

**PERANCANGAN
BUKU TENTANG KREATOR *URBAN TOYS*
DI YOGYAKARTA**



**Kristoforus Deo Cristie Mahardhika Putra
1012028024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
201**

**PERANCANGAN
BUKU TENTANG KREATOR *URBAN TOYS*
DI YOGYAKARTA**



Disusun Oleh:

**Kristoforus Deo Cristie Mahardhika Putra
1012028024**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2016**





KATA PENGANTAR

Sebuah pengalaman baru bagi penulis karena baru pertama kali menulis sebuah buku dan dirasakan cukup menantang ketika dibayangkan oleh penulis. Selama proses dimulai kerap dirasakan rasa putus asa akan kekurangan yang ada dalam diri penulis. Namun tahap demi tahap selama proses dilalui, mulai merasakan untuk menikmati proses ketika mencari dan berkenalan dengan narasumber. Dari situ penulis mendapat pengalaman segar bertemu dengan orang-orang yang bersedia berbagi ide dan pengalaman sehingga apa yang didapat oleh penulis tidak hanya untuk sekedar mengerjakan keperluan tugas akhir tetapi untuk hal-hal lain yang bisa dilakukan oleh penulis dalam berkarya. Hal itu merupakan pengalaman emas bagi penulis karena dapat mengenal dan belajar dari para kreator-kreator hebat yang memiliki pengalaman luar biasa.

Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada semua pihak yang turut berkontribusi dalam proses perancangan buku ini.

1. Terimakasih yang paling besar dipersembahkan kepada Allah Bapa Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, pertolongan di setiap waktu dan dimanapun, Serta kepada Yesus Kristus Putra Nya Yang Agung atas segala ajaran cinta kasih, kami dapat mengenal rasa sabar dan saling menghargai orang lain.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr.Dra. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ketua Jurusan Desain, Bapak Drs, selaku Baskoro Suryo Banindro, M,Sn.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual.
6. Dosen Pembimbing I Bapak FX. Koskow Widyatmoko, M.Sn. yang mendukung dan mengajari dengan caranya yang Oke.

7. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn. selaku dosen pembimbing II, terima kasih atas saran dan koreksi yang benar-benar membantu selama ini.
8. Ibu H. Widowati S.pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik.
9. Bapak dan Ibu dosen DKV ISI Yogyakarta, yang terhebat. Serta keluarga besar Fakultas Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.
10. Ibu dan Bapak atas cinta kasih, kesabaran serta doa-doanya yang luar biasa. Untuk keluarga di Bantul dan Klaten yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik untuk kelancaran perancangan Tugas Akhir ini.
11. Juga untuk Mas Octo Cornelius atas saran yang oke serta Mas Hendra Hehe atas pemberiannya berupa figure lucu yang asyik.
12. Untuk semua narasumber yang sangat rendah hatinya, Mbak Anggi Satoko, Mas Bangkit Ristanto, Mas Hendra Hehe terima kasih atas pemberiannya berupa figure lucu yang asyik, Mbak Lia “Naygadabra”, Mas Octo Cornelius terima kasih atas saran yang oke, Rama, Duo seniman ThedeoMIXBLOOD Mas Otong dan Mbak Dila, serta Vinsensia Novi, terimakasih karena dengan tulus telah berbagi ilmu dan pengalamannya.
13. Teman-teman Taling Tarung dan kelas non reguler Arda, Aria, Asa, Bram, Isti, Ayu, Aida, Neni, Dea, Andin, Galuh, Garit, Hume, Idris, Pak Lulu, Putud, Rama, Satrio, Wulang, Yonaz Kribo, Aryan, Iwan, Ardi, Afif, Mbah Ipur, juga Obet atas pinjaman kameranya, suwun banget yak. Terima kasih kepada teman Reguler Mbah Edwin, Gepeng, Adji, Tofan kecembong dan semua DKV angkatan 2010 saya ucapkan terima kasih banyak, sukses untuk kita semua kedepannya.
14. Teman-teman kos Turonggo Setho Mas Febri, Mas Pungky, Mas Wahyu Waskito, Ajib, dan Mas Wahyu Widodo yang bersedia meminjamkan kamera dan memberi tahu tips motret.

15. Mas Amy, Mas Rimbo, Mas Lino Yut atas obrolan dan candaannya.

16. Teman-teman, saudara-saudara dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih banyak dukungannya.



ABSTRAK

Perancangan Buku Kreator *Urban Toys* di Yogyakarta
Kristoforus Deo Cristie Mahardhika Putra 1012028024

Kreator *urban toys* ada di Yogyakarta dan beberapa masih aktif berkarya, bahkan karyanya dikenal sampai ke luar negeri. Perkembangan *urban toys* di Yogyakarta sendiri tidak terlalu ramai sewaktu awal kemunculannya, ada jeda waktu yang panjang untuk muncul. Kehadiran kreator lokal pun masih ada yang kurang tahu di kalangan peminat *urban toys*. Keunikan yang berbeda-beda dari setiap kreator membuat pemerhatinya menyusun buku katalog atau dokumentasi kreator *urban toys* dan karyanya. Menyusun buku *urban toys* dengan sajian layout asimetris yang berisi teks profil, wawancara, fotografi dan *sketch journal* yang dikerjakan dengan teknik cat air. Elemen-elemen itu dapat memperjelas informasi dari para kreator, selain itu belum banyak ditemui buku dari Indonesia yang membahas *urban toys* lokal dengan penyajian visual menggunakan *sketch journal* sebagai pelengkap informasi dan hal yang berdekatan dengan *urban toys* seperti penggunaan *packaging pada buku*

Maka dari itu, penulis berniat menggali informasi mengenai kreator *urban toys* di Yogyakarta dan dicurahkan kedalam sebuah buku, yang berisi latar belakang, dan pengalaman dari masing-masing kreator yang mempengaruhi karya *urban toys* mereka serta tutorial membuat *urban toys* dari beberapa kreator yang saya dapat melalui metode wawancara, identifikasi, dan klarifikasi. Dari elemen verbal dan visual yang tersaji di buku ini, untuk menambah gairah pembaca untuk mencoba untuk berkesenian dengan media *urban toys* agar menambah kemunculan karakter *urban toys* di Yogyakarta.

Kata kunci: *Kreator, buku urban toy, urban toys di Yogyakarta*

ABSTRACT

Book Creators Urban Design Toys in Yogyakarta

Kristoforus Deo Cristie Mahardhika Men 1012028024

Creators urban toys in Yogyakarta and some still actively working, even his work known to the abroad. Urban development toys in Yogyakarta itself was not too crowded during the initial appearance, there is a long lag time to appear. The presence of local creators also still missing out among urban enthusiasts toys. The uniqueness different from each creator makes pemerhatinya the new book, catalog or documentation kerator urban toy-s and his work. Formulates the urban toys dish with asymmetrical layout containing text profiles, interviews, photography and journal sketch done with watercolor techniques. The elements that may clarify information from the creators, but it has not found many books from Indonesia are discussing urban local toys with visual presentation using sektch journal as complementary information and things adjacent to urban toys are like such a use of packaging in book

Therefore, the author intends to dig up information on the creators of urban toys in Yogyakarta and poured into a book, which contains the background and experience of each creator that affect the work of urban toys them as well as a tutorial to make urban toys of some creators that I can melalau interviews, identification and clarification. Of verbal and visual elements are presented in this book, to add excitement readers to try to toys urban art with media in order to increase the appearance of urban character toys in Yogyakarta.

Keywords: Author, book toy urban, urban toys in Yogyakarta

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Abstrak.....	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	viii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Perancangan.....	2
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	3
D. Pembatasan Perancangan.....	4
E. Metode Perancangan.....	4
F. Metode Pengumpulan Data.....	4
G. Tinjauan Teori.....	5
H. <i>Target Audience</i>	5
I. Analisis Data.....	5

BAB II : IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi.....	6
1. Tinjauan Tentang Kreator <i>Urban Toys</i>	6

1.1. Pengertian Kreator <i>Urban Toys</i>	6
1.2. Sejarah Desainer <i>Urban Toys</i>	9
a. <i>Eastren Vinyl</i>	14
b. <i>Western Vinyl</i>	15
1.3. Jenis – Jenis <i>Urban Toys</i>	17
a. <i>Vinyl Toys</i>	18
b. <i>Resin Toys</i>	19
c. <i>Plush Toys</i>	20
d. <i>Wooden Toys</i>	21
2. Tinjauan Tentang Desainer <i>Urban Toys</i> di Indonesia.....	21
3. Tinjauan Tentang Desainer <i>Urban Toys</i> di Yogyakarta.....	23
a. Hendra Hehe Harsono.....	27
b. Octo Cornelius.....	28
c. ThedeoMIXBLOOD.....	29
d. Bangkit Welkid.....	30
e. Deo Mahardika.....	31
f. Vinsen.....	32
g. Lia “Nay Gadabra”.....	33
h. Moelyana “The Mogus”.....	34
i. Anggi Satoko.....	35
j. Ramadhan Arif Fatkhur.....	36
4. Tinjauan Tentang Cerita Esai dan Profil.....	37
4.1 Esai.....	37

4.2 Profil.....	37
a. Teori Penulisan Profil.....	38
b.	
<i>Research</i>	40
c.	
Prawawancara.....	40
d. Saat wawancara.....	40
e. Post wawancara.....	40
5. Tinjauan Tentang Buku.....	41
5.1 Definisi buku.....	41
5.2 jenis Buku.....	41
a. Buku pelajaran.....	42
b. Buku umum.....	42
c. Buku rujukan.....	42
d. Buku pesanan.....	42
6. Tinjauan Tentang Ilustrasi.....	42
a.	
Fotografi.....	42
b. <i>Sketch Journal</i>	44
7. Buku yang telah beredar.....	45
a. Dot Dot Dash.....	45
b. Plush Toys!.....	47
c. We Are Indie Toys.....	48
d. Dunia Tanpa nyawa.....	49
B. Analisis.....	49

1. Kesimpulan Analisis.....	49
BAB III : KONSEP PERANCANGAN.....	52
A. Tujuan Perancangan.....	52
1. Tujuan Perancangan.....	52
1.1. Tujuan Umum.....	52
1.2. Tujuan Khusus.....	53
2. Tema Perancangan.....	53
3. Aspek Pembaruan.....	54
B. Konsep Kreatif.....	54
1. <i>Target Audience</i>	55
2. Strategi Kreatif.....	56
2.1. Konsep Buku.....	56
a. Format.....	56
b. Penerbit.....	57
c. Judul Buku.....	57
d. Sinopsis Cerita.....	59
e. Pembagian Buku.....	59
f. <i>Story Line</i>	63
2.2 Elemen Visual.....	69
a. Ilustrasi.....	69
1) <i>Sketch Journal</i>	70
2) Fotografi.....	71

b. Tipografi.....	73
1) Tipografi Judul Buku.....	74
2) Tipografi <i>Headline</i> dan <i>Subhead</i>	75
3) Tipografi teks / <i>Bodycopy</i>	76
4) Tipografi <i>Pull Quotes</i>	77
5) Tipografi <i>Caption</i>	78
c. Layout.....	78
C. Konsep Media.....	80
1. Media Utama.....	80
1.1. Buku.....	80
1.2. <i>Resin toys</i>	82
1.3. Packaging.....	82
2. Media Pendukung.....	82
2.1. Poster <i>Launching</i>	82
BAB IV : VISUALISASI	85
A. Data Visual.....	85
1. Kreator Urban Toys di Yogyakarta.....	85
2. Acuan Ilustrasi Kaver Buku.....	86
B. Pengembangan Bentuk Visual.....	86
1. Kaver Buku.....	86
a. Tipografi Kaver.....	86
b. Penjaringan Ide Ilustrasi Kaver.....	87

c. Artwork Terpilih.....	89
2. Packaging.....	90
3. Isi Buku.....	90
a. Tipografi Isi.....	91
b. Ilustrasi Manual.....	92
c. Sketsa Layout.....	93
d. Layout Komprehensif.....	124
e. Final Layout.....	171

BAB V:

PENUTUP	271
A. Kesimpulan.....	271
B. Saran.....	273
Daftar Pustaka	274



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. YoungB.....	28
Gambar 2. Matryoskha.....	29
Gambar 3. V2 Ambush Pattern” Knuckle Bear Qee oleh Frank Kozik....	30
Gambar 4. Jouwe.....	32
Gambar 5. KAWS X Bounty Hunter Brown Companion.....	34
Gambar 6. Custom ‘Codename Mickiv’ Vinyl Figure.....	35
Gambar 7. Kungpow versi ”Blankpow.....	37
Gambar 8. Hollowshells – Moog Yeti.....	38
Gambar 9. Raku Wooden Toys.....	39
Gambar 10. Boku.....	40
Gambar 11. proses pembuatan “ <i>Monster ball</i> ” karya Darbotz.....	41
Gambar 12. MYRO, karya Wedhar Riyadi di pameran Djarum Black Urban Art.....	43
Gambar 13. Karya milik Yudhy di pameran “ <i>Insert Character</i> ”.....	44
Gambar 14. Toys karya Hendra hehe.....	45
Gambar 15. Awi di dalam pameran tunggal Octo Cornelius.....	46
Gambar 16. ThedeoMIXBLOOD.....	47
Gambar 17. Pandeer.....	48
Gambar 18. Waywolf.....	49
Gambar 19. Toys hasil karya Vinsen.....	50
Gambar 20. Nay Gadabra.....	51
Gambar 21. The Mogus.....	52
Gambar 22. Plush toys “Hey You”.....	53

Gambar 23. Karya Rama dalam pameran kelompok DKV ISI.....	54
Gambar 24. Konsep <i>art toys</i> oleh Hiroshi Yoshii.....	61
Gambar 25. Stevano Faravelli.....	62
Gambar 26. Buku DOT DOT DASH.....	63
Gambar 27. Buku Plus Toys!.....	64
Gambar 28. Buku WE ARE INDIE TOYS!.....	65
Gambar 29. Dunia Tanpa Nyawa.....	66
Gambar 30. Sketsa Jurnal.....	67
Gambar 31. Vinylpuls.....	89
Gambar 32. Ruang kerja Mel Milton.....	90
Gambar 33. Layout teks.....	91
Gambar 34. Elemen visual pada layout.....	97
Gambar 35. Karya-karya mainan urban di Yogyakarta.....	103
Gambar 36. Studi Visual Ilustrasi Kaver.....	104
Gambar 37. Penjaringan ide Visual.....	105
Gambar 38. Sketsa layout kaver.....	106
Gambar 39. Alternatif Kaver.....	106
Gambar 40. Final Artwork Terpilih.....	107
Gambar 41. Packaging.....	108
Gambar 42. Sketsa jurnal Awi.....	108
Gambar 43. Sketsa Layout hal 10-11.....	109
Gambar 44. Sketsa Layout hal 12-13.....	109
Gambar 45. Sketsa Layout hal 14-15.....	110
Gambar 46. Sketsa Layout hal 16-17.....	110
Gambar 47. Sketsa Layout hal 18-19.....	111

Gambar 48. Sketsa Layout hal 20-21.....	111
Gambar 49. Sketsa Layout hal 22-23.....	112
Gambar 50. Sketsa Layout hal 24-25.....	112
Gambar 51. Sketsa Layout hal 26-27.....	113
Gambar 52. Sketsa Layout hal 28-29.....	113
Gambar 53. Sketsa Layout hal 30-31.....	114
Gambar 54. Sketsa Layout hal 32-33.....	114
Gambar 55. Sketsa Layout hal 34-35.....	115
Gambar 56. Sketsa Layout hal 36-37.....	115
Gambar 57. Sketsa Layout hal 38-39.....	116
Gambar 58. Sketsa Layout hal 40-41.....	116
Gambar 59. Sketsa Layout hal 42-43.....	117
Gambar 60. Sketsa Layout hal 44-45.....	117
Gambar 61. Sketsa Layout hal 46-47.....	118
Gambar 62. Sketsa Layout hal 48-49.....	118
Gambar 63. Sketsa Layout hal 50-51.....	119
Gambar 64. Sketsa Layout hal 52-53.....	119
Gambar 65. Sketsa Layout hal 54-55.....	120
Gambar 66. Sketsa Layout hal 56-57.....	120
Gambar 67. Sketsa Layout hal 58-59.....	121
Gambar 68. Sketsa Layout hal 60-61.....	121
Gambar 69. Sketsa Layout hal 62-63.....	122
Gambar 70. Sketsa Layout hal 64-65.....	122
Gambar 71. Sketsa Layout hal 66-67.....	123
Gambar 72. Sketsa Layout hal 68-69.....	123

Gambar 73. Sketsa Layout hal 70-71.....	124
Gambar 74. Sketsa Layout hal 72-73.....	124
Gambar 75. Sketsa Layout hal 74-75.....	125
Gambar 76. Sketsa Layout hal 76-77.....	126
Gambar 77. Sketsa Layout hal 78-79.....	126
Gambar 78. Sketsa Layout hal 80-81.....	127



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Perkembangan *urban toys* sebagai salah satu media dalam seni rupa di Indonesia sedang mengalami peningkatan semenjak pertama kali *urban toys* lahir di Hongkong sekitar tahun 1990. Popularitas *urban toys* terus menanjak hingga ke manca negara lain seperti Jepang, Amerika, dan negara-negara di benua Eropa. *Urban toys* dekat dengan dunia desain. Memang, kehadirannya berawal dari tangan-tangan desainer. *Urban toys* yang juga dapat menjadi *partner* dalam promosi juga menjadi lini produk (*apparel*) dari merek atau perusahaan, seperti Adidas, Starbuck yang menggunakan *urban toys* bernama *bearbrick*. *Urban toys* yang dibuat dalam jumlah terbatas menjadi barang koleksi yang menarik bagi kolektor mainan.

Indonesia mulai kecipratan demam *urban toys* berawal dari tahun 2004 dan terus mengalami peningkatan hingga sekarang. *Urban toys* di Indonesia tidak hanya dari luar negeri. Desainer Indonesia pun unjuk taring dalam mewarnai dunia *urban toys*. Adanya desainer *urban toys* di Indonesia nampak dari kehadiran My Tummy Toys di Bandung yang berdiri sejak 2008. Kota Jakarta juga memiliki desainer *toys* salah satunya Bowo Bagaskara, dan di Jogja ada seniman Hendra HeHe yang juga berkarya dengan membuat *toys*, lalu juga Bangkit Welkid yang sudah dikenal karyanya di kalangan pegiat *urban toy* Indonesia.

Kehadiran desainer *toys* baru terlihat di kota-kota besar saja dan tentang para desainer tersebut belum memiliki semacam arsip yang berisi informasi tentang desainer dan karya-karya *urban toys* di Indonesia. Komunitas *urban toys* sendiri belum besar. Selain itu sebagian besar masih menilai dari bentuk dan kelucuannya. Masih sedikit yang menilai *urban toys* nilai apa yang terkandung di balik mainan ini, atau sejarah dan filosofinya. Akan sangat disayangkan bila mengoleksi tanpa tahu asal-usulnya lebih jauh.

Yogyakarta yang mendapat predikat kota seni pun memiliki segudang seniman dan desainer. Dari banyaknya seniman di kota ini dari yang penulis deteksi sebagian dari mereka memiliki karya *urban toys*. Karya *urban toys* di Jogja, menurut penulis, patut diberi apresiasi berupa pengarsipan dalam bentuk buku. Sejauh ini buku mengenai *urban toys* yang berisi karya-karya seniman lokal belum penulis temukan. Sedangkan buku yang mengarsip karya *urban toys* dari seniman luar negeri sudah mulai bermunculan. Kehadiran buku seperti ini menjadi poin *plus* bagi ketajaman perkembangan seni *urban toys* di Indonesia sendiri. Selain itu kehadiran buku *urban toys* di Jogja setidaknya dapat memberikan akses bagi sesama desainer *urban toys* maupun penikmat dan pengoleksinya. Perancangan buku informasi ini memiliki batasan dalam memilih desainer/ seniman. Rentang waktu tahun 2004-2014.

B. Rumusan Perancangan

Adapun rumusan perancangan dalam perancangan buku informasi *urban toys* di Jogja yaitu bagaimana menyajikan informasi tertulis maupun visual dengan studi lapangan, metode wawancara apa yang efektif digunakan, dan

objek apa saja yang diidentifikasi, serta apakah perlu klarifikasi didalam mencari informasi para keator. Tahap-tahap diperlukan untuk memperoleh informasi yang tepat pada setiap kreator untuk menunjukkan ciri khas dan profil dari masing-masing kreator *urban toys* beserta karyanya.

C. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Beberapa tujuan dan manfaat perancangan buku ini yaitu:

Tujuan

1. Merekam jejak kemunculan kreator *urban toys* di Yogyakarta sebagai dokumentasi perkembangan seni rupa dan apresiasi kepada mereka.
2. Dapat menyajikan buku tentang kreator *urban toys* di Yogyakarta dengan visual dan teks yang informatif.
3. Menjadikan buku ini sebagai media untuk mengembangkan *urban toys* di Yogyakarta dan Indonesia dengan berbagai informasi yang didapat dari para kreator di Yogyakarta.

Manfaat

1. Manfaat perancangan buku ini, bagi mahasiswa, untuk membangun relasi dengan para seniman dan desainer. Mahasiswa (DKV) pun perlu menjalin komunikasi dengan sesama pegiat seni guna saling berbagi pengetahuan dan pengalaman.
2. Selain itu, dalam hal teknik, mahasiswa mengetahui solusi yang tepat dalam merancang buku bergenre informasi.

3. Adanya kehadiran buku yang mengangkat desainer *urban toys* Jogja sebagai pencegahan tenggelamnya kemunculan *urban toys* dari perubahan-perubahan wacana seni di Jogja (media pengingat).

D. Batasan Perancangan

1. Perancangan visual dalam buku nantinya dirancang menggunakan teknik ilustrasi dalam memberi penjelasan mengenai karya *urban toys* yang disampaikan oleh desainer dan seniman.
2. Perancangan buku ini memberi batasan dalam mendokumentasikan karya dari desainer dan seniman. Batasan yang diberikan berdasarkan tahun, yaitu dari tahun 2000-2014

E. Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan metode kualitatif dimana data-data yang di dapat dan dikumpulkan merupakan hasil dari observasi dan keterlibatan langsung antara penulis dengan para narasumber, didukung teori yang cukup relevan.

Perancangan buku ini menjalankan dua langkah desain komunikasi visual. Langkah tersebut yaitu pertama perencanaan berisi: identifikasi serta analisa data, sedangkan langkah kedua perancangan berisi: pemiliha media dan konsep kreatif.

F. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan pengumpulan data primer yang dilakukan dengan cara wawancara dengan narasumber di kediaman dan lokasi yang ditentukan sejak tanggal 27 Oktober 2015 hingga 19 Februari 2016. Wawancara sifatnya bercakap-cakap namun disertai panduan tips melakukan wawancara yang baik dan tidak terkesan kaku agar tidak mengganggu proses wawancara saat berlangsung. Selain itu diterapkan pula pengumpulan data sekunder berupa membaca berbagai literatur, merekam (video), foto, dan internet guna memperkaya konten serta elemen verbal maupun visual dalam proses perancangan.

G. Tinjauan Teori

Berisi acuan teori atau pengetahuan yang akan digunakan berkaitan proyek perancangan yang akan dilakukan. Teori yang diterapkan musti relevan dengan tema. Teori yang digunakan antara lain teori yang berhubungan dengan perancangan visual ilustrasi agar dapat memberi keterangan yang ringan namun berisi, kemudian tipografi yang sesuai dengan tema *urban toys*, dan teknik wawancara. Buku yang dirancang akan memiliki media pendukung yang berdekatan dengan *urban toys*, maka penulis juga membutuhkan teori tentang *merchandise* guna dapat menentukan media pendukung yang sesuai dengan tema. Untuk mendapatkan teori tersebut penulis mengidentifikasi dari buku-buku terkait.

H. Target Audience

Bagian ini memberikan penjelasan mengenai batasan khalayak sasaran yang akan dituju. Proses penentuan *target audience* sebagai berikut :

1. Batas geografis atau wilayah, mencakup wilayah Yogyakarta saja.
2. Kategori jenis kelamin dan usia, sasaran ini ditujukan bagi laki-laki dan perempuan rentang usia 19 - 40 tahun.
3. Kategori psikografis, perancangan buku ini ditujukan kepada laki-laki dan perempuan yang aktif di dunia seni sebagai pekerja seni atau kolektor dan untuk orang yang membutuhkan *urban toys* sebagai media pendukung dalam pemasaran suatu brand.

