

PERANCANGAN BUKU INFORMASI KOMUNITAS

KETAPANG SALATIGA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Gregorius Bimoseno Wahyudewanto

00000052931

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN BUKU INFORMASI KOMUNITAS

KETAPANG SALATIGA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Gregorius Bimoseno Wahyudewanto

00000052931

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gregorius Bimoseno Wahyudewanto

Nomor Induk Mahasiswa 00000052931

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU INFORMASI KOMUNITAS KETAPANG SALATIGA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 7 Oktober 2024



(Gregorius Bimoseno Wahyudewanto)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU INFORMASI
KOMUNITAS KETAPANG SALATIGA**

Oleh

Nama Lengkap : Gregorius Bimoseno Wahyudewanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000052931

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025

Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



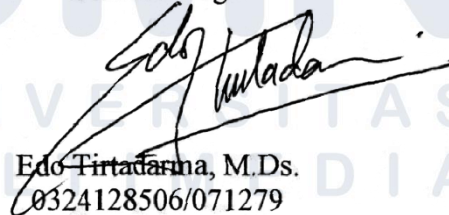
Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Penguji



Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/100049

Pembimbing



Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gregorius Bimoseno Wahyudewanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000052931
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INFORMASI
KOMUNITAS KETAPANG SALATIGA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 20 Desember 2024



(Gregorius Bimoseno Wahyudewanto)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian berjudul “Perancangan Buku Informasi Komunitas Ketapang Salatiga” tepat pada waktunya. Dalam pembuatan karya dan laporan tugas akhir ini, penulis tentunya mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Penulis berterima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edo Tirtadarma, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Komunitas Ketapang yang telah membantu kelancaran proses pengumpulan data untuk digunakan selama penulis melakukan observasi di Salatiga.
7. Teman-teman penulis yang telah memberikan motivasi, dan dukungan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap laporan tugas akhir ini bisa membantu pembaca, baik dari segi informasi, inspirasi maupun manfaat lainnya. Penulis juga berharap laporan ini juga bisa menjadi bukti dari upaya penulis dalam mengembangkan kreativitas, potensi, serta kemampuan penulis dalam bidang desain komunikasi visual yang telah penulis tempuh.

Tangerang, 20 Desember 2024



(Gregorius Bimoseno Wahyudewanto)

PERACANGAN BUKU INFORMASI KOMUNITAS

KETAPANG SALATIGA

(Gregorius Bimoseno Wahyudewanto)

ABSTRAK

Kota Salatiga memiliki potensi pertanian yang besar, namun minat generasi muda untuk terjun dalam sektor pertanian disana sangatlah rendah, hal ini memberikan dampak yang besar bagi regenerasi petani serta keberlanjutan pertanian di masa mendatang. Sebagian besar petani di Salatiga berusia tua, sedangkan generasi muda enggan bertani dikarenakan profesi sebagai petani memiliki kecenderungan rendahnya pendapatan, selain itu juga tingginya resiko usaha, dan masih minimnya akses informasi modern yang turut memperburuk situasi ini. Jika regenerasi petani tidak segera dilakukan, ketahanan pangan serta sektor pertanian di masa depan dapat terancam. Pemerintah dan komunitas lokal, seperti Komunitas Ketapang, berupaya meningkatkan minat generasi muda pada sektor pertanian, meskipun terhambat oleh keterbatasan sumber daya dan fasilitas yang ada namun komunitas ini tetap memberikan informasi-informasi serta tips seputar kegiatan pertanian dan perkebunan yang diberikan kepada para generasi muda yang mengikuti kegiatannya dari pihak sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi untuk menarik minat generasi muda pada pertanian lewat kegiatan Komunitas Ketapang. Dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, seperti observasi, wawancara, diskusi kelompok (FGD), serta kuesioner. Penelitian ini juga menggabungkan analisis studi eksisting dan literatur untuk merumuskan strategi yang efektif. Hasil yang diharapkan dari perancangan ini adalah terciptanya solusi efektif untuk memperkuat regenerasi petani muda di Salatiga, dan memastikan keberlanjutan sektor pertanian serta ketahanan pangannya.

Kata kunci: Media Informasi, Regenerasi Petani, Minat Generasi Muda, Komunitas Ketapang, Sektor Pertanian.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

INFORMATION BOOK DESIGN RELATED TO KETAPANG

SALATIGA COMMUNITY

(Gregorius Bimoseno Wahyudewanto)

ABSTRACT (English)

Salatiga City has great agricultural potential, but the interest of the younger generation to enter the agricultural sector there is very low, this has a major impact on farmer regeneration and the sustainability of agriculture in the future. Most farmers in Salatiga are old, while the younger generation is reluctant to farm because the profession as a farmer tends to have low income, in addition to high business risks, and minimal access to modern information, which also worsens this situation. If farmer regeneration is not carried out immediately, food security and the agricultural sector in the future could be threatened. The government and local communities, such as the Ketapang Community, are trying to increase the interest of the younger generation in the agricultural sector. Although hampered by limited resources and facilities, this community still provides information and tips about agricultural and plantation activities given to the younger generation who participate in its activities from the school. This study aims to design information media to attract the interest of the younger generation in agriculture through the activities of the Ketapang Community. By using qualitative and quantitative methods, such as observation, interviews, focus group discussions (FGD), and questionnaires. This study also combines analysis of existing studies and literature to formulate effective strategies. The expected outcome of this design is the creation of an effective solution to strengthen the regeneration of young farmers in Salatiga and ensure the sustainability of the agricultural sector and its food security.

Keywords: Information Media, Farmer Regeneration, Young Generation Interest, Ketapang Community, Agriculture Sector.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT (<i>English</i>).....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.1.1 Jenis Media Informasi.....	5
2.1.2 Fungsi Media Informasi.....	9
2.1.3 Penyebaran Media Informasi.....	10
2.2 Buku.....	12
2.2.1 Jenis Buku	12
2.2.2 Anatomi Buku.....	15
2.2.3 Teknik Cetak	18
2.2.4 Penjilidan	21
2.2.5 Finishing.....	26
2.3 Tipografi.....	32
2.3.1 Kategorisasi Tipografi.....	31

2.4 Warna.....	38
2.4.1 Kategorisasi Warna.....	38
2.4.2 Psikologi Warna	39
2.5 Grid.....	41
2.5.1 Jenis Grid	41
2.5.2 Anatomi Grid.....	43
2.6 Fotografi	45
2.6.1 Fotografi Dalam Desain Buku.....	45
2.7 Komunitas	45
2.7.1 Faktor Pembentuk Komunitas.....	45
2.7.2 Konsep Komunitas	46
2.7.3 Jenis-Jenis Komunitas.....	47
2.8 Minat.....	47
2.8.1 Bentuk-Bentuk Minat	48
2.8.2 Macam-Macam Minat.....	48
2.8.3 Faktor yang Mempengaruhi Minat	48
2.9 Pertanian	50
2.8.3 Petani	51
2.8.3 Jenis-Jenis Pertanian.....	51
2.8.3 Komoditas Pertanian	52
2.8.3 Kelompok Tani	52
2.10 Penelitian yang Relevan.....	52
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	58
3.1 Subjek Perancangan.....	58
3.1.1 Demografis	55
3.1.2 Geografis	55
3.1.3 Psikografis	55
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	59
3.2.1 Dokumentasi	56
3.2.2 Analisis	57
3.2.3 Ekspresi	57
3.2.4 Konsep	58

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	61
3.3.1 Observasi.....	62
3.3.2 Wawancara	62
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	64
3.3.4 Kuesioner	64
3.3.5 Studi Eksisting	66
3.3.6 Studi Referensi.....	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN.....	71
4.1 Hasil Perancangan.....	71
4.1.1 Dokumentasi	68
4.1.2 Analisis	82
4.1.3 Ekspresi	87
4.1.4 Konsep	91
4.1.5 Beta Test.....	114
4.1.6 Bimbingan Spesialis	116
4.2 Pembahasan Perancangan.....	125
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	125
4.2.2 Analisis Desain <i>Layout Buku</i>	128
4.2.3 Analisis Warna Buku	129
4.2.4 Analisis Tipografi Buku.....	131
4.2.5 Analisis Video <i>Instagram Reels</i>	134
4.2.6 Analisis Desain Bookmark.....	118
4.2.7 Analisis Desain <i>Totebag</i>	136
4.2.8 Analisis Desain <i>Mug</i>	136
4.2.9 Analisis Desain <i>Feeds Instagram</i>	136
4.2.10 Analisis Desain <i>X-Banner</i>	136
4.2.11 Anggaran.....	136
BAB V PENUTUP	125
5.1 Simpulan.....	142
5.2 Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA	144
LAMPIRAN	xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan.....	56
Tabel 3.1 Tabel <i>Section 1</i> Kuesioner.....	66
Tabel 3.2 Tabel <i>Section 2</i> Kuesioner.....	67
Tabel 3.3 Tabel <i>Section 3</i> Kuesioner.....	68
Tabel 4.1 Tabel Hasil Kuesioner	76
Tabel 4.2 Tabel Spesifikasi Buku <i>Urban Farming</i> Ala Indonesia Berkebun	81
Tabel 4.3 Analisis SWOT dari buku <i>Urban Farming</i> Ala Indonesia Berkebun ...	82
Tabel 4.4 <i>Insight Issue</i> dan <i>Insight target market</i>	86
Tabel 4.5 Tabel STP Target Audiens	87
Tabel 4.6 Tabel <i>Book Brief</i>	89
Tabel 4.7 Tabel Konten Buku	94
Tabel 4.8 Tabel Spesifikasi Buku.....	97
Tabel 4.9 Tabel Perancangan dan Spesifikasi Media Sekunder.....	109
Tabel 4.10 Pertanyaan <i>Beta Testing</i>	123
Tabel 4.11 Tabel <i>Market Validation</i>	127
Tabel 4.12 Tabel Anggaran.....	141

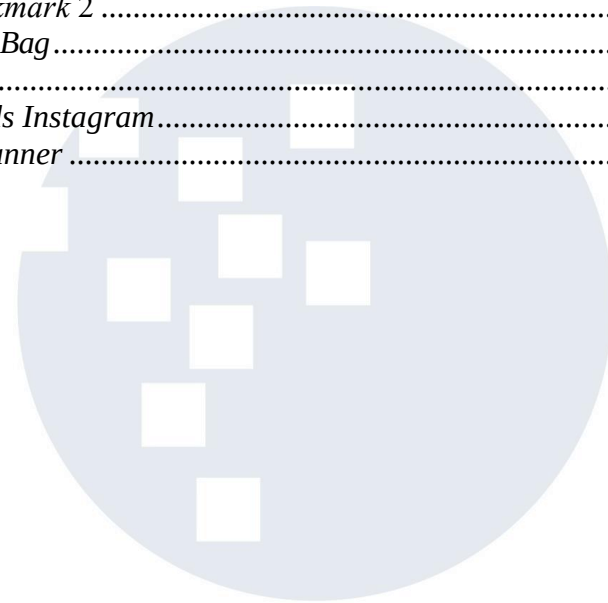


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Audio Podcast	6
Gambar 2.2 Media Visual Poster	7
Gambar 2.3 Media Audio-Visual	7
Gambar 2.4 Media Interaktif Aplikasi.....	8
Gambar 2.5 Media Cetak Buku	9
Gambar 2.6 Media <i>Print-Base</i>	11
Gambar 2.7 <i>Screen-Based Media Website</i>	12
Gambar 2.8 <i>Interactive media Website Survei</i>	12
Gambar 2.9 Buku Profil Individu.....	14
Gambar 2.10 Buku Profil Organisasi	14
Gambar 2.11 Buku Profil Komunitas Seni Kuflet	15
Gambar 2.12 Buku Profil Proyek.....	16
Gambar 2.13 Anatomi Buku.....	18
Gambar 2.14 Teknik Cetak Offset Printing.....	19
Gambar 2.15 Teknik Cetak Digital Printing.....	20
Gambar 2.16 Teknik Cetak <i>Letterpas</i>	20
Gambar 2.17 Teknik Cetak <i>Gravure</i> Printing	21
Gambar 2.18 Teknik Cetak Flexography	22
Gambar 2.19 <i>Perfect Binding</i>	23
Gambar 2.20 <i>Case Binding</i>	23
Gambar 2.21 <i>Saddle-Wire Binding</i>	24
Gambar 2.22 <i>Spiral Binding</i>	25
Gambar 2.23 <i>Library Binding</i>	25
Gambar 2.24 <i>Broken Spine Binding</i>	26
Gambar 2.25 <i>Loose-Leaf Binding</i>	27
Gambar 2.26 <i>Varnishes Glossy</i>	28
Gambar 2.27 <i>Varnishes Matte</i>	29
Gambar 2.28 <i>Varnishes Spot UV</i>	30
Gambar 2.39 Contoh <i>Die Cut</i>	31
Gambar 2.30 Contoh <i>Embosse</i> dan <i>Debosse</i>	32
Gambar 2.31 Tipografi <i>Old Style</i>	33
Gambar 2.32 Tipografi <i>Transitional</i>	34
Gambar 2.33 Tipografi <i>Modern</i>	34
Gambar 2.34 Tipografi <i>Slab Serif</i>	35
Gambar 2.35 Tipografi <i>Sans Serif</i>	36
Gambar 2.36 Tipografi <i>Decorative</i>	36
Gambar 2.37 Tipografi <i>Script</i>	37
Gambar 2.38 Tipografi <i>Black Letter</i>	38
Gambar 2.39 Tipografi <i>Ornament</i>	39
Gambar 2.40 Kategorisasi Warna	40
Gambar 2.41 Psikologi Warna	41

Gambar 2.42 <i>Sinle Column Grid</i>	43
Gambar 2.43 <i>Multi Column Grid</i>	44
Gambar 4.1 Potret Saung Komunitas Ketapang	73
Gambar 4.2 Potret Petani Sekitar Saung.....	73
Gambar 4.3 Foto dengan Mas Deni Sekalu Pendiri Komunitas Ketapang.....	75
Gambar 4.4 Foto <i>Focus Group Discussion</i>	80
Gambar 4.5 Buku <i>Urban Farming</i> Ala Indonesia Berkebun.....	81
Gambar 4.6 Gaya dan <i>Layout</i>	84
Gambar 4.7 Referensi Gaya Tipografi	84
Gambar 4.8 Referensi Gaya <i>Layout</i>	85
Gambar 4.9 <i>User Persona</i>	88
Gambar 4.10 <i>Mind Mapping</i>	91
Gambar 4.11 <i>Big Idea</i>	92
Gambar 4.12 <i>Moodboard</i>	93
Gambar 4.13 Susunan <i>Flat Plan</i>	98
Gambar 4.14 Hasil Beberapa Foto Observasi Komunitas Ketapang di Salatiga ...	99
Gambar 4.15 Diagram Foto.....	100
Gambar 4.16 Penggunaan <i>Color Mixer</i>	100
Gambar 4.17 Proses <i>Editting</i> Foto Dokumentasi.....	101
Gambar 4.18 <i>Tools Editing</i>	101
Gambar 4.19 Hasil Foto Setelah Melakukan Proses <i>Editting</i>	102
Gambar 4.20 Proses <i>Cutting</i> Foto	103
Gambar 4.21 Hasil Proses <i>Cutting</i> Foto.....	104
Gambar 4.22 Bentuk <i>Artboard Layouting</i> Awal	105
Gambar 4.23 Penggunaan <i>Multi Column Grid</i>	105
Gambar 4.24 Proses <i>Layouting</i> Dengan <i>Multi Column Grid</i>	106
Gambar 4.25 Hasil Proses <i>Layouting</i>	106
Gambar 4.26 Contoh <i>Typeface</i> Dengan Proses Manual	107
Gambar 4.27 Proses Penempatan Hasil <i>Typeface</i>	108
Gambar 4.28 Bentuk <i>Grid</i> dan Ukuran <i>Artboard Bookmark</i>	112
Gambar 4.29 Hasil Penggunaan <i>Grid</i>	112
Gambar 4.30 Hasil Desain <i>Bookmark</i>	113
Gambar 4.31 Bentuk Awal <i>Artboard</i> Desain <i>Tote Bag</i>	114
Gambar 4.32 Bentuk <i>Grid</i> Desain <i>Tote Bag</i>	114
Gambar 4.33 Hasil Desain <i>Tote Bag</i>	115
Gambar 4.34 Bentuk <i>Grid</i> Desain <i>Mug</i>	115
Gambar 4.35 Bentuk <i>Layout</i> Desain <i>Mug</i>	116
Gambar 4.36 Hasil Desain <i>Mug</i>	116
Gambar 4.37 Proses <i>Editting Video Reels</i>	117
Gambar 4.38 Proses Sketsa Pembuatan <i>Feeds</i> Instagram.....	118
Gambar 4.39 Proses Pembuatan Desain <i>Feeds</i> Instagram	119
Gambar 4.40 Hasil Desain <i>Feeds</i> Instagram.....	120
Gambar 4.41 Proses Sketsa Desain <i>X-Banner</i>	121
Gambar 4.42 Proses Perancangan <i>Layout X-Banner</i>	121
Gambar 4.43 Hasil Desain <i>X-Banner</i>	122

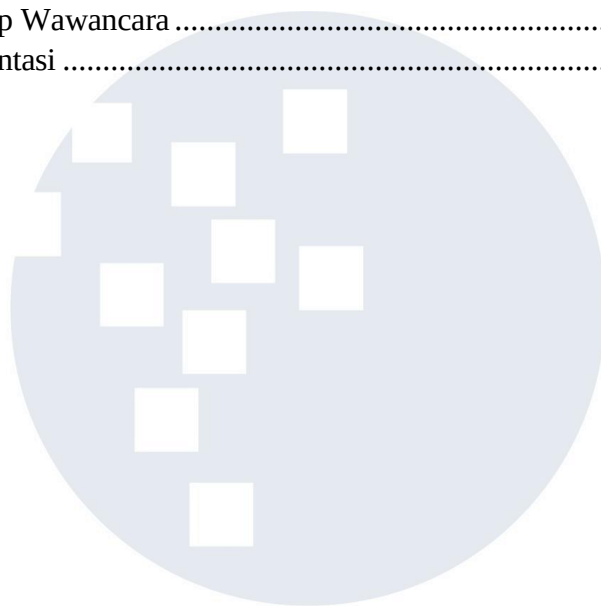
Gambar 4.44 Proses Revisi Penggunaan <i>Trecking</i> dan <i>Leading</i>	126
Gambar 4.45 Analisis Desain <i>Layout</i> Buku.....	130
Gambar 4.46 Implementasi Warna Pada Buku	131
Gambar 4.47 Implementasi Warna Gabungan	132
Gambar 4.48 Penggunaan Tipografi	133
Gambar 4.49 Tampilan Video <i>Reels</i> di Instagram.....	135
Gambar 4.50 <i>Bookmark</i> 1	136
Gambar 4.51 <i>Bookmark</i> 2	136
Gambar 4.52 <i>Tote Bag</i>	137
Gambar 4.53 <i>Mug</i>	138
Gambar 4.54 <i>Feeds Instagram</i>	139
Gambar 4.55 <i>X-Banner</i>	140



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	148
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	152
Lampiran <i>Consent Form</i> Narasumber	153
Lampiran Hasil Kuesioner	154
Lampiran Transkrip Wawancara	157
Lampiran Dokumentasi	160



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA