

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PASAR MALAM
UNTUK ANAK**



Oleh:

DIEN FIRMANSYAH RIZKI

1112207024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PASAR MALAM
UNTUK ANAK**



Oleh:

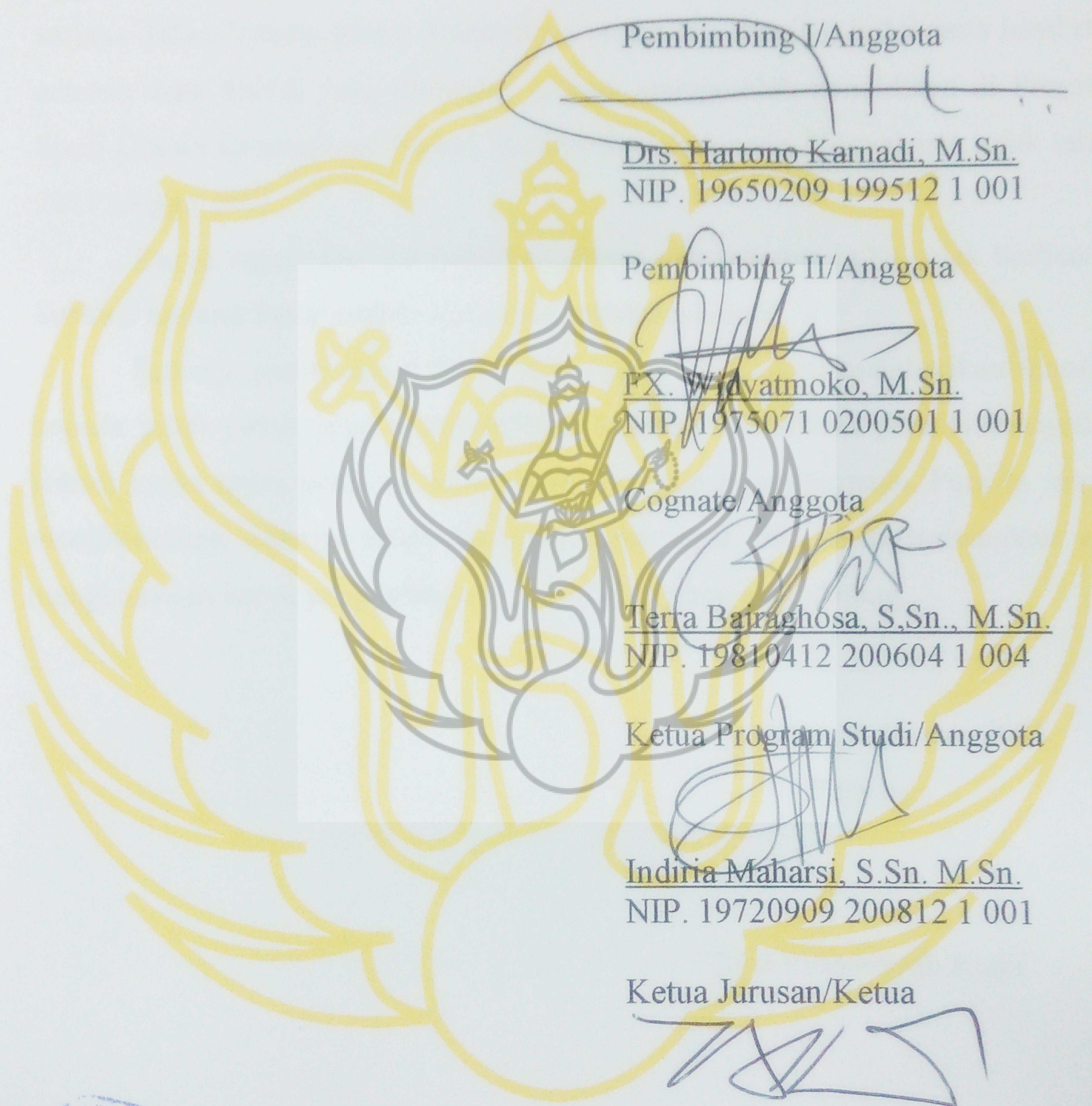
DIEN FIRMANSYAH RIZKI

1112207024

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 2017

Perancangan Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PASAR MALAM UNTUK ANAK diajukan oleh Dien Firmansyah Rizki, NIM. 111 2207 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 20 Januari 2017.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur yang mendalam penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, sebuah karya tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Karya tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dalam bidang desain komunikasi visual dan menjadi bukti serta hasil dari seluruh mata kuliah yang ditempuh selama memperoleh pendidikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2011 hingga 2017.

Karya tugas akhir ini berisikan proses perancangan buku cetak berbentuk ilustrasi tentang Pasar malam Indonesia untuk anak-anak.

Semoga perancangan karya tugas akhir ini mampu memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang membutuhkan. Namun di sisi lain penulis menyadari bahwa karya tugas akhir ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Penulis sangat mengharapkan adanya kritik maupun saran agar bisa mengembangkan dan menghasilkan karya yang lebih baik lagi di hari yang akan datang.

Yogyakarta, 4 Januari 2017

Penulis,

Dien Firmansyah Rizki

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PASAR MALAM UNTUK ANAK

Dien Firmansyah Rizki

ABSTRAK

Pasar Malam Indonesia sudah ada pertama kali pada zaman penjajahan Belanda dengan nama “Pasar Gambir” yang diselenggarakan di Batavia untuk memperingati hari ulang tahun pemegang kekuasaan Belanda pada saat itu. Dalam masa perkembangannya hingga saat ini, Pasar Malam menjadi tempat hiburan rakyat yang menyajikan beberapa aspek kegiatan berdagang mulai dari berjualan jasa, barang, hingga makanan lokal. Tantangan Pasar Malam yang mengharuskan mereka bertahan karena mulai berkembangnya dunia hiburan dan tempat-tempat hiburan yang lebih modern di Indonesia menjadikan hal tersebut keunikan dari Pasar Malam itu sendiri.

Keberadaan Pasar Malam di Indonesia mulai merosot dan sudah sangat jarang ditemui di perkotaan besar, bahkan di beberapa kota besar Pasar Malam sudah tergantikan dengan tempat hiburan baru yang lebih modern. Faktor yang mempengaruhi turunnya keberadaan Pasar Malam ini adalah karena Pasar Malam dianggap sudah ketinggalan zaman dari tampilannya yang sudah usang dan keberadaannya yang tidak permanen inilah yang menyebabkan menurunnya minat masyarakat untuk datang ke Pasar Malam.

Pasar Malam merupakan bagian dari budaya Indonesia yang sudah ada sejak dulu. Kehadiran buku ilustrasi untuk anak-anak tentang Pasar Malam adalah salah satu upaya agar memicu ketertarikan anak-anak untuk mengenal lebih detil mengenai Pasar Malam yang dikemas dalam format buku cetak.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Pasar Malam Indonesia, Anak-Anak

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PASAR MALAM UNTUK ANAK

By: Dien Firmansyah Rizki

ABSTRACT

Night market in Indonesia held for the first time on Dutch colonialism era in Batavia named Pasar Gambir to celebrate the queen who held the power of Indische at that time. As time goes by, night market become an alternative entertainment for people around that serves different kind of trade activities such as selling some services, daily needs and local foods. The existence of night market challenged by rapid growth of modern amusement park, the situation turn into their strength and uniqueness.

The existence of night market in Indonesia have declined and rarely been found in big cities because have been replaced by high technology brand new modern amusement park. The cause that affect the sink of night market is because people think night market is run out of year according to the appearance that looks worn out and the semi-permanent place, so people decide to choose another kind of amusement park or entertainment.

Night market is a part of Indonesian culture that has been present since a long time. This Night Market Illustration Book for Children is one of an effort to trigger excitement about night market from kids and to get to know about it in a print book.

Keyword: illustration book, Indonesian night market, Children

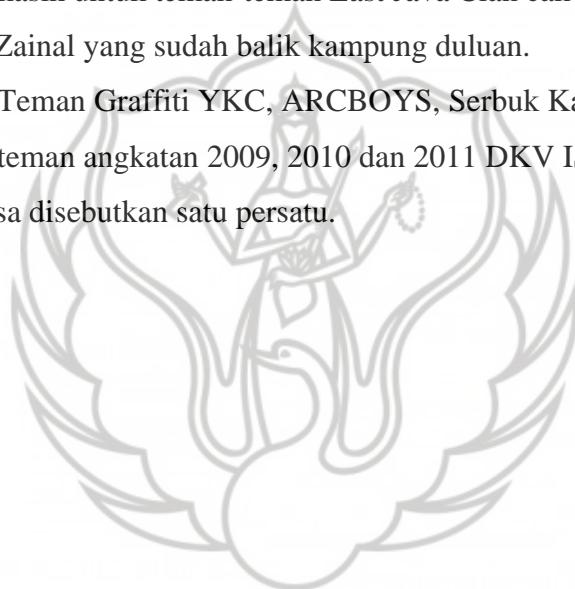
UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas perancangan ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan lancar.
2. Rektor ISI Yogyakarta, Prof. Dr. M.Agus Burhan, M.Hum.
3. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ibu Dr. Suastiwi, M.Des.
4. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn. MA
5. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
6. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan sebagai Dosen Pembimbing Akademik, terima kasih atas segala kesabaran dalam diskusi arahan mulai dari perancangan awal hingga konsultasi akhir terciptanya karya dan nasehat soal kehidupan.
7. Bapak FX. Widyatmoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II, terima kasih atas waktu yang diberikan mulai awal tercetusnya ide tema untuk penciptaan tugas akhir yang cukup lama ini dan segala masukan yang banyak diberikan dalam konsultasi saya.
8. Bapak M. Faizal Rochman, S Sn., MT. selaku Dosen Pembimbing yang pernah memberikan bimbingan walau tidak sampai akhir karena studi Bapak ke Negeri China.
9. Segenap Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama menempuh proses pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

10. Segenap karyawan di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan segala bantuan selama menempuh proses pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Terima Kasih yang tiada tara untuk kepada Ibuku tercinta Endang Bari Setyawati A.Md untuk segala lasih sayang dan ketegaranmu menunggu kabar kelulusanku yang sudah terlalu lama dan nasehat “jangan lupa sholat” yang selalu engkau berikan disaat aku dalam kesulitan. ***Love you mom!!***
12. Terima kasih yang tiada tara kedua kalinya untuk Alm Ayahku tercinta Drs. Didik Sugiarto atas segala kasih, cinta, nasehat-nasehat dan kesabaranmu untukku selama engkau ada. Sampai bertemu dan berkumpul kembali nanti, aku merindukanmu ***Love You dad!!***
13. Terima Kasih untuk kedua kakakku tercinta Dien Arifka Rahma dan Dien Ukhtiana Hanifa atas dukungan moril kasih sayang dan semangat kalian hingga saat ini.
14. Terima Kasih untuk kedua adikku tercinta Dien Abdullah Umair dan Dien Maulana Elghony atas dukungan dan semangatnya semoga kalian dapat menyusulku dan lebih baik lagi daripada aku.
15. Terima kasih untuk Nisrina Khansa tersayang atas bala bantuan tak terhingga yang engkau berikan dan berarti hingga saat ini dan nanti yang akan datang.
16. Terima kasih kepada Mas Aldi, Mas Cirenk, Mas Ferry selaku Pegawai dari berbagai Kelompok Wahana yang sudah bersedia menyempatkan waktu untuk wawancara.
17. Terima kasih untuk para Pelaku dan Pecinta Pasar Malam seluruh Indonesia.
18. Terima Kasih tak terhingga untuk Pak Ronny, Buk Icha, dan Aya *sugar baby* atas waktu dan segala bantuan selama proses penggerjaan hingga larut malam di kediamanmu tercinta.

19. Terima Kasih kepada teman-teman Ben Tigerfis, Muhammad Setiawan, Fauzi Hananta, Ega Fansyuri, Adi Nugroho yang telah menyempatkan waktu membantu kengerian dalam pewarnaan karya.
20. Terima Kasih kepada Abi Punk, Aan Brimob yang telah membantu display, Citra Dewi yang sudah meminjamkan pigura untuk berpameran, Mas Moelyana yang telah meminjamkan peralatan display.
21. Terima Kasih kepada teman-teman kontrakan, Arga, Devin, Hendrik, Fawwas, dan Fima yang tidak pernah bosan bertemu dan memberi semangat untuk lulus.
22. Terima kasih untuk teman-teman East Java Clan cak Oby, Bolot, Aby, Akbar, Zainal yang sudah balik kampung duluan.
23. Teman-Teman Graffiti YKC, ARCBOYS, Serbuk Kayu.
24. Teman-teman angkatan 2009, 2010 dan 2011 DKV ISI Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu.



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul: **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PASAR MALAM UNTUK ANAK** telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari tugas akhir yang sudah dipublikasi atau yang pernah digunakan untuk mendapat gelar sarjana di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, kecuali bagian yang dicantumkan sumber informasi.

Dien Firmansyah Rizki

1112207024



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN DEDIKASI	ii
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
KEASLIAN KARYA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix

BAB I PENDAHULUAN	1
--------------------------------	---

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan	3
F. Metode Perancangan	4
G. Skematika Perancangan	5

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	9
--	---

A. IDENTIFIKASI.....	9
1. Tinjauan Buku.....	9
a. Pengertian Buku	9
b. Jenis Buku	9
2. Tinjauan Ilustrasi.....	11
a. Pengertian Ilustrasi	11
b. Gaya Ilustrasi	13
3. Tinjauan Pasar Malam.....	18

a. Pengertian Pasar Malam	18
b. Sejarah Pasar Malam	20
c. Isi Pasar Malam	26
1. Wahana Primer	26
2. Wahana Sekunder	33
3. Bazar Makanan	37
4. Bazar Mainan	41
4. Tinjauan Anak Usia Dini.....	41
a. Pengertian dan Hakikat	41
b. Pembelajaran Usia Dini	42
5. Tinjauan Desain Untuk Anak	44
a. Usia	44
b. Ilustrasi	44
c. Cerita	45
B. ANALISIS DATA	47
1. Analisis 5W + 1H	47
BAB III KONSEP PERANCANGAN	51
A. KONSEP KREATIF	51
1. Tujuan Perancangan	51
2. Strategi Kreatif	52
a. Target Audience	53
b. Isi Pesan	54
B. KONSEP MEDIA	55
1. Tujuan Media	55
2. Strategi Media	55
a. Media Utama	55
1. Struktur Buku	56
2. Material, Ukuran dan Finishing Buku	56
3. Penerbit	56
b. Media Pendukung	57
C. KONSEP DESAIN	58

1. Gaya Visual	58
2. Warna	59
3. Layout	61
4. Tipografi	62
5. Ilustrasi	64
D. SINOPSIS	65
E. PROSES DESAIN	66
BAB IV VISUALISASI	67
A. Studi Ilustrasi	67
1. Data Visual	67
2. Penjaringan Ide	76
3. Visualisasi	83
B. Studi Warna	92
1. Data Visual	92
2. Penjaringan Ide	93
3. Visualisasi	94
C. Studi Tipografi	104
1. Data Visual	104
2. Penjaringan Ide	105
3. Visualisasi	107
D. Studi <i>Layout</i>	107
1. <i>Layout</i> Media Utama	107
2. <i>Layout</i> Media Pendukung	114
E. Final Artwork	118
1. Perancangan Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak ..	118
2. Media Pendukung	138
BAB V PENUTUP	142
A. Kesimpulan	142
B. Saran	143

DAFTAR PUSTAKA.....	145
LAMPIRAN.....	149



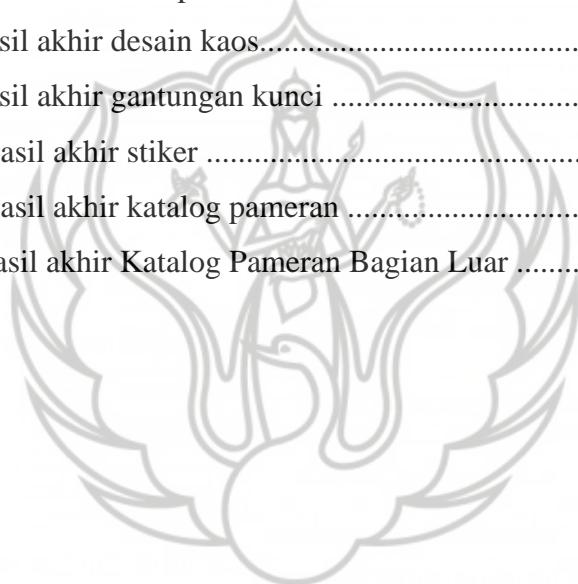
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Contoh gambar buku pelajaran.....	9
Gambar 2: Contoh gambar buku bacaan umum	9
Gambar 3: Contoh gambar buku bacaan agama	10
Gambar 4: Contoh ilustrasi menggunakan pensil dan arang	12
Gambar 5: Contoh ilustrasi menggunakan pensil warna	13
Gambar 6: Contoh ilustrasi menggunakan pena dan tinta	14
Gambar 7: Contoh ilustrasi menggunakan cat air	14
Gambar 8: Contoh ilustrasi media cukil	15
Gambar 9: Contoh ilustrasi dengan <i>media scraperboard</i>	16
Gambar 10: Contoh ilustrasi dengan media kolase.....	16
Gambar 11: Contoh ilustrasi dengan media pen tablet	17
Gambar 12: Pasar Malam Ngarsopuro di Solo.....	19
Gambar 13: Pasar Malam Gambir tahun 1922	20
Gambar 14: Suasana di Pasar Malam Gambir	20
Gambar 15: Suasana di Pasar Malam Besar di Belanda tahun 2013	21
Gambar 16: Sekaten Jogjakarta	23
Gambar 17: Pasar Malam Sekaten.....	25
Gambar 18: Wahana Ombak Banyu	26
Gambar 19: Wahana Kora-Kora	27
Gambar 20: Atraksi Tong Stan	28
Gambar 21: Wahana Bianglala	29
Gambar 22: Wahana Rumah Hantu	30
Gambar 23: Wahana Komidi Putar	31
Gambar 24: Wahana Bombomcar.....	32
Gambar 25: Wahana Istana Balon.....	33
Gambar 26: Wahana Wahana Kereta Listrik	33
Gambar 27: Wahana Mandi Bola.....	34
Gambar 28: Wahana Mobil Kecil Aki	35
Gambar 29: Wahana Pancing Ikan	36

Gambar 30: Penjual Endhog Abang	37
Gambar 31: Penjual Sate Gajih	37
Gambar 32: Penjual Kerak Telor	38
Gambar 33: Penjual Aneka Gorengan	39
Gambar 34: Penjual arumanis	39
Gambar 35: Penjual Mainan.....	40
Gambar 36: Contoh Cerita Rakyat.....	45
Gambar 37: Contoh Buku Cerita Fantasi.....	45
Gambar 38: Contoh Buku Cerita Realistik.....	46
Gambar 39: Contoh warna pada foto landscape pasar malam.....	59
Gambar 40: Contoh warna pada foto landscape pasar malam.....	59
Gambar 41: Contoh turunan warna dalam <i>chart colour carousel</i>	60
Gambar 42: Layout pada Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak.....	61
Gambar 43: Sektsa alternatif pilihan untuk judul buku ilustrasi.....	62
Gambar 44: Alternatif pilihan untuk sub-judul buku ilustrasi.....	62
Gambar 45: Alternatif pilihan untuk bodytext buku ilustrasi.....	62
Gambar 46: Contoh warna dan teknik ilustrasi.....	64
Gambar 47: Foto dokumentasi <i>cover</i> pasar malam	67
Gambar 48: Foto dokumentasi Pasar Malam Gambir	68
Gambar 49: Foto dokumentasi Pasar Malam Gambir	68
Gambar 50: Foto dokumentasi Pasar Malam Gambir	68
Gambar 51: Foto dokumentasi Pasar Malam Gambir	69
Gambar 52: Foto dokumentasi loket pasar malam	69
Gambar 53: Foto bianglala	69
Gambar 54: Foto ombak banyu di pasar malam	70
Gambar 55: Foto kora-kora di pasar malam	70
Gambar 56: Foto tong stan di pasar malam	70
Gambar 57: Foto komidi putar di pasar malam.....	71
Gambar 58: Foto Bombomcar di pasar malam.....	71
Gambar 59: Foto rumah hantu di pasar malam.....	71
Gambar 60: Foto istana balon di pasar malam.....	72

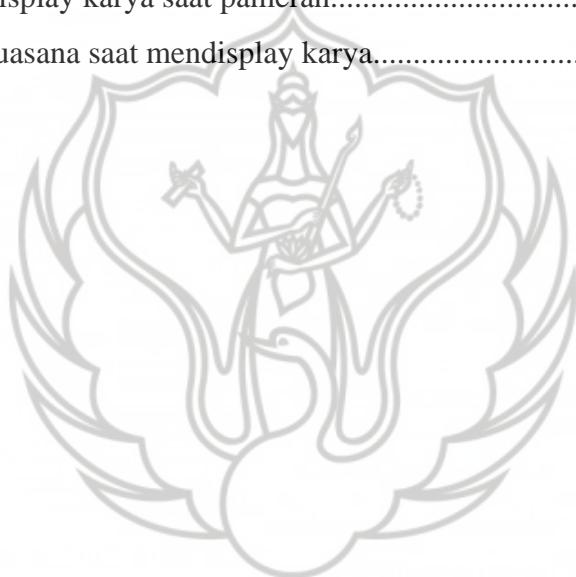
Gambar 61: Foto mandi bola di pasar malam.....	72
Gambar 62: Foto kereta listrik di pasar malam.....	72
Gambar 63: Foto mobil aki di pasar malam.....	73
Gambar 64: Foto pancing ikan di pasar malam	73
Gambar 65: Foto penjual ndhog abang.....	73
Gambar 66: Foto penjual sate gajih.....	74
Gambar 67: Foto penjual kerak telor.....	74
Gambar 68: Foto penjual aneka gorengan.....	75
Gambar 69: Foto penjual arumanis.....	75
Gambar 70: Foto penjual mainan.....	75
Gambar 71: Foto sketsa <i>cover</i> Buku Ilustrasi Pasar Malam untuk Anak.....	76
Gambar 72: Foto sketsa isi Buku Ilustrasi Pasar Malam untuk Anak.....	76
Gambar 73: Foto sketsa <i>cover</i> Buku Ilustrasi Pasar Malam untuk Anak yang sudah dikomputerisasi.....	83
Gambar 74: Foto sketsa isi Buku Ilustrasi Pasar Malam untuk Anak yang sudah dikomputerisasi.....	92
Gambar 75: Warna-warna di pasar malam.....	93
Gambar 76: Contoh palet warna yang diadaptasi dari kehidupan malam.....	94
Gambar 77: Palet warna hasil gabungan warna pasar malam dan kehidupan malam.....	95
Gambar 78: Foto visualisasi <i>cover</i> Peracangan Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak.....	95
Gambar 79: Penggunaan palet warna pada ilustrasi pasar malam.....	104
Gambar 80: Contoh jenis-jenis tipografi di pasar malam.....	104
Gambar 81: Sketsa manual judul buku.....	105
Gambar 82: Font Weston Free.....	106
Gambar 83: Font Selphia.....	106
Gambar 84: Font Bodoni.....	107
Gambar 85: Tipografi Buku Ilustrasi Pasar Malam untuk Anak.....	107
Gambar 86: Sketsa <i>cover</i> buku.....	108
Gambar 87: Rough Page Layout isi buku.....	109

Gambar 88: Sketsa Poster.....	115
Gambar 89: Sketsa kartu pos <i>pop up</i>	116
Gambar 90: Sketsa kaos.....	116
Gambar 91: Sketsa gantungan kunci dan stiker.....	117
Gambar 92: Sketsa katalog pameran.....	118
Gambar 93: <i>Final Artwork cover</i> buku.....	119
Gambar 94: <i>Final Artwork</i> isi buku.....	137
Gambar 95: Hasil Akhir poster.....	138
Gambar 96: Hasil final kartu pos bagian dalam dan luar.....	138
Gambar 97: Hasil final kartu pos.....	139
Gambar 98: Hasil akhir desain kaos.....	139
Gambar 99: Hasil akhir gantungan kunci	140
Gambar 100: Hasil akhir stiker	140
Gambar 101: Hasil akhir katalog pameran	141
Gambar 102: hasil akhir Katalog Pameran Bagian Luar	141



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 103: Saat setelah sidang bersama pembimbing 1, 2, cognate dan ketua jurusan.....	149
Gambar 104: Foto didepan karya saat pameran.....	149
Gambar 105: Saat setelah sidang bersama pembimbing 1, 2 ketua jurusan dan moderator.....	150
Gambar 106: Bersama teman-teman angkatan 2009	151
Gambar 107: Bersama teman–teman angkatan 2011.....	151
Gambar 108: Suasana tempat pameran.....	152
Gambar 109: Display karya saat pameran.....	152
Gambar 110: Suasana saat mendisplay karya.....	153



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan industri hiburan di Indonesia semakin pesat seiring dengan teknologi yang dapat diterapkan pada segala hal, ini dapat menjadi sebuah persaingan industri hiburan untuk para pelaku usaha mandiri yang notabenenya diperuntukkan untuk kalangan menengah kebawah. Banyak kota besar seperti Surabaya yang mempunyai tempat hiburan bernama Surabaya Carnival, lalu di Bandung yang mempunyai Trans Studio, Bogor dengan Jungle Land dan Jakarta yang mempunyai beberapa tempat hiburan yang pernah *booming* sebagai wahana yang seru dan mengasikkan seperti Taman Mini Indonesia Indah dan Dufan. Padahal jauh sebelum taman hiburan wahana yang modern ada di Indonesia, pasar malam muncul terlebih dahulu. Dalam hal ini tempat hiburan yang lebih kecil seperti pasar malam yang tidak permanen mulai perlahan-lahan berkembang dan tetap bertahan hingga saat ini dengan ditambahkan hal-hal baru seperti adanya ragam wahana baru, makanan ringan, hingga adanya penjual baju bekas yang biasa disebut *awul-awul*.

Mengingat semakin banyaknya permainan wahana modern yang ada di kota-kota besar, pasar malam masih tetap menjadi sebuah sarana nostalgia dengan harga yang masih sangat terjangkau, lebih murah daripada wahana modern yang ada saat ini. Pada dasarnya wahana yang ada di pasar malam dengan wahana modern yang ada di Trans Studio, Dufan, tidak jauh berbeda, hanya saja wahana-wahana di pasar malam digerakkan dengan mesin penggerak yang sederhana, bahkan beberapa wahana masih dengan menggunakan tenaga manusia sebagai penggeraknya. Sedangkan wahana-wahana di taman hiburan

memiliki kecanggihan yang sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga lebih menarik.

Perancangan Buku Ilustrasi Pasar Malam Untuk Anak ini dipicu karena mulai ditinggalkannya hiburan pasar malam, padahal pasar malam adalah bagian dari budaya lokal yang menjadi salah satu bagian dari sejarah di Indonesia. Salah satu tradisi pasar malam yang masih tetap bertahan adalah pasar malam yang diselenggarakan di alun-alun utara Surakarta dan Yogyakarta untuk merayakan upacara Sekaten. Sekaten adalah acara peringatan ulang tahun nabi Muhammad S.A.W yang diadakan pada tiap tanggal 5 bulan Jawa Mulud (Rabiul awal tahun Hijrah). Upacara ini dulunya dipakai oleh Sultan Hamengkubuwana I, pendiri keraton Yogyakarta untuk mengundang masyarakat mengikuti dan memeluk agama Islam. Melalui sekaten pasar malam dijadikan sebagai salah satu tambahan daya tarik bagi masyarakat umum sebagai hiburan yang ditunggu setiap tahunnya.

Dengan adanya Buku Ilustrasi Pasar Malam ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pengenalan yang alternatif untuk anak – anak dengan maksud tidak melupakan atau menganggap sebelah mata taman hiburan pasar malam mengingat semakin pesatnya perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang diikuti dengan pergeseran jenis hiburan.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu: bagaimana merancang buku ilustrasi pasar malam sebagai media mengenalkan sarana hiburan rakyat kepada anak-anak?

C. Batasan Masalah

Dalam penyusunan perancangan ini, batasan masalah adalah isi pasar malam yang terdiri dari wahana permainan, bazar makanan dan mainan.

D. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Memperkenalkan pasar malam kepada anak-anak kembali kepada masyarakat khususnya dalam negeri bahwa pasar malam merupakan lokal kultur yang menjadi bagian sejarah setelah kemerdekaan Indonesia.
2. Mengajak masyarakat untuk bernostalgia dan mengingatkan kembali saat berada di pasar malam melalui ilustrasi yang ada pada perancangan ini.
3. Merancang konsep visual ilustrasi yang menarik sebagai media promosi budaya lokal Indonesia yang komunikatif dan menarik.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audience

Sebagai sumber yang informasi yang menarik, imajinatif dan komunikatif tentang pengenalan pasar malam sebagai warisan budaya indonesia sejak dulu.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

- a. Mahasiswa dapat memanfaatkan perancangan ini sebagai tambahan kajian wilayah berbasis buku ilustrasi.
- b. Menambah alternatif bentuk perancangan visual bagi mahasiswa yang ingin bereksplorasi di bidang edukasi.

F. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan buku ini adalah:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Pencarian Data

Data yang dibutuhkan pada perancangan ini adalah data verbal dan data visual. Melalui kepustakaan dari berbagai sumber pustaka dan studi literatur dari berbagai media baik media konvensional cetak maupun media internet yang mendukung perancangan ini, data-data yang dibutuhkan secara verbal dan visual dapat didapatkan untuk melengkapi perancangan ini.

c. Metode Observasi

Melihat secara langsung ke pasar malam yang menjadi obyek pada perancangan ini. Selain itu juga melakukan wawancara kepada pengurus pasar malam.

2. Metode Analisis Data

Metode ini digunakan dalam analisis menggunakan metode 5W1H (*What, Where, When, Who, and How*) sebagai dasar untuk konsep perancangan dan *consumer insight* sebagai dasar pemilihan pengaplikasian multimedia interaktif yang efektif dan komunikatif.

G. Skematika Perancangan

Supaya dalam sebuah perancangan yang efektif dan komunikatif terwujud, maka diperlukan langkah-langkah yang sistematis. Rangkaian metode perancangan yang nantinya dibuat adalah deduktif dari pengertian umum menjadi khusus.

Pengumpulan data sumber terpusat hanya didalam wilayah kota jogja. Untuk mendapatkan perancangan komunikasi visual yang mengandung pesan yang komunikatif, akan ada beberapa langkah yaitu pada bagan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

- A. Judul Perancangan Masalah
- B. Latar Belakang Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Batasan Masalah
- E. Tujuan Perancangan
- F. Manfaat Perancangan
- G. Metode Perancangan
- H. Sistematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. Identifikasi

- 1. Tinjauan Perancangan
- 2. Tinjauan Buku
 - a. Pengertian Buku
 - b. Jenis Buku
- 3. Tinjauan Ilustrasi
 - a. Pengertian Ilustrasi
 - b. Gaya Ilustrasi
- 4. Tinjauan Pasar Malam

- a. Pengertian Pasar Malam
 - b. Sejarah Pasar Malam Indonesia
 - c. Isi Pasar Malam
 - 1. Wahana Primer
 - 2. Wahana Sekunder
 - 3. Bazar Makanan
 - 4. Bazar Mainan
 - 5. Tinjauan Anak Usia Dini
 - a. Pengertian dan Hakikat
 - b. Pembelajaran Usia Dini
 - 6. Tinjauan Desain Untuk Anak
 - a. Usia
 - b. Ilustrasi
 - c. Cerita
- B. Analisis Data
- 1. Analisis SWOT
 - 2. Analisis 5W+1H

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Konsep Kreatif
 - 1. Tujuan Perancangan
 - 2. Strategi Kreatif
 - a. Target Audience
 - b. Isi Pesan
- B. Konsep Media
 - 1. Tujuan Media
 - 2. Strategi Media
 - a. Media Utama
 - b. Media Pendukung
- C. Konsep Desain
 - 1. Gaya Visual

2. Warna
 3. Layout
 4. Tipografi
 5. Ilustrasi
- D. Sinopsis
- E. Proses Desain

BAB IV VISUALISASI

- A. Studi Ilustrasi
1. Data Visual
 2. Penjaringan Ide
 3. Visualisasi
- B. Studi Warna
1. Data Visual
 2. Penjaringan Ide
 3. Visualisasi
- C. Studi Tipografi
1. Data Visual
 2. Penjaringan Ide
 3. Visualisasi
- D. Studi Layout
1. Layout Media Utama
 2. Layout Media Pendukung
- E. Final Artwork
1. Buku Ilustrasi Pasar Malam
 2. Media Pendukung

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

