

ABSTRAK

PERANCANGAN *ARTBOOK* HEWAN PURBAKALA DI JAWA BARAT UNTUK KALANGAN REMAJA DI KOTA BANDUNG

oleh

Williem Joelian

NRP 1064098

Jenis-jenis hewan saat ini makin beragam dan menarik, bahkan dalam satu species terdapat beraneka macam bentuk. Perbedaan jenis atau spesies yang ada disebabkan oleh kehidupan nenek moyang hewan-hewan tersebut, yaitu para hewan purbakala. Sebagai generasi muda Indonesia diharapkan untuk mengetahui dan mempelajari hewan purbakala karena selain bagian dari sejarah, juga memiliki peluang karir dalam bidang arkeologi. Namun, pelajaran sejarah di Indonesia belum disampaikan dengan baik dan benar kepada masyarakat sehingga semakin sedikit yang berminat dengan pelajaran sejarah lainnya, salah satunya arkeologi.

Oleh karena itu, tujuan dari perancangan ini adalah untuk memperkenalkan kembali arkeologi dan sejarah hewan purbakala yang sebenarnya tidak membosankan, dengan informasi berupa data dan aspek visual, sehingga dapat menarik minat masyarakat khususnya pelajar SMP dan SMA di Kota Bandung. Dengan demikian, diharapkan akan semakin banyak yang tertarik untuk mempelajari berbagai fosil hewan purbakala yang ada di Indonesia di kemudian hari.

Metode yang digunakan adalah dengan perancangan *artbook*, dilengkapi dengan AR code, yaitu sebuah aplikasi untuk menunjukan gambar tiga dimensi dari ilustrasi yang sudah disediakan oleh perancang, kemudian *gimmick*, serta ilustrasi sebagai media utama. Selain itu, didukung dengan media promosi berupa *flyer*, *x-banner*, dan poster. Melalui *artbook* ini masyarakat, terutama pelajar, dapat mengenal lebih dekat tentang arkeologi dan penemuan apa saja yang para arkeolog pernah temukan, sehingga dapat ikut melestarikan dan menjaga benda bersejarah termasuk fosil hewan purbakala yang merupakan bagian dari kekayaan bangsa Indonesia.

Kata kunci: arkeologi, *artbook*, hewan purbakala, Jawa Barat, sejarah

ABSTRACT

ARTBOOK DESIGN OF WEST JAVA PRE-HISTORIC ANIMALS FOR TEENAGER IN BANDUNG CITY

Submitted by

Williem Joelian

NRP 1064098

The variety of animals is getting richer and becoming more interesting, there are differences even within one species. These variations are caused by the life of their ancient ancestor. As the younger generation of Indonesia, we should know and learn Indonesia ancient animals as part of our history and also to open up opportunity to work in archaeology. Unfortunately, the history subject at school has not been taught effectively and interestingly. As a result only a few people are interested to history as a subject including archaeology.

Therefore, the objective of this design is to reintroduce archaeology and the history of the pre-historic animals in an interesting way by the use information and visual aid so that people, especially students of junior and senior high schools in Bandung, will be interested in learning history. In the end it is expected that there will be more people interested in learning animal fossils in Indonesia in the future.

The method employed in this study is by designing an artbook which is completed with AR code, an application to show the 3D illustration of the images. Other supporting media includes gimmicks, flyers, x-banners, and posters. Through this artbook people, especially students, will have a better knowledge about archaeology and the discoveries which have been made so that they will participate in preserving Indonesia historical artifacts including ancient animal fossils which is part of Indonesian wealth.

Keywords: ancient animals, archaeology, artbook, history, West Java

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DALAM LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
 BAB I : PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	2
1.5 Skema Perancangan.....	4
 BAB II : LANDASAN TEORI.....	 5
2.1 Hewan Purbakala.....	5
2.1.1 Hewan Purbakala di Indonesia.....	5
2.1.2 Fosil Hewan Purbakala yang dilindungi Perundang-Undangan Indonesia.....	5
2.2 Psikologi Remaja.....	6
2.3 Buku.....	6
2.3.1 Jenis-jenis Buku Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan....	6
2.3.2 Buku Fiksi dan Non-Fiksi.....	8
2.4 <i>Artbook</i>	8
2.5 Ilustrasi.....	9
2.6 Komunikasi Massa.....	10
2.6.1 Definisi Komunikasi Massa.....	10

2.6.2 Media Komunikasi Massa.....	10
2.6.3 Model-model Komunikasi Massa.....	11

BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta.....	12
3.1.1 Balai Arkeologi Bandung.....	12
3.1.2 Rangkuman Wawancara dengan Bapak Lutfi Yondri, Senior Arkeolog di Balai Arkeologi Bandung.....	13
3.1.3 Kompas Gramedia.....	15
3.1.4 Kuesioner.....	16
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	19
3.2.1 <i>Segmenting, Targeting, Positioning</i> (STP).....	19
3.2.2 <i>Strength, Weakness, Opportunities, Threat</i> (SWOT) Hewan Purbakala di Indonesia.....	20
3.2.3 <i>Strength, Weakness, Opportunities, Threat</i> (SWOT) Artbook.....	21

BAB IV : PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi.....	23
4.2 Konsep Kreatif.....	24
4.2.1 Tipografi.....	24
4.2.2 Warna.....	25
4.2.3 Ilustrasi.....	25
4.3 Konsep Media.....	26
4.4 Hasil Karya.....	27
4.4.1 Sampul Buku.....	27
4.4.2 <i>Title Page</i> , Kata Pengantar, dan Latar Belakang.....	28
4.4.3 Daftar Isi, Penjelasan AR-Code, dan Penjelasan Zaman.....	29
4.4.4 Isi Buku.....	31
4.4.5 <i>Packaging</i>	41
4.4.6 Spesifikasi Buku.....	42
4.4.7 Media Promosi.....	42
4.4.8 Gimmick.....	43

4.5 Budgeting.....	45
BAB V PENUTUP.....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	4
Gambar 3.1 Gedung Balai Arkeologi Bandung.....	12
Gambar 3.2 Logo Kompas Gramedia.....	15
Gambar 3.3 Diagram hasil kuesioner mengenai pernah tidaknya responden ke Museum Geologi Bandung.....	16
Gambar 3.4 Diagram hasil kuesioner mengenai informasi fosil di Museum Geologi Bandung.....	16
Gambar 3.5 Diagram hasil kuesioner mengenai pengetahuan responden terhadap hewan purbakala di Indonesia.....	17
Gambar 3.6 Diagram hasil kuesioner mengenai media dimana responden mendapatkan informasi tentang hewan purbakala di Indonesia..	17
Gambar 3.7 Diagram hasil kuesioner mengenai penting tidaknya mempelajari hewan purbakala di Indonesia.....	18
Gambar 3.8 Diagram hasil kuesioner mengenai perlu tidaknya buku yang berilustrasi sebagai media informasi mengenai hewan purbakala di Indonesia	18
Gambar 4.1 Font Poiret One.....	24
Gambar 4.2 Font Roboto.....	24
Gambar 4.3 Font High Tower Text.....	24
Gambar 4.4 Warna layout Artbook hewan purbakala di Jawa Barat.....	25
Gambar 4.5 Contoh ilustrasi gajah purba Tetralophodon bumiajuensis.....	26
Gambar 4.6 Sampul Artbook.....	27
Gambar 4.7 Sampul Artbook yang diaplikasikan ke buku.....	27
Gambar 4.8 Title Page.....	28
Gambar 4.9 Kata Pengantar.....	28

Gambar 4.10 Latar Belakang.....	29
Gambar 4.11 Daftar Isi.....	29
Gambar 4.12 Penjelasan AR-Code.....	30
Gambar 4.13 Penjelasan Zaman.....	30
Gambar 4.14 Halaman 5-6.....	31
Gambar 4.15 Halaman 7-8.....	32
Gambar 4.16 Halaman 9-10.....	32
Gambar 4.17 Halaman 11-12.....	33
Gambar 4.18 Halaman 13-14.....	33
Gambar 4.19 Halaman 15-16.....	34
Gambar 4.20 Halaman 17-18.....	34
Gambar 4.21 Halaman 19-20.....	35
Gambar 4.22 Halaman 21-22.....	35
Gambar 4.23 Halaman 23-24.....	36
Gambar 4.24 Halaman 25-26.....	36
Gambar 4.25 Halaman 27-28.....	37
Gambar 4.26 Halaman 29-30.....	37
Gambar 4.27 Halaman 31-32.....	38
Gambar 4.28 Halaman 33-34.....	38
Gambar 4.29 Halaman 35-36.....	39
Gambar 4.30 Halaman 37-38.....	39
Gambar 4.31 Halaman 39-40.....	40
Gambar 4.32 Halaman 41-42.....	40
Gambar 4.33 Halaman 43-44.....	41
Gambar 4.34 Packaging depan dan belakang.....	41

Gambar 4.35 X-banner.....	42
Gambar 4.36 Video Promosi.....	43
Gambar 4.37 Poster.....	43
Gambar 4.38 T-shirt Purbakala.....	44
Gambar 4.39 Stiker Purbakala.....	44



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Biaya Produksi Buku.....	45
Tabel 4.2 Tabel Biaya Produksi Media Promosi.....	45
Tabel 4.3 Tabel Total Biaya Produksi.....	46

