

**PERANCANGAN BUKU BERGAMBAR
MENGENAL ANJING PITBULL**



KARYA DESAIN

**Andhi Widyatmoko
0311346023**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009**

**PERANCANGAN BUKU BERGAMBAR
MENGENAL ANJING PITBULL**



KARYA DESAIN

**Andhi Widyatmoko
0311346023**



KT003255

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009**

PERANCANGAN BUKU BERGAMBAR MENGENAL ANJING PITBULL

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3189/H/9/2009
KLAS	
KETERIMA	29-9-2009 TTD.



KARYA DESAIN


Andhi Widyatmoko
NIM 0311346023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2009

Tugas Akhir Desain berjudul:

Perancangan Buku Bergambar Mengenal Anjing Pitbull, diajukan oleh Andhi Widyatmoko, NIM 0311346023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 26 Juni 2009 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Drs. Arif Agung S, M.Sn

NIP : 132061187

Pembimbing II



Hesti Rahayu, S.Sn

NIP : 1322 06674

Cognate



Drs. Asnar Zacky.

NIP. 131 474 338

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP. 132 133 718

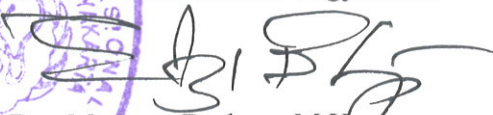
Ketua Jurusan Desain



Drs. Lasiman, M.Sn

NIP. 131 773 135

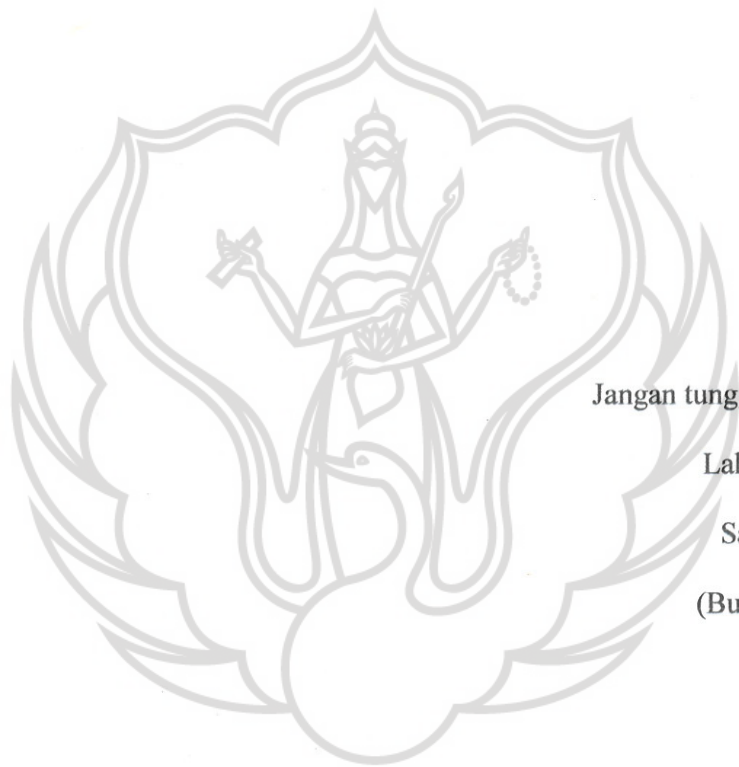
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Drs. M. Agus Burhan , M.Hum

NIP 131 567 129





Jangan tunggu pemimpin

Lakukan sendiri

Satu demi satu

(Bunda Theresa)

Orang besar tidak dilihat dari

seberapa besar kita memberi

Tetapi seberapa besar kita berbagi

(Andhi Widyatmoko)

KATA PENGANTAR

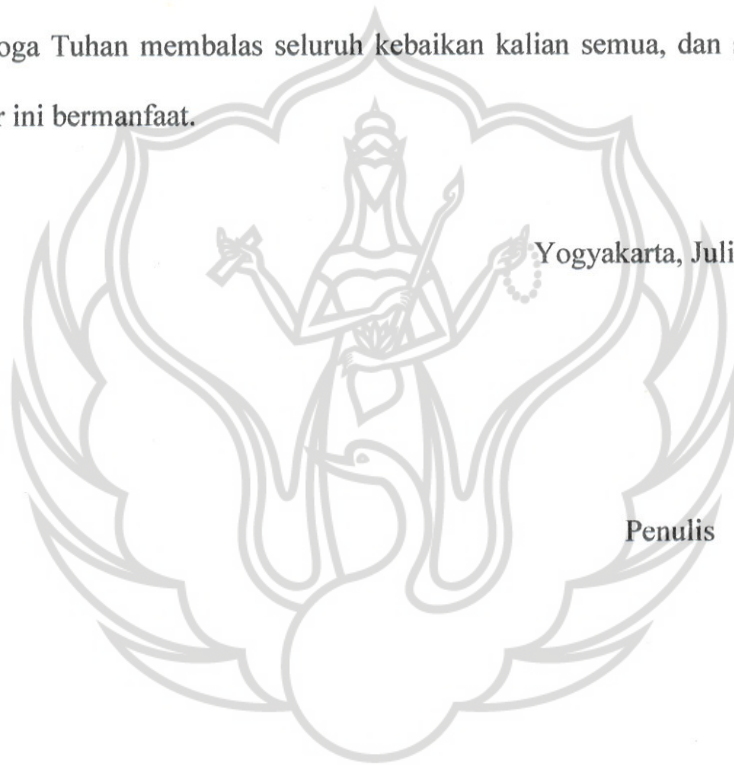
Puji Tuhan atas segala karunia dan bimbinganNya, sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis berharap dengan terselesaikannya tugas akhir ini dapat membahagiakan kedua orang tua, dan semoga kebahagiaan mereka dapat menjadi salah satu bakti kepada orang tua.

Penulis juga menyadari bahwa terwujudnya tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan banyak terima kasih dan rasa hormat kepada :

1. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Drs. Agus Burhan, M.Hum.
2. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Drs. Lasiman M.Sn
3. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Drs. Hartono Karnadi M.Sn.
4. Pembimbing I, Bpk. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. yang kesabarannya memberi arahan dan masukan hingga selesainya tugas akhir ini.
5. Pembimbing II, ibu Hesti Rahayu, S.Sn yang telah memberikan banyak bantuan dan masukan dalam pembuatan tugas akhir ini.
6. Segenap dosen program studi Diskomvis ISI Yogyakarta yang telah membukakan begitu banyak kemungkinan untuk mempelajari berbagai ilmu yang bermanfaat.
7. Segenap staf / karyawan Institut Seni Indonesia.

8. Terima kasih kepada kedua orang tuaku yang telah memberikan kepercayaan dan kesabaran, serta menjadi orang tua yang sempurna.
9. Seluruh kawan-kawan dan sahabat, Dedi, Yoga, Agung, Ade.
10. Teman-teman seperjuangan Otakanan 2003.
11. Teman-teman Institut Seni Indonesia.

Semoga Tuhan membalas seluruh kebaikan kalian semua, dan semoga tugas akhir ini bermanfaat.



Yogyakarta, Juli 2009

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Tujuan Komunikasi.....	4
F. Manfaat Perancangan	4
G. Metode Perancangan.....	5
H. Sistematika Perancangan.....	7
I. Skematika Perancangan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI	10
A. Tinjauan tentang Buku dan Huruf.....	10
1. Sejarah dan Perkembangan Buku.....	10
2. Sejarah dan Perkembangan Huruf.....	15
3. Klasifikasi Buku.....	20
B. Tinjauan tentang Tata Desain Dalam Buku.....	25
1. Tipografi.....	25
2. Warna.....	27
3. Layout.....	29
C. Tinjauan tentang Anjing Pitbull.....	30
1. Sejarah Anjing Pitbull.....	30
2. Keistimewaan Anjing Pitbull.....	36

3. Standarisasi Anjing Pitbull.....	38
4. Melatih Anjing Pitbull.....	42
5. Perkembangan Anjing Pitbull di Indonesia.....	44
6. <i>Event</i> anjing Pitbull di Indonesia.....	46
7. Organisasi Pecinta Anjing di Indonesia.....	48
8. Peternak Anjing Pitbull di Indonesia.....	55
D. Analisa 5W + 1H.....	57
E. Analisa SWOT.....	59
F. Kesimpulan.....	60
BAB III KONSEP DESAIN.....	62
A. Konsep Kreatif.....	62
1. Tujuan Kreatif (<i>Creative Objective</i>).....	63
2. Strategi Kreatif (<i>Creative Strategy</i>).....	63
3. Isi Pesan.....	64
4. Bentuk Pesan.....	65
5. Strategi Visual.....	67
6. Bentuk Kreatif.....	68
7. Program Kreatif.....	69
8. Biaya Kreatif.....	76
B. Konsep Media.....	81
1. Tujuan Media.....	81
2. Strategi Media.....	81
a. Media Utama.....	83
b. Media Pendukung.....	84
3. Program Media.....	88
4. Biaya Media.....	89
BAB IV VISUALISASI DESAIN.....	94
A. Tujuan Tata Desain.....	94
B. Strategi Tata Desain.....	95
C. Strategi Tata Layout.....	99

D. Biaya Tata Desain.....	103
E. Program Tata Desain.....	103
BAB V PENUTUP	153
A. Kesimpulan.....	153
B. Saran.....	154
C. Daftar Pustaka.....	156

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gb 1. Gambar tangan pada dinding.....	11
Gb 2. Huruf Demotik pada batu.....	11
Gb 3. Kertas Papyrus.....	12
Gb 4. Penulisan huruf pada daun lontar.....	13
Gb 5. Penulisan huruf Cina pada kayu yang disatukan.....	13
Gb 6. Bentuk kertas pada awal ditemukan.....	13
Gb 7. Black Letter Script.....	14
Gb 8. Johann Gutenberg.....	15
Gb 9. Alat cetak yang ditemukan Johann Gutenberg.....	15
Gb 10. Huruf Hieroglyph.....	16
Gb 11. Ornamen dari huruf Didot yang bernama <i>Louvre Edition</i>	17
Gb 12. Pengembangan huruf Didot Dijaman modern dilengkapi dengan type family	17
Gb 13. Huruf Bodoni.....	18
Gb 14. Huruf <i>Italic</i>	18
Gb 15. Huruf Caslon.....	18
Gb 16. Huruf Goudy.....	19
Gb 17. Huruf Gillsans dan Pepertua.....	19
Gb 18. Huruf Warnock Pro.....	20
Gb 19. Warna Primer.....	28
Gb 20. Warna panas.....	28
Gb 21. Warna dingin.....	28
Gb 22. Pertarungan anjing dengan beruang.....	32
Gb 23. Pertarungan anjing dengan banteng.....	32
Gb 24. Pertarungan antar anjing dalam arena (pit).....	33
Gb 25. Anjing red nose.....	35
Gb 26. Anjing black nose.....	35
Gb 27. Anjing betina 1 tahun.....	39
Gb 28. Contoh warna anjing Pitbull.....	40
Gb 29. Anjing menggigit ban motor.....	43

Gb 30. Anjing melompat untuk mengigit ban mobil.....	43
Gb 31. Otot Pitbull yang berkembang sangat baik.....	44
Gb 32. Adu bagong.....	45
Gb 33. Logo PERKIN.....	52



BAB I

PENDAHULUAN

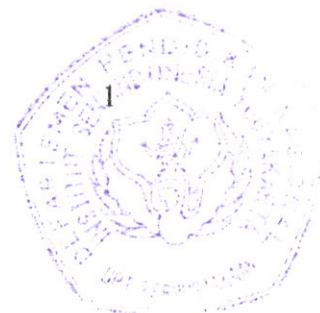


A. Latar Belakang Masalah

Bagi sebagian masyarakat, memelihara anjing sudah menjadi hal yang biasa. Ada banyak alasan kenapa seseorang memutuskan untuk memelihara anjing. Pada awalnya anjing dipelihara dan digunakan untuk membantu manusia mengerjakan sesuatu seperti berburu dan menggembala ternak. Seiring perkembangannya, kemampuan anjing pun ditingkatkan sesuai dengan kebutuhan manusia. Pada masa sekarang, kemampuan dan kelebihan anjing masih dibutuhkan oleh manusia. Seekor anjing penjaga yang baik sering digunakan untuk menjaga rumah, kantor, pabrik, gudang, hingga konser musik. Seekor anjing pelacak yang baik, akan sangat membantu kerja kepolisian dalam melacak keberadaan bahan peledak, senjata api, narkotika, bahan kimia berbahaya, hingga melacak jejak pelaku kejahatan.

Selain itu masih banyak lagi kemampuan anjing yang dapat dimanfaatkan untuk membantu manusia. Hal tersebut membuktikan bahwa keberadaan anjing masih dibutuhkan oleh manusia. Walaupun demikian banyak juga masyarakat yang memelihara anjing karena tertarik oleh sifatnya yang setia dan bisa dijadikan teman atau sahabat.

Di dalam dunia anjing terdapat banyak sekali jenis ras yang membedakan antara satu dengan yang lain. Garis ras tersebut digunakan untuk menjaga keaslian garis darah dari keturunannya, yang nantinya akan



menentukan bentuk fisik dan karakter anjing tersebut. Dari banyak ras anjing, ada yang sudah sangat dikenal masyarakat karena anjing ras tersebut menjadi tokoh sebuah film layar lebar. Misalnya anjing ras Golden Retriever dikenal karena film Air Bud, anjing ras Great Dane dikenal karena film Scoobydoo, anjing ras Beagle dikenal karena film Super Dog, anjing ras Ci Hua Hua dikenal karena film Ci Hua Hua Story, dan masih banyak ras lainnya.

Dari banyaknya ras anjing yang sudah dikenal, ada satu ras yang sangat istimewa karena latar belakang sejarah nenek moyang, kemampuan fisik, bentuk fisik, karakter, kecerdasan, dan mentalnya. Ras tersebut dikenal dengan nama Pitbull. Di Indonesia keberadaan anjing ras Pitbull kurang dikenal masyarakat dengan baik. Banyak pandangan negatif yang dilekatkan pada anjing ras Pitbull. Sebagian masyarakat beranggapan anjing Pitbull adalah anjing yang digunakan khusus untuk aduan, galak, mematikan, agresif, suka menyerang manusia, tidak bisa bersosialisasi dengan baik dan cenderung menjadi anjing buas yang selalu ingin membunuh. Anggapan ini disebabkan oleh berita yang selalu melihat dari sisi negatif. Bahkan beberapa orang yang tidak suka dengan anjing jenis ini dan belum pernah memeliharanya, tetapi sudah mencoba berbicara mengenai karakter Pitbull.

B. Rumusan Masalah

Anjing ras Pitbull sering dianggap sebagai anjing buas yang tidak bisa dipelihara di rumah karena sudah terlanjur bercitra sebagai anjing khusus aduan. Oleh karena itu diperlukan sosialisasi yang baik agar masyarakat lebih

mengenal bagaimana karakter anjing ras Pitbull. Karena sebenarnya anjing ini adalah anjing yang sangat setia, cerdas, dan dapat menjadi penjaga dan sahabat yang baik di lingkungan keluarga.

Dari permasalahan yang ada, dapat dirumuskan, bagaimana merancang buku bergambar tentang anjing ras Pitbull untuk dipublikasikan di Indonesia. Sehingga buku bergambar ini dapat diterima dan disukai oleh masyarakat pada umumnya dan oleh pecinta anjing pada khususnya.

C. Batasan Masalah

1. Perancangan dibatasi pada pembuatan buku bergambar beserta media pendukungnya sebagai sarana memberikan pengetahuan tentang sejarah dan keistimewaan anjing ras Pitbull.
2. Jangkauan wilayah kegiatan komunikasi yang akan dilaksanakan adalah di Indonesia.

D. Tujuan Perancangan

1. Memperoleh konsep perancangan tentang buku bergambar yang menginformasikan tentang anjing ras Pitbul dalam hal sejarah, perawatan, hingga kemampuan anjing Pitbull melalui konsep yang tepat, dengan menyertakan gambar anjing Pitbull.
2. memperoleh desain yang artistik dan komunikatif sehingga image anjing ras Pitbull yang istimewa dan multiguna dapat dikomunikasikan dengan baik dan menarik kepada masyarakat melalui media buku bergambar.

E. Tujuan Komunikasi

1. Membangkitkan *awareness* / kesadaran konsumen akan keberadaan anjing ras Pitbull yang jika dipelihara dan dilatih dengan baik akan menjadi anjing yang multiguna dan bersahabat.
2. Menanamkan *image* kepada masyarakat bahwa anjing ras Pitbull bukanlah anjing yang semata mata hanya untuk ajang aduan, tetapi dapat juga menjadi anjing yang cocok dipelihara dalam keluarga dan dapat menjadi sahabat yang setia. Sehingga anggapan anjing buas tidak lagi melekat pada ras ini.

F. Manfaat Perancangan

- a. Bagi pemerhati dan pecinta anjing Pitbull, akan memperoleh masukan berupa konsep perancangan komunikasi visual yang baru dalam usaha memperkenalkan, memasyarakatkan, dan melestarikan ras anjing Pitbull, sehingga nantinya diharapkan akan membantu usaha memasyarakatkan anjing Pitbull di Indonesia.
- b. Bagi perancang, diharapkan akan memberikan pengetahuan terkait dengan strategi merubah citra negatif anjing Pitbull menjadi citra yang positif.
- c. Bagi lembaga pendidikan, dalam hal ini Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terutama pada program Studi Desain Komunikasi Visual, mendapatkan metode perancangan, sistematika penulisan, konsep

- perancangan yang bermanfaat bagi pengembangan studi dan memperbanyak wawasan mahasiswa terhadap perkembangan dunia anjing.
- d. Bagi masyarakat luas diharapkan tidak ada lagi kekhawatiran untuk bersahabat, memelihara dan melestarikan anjing ras Pitbull, karena anjing ini dapat menjadi anjing yang multiguna dan bersahabat dengan manusia.

G. Metode Perancangan

Dalam bagian metode perancangan ini secara garis besar akan dipaparkan tentang bagaimana cara mengelola permasalahan desain berdasarkan proses perancangan yang sistematis.

Metode Perancangan dalam Proyek Tugas Akhir ini secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Dilakukan di tempat pemeliharaan dan pembiakan anjing pitbull untuk mengetahui bagaimana lingkungan kandang dan perawatan sehari hari.

b. Wawancara

Dilakukan kepada peternak Pitbull dan pemelihara Pitbull untuk mengetahui secara langsung kesan kesan dan informasi tentang anjing Pitbull.

c. Kepustakaan

Pengumpulan data tulisan yang pernah ada mengenai anjing Pitbull.

d. Dokumentasi

Mengumpulkan dokumentasi baik tulisan, gambar, maupun rekaman video yang berhubungan dengan anjing Pitbull.

Pengumpulan data terkait tentang anjing ras Pitbull mencakup wilayah kota Yogyakarta.

2. Metode Analisis Data

Metode Analisis Data dilakukan dengan melakukan tinjauan terhadap masalah yang menjadi fokus perancangan buku bergambar dengan metode 5W + 1H selanjutnya kekuatan media buku bergambar menggunakan metode SWOT, *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (kesempatan), dan *Threats* (ancaman).

3. Tahapan Perancangan

Metode Konsep Perancangan dilakukan melalui beberapa tahapan konsep, yang meliputi:

a. Perencanaan Media

- Tujuan Media
- Strategi Media
- Program Media
- Biaya Media

b. Perencanaan Kreatif

- Tujuan Kreatif
- Strategi Kreatif
- Program Kreatif
- Biaya Kreatif

c. Metode Visualisasi Desain

- Rough Lay Out
berisi pembuatan Lay Out kasar
- Komprehensif Lay Out
berisi pembuatan Lay Out lengkap
- Final Desain

H. Sistematika Perancangan

Metode perancangan dilakukan agar perancangan nantinya tetap searah dengan sistematis dan mengacu pada rumusan masalah. Metode perancangan secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagian pertama berupa pendahuluan yang terdiri dari judul perancangan, latar belakang yang mendorong dilakukannya perancangan buku bergambar mengenal anjing Pitbull
2. Bagian kedua mengidentifikasi permasalahan dengan sub bagian yang terdiri dari pengetahuan tentang ras anjing Pitbull, perkembangan, serta situasi saat ini.

3. Bagian ketiga berupa konsep perancangan yang merupakan dasar pemikiran dan perancangan desain komunikasi visual berupa perencanaan media dan perencanaan kreatif.
4. Bagian terakhir yaitu visualisasi desain yang terdiri dari tujuan visual desain, strategi visual desain, dan program visual desain yang meliputi *rough layout*, *comprehensif layout*, sampai desain terpilih (*final design*).
5. Penutup, yang meliputi; kesimpulan dan saran.
6. Daftar Pustaka.



I. Skematika Perancangan

SKEMATIKA PERANCANGAN

