

Perancangan Informasi Melalui Media Collectible Cards Hewan Purba Zaman Mesozoikum

Mochamad Gunawan Wiguna¹, Irwan Tarmawan²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung
 Email: ¹mgunawanw@mahasiswa.unikom.ac.id, ²irwan.tarmawan@email.unikom.ac.id

Abstrak: Zaman Mesozoikum merupakan salah satu zaman dimana bumi ditempati oleh berbagai macam hewan purba. Pada zaman Mesozoikum terdapat tiga zaman yaitu zaman Trias, Jura, dan ditutup dengan zaman Kapur dimana hewan purba pada zaman ini mulai punah. Saat ini pengetahuan masyarakat tentang zaman Mesozoikum masih terbilang kurang dan dominan masih mengidentifikasi hewan purba pada zaman Mesozoikum hanyalah dinosaurus saja terutama T-Rex. Pada kenyataannya, terdapat berbagai jenis hewan lainnya yang hidup pada zaman ini termasuk berbagai jenis dinosaurus, mamalia, hewan laut, ataupun unggas. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi dan pengetahuan umum bahwa pada zaman Mesozoikum terdapat berbagai jenis hewan purba yang beragam dan unik yang merupakan nenek moyang dari kebanyakan hewan saat ini yang telah berevolusi. Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan media yang berbeda daripada media umum yang saat ini digunakan yaitu dengan menggunakan media *collectible cards* yang disajikan dengan informasi yang lebih spesifik. Media pada perancangan ini juga didistribusikan melalui lembaga resmi yaitu museum Geologi Bandung agar informasi yang disajikan bisa menjangkau khalayak lebih luas dan masyarakat bisa lebih mudah untuk menerima informasi yang disajikan. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi masyarakat yang kesulitan dalam mengidentifikasi hewan purba pada zaman Mesozoikum.

Kata kunci: *Collectible cards*, Dinosaurs, hewan purba, Mesozoikum.

Abstract: *The Mesozoic era is one of the eras where the earth was occupied by various kinds of ancient animals. In the Mesozoic era there were three epochs, namely the Triassic, Jurassic, and closed with the Cretaceous period where ancient animals at this time began to become extinct. Currently, public knowledge about the Mesozoic era is still lacking and dominantly still identifying ancient animals in the Mesozoic era, only dinosaurs, especially T-Rex. In fact, there were many other types of animals living in this era including various types of dinosaurs, mammals, marine animals, or birds. The purpose of this design is to provide information and general knowledge that in the Mesozoic era there were various types of ancient animals that were diverse and unique which were the ancestors of most of today's animals that have evolved. The media used in this design is using different media than the general media currently used, namely by using collectible cards media which are presented with more specific information. The media in this design is also distributed through an official institution, namely the Bandung Geology museum so that the information presented can reach a wider audience and the public can more easily receive the information presented. This design is expected to provide a solution for people who have difficulty in identifying ancient animals in the Mesozoic era.*

Keywords: *Ancient animals, collectible cards, Dinosaurs, Mesozoic.*



PENDAHULUAN

Sebelum bumi menjadi seperti saat ini, berdasarkan ilmu geologi bumi mengalami perubahan selama empat zaman yaitu zaman Arkaekum, Paleozoikum, Mesozoikum, serta zaman Neozoikum (Kresnadi, 2017). Zaman Mesozoikum adalah zaman dimana makhluk hidup mulai bermunculan. Pada zaman Mesozoikum, terdapat zaman-zaman lagi sehingga dibagi menjadi tiga zaman yaitu Trias, Jura, dan Kapur (Hamillton, 2010). Zaman yang pertama adalah zaman Trias dimana pada zaman ini keberadaan Amonit, Gastropoda, Bivalvia, Reptilia, dan juga Mamalia mulai bermunculan. Zaman yang kedua adalah zaman Jura yang merupakan zaman dimana keberadaan dinosaurus sangat mendominasi. Zaman Kapur merupakan zaman terakhir pada zaman Mesozoikum dimana pada zaman ini berbagai macam hewan purba mulai punah karena jatuhnya meteorit-meteorit ke bumi.



Gambar 1. Ilustrasi Meteor Jatuh

Sumber: <https://www.express.co.uk/news/science/804690/dinosaur-asteroid-extinction-Imperial-Collage-London> (2021)

Media informasi yang mengangkat tentang hewan purbakala masih belum lengkap, seperti contohnya buku informasi hewan purbakala yang ada pada tempat-tempat penjualan buku sedangkan pada media buku pelajaran sejarah dominan membahas tentang kehidupan manusia awal saja (Joelian, 2016). Saat ini masyarakat dominan masih mengidentifikasi hewan purba hanyalah dinosaurus saja tanpa mengetahui nama-nama dari berbagai jenis hewan purba termasuk jenis-jenis dinosaurus lainnya selain T-Rex. Hal ini diperkuat dengan hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh perancang. Media yang saat ini dominan digunakan untuk menginformasikan mengenai hewan purba juga masih dijelaskan secara umum dan belum spesifik dari setiap hewan-hewan yang ada pada zamannya masing-masing. Berdasarkan dari media-media umum yang saat ini beredar, maka dalam perancangan ini dilakukan pembuat informasi dengan menggunakan media lain untuk menyampaikan informasi yang mana informasi tersebut disajikan melalui media *collectible cards* dengan memuat informasi yang spesifik tentang hewan purba pada zaman Mesozoikum. Dengan begitu masyarakat bisa mendapatkan informasi dan pengetahuan umum mengenai hewan purba pada zaman Mesozoikum dengan mudah.

METODE

Pada perancangan media informasi mengenai hewan purba pada zaman Mesozoikum ini menggunakan media *collectible cards* yang mana dalam perancangannya menggunakan dua metode yaitu menggunakan strategi komunikasi dan strategi kreatif agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Strategi kreatif dalam perancangan ini adalah dengan memberikan *story telling* tentang bagaimana jika hewan purba pada zaman Mesozoikum hidup di masa depan dengan bantuan teknologi yang canggih sehingga dalam penggambarannya dibuat dengan visual tambahan berupa elemen yang bersifat robotik. Sedangkan strategi komunikasi dalam perancangan ini adalah dengan melakukan pendekatan visual dan verbal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek dalam perancangan ini adalah berbagai macam hewan purba yang hidup pada zaman Mesozoikum. Dalam perancangan ini dijelaskan informasi tentang nama, habitat, jenis makanan, ukuran, tempat ditemukan, dan deskripsi singkat mengenai masing-masing hewan purba agar masyarakat bisa lebih mudah untuk mengenal hewan purba pada zaman mesozoikum.

Prosedur Pengambilan Data

Langkah pertama yang dilakukan oleh perancang adalah dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada responden dengan tujuan untuk mengumpulkan data guna mengukur sejauh mana pengetahuan masyarakat tentang hewan purba pada zaman Mesozoikum. Kemudian setelah itu langkah kedua yang dilakukan adalah dengan menganalisis data permasalahan menggunakan metode 5W+1H untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang ada. Langkah ketiga yang dilakukan oleh perancang adalah melakukan observasi secara tidak langsung dengan melakukan proses perangkuman data pada sumber buku dari Dorling Kindersley yang berjudul “Encyclopedia of Dinosaurs & Prehistoric Life” agar bisa mendapatkan data yang spesifik mengenai hewan purba pada zaman Mesozoikum. Data yang diperoleh kemudian dibuat sebagai informasi yang akan disampaikan kepada masyarakat.

Tahapan Pembedahan Objek Penelitian

Dari hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada responden dapat disimpulkan bahwa masyarakat dominan masih kesulitan dalam mengidentifikasi hewan purba pada zaman Mesozoikum dan masih menganggap dinosaurus sebagai hewan purba saja. Media yang beredar pun masih memuat informasi secara umum dan belum spesifik. Kesimpulan yang didapat dari hasil analisis menggunakan metode 5W+1H adalah diperlukannya media baru yang berbeda, spesifik, dan unik dalam menyampaikan informasi agar masyarakat lebih mudah menerima informasi yang

diberikan. Observasi secara tidak langsung yang telah dilakukan oleh perancangan mendapatkan kesimpulan bahwa terdapat berbagai macam hewan purba yang unik pada zaman yang berbeda dan salah satunya adalah zaman Mesozoikum sehingga informasi yang diberikan pada perancangan ini adalah dengan memberikan informasi mengenai hewan purba pada masing-masing zaman di zaman Mesozoikum yang jarang diketahui oleh masyarakat.



Gambar 2. Sumber Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Analisis

Khalayak sasaran dalam perancangan ini adalah masyarakat dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang berada di Indonesia dengan rentang usia 12-15 tahun, berpendidikan SMP, dan dengan status ekonomi menengah keatas. Psikografis remaja pada usia 12-15 tahun memiliki fantasi atau daya khayal yang tinggi serta memiliki imajinasi yang terus berkembang dimana pada usia ini memasuki masa pahlawan yaitu masa dimana remaja menyukai sesuatu yang bertemakan pahlawan atau sesuatu yang unik (Zulkifli, L. (2012). Khalayak sasaran dalam perancangan ini juga memiliki ketertarikan terhadap hewan, teknologi, dan juga *game*.

Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan media *collectible cards* dengan melakukan pendekatan visual dan verbal yang mana visual yang disajikan menggunakan teknik *digital painting* dengan gaya *futuristic* dan pendekatan verbal yang menggunakan tiga bahasa yaitu bahasa Inggris sebagai judul, bahasa Indonesia sebagai isi, dan bahasa Yunani yang digunakan untuk menjelaskan nama-nama ilmiah dari berbagai macam hewan purba pada zaman Mesozoikum.

Tujuan dan Pendekatan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan ini adalah untuk memberikan informasi seputar hewan purba pada zaman Mesozoikum kepada khalayak sasaran sehingga bisa menambah pengetahuan serta merubah sikap dan perilaku kesadaran masyarakat mengenai sejarah terutama tentang hewan purba. Materi pesan pada perancangan ini dimulai dengan penjelasan zaman mesozoikum beserta pembagiannya yang kemudian menjelaskan masing-masing hewan purba pada zaman Mesozoikum melalui media kartu.

Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan majas retorik untuk nama produk dan menggunakan bahasa yang deskriptif untuk bagian isi. Gaya visual dalam perancangan ini mengambil referensi objek asli dari buku yang kemudian ditambahkan dengan elemen robotik yang bersifat *futuristic*. Gaya ini diambil sebagai suatu diferensiasi ilustrasi dari media umum yang sudah ada dan menyesuaikan dengan psikografis khalayak sasaran yang memiliki fantasi dan imajinasi yang tinggi.

Mandatory dalam perancangan ini adalah museum Geologi yang berada di kota Bandung karena museum Geologi merupakan salah satu lembaga yang menyediakan informasi mengenai hewan purba sehingga informasi yang akan disampaikan dalam perancangan ini dapat disebarluaskan secara luas dan dipercaya. Perancangan ini digunakan sebagai salah satu program yang dikeluarkan oleh museum Geologi untuk memberikan informasi dan ilmu pengetahuan seputar hewan purba pada zaman Mesozoikum yang diutamakan ditujukan kepada anak-anak SMP.

Strategi Kreatif dan Media

Dalam perancangan ini strategi kreatif diperlukan agar menghasilkan informasi yang memiliki daya tarik dibandingkan media-media lain yang sudah ada. *Story telling* pada perancangan ini tentang bagaimana jika hewan purba pada zaman Mesozoikum hidup di masa depan dengan bantuan teknologi yang canggih sehingga dalam penggambarannya dibuat dengan visual tambahan berupa elemen yang bersifat robotik. Media utama yang digunakan pada perancangan ini adalah collectible cards yaitu sekumpulan kartu yang bisa dikoleksi dan memuat ilustrasi dan informasi pada setiap kartunya. Media ini dipilih sebagai suatu pembeda dengan media umum yang saat ini ada dan memudahkan informasi disajikan secara singkat dan efektif kepada masyarakat.

Copywriting merupakan metode yang dilakukan untuk menarik khalayak melalui verbal. *Copywriting* pada judul di perancangan ini adalah “What if Ancient Animals Lived in a Futuristic Era?” dengan sub judul “Encyclopedia of Mesozoic Ancient Animals”. Judul ini menerangkan bahwa ilustrasi dari hewan purba pada collectible cards ini digambarkan secara futuristic dimana hewan purba pada zaman Mesozoikum hidup di masa depan yang segalanya sudah canggih.

Rancangan Visual

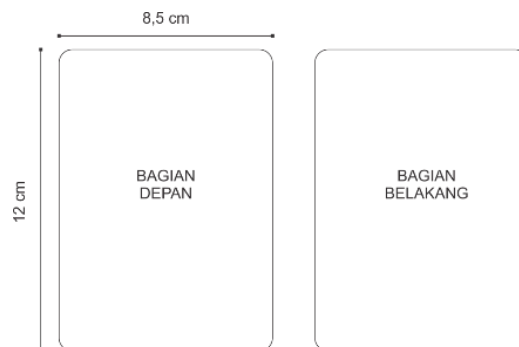
Rancangan visual media yang pertama kali dibuat dalam perancangan ini adalah dengan cara membuat ilustrasi dari hewan purba asli melalui referensi yang diambil dari buku “Encyclopedia of Dinosaurs & Prehistoric Life”, selain itu terdapat proses penambahan elemen robotik pada beberapa bagian yang ada pada tubuh hewan purba dengan menggunakan teknik *triangle method* yaitu teknik menggabungkan beberapa elemen menjadi satu. *Layout* dari kartunya pun dibuat dengan mengusung tema teknologi pada bagian frame nya agar terlihat seirama dengan ilustrasi yang telah dibuat.



Gambar 3. Sketsa Visual
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Format Desain

Format desain media utama pada perancangan ini adalah menggunakan kartu dengan ukuran 12 x 8,5 cm yang terdiri dari 40 buah kartu. Untuk kemasan berbentuk boks dengan ukuran 13,5 x 9,5 x 2,5 cm. Format desain yang digunakan hampir mirip dengan ukuran kartu sejenis lainnya hanya saja dibuat sedikit lebih besar agar tulisan dan ilustrasi lebih bisa terlihat.



Gambar 4. Format kartu
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Tata Letak

Layout merupakan suatu tata letak dari elemen-elemen desain yang diatur sedemikian rupa terhadap suatu bidang pada media untuk mendukung konsep dan pesan yang ada pada media tersebut (Rustan, 2009). Tata letak pada perancangan ini memiliki tata letak yang hampir mirip dengan *collectible cards* maupun trading cards lainnya seperti contohnya adalah kartu Yu-Gi-Oh!. Jenis tata letak yang digunakan adalah *picture window layout* dimana pada bagian tengah kartu terdapat ilustrasi dari masing-masing hewan purba sedangkan pada bagian atas dan bawah terdapat keterangan nama dan profil.



Gambar 5. *Layout* kartu
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)



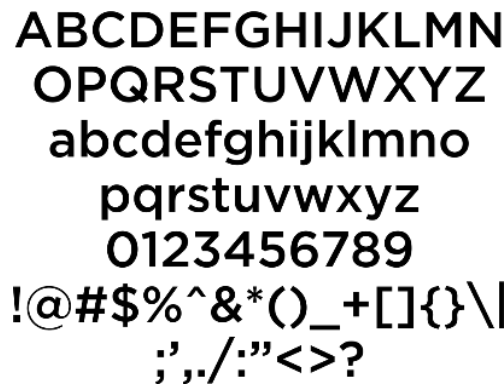
Gambar 6. Desain *layout* kartu
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen grafis yang paling mudah untuk dibaca melalui huruf yang dirangkai menjadi kata-kata yang membuat khalayak memahami pesan yang disampaikan (Sudiana, 2001). Dalam perancangan ini terdapat dua font yang digunakan yaitu *font* Valorant sebagai *font* utama yang bernuansa *techno*. *Font* Valorant merupakan *font* yang dibuat mirip berdasarkan sebuah permainan *online* dan dibuat oleh Brylark yang berlisensikan gratis dan diunduh melalui *website* dafont.com. *Font* kedua adalah Gotham Medium untuk bagian isi yang menjelaskan profil setiap hewan purba. *Font* ini diunduh melalui *website* dafonfree.io dan dibuat oleh Tobias Frere-Jones yang memiliki lisensi gratis dan juga lisensi *commercial use*.



Gambar 7. Font Valorant
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)



Gambar 8. Font Gotham Medium
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni dalam melukis atau menggambar yang dibuat untuk suatu kepentingan yang bisa memberikan penjelasan dari sesuatu yang akan diterangkan kepada khalayak (Soedarso, 1990). Gaya ilustrasi yang ada pada perancangan ini menggunakan gaya ilustrasi komik *american style* yang mana dalam proses pembuatannya menggabungkan ilustrasi hewan purba yang ada pada zaman

Mesozoikum dengan teknologi yang bersifat *futuristic* sehingga hewan purba yang diilustrasikan disini merupakan hewan dengan setengah robot yang sesuai dengan judul *collectible cards* ini yaitu “What if Ancient Animals Lived in a Futuristic Era?”. Untuk referensi dari ilustrasi hewan purba pada zaman Mesozoikum sendiri diambil dari buku Dorling Kindersley yang berjudul “Encyclopedia of Dinosaurs & Prehistoric Life”, sedangkan untuk referensi unsur *futuristic* diambil dari berbagai sumber di internet yang kemudian dikembangkan. Gaya ilustrasi pada perancangan dibuat seperti ini dikarenakan sebagai suatu diferensiasi ilustrasi dari media umum yang sudah ada dan menyesuaikan dari psikografis khalayak sasaran yang memiliki fantasi dan imajinasi yang tinggi dimana pada usia 12-15 tahun remaja memasuki masa pahlawan.



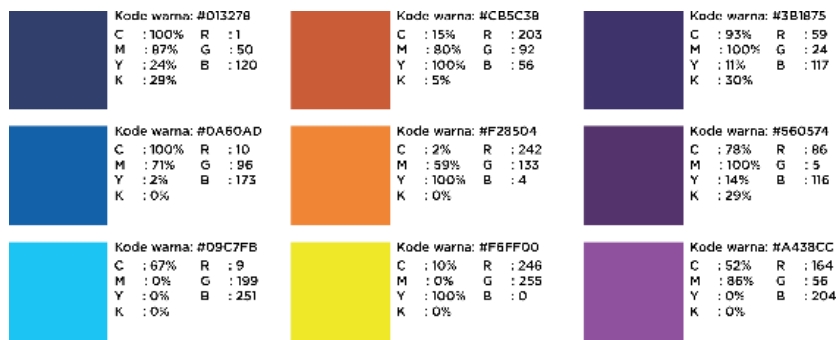
Gambar 9. Sketsa Karakter Ilustrasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)



Gambar 10. Hasil ilustrasi salah satu hewan purba
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Warna

Warna secara fisik merupakan sifat cahaya yang dipancarkan sedangkan secara psikologis warna sebagai bagian dari suatu pengalaman indera penglihatan (Sanyoto, 2005). Dalam suatu perancangan desain, pemilihan warna sangat penting agar desain yang dihasilkan dapat sesuai dengan tema yang telah dipilih. Dalam perancangan ini warna yang dipilih adalah warna yang bersifat cerah, *vibrant* dan berwarna *neon* yang biasa digunakan dalam desain yang bersifat *futuristic* sehingga bisa menggambarkan zaman modern dengan baik.



Gambar 11. Skema warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Hasil Akhir

Hasil akhir dari perancangan ini adalah seperangkat *collectible cards* yang dikemas menggunakan kemasan berbentuk boks beserta *manual guide* di dalamnya. Jumlah kartu pada setiap boksnya yaitu 40 buah kartu yang terdiri dari 10 kartu hewan purba zaman Trias, 12 kartu hewan purba zaman Jura, dan 18 kartu hewan purba pada zaman Kapur. *Manual guide* berisikan penjelasan tentang zaman Mesozoikum dan penjelasan setiap bagian kartu agar khalayak bisa menerima informasi dengan baik. Untuk masing-masing kartu dicetak menggunakan teknik cetak *offset* dalam ukuran 8,5 cm x 12 cm dan 9,5 cm x 13,5 cm untuk kemasan dengan menggunakan bahan *art paper* 150 gsm yang dilaminasi doff, sedangkan untuk *manual guide* berukuran A4 yang dicetak menggunakan bahan *art paper* 100 gsm.



Gambar 12. *Collectible cards*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)



Gambar 13. Kemasan *Collectible cards*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)



Gambar 14. *Manual guide*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Selain media utama, terdapat juga media pendukung yang bertujuan sebagai media promosi dan *merchandise* yang bisa membantu agar produk utama bisa diketahui oleh masyarakat. Media pendukung yang dirancang diantaranya sebagai berikut:

- a) *X Banner* merupakan sebuah banner yang ditempatkan pada tiang penyangga yang berbentuk huruf X. *X Banner* bertujuan untuk mempromosikan media utama dan membuat khalayak sasaran penasaran terhadap media utama. *X Banner* diletakkan pada area dalam dan area pintu masuk museum Geologi ketika museum Geologi sudah buka agar pengunjung bisa dengan mudah melihat keberadaan *X Banner* ini. Selain itu *X Banner* ini bisa diletakkan pada tempat tertentu di dalam sekolah ketika produk dipromosikan ke setiap sekolah.
- b) Spanduk memiliki kesamaan dalam bentuk dan fungsi dengan *X Banner* hanya saja ukurannya biasanya lebih besar dan biasanya formatnya berbentuk horizontal. Spanduk diletakkan pada area dalam museum Geologi ketika museum Geologi sudah buka dan diletakkan pada posisi yang tinggi sehingga

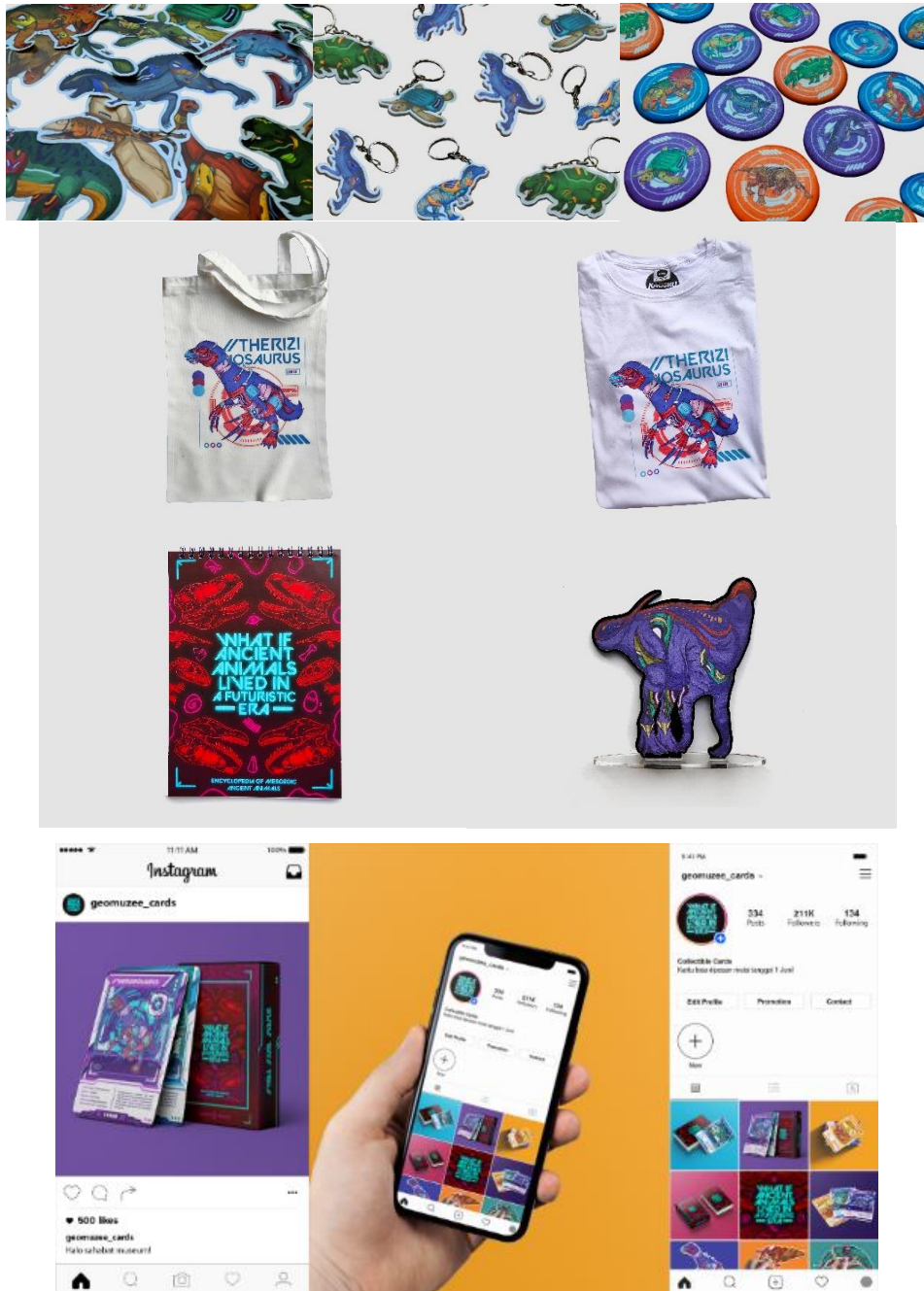
pengunjung bisa melihat keberadaan spanduk ini dengan mudah. Selain itu spanduk ini bisa diletakkan pada tempat tertentu di dalam sekolah ketika produk dipromosikan ke setiap sekolah.

- c) Poster promosi digunakan dalam perancangan ini untuk mempromosikan media utama sama halnya dengan fungsi *X Banner* dan spanduk hanya saja bentuknya lebih kecil seperti A3 dan menggunakan bahan *art paper* 150 gsm. Poster pada perancangan ini juga diletakkan pada area dalam museum Geologi yaitu bagian tembok ketika museum Geologi sudah buka dan tempat majalah dinding di sekolah. Selain poster cetak, terdapat juga poster dengan format digital yang disebarakan melalui sosial media.
- d) Poster yang digunakan sebagai *merchandise* berisikan ilustrasi dari berbagai macam hewan purba pada zaman Mesozoikum. Poster ini digunakan sebagai *merchandise* atau *gimmick* untuk menarik khalayak sasaran terhadap media utama.
- e) Stiker merupakan salah satu media yang digunakan untuk *merchandise*. Stiker dalam perancangan ini berisikan ilustrasi dari berbagai macam hewan purba pada zaman Mesozoikum. Jenis stiker yang dibuat adalah stiker diecut dimana dalam pemotongan stikernya dibuat mengikuti bentuk dari ilustrasi masing-masing hewan agar lebih menarik.
- f) Gantungan kunci pada perancangan ini menggunakan bahan akrilik yang berisikan ilustrasi dari berbagai macam hewan purba pada zaman Mesozoikum yang digunakan sebagai *merchandise* atau *gimmick* untuk menarik khalayak sasaran terhadap media utama. Untuk bentuk dari gantungan kunci sendiri dibuat dengan memotong akrilik sesuai dengan bentuk masing-masing hewan sehingga menjadi lebih menarik.
- g) *Totebag* pada perancangan ini digunakan untuk *merchandise* yang bisa digunakan oleh khalayak sasaran sehingga sekaligus bisa digunakan sebagai media promosi karena bisa dilihat oleh khalayak lain. Ilustrasi yang digunakan untuk *totebag* adalah ilustrasi dari masing-masing hewan purba yang sama pada ilustrasi kartu.
- h) *Notebook* digunakan sebagai *merchandise* yang bisa dibeli secara terpisah atau bundling. *Notebook* dipilih karena khalayak sasaran dalam perancangan ini adalah anak sekolah sehingga *Notebook* bisa digunakan untuk kegiatan belajar oleh khalayak sasaran.
- i) *T-Shirt* pada perancangan ini digunakan untuk *merchandise* yang bisa digunakan oleh khalayak sasaran sehingga sekaligus bisa digunakan sebagai media promosi karena bisa dilihat oleh khalayak lain. Desain pada *T-Shirt* menggunakan ilustrasi dari beberapa ilustrasi hewan purba yang sama pada desain kartu. *T-Shirt* menggunakan bahan kaos katun 30s berwarna putih dengan teknik sablon DTG (*Direct to Garment*) agar ilustrasi yang ada pada *T-Shirt* terlihat dengan jelas dan menarik.

- j) *Standee* Akrilik merupakan pajangan figure yang terbuat dari akrilik. *Standee* Akrilik berisikan ilustrasi dari beberapa hewan purba di zaman Mesozoikum dan digunakan sebagai *merchandise*.
- k) Pin digunakan sebagai *merchandise* yang bisa dibeli secara terpisah atau *bundling*. Desain pada pin berisikan beberapa ilustrasi dari berbagai macam hewan purba pada zaman Mesozoikum.
- l) Sosial media digunakan sebagai media pendukung karena saat ini sosial media banyak digunakan oleh khalayak sehingga bisa digunakan sebagai media promosi yang bisa menjangkau lebih luas khalayak sehingga produk utama bisa diketahui oleh khalayak dari berbagai daerah di luar kota Bandung. Pencarian informasi melalui internet juga menjadi pilihan yang paling banyak dipilih daripada mencari informasi secara langsung ke tempatnya (Albar, 2010). Sosial media yang digunakan pada perancangan ini adalah melalui Instagram @geomuzze_cards dengan konten yang berisikan tentang informasi dan promosi produk utama seperti informasi bagaimana cara untuk memesan produk, harga produk, harga *merchandise*, harga paket yang tersedia hingga konten edukatif seputar hewan purba pada zaman Mesozoikum yang bisa menarik lebih banyak khalayak. Untuk bisa menjangkau khalayak sasaran, akun Instagram @geomuzze_cards akan dikenalkan pada akun Instagram utama museum Geologi dan melalui iklan yang tersedia pada Instagram sehingga bisa diketahui oleh khalayak.



Gambar 15. Media Pendukung 1
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)



Gambar 16. Media Pendukung 2
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

KESIMPULAN

Perancangan ini merupakan suatu bentuk penyampaian informasi mengenai berbagai macam jenis hewan purba pada zaman Mesozoikum yang mana sumber informasi yang digunakan dalam perancangan ini diambil dari salah satu buku yaitu buku Dorling Kindersley yang berjudul “Encyclopedia of Dinosaurs & Prehistoric Life” yang kemudian dikemas melalui media *collectible cards* dengan ilustrasi yang mengusung tema *futuristic* dengan harapan perancangan ini bisa menambah pengetahuan umum seputar keberagaman dan keunikan berbagai macam hewan purba yang merupakan hewan yang pada zaman dahulu ada dan telah punah yang kemudian berevolusi menjadi hewan-hewan yang ada pada saat ini kepada khalayak sasaran yaitu remaja awal yang saat ini sedang memasuki masa pahlawan dimana fantasi dan imajinasinya sedang berkembang. Selain itu, museum Geologi sebagai *mandatory* diharapkan bisa tetap menyampaikan informasi dan pengetahuannya lebih luas keluar jangkauan daerahnya terlebih dalam kondisi pandemi saat ini yang mana museum Geologi tutup sementara.

DAFTAR PUSTAKA

- Albar, D. (2010). Pernyataan Manusia dan Teknologi Aplikasi 3D (Katalog Virtual 3D). *Jurnal Visualita, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Komputer Indonesia, 2*, 59-68. <https://doi.org/10.33375/vslt.v2i2.1113>
- Hamillton, J. (2010). *The Mesozoic Era*. Diambil dari: <http://scienceviews.com/dinosaurs/mesozoic.html>. (12 November 2020).
- Joelian, W. (2016). *Perancangan Artbook Hewan Purbakala di Jawa Barat untuk Kalangan Remaja di Kota Bandung. Undergraduate Thesis*. Universitas Kristen Maranatha.
- Kresnoadi. (2017). *Pembabakan Zaman Praaksara Berdasarkan Geologi – Sejarah Kelas 10*. Diambil dari: <http://blog.ruangguru.com/pembabakan-zaman-praaksara-berdasarkan-geologi>. (23 November 2020).
- Rustan, S. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intara.
- Soedarso, Sp. (1990). *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sarana.
- Sudiana, D. (2001). *Pengantar Tipografi*. Bandung: Rumah Produksi Dendi Sudiana.
- Zulkifli, L. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.