

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA
JAMUR BERACUN DI INDONESIA SEBAGAI
MEDIA INFORMASI**



PERANCANGAN

Oleh:

Tiara Wulandari Wibowo

NIM 2012681024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA
JAMUR BERACUN DI INDONESIA SEBAGAI
MEDIA INFORMASI**



**Tiara Wulandari Wibowo
NIM 2012681024**


Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: **PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA JAMUR BERACUN DI INDONESIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI** diajukan oleh Tiara Wulandari Wibowo, NIM 2012681024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


FX. Widayatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 197507102005011001/NIDN 0010077504

Pembimbing II/Anggota


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 98011252008121003/NIDN 0025118007

Cognate/Anggota


Dr. Sri Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 196502091995121001/NIDN 0009026502

Koordinator Program Studi/Ketua/Anggota


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan/Ketua


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

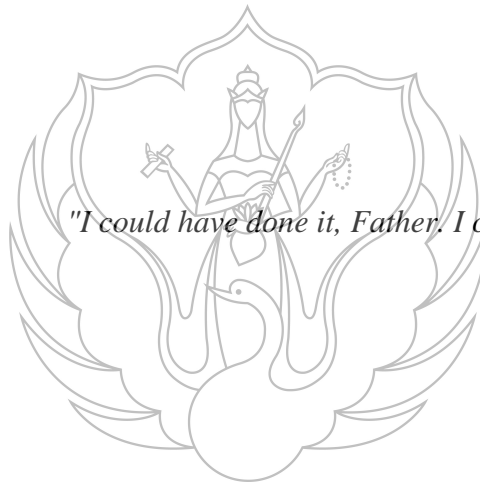
NIP 197301292005011001/NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005





*"I could have done it, Father. I could have done it for you,
—for all of us"*
—Loki, from Thor (2011)

*"The only way humans have ever figured out of
getting somewhere is to leave something behind"*
—Cooper

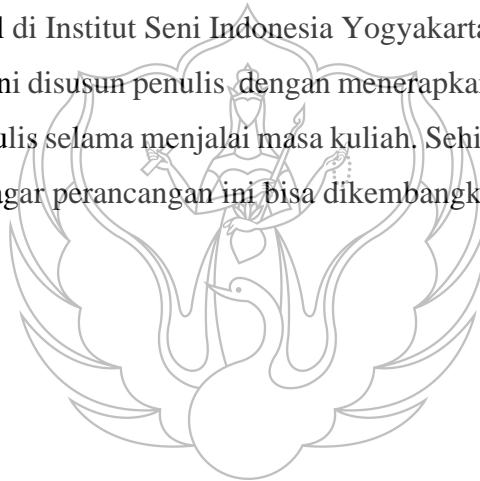
Slow down, you'll find your way.
— (2024)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, Tugas akhir dengan judul *Perancangan Buku Ensiklopedia Jamur Beracun Di Indonesia Sebagai Media Informasi* dapat diselesaikan dengan lancar.

Perancangan ini dibuat dengan dorongan atas kekhawatiran penulis pada pengarsipan jamur di Indonesia serta ketertarikan penulis untuk mengumpulkan informasi mengenai keberadaan Jamur yang ada di Indonesia, sehingga informasi dapat disebarluaskan agar dapat membawakan manfaat baik bagi yang membacanya. Adapun perancangan ini dibuat untuk memenuhi syarat dan kewajiban untuk memperoleh program sarjana pada Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancangan ini disusun penulis dengan menerapkan berbagai ilmu yang telah dipelajari oleh penulis selama menjalani masa kuliah. Sehingga kritik dan saran akan sangat membantu agar perancangan ini bisa dikembangkan lebih maksimal.



Yogyakarta, 20 Januari 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Tiara', is placed above the printed name.

Tiara Wulandari Wibowo
NIM 2012681024

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam proses perancangan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari pihak-pihak yang terlibat yang turut membantu dalam berbagai hal. Diucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis diberi kesehatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. selaku dosen Pembimbing I yang telah membimbing saya dalam proses perancangan buku ensiklopedia.
7. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen Pembimbing II sekaligus dosen Wali yang telah memberikan wawasan yang luas sehingga perancangan ini bisa memberikan kebaruan.
8. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Kakak saya, Satrio Haryo, yang tidak terhitung banyaknya membantu saya berkuliah sampai di titik ini, Ibu dan keluarga yang telah mendukung saya dengan sepenuh hati.
10. Teman-teman seperjuangan saya dalam mengerjakan Tugas Akhir selama setahun penuh di 2024, Rafi, Ruth, Khoirunnisa dan Akhyar.
11. Teman-teman dari kontrakan Ceria, tempat di mana menghabiskan sebagian besar waktu saya selama mengerjakan Tugas Akhir.
12. Mas Roland, yang sangat membantu dalam pembuatan ensiklopedia
13. Serta seluruh teman-teman Panduwara dari DKV angkatan 2020 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tiara Wulandari Wibowo
NIM : 2012681024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir penciptaan yang disusun untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, berjudul **PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA JAMUR BERACUN DI INDONESIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI** merupakan hasil karya saya sendiri, Karya tersebut belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi mana pun, dan belum pernah dipublikasikan, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah. Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 20 Januari 2025



**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tiara Wulandari Wibowo
NIM : 2012681024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA JAMUR BERACUN DI INDONESIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI** Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasinya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 20 Januari 2025



Tiara Wulandari Wibowo
NIM 2012681024

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA JAMUR BERACUN DI INDONESIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Tiara Wulandari Wibowo

NIM 2012681024

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan alam berlimpah, salah satunya jamur yang merupakan sumber daya hayati yang beragam dan memiliki potensi besar untuk berbagai keperluan, seperti pangan, obat-obatan. Berita mengenai kasus keracunan akibat dari konsumsi jamur liar merupakan kasus yang perlu diberi perhatian serius. Kasus keracunan erat kaitannya dengan minimnya informasi dan arsip yang membahas jamur beracun yang ada di Indonesia. Literatur-literatur yang membahas mengenai bahayanya masih menggunakan bahasa yang sulit dipahami dan minimnya penggunaan elemen visual. Sehingga, perancangan Buku Ensiklopedia Jamur Beracun di Indonesia merangkum informasi yang berisikan perpaduan informasi yang telah disederhanakan dan disampaikan melalui media visual. Buku ensiklopedia yang dirancang menggunakan metode analisis 5W+1H (apa, Siapa, di mana, kapan, kenapa dan bagaimana) yang menghasilkan media visual yang informatif berjudul “Buku Ensiklopedia Jamur Beracun Di Indonesia”.

Kata kunci: Ensiklopedia, Jamur, Racun, Indonesia, Visual.

ABSTRACT

DESIGN OF A POISONOUS MUSHROOM ENCYCLOPEDIA BOOK IN INDONESIA AS AN EDUCATIONAL MEDIA

Tiara Wulandari Wibowo

NIM 2012681024

Indonesia is a country rich in natural resources, as the mushrooms is the one of them. Reports of mushroom poisoning are a serious concern that requires attention. These cases occur due to a lack of accessible information about poisonous mushrooms. Many existing literatures are difficult to understand due to complex language and limited access for the general public. Therefore, the authors took the initiative to gather and summarize the information in a simplified manner, combining it with visual elements. Using the 5W+1H analysis method, this effort resulted in the creation of an informative media titled "Buku Ensiklopedia Jamur Beracun di Indonesia" (Encyclopedia of Poisonous Mushrooms in Indonesia).

Keyword: Encyclopedia, Mushroom, Poisonous, Indonesia , Visual

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Lingkup Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan	5
H. Metode Analisis data.....	6
I. Skematika Perancangan	7
BAB II ANALISIS DAN IDENTIFIKASI	8
A. Identifikasi.....	8
B. Landasan Teori.....	32
C. Tinjauan Pustaka	39
D. Analisis Data	41
E. Kesimpulan Analisis dan Usulan	48
BAB III KONSEP DESAIN	49
A. Konsep Kreatif	49
B. Program Kreatif.....	50
BAB IV PROSES DESAIN	86
A. Judul dan Sampul	86

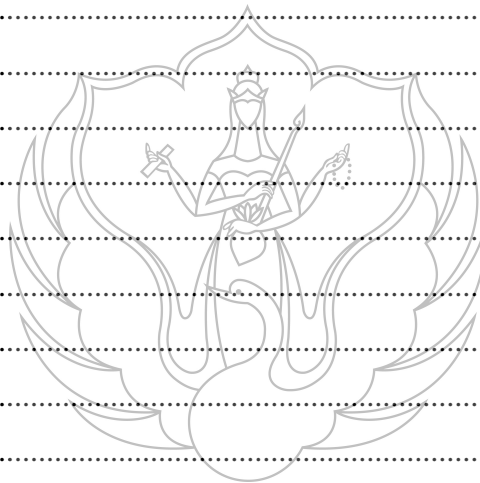
B. Sketsa <i>Layout</i> dan Desain Final <i>Layout</i>	89
C. Desain Final Buku Ensiklopedia.....	108
D. Media Pendukung Buku Ensiklopedia.....	109
BAB V KESIMPULAN	113
A. Kesimpulan	113
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN	121
A. Lembar Konsultasi	121
B. Lembar Persetujuan bn.....	125
C. Dokumentasi.....	126
D. Turnitin.....	127



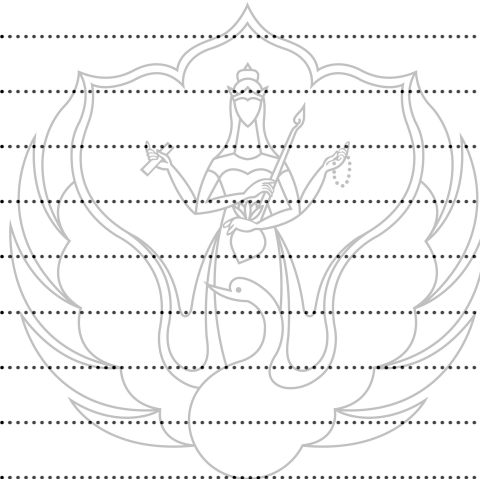
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	7
Gambar 2. 1	8
Gambar 2. 2	8
Gambar 2. 3	10
Gambar 2. 4	11
Gambar 2. 5	11
Gambar 2. 6	12
Gambar 2. 7	12
Gambar 2. 8	13
Gambar 2. 9	13
Gambar 2. 10	14
Gambar 2. 11	15
Gambar 2. 12	16
Gambar 2. 13	17
Gambar 2. 14	18
Gambar 2. 15	19
Gambar 2. 16	20
Gambar 2. 17	20
Gambar 2. 18	21
Gambar 2. 19	22
Gambar 2. 20	22
Gambar 2. 21	23
Gambar 2. 22	23
Gambar 2. 23	24
Gambar 2. 24	24
Gambar 2. 25	25
Gambar 2. 26	26
Gambar 2. 27	27
Gambar 2. 28	27

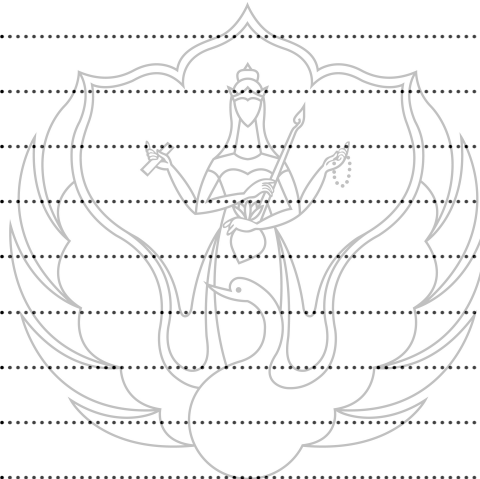
Gambar 2. 29.....	28
Gambar 2. 30.....	29
Gambar 2. 31.....	30
Gambar 2. 32.....	31
Gambar 2. 33.....	41
Gambar 2. 34.....	43
Gambar 2. 35.....	44
Gambar 2. 36.....	45
Gambar 2. 37.....	45
Gambar 3. 1.....	75
Gambar 3. 2.....	75
Gambar 3. 3.....	76
Gambar 3. 5.....	77
Gambar 3. 6.....	78
Gambar 3. 7.....	78
Gambar 3. 8.....	79
Gambar 3. 9.....	80
Gambar 3. 10.....	81
Gambar 3. 11.....	82
Gambar 3. 12.....	82
Gambar 3. 13.....	83
Gambar 4. 1.....	86
Gambar 4. 2.....	86
Gambar 4. 3.....	87
Gambar 4. 4.....	87
Gambar 4. 5.....	88
Gambar 4. 6.....	88
Gambar 4. 7.....	89
Gambar 4. 8.....	89
Gambar 4. 9.....	89



Gambar 4. 10.....	90
Gambar 4. 11.....	90
Gambar 4. 12.....	90
Gambar 4. 13.....	91
Gambar 4. 14.....	91
Gambar 4. 15.....	91
Gambar 4. 16.....	92
Gambar 4. 17.....	92
Gambar 4. 18.....	92
Gambar 4. 19.....	93
Gambar 4. 20.....	93
Gambar 4. 21.....	93
Gambar 4. 22.....	94
Gambar 4. 23.....	94
Gambar 4. 24.....	94
Gambar 4. 25.....	95
Gambar 4. 26.....	95
Gambar 4. 27.....	95
Gambar 4. 28.....	96
Gambar 4. 29.....	96
Gambar 4. 30.....	96
Gambar 4. 31.....	97
Gambar 4. 32.....	97
Gambar 4. 33.....	97
Gambar 4. 34.....	98
Gambar 4. 35.....	98
Gambar 4. 36.....	98
Gambar 4. 37.....	99
Gambar 4. 38.....	99
Gambar 4. 39.....	99
Gambar 4. 40.....	100
Gambar 4. 41.....	100



Gambar 4. 42.....	100
Gambar 4. 43.....	101
Gambar 4. 44.....	101
Gambar 4. 45.....	101
Gambar 4. 46.....	102
Gambar 4. 47.....	102
Gambar 4. 48.....	102
Gambar 4. 49.....	103
Gambar 4. 50.....	103
Gambar 4. 51.....	103
Gambar 4. 52.....	104
Gambar 4. 53.....	104
Gambar 4. 54.....	104
Gambar 4. 55.....	105
Gambar 4. 56.....	105
Gambar 4. 57.....	105
Gambar 4. 58.....	106
Gambar 4. 59.....	106
Gambar 4. 60.....	106
Gambar 4. 61.....	107
Gambar 4. 62.....	107
Gambar 4. 63.....	108
Gambar 4. 64.....	108
Gambar 4. 65.....	109
Gambar 4. 66.....	109
Gambar 4. 67.....	109
Gambar 4. 68.....	110
Gambar 4. 69.....	111
Gambar 4. 70.....	111
Gambar 4. 71.....	112



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1.....	51
-----------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang dikaruniai kekayaan hayati yang beragam. Hal ini didukung tata letak geografis negara Indonesia yang strategis sebagai hutan tropis tempat tumbuhnya berbagai macam flora. Widjaja dalam Retnowati et al. (2019:6–10) menyatakan bahwa pada tahun 2017 terdapat peningkatan jumlah data keanekaragaman tumbuhan yang ada di Indonesia termasuk jamur yang jumlahnya mendominasi di pulau Jawa. Penambahan jumlah koleksi ini berkaitan dengan publikasi dari penelitian dan eksplorasi yang telah dilakukan sebelumnya.

Jamur berbeda dengan tumbuhan pada umumnya, jamur memiliki klasifikasi yang berbeda dengan tumbuhan pada umumnya. Jamur tidak memiliki klorofil dan tidak melakukan proses fotosintesis. Pada sistem taksonomi, jamur dikelompokkan ke dalam Kingdom Fungi. Seperti yang disampaikan oleh Osono dan Takeda dalam Nurdiyanti et al. (2020:56) Jamur memegang peran penting di alam sebagai dekomposer yang membantu proses penguraian.

Pada dasarnya tidak semua jamur aman untuk dikonsumsi, karena terdapat jamur yang mengandung racun berbahaya dapat berakibat fatal bahkan bisa menyerang orang-orang vital yang dapat berujung pada kematian bila dikonsumsi Kaplale et al. (2022:2) Meskipun kegiatan merambah jamur liar umum dilakukan oleh masyarakat dan telah menjadi komoditas pangan yang umum di Indonesia, terdapat berbagai berita mengenai keracunan yang disebabkan konsumsi jamur, disampaikan oleh Putra (2020:149) terdapat sekitar 76 kasus keracunan sejumlah 550 korban dan 9 di antaranya meninggal akibat dari mengonsumsi jamur liar yang ada di Indonesia selama kurun waktu 10 tahun terakhir (2010-2020). Salah satunya seperti dilansir dari laman Tribunjogja.com yang rilis pada tanggal 27 November 2023, terdapat puluhan

warga dari desa Tugumulya, Kecamatan Darma, Kuningan, Jawa Barat. Korban dilarikan ke rumah sakit setelah mengonsumsi jamur pemberian seorang warga yang pulang membawa hasil petikan jamur dari hutan. Setelah dimasak dan dikonsumsi oleh warga, 10 orang korban langsung menunjukkan reaksi keracunan seperti gejala pusing, mual, dan muntah sehingga dilarikan ke rumah sakit. Kejadian ini memakan korban jiwa sejumlah satu orang.

Pemaparan di atas melatarbelakangi bahwa faktor utama kasus keracunan jamur satu di antaranya disebabkan oleh sulitnya membedakan bentuk morfologi jamur. Hal paling mendasar untuk mengidentifikasi jamur beracun adalah memiliki karakteristik berwarna terang dan mencolok. Tidak menutup kemungkinan bahwa keberadaan jamur beracun yang memiliki warna yang menyerupai jamur yang aman untuk dikonsumsi. Kebanyakan orang lalai akan hal ini dan berisiko salah dalam mengidentifikasi jenis jamur. Faktor pendukung lainnya yang adalah beberapa orang masih meyakini bahwa jamur aman dikonsumsi apabila terdapat hewan mengonsumsinya (Jordan, 2000:99). Hal tersebut didukung oleh minimnya pengetahuan dan informasi mengenai Jamur beracun di Indonesia jika dibandingkan dengan negara lain di luar sana. Informasi mengenai jamur masih sulit untuk diakses, baik oleh masyarakat umum, remaja serta anak-anak.

Terdapat literatur seperti karya tulis ilmiah, jurnal, dan artikel mengenai informasi jamur-jamur beracun berbasis data yang sebenarnya telah dipublikasi sebelumnya. Namun, karena informasi yang disampaikan menggunakan bahasa akademik, informasi yang disampaikan cenderung sulit dimengerti oleh masyarakat awam. Seperti halnya dengan jurnal “Kasus-Kasus Keracunan Jamur di Indonesia” ditulis oleh Ivan Permana Putra yang dipublikasikan pada tahun 2021. Dalam jurnal sepanjang kurang lebih 15 halaman ini menjabarkan secara merinci data dan daftar jamur-jamur beracun yang ada di Indonesia beserta dengan deskripsi bentuknya menggunakan istilah saintifik. Selain itu, terdapat pula jurnal yang terbit sebelumnya berjudul “Paduan Karakteristik Jamur Makro” yang di dalamnya membahas berbagai macam sebutan dan istilah yang digunakan dalam dunia jamur.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dibutuhkan sebuah karya desain komunikasi visual dengan format cetak sebagai media informasi pendukung dalam pembelajaran. Menurut Hermanto et al. (2020:23) ensiklopedia merupakan salah satu media yang mengemas berbagai muatan keterangan informasi penting yang dilengkapi dengan visual pendukung berupa ilustrasi ataupun foto agar mudah untuk dipahami, dan sering kali memiliki format yang berurutan secara alfabetis. Ensiklopedia dinilai sebagai media yang tepat agar target sasaran dapat mengenali jamur beracun dan menyertakan jamur apa yang memiliki bentuk serupa. Informasi yang dimuat dalam ensiklopedia dapat menggunakan pendekatan infografis, di mana infografis mengubah data kompleks menjadi jauh lebih sederhana dalam visual beserta keterangan agar mudah dipahami. Media infografis cocok untuk digunakan pada material yang memerlukan minat baca tinggi, sehingga secara tidak langsung minat baca dapat ditingkatkan melalui olahan data yang menarik secara visual (Mansur & Rafiudin, 2020:40).

Oleh karena itu, mengingat efek dari mengonsumsi jamur beracun termasuk fatal, menjadikan pengetahuan mengenai jamur sangatlah penting untuk dipelajari sedini mungkin, untuk mencegah kasus keracunan-keracunan lainnya. Melalui pendekatan visual ilustrasi pada perancangan buku ensiklopedia jamur beracun dapat menjadi sumber informasi terutama terhadap pelajar sekolah dasar tingkat akhir sampai sekolah menengah atas dan masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang ensiklopedia tentang jamur beracun di Indonesia agar dapat menginformasikan dan mudah dipahami oleh pelajar Sekolah Dasar tingkat akhir hingga Sekolah Menengah Pertama dengan kisaran usia 10-15 tahun?

C. Tujuan Perancangan

Menghasilkan ensiklopedia yang berisikan segala hal mengenai jamur beracun sebagai sarana informasi serta menghasilkan bentuk konsep visual berupa ensiklopedia.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Perancangan ini memiliki batasan agar perancangan dapat tetap fokus pada topik utama. Batasan masalah berupa sebagai berikut:

1. Objek perancangan adalah jamur makroskopis (besar; dapat digenggam).
2. Media yang dirancang berupa buku ensiklopedia sebagai media utama.
3. Target sasaran dari perancangan ini adalah pelajar tingkat sekolah dasar tingkat akhir sampai sekolah menengah pertama berusia 10-15 tahun, serta masyarakat umum.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi target sasaran

Perancangan ini diharapkan memiliki manfaat sebagai pemecah masalah, jawaban dan solusi dari permasalahan yang ada.

2. Manfaat bagi masyarakat umum

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif untuk khalayak umum.

3. Manfaat bagi mahasiswa desain komunikasi visual

Perancangan ini diharapkan dapat dipertimbangkan menjadi referensi, acuan ataupun dikembangkan lagi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual kedepannya sekiranya mengambil topik yang serupa.

4. Manfaat bagi institut

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi bahan wawasan dan ilmu pengetahuan baru untuk institut.

F. Definisi Operasional

1. Ensiklopedia

Menurut Hermanto et al. (2020:23) ensiklopedia dikenal sebagai buku berisikan kumpulan material berupa data dan gambar yang bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami informasi melalui bentuk visual dan teks.

2. Infografis

Media infografis merupakan data yang diolah ke dalam bentuk visual sedemikian rupa agar lebih menarik (Listya, 2018:11). Hal ini didukung dengan pendapat Smiciklas (2012:1–2) Infografis, atau

information graphic adalah bentuk visualisasi dari data yang kompleks agar informasi yang ada dicerna secara cepat dan mudah dimengerti oleh audiens.

3. Jamur/*Fungi*

Fungi atau jamur adalah organisme yang memiliki lapisan membran pada inti selnya (eukariota) dan sebagian besarnya merupakan eukariota dengan sel banyak (multiseluler). Meskipun sebelumnya fungi pernah masuk ke dalam Kingdom Plantae, fungi adalah organisme unik karena tidak memiliki klorofil, mulai dari cara memperoleh makanan serta cara reproduksinya (Campbell, 2010)

4. Racun/toksin/*mycotoxin*

Menurut WHO (World Health Organization) *mycotoxin* adalah racun alami yang dihasilkan oleh jamur tertentu (jamur) dan dapat ditemukan dalam makanan. menyebabkan berbagai dampak buruk bagi kesehatan dan menimbulkan ancaman kesehatan yang serius baik bagi manusia maupun ternak (WHO, 2023).

G. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan sebuah prosedur yang digunakan perancang dalam menjawab rumusan masalah dan tujuan dari perancangan. Adapun data yang dibutuhkan sebagai berikut:

1. Data yang Dibutuhkan (Data Primer dan Data Sekunder)

a. Data Primer

Mempelajari studi pustaka, membaca artikel, serta sumber-sumber lainnya di internet, dan melakukan observasi sebagai bentuk pendekatan langsung terhadap jamur beracun.

b. Data Sekunder

Mempelajari *layout* teks dan ilustrasi dari buku ensiklopedia, studi pustaka serta informasi dari internet

2. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Kepustakaan

Studi ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi-informasi yang sudah ada dari penelitian pendahulu dapat berupa artikel, jurnal ilmiah, ensiklopedia, buku, dan lainnya yang berkaitan dengan topik.

b. Dokumentasi

Proses pengumpulan data melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti.

c. Kuesioner

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang disebar kepada target sasaran.

3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

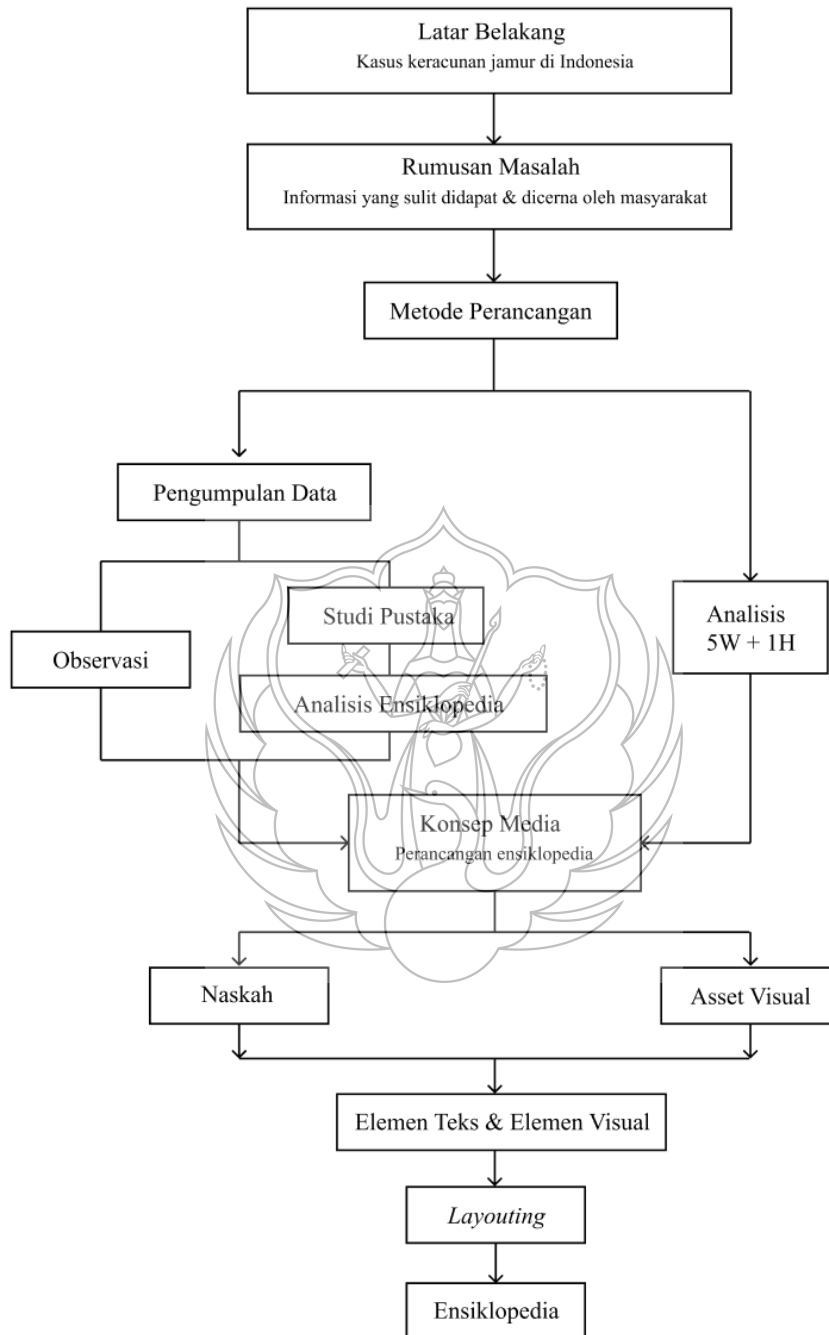
- a. Kamera untuk mendokumentasikan objek yang diteliti (Jamur).
- b. Ponsel untuk merekam kegiatan wawancara
- c. Kertas dan pulpen untuk mencatat hasil wawancara dan informasi yang didapatkan dari berbagai sumber.
- d. Laptop untuk mengerjakan proses desain, *layout* karya dan dan sambungan internet untuk mencari sumber referensi.

H. Metode Analisis data

Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, perancang menggunakan metode 5W+1H untuk mengolah data.

1. *What* (Apa yang dihasilkan dari perancangan ini?)
2. *Who* (Untuk siapa perancangan ini ditujukan?)
3. *Why* (Kenapa perancangan ini dibuat?)
4. *When* (Sejak kapan permasalahan ini terjadi?)
5. *Where* (Di mana permasalahan ini terjadi?)
6. *How* (Bagaimana cara memecahkan masalah yang ada? Serta bagaimana bentuk media yang tepat untuk permasalahan ini?)

I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 2 Skematika Perancangan
Sumber: Tiara Wulandari (2024)