

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN GELAR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
GLOSARIUM	xvii
ABSTRAK	xxv
ABSTRAC	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	4
1. Tujuan Penciptaan	4
2. Manfaat Penciptaan	4
D. Tinjauan Karya	5
E. Landasan Teori	7
1. Media Informasi	7
2. Infografis	15
3. Ilustrasi	15
4. Layout	19
5. Warna	20

6. Tipografi.....	22
7. Semiotika	24
8. Mitigasi	27
9. Tsunami.....	29
F. Metode Penciptaan.....	32
1. Persiapan	32
2. Perancangan	43
3. Perwujudan.....	45
4. Penyajian Karya	47
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	
A. Konsep Penciptaan.....	50
1. Konsep Verbal.....	51
2. Konsep Visual	51
B. Proses Penciptaan.....	52
1. <i>Brainstroming</i>	52
2. Tipografi.....	52
3. Studi Warna.....	54
4. Sketsa	55
5. Digitalisasi	57
BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA	
A. Hasil Karya	58
1. Baliho	58
2. Poster.....	60
3. Buku	62
4. <i>Motion Graphic</i>	64

5. Stiker	65
B. Analisis Karya.....	66
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN	73



DAFTAR TABEL

Nama Tabel	Halaman
Struktur Perancangan	43
Studi Tipografi	50



DAFTAR GAMBAR

Nama Gambar	Halaman
Menghadapi Tsunami	6
Menghadapi Tsunami	7
Radio	10
Televisi	10
Telekomunikasi	11
Amplop Surat	12
Majalah Fashion	12
Brosur	13
Telegraf	14
Spanduk	14
Gambar Ilustrasi Naturali	16
Gambar Ilustrasi Dekoratif	17
Gambar Ilustrasi Kartun	17
Gambar Karikatur	18
Anatomy Huruf	22
<i>Legibiliy dan Readability</i>	23
Teori Semiotika Menurut Pierc	26
Teori semiotika menurut Saussure	27
Proses Wawancara dengan nelayan Bapak Rustam	33
Proses Wawancara dengan nelayan Bapak Usman Hadi	33

Proses Wawancara dengan Bapak Usman Hadi Nelayan	33
Proses Wawancara Staf BPBD Ibu Ramayati	33
Observasi Ke pusat Statistik	35
Observasi ke Pasar Ikan	35
Observasi ke Pesisir Pantai	67
Observasi Pesisir Pantai	71
Display Karya	47
Brainstroming	50
Studi Warna	51
Moodboard	52
Sketsa Ilustrasi	53
Sketsa Ilustrasi Tsunami	53
Sketsa Icon	54
Sketsa Asset Perancangan	54
Sketsa Ilustrasi Terpilih	55
Digitalisasi Sketsa Terpilih	56
Sketsa Asset Perancangan	56
Digitalisasi Asset Perancangan	56
Desain Baliho	58
Mockup Baliho	58
Penempatan Baliho	59

Desain Poster	60
Mockup Poster	60
Penempatan Poster	60
Desain buku cetak	61
Mockup buku cetak	62
Desain E-Buku	62
Mockup E-Buku	63
Desain motion graphic	64
Penempatan Motion Graphic	64
Desain Stiker	65
Mockup Stiker	65

GLOSARIUM

A

Analisis Data	Sebuah proses pemeriksaan, pembersihan, transformasi dan pemodelan data dengan tujuan menemukan informasi yang berguna, menginformasikan kesimpulan dan mendukung pengambilan keputusan.
Adobe After Effect	Perangkat lunak yang dikeluarkan oleh adobe yang digunakan untuk proses pengeditan audio visual motion graphic.
Adobe Illustrator	Perangkat lunak yang dikeluarkan oleh adobe yang digunakan untuk proses editing visual grafis dan proses layouting karya.
Alternatif	Pilihan di antara dua atau beberapa proses rancangan.
Albatros	Jenis kertas dalam proses printing karya dengan dimensi Meter.
Art Paper	Jenis Kertas dalam proses printing karya dengan dimensi Cm.
Artboard	Lembar kerja disuatu perangkat lunak desain.
Akumulasi	Pengumpulan, penimbunan, penghimpunan, dan pengelompokan.

Audiens Sekelompok orang yang menerima pesan atau informasi tertentu.

B

Bauran Media Jenis penetapan karya seperti apa yang akan dirancang atau yang sudah dirancang.

Balance Keseimbangan dalam rancangan karya.

Brainstorming Sebuah metode yang bisa dilakukan untuk memecahkan berbagai masalah dan menghasilkan beragam ide baru sebanyak mungkin dengan cepat.

C

Cutting Proses pemisahan suatu objek.

Copywriting Penetapan suatu kalimat yang ditampilkan dalam karya rancangan.

D

Desain Rencana, kerangka atau gambar yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi sesuatu pekerjaan.

Dinamis Memiliki Interpretasi kepercayaan.

Dua Dimensi Bentuk dari benda yang memiliki panjang dan lebar.

E

Emphasis Penekanan dalam penyampaian pesan dalam sebuah karya.

Efektif Memberikan efek, yang nilai akhirnya keberhasilan.

Efisien Ketepatan dalam menyampaikan sesuatu.

Emosional Kedaan seseorang secara psikologis.

Estetis Berkaitan dengan keindahan.

F

Feed Instagram Postingan yang tidak memiliki durasi waktu.

Flat Desain Sebuah pendekatan desain yang bersifat minimalis.

Friendly Ramah dan bersahaja.

Fungsional Fungsi dari garapan karya yang dirancang.

G

Gempa Guncangan dari dalam tanah di akibatkan patahan lempeng ataupun letusan gunung api.

Infografis Bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat.

Icon	Tanda yang mirip dengan obyek yang diwakilinya, ikon memiliki ciri-ciri yang dimiliki dengan apa yang dimaksudkan.
Indeks	Tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat dengan apa yang diwakilinya atau disebut juga tanda sebagai bukti.
Interpertasi	Keterwakilan Pesan.
Ilustrasi	Hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.
Informatif	Penyampaian pesan yang tepat sasaran.
Interest	Harus mampu menampilkan daya tarik untuk audiens.
K	
Konsultasi	Proses bertukar pikiran.
Kreatifitas	
Komplementer	Warna yang dihasilkan dari penggabungan tersier dengan sekunder.
Konten	Isian informasi yang ingin disampaikan.

L

Layout Tata Letak elemen desain dalam suatu bidang untuk membentuk suatu pesan agar lebih artistik.

Legibility Tingkat keterbacaan huruf.

M

Mitigasi Serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana.

Mitigasi Tsunami Serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana Tsunami.

Media cetak Media atau sarana yang berbentuk fisik.

Media Digital Media atau sarana yang disebarakan melalui jejaring sosial.

Media Audio Visual Sarana yang terdapat bentuk bergerak dan memiliki bunyi sebagai daya dramatis komunikasi.

Media Informasi Sarana dalam menyamapikan sebuah informasi.

Merchandise Salah satu pernak-pernik yang sering kali kita temui dan sudah banyak digunakan oleh berbagai pihak di dalam setiap acara atau event tertentu.

Moodboard Kumpulan atau komposisi gambar, visual dan objek lain yang biasanya dibuat untuk tujuan desain demi

mengetahui style seperti apa yang sesuai dengan objek rancangan.

Motion Graphick

Bidang ilmu yang fleksibel di industri kreatif karena bisa diterapkan di berbagai sektor seperti desain, periklanan, multimedia, animasi, games, dan film.

O

Opportunity

Peluang dari garapan perancangan.

Observasi

Teknik melihat dan mengamati perubahan dari fenomena sosial yang tengah berkembang dan tumbuh.

P

Prespektif

Sudut pandang manusia terhadap sesuatu.

Platform

Program dalam menyampaikan sebuah informasi.

R

Readability

Tingkat Keterbacaan huruf.

Remainder

Pengingat dalam sebuah rancangan.

S

Semiotika

Ilmu yang mempelajari tentang tanda dan petanda.

Soft

Style yang lembut.

Style

Gaya.

Sequence	Alur dalam membaca sebuah karya cipta.
Sign	Petunjuk/tanda-tanda.
Segmentasi Geografis	Analisis data berdasarkan lokasi wilayah.
Segmentasi Demografis	Analisis data berdasarkan identitas kepribadian audiens.
Segmentasi Psikografis	Analisis data berdasarkan pola pikir dan kesukaan audiens.
Strenght	Kekuatan dalam proses analisis data.
Strategi Verbal	Ide gagasan yang berbentuk narasi atau kalimat ajakan.
Startegi Visual	Kegiatan branding dengan memanfaatkan konten visual yang berupa gambar, grafik, video, dan sebagainya.
Sketsa	Lukisan cepat (hanya garis-garis besarnya).
Sans Serif	Jenis tipografi yang tidak memiliki kail dalam jenis font.
Self Remainder	Pengingat untuk diri sendiri.
Sticker	Jenis merchandise yang memiliki daya tempel.
Simbol	Tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama.

SWOT

Metode dalam proses analisis data.

T

Tsunami

Gelombang air besar yang diakibatkan oleh gangguan didasar laut, seperti gempa bumi.

Tipografi

Suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf

Threat

Ancamana dalam sebuah perancangan dalam hal metode analisis data.

U

Usia Produktif

Usia dimana memiliki kemampuan secara matang dalam pola pikir ataupun dalam fisik.

Unity

Kesatuan dalam sebuah rancangan desain garfis.

V

Vector

Gambar yang menggunakan poligon dalam menciptakan gambar pada grafis komputer.

W

Warna

Spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih).

ABSTRAK

Tsunami adalah gelombang air besar yang diakibatkan oleh gangguan di dasar laut, seperti gempa bumi. Mitigasi diperlukan untuk masyarakat terutama yang berada di pesisir Pantai, mitigasi bertujuan untuk meminimalisir akibat dari tsunami baik kerugian materi ataupun korban jiwa. Untuk perancangan ini yang menjadi proses penciptaan karya ini difokuskan pada daerah Pesisir Kota Pariaman. Setelah dilakukan observasi dan wawancara didapatkan bahwa masyarakat masih belum sepenuhnya mengetahui Mitigas Tsunami yang lengkap dan Lokasi evakuasi. Dari hal demikian maka dilakukan proses analisis data melalui metode analisis target audiens dan metode analisis data 5W 1H serta SWOT. Dari analisis data tersebut maka ditetapkan bauran media cetak sebagai jawaban dari permasalahan yang diangkat. Diharapkan media informasi yang berbentuk media cetak mampu menyadarkan dan meningkatkan kewaspadaan masyarakat akan ancaman tsunami. Pada perancangan ini menggunakan Infografis sebagai media dengan bauran media cetak Baliho, Poster, Buku dan dilengkapi dengan media digital berupa *Motion Graphic* serta setiap bauran media akan dilengkapi dengan *barcode* yang berisikan jalur evakuasi yang langsung terhubung dengan *google maps* dan *Ebook* mitigasi tsunami yang dapat di unduh dan di simpan.

Kata Kunci: *Tsunami, Mitigasi, Mitigasi Tsunami, pesisir pantai, , ancaman tsunami, Evakuasi.*

ABSTRACT

A tsunami is a large water wave caused by disturbances on the seabed, such as an earthquake. Mitigation is needed for communities, especially those who live on the coast. Mitigation aims to minimize the consequences of the tsunami, both material loss and loss of life. For this design, the process of creating this work is focused on the coastal area of Pariaman City. After conducting observations and interviews, it was found that the community still did not fully know the complete Tsunami Mitigation and Evacuation Locations. From this, the data analysis process was carried out through the target audience analysis method and the 5W 1H and SWOT data analysis methods. From the data analysis, the mixed-print media was determined as the answer to the problems raised. It is hoped that the information media in the form of print media will be able to raise awareness and increase public awareness of the tsunami threat. Infographics are used in this design as media with a mix of printed media such as billboards, posters, books and equipped with digital media in the form of motion graphics and each media will be equipped with a barcode containing evacuation routes that are directly connected to google maps and ebooks that can be downloaded and saved.

Keywords: *Tsunami, Mitigation, Tsunami Mitigation, Coastal, Tsunami Threat, Evacuation.*