

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI  
MEMANCING IKAN DI PERAIRAN TAWAR  
SEBAGAI OPSI KEGIATAN LUAR RUANGAN**



**Angga Edi Saputra  
NIM 1712455024**

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2022

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :  
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MEMANCING IKAN DI PERAIRAN  
TAWAR SEBAGAI OPSI KEGIATAN LUAR RUANGAN diajukan oleh Angga  
Edi Saputra, NIM 1712455024 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 13 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP 19650209 199512 1 001 / NIDN 0009026502

Pembimbing II/Penguji

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19720909 200812 1 001 / NIDN 0009097204

Cognate/Penguji Ahli

Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19850103 201504 1 001 / NIDN 0030198507

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.  
NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

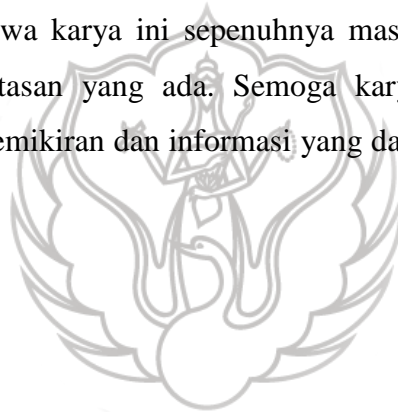


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.  
NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116909

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena kemuliaan, kasih, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **Perancangan Buku Ilustrasi Memancing Ikan di Perairan Tawar Sebagai Opsi Kegiatan Luar Ruangan**. Karya Tugas Akhir ini disusun sebagai hasil dari proses Pendidikan yang ditempuh pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2017, dan juga merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari program studi tersebut.

Penulis menyadari bahwa karya ini sepenuhnya masih jauh dari sempurna dan masih banyak keterbatasan yang ada. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat memberi sumbangan pemikiran dan informasi yang dapat bermanfaat bagi Desain Komunikasi Visual.



## ABSTRAK

Memancing ikan bisa dijadikan sarana hobi dan rekreasi kegiatan luar ruangan untuk mendapatkan pengalaman mengesankan dan tidak bisa dilupakan. Di Indonesia khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki berbagai perairan umum yang bisa dijadikan lokasi memancing ikan. Salah satu kekayaan Sumber Daya Alam negara ini merupakan berbagai jenis ikan endemik perairan tawar berjumlah 440 spesies sehingga menempatkan negara ini pada posisi ke-4 dunia. Meskipun demikian, masih banyak masyarakat yang kurang paham mengenai kondisi tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dasar kepada masyarakat tentang hal-hal seputar memancing ikan di perairan tawar. Sehingga melalui kegiatan tersebut diharapkan dapat menambah kesadaran masyarakat terhadap kondisi sekitar perairan tawar.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang berfokus pada pandangan dan tujuan peneliti dalam tema yang diangkat. Tahapan metode penelitian yakni dengan mengumpulkan data-data primer dan sekunder kemudian diolah dalam format komunikasi visual. Media buku ilustrasi dibutuhkan agar teks deskriptif dapat dituliskan dengan lebih ringkas, menyenangkan dan berdampak pada uraian yang lebih cepat dan mudah untuk dipahami sehingga hasil komunikasi bisa tersampaikan dengan baik.

Hasil dari perancangan ini adalah Buku Ilustrasi dengan judul “Memancing Ikan Perairan Tawar” yang memiliki berbagai informasi seputar memancing di perairan tawar dan jenis ikan endemik air tawar yang masih relevan digunakan sampai saat ini. Melalui referensi buku ini, diharapkan dapat menjadi suatu ide lain yang bisa dikembangkan.

Kata Kunci: memancing ikan, perairan tawar, kegiatan luar ruangan, buku ilustrasi

## **ABSTRACT**

*Fishing can be used as a hobby and recreational outdoor activity to get a memorable and unforgettable experience. In Indonesia, especially the Special Region of Yogyakarta, there are various public waters that can be used as fishing locations. One of the natural resources of this country is the variety of endemic freshwater fish, totaling 440 species, thus placing this country in the 4th position in the world. However, there are still many people who do not understand this condition. The purpose of this research is to add basic insight to the community about things about fishing in freshwater. So that through these activities, it is expected to increase public awareness of the conditions around freshwater.*

*The research method used is a qualitative research that focuses on the views and objectives of the researcher in the chosen theme. The stages of the research method are collecting primary and secondary data and then processing them in a visual communication format. Illustration book media is needed so that descriptive text can be written more concisely, pleasantly and has an impact on descriptions that are faster and easier to understand so that the results of communication can be conveyed properly.*

*The result of this design is an Illustrated Book with the title "Memancing Ikan Perairan Tawar" which has various information about freshwater fishing and freshwater endemic fish species that are still relevant to use today. Through this book reference, it is hoped that it will become another idea that can be developed.*

*Keywords: fishing, freshwater, outdoor activities, illustration book*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iii
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vi
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Tujuan Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Definisi Operasional .....	5
G. Metode Perancangan .....	6
H. Skematika Perancangan .....	10
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b> .....	11
A. Identifikasi Data .....	11
1. Tinjauan Ilustrasi .....	11
2. Fungsi Ilustrasi .....	11
3. Jenis-jenis Ilustrasi .....	12
4. Teknik-teknik Pembuatan Ilustrasi .....	13
5. Buku Ilustrasi .....	15

6. Layout .....	17
7. Tipografi .....	19
8. Warna .....	20
9. Bahasa .....	23
<b>B. Tinjauan Memancing Ikan .....</b>	<b>24</b>
1. Memancing .....	24
2. Perlengkapan Memancing .....	25
3. Perairan Tawar .....	30
4. Perairan Tawar Di D.I.Y .....	31
5. Ikan Air Tawar .....	33
6. Kegiatan Luar Ruangan .....	38
7. Tinjauan Pustaka .....	39
<b>C. Analisis Data .....</b>	<b>41</b>
<b>D. Kesimpulan Analisis Data .....</b>	<b>42</b>
<b>BAB III KONSEP DESAIN .....</b>	<b>44</b>
<b>A. Konsep Media .....</b>	<b>44</b>
1. Tujuan Media .....	44
2. Strategi Media .....	44
<b>B. Konsep Kreatif .....</b>	<b>47</b>
1. Tujuan Kreatif .....	47
2. Strategi Kreatif .....	48
<b>C. Program Kreatif .....</b>	<b>49</b>
1. Judul Buku .....	49
2. Sinopsis .....	49
3. Storyline .....	50
4. Tone Warna .....	52
5. Tipografi .....	53
6. Gaya Layout .....	54
<b>BAB IV PROSES DESAIN .....</b>	<b>56</b>

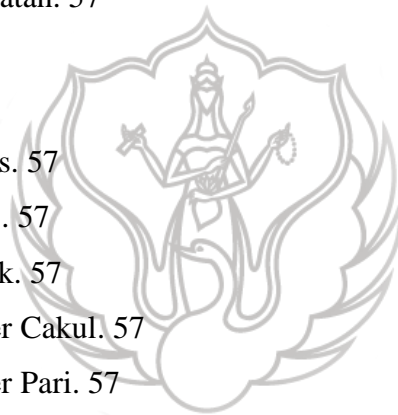
A. Penjaringan Obyek Utama dan Pendukung .....	56
1. Studi Visual Unsur Properti .....	56
2. Studi Visual Unsur Flora dan Fauna .....	57
3. Studi Visual Unsur Arsitektural/Bangunan .....	58
4. Studi Warna .....	59
5. Studi Arsir dan Warna .....	60
6. Proses Visualisasi .....	61
B. Layout Buku Ilustrasi .....	62
1. Komposisi Layout Buku .....	62
2. Layout Sampul Depan dan Belakang .....	63
3. Layout Isi Buku Keseluruhan .....	63
C. Hasil Akhir .....	71
1. Sampul Depan .....	71
2. Isi Buku .....	71
3. Sampul Belakang .....	80
4. Media Pendukung .....	80
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>83</b>
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>88</b>



## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 : Skematika perancangan. 10
- Gambar 2 : Layout. 18
- Gambar 3 : Layout. 19
- Gambar 4 : Contoh layout. 19
- Gambar 5 : Contoh joran. 25
- Gambar 6 : Contoh gulungan tali (*reel*). 26
- Gambar 7 : Contoh mata kail (*hook*). 26
- Gambar 8 : Contoh timah pemberat. 27
- Gambar 9 : Contoh pelampung (*float*). 27
- Gambar 10 : Contoh kili-kili (*swivel*). 28
- Gambar 11 : Umpan tiruan (*artificial bait*). 29
- Gambar 12 : Peta administrasi Provinsi D.I.Y. 31
- Gambar 13 : Air permukaan. 32
- Gambar 14 : Ikan asing. 33
- Gambar 15 : Ikan berbahaya. 34
- Gambar 16 : Ikan invasif. 34
- Gambar 17 : Ikan berpotensi invasif. 35
- Gambar 18 : Ikan asli. 35
- Gambar 19 : Ikan endemik. 36
- Gambar 20 : Ikan merugikan. 36
- Gambar 21 : Ikan introduksi. 37
- Gambar 22 : Contoh buku “*Mickey and The Roadster racers : Pergi Memancing*”.  
39
- Gambar 23 : Contoh buku “*Cara Ampuh Menaklukkan Ikan di Laut dan Air Tawar*”. 40
- Gambar 24 : *Snake River Cutthroat*. 46
- Gambar 25 : *Artificial fishing lures*. 46
- Gambar 26 : *Paint colors*. 52
- Gambar 27 : Contoh tipografi. 53

Gambar 28 : IBM Plex Serif Font. 53  
Gambar 29 : Marcellus Font. 53  
Gambar 30 : Grid system. 54  
Gambar 31 : Joran pancing. 56  
Gambar 32 : Senar pancing. 56  
Gambar 33 : Penggulung. 56  
Gambar 34 : Kail pancing. 56  
Gambar 35 : Pelampung. 56  
Gambar 36 : Timah pemberat. 56  
Gambar 37 : *Snap* dan *swivel*. 56  
Gambar 38 : Umpan tiruan. 56  
Gambar 39 : Umpan buatan. 57  
Gambar 40 : Kroto. 57  
Gambar 41 : Lumut. 57  
Gambar 42 : Ikan Tawes. 57  
Gambar 43 : Ikan Beles. 57  
Gambar 44 : Ikan Kepek. 57  
Gambar 45 : Ikan Wader Cakul. 57  
Gambar 46 : Ikan Wader Pari. 57  
Gambar 47 : Ikan Derbang. 57  
Gambar 48 : Ikan Melem. 57  
Gambar 49 : Ikan Bethik. 58  
Gambar 50 : Ikan Uceng. 58  
Gambar 51 : Ikan Hampala. 58  
Gambar 52 : Ikan Sogo. 58  
Gambar 53 : Ikan Keting. 58  
Gambar 54 : Ikan Sidat. 58  
Gambar 55 : Ikan Kotes. 58  
Gambar 56 : Ikan Deleg. 58  
Gambar 57 : Sungai Progo. 58  
Gambar 58 : Waduk Sermo. 59



Gambar 59 : Embung Julantoro. 59

Gambar 60 : Bendhung Tegal. 59

Gambar 61 : Skema warna. 59

Gambar 62 : Teknik arsir. 60

Gambar 63 : Proses visualisasi. 61

Gambar 64 : Komposisi layout. 62



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Memancing merupakan kegiatan menangkap ikan dengan menggunakan alat pancing dengan berbagai teknik dan lokasi dalam pelaksanaannya. Selain sebagai profesi para pemancing ikan juga memiliki tujuan yang berbeda-beda, diantaranya sebagai sarana hobi, hiburan dan rekreasi yang bisa dilakukan di perairan asin maupun tawar. Indonesia merupakan negara maritim yang memiliki SDA berupa ikan laut yang melimpah, selain itu negara ini juga memiliki SDA berupa ikan perairan tawar yang tercatat ada total 440 spesies ikan air tawar sehingga menempatkan negara ini pada posisi ke-4 dunia. Perairan tawar merupakan lokasi yang tersebar di seluruh wilayah daratan dan lebih dekat dengan masyarakat khususnya para pemancing ikan yang bersinggungan langsung dengan lokasi tersebut.

Di tengah kepadatan rutinitas dan kepenatan yang tinggi, memancing di perairan tawar seperti sungai, saluran irigasi, waduk, bendungan, embung dan muara bisa menjadi kegiatan yang sangat direkomendasikan, karena bisa menjadi sarana kegiatan luar ruangan yang menyenangkan. Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan (Kuncoro dan Wiharto, 2011:1):

Indonesia memiliki banyak perairan umum, seperti waduk, danau, empang, situ, rawa, dan sungai. Perairan umum ini mempunyai berbagai fungsi, diantaranya untuk PLTA, irigasi, perikanan, dan juga wisata. Masyarakat sekitar menggunakan perairan umum untuk memelihara karamba dan jala apung, juga untuk mencari ikan.

Daerah Istimewa Yogyakarta secara keseluruhan merupakan tempat yang strategis karena secara geografis wilayah D.I.Y dikelilingi gunung di sebelah utara, pantai di sebelah selatan, perkebunan, persawahan di sebelah barat dan timur. Sehingga terdapat banyak perairan umum yang airnya jernih sebagai habitat ikan endemik mulai dari saluran irigasi, sungai, embung, waduk, dan bendungan dengan berbagai macam jenis ikan air tawar.

Kegiatan memancing ikan di perairan tawar sebagai sarana hiburan dan profesi akhir-akhir ini semakin berkembang pesat seiring dengan perkembangan Ilmu dan Teknologi. Dampak positif dari hal tersebut adalah semakin banyak orang yang antusias memancing sehingga meningkatkan roda perekonomian dan juga banyak orang peduli dengan lingkungan perairan. Dampak negatifnya adalah semakin tinggi tingkat eksploitasi terhadap ikan-ikan di perairan tawar dengan cara instant. Pengetahuan yang tidak sesuai mengenai ikan endemik dan ikan invasif dalam hal konservasi. Selain itu, tidak banyak terdapat buku literasi yang khusus membahas memancing ikan di perairan tawar beserta jenis-jenis ikan endemiknya. Hal yang banyak dilakukan oleh Negara-negara maju untuk menjaga kelestarian ikan tertentu agar tidak hilang dari habitat alamnya yaitu dengan menebar bibit-bibit ikan, membuat aliran air pada dam-dam yang tinggi supaya ikan bisa bermigrasi, larangan menangkap ikan dengan cara apapun pada waktu tertentu di setiap tahunnya supaya ikan bisa berkembangbiak dan membesarkan diri, dan penegakan hukum yang tegas terhadap kejahatan lingkungan (Kuncoro dan Wiharto, 2011).

Ikan endemik perairan tawar merupakan spesies asli yang sudah membentuk suatu ekosistem, sehingga jika terdapat spesies baru yang bersifat merugikan bagi ikan endemik tersebut, maka akan mengancam populasi ikan endemik di perairan tersebut. Hal serupa juga diungkapkan oleh pakar *herpetologi* sekaligus Kepala Museum Biologi UGM, Donan Satria Yudha, mengungkapkan bahwa tidak jarang yang melakukan penyebaran benih-benih ikan asing di perairan umum merupakan instansi resmi seperti pemerintahan sebagai wujud menjaga ekosistem sungai dan program ekonomi warga, sehingga berdampak pada contoh ikan nila lebih banyak populasinya dibanding ikan-ikan lokal yang lebih sedikit. Kumparan (2021, Maret 1). Mujair dan Nila, Ikan Asing yang Sering Disebar Pemerintah dalam Program Bantuan. Diunduh dari Kumparan.com. Ikan invasif mampu berkembang lebih pesat dan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Ikan-ikan tersebut juga memakan makanan yang seharusnya dimakan oleh ikan-ikan lokal dan juga memakan telur-telur dari ikan lain. Anggapan ini juga didukung oleh pernyataan Stasiun KIPM Yogyakarta bahwa

tanpa adanya arahan ikan apa saja yang boleh dilepas liarkan, masyarakat cenderung menebar benih ikan invasif yang murah seperti ikan nila maupun lele. Rendahnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat tersebut merupakan tantangan bagi setiap penentu kebijakan untuk meningkatkan sosialisasi yang diperuntukkan bagi masyarakat. Stasiun KIPM Yogyakarta (2021, April 22). Lebih dari 500 Ton Hasil Perikanan dari PUD Di Yogyakarta Terancam, Ini Penyebabnya!. Diunduh dari [kcp.go.id](http://kcp.go.id). Selain ketidaktahuan mengenai jenis-jenis ikan yang boleh dilepas, pencemaran lingkungan juga berdampak pada habitat ikan di perairan tersebut. Masalah lain yang ditemukan oleh Yudi dan kawan-kawannya adalah limbah popok bayi yang dibuang ke sungai. Berdasarkan penemuan di lapangan, popok bayi ternyata membuat ikan beles atau *Barbonymus Balleroides* mengalami perubahan perilaku. Kumparan (2020, Agustus 24) Ikan Pendatang dan Sampah Popok Bayi Musnahkan Ikan Lokal di Sungai Jogja. Diunduh dari [Kumparan.com](http://Kumparan.com)

Dari beberapa permasalahan di atas, tentu ada faktor-faktor yang menyebabkan permasalahan itu terjadi. Diantaranya yaitu: kurangnya kesadaran dan pengetahuan mengenai kekayaan sumber daya alam berupa keanekaragaman spesies ikan endemik perairan tawar dan kurangnya kesadaran dalam menjaga kebersihan lingkungan perairan. Segala upaya walaupun kecil yang dimulai dari diri sendiri, akan sangat berarti daripada tidak sama sekali.

Dalam hal menjaga lingkungan, bisa dimulai dari diri sendiri dengan cara mengurangi eksploitasi yang berlebih terhadap ikan-ikan yang spesiesnya sedikit, tidak membuang sampah di sungai, dan bisa dimulai dengan memperkaya wawasan mengenai aktivitas memancing ikan di negara-negara maju, tentang mengelola lingkungan perairan beserta habitat ikan air endemiknya.

Wawasan dan pengetahuan bisa didapat di mana pun melalui media apapun itu. Media buku ilustrasi merupakan solusi untuk memperkaya wawasan tanpa adanya distraksi, sehingga bisa memperdalam fokus dan membuat suatu kesan yang mudah diingat. Selain itu hal yang ditawarkan dalam buku ini tidak hanya membahas mengenai alat pancing, tetapi juga berupa jenis-jenis ikan lokal yang ada Di Daerah Istimewa Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku ilustrasi yang dapat dijadikan media dan panduan memancing ikan di perairan tawar sebagai opsi kegiatan luar ruangan?

## **C. Batasan Masalah**

Perancangan ini hanya khusus membahas peralatan pancing, umpan, lokasi memancing, dan ikan asli perairan tawar yang Di Daerah Istimewa Yogyakarta.

## **D. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk menambah wawasan dasar kepada masyarakat tentang hal-hal seputar memancing ikan di perairan tawar melalui buku ilustrasi.

## **E. Manfaat Perancangan**

### **1. Bagi *target audience***

Dapat mengetahui informasi mendetail edukasi tentang memancing ikan di perairan tawar.

### **2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual**

Perancangan dapat menambah pengetahuan mahasiswa dalam merancang sebuah media komunikasi visual yang unik, untuk menceritakan sebuah hobi.

### **3. Manfaat bagi Institusi**

Perancangan ini dapat digunakan sebagai referensi dalam merancang sesuatu yang berbasis hobi.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Buku ilustrasi**

Menurut Zeegen (2009:6) kehadiran ilustrasi muncul untuk membantu memahami dunia kita, untuk memungkinkan kita merekam, menggambarkan, dan mengkomunikasikan seluk-beluk kehidupan. Zeegen (2009:24) juga mengatakan bahwa buku ilustrasi memiliki makna yang terpisah terdiri dari buku dan ilustrasi. Pada buku ilustrasi adalah lembaran-lembaran kertas yang disusun dan disatukan dalam sampul, sedangkan ilustrasi diartikan sebagai suatu coretan dengan teknik menggambar, fotografi, lukisan maupun teknik seni rupa.

### **2. Memancing ikan**

Memancing ikan merupakan kegiatan yang sifatnya umum dan mudah dilakukan. Dikatakan umum karena pada prinsipnya kegiatan memancing dapat dilakukan oleh setiap orang. Secara bebas setiap orang dapat memilih tempat dan jenis ikan yang akan dipancing tergantung keinginannya. Tempat pemancingan bisa di perairan umum seperti sungai, waduk, danau, situ, atau di laut. Selain itu ada pula tempat khusus berupa kolam pemancingan yang menyediakan lapak-lapak bagi pemancing. Jenis ikan pun sangat beragam: ada jenis ikan air tawar dan ikan air laut. (Wudianto, dkk. 1993:2).

### **3. Perairan tawar**

Perairan tawar adalah suatu perairan yang kandungan garamnya kurang dari 0,3%. Perairan tawar disini misalnya sungai (besar atau kecil), danau, situ, rawa, waduk, *reservoir*, sawah, kolam, genangan air, dan masih banyak lagi. Di luar kolam atau tempat khusus lainnya, perairan tawar tersebut diistilahkan sebagai perairan umum. (Wudianto, dkk. 1993:40).

### **4. Kegiatan luar ruangan**

Menurut Pendit (1986:14) kegiatan luar ruangan adalah bentuk perjalanan dengan tujuan untuk meraskan kepuasan di alam terbuka itu sendiri. Menurut Boyet (1998) dalam Ancok (2002:6) alam akan memberikan pengalaman yang secara nyata dapat dirasakan secara langsung. Segala bentuk kejadian yang dialami di alam terbuka akan membekas dan menjadi



pengalaman yang mungkin tidak bisa dilupakan.

## **G. Metode Perancangan**

### **1. Riset**

#### **a. Identifikasi persoalan**

Proses mengidentifikasi permasalahan yang akan dipecahkan untuk mencapai tujuan riset. Tahapan ini adalah menentukan *research question*.

#### **b. Data yang dibutuhkan**

##### **1) Data verbal**

###### **a) Data primer**

Referensi yang bersumber dari buku memancing di perairan tawar mengenai jenis ikan, teknik memancing, dan segala hal yang dipersiapkan.

###### **b) Data sekunder**

Referensi yang berasal dari media internet dengan sumber yang terpercaya untuk mendapatkan data yang pasti.

##### **2) Data visual**

###### **a) Data primer**

Referensi yang berasal dari media internet dengan sumber yang terpercaya untuk mendapatkan data yang pasti.

###### **b) Data sekunder**

Observasi langsung di lapangan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendetail.

### **2. Metode pengumpulan data**

#### **a. Kajian pustaka**

Menurut kegiatan ini bertujuan mengumpulkan data dan informasi ilmiah, berupa teori-teori, metode, atau pendekatan yang berkembang dan telah didokumentasikan dalam bentuk buku, jurnal, naskah, catatan, rekaman sejarah, dokumen-dokumen, dan lain-lain yang terdapat di perpustakaan. Selain itu, kajian ini dilakukan dengan tujuan menghindari terjadinya pengulangan, peniruan, plagiat, termasuk suaplagiat (Pohan, 2007).

### **b. Observasi**

Suatu cara untuk mengadakan sebuah penilaian dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung dan juga sistematis. Untuk data-data yang diperoleh dalam observasi tersebut dicatat pada suatu catatan observasi. Kegiatan pencatatan tersebut merupakan bagian dari pengamatan (Nurkencana, 1986). Jenis observasi yang dilakukan dalam perancangan ini adalah observasi sistematis.

### **c. Dokumentasi**

Dalam hal ini, proses pendokumentasian berguna untuk mempermudah dalam melakukan perancangan dan menemukan ide-ide baru sesuai dengan hal yang didokumentasikan.

### **d. Wawancara**

Suatu cara yang digunakan untuk tugas tertentu mencoba untuk mendapat informasi secara lisan pembentukan responden, untuk berkomunikasi tatap muka (Koentjaraningrat). Media yang digunakan yaitu:

- 1) Buku catatan: untuk mencatat data yang berisi pertanyaan kepada narasumber
- 2) Perekam suara: untuk merekam semua atau sebagian percakapan yang mengandung informasi penting dari narasumber. Penggunaan alat ini harus mempunyai ijin dari narasumber.

## **3. Metode analisis data**

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah (5W+1H). Penjabaran dari metode ini yaitu:

1. *What* (apa); apa yang menjadi masalah dalam perancangan ini?
2. *Who* (siapa); siapa target sasaran dalam perancangan ini?
3. *Why* (mengapa); mengapa permasalahan itu terjadi?
4. *When* (kapan); kapan permasalahan itu terjadi?
5. *Where* (di mana); di mana permasalahan itu terjadi?
6. *How* (bagaimana); bagaimana solusi mengatasi permasalahan itu?

#### **4. *Brainstorming* dan ideasi**

*Brainstorming* dan ideasi merupakan suatu langkah pemecahan masalah sehingga menghasilkan solusi berupa ide-ide baru sebagai pedoman dalam merancang media.

#### **5. Perancangan media**

##### **a. Visualisasi ide**

Visualisasi ide merupakan langkah pembuatan sketsa yang didasari dari sumber-sumber referensi dan data yang sudah ada. Hal tersebut diolah menjadi suatu sketsa atau gambaran, sehingga akan mudah untuk menentukan visual yang dikehendaki.

##### **b. Merancang *copywriting***

Langkah merancang *copywriting* didasari oleh latar belakang masalah, rumusan masalah, dan tujuan masalah untuk membuat suatu media yang bisa dilihat *audience* secara umum.

##### **c. Merancang aset visual**

Langkah merancang aset visual dengan cara membuat setiap obyek bisa diubah atau diedit sehingga akan memudahkan ketika obyek-obyek tersebut dipisah.

##### **d. Merancang layout**

Merancang layout dilakukan setelah semua aset visual dibuat, sehingga akan lebih fleksibel dan tidak terikat pada suatu obyek yang tidak dapat diubah.

##### **e. Produksi**

Langkah terakhir setelah visualisasi perancangan adalah merencanakan proses produksi. Hal tersebut berupa penyiapan file desain, bahan yang digunakan dan *mockup* ke dalam template untuk mendapat gambaran penempatan media.

## 6. Uji dan evaluasi media

### a. Identifikasi perbedaan antara ekspektasi dan hasil lapangan

Perbedaan antara ekspektasi dan hasil lapangan terletak dalam hasil produksi, di mana perancangan media yang dilakukan mengalami sedikit perubahan dari perencanaan yang sudah dilakukan.

### b. *Improve dan upgrade*

Pada bagian isi media perancangan ini masih bisa dilengkapi dan dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

### c. Validasi

Media ini sudah dirancang dari berbagai proses penelitian dan hasil yang sudah sesuai dengan apa yang sudah ditetapkan.

## H. Tahap perancangan

Tahap perancangan buku ini meliputi tiga tahapan yaitu:

### 1. Pra produksi

Pra produksi adalah proses pengumpulan dan pengelompokan data beserta konsep desain yang akan dibuat dan direncanakan dalam buku ilustrasi.

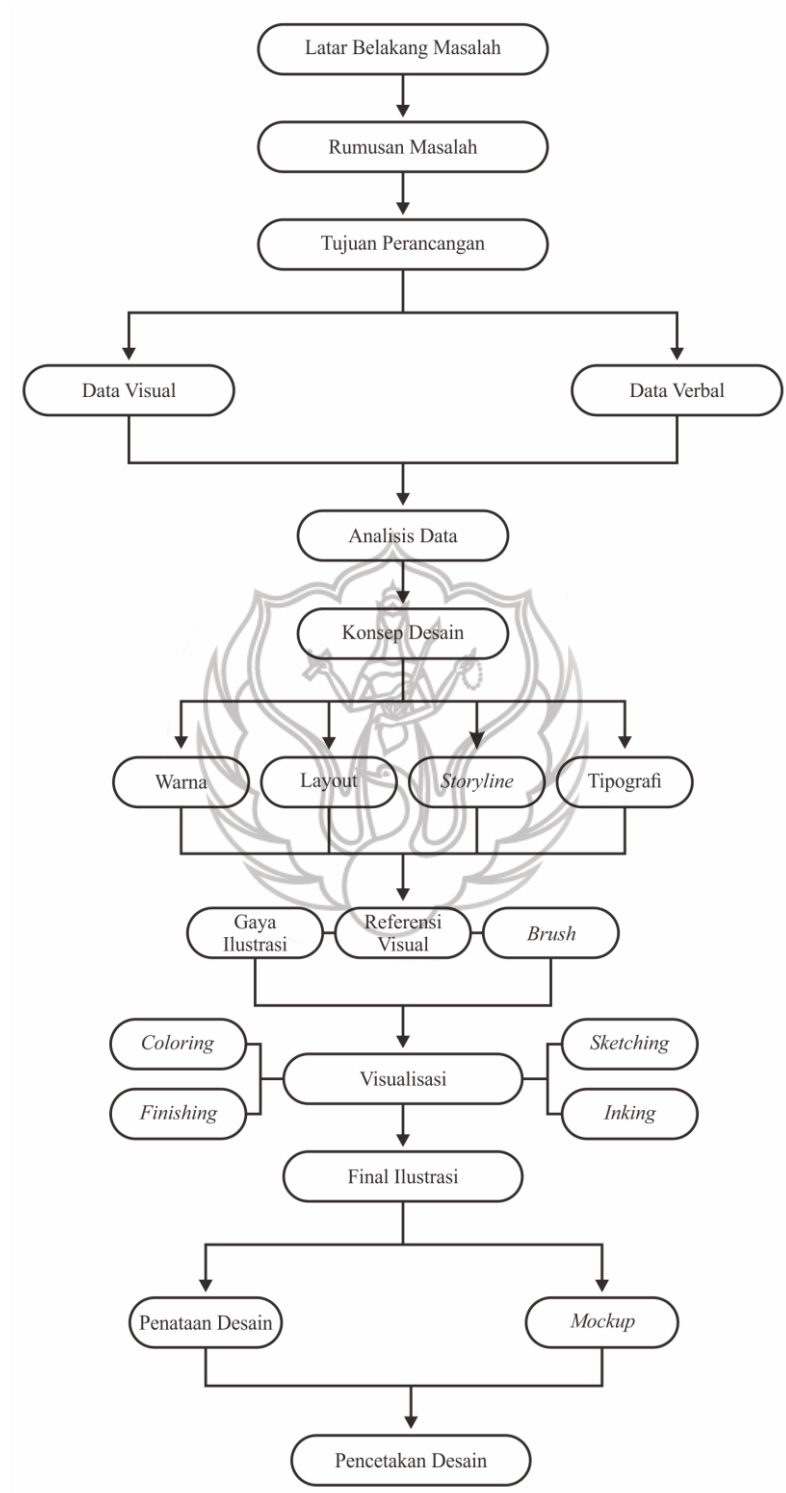
### 2. Produksi

Produksi adalah proses pembuatan data visual berupa gambar ilustrasi yang berlandaskan pada data perencanaan proses pra produksi sebelumnya.

### 3. Pasca produksi

Proses ini merupakan tahap finishing atau tahap pencetakan buku ilustrasi dalam bentuk fisik.

## I. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan