

JURNAL TUGAS AKHIR

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



KARYA DESAIN

**Kristoforus Deo Cristie Mahardhika Putra
NIM 1012028024**

PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2016

Tugas Akhir berjudul:
PERANCANGAN BUKU TENTANG KREATOR *URBAN TOYS* DI
YOGYAKARTA. Diajukan oleh Kristoforus Deo Cristie Mahardhika Putra, NIM
1012028024. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim
penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Juni 2016 dan dinyatakan telah memenuhi
syarat untuk diterima.



Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Komunikasi
Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209.199512.1.001

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

Kristoforus Deo Cristie Mahardhika Putra

PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016

ABSTRAK

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 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 memengaruhi 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.

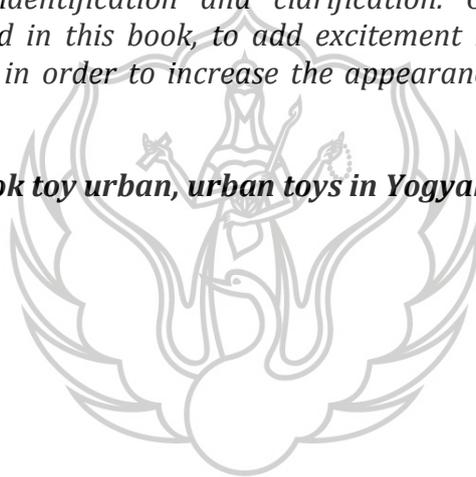
Kata kunci: ***Kreator, buku urban toy, urban toys di Yogyakarta***

ABSTRACK

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



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Urban toys di Indonesia mulai berkembang dengan baik, dilihat dari kemunculan kreator *urban toys* lokal dari kota – kota besar seperti Bandung dan Jakarta. kreator *Urban toys* pun terdeteksi ada di Yogyakarta, mereka terdiri dari desainer dan seniman. Tak sedikit karya – karya yang mereka hasil kan. Konsistensi dan antusiasme dengan media berkesenian baru seperti *urban toys* membuat Beberapa kreator turut mempengaruhi perkembangan *urban toys* di Indonesia. *Urban toys* sendiri di kalangan masyarakat belum terlalu di ketahui lebih dalam, mereka tahu sebatas mainan yang berbentuk lucu, unik, dan mahal. Jarang orang mengetahui *urban toys* merupakan mainan yang dirancang atau dibuat langsung oleh kreator, dan mainan yang membawa makna seperti parodi serta kritik politik. *Urban toys* identik dengan mainan yang dapat dibuat sendiri tanpa harus ada campur tangan pabrik. Namun tidak banyak orang yang belum sampai menciptakan *urban toys* yang mereka desain sendiri, itu terjadi karena kurangnya kemampuan dan informasi yang mereka punya.

Perlu adanya solusi bagi mereka yang tertarik ingin membuat *urban toys* bagi yang baru mencoba maupun yang sudah berhasil mencoba. Selain itu, guna memberi perkembangan yang baik bagi *urban toys* di Indonesia khususnya di Yogyakarta perlu melakukan pengarsipan terhadap para kreator di Yogyakarta guna mendapat data verbal maupun visual tentang para kreator dan karyanya yang dapat memberikan informasi kepada khalayak luas. Melihat perkembangan *urban toys* di Yogyakarta tidak sederas di kota Jakarta atau Bandung, dokumentasi perlu dilakukan tak hanya sebagai wujud apresiasi tetapi juga tanda bukti adanya kemunculan, kreator *urban toys* di Yogyakarta yang turut mewarnai belantara dunia seni rupa di Yogyakarta.

Sejauh ini bentuk dokumentasi seperti buku mengenai *urban toys* yang berisi karya-karya seniman lokal belum penulis temukan. Sedangkan buku yang mengarsip atau mendokumentasi 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.

2. Rumusan dan Tujuan Penelitian

a. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku informasi tentang kreator *urban toys* di Yogyakarta dengan menarik dan informatif agar informasi yang diberikan dapat ditangkap dengan jelas dan baik kepada pembaca.

b. Tujuan Penelitian

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

3. Teori dan Metode Penelitian

a. Dalam perancangan ini menggunakan teori dari Prof. Dr. Sugiyono, beliau adalah Guru besar Universitas Negeri Yogyakarta dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.

b. Metode Pengumpulan Data

Menggunakan pengumpulan data primer dari hasil wawancara dengan narasumber 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. Diterapkan pula

pengumpulan data sekunder berupa membaca berbagai literatur, merekam (video), foto, dan internet guna memperkaya konten serta elemen verbal dan visual pada proses perancangan.

B. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Menurut desainer *urban toys* dari Indonesia bernama Bowo Bhagaskara *Desainer Urban toys* adalah produk mainan yang didesain dan dibuat langsung oleh desainernya. Biasanya *urban toys* berbahan resin, kayu, logam, vinyl, latex, kain. Para desainer kebanyakan memiliki *background* dunia visual seperti perupa, tak sedikit dari para desainer untuk bekerja mandiri untuk membuat desain mainan ke bentuk tiga dimensi.

Buku dokumentasi dengan informasi yang diderai *sketcha journal* dan *tutorial* dapat memberi pandangan kepada pembaca tentang proses menciptakan *urban toys*, dari sana pembaca mengetahui kesulitan – kesulitan yang dihadapi oleh para creator. Selain itu dapat memancing kemauan pembaca untuk mencoba melakukan percobaan membuat *urban toys* sendiri.

Merchandise pada buku berupa *urban toys* dengan wujud putih polos, wujud ini dipakai guna pembaca dapat berkreasi dengan *merchandise* tersebut. Kehadiran *merchandise* berperan juga sebagai *silent salesman*, untuk merayu calon pembeli agar membeli buku ini.

Packaging diperlukan selain untuk melindungi buku dan *merchandise*, *packaging* juga sebagai penarik perhatian calon pembeli.

1. Elemen teks dan visual yang digunakan

- a) Profil
- b) Wawancara
- c) Fotografi
- d) *Sketch journal*

2. Narasumber yang akan didokumentasi kedalam buku.

Dari info dan pencarian yang didapat berikut kreator *urban toys* yang terdeteksi di Yogyakarta :

- a) Hendra hehe
- b) Moel Yana “The Mogus”
- c) Octo Cornelius

- d) Bangikt Welkid
- e) Nay Gadabra
- f) ThedeoMixblood
- g) Anggi Satoko
- h) Deo Mahardika
- i) Ramadhan Arif
- j) Vinsen

3. Tinjauan Buku

Konten dari empat buku yang ditinjau yaitu *We Are Indie Toys*, *Dot Dot Dash*, *Plush Toys*, *Dunia Tanpa Nyawa* berisi hasil dokumentasi yang berupa profil, wawancara, foto, sketsa, tips. Juga terdapat ulasan mengenai perkembangan *urban toys*.

4. Pembagian Buku

Pembagian dalam buku ini dibagi menjadi 14 bab, yaitu:

- a) Bab 1: Letupan *urban toys* di Yogyakarta
- b) Bab 2: Anggi Satoko
- c) Bab 3: Bangkit Ristant
- d) Bab 4: Deo Mahardika
- e) Bab 5: Hendra Hehe
- f) Bab 6: Lia “Nay Gadabra”
- g) Bab 7: Moel Yana “The Mogus”
- h) Bab 8: Octo Cornelius
- i) Bab 9: Ramadhan Arif
- j) Bab 10: ThedeoMIXBLOOB
- k) Bab 11: Vinsensia
- l) Bab 12: Memogram
- m) Bab 13: Penutup

5. Naskah

Halaman i : halaman Perancis

Halaman ii : halaman undang – undang Hak Cipta

Halaman iii : halaman judul

Halaman iv : halaman *copyright*

Halaman v : daftar isi

Halaman vi : Kata Pengantar

Halaman vii - x : Bloop Bloop Urban Toys (menceritakan awal mula geliat urban toys di Yogyakarta)

Halaman 10 -12 Letupan *urban toys* di Yogyakarta

- Letupan *urban toys* di Yogyakarta
Mengulas kemunculan karakter yang hadir ke dalam bentuk mainan di daerah Yogyakarta
- Baca, Buat, Bloop!
Seperti gelembung udara yang timbul dan meletup “bloop!” lalu beberapa waktu kemudian meletup lagi.

Halaman 13 – 36 Anggi Satoko “Hey You”

Wanita berdarah Indonesia dan Jepang ini memiliki keahlian membuat boneka *plush* yang dia pelajari dari buku dan melihat kerajinan tangan membuat mainan *plush toys*.

Halaman 37 – 52 Bangkit Ristanto

Memulai geliat *urban toys* lewat lomba kustom munny

Halaman 53 – 78 Deo Mahardika

Mulai menggeluti *urban toys* di tahun 2011 dengan membuat karakter berbentuk anjing.

Halaman 79 – 100 Henda Hehe

Hendra Hehe memiliki karakter yang hadir dalam bentuk mainan salah satunya Moba.

Halaman 101 – 116 Lia “Nay Gadabra”

perempuan lulusan dkv ISI Yogyakarta yang mempunyai usaha membuat *plush toys*.

Halaman 117 – 132 Mulyana “The Mogus”

Laik-laki asal kelahiran bandung ini mempunyai karakter *plush toys* yang berwujud gurita.

Halaman 133 – 146 Octo Cornelius

Awi, adalah *wooden toy* yang diciptakan oleh Octo Cornelius dan muncul pertama di pameran Tunggalnya

Halaman 147 – 169 Ramadhan Arif Fatkhur

Mahasiswa DKV ISI Yogyakarta asal Salatiga ini memiliki karakter-karakter yang dihadirkan kedalam wujud mainan

Halaman 170 – 189 Vinsensia
ThedeoMIXBLOOD merupakan duo seniman R.
Bonar Diat S P(Otong) dan Fahla Dila Lotan (Dila).

Halaman 190 – 197 Memogram
kumpulan foto momen selama wawancara
narasumber

Halaman 198 Penutup
Deo Mahardhika, lahir di Bekasi 25 Desember
1991, memiliki ketertarikan dengan seni karakter.

6. Elemen Buku

a. Penentuan Judul Buku

Mendapat inspirasi dari kemunculan aktivitas *urban toys* di Yogyakarta yang jarang keluar di analogikan seperti gelembung yang keluar perlahan dengan jeda yang lama, sekiranya keluar ia akan meletup berbunyi “bloob!”. Maka buku ini diberi judul “Bloob Bloob; Kreator *Urban Toys* dari Yogyakarta”.

b. *Layout*, dan *Grid*

Menggunakan *layout* asimetris agar konten yang tersaji dapat di baca dengan santai dan tidak kaku, serta buku akan terkesan *fun*. Ukuran *grid* atas 2 cm, kiri 4 cm, bawah 3 cm, kanan 3 cm.



Gambar 1: Layout halaman buku
Sumber: Deo Mahardhika



Gambar 2: Layout halaman buku
Sumber: Deo Mahardhika

c. Pemilihan Warna

Identitas warna buku yaitu kuning dan hitam, Warna kuning dipilih karena ini warna yang bersifat ceria, menyenangkan, dan dapat menarik perhatian mata. Penggunaan warna juga ada pada halaman setiap narasumber. Setiap narasumber diberi warna yang identik dengan karya mereka.

d. Tipografi

1. Tipografi Kafer

BLOOB BLOOB

Kreator Mainan Urban dari Yogyakarta

Bubble Body
Mool Boran

2. Tipografi Teks

- Comfortaa :

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

3. Tipografi Caption

- Perpetua

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

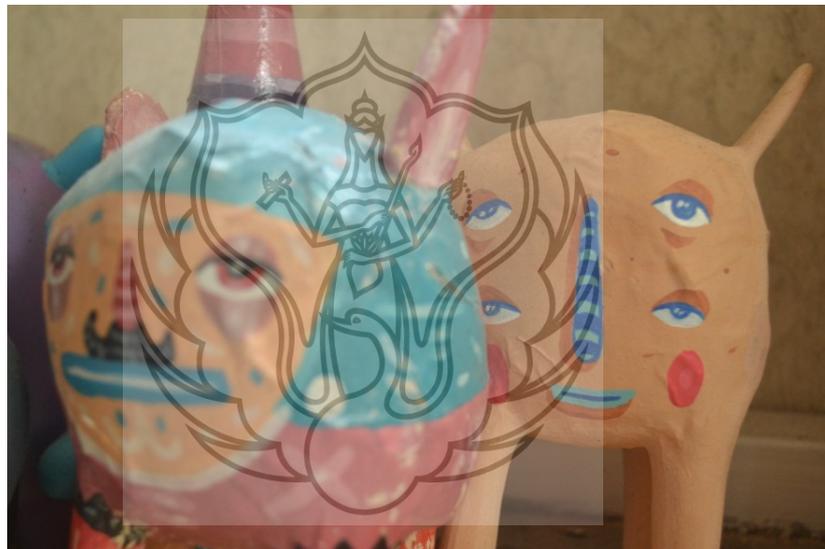
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

e. Ilustrasi

1. Foto

Menggunakan foto Jurnalistik yang didapat dari dokumentasi pribadi narasumber sebab kegiatan seperti pameran telah dilakukan sebelum ada proses perancangan buku. Foto dokumentasi di ambil langsung oleh penulis dan tambahan dari narasumber sebab ada karya yang telah di koleksi atau terjual. Foto ilustrasi digunakan guna memperjelas info mengenai karya narasumber. Butuh kejelian melihat sisi *urban toys* yang dapat menampilkan keindahan *urban toys* itu sendiri.

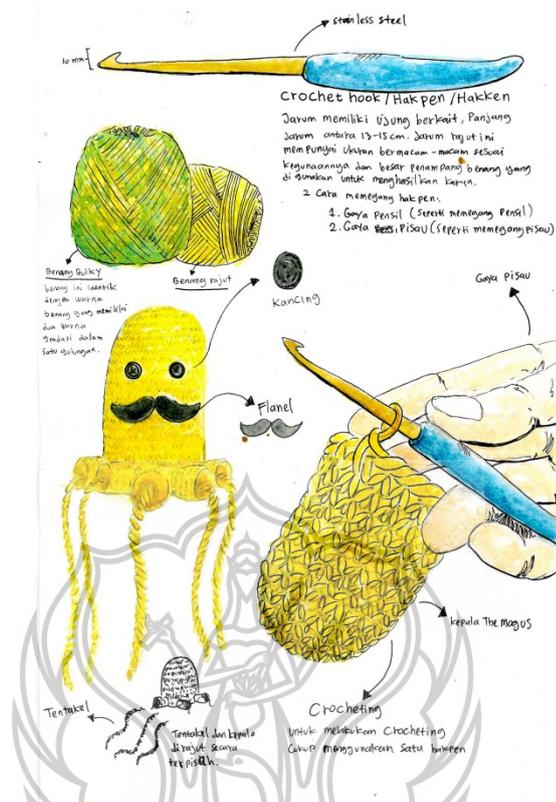


Gambar 3: Foto ilustrasi *urban toys* Hendra Hehe
Sumber: Deo Mahardhika

b. *Sketch Journal*

Menggunakan *sketch journal* sebagai ilustrasi yang mengandung informasi mengenai karya *urban toys* para kreator melalui sketsa dan *note*, mmbantu pembaca untuk memahami lebih dalam informasi *urban toys* yang disajikan penulis. *Sketch journal* dibuat berdasarkan dari apa yang diamati, dan didengar penulis selama pros perancangan. *Sketch journal* dilakukan di tempat narasumber dan disempurnakan di kediaman penulis. Isi dari *sketch journal* membawa informasi seperti

bahan baku pembuatan, cara membuat, teknik apa yang digunakan, dan hal – hal lain yang didapat dari penulis.



Gambar 4: *Sketch Journal* tentang *The Mogus* karya Mulyana
Sumber: Deo Mahardhika

f. Format Buku

Ukuran buku 21 x 21 cm yang berisi 198 halaman , ukuran ini dipilih karena bentuk kotak saat dibuka akan membentuk lanscape dan ukuran tidak terlalu besar untuk dibawa. Buku Dimasukan kedalam packaging yang di dalamnya terdapat bonus berupa *urban toys*.

g. *Merchandise*

Buku *Bloob Bloob*; Kreator *Urban toys* dari Yogyakarta, terdapat Bonus *merchandise* berupa 4 *urban toys*. Adanya *merchandise* pada buku ini selain sebagai strategi pemasaran untuk merayu calon pembeli, juga sebagai media berkreasi pembeli.



Gambar 5: Kunu toys
Sumber: Deo Mahardhika

c. Kesimpulan

Adanya buku dokumentasi kreator *urban toys* di Yogyakarta menjadi sebuah bentuk rekam jejak perkembangan seni rupa di Yogyakarta. Memberi informasi *urban toys* dalam bentuk buku dokumentasi tidak bisa dianggap enteng, apa lagi *urban toys* masih terbilang barang baru di Yogyakarta, walaupun sebagian ada yang tahu betul. Maka perlu pemecahan hal tersebut agar dapat menyajikan informasi yang jelas dan tidak bosan agar bisa digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

Mengemas buku dokumentasi dengan sajian *packaging* dan bonus sebuah *urban toys* menjadi media penarik perhatian calon pembeli. Konten buku yang berisi profil, wawancara, foto karya, tips dan trik serta tutorial mampu memberikan pesan dengan baik. Elemen-elemen tersebut dapat merangsang pembaca untuk mencoba membuat *urban toys* dari buku. Proses pembuatan buku yang tidak mudah, diperlukan persiapan dan perencanaan yang matang agar tujuan dari keberadaan buku dapat tercapai dengan baik.

D. Daftar Pustaka

1. Prof. Dr. Sugiyono, 2013, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D2*. Alfabeta, CV. Bandung
2. www.toykepo.com/2015/ngobrol-bareng-urban-toys-designer-bowo-bhagaskara/ diakses 5 Maret 2015

