

**PERANCANGAN BUKU INFORMASI MENGENAI
KONSEP DESAIN *BIOPHILIC***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Aurellia Ellin Kho

00000063670

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN BUKU INFORMASI MENGENAI
KONSEP DESAIN *BIOPHILIC***



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Aurellia Ellin Kho
00000063670**

**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 : Aurellia Ellin Kho

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063670

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU INFORMASI MENGENAI KONSEP DESAIN *BIOPHILIC*

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 Januari 2025

*mater



(Aurellia Ellin Kho)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INFORMASI MENGENAI KONSEP DESAIN *BIOPHILIC*

Oleh

Nama Lengkap : Aurellia Ellin Kho
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063670
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

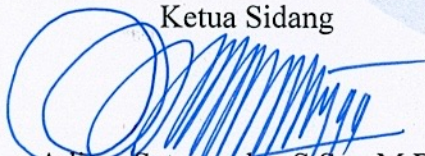
Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025

Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

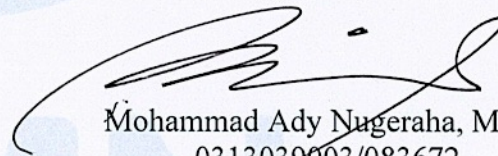
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



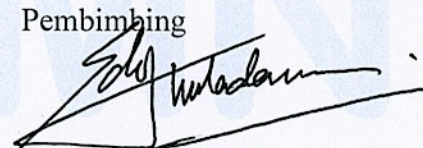
Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

Penguji



Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672

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 : Aurellia Ellin Kho
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063670
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INFORMASI
MENGENAI KONSEP DESAIN
BIOPHILIC

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, 7 Januari 2025



(Aurellia Ellin Kho)

KATA PENGANTAR

Kepada Tuhan Yang Maha Esa penulis memanjatkan puji dan syukur karena atas berkat dan penyertaanNya penulis dapat menyelesaikan setiap proses dalam pengerjaan dan penyelesaian tugas akhir mengenai “Perancangan Media Informasi Mengenai Konsep Desain *Biophilic*” ini.

Pemilihan topik ini sebagai tugas akhir muncul karena ketertarikan penulis di dalam bidang psikologi manusia, lingkungan dan juga arsitektur. Dari ketertarikan ini, penulis menghadiri salah satu kelas arsitektur melalui program pertukaran pelajar internal di perkuliahan. Pertama kali topik *biophilic* ini diangkat oleh dosen mata kuliah yang ingin menanamkan konsep ini kepada calon-calon arsitektur di kelas tersebut. Setelah riset lebih lanjut, penulis mendapatkan bahwa ternyata keadaan lingkungan dan desain suatu ruang dapat mempengaruhi kesejahteraan manusia. Melihat dampak kondisi ruang dan lingkungan yang ada terhadap manusia, penulis merasakan kebutuhan akan media informasi mengenai konsep *biophilic* sebagai salah satu solusi dalam upaya meningkatkan kesejahteraan manusia melalui desain ruang atau bangunan dengan sekaligus menjaga lingkungan kita.

Selama penulisan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Maka, penulis ingin mengucapkan terima 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 dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi sehingga terselesaikannya tugas akhir ini.

5. Dyah Esti Sihanani, S.Ars., M.Hum., selaku Dosen mata kuliah *Psychology in Architecture* yang memperkenalkan konsep *biophilic* dan menjadi salah satu narasumber.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan serta dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.
7. Teman-teman *Bandung With Dobi* (jeje, valen, toto, nat, clara, adeson, willson, rossa) sebagai sesama pejuang tugas akhir yang selalu saling menolong, mengingatkan, mendukung, dan menyemangati selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
8. Cheryl Misaela Tedjo dan Lorencia Dinara yang merupakan sahabat penulis yang selalu ada dan mendukung serta menyemangati penulis.
9. Sahabat dan teman-teman yang selalu mendukung penyelesaian tugas akhir ini.

Oleh karena itu, penulis ingin membawa konsep ini agar dapat diketahui oleh lebih banyak orang dengan harapan bahwa konsep bangunan yang lebih baik bagi manusia dan lingkungan ini dapat diterapkan secara lebih luas dan mudah. Semakin banyak yang mengetahui dan tertarik, penulis juga berharap agar teknologi dan perkembangan dalam desain *biophilic* ini dapat semakin dikembangkan untuk menciptakan ruang *biophilic* yang optimal.

Tangerang, 7 Januari 2025



(Aurellia Ellin Kho)

PERANCANGAN BUKU INFORMASI MENGENAI KONSEP DESAIN *BIOPHILIC*

(Aurellia Ellin Kho)

ABSTRAK

Urbanisasi di wilayah perkotaan yang tidak terkontrol mengakibatkan banyak munculnya permasalahan bagi kesehatan manusia dan lingkungan. Lahan vegetasi semakin berkurang karena digantikan oleh area pemukiman ataupun gedung-gedung. Dari berbagai penelitian, ditemukan bahwa kehidupan perkotaan seringkali berpengaruh buruk bagi kesejahteraan manusia. Manusia yang pada dasarnya adalah makhluk yang membutuhkan eksistensi alam, dapat merasa lebih bahagia apabila berada dekat dengan alam. Sehingga untuk memenuhi kebutuhan tersebut, konsep desain *biophilic* dapat diterapkan sebagai alternatif untuk menghadirkan alam ke area perkotaan. Berdasarkan data yang diperoleh dari proses survey, wawancara, dan observasi, sebagian besar masyarakat masih belum mengetahui atau memahami konsep *biophilic* ini. Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang dapat mengenalkan konsep *biophilic* ini kepada masyarakat. Hasil dari penelitian ini adalah media informasi berupa buku sebagai sumber informasi *biophilic* yang mudah diakses dan dipahami oleh publik. Buku ini menggunakan lima tahapan perancangan oleh Robin Landa sebagai metode perancangannya. Buku ini diperlukan agar target market bisa memahami fungsi, peran, dan contoh penggunaan *biophilic* dalam kehidupan sehari-hari, serta penerapannya pada suatu tempat atau ruang.

Kata kunci: media informasi, *biophilic*, kesehatan lingkungan dan manusia.

DESIGNING AN INFORMATION BOOK ABOUT BIOPHILIC DESIGN CONCEPTS

(Aurellia Ellin Kho)

ABSTRACT (English)

Uncontrolled urbanization in urban areas has resulted in many problems for human health and the environment. Vegetation land has decreased as it is replaced by residential areas or buildings. From various studies, it has been found that urban life is often detrimental to human well-being. Humans, who are basically creatures that need the existence of nature, can feel happier when they are close to nature. So, to fulfill human need of nature, the concept of biophilic design can be applied as an alternative to bring nature into urban areas. Based on data obtained from the survey process, interviews, and observation, most people still do not know or understand about the biophilic concept. Therefore, information media is needed to inform public about this biophilic concept. The result of this research is an information media in the form of a book as a source of biophilic information that is easily accessed and understood by the public. The design method used in designing this book is Five Phases of the Graphic Design Process by Robin Landa. This book is necessary so that the target market can understand the functions, roles, and examples of biophilic use in daily life, as well as its application in a place or space.

Keywords: *information book, biophilic, environment and human health.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
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	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Tipografi.....	5
2.1.1 Klasifikasi <i>typeface</i>	5
2.2 <i>Grid</i>	7
2.2.1 Komponen <i>Grid</i>	7
2.2.2 Struktur <i>Grid</i>	8
2.3 Ilustrasi.....	10
2.4 Fotografi.....	11
2.5 Media Informasi	11
2.6 Buku.....	12

2.6.1 Anatomi Buku.....	12
2.6.2 Teknik Cetak	14
2.6.3 <i>Binding</i> (Penjilidan)	15
2.6.4 <i>Finishing</i>	17
2.6.5 Keunggulan Buku Cetak	18
2.7 Biophilia	20
2.7.1 Desain <i>biophilic</i>	20
2.7.2 <i>14 Patterns of Biophilic Design</i>	20
2.8 Penelitian Relevan	23
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	26
3.1 Subjek Perancangan	26
3.1.1 Demografis	26
3.1.2 Geografis	26
3.1.3 Psikografis	27
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	27
3.2.1 <i>Research</i>	28
3.2.2 <i>Analysis</i>	28
3.2.3 <i>Concept</i>	28
3.2.4 <i>Design</i>	28
3.2.5 <i>Implementation</i>	29
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	29
3.3.1 Observasi	29
3.3.2 Wawancara.....	30
3.3.3 Kuesioner	38
3.3.4 Studi Eksisting.....	40
3.3.5 Studi Referensi	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	41
4.1 Hasil Perancangan	41
4.1.1 <i>Research</i>	41

4.1.2 <i>Analysis</i>	57
4.1.3 <i>Concept</i>	64
4.1.4 <i>Design</i>	70
4.1.5 <i>Implementation</i>	80
4.1.6 <i>Bimbingan Spesialis</i>	87
4.1.7 <i>Beta Test</i>	89
4.2 Pembahasan Perancangan	91
BAB V PENUTUP	114
5.1 Simpulan	114
5.2 Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	120



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	23
Tabel 4.1 Tabel SWOT studi <i>existing</i>	56
Tabel 4.2 <i>Insight Issue</i> dan <i>Insight Target Market</i>	58
Tabel 4.3 <i>Target Market</i>	61
Tabel 4.4 <i>Design Brief</i> buku	62
Tabel 4.5 Tabel Alternatif <i>Big Idea</i> Perancangan.....	65
Tabel 4.6 Kerangka konten buku	71
Tabel 4.7 Daftar Pertanyaan <i>Beta Test</i> (Kuesioner).....	89
Tabel 4.8 Biaya Desain Buku	109
Tabel 4.9 Biaya cetak buku.....	110
Tabel 4.10 Biaya media promosi	111
Tabel 4.11 Biaya produksi <i>merchandise</i>	112
Tabel 4.12 Biaya produksi buku	113



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Single column grid</i>	8
Gambar 2.2 <i>Two-column grid</i>	9
Gambar 2.3 <i>Multicolumn grid</i>	9
Gambar 2.4 <i>Modular grid</i>	10
Gambar 2.5 <i>Hierarchical grid</i>	10
Gambar 2.6 Anatomi Buku	12
Gambar 4.1 Observasi Toko Buku	42
Gambar 4.2 Observasi Toko Buku	43
Gambar 4.3 Wawancara 1 (Dosen Arsitektur)	43
Gambar 4.4 Wawancara 2 (Dosen Psikologi Arsitektur)	45
Gambar 4.5 Wawancara 3 (Ahli <i>biophilic</i>)	46
Gambar 4.6 Wawancara 4 (Ahli desain buku)	47
Gambar 4.7 Pertanyaan kuesioner 1	48
Gambar 4.8 Pertanyaan kuesioner 2	49
Gambar 4.9 Pertanyaan kuesioner 3	49
Gambar 4.10 Pertanyaan kuesioner 4	50
Gambar 4.11 Pertanyaan kuesioner 5	50
Gambar 4.12 Pertanyaan kuesioner 6	51
Gambar 4.13 Pertanyaan kuesioner 7	51
Gambar 4.14 Pertanyaan kuesioner 8	52
Gambar 4.15 Pertanyaan kuesioner 9	52
Gambar 4.16 Pertanyaan kuesioner 10	53
Gambar 4.17 Pertanyaan kuesioner 11	53
Gambar 4.18 Pertanyaan kuesioner 12	54
Gambar 4.19 Pertanyaan kuesioner 13	54
Gambar 4.20 Pertanyaan kuesioner 14	55
Gambar 4.21 Pertanyaan kuesioner 15	55
Gambar 4.22 Referensi <i>style</i> isi buku	57
Gambar 4.23 <i>User Persona</i>	61
Gambar 4.24 <i>Mindmap</i>	64
Gambar 4.25 <i>Moodboard Layout</i>	67
Gambar 4.26 <i>Moodboard Warna</i>	67
Gambar 4.27 <i>Moodboard Tipografi</i>	68
Gambar 4.28 <i>Typeface</i> yang dipilih	69
Gambar 4.29 Kateren	73
Gambar 4.30 <i>Flat Plan</i>	73
Gambar 4.31 Referensi Ilustrasi	74
Gambar 4.32 Hasil Foto	76
Gambar 4.33 Perancangan <i>Supergraphic</i>	77
Gambar 4.34 Penggunaan <i>single column grid</i>	78
Gambar 4.35 Penggunaan <i>double column</i>	78
Gambar 4.36 Penggunaan <i>multi column</i>	79
Gambar 4.37 <i>Grid cover</i> buku	79

Gambar 4.38 Desain Cover buku	80
Gambar 4.39 Tampilan Media Sekunder <i>Feeds Instagram</i>	82
Gambar 4.40 Tampilan Media Sekunder <i>Story Instagram Ads</i>	83
Gambar 4.41 Tampilan Media Sekunder <i>Merchandise (bookmark)</i>	84
Gambar 4.42 Tampilan Desain Media Sekunder <i>Merchandise (pensil)</i>	84
Gambar 4.43 Tampilan Media Sekunder <i>Merchandise (mug dan totebag)</i>	85
Gambar 4.44 Tampilan Media Sekunder <i>Merchandise (Totebag)</i>	85
Gambar 4.45 Tampilan Media Sekunder Poster	86
Gambar 4.46 Alternatif desain media sekunder (<i>banner</i>).....	87
Gambar 4.47 <i>Before After</i> Bimbingan Spesialis	88
Gambar 4.48 Analisis Cover Buku	91
Gambar 4.49 <i>Mockup Cover Buku</i>	92
Gambar 4.50 Warna pada <i>divider</i>	93
Gambar 4.51 Warna <i>background</i> putih pada halaman konten	94
Gambar 4.52 Warna <i>background</i> putih dan ilustrasi	94
Gambar 4.53 Penggunaan <i>Typeface Remissis</i>	95
Gambar 4.54 Penggunaan <i>Typeface Montserrat</i>	95
Gambar 4.55 Penggunaan <i>Typeface Athelas</i>	96
Gambar 4.56 <i>Brush</i> untuk <i>line art</i> ilustrasi.....	97
Gambar 4.57 <i>Brush</i> untuk pewarnaan ilustrasi	97
Gambar 4.58 Foto pada halaman buku	98
Gambar 4.59 <i>Supergraphic</i> dalam buku	99
Gambar 4.60 <i>Single column grid</i> pada buku.....	99
Gambar 4.61 <i>Two column grid</i> pada buku	100
Gambar 4.62 <i>Multi column grid</i> pada buku	100
Gambar 4.63 <i>Mockup Media Sekunder Merchandise (Mug)</i>	101
Gambar 4.64 <i>Mockup Media Sekunder Merchandise (Pensil)</i>	102
Gambar 4.65 <i>Mockup Media Sekunder Merchandise (Totebag)</i>	102
Gambar 4.66 Tampilan <i>bookmark</i> buku.....	103
Gambar 4.67 <i>Mockup Banner</i>	104
Gambar 4.68 <i>Mockup poster</i>	105
Gambar 4.69 <i>Mockup Instagram Feeds</i>	106
Gambar 4.70 <i>Mockup Instagram Story Ads</i>	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	120
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	121
Lampiran 3 Bukti Foto Bimbingan Spesialis	123
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Agreement</i> (Wawancara 1)	124
Lampiran 5 <i>Non-Disclosure Agreement</i> (Wawancara 2)	125
Lampiran 6 Hasil Kuesioner	126
Lampiran 7 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	131
Lampiran 8 Transkrip Wawancara 1.....	135
Lampiran 9 Transkrip Wawancara 2.....	147
Lampiran 10 Transkrip Wawancara 3.....	156
Lampiran 11 Transkrip Wawancara 4.....	168

