** = World Wide Fund for Nature

