

Tugas Akhir Karya Seni

**PERANCANGAN WEBSITE BALAI KONSERVASI SUMBER DAYA
ALAM (BKSDA) YOGYAKARTA DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



HASTI ISMALIA

NIM. 0311381023

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

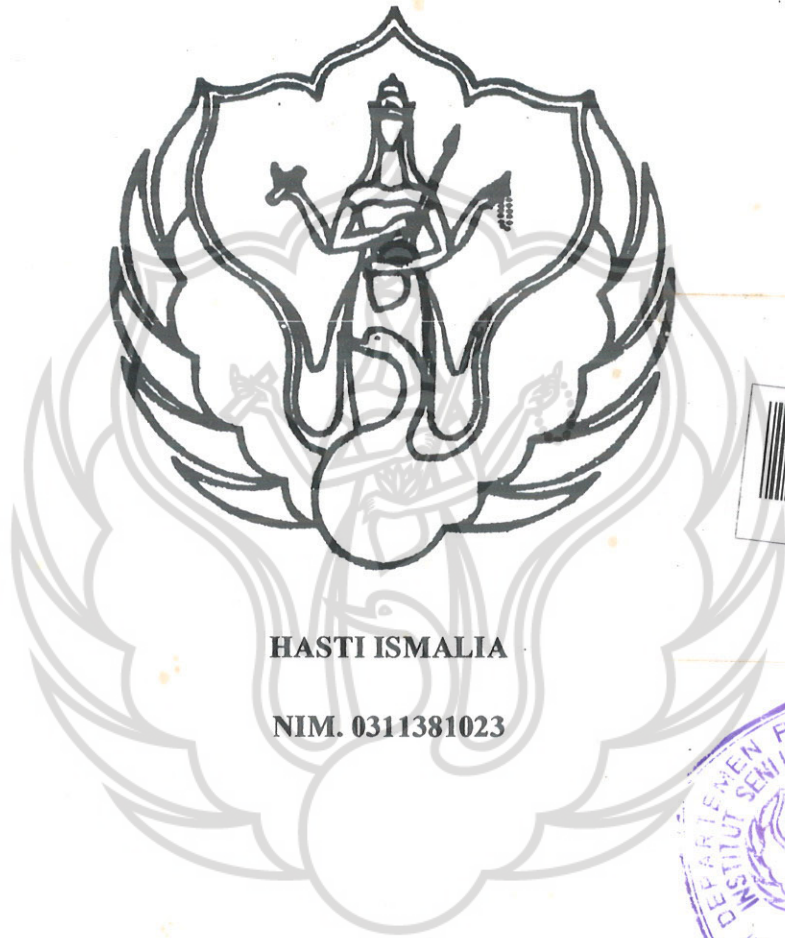
YOGYAKARTA

2009

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	2669/H/15/09
KLAS	
TERIMA	30-03-09
	TTD.

Tugas Akhir Karya Seni

**PERANCANGAN WEBSITE BALAI KONSERVASI SUMBER DAYA
ALAM (BKSDA) YOGYAKARTA DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



HASTI ISMALIA

NIM. 0311381023



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

YOGYAKARTA

2009

Tugas Akhir Desain Berjudul :

PERANCANGAN WEBSITE BALAI KONSERVASI SUMBER DAYA ALAM YOGYAKARTA DAN MEDIA PENDUKUNGNYA diajukan oleh Hasti Ismalia NIM, 0311381023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui, tim pembina tugas akhir pada tanggal 23 Januari 2009 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Umar Hadi, M.S.
NIP. 131474284

Pembimbing II/ Anggota




Drs. Wibowo, M.Sn.
NIP. 131661172

Cognate/ Anggota



Drs. Arif Agung S, M.Sn.
NIP. 132061187

KPS Desain Komunikasi Visual/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 132133718

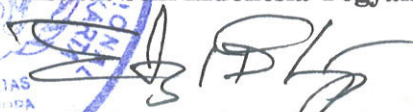
Ketua Jurusan Desain / Ketua



Drs. Lasman, M.Sn.
NIP. 131773135



**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP. 131567129

PERSEMBAHAN



Karya sederhana ini dipersembahkan untuk :

Ibu dan Bapak, yang telah mencurahkan segala kesabaran
membimbingku dengan do'a dan kasih sayang...

ABSTRAK

PERANCANGAN WEBSITE BALAI KONSERVASI SUMBER DAYA ALAM (BKSDA) YOGYAKARTA DAN MEDIA PENDUKUNGNYA

Oleh : Hasti Ismalia

Multimedia interaktif website adalah salah satu alternatif penyampaian pesan terhadap audience dalam bentuk audio visual. Audience dapat secara langsung berinteraksi dan memperoleh informasi mengenai apa yang diharapkan dari penyampaian lewat media ini. Sebagai kawasan konservasi dan cagar budaya, BKSDA berperan untuk mempromosikan dan menjaga kelestariannya melalui media-media yang diproduksi. Perancangan website ini dimaksudkan untuk mempublikasikan BKSDA sebagai lembaga yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan konservasi sumber alam hayati dan ekosistemnya. Media website mempunyai keunggulan yang tidak dimiliki oleh media lain yaitu informasi yang lebih mendetail, isi yang selalu *up-to-date*, selain itu juga, saat ini pengguna jasa internet semakin banyak, sehingga diharapkan dengan menggunakan media website serta didukung dengan media yang lain seperti merchandise, tujuan dan maksud perancangan web ini akan tercapai. Salah satu tugas pokok BKSDA adalah mengelola kawasan (hutan) konservasi di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Hutan Konservasi adalah kawasan hutan dengan ciri khas tertentu, yang mempunyai fungsi pokok pengawetan keanekaragaman tumbuhan dan satwa, serta ekosistemnya. Metode Penelitian yang digunakan adalah menggunakan pengumpulan data dari lembaga yang bersangkutan, dari data tersebut dibuat konsep desain yang sesuai dengan identitas lembaga yang dicerminkan dari tipografi, warna, dan tampilan halaman website. Perancangan website ini dapat dijadikan sarana bagi pengguna untuk mengetahui lebih lanjut tentang kawasan konservasi di Yogyakarta, mengenal profil lembaga BKSDA dan memberi penjelasan tentang prosedur penangkaran dan peredaran satwa dan tumbuhan langka.

Kata kunci : konservasi alam, website

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang mendalam kami panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Agung beserta Rasul-Nya atas terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan baik sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya penulisan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. H.M. Umar Hadi MS, selaku Pembimbing I
2. Drs. Wibowo, M.Sn , selaku Pembimbing II dan Dosen Wali
3. Drs. Arif Agung S, M.Sn , selaku Cognate
4. Drs. Hartono Karnadi M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Lasiman, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Segenap keluarga besar dosen Program Studi Diskomvis ISI Yogyakarta dan Staf atas ilmu yang bermanfaat dan telah diberikan begitu banyaknya.
7. Mas Koskow, terimakasih atas masukan dan pinjaman bukunya baik pribadi maupun dari *DiskomLib*.
8. Balai KSDA Yogyakarta yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melakukan penelitian.

9. Ibu dan Bapak tersayang, atas cinta, perhatian, semangat, kesabaran, do'a, dan dukungannya baik moral maupun materiil yang tak terbatas.
10. My beloved siblings : Mas Wildan dan Mba Alia atas do'a, kasih sayang dan dukungan selama ini.
11. Sahabat dan teman seperjuangan TA : Dyah Savitri, atas bantuan dan menjadi teman yang baik.
12. Teman-teman perjuanganku 'Otakanan 2003': Upit, Arry , Angel, Rumi, Singgih, Ipung, Dimas Wahyu , Atma (atas bantuannya di saat genting), Londho, dll. *Ganbatte ikimashou...*
13. Sahabat-sahabatku tercinta : Emma, Widy, Wike, walaupun jauh selalu memberi semangat penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
missin you, guys....
14. Teman-teman angkatan Puzzle 2002, Origami 2004 (Nina, erny,dll) ,Kotakpensil 2005.
15. Keluarga besar Diskomvis ISI Yogyakarta
16. Untuk teman-temanku yang tidak tersebut diatas, maaf dan terima kasih.

Penulis menyadari bahwa semuanya jauh dari sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan sarannya dari segenap pembaca terhadap tulisan dan karya ini. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang berarti. Amin.

Yogyakarta, 23 Januari 2009

Penulis

DAFTAR ISI

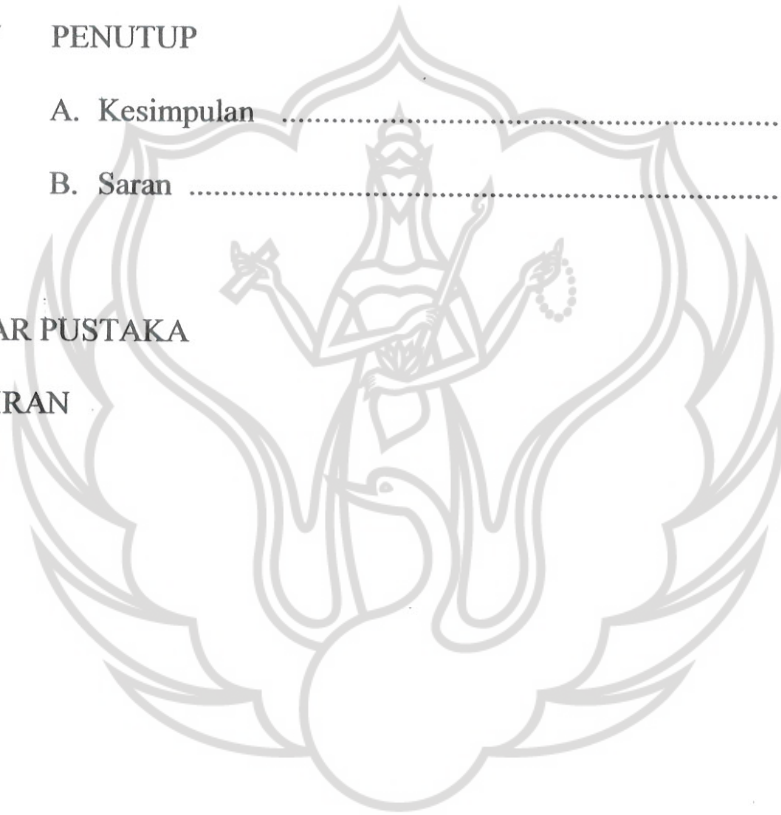
	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SKEMA	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Perancangan	8
D. Batasan Masalah	8
E. Metode Perancangan	9
F. Sistematika Perancangan	11
G. Skema Perancangan	14
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	
A. Identifikasi Data	15
1. Identifikasi Lembaga	
a. Profil BKSDA Yogyakarta	15

b. Struktur Organisasi	17
2. Identifikasi Objek	
a. Kawasan Konservasi	22
b. Kegiatan.....	69
c. Program Komunikasi Visual.....	71
B. Teori Media Data	72
C. Analisis Data Objek	84
a) Analisis SWOT BKSDA Yogyakarta	
1. Strength (Kekuatan)	84
2. Weakness (Kelemahan)	85
3. Opportunities (Kesempatan)	85
4. Threats (Ancaman)	86
b) Analisis SWOT media website	
1. Strength (Kekuatan)	86
2. Weakness (Kelemahan)	87
3. Opportunities (Kesempatan)	87
4. Threats (Ancaman)	87
D. Kesimpulan Analisa Data	88

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Kreatif	89
B. Strategi Kreatif	89
C. Program Kreatif	97

	D. Strategi Media	98
	E. Program Media	106
BAB IV	VISUALISASI DESAIN	
	A. Sinopsis	110
	B. Navigasi	111
	C. Lay Out	112
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	117
	B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kawasan Cagar Alam Imogiri.....	3
Gambar 2. Kawasan SM Paliyan.....	3
Gambar 3. Anggrek vanda tricolor	3
Gambar 4. Cover Buku Panduan Jalur Interpretasi Kawasan Konservasi.....	3
Gambar 5. penanaman kembali hutan gundul	16
Gambar 6. Suaka Margasatwa Sermo.....	20
Gambar 7. Peta Yogyakarta	22
Gambar 8. Peta Kulon Progo	26
Gambar 9. Peta Gunung Kidul	38
Gambar 10. Peta Bantul	51
Gambar 11. Peta Sleman	63
Gambar 12 Kebakaran Hutan	70
Gambar 13. Brosur Pemanfaatan Keanekaragaman hayati.....	72
Gambar 14. Permainan Ular tangga.....	72

DAFTAR SKEMA

	Halaman
Skema 1. Skematika Perancangan	14
Skema 2. Struktur Organisasi BKSDA Yogyakarta	18

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Meningkatnya ketertarikan masyarakat terhadap kawasan konservasi baik untuk tujuan observasi atau wisata alam saat ini membutuhkan media yang menginformasikan kondisi wisata secara umum potensi keanekaragaman hayati dan potensi wisata baik dalam kawasan maupun potensi wisata alam di luar kawasan konservasi.

Sejak jaman Belanda telah dilakukan upaya-upaya konservasi, antara lain dengan ditetapkannya kawasan-kawasan cagar alam atau *nature monumen* untuk perlindungan flora, fauna, dan habitat alamnya. Cagar alam yang pertama kali ditetapkan adalah Cagar Alam Pancoran Mas di Depok pada tahun 1930-an.

UU Pokok Kehutanan No. 5 Tahun 1967 memberikan arahan fungsi kawasan-kawasan konservasi sebagai berikut : cagar alam, suaka margasatwa, hutan wisata (terdiri dari taman wisata dan taman buru).UU No. 5 Tahun 1990 tentang konservasi sumber daya alam hayati dan ekosistemnya membagi kawasan konservasi sebagai berikut :

1. kawasan suaka alam terdiri dari cagar alam dan suaka margasatwa,

2. kawasan pelestarian alam terdiri dari taman nasional, taman wisata, dan taman hutan raya.

Sampai dengan tahun 1997 kita telah memiliki kawasan konservasi seluas ±21,3 juta ha di 374 lokasi, baik di daratan maupun perairan. Sebagian besar atau 50% kawasan-kawasan konservasi tersebut sebagai taman nasional.

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan provinsi yang mempunyai angka harapan hidup tertinggi di Indonesia yaitu 73 tahun, diantara daerah-daerah lain yang berkisar antara 70,8 tahun¹. Suasana yang kondusif dan nyaman memberikan kontribusi positif dalam kehidupan masyarakat sehingga turut menunjang usia harapan hidup lansia menjadi lebih panjang. Suasana yang nyaman tersebut didukung oleh factor lingkungan. Selain itu, pola hidup masyarakat Jawa yang masih memegang tradisi dan budaya. Upacara adat seperti Bekakak, Merti Dusun, Saparan Gunung Gamping masih rutin dilakukan tiap tahun. Begitu pula kegiatan seperti menumbuk padi dengan lesung, pembuatan kerajinan tradisional menjadi daya tarik wisatawan domestic dan asing.

Sebagai kawasan konservasi dan cagar budaya, BKSDA berperan untuk mempromosikan dan menjaga kelestariannya melalui media-media yang diproduksi. Salah satu tugas pokok BKSDA adalah mengelola kawasan (hutan) konservasi di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta . Hutan

¹ Data Statistik Indonesia, <http://www.datastatistik-indonesia.com>

Konservasi adalah kawasan hutan dengan ciri khas tertentu, yang mempunyai fungsi pokok pengawetan keanekaragaman tumbuhan dan satwa, serta ekosistemnya.

Kawasan konservasi yang berada dibawah pengelolaan BKSDA Yogyakarta meliputi Cagar Alam (CA) Imogiri, CA Gunung Gamping, Suaka Margasatwa Sermo dan Suaka Margasatwa Paliyan. Kawasan tersebut selain untuk konservasi oleh sebagian masyarakat juga untuk tujuan wisata alam.



Gambar 1. Kawasan Cagar Alam Imogiri

(Sumber : dok. BKSDA Yogyakarta)

Sebagai lembaga institusi pemerintah yang mempunyai peranan penting dalam konservasi sumber daya alam, BKSDA Yogyakarta belum mempunyai media, dalam hal ini website untuk mensosialisasikan fungsi dan peranannya dalam masyarakat. Perancangan website ini dimaksudkan untuk

mempublikasikan BKSDA sebagai lembaga yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan konservasi sumber alam hayati dan ekosistemnya. Media website mempunyai keunggulan yang tidak dimiliki oleh media lain yaitu informasi yang lebih mendetail, isi yang selalu *up-to-date*, selain itu juga, saat ini pengguna jasa internet semakin banyak, sehingga diharapkan dengan menggunakan media website serta didukung dengan media yang lain seperti merchandise, tujuan dan maksud perancangan web ini akan tercapai.

Hutan konservasi terdiri atas Kawasan Suaka Alam (KSA), yang terdiri dari Hutan Cagar Alam (CA), dan Hutan Suaka Margasatwa (SM); dan Kawasan Pelestarian Alam (KPA), yang terdiri dari Hutan Taman Nasional (TN), Hutan Taman Wisata Alam (TWA), dan Hutan Taman Hutan Raya (Tahura); serta Taman Buru (TB).



Gambar 2. SM Paliyan

(Sumber : dok. BKSDA Yogyakarta)

Kawasan Suaka Alam (KSA) adalah kawasan dengan ciri khas tertentu, baik di darat maupun di perairan yang mempunyai fungsi pokok sebagai kawasan pengawetan keanekaragaman tumbuhan dan satwa serta ekosistemnya yang juga berfungsi sebagai wilayah sistem penyangga kehidupan.

Kawasan Pelestarian Alam (KPA) adalah kawasan dengan ciri khas tertentu, baik di darat maupun di perairan yang mempunyai fungsi perlindungan sistem penyangga kehidupan, pengawetan keanekaragaman jenis tumbuhan dan satwa, serta pemanfaatan secara lestari sumber daya alam hayati dan ekosistemnya.



Gambar 3. Anggrek vanda tricolor, khas Merapi yang dilindungi keberadaannya (Sumber : dok. BKSDA Yogyakarta)

Sesuai dengan Keputusan Menteri Kehutanan Nomor : 6187/Kpts-II/2002 tanggal 10 Juni 2002 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Konservasi Sumber Daya Alam, dua aspek tugas pokok BKSDA DIY adalah :

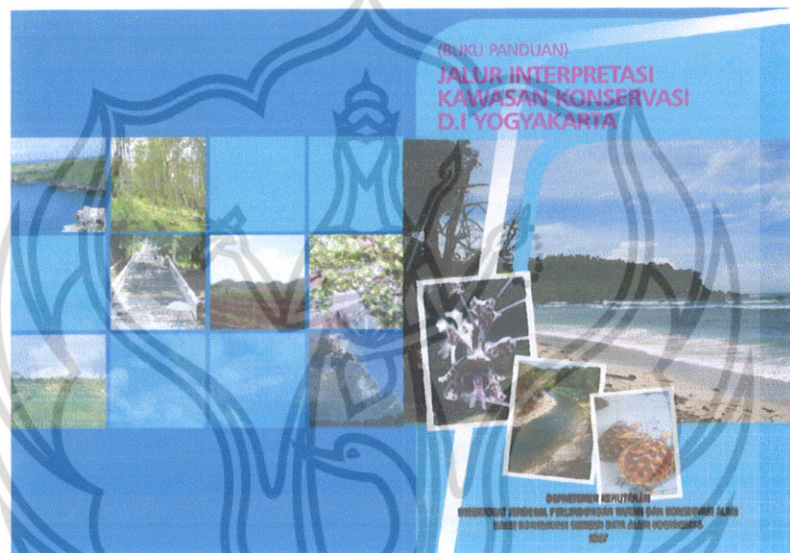
1. Melaksanakan pengelolaan kawasan konservasi, yaitu kawasan hutan Cagar Alam (CA), dan kawasan hutan Taman Wisata Alam (TWA),
2. Melaksanakan upaya konservasi tumbuhan dan satwa liar, baik di dalam habitatnya (konservasi in-situ) maupun di luar habitatnya (konservasi ex-situ)

Untuk menyelenggarakan tugas tersebut, Balai KSDA DIY mempunyai fungsi:

1. Menyusun Program Pengembangan Kawasan, Pemangkuhan Kawasan Suaka Alam
2. Melaksanakan konservasi perlindungan dan pemanfaatan kawasan serta jenis tumbuhan dan satwa.
3. Pengamanan kawasan dan jenis sumber daya alam hayati diluar kawasan.
4. Pembinaan cinta alam dan penyuluhan konservasi sumber daya alam.
5. Menyelenggarakan Administrasi Perkantoran/Ketata Usahaan Kantor

Dalam mengkampanyekan program kerjanya, KSDA telah menerbitkan media promosi berupa brosur, buku panduan interpretasi kawasan DIY, dan majalah Warta Konservasi yang terbit 4 bulan sekali dan dicetak

sebanyak 500 eksemplar. Jumlah produksi yang sedikit dikarenakan keterbatasan biaya yang ada, oleh karena itu majalah tersebut tidak sampai ke masyarakat luas, hanya dibagikan kepada instansi-instansi pemerintah dan lembaga-lembaga swadaya yang bergerak dibidang lingkungan. Dengan website ini, diharapkan masyarakat luas dapat memperoleh informasi tentang konservasi dengan biaya yang murah dan akses yang tidak terbatas.



Gambar 4. Cover Buku Panduan Jalur Interpretasi Kawasan Konservasi DI Yogyakarta (Sumber : dok. BKSDA Yogyakarta)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah adalah bagaimana merancang sebuah website yang dapat mengkomunikasikan lembaga KSDA melalui media website serta mendukung promosi sekaligus memuat informasi tentang konservasi alam yang dikelola BKSDA Daerah Istimewa Yogyakarta agar dapat mensosialisasikan fungsi dan peranan BKSDA kepada masyarakat secara luas.

C. Tujuan Perancangan

1. Menjadikan website ini menjadi sebuah karya yang menarik dan komunikatif
2. Website ini diharapkan sebagai media pendidikan lingkungan dan salah satu bentuk media informasi sehingga masyarakat menjadi lebih mengerti mengenai kawasan konservasi dan arti penting dari kegiatan konservasi.
3. Sebagai bentuk aktualisasi media dari Buku Panduan Jalur Interpretasi Kawasan Konservasi Daerah istimewa Yogyakarta.
4. Merancang website yang mendukung promosi wisata alam di wilayah Yogyakarta.

D. Batasan Masalah

Perancangan ini diberikan batasan masalah hingga pada proses penciptaan karya. Perancangan ini berupa sebuah website yang tentang BKSDA, selain

itu juga, media pendukung dari website yaitu merchandise seperti kaos, topi, dll

E. Metode Perancangan

a) Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data tentang aspek-aspek yang terkandung dalam sebuah website. Dalam pengumpulan data ini diharapkan dapat memberikan elemen-elemen dasar yang diperlukan untuk membangun suatu konstruksi yang kokoh dalam perancangan.

b) Metode Pengumpulan Data

- 1) Data Verbal digunakan sebagai data yang menyangkut tentang hal-hal teoritis. Data verbal akan diambil dari kajian pustaka, berupa buku-buku teori tentang website, lay-out dan referensi online.
- 2) Data Visual digunakan sebagai data yang memuat dokumentasi tentang konservasi alam yang dikelola BKSDA Yogyakarta

c) Analisis

Dalam menganalisis data menggunakan metode analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Treat) yaitu menganalisis kelebihan dan kekuatan (Strength) lembaga KSDA untuk lebih dioptimalkan kemampuannya, kemudian selanjutnya dipelajari kekurangannya (Weakness) untuk mengantisipasi dan mengatasi hal-hal yang tidak diinginkan. Langkah berikutnya adalah mencari semua peluang

(Opportunity) baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang serta mengantisipasi ancaman-ancaman (Treat) yang mungkin timbul.

d) Sintesis

Proses sintesis meliputi perencanaan media dan kreatif. Dengan mengacu pada hasil perencanaan kreatif dapat dibuat perancangan karya desain (artwork) sebagai hasil akhir.

e) Konsep Perancangan

- 1) Perencanaan Kreatif
 - a. Tujuan Kreatif
 - b. Strategi Kreatif
 - c. Program Kreatif
 - d. Biaya Kreatif
- 2) Perencanaan Tata Desain
 - a. Tujuan Tata Desain
 - b. Strategi Tata Desain
 - c. Program Tata Desain
 - d. Biaya Tata Desain

3) Visualisasi

- a. Penyusunan Materi

Data-data yang diperoleh disusun berdasar criteria yang akan dimasukkan ke dalam *frame by frame* website

- b. Penyusunan Skenario

Proses penataan scenario dilakukan berdasarkan data yang ada, kemudian dilakukan pemetaan urutan tiap halaman website yang ingin dirancang tata letaknya. Skenario ini sifatnya adalah sama dengan storyboard dan memiliki struktur rangkaian isi dari web dan tata letak tiap criteria. Sehingga dalam system navigasi website ini tidak terjadi *missing link*.

c. Digitalisasi Multimedia Website

Tahap akhir dari perancangan ini adalah eksekusi dengan format digital yang membutuhkan hardware sebuah unit PC (personal computer) dengan software yang mendukung dalam pengolahan website tersebut.

F. Sistematika Perancangan

Pada perancangan website ini sistematikanya adalah sebagai berikut :

Pada Bab I akan berisi :

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Masalah
- E. Metode Perancangan
- F. Sistematika Perancangan
- G. Skema perancangan

Bab II akan berisi tentang Identifikasi Masalah yang akan dijabarkan sebagai berikut :

- A. Identifikasi data
- B. Teori Media
- C. Analisis data

Pada Bab III yaitu Konsep Perancangan yang akan berisi :

- A. Tujuan Kreatif
- B. Strategi Kreatif
 - 1. Isi pesan
 - 2. Bentuk Pesan
 - a. Pesan Verbal
 - b. Pesan Visual
 - 1) Isi Pesan
 - 2) Teknis Visual
 - 3) Format Visual
 - 4) Format Audio
- C. Program Kreatif
 - 1. Penyusunan Sinopsis
 - 2. Pembuatan navigasi
 - 3. Pengambilan gambar
 - 4. Proses produksi

BAB IV VISUALISASI

- A. Sinopsis
- B. Navigasi
- C. Lay-Out
- D. Program Tata Desain



3. Skema Perancangan

