

**PERANCANGAN ILM**  
**“MARI MENANAM POHON”**  
**DI LINGKUNGAN TAMAN KANAK KANAK**



Disusun Oleh :

Yustina Indria

0311347024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2010**

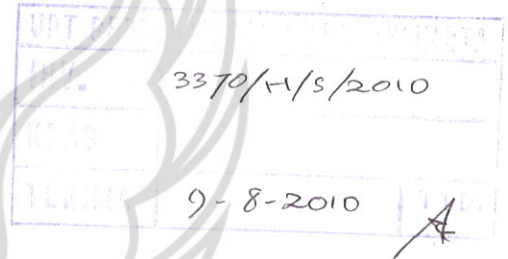
**PERANCANGAN ILM**  
**“MARI MENANAM POHON”**  
**DI LINGKUNGAN TAMAN KANAK KANAK**



Disusun Oleh :  
Yustina Indria  
0311347024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2010**

**PERANCANGAN ILM**  
**“MARI MENANAM POHON”**  
**DI LINGKUNGAN TAMAN KANAK KANAK**



**TUGAS AKHIR INI DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH GELAR SARJANA S1**  
**DALAM BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**2010**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :  
PERANCANGAN ILM “MARI MENANAM POHON DI LINGKUNGAN  
TAMAN KANAK KANAK” diajukan oleh Yustina Indria, NIM 0311347024,  
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim  
Penguji Tugas Akhir pada tanggal 30 Juli 2010 dan dinyatakan telah memenuhi  
syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn  
NIP 196604041992031002

Pembimbing II/Anggota



Indira Maharsi, S.Sn, M.Sn  
NIP 197209092008121001

Cognate/Anggota



Drs. Wibowo, M.Sn  
NIP 195703181987031002

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual/  
Ketua/ Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP 196502091995121001

Ketua Jurusan Desain/ Anggota

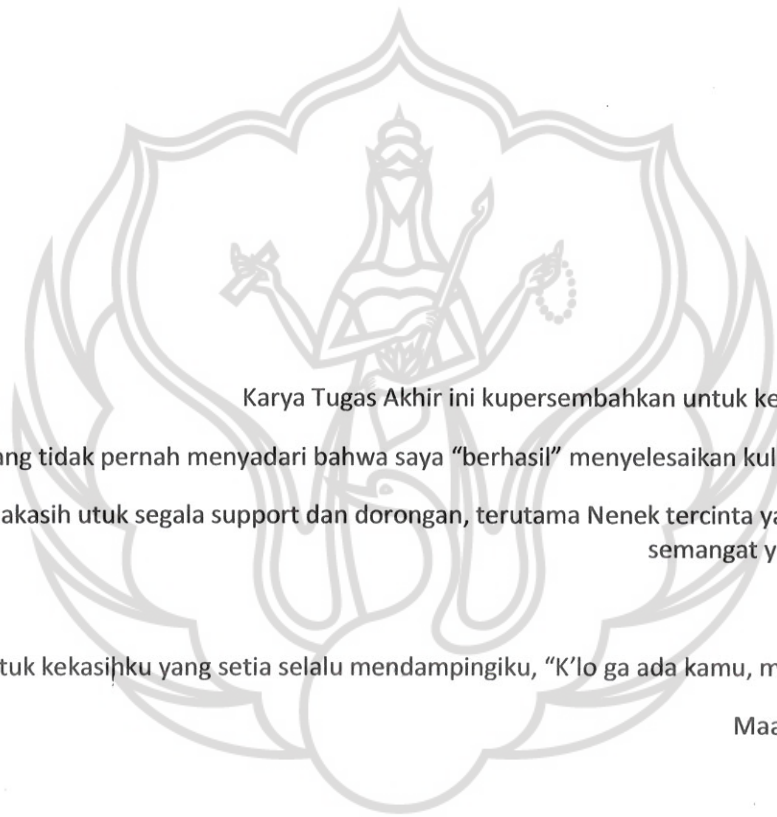


Drs. Lasiman, M.Sn.  
NIP 195705131988031001



Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.  
NIP 196004081986011001



Karya Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk kedua orangtua saya,  
yang tidak pernah menyadari bahwa saya “berhasil” menyelesaikan kuliah ini dengan baik.  
Trimakasih utuk segala support dan dorongan, terutama Nenek tercinta yang selalu memberi  
semangat yang mengebugebu.

SEMANGAT!!!

Dan utuk kekasihku yang setia selalu mendampingi, “K’lo ga ada kamu, mungkin ga’ lulus....”

Maaf sudah menunggu

[aku sayang kalian semua]

## KATA PENGANTAR

Selama dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, banyak sekali bantuan dari teman-teman dan orang terdekat yang selalu membantu dengan sepenuh hati demi kelancaran proses penyusunan. Untuk itu mengucapkan :

- Terimakasih kepada Yesus Kristus atas jalan yang sangat terang untuk membimbing setiap langkah langkahku.
- Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D sebagai Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa dan Jurusan Desain serta Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah banyak membantu selama masa kuliah bertahun-tahun ini.
- Dr. M. Agus Burhan, M. Hum sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Drs. Hartono Karnadi, M.Sn sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Drs. Lasiman, M.Sn sebagai Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Drs. Wibowo, M.Sn sebaga *cognate* dan Dosen Wali.
- Drs. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn sebagai Dosen Pembimbing I dan Indira Maharsi, M.Sn sebagai Dosen Pembimbing II yang sudah berbaik hati mau membimbing dan mendengarkan segala keluh kesah saat penyusunan Tugas Akhir ini.
- Kepada “tante-tante “ tercinta, trimakasih sudah mau berbagi rejeki untuk pelaksanaan Tugas Akhir ini, skali lagi trimakasih.
- Untuk Adikku Tersayang Ismara Indra, trimakasih juga untuk Support nya.

- Untuk kekasihku tercinta Satria Kurnianto “semoga menjadi VIDEOGRAFI yang handal”, SEMANGAT!!.
- Untuk lembaga GREENPEACE, trimakasih atas data-data yang telah diberikan, dan menjadi lancar penyusunan Tugas Akhir ini.
- Teman-teman otak kanan, trimakasih atas *moment* yang tak terlupakan, aku saying kalian semua.
- Dan teman-teman yang telah membantu dalam proses saya belajar hingga proses penyelesaian Tugas Akhir ini : Wisnu, Londo, Widuri, Enjhel, Upit, Adam, Singgih, Dimas dan Didit, Tilu, Ipung, Sompret dan semua teman-teman yang tidak dapat aku sebut satu persatu. Kalian yang terbaik.

Penulis berharap semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat berguna bagi yang membacanya, dan dapat menambah wawasan tentang ilmu visual khususnya untuk *target audience*-nya anak-anak. Penulis sadar, bahwa penulisan ini jauh dari kata sempurna, maka saran dan kritik sangat diharapkan untuk penulisan selanjutnya menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 30 Juli 2010

penulis

## ABSTRAKSI

Dunia anak-anak adalah dunia penuh keceriaan, dan taman bermain adalah tempat favorit mereka (anak-anak). Taman bermain diluar ruangan (out door) adalah taman bermain yang paling mengasyikan bagi anak-anak. Karena anak-anak akan merasa lebih bebas bergerak dan tak terbatas tanpa ruangan yang membatasi mereka. Dan sejalan dengan perkembangan jaman, lahan-lahan yang ada dipertkotaan semakin sempit untuk ruang gerak bermain anak-anak. Hal inilah yang menjadi pokok permasalahan, adanya penyempitan lahan bermain atas pembangunan yang sangat pesat, terutama gedung bertingkat dan perumahan. Hal ini jelas ada kaitannya dengan penyempitan hutan pada masa sekarang, pembangunan yang pesat dan kekritisn hutan. Lantas apa yang akan ditinggalkan oleh kita untuk anak cucu kita kelak? Apakah ruang bermain yang berbentuk dalam ruangan, ruang bermain yang tidak tampak alami. Ataupun hilangnya ruang gerak yang bebas untuk anak cucu kita bermain.

Ide dalam pencapaian komunikasi ini adalah untuk melestarikan hutan dan tetap meningkatkan daya bermain diluar ruangan yang lebih alami. Perancangan komunikasi tentang budaya mari menanam pohon untuk anak-anak TK yang lebih komunikatif dan efektif tanpa meninggalkan nuansa bermain sesuai dengan kebiasaan anak-anak.

Dan *Through The Line* adalah media yang tepat untuk mewujudkan visual dalam perancangan ini. Sesuai dengan pemahamannya, *Through The Line* mempunyai kebebasan seperti anak-anak. Diharapkan dalam hal ini dapat terjalin komunikasi yang bebas, efektif dan tepat sasaran.



## DAFTAR ISI

### I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Lingkup Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Perancangan	5
1. Data Yang Dibutuhkan	5
2. Metode Pengumpulan Data	6
3. Metode Analisis Data	7
G. Sistematika Perancangan	8
H. Skematika Perancangan	12

### II. IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS DATA

A. Identifikasi Data	13
1. Sosialisasi	13
2. Agen Sosialisasi	21
3. Kampanye	25
4. Jenis Media Iklan	26
5. Strategi Kreatif <i>Through The Line</i>	34
6. Tentang Greenpeace	44
a. Latar Belakang Lembaga	44
b. Motto, Visi Dan Misi Lembaga	62
c. Kampanye	62
d. Bergabung Dengan Greenpeace	73
e. Tips Hijau	75
f. Logo/Banner	77
g. Dukung Greenpeace	77
h. Foto	78
i. Greenpeace University	82
7. Data Lembaga	85
a. Posisi Lembaga (Greenpeace)	85
b. Lembaga Pesaing	85
c. Potensi Lembaga	86
d. Segmentasi Lembaga	86

i. <i>Target Lembaga</i>	87
ii. <i>Target Audience</i>	87
B. Analisis Data	87
1. Analisis Dan Identifikasi Data	87
a. Metode Swot	87
2. Analisis <i>Target Audience</i>	88
a. Personifikasi <i>Target Audience</i>	88
b. <i>Consumer Insight</i>	94
c. <i>Consumer Journey</i>	95
C. Kesimpulan Data	105
<i>PointOf Contact1</i>	105
<b>III. Konsep Perancangan</b>	
A. Konsep Media	136
1. Media Utama	136
2. Media Pendukung	139
B. Proses Kreatif	144
1. <i>What To Say And How To Say</i>	144
2. <i>Big Idea</i>	148
3. Konsep Kreatif	153
C. Program Media	167
D. <i>Bugeting</i>	169
<b>IV. METODE VISUALISASI DESAIN</b>	
A. Tujuan Tata Desain	171
B. Strategi Data Desain	171
C. Biaya Tata Desain	174
D. Program Tata Desain	176
1. Data Visual	176
2. Studi Warna	188
3. Studi Tipografi	189
4. Studi Icon	190
5. Studi Karakter	192
A. Ilustrasi	
i. <i>Ide Layout</i>	230
ii. <i>Comprehensive Layout</i>	230
B. <i>Unconventional Media</i>	
i. <i>Ide Layout</i>	234
ii. <i>Comprehensive Layout</i>	268
C. Media Pendukung	
i. <i>Ide Layout</i>	275
ii. <i>Comprehensive Layout</i>	276
<b>V. KESIMPULAN dan PENUTUP</b>	310
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	313
<b>LAMPIRAN</b>	315

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara yang mempunyai potensi tinggi mengenai hutan. Dan hutan di Indonesia sangat berpengaruh atas iklim yang ada di bumi, dan ada beberapa sumber mengatakan bahwa hutan di Indonesia merupakan paru-paru dunia. Menyimak hal ini, perkembangan hutan di Indonesia sungguh memprihatinkan. Terutama kawasan pulau Kalimantan. Jumlah hutan-hutan di Indonesia sekarang ini makin turun dan banyak dihancurkan berkat penebangan hutan, penambangan, perkebunan agrikultur dalam skala besar, dan aktivasi lain yang substansial, seperti memindahkan pertanian dan menebang kayu untuk bahan bakar. Luas hutan semakin menurun mulai tahun 1960. Hal ini jika dibiarkan akan berdampak buruk bagi anak cucu kita, karena anak cucu kita tidak akan menikmati kenikmatan hutan atas iklim dan ekosistemnya. Apa yang akan terjadi esok kurang lebih 30 tahun yang akan datang. Apakah anak cucu kita akan dapat merasakan hal yang sama ketika kita mengalami masa kanak-kanak dulu.

Dunia anak-anak adalah dunia penuh keceriaan, dan taman bermain adalah tempat favorit mereka (anak-anak). Taman bermain diluar ruangan (out door) adalah taman bermain yang paling mengasyikan bagi anak-anak. Karena anak-anak akan merasa lebih bebas bergerak dan tak terbatas tanpa ruangan yang membatasi mereka. Dan sejalan dengan perkembangan jaman, lahan-lahan yang ada dipertkotaan semakin sempit untuk ruang gerak bermain anak-

anak. Hal inilah yang menjadi pokok permasalahan, adanya penyempitan lahan bermain atas pembangunan yang sangat pesat, terutama gedung bertingkat dan perumahan. Hal ini jelas ada kaitannya dengan penyempitan hutan pada masa sekarang, pembangunan yang pesat dan kekritisian hutan. Lantas apa yang akan ditinggalkan oleh kita untuk anak cucu kita kelak? Apakah ruang bermain yang berbentuk dalam ruangan, ruang bermain yang tidak tampak alami. Ataupun hilangnya ruang gerak yang bebas untuk anak cucu kita bermain.

Ide dalam pencapaian komunikasi ini adalah untuk melestarikan hutan dan tetap meningkatkan daya bermain diluar ruangan yang lebih alami. Perancangan komunikasi tentang budaya mari menanam pohon untuk anak-anak TK yang lebih komunikatif dan efektif tanpa meninggalkan nuansa bermain sesuai dengan kebiasaan anak-anak.

Dan greenpeace sebagai lembaga terkait yang peduli terhadap permasalahan hutan mempunyai pandangan bahwa anak-anak juga harus dapat juga menikmati lingkungan alam yang alami dan bersih, demi masa depan anak-anak juga.

Pandangan ilmu komunikasi visual yang kreatif inilah yang menjadi tantangan seorang kreatif untuk menciptakan komunikasi untuk mengkampanyekan “mari menanam pohon” di lingkungan taman kanak-kanak. Terciptanya ide ide kreatif juga dapat ditinjau dari pola anak-anak yang selalu ceria dan gemar bermain. Dengan adanya ilmu komunikasi visual ini diharapkan mampu menjadi pen jembatan antara lembaga terkait dan anak-anak

untuk gemar menanam pohon dan merawat pohon demi kelangsungan hidup mereka (anak-anak).

## **B. Rumusan Masalah**

Dampak yang akan timbul adalah akan terlaksananya kegiatan menanam pohon dengan nuansa bermain yang alami. Dan anak akan merasa tidak terpaksa saat melakukan kegiatan tersebut, karena nuansa bermain yang ditonjolkan. Anak-anak akan belajar memfungsikan gerak motoric dalam tubuh dengan maksimal.

Media media yang akan digunakan adalah media *unconventional media*, karena media ini mempunyai kebebasan yang tak terbatas dalam pengaplikasiannya. Seperti sifat anak-anak yang tak pernah terbatas dalam imajinasi dan sarana bermain, dalam artian anak-anak mempunyai kebebasan untuk bermain tanpa beban.

## **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan dalam perancangan ini adalah agar terlaksananya kegiatan menanam pohon dengan nuansa bermain yang alami. Dan anak akan merasa tidak terpaksa saat melakukan kegiatan tersebut, karena nuansa bermain yang ditonjolkan. Anak-anak akan belajar memfungsikan gerak *motoric* dalam tubuh dengan maksimal.

Tercapainya media yang mempunyai kebebasan bervisual seperti layaknya kebebasan bermain dalam diri anak-anak.

#### **D. Batasan Lingkup Perancangan**

Batas lingkup perancangan ini adalah anak-anak Taman Kanak-kanak (TK) sebagai *target audience*-nya, lokasi mayoritas berada di pulau Jawa, dan bertepatan di kawasan perkotaan, seperti Jakarta, Yogyakarta, dan Surabaya. Ini adalah kota yang terancam terkontaminasi polusi udara yang sangat pesat. Dan pelaksanaan sosialisasi/ kampanye berada disekolah TK (Taman Kanak-kanak).

#### **E. Manfaat Perancangan**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, antara lain :

1. Manfaat bagi Mahasiswa

Perancangan diharapkan dapat membawa wawasan yang lebih luas mengenai hutan atau pengetahuan terhadap permasalahan yang lebih nyata di dalam masyarakat.

2. Manfaat bagi pengembangan lingkungan

Perancangan diharapkan dapat member himbauan tentang pelestarian hutan.

3. Manfaat bagi Masyarakat

Menyadarkan masyarakat atas betapa pentingnya hutan sebagai penyeimbang ekosistem yang menguntungkan dan saling berkesinambungan. Dan menjaga kelestarian hutan untuk lebih luasnya.

4. Manfaat bagi Lembaga yang terkait.

Dengan adanya perancangan ini Lembaga Terkait akan terbantu untuk proses sosialisai kelestarian hutan, khususnya yang ada di Indonesia.

## F. Metode Perancangan

### 1. Data yang dibutuhkan

Data awal yang digunakan untuk mendukung Perancangan ILM guna mencegah meluasnya eksploitasi hutan ini didapat dari Data Primer dan data Sekunder.

**Data Primer** adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file, tetapi berupa teks hasil wawancara yang diperoleh langsung melalui wawancara dengan narasumber, data dapat direkam atau dicatat oleh peneliti

**Data Sekunder** adalah data yang sudah tersedia sehingga kita tinggal mencari dan mengumpulkannya. Data sekunder dapat kita peroleh dengan lebih mudah dan cepat karena sudah tersedia, data

dapat diperoleh dengan cara membaca, melihat, atau mendengarkan. Termasuk dalam kategori data ini adalah:

- Data bentuk teks : dokumen, pengumuman, surat-surat, spanduk
- Data bentuk gambar : foto, animasi, billboard.
- Data bentuk suara : hasil rekaman kaset/mp3

Kombinasi text, gambar, dan suara; film, video, iklan di televisi, dll

## 2. Metode Pengumpulan Data

Dalam Perancangan ILM guna mencegah meluasnya eksploitasi hutan, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data, antara lain :

### a. Teknik Observasi

Obsrvasi meliputi pencatatan secara sistematis atas kejadian-kejadian, perilaku obyek-obyek yang dilihat dan hal lain yang diperlukan guna mendukung penelitian yang sedang dilakukan.

### b. Teknik Interview / Wawancara

Wawancara dapat dimulai dengan mengemukakan topic yang umum untuk membantu peneliti memahami perspektif makna yang di wawancarai. Hal ini sesuai sesuai dengan asumsi dasar penelitian kualitatif, yaitu bahwa jawaban yang



diberikan harus dapat membeberkan persepsi orang yang di teliti, bukan persepsi peneliti itu sendiri.

c. Teknik Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dapat diperoleh dari buku-buku atau dapat juga dengan fasilitas internet.

d. Sumber Literatur dan OnLine

Data dapat diambil dari berbagai sumber pustaka, baik buku, artikel, majalah, skripsi komunikasi, dan sumber literatur berupa online. Pengumpulan data *online* dapat digunakan dengan memakai jaringan internet antara lain [www.google.com](http://www.google.com), [www.facebook.com](http://www.facebook.com), [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org), <http://blog.greenpeace.or.id>,

### 3. Metode Analisa Data

Metode yang akan digunakan adalah SWOT (*Strength* : Kekuatan, *Weakness* : Kelemahan, *Opportunities* : Peluang, *Threat* : Ancaman). Metoda analisa SWOT bisa dianggap sebagai metode analisa yang paling dasar, yang berguna untuk melihat suatu topik atau permasalahan dari 4 sisi yg berbeda. Hasil analisa biasanya adalah arahan/rekomendasi untuk mempertahankan kekuatan dan menambah keuntungan dari peluang yang ada, sambil mengurangi kekurangan dan menghindari ancaman<sup>1</sup>

<sup>1</sup> <http://meidii.multiply.com/journal/item/7>

## **G. Sistematika Perancangan**

### **I. PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Maslah

C. Tujuan Perancangan

D. Batasan Lingkup Perancangan

E. Manfaat Perancangan

F. Metode Perancangan

1. Data Yang Dibutuhkan

2. Metode Pengumpulan Data

3. Metode Analisis Data

G. Sistematika Perancangan

H. Skematika Perancangan

### **II. IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS DATA**

A. Identifikasi Data

1. Sosialisasi

2. Agen Sosialisasi

3. Kampanye

4. Jenis Media Iklan

5. Strategi Kreatif *Through The Line*

## 6. Tentang Greenpeace

- A. Latar Belakang Lembaga
- B. Motto, Visi Dan Misi Lembaga
- C. Kampanye
- D. Bergabung Dengan Greenpeace
- E. Tips Hijau
- F. Logo/Banner
- G. Dukung Greenpeace
- H. Foto Dan Video
- I. Greenpeace University

## 7. Data Lembaga

- a. Posisi Lembaga (Greenpeace)
- b. Lembaga Pesaing
- c. Potensi Lembaga
- d. Segmentasi Lembaga
  - i. *Target Lembaga*
  - ii. *Target Audience*

## B. Analisis

### 1. Analisis Dan Identifikasi Data

- a. Metode Swot

### 2. Analisis *Target Audience*

- a. Personifikasi *Target Audience*
- b. *Consumer Insight*
- c. *Consumer Journey*

## C. Kesimpulan Data

*Point Of Contact*

### **III. Konsep Perancangan**

#### A. Konsep Media

1. Media Utama
2. Media Pendukung

#### B. Proses Kreatif

1. *What To Say And How To Say*

2. *Big Idea*

3. Konsep Kreatif

#### C. Program Media

#### D. *Bugeting*

### **IV. METODE VISUALISASI DESAIN**

#### A. Tujuan Tata Desain

#### B. Strategi Data Desain

#### C. Biaya Tata Desain

#### D. Program Tata Desain

1. Data Visual
2. Studi Warna
3. Studi Tipografi
4. Studi Icon
5. Studi Karakter

#### A. Ilustrasi

##### i. *Ide Layout*

ii. *Comprehensive Layout*

B. *Unconventional Media*

i. *Ide Layout*

ii. *Comprehensive Layout*

C. *Media Pendukung*

i. *Ide Layout*

ii. *Comprehensive Layout*



## H. Grafik Perancangan

