

PERANCANGAN *VISUAL BOOK*
“MAINANKU, MAINAN INDONESIA! –
MAINAN DAUR ULANG”



Citra Maharani Martha Tri Kusuma Wardani
1112173024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016

PERANCANGAN *VISUAL BOOK*
“MAINANKU, MAINAN INDONESIA! –
MAINAN DAUR ULANG”



PERANCANGAN

Oleh :

Citra Maharani Martha Tri Kusuma Wardani

1112173024

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

2016

Tugas Akhir Karya Desain Berjudul :

PERANCANGAN *VISUAL BOOK* “MAINANKU, MAINAN INDONESIA! – MAINAN DAUR ULANG” diajukan oleh Citra Maharani Martha Tri Kusuma Wardani, NIM 1112173024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Rupa Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 24 Juni 2016 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

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

Pembimbing II/Anggota

Irena Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19810412 200604 1 004

Comitee Anggota

FK. Widiatmoko, M.Sn.
NIP. 19750710 200501 1 001

Ketua Program Studi/Anggota

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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Jurusan/Ketua

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Citra Maharani Martha Tri Kusuma Wardani
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 16 Maret 1993
NIM : 1112173024
Jurusan / Prodi : Desain / Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa karya tugas akhir yang berjudul :

**“PERANCANGAN *VISUAL BOOK* “MAINANKU, MAINAN INDONESIA!
– MAINAN DAUR ULANG”**

Yang ditujukan sebagai tugas akhir guna melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. *Visual book* ini murni adalah perancangan saya dengan ide, pengerjaan hingga penyelesaiannya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan benar dan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 24 Juni 2016

Citra Maharani MTKW
1112173024

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang melimpahkan rahmat dan inayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan perancangan *visual book* “Mainanku, Mainan Indonesia!– Mainan Daur Ulang” sebagai karya tugas akhir demi memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Seni di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Dalam perancangan dan proses penyelesaian tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesempatan serta keajaiban dalam penyelesaian tugas akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,.
4. Bapak Drs. Baskoro Suryo B., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang juga menjadi Dosen Pembimbing I .
6. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
7. Bapak FX. Widyatmoko, M.Sn., selaku *Cognate* dan Dosen Akademik.
8. Bapak Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn., yang sudah bersedia menjadi tempat *sharing* dan memberikan banyak saran kepada saya.
9. Seluruh dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Orangtua yang selalu memberikan dukungan dan doa melalui kasih sayang dan cinta yang sampai kapanpun tidak pernah cukup saya membalasnya, serta

terimakasih kepada kakak-kakak tersayang, mbak Nita dan mbak Tika yang selalu ada untuk memberikan semangat kepada adik bungsunya ini.

11. *My sweetie pie*, Edo Fredyan. Untuk cinta dan kasih sayang yang selalu dapat menenangkan. Semoga dapat menjalani masa depan bersama setelah melewati perjuangan ini.
12. Alistya dan mbak Tisya yang saling mendukung dan saling memberikan semangat, aku akan selalu ingat *moment-moment* saat kita lembur bersama.
13. Mas Yongki Brata yang sudah banyak membantu dan memberikan saran-saran dalam perancangan ini.
14. Nikita dan mbak Helen yang selalu memberikan semangat. Yeyen, dan anak kos Ijo II, Maissy Demuz, Via, Subintari, Anggit dan lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-satu. Terimakasih sudah banyak membantu mbak kos tertua ini. Terimakasih selalu menghibur dan memberikan semangat.
15. Mami dan papi dari Edo Fredyan yang selalu memberikan dukungan dan selalu menanyakan kesehatan saya.

Yogyakarta, 24 Juni 2016

Citra Maharani MTKW

ABSTRAK

Citra Maharani Martha Tri Kusuma Wardani

Perancangan *Visual Book* “Mainanku, Mainan Indonesia! - Mainan Daur Ulang”

Upaya pengolahan limbah atau barang-barang bekas dengan cara daur ulang sangatlah bermanfaat. Bukan hanya untuk lingkungan dalam mengatasi menumpuknya sampah, mendaur ulang juga dapat membantu masyarakat untuk lebih kreatif dan juga dapat membantu masyarakat dalam segi ekonomi.

Mendaur ulang barang bekas sangat baik apabila diperkenalkan sejak dini. Salah satu contohnya mendaur ulang barang bekas menjadi sebuah mainan seperti mainan-mainan daur ulang buatan Indonesia yang masih belum banyak masyarakat ketahui. Namun sayangnya saat ini anak-anak sudah tidak begitu menyukai mainan dari barang bekas. Padahal mainan dari barang bekas sangatlah unik dan menyenangkan apabila anak-anak mengetahui betul bagaimana pembuatan dan cara bermainnya. Mainan tersebut dapat membantu anak-anak membuat pilihan dalam bermain.

Visual book ini dirancang untuk menambah wawasan masyarakat terutama anak-anak tentang mainan-mainan daur ulang asli produksi Indonesia yang saat ini sudah jarang ditemukan. Mainan-mainan tersebut akan disajikan dengan ilustrasi, fotografi, dan infografis dengan unik. Buku ini diharapkan dapat menginspirasi masyarakat untuk peduli lingkungan dan juga dapat membantu masyarakat untuk lebih kreatif dalam mengeksplorasi barang bekas.

Kata kunci : *Visual book*, Mainan, Daur ulang, Indonesia

ABSTRACT

Citra Maharani Martha Tri Kusuma Wardani

Designing “Mainanku, Mainan Indonesia! – Mainan Daur Ulang!” Visual Book

Efforts in waste or jumble processing by recycling is very useful. Not only to environment in dealing with large amount of waste, recycling also can help the people to be more creative and help the people is economic.

Recycling would very good if introduced since to the early age children. One example is recycle thrift into a toy, like toys from Indonesia who have a lot people still don't know. But unfortunately, recently the children didn't like toys from the jumble. In fact, toys from the jumble very unique and fun if children knowing how to play and how to make toys from the jumble. Toys can help the children to make choices in the play.

This visual book is designed to add an insight into the people, especially for children about recycling toys Indonesian original production, which is rare now. These toys will be presented with unique illustrations, photographics and infographics. This book is hopes to inspire many people to care about the environment and also help people to be more creative in exploring the jumble.

Keywords : Visual Book, Toys, Recycle, Indonesia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batas Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	5
F. Metode Perancangan.....	6
G. Skema Perancangan	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	9
A. Identifikasi Data	9
1. Tinjauan Mainan	9
a. Definisi Mainan.....	9
b. Kategori Mainan	10
c. Bahan Mainan	15
d. Sejarah Singkat Mainan.....	18
e. Pengertian Bermain.....	22
f. Fungsi Bermain.....	22
g. Teori-teori Bermain.....	26
h. Jenis-jenis Permainan.....	28
i. Mainan Indonesia	30
j. Mainan Daur Ulang.....	34

2. Tinjauan 3R (<i>Reuse, Reduce, Recycle</i>)	42
3. Tinjauan <i>Visual Book</i>	44
a. Pengertian <i>Visual Book</i>	44
b. Ilustrasi	47
c. Fotografi	54
d. Infografis	56
B. Analisis Data	59
C. Kesimpulan	60
BAB III KONSEP PERANCANGAN	62
A. Tujuan Perancangan	62
B. Konsep Kreatif	63
1. Tujuan Kreatif	63
2. Strategi Kreatif	63
3. Bentuk Pesan	64
a. Pesan Verbal	64
b. Pesan Visual	65
4. Strategi Visual	66
a. Teknik Visual	66
b. Format Visual	67
5. Bentuk Kreatif	67
a. Tampilan <i>Visual Book</i>	67
b. Citra Buku	67
c. Gaya Penyampaian	68
d. Teknik Penyampaian	68
6. Program Kreatif	68
a. Penentuan Judul Buku	68
b. Penentuan Warna dalam <i>Visual Book</i>	68
c. Tipografi	69
d. Ilustrasi	70
e. Distribusi Halaman	70
f. Gaya Desain dan Tipe <i>Layout</i>	70

g. Pengolahan Materi Bahasa	71
h. Data Penerbit.....	71
i. Teknik Produksi	72
j. Jenis Produksi	73
7. Biaya Kreatif	73
C. Konsep Media	75
1. Tujuan Media	75
2. Strategi Media.....	76
3. Program Media.....	77
4. Biaya Media	79
D. <i>Story Line</i>	80
BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN	83
A. Data Visual.....	83
B. Studi Visual.....	86
1. Studi Gaya Ilustrasi Bergambar	86
2. Studi Warna.....	88
C. Sketsa	88
D. Pewarnaan.....	94
E. Perancangan	99
BAB V PENUTUP	116
A. Kesimpulan	116
B. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	118
SUMBER INTERNET	118
LAMPIRAN	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Mainan Lego	10
Gambar 2. <i>Miniature</i> Rumah	11
Gambar 3. <i>Puzzle</i> tertua “Tangram”	12
Gambar 4. Mainan Koleksi	12
Gambar 5. Permainan <i>Engklek</i>	13
Gambar 6. Mainan Badut Mekanik.....	14
Gambar 7. Boneka Karakuri ningyo	14
Gambar 8. Seluncuran <i>JallyPenguin</i>	15
Gambar 9. Robot.....	16
Gambar 10. Boneka berbahan halus	17
Gambar 11. Mainan balok edukatif anak.....	18
Gambar 12. <i>The Royal Game Ur</i>	18
Gambar 13. <i>Senet</i>	19
Gambar 14. <i>Latrunculi</i>	20
Gambar 15. <i>Kolf</i>	21
Gambar 16. Ferriswheel Pertama.....	22
Gambar 17. Gangsing Bambu.....	31
Gambar 18. Pistol Bambu	32
Gambar 19. Dakon dengan biji sawo.....	32
Gambar 20. Mainan terbuat dari kulit buah jeruk bali	33
Gambar 21. Mainan Egrang dari batok kelapa.....	33
Gambar 22. Mainan senjata dari daun pelepah pisang.....	34
Gambar 23. Topeng Kayu.....	35
Gambar 24. Topeng Kertas	35
Gambar 25. Mainan masak-masakan dari tembikar	36
Gambar 26. Mainan masak-masakan dari kaleng alumunium.....	36
Gambar 27. Kapal otok-otok	37
Gambar 28. Tikus-tikusan	37
Gambar 29. Wayang Kertas	38

Gambar 30. Egrang (Batok Kelapa)	39
Gambar 31. Pengrajin Kitiran Kertas	40
Gambar 32. Kitiran Mika	40
Gambar 33. Timbangan Alumunium	41
Gambar 34. Kipas-kipasan Kertas	41
Gambar 35. Payung-payungan kertas	42
Gambar 36. Cover buku Generasi 90-an	45
Gambar 37. Isi buku Generasi 90-an.....	46
Gambar 38. Cover buku Generasi 90-an : Anak kemaren sore	47
Gambar 39. Isi buku Generasi 90-an : Anak kemaren sore	47
Gambar 40. Ilustrasi Realis	49
Gambar 41. Ilustrasi Dekoratif	49
Gambar 42. Ilustrasi kartunal	50
Gambar 43. Ilustrasi ekspresionis	50
Gambar 44. Ilustrasi surealis	51
Gambar 45. Ilustrasi absurd	51
Gambar 46. Manual handdrawing menggunakan cat air	52
Gambar 47. Gambaran Digital drawing	53
Gambar 48. Gambar hasil gabungan manual hand drawing dan digital drawing	53
Gambar 49. Infografis Status Burung di Indonesia Tahun 2013	58
Gambar 50. Logo Bentang Pustaka.....	72
Gambar 51. Mobil – mobilan dari jeruk Bali	83
Gambar 52. Mainan Yoyo.....	83
Gambar 53. Kapal otok-otok	84
Gambar 54. Egrang Batok	84
Gambar 55. Tikus-tikusan	84
Gambar 56. Gunting	85
Gambar 57. Kuas Gambar	85
Gambar 58. Lem Kertas	85
Gambar 59. Benang Wol	86
Gambar 60. Ilustrasi manual menggunakan cat air.....	86

Gambar 61. Ilustrasi gelas menggunakan pewarnaan cat air87

Gambar 62. Peralatan Masak87



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pada era globalisasi ini menjadi sangat pesat di berbagai kalangan khususnya pada dunia industri. Bukan hanya berkembang, perubahan yang sangat drastis sudah mulai terasa pada semua sektor industri khususnya industri kreatif. Dapat dikatakan saat ini sudah berada pada masa modern. Masa modern dapat ditandai dengan perkembangan yang pesat di bidang industri, ilmu pengetahuan, politik, dan teknologi. Masa modern juga adalah masa dimana gaya hidup pun mulai berubah. Dilihat dari sisi kehidupan yang berjalan saat ini pun sudah terlihat sangat berbeda dari zaman ke zaman. Perkembangan zaman kali ini telah mempengaruhi perkembangan suatu negara dan pola pikir beserta pulagaya hidup masyarakatnya. Sebagai masyarakat, tentunya harus dapat mengikuti perkembangan zaman tersebut.

Pertambahan jumlah penduduk, perubahan jumlah konsumsi dan gaya hidup masyarakat telah meningkatkan jumlah timbunan sampah ataupun barang yang sudah tidak berguna. Ketika masih dibutuhkan, barang sangat dijaga dan diperlakukan dengan baik. Namun ketika tidak terpakai, barang begitu saja tidak diperdulikan. Padahal tidak semua sampah adalah musuh yang harus dimusnahkan (Hartono, 2008: 5).

Pengolahan sampah yang tidak menggunakan metode dan tehnik pengolahan sampah yang ramah lingkungan selain menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan juga mengganggu kelestarian fungsi lingkungan. Pengelolaan sampah yang dimaksudkan adalah kegiatan yang sistematis, menyeluruh dan berkesinambungan meliputi pengurangan dan penanganan sampah.

Sampah pun semakin diremehkan dan dipandang sebelah mata. Dengan sedikit kreativitas dan kerja keras, sampah tidak layak pakai dapat disulap menjadi barang kaya manfaat. Beraneka produk olahan sampah bisa

digunakan untuk menunjang kehidupan manusia sekaligus memperbaiki kualitas alam. Begitu banyak sampah yang dapat di daur ulang dan dikomersialkan dalam lingkaran usaha, baik modern maupun tradisional, melalui pengolahan secara terpadu (Hartono, 2008: 4).

Dalam hal ini, daur ulang merupakan cara yang paling tepat untuk penanganan pertama pada sampah atau barang bekas yang berada dalam lingkungan sekitar. Daur ulang merupakan proses bahan baku yang sudah tidak berguna menjadi bahan baku yang berguna, mengurangi bahan sampah yang ada, dan mengurangi penggunaan energi serta pencemaran lingkungan tentunya.

Sejauh ini, usaha industri daur ulang biasanya menerima sampah atau limbah plastik, kertas, kaleng ataupun dari pengepul dan menolak kemasan langsung dari pabrik-pabrik. Sampah plastik jenis ini kemudian diubah menjadi *pellet* plastik yang dapat diubah lagi menjadi produk daur ulang lain seperti mainan anak-anak, vas, tali tambang dan sebagainya.

Mainan anak-anak merupakan salah satu target utama bagi industri daur ulang ataupun masyarakat perorangan untuk memanfaatkan sampah atau barang yang sudah tidak berguna. Dengan sentuhan kreativitas masyarakat sampah dan barang bekas bisa dibuat menjadi barang-barang yang bernilai ekonomis sebagai salah satu penghasilan seseorang (Nuryani, 2010).

Tidak dapat dipungkiri bahwa hal-hal baru mulai berdatangan dari sudut pandang kognitif khususnya pada kreativitas. Hal-hal baru yang masyarakat rasakan dan dapatkan sekarang hampir saja membuat mereka melupakan hal sederhana yang sebenarnya bisa lebih bermakna dan bermanfaat bagi kehidupan dan lingkungan sekitar dengan memanfaatkan ide atau kreativitas yang ada. Kecanggihan dari teknologi yang serba praktis membuat hampir seluruh masyarakat lebih tertarik meskipun dengan harga yang tinggi. Begitu halnya dengan industri kreatif yang bergerak menciptakan mainan anak.

Mainan-mainan buatan Indonesia terbilang unik dan kreatif. Kesederhanaan dan belum terlalu canggih yang membuat mainan ini terlihat

menjadi sangat unik, namun cukup berkesan karena sangat jauh perbandingannya dengan permainan zaman sekarang yang sudah semakin praktis dan canggih. Fenomena yang terjadi pada saat ini yaitu seorang anak tidak perlu susah-susah membawa atau membuat berbagai jenis mainan karena sudah banyak yang menciptakan mainan secara praktis dan juga dapat dibawa dengan satu tangan, salah satunya adalah *gadget*. Namun yang terjadi sebaliknya, fenomena di atas menghambat seorang anak untuk berkreasi dalam membuat sebuah mainannya sendiri.

Perbedaan antara mainan yang bagus dan mainan yang hebat adalah bisa menghibur dan mendidik di saat yang bersamaan. Mainan jenius yang dijual bebas mungkin bisa melakukan keduanya, tetapi yang pasti mainan tersebut tidak bisa membantu untuk mencapai semua yang diinginkan dari sebuah mainan. Setiap anak memiliki kombinasi dan kadar kecerdasan yang berbeda. Keunggulan di salah satu kecerdasan bisa menjadi sarana untuk mengembangkan kecerdasan lainnya. Mainan dapat menstimulasi segala potensi kecerdasan anak (Hairunnisa, 2010 : 4-5).

Bagi anak, mainan adalah hiburan yang sangat menyenangkan dari berbagai sudut pandang visual. Mainan adalah media untuk mengembangkan sistem motorik kasar dan halus anak yang perlu untuk diasah dengan baik. Keterampilan motorik berkembang dalam urutan pasti, dan norma-norma umur kerap digunakan untuk mengukur kemajuan perkembangan anak (Bayley, 1993). Bermain juga memungkinkan anak-anak melatih keterampilan-keterampilan motorik mereka yang sedang berkembang. Mulai dari usia 2-4 tahun, terlihat kemajuan impresif dalam perkembangan motorik kasar dan keterampilan-keterampilan motorik halus (Upton, 2012 : 61, 135).

Maka perancang ingin merancang sebuah visual *book* yang akan membawa target *audience* menjelajahi dunia bermain anak-anak dengan mainan-mainan buatan Indonesia yang terbuat dari barang bekas atau yang sudah tidak berguna. Buku ini mengulas bagaimana keunikan dari mainan-mainan yang sudah hampir tidak menarik perhatian bagi masyarakat

Indonesia. Namun dalam buku ini perancang ingin menyampaikan pesan atau kesan dalam ingatan masyarakat bahwa masyarakat Indonesia mampu mengeksplorasi bahan bekas yang ada di sekitar lingkungan untuk dijadikan sesuatu yang bermanfaat seperti mainan, replika tokoh pewayangan dan miniatur kendaraan. Berbagai macam mainan-mainan Indonesia berbahan bekas tersebut dapat menginspirasi dan meramaikan dunia main anak saat ini yang mungkin sudah sangat berbeda jauh. Dengan harapan pula, anak-anak Indonesia dapat lebih kreatif sejak dini dengan memanfaatkan barang bekas, dan anak-anak dapat menikmati masa bermain yang selayaknya melakukan aktivitas bermain pada umumnya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku visual yang dapat mengenalkan dan dapat memberikan pengetahuan tentang mainan-mainan Indonesia yang terbuat dari barang bekas?

C. Tujuan Perancangan

1. Merancang media yang dapat mengenalkan keunikan mainan-mainan berbahan barang bekas buatan Indonesia.
2. Merancang buku yang dapat memberikan edukasi tentang bagaimana proses pembuatan mainan-mainan Indonesia dari barang bekas.
3. Merancang buku visual yang menarik tentang mainan-mainan berbahan barang bekas sehingga dapat menginspirasi anak-anak zaman sekarang dan masyarakat luas.
4. Menambah informasi dan wawasan kepada masyarakat umum zaman sekarang tentang adanya mainan-mainan unik buatan Indonesia yang hampir sudah jarang diminati lagi
5. Merancang buku yang dapat mengajak masyarakat luas untuk peduli lingkungan dengan mengeksplorasi barang-barang bekas untuk dijadikan sesuatu yang lebih bermanfaat.

6. Merancang buku yang dapat menambah minat masyarakat Indonesia untuk lebih mengenal mainan-mainan buatan negeri sendiri.

D. Batas Perancangan

1. Luas Wilayah dan Lokasi Implementasi

Lokasi penelitian untuk perancangan buku visual ini akan dilaksanakan di Indonesia khususnya di pulau Jawa.

2. Target Penelitian

Masyarakat Indonesia yang memproduksi mainan yang terbuat dari bahan bekas.

3. Target *Audience*

Target *audience* pertama yang lebih khusus yaitu masyarakat mulai usia 6 – 15 tahun yang masih dalam masa bermain dan sudah memiliki kreativitas untuk membuat suatu karya. Target umumnya seluruh masyarakat zaman sekarang yang sebagian besar kehilangan minatnya untuk membeli mainan terbuat dari barang bekas.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi masyarakat sebagai *audience*

Untuk target utama adalah masyarakat Indonesia lebih mengenal mainan-mainan unik buatan Indonesia yang ternyata terbuat dari barang-barang bekas dan dapat terinspirasi untuk lebih peduli lingkungan dengan metode daur ulang.

2. Bagi Perancang

Mendapatkan pengalaman baru dalam menciptakan buku yang bertemakan mainan yang mengajak audiens untuk mengenal mainan buatan Indonesia

yang berbahankan barang bekas.Mendapatkan banyak ilmu pula dalam penelitian maupun perancangan.

3. Bagi Perpustakaan Disain Komunikasi Visual

Menambah daftar keperpusatakaan terutama dalam buku visual tentang mainan buatan Indonesia yang terbuat dari barang bekas.

4. Bagi masyarakat yang lebih luas

- a. Mendapat informasi bagaimana keunikan-keunikan mainan buatan Indonesia yang terbuat dari bahan bekas. Dan mendapat insprirasi tentang mainan-mainan berbahan barang bekas yang sekarang sudah sangat jarang diminati.
- b. Mendapat edukasi tentang bagaimana proses pembuatan mainan Indonesia yang ternyata dari bahan-bahan yang sederhana yaitu barang bekas.

F. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

- Data tentang macam-macam mainan mainan Indonesia yang terbuat dari barang bekas
- Data tentang bagaimana proses atau cara pembuatan mainan-mainan Indonesia yang berbahankan barang bekas
- Data tentang bagaimana cara memainkan mainan-mainan buatan Indonesia yang terbuat dari barang bekas.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung secara cermat di lapangan atau di lokasi penelitian seperti

penelitian pada pengrajin-pengrajin mainan dari barang bekas di Indonesia.

b. Wawancara

Pengumpulan data juga akan dengan metode wawancara yang akan mengadakan proses tanya jawab pada nara sumber buku ini, seperti pada pengrajin-pengrajin mainan barang bekas.

c. Dokumentasi

Dengan metode dokumentasi ini perancang akan mengumpulkan data foto-foto tentang mainan-mainan Indonesia yang terbuat dari barang bekas.

3. Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan visual *book* ini menggunakan analisis 5W1H yaitu meliputi:

- *What* : Apa yang dibuat?
- *Why* : Mengapa perancangan *visual book* ini perlu dibuat?
- *Who* : Siapa target *audiencenya*?
- *Where* : Di mana buku ini akan dipublikasikan?
- *When* : Kapan *visual book* ini diterbitkan?
- *How* : Bagaimana penyajian dari perancangan *visual book* ini?

G. Skematika Perancangan

Langkah – langkah penelitian untuk perancangan, seperti yang terdapat pada *flow chart* di bawah ini :

