

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA VISUAL  
TENTANG PASAR TRADISIONAL  
DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Oleh:

**AISYAH MAZAYA RAZANAH**

**NIM 2112736024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA VISUAL  
TENTANG PASAR TRADISIONAL  
DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

**AISYAH MAZAYA RAZANAH**

**NIM 2112736024**

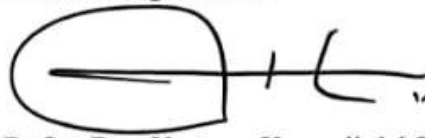
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2026

Tugas Akhir berjudul:

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA VISUAL TENTANG PASAR TRADISIONAL DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA** diajukan oleh Aisyah Mazaya Razanah NIM 2112736024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 3 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NUPTK 1541743644130072


Pembimbing II/Anggota



FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 3042753654130173

Cognate/Anggota



Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 6947759660130212

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0151748649130073

Koordinator Program Studi

Desain Komunikasi Visual



Fransiska Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 9547768669230302

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir berjudul PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA VISUAL TENTANG PASAR TRADISIONAL DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA dapat diselesaikan dengan baik.

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh pentingnya upaya memperkenalkan pasar tradisional kepada anak-anak sebagai bagian dari warisan sosial budaya dalam ruang ekonomi kehidupan masyarakat Jawa. Melalui media ensiklopedia visual, informasi mengenai pasar tradisional diharapkan dapat disampaikan secara lebih baik dan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik pembaca usia 9-12 tahun.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya maupun penelitian selanjutnya.

Semoga laporan dan perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media edukasi, pelestarian budaya, serta menjadi referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Bantul, 3 Juni 2026

Penulis,



Aisyah Mazaya Razanah

NIM 2112736024

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penyusunan laporan dan perancangan tugas akhir ini, penulis memperoleh banyak bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta.
3. Setya Budi Astanto, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Dosen Wali yang telah memberikan arahan selama masa studi.
5. Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan dukungan selama proses perancangan.
6. FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan tambahan keilmuan dan masukan selama proses perancangan.
7. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku Penguji Ahli yang telah memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan perancangan.
8. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
9. Kedua orang tua tercinta atas doa, kasih sayang, dukungan moral, dan material yang tidak pernah putus.
10. Muhammad Faishal Nugraha, kakak penulis, yang senantiasa berbagi pengetahuan dan menjadi tempat berdiskusi selama proses pengerjaan tugas akhir.
11. Abdurrahman Ar Rasyid, adik penulis, yang selalu memberikan semangat dan menemani selama proses pengerjaan.
12. Mira Dyah Putri (DKV UPN Veteran Yogyakarta Angkatan 2020), sepupu penulis, yang bersedia mendengarkan berbagai cerita dan dinamika selama

penyusunan tugas akhir.

13. Wina Permata selaku pendongeng pada kegiatan Membaca Nyaring Guru Bumi yang telah bersedia menjadi narasumber.
14. Dwi Nurul Baroroh, M.Psi., selaku psikolog yang telah bersedia menjadi narasumber dalam proses perancangan.
15. Maria Stephanie dan Widyasari Hanaya selaku penulis dan ilustrator ensiklopedia yang telah bersedia berbagi pengetahuan sebagai narasumber.
16. Teman-teman dan rekan seperjuangan tugas akhir yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas bantuan, dukungan, dan semangat yang diberikan.
17. Keluarga besar DKV ISI Yogyakarta Angkatan 2021 (Mayura) yang telah menjadi bagian dari perjalanan belajar dan berkembang selama masa perkuliahan.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat dari Allah SWT.

Bantul, 3 Juni 2026

Penulis,



Aisyah Mazaya Razanah

NIM: 2112736024

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisyah Mazaya Razanah

NIM : 2112736024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA VISUAL TENTANG PASAR TRADISIONAL DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi mana pun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 23 Juni 2026



Aisyah Mazaya Razanah

NIM: 2112736024

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Aisyah Mazaya Razanah

NIM : 2112736024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, penulis memberikan karya tugas akhir pengkajian yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA VISUAL TENTANG PASAR TRADISIONAL DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA** kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan demikian, penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengolahnya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin maupun memberikan royalti dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini yang dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 23 Juni 2026



*Aisyah*

Aisyah Mazaya Razanah

NIM: 2112736024

## ABSTRAK

Pasar tradisional tidak hanya berfungsi sebagai tempat transaksi ekonomi, tetapi juga memiliki nilai sosial dan budaya yang menjadi bagian dari identitas masyarakat. Namun, media informasi mengenai pasar tradisional di D.I. Yogyakarta yang dikemas secara menarik dan edukatif bagi anak masih terbatas. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan menghasilkan ensiklopedia visual tentang pasar tradisional di D.I. Yogyakarta sebagai sarana informasi dan pengetahuan bagi anak usia 9–12 tahun serta menambah kepustakaan mengenai pasar tradisional dalam bentuk ensiklopedia bergambar.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan metode 5W+1H, sedangkan metode konsep desain menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*.

Hasil perancangan berupa media ensiklopedia visual yang memuat informasi mengenai sejarah, aktivitas, komoditas lokal, serta nilai budaya pasar tradisional di D.I. Yogyakarta dengan penyajian visual ilustratif yang disesuaikan dengan karakteristik target audiens. Media ini dirancang sebagai sarana informasi dan pengetahuan yang mengenalkan pasar tradisional kepada anak melalui penyajian visual yang terstruktur sehingga mudah dipahami.

**Kata kunci:** *ensiklopedia visual, pasar tradisional, D.I. Yogyakarta, budaya lokal.*

## ABSTRACT

*Traditional markets not only function as places for economic transactions but also contain social and cultural values that form part of community identity. However, information media about traditional markets in the Special Region of Yogyakarta that are designed for children remain limited. Therefore, this design project aims to create a visual encyclopedia about traditional markets in the Special Region of Yogyakarta as a medium of information and knowledge for children aged 9–12 years, as well as to contribute to literature on traditional markets in the form of an illustrated encyclopedia.*

*The method used in this design project employs a qualitative approach with data collection techniques including observation, interviews, literature studies, and documentation. Data analysis was conducted using the 5W+1H method, while the design concept method applied the Design Thinking approach consisting of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages.*

*The result of this project is a visual encyclopedia containing information about the history, activities, local commodities, and cultural values of traditional markets in the Special Region of Yogyakarta with illustrative visual presentations adapted to the characteristics of the target audience. This media is designed as a source of information and knowledge to introduce traditional markets to children through a structured visual presentation that is easy to understand.*

**Keywords:** *visual encyclopedia, traditional markets, Special Region of Yogyakarta, local culture.*

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> <b>.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang Masalah.....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	3
1.3    Tujuan Perancangan .....	3
1.4    Manfaat Perancangan .....	3
1.5    Definisi Operasional.....	4
1.6    Metode Perancangan .....	6
1.6.1    Metode Pengumpulan Data .....	6
1.6.2    Metode Analisa Data .....	7
1.6.3    Metode Konsep Desain .....	9
1.7    Skematika Langkah-Langkah/Prosedur Perancangan.....	10
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....</b>	<b>11</b>
2.1    Tinjauan Literatur tentang Ensiklopedia .....	11
2.1.1    Pengertian Ensiklopedia.....	11
2.1.2    Fungsi dan Peranan Ensiklopedia .....	7
2.1.3    Sejarah Perkembangan Ensiklopedia .....	11
2.1.4    Bentuk dan jenis Ensiklopedia .....	13
2.1.5    Basis media Ensiklopedia .....	15
2.1.6    Ensiklopedia Visual.....	15
2.2    Tinjauan Literatur tentang Infografis .....	17

2.2.1	Pengertian Infografis .....	17
2.2.2	Infografis dalam Ensiklopedia .....	18
2.3	Tinjauan Objek Perancangan .....	20
2.3.1	Pengertian Pasar Tradisional .....	20
2.3.2	Pasar dalam Kebudayaan Jawa .....	22
2.3.3	Pancawara (Hari Pasaran) .....	23
2.3.4	Pasar dalam Catur Gatra Tunggal .....	25
2.3.5	Pasar-Pasar Tradisional Di Yogyakarta berdasarkan Komoditas Lokalnya 27	
2.3.5.1	Pasar Kuliner Legendaris .....	27
2.3.5.1.1	Pasar Kotagede.....	27
2.3.5.1.2	Pasar Ngasem.....	32
2.3.5.1.3	Pasar Nganggrung.....	34
2.3.5.2	Pasar Bahan Makanan dan Kebutuhan Sehari-Hari.....	40
2.3.5.2.1	Pasar Pathuk.....	40
2.3.5.3	Pasar Bunga Kotabaru.....	42
2.3.5.4	Pasar Ikan .....	44
2.3.5.4.1	Pasar Ikan Pantai Ngrenehan .....	44
2.3.5.4.2	Pasar Ikan Garongan .....	47
2.4	Landasan Teori .....	49
2.4.1	Teori Perkembangan Kognitif Anak.....	49
2.4.2	Ilustrasi.....	50
2.4.2.1	Ilustrasi dalam Ensiklopedia .....	50
2.4.2.2	Format Ilustrasi dalam Ensiklopedia.....	51
2.4.3	Warna .....	53
2.4.3.1	Warna dalam Ensiklopedia.....	54
2.4.4	Tipografi.....	55
2.4.4.1	Tipografi dalam Ensiklopedia .....	57
2.4.5	Layout .....	58
2.4.5.1	Layout dalam Ensiklopedia.....	63
2.4.6	Stile .....	64
2.4.6.1	Stile dalam Buku Nonfiksi .....	65

2.5	Tinjauan Pustaka .....	67
2.6	Tinjauan Ensiklopedia yang Telah Dipublikasikan .....	69
2.6.1	Penyusunan Ensiklopedia .....	74
2.6.2	Layout Ensiklopedia .....	75
2.7	Analisa Data .....	76
2.7.1	Identifikasi 5W+1H .....	76
2.7.2	Seleksi Objek Perancangan .....	78
2.7.3	Kesimpulan Analisis dan Usulan .....	79
<b>BAB III KONSEP DESAIN .....</b>		<b>80</b>
3.1	Metode Perancangan .....	80
3.2	<i>Empathize</i> .....	81
3.2.1	Target Sasaran .....	81
3.3	<i>Define</i> .....	82
3.3.1	Tujuan Kreatif .....	82
3.4	<i>Ideate</i> .....	83
3.4.1	Konsep Verbal .....	83
3.4.1.1	Isi dan Tema Cerita Buku Ensiklopedia .....	83
3.4.1.2	Jenis Ensiklopedia .....	83
3.4.1.3	Gaya Bahasa .....	83
3.4.1.4	Kesan Media .....	84
3.4.1.5	Judul Buku .....	84
3.4.1.6	Sinopsis .....	85
3.4.1.7	Sistematika Penulisan Isi Buku .....	85
3.4.1.8	Tabel Konten (Storyline) .....	85
3.5	Konsep Visual .....	113
3.5.1	Format dan Ukuran Buku Ensiklopedia .....	113
3.5.2	Data Teknis .....	114
3.5.3	Gaya Visual .....	114
3.5.4	Teknik Visualisasi .....	115
3.5.5	Tone .....	116
3.5.6	<i>Moodboard</i> .....	117
3.5.7	Tipografi .....	117

3.5.8	Layout dan Grid System.....	118
3.5.9	Teknik Cetak .....	119
3.6	Program dan Strategi Media.....	120
3.6.1	Media Utama .....	120
3.6.2	Media Pendukung .....	120
3.7	Biaya Kreatif.....	124
3.7.1	Biaya Produksi .....	124
3.7.2	Biaya Pasca-Produksi.....	124
<b>BAB IV PROSES PERANCANGAN .....</b>		<b>126</b>
4.1	<i>Prototype</i> .....	126
4.1.1	Tipografi Judul .....	126
4.1.2	Sketsa Layout .....	126
4.1.3	Layout Sampul Depan Dan Sampul Belakang Ensiklopedia.....	127
4.1.4	Final Desain Buku Ensiklopedia.....	129
4.1.1	GSM (Graphic Standart Manual).....	138
4.1.2	Poster Pameran Tugas Akhir .....	143
4.1.3	Katalog Pameran Tugas Akhir .....	144
4.1.4	Desain Media Pendukung .....	145
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>150</b>
5.1	Kesimpulan .....	150
5.2	Saran.....	151
<b>DAFTAR REFERENSI .....</b>		<b>153</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>157</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sistematika Perancangan.....	10
Gambar 2.1 Ensiklopedia Nasional Indonesia .....	13
Gambar 2.2 Ensiklopedia Rasa Ingin Tahu Atlas Dunia dan Dunia Hewan .....	14
Gambar 2.3 Ensiklopedia Internasional Webster .....	14
Gambar 2.4 The Main Purpose of Infographic Design .....	18
Gambar 2.5 Pasar Legi Kotagede.....	28
Gambar 2.6 Pasar Legi Kotagede.....	28
Gambar 2.7 Kue Kipo Khas Kotagede.....	30
Gambar 2.8 Legomoro .....	31
Gambar 2.9 Kue Kembang Waru .....	32
Gambar 2.10 Pasar Ngasem .....	32
Gambar 2.11 Ramesan Warung Yu Ngademi .....	34
Gambar 2.12 Pasar Nganggrung .....	35
Gambar 2.13 Tugu Pasar Nganggrung .....	36
Gambar 2.14 Los Pasar Nganggrung .....	36
Gambar 2.15 Tempe Besengek.....	37
Gambar 2.16 Growol.....	38
Gambar 2.17 Geblek .....	39
Gambar 2.18 Los Daging Babi .....	40
Gambar 2.19 Kios Bahan Masakan berlabel Chinese .....	41
Gambar 2.20 Berbagai jenis Jamur di Pasar Pathuk .....	41
Gambar 2.21 Pasar Kembang Kotabaru.....	42
Gambar 2.22 Perajin Bunga Pasar Kembang.....	43
Gambar 2.23 Kios Pasar Kembang .....	43
Gambar 2.24 Pantai Ngrenehan .....	45
Gambar 2.25 Pasar Ikan Pantai Ngrenehan.....	45
Gambar 2.26 Lelang Ikan oleh Nelayan Pantai Ngrenehan.....	46
Gambar 2.27 Pedagang Pasar Ikan Pantai Ngrenehan .....	47
Gambar 2.28 Pasar Ikan Garongan .....	48
Gambar 2.29 Kolam Budidaya Ikan Konsumsi di sekitar Pasar Ikan Garongan..	48

Gambar 2.30 Pasar Ikan Garongan .....	49
Gambar 2.31 Ensiklopedia Dari Bumi Nusantara ke Piring Kita (Guru Bumi, 2024) .....	69
Gambar 2.32 Ensiklopedia Sejarah Dunia .....	71
Gambar 2.33 Ensiklopedia Sejarah Dunia .....	72
Gambar 3.1 <i>Color Palette</i> pada Perancangan Ensiklopedia .....	116
Gambar 3.2 Moodboard Perancangan.....	117
Gambar 3.3 Font Andika Basic .....	118
Gambar 3.4 Layout dan Margin pada Perancangan Ensiklopedia .....	119
Gambar 4.1 <i>Logotype</i> dan <i>Logogram</i> Ensiklopedia.....	126
Gambar 4.2 Thumbnail Sketsa .....	126
Gambar 4.3 Sketsa Rancangan Rubrik Setiap Pasar .....	127
Gambar 4.4 Sketsa Sampul Depan dan Belakang.....	127
Gambar 4.5 Final Desain Sampul Depan dan Belakang .....	128
Gambar 4.6 <i>Mock Up</i> Cover Buku Ensiklopedia.....	128
Gambar 4.7 Final Desain Buku Ensiklopedia Pasar Tradisional .....	138
Gambar 4.8 Graphic Standard Manual.....	142
Gambar 4.9 Poster Pameran Tugas Akhir Ensiklopedia Pasar Tradisional.....	143
Gambar 4.10 Desain Katalog Halaman Depan .....	144
Gambar 4.11 Desain Katalog Halaman Belakang.....	144
Gambar 4.12 Hasil Cetak Katalog Pameran .....	144
Gambar 4.13 Desain Gantungan Kunci <i>Shaker</i> .....	145
Gambar 4.14 Hasil Cetak Gantungan Kunci <i>Shaker</i> .....	145
Gambar 4.15 Desain Stiker dan Gantungan Kunci .....	146
Gambar 4.16 Hasil Cetak Stiker.....	146
Gambar 4.17 Hasil Cetak Gantungan Kunci.....	146
Gambar 4.18 Desain <i>Bookmark</i> .....	147
Gambar 4.19 Media Tas Anyaman.....	147
Gambar 4.20 Media Pin Magnet .....	148
Gambar 4.21 Hasil Cetak Buku Catatan Belanja .....	148
Gambar 4.22 Desain <i>Foldable Bag</i> .....	149
Gambar 4.23 Hasil Cetak <i>Foldable Bag</i> .....	149

Gambar 5.1 Pasar Beringharjo .....	173
Gambar 5.2 Los Olahan Asin .....	174
Gambar 5.3 Kios Pakaian Pasar Beringharjo .....	174
Gambar 5.4 Los Minuman Herbal dan Tradisional.....	175
Gambar 5.5 Bangunan Pasar Janten.....	176
Gambar 5.6 Suasana Pasar Janten .....	177
Gambar 5.7 Penjual Menurunkan Dagangan dari Mobil Pick Up .....	177
Gambar 5.8 Pasar Telo Karangkajen.....	178
Gambar 5.9 Pedagang dan Kios Pasar Telo Karangkajen.....	179
Gambar 5.10 Pedagang dan Kios Pasar Telo Karangkajen.....	180
Gambar 5.11 Pasar Klithikan Senthir.....	180
Gambar 5.12 Pedagang Akik Pasar Klithikan Senthir .....	181
Gambar 5.13 Pembeli Pasar Klithikan Senthir .....	182
Gambar 5.14 Pedagang Alat Tani.....	183
Gambar 5.15 Alat Tani yang Dijual Pandai Besi .....	183
Gambar 5.16 Pandai Besi Pasar Jodog.....	185
Gambar 5.17 Pintu Masuk Pasar Hewan Ambarketawang .....	186
Gambar 5.18 Pasar Hewan Ambarketawang.....	187
Gambar 5.19 Pasar Burung Singosaren .....	188
Gambar 5.20 Sawangan Burung .....	189
Gambar 5.21 Area Lomba atau Latihan Kicau Burung (Gantangan).....	189
Gambar 5.22 Gerbang Masuk PASTY .....	190
Gambar 5.23 PASTY.....	191

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Identifikasi Perbedaan Ensiklopedia Umum Nasional dan Ensiklopedia Visual.....	17
Tabel 1.1 Tahap Seleksi Objek Perancangan .....	78
Tabel 2.1 Naskah Ensiklopedia .....	113
Tabel 3.2 Estimasi Biaya Cetak <i>Dummy</i> Ensikloepdia .....	125

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 5.1 Dokumentasi Sidang Akhir bersama Dosen Pembimbing dan Penguji Ahli.....	157
Lampiran 5.2 Display Pameran Perancangan Ensiklopedia Pasar Tradisional...	157
Lampiran 5.3 Display Pameran Perancangan .....	158
Lampiran 5.4 <i>Close Up Display</i> Pameran.....	158
Lampiran 5.5 Gantungan Kunci dan <i>Foldable Bag</i> .....	159
Lampiran 5.6 Katalog, <i>Bookmark</i> dan Tas Anyaman.....	159
Lampiran 5.7 <i>Freebies</i> Stiker di Pameran Tugas Akhir .....	159
Lampiran 5.8 Transkrip Wawancara dengan Pak Halim, Tim Penerbit Guru Bumi dan Bu Wina, Penggerak <i>Read Aloud</i> Guru Bumi. ....	161
Lampiran 5.9 Transkrip Wawancara dengan Maria Stephanie .....	164
Lampiran 5.10 Wawancara dengan Maria Stephanie,.....	164
Lampiran 5.11 Transkrip Wawancara dengan Kak Widyasari .....	167
Lampiran 5.12 Transkrip Wawancara dengan Mbak Roro, Psikolog .....	170
Lampiran 5.13 Lembar Konsultasi Pembimbing 1 .....	171
Lampiran 5.14 Lembar Konsultasi Pembimbing 2 .....	172
Lampiran 5.15 Data Pasar Tradisional Potensial Untuk Pengembangan Konten	191
Lampiran 5.16 Tabel Naskah Pasar Tradisional Potensial Untuk Pengembangan Konten.....	213

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pasar tradisional, sebagai entitas sosio-ekonomi yang dikelola oleh pemerintah daerah, melampaui fungsi transaksional semata. Interaksi langsung antara penjual dan pembeli, yang seringkali ditandai dengan praktik tawar-menawar merupakan refleksi dinamika sosial dan nilai-nilai budaya yang melekat dalam suatu komunitas (Mulyadi, 2012). Yogyakarta, dengan lanskap pasar tradisionalnya yang kaya dan beragam, merupakan representasi dari warisan budaya peradaban Jawa. Ritme kehidupan masyarakat tradisional ini terinternalisasi dalam siklus Pancawara (Legi, Pahing, Pon, Wage, Kliwon) yang menghidupkan denyut nadi perdagangan antar desa induk dan satelit.

Identitas lokal pasar tradisional Yogyakarta semakin ditegaskan melalui keberadaan pasar-pasar tematik dengan komoditas spesifik, seperti Pasar Legi Kotagede yang dikenal dengan kuliner tradisional asli mataram dan kerajinan perakunya, Pasar Klithikan sebagai ruang perputaran barang bekas, Pasar Minggu Wage Jangkang yang meramaikan siklus 35 hari melalui festival paguyuban gerobak sapi hias, Pasar Ikan Depok dengan pelelangan hasil laut hingga Pasar Legi Singosaren yang menjadi pusat perdagangan burung. Diversifikasi komoditas yang diperjualbelikan ini semakin memperkuat bahwa identitas distingtif pasar tradisional merupakan hasil karya manusia dalam kehidupannya sebagai representasi kekayaan lokal (Koentjaraningrat, 1996).

Meski demikian, eksistensi pasar tradisional dengan segala kekayaan sosio-budayanya kini berada di bawah tekanan gelombang modernisasi yang tak terhindarkan. Dominasi era digital dan perkembangan platform *e-commerce* telah mengubah secara fundamental lanskap persaingan bagi para pelaku usaha tradisional, yang kini berhadapan dengan kompetisi yang melampaui batas-batas fisik dalam berniaga. Data empiris menunjukkan tren pertumbuhan *e-commerce* di Indonesia yang diprediksi mencapai 30,5% pada tahun 2024, melampaui secara signifikan rata-rata pertumbuhan global. Sebaliknya, pertumbuhan sektor pasar modern mencatatkan angka yang jauh

lebih tinggi, mencapai 31,4%, berbanding terbalik dengan kontraksi yang dialami pasar tradisional sebesar -8,1% (Asosiasi Pengelola Pasar Indonesia, 2011). Fenomena ini diperparah dengan hilangnya kurang lebih 3.800 pasar tradisional di berbagai wilayah Indonesia dalam kurun waktu 2007 hingga 2011, mengindikasikan erosi signifikan terhadap eksistensi entitas perdagangan tradisional (Suroto, 2015).

Preferensi generasi muda terhadap kemudahan pusat perbelanjaan modern dan platform daring berakibat pada lunturnya nilai-nilai luhur seperti gotong royong, tawar-menawar, dan keramahan di pasar tradisional yang mengancam warisan budaya lokal. Fenomena ini diperparah oleh kurangnya inisiatif strategis dalam pengembangan potensi lokal serta pemahaman yang minim terhadap nilai-nilai budaya karena kurangnya media belajar yang mendokumentasikan kekayaan pasar tradisional.

Studi literatur awal dan observasi lapangan mengindikasikan minimnya representasi mengenai budaya lokal seperti pasar tradisional Yogyakarta dalam media publikasi anak, terutama dalam format ensiklopedia yang berpotensi menyajikan informasi secara mendalam dan terstruktur (Halim, 2025).

Permasalahan krusial yang mendasari pengembangan ensiklopedia ini adalah kekosongan representasi pasar tradisional dalam buku anak berformat ensiklopedia. Ketidadaan dokumentasi visual menarik mengenai pasar tradisional sebagai bagian dari budaya lokal tempat anak tumbuh besar merupakan kehilangan signifikan. Padahal referensi visual berbasis budaya lokal penting dalam menumbuhkan apresiasi terhadap konstruksi budaya lokal beserta nilai dan normanya (Kress & Leeuwen, 2012).

Melalui pendekatan visual berbasis ikonitas, anak-anak dapat lebih mudah terhubung secara emosional dan intelektual dengan warisan budaya mereka. Representasi visual tersebut akan membantu anak-anak menginternalisasi kekayaan budaya Yogyakarta, tidak hanya sebagai informasi abstrak, tetapi sebagai bagian penting dari identitas dan lingkungan yang mereka kenali. Dengan demikian, ensiklopedia ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara anak dan pemahaman akan akar budayanya.

Pengembangan ensiklopedia anak untuk usia 9-12 tahun sangat sesuai dengan tahap Operasional Konkret Piaget, yang memungkinkan anak berpikir logis dan terstimulasi melalui penyajian informasi pasar tradisional yang konkret dan visual. Lebih dari itu, ensiklopedia ini menjembatani kesenjangan antara buku pelajaran dan buku kesenangan dengan menggabungkan informasi mendalam dengan visual menarik, sehingga berpotensi meningkatkan minat baca serta ketertarikan anak pada bacaan analitis di masa depan. Oleh karena itu, dengan adanya perancangan ensiklopedia pasar tradisional ini diharapkan bisa menjadi jawaban atas permasalahan terkait kekosongan representasi pasar tradisional dalam media buku anak, sekaligus menjadi upaya melestarikan budaya lokal dan menumbuhkan apresiasi anak terhadap nilai-nilai warisan yang ada.

#### 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ensiklopedia bergambar tentang pasar tradisional di Provinsi DI Yogyakarta untuk anak usia 9-12 tahun?

#### 1.3 Tujuan Perancangan

Menghasilkan ensiklopedia yang mengenai pasar tradisional di Provinsi DI Yogyakarta sebagai sarana pengetahuan serta menambah kepustakaan mengenai pasar tradisional melalui media ensiklopedia bergambar.

#### 1.4 Manfaat Perancangan

##### 1. Bagi Masyarakat

Ensiklopedia ini menjadi sumber wawasan budaya lokal yang terstruktur dan mudah diakses mengenai pasar tradisional Yogyakarta. Buku ini diharapkan meningkatkan apresiasi serta menegaskan posisi pasar sebagai entitas fundamental dalam identitas komunal.

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

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa, peneliti, dan praktisi desain komunikasi visual di seluruh bidang studi terkait di Indonesia khususnya di lingkup Desain Komunikasi

Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam mengembangkan media kreatif, khususnya ensiklopedia yang bernilai budaya.

### 3. Bagi Dunia Ilustrasi dan Buku Bacaan Indonesia

Perancangan ini diharapkan dapat mendorong eksplorasi tema budaya lokal Indonesia yang beragam dalam literatur anak, khususnya buku non-fiksi, dengan pasar tradisional sebagai sumber ide naratif dan visual yang otentik.

### 4. Bagi Target Audience

Ensiklopedia ini berperan sebagai media yang memperkenalkan berbagai tematik dan komoditas lokal pasar tradisional Yogyakarta. Selain menumbuhkan kepedulian terhadap budaya setempat, media ini juga menstimulasi kemampuan kognitif pada tahap kembangnya melalui observasi ensiklopedia ini.

## 1.5 Definisi Operasional

### 1. Ensiklopedia

Ensiklopedia, sebuah karya referensi fundamental dalam dunia pengetahuan, memiliki akar etimologis dari frasa Yunani *enkyklios paideia*, yang secara harfiah dapat diterjemahkan sebagai "lingkaran atau pengajaran yang lengkap" (Encyclopaedia Britannica, 2026). Makna ini secara inheren mencerminkan tujuan mendasar ensiklopedia, yaitu untuk menyajikan cakupan pengetahuan yang komprehensif dan terintegrasi dari berbagai disiplin ilmu. Meskipun secara historis ensiklopedia seringkali berevolusi dari format kamus, perbedaan esensial terletak pada kedalaman dan keluasan analisisnya; jika kamus terbatas pada definisi linguistik dan sinonim kata, ensiklopedia melangkah lebih jauh dengan menganalisis setiap entri sebagai fenomena yang kompleks, berupaya menjelaskan suatu topik secara menyeluruh dari berbagai aspek, termasuk konteks sejarah, prinsip-prinsip ilmiah, dan dimensi budaya. Sebagaimana ditegaskan oleh Yeo (2001), ensiklopedia adalah seluruh kumpulan ilmu pengetahuan yang diurutkan secara sistematis, di mana setiap informasi disajikan sesuai urutan

abjad dan berfokus pada satu pokok pembahasan, menjadikannya sumber rujukan yang terstruktur dan mendalam.

## 2. Infografis

Menurut Smiciklas (2012) infografis, atau *information graphics*, adalah perpaduan data dan desain visual yang bertujuan menyederhanakan penyampaian pesan kompleks secara ringkas kepada audiens. Smiciklas menyatakan bahwa "sebuah gambar bernilai ribuan kata," menggarisbawahi efisiensi infografis dalam mengkomunikasikan informasi yang padat dapat ditingkatkan pemahamannya melalui visualisasi yang efektif.

## 3. Pasar Tradisional

Pasar tradisional merupakan tempat bertemunya penjual dan pembeli serta ditandai dengan adanya transaksi penjual pembeli secara langsung dan biasanya ada proses tawar-menawar, bangunan biasanya terdiri dari kios-kios atau gerai, los dan dasaran atau lapak terbuka yang dibuka oleh penjual maupun suatu pengelola pasar (Basimah, 2014).

## 4. Komoditas Pasar

Dalam konteks pasar tradisional, komoditas pasar tradisional merujuk pada segala jenis barang dagangan yang diperjualbelikan, yang umumnya mencakup kebutuhan sehari-hari seperti bahan pangan segar (sayur, buah, daging, ikan), sembako, rempah-rempah, pakaian, perkakas rumah tangga, hingga produk kerajinan lokal. Karakteristik utama komoditas di pasar tradisional adalah seringkali bersumber langsung dari produsen lokal atau regional, serta proses transaksinya yang masih melibatkan tawar-menawar langsung antara penjual dan pembeli. Keberadaan komoditas ini seringkali terikat pada hari pasaran dalam siklus lima hari Jawa (Legi, Pahing, Pon, Wage, Kliwon); beberapa jenis komoditas khusus, seperti hewan ternak, hanya diperdagangkan pada hari-hari tertentu demi efisiensi logistik dan konsentrasi pembeli.

## 5. Teori Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual didefinisikan sebagai disiplin ilmu yang fokus pada penyampaian pesan melalui media visual. dengan mengolah elemen desain grafis seperti gambar (ilustrasi), tipografi, warna, komposisi,

dan *layout*, demi menyampaikan pesan secara efektif kepada target audiens. Sebagai produk budaya yang terintegrasi dengan sistem sosial dan ekonomi, DKV menghadapi konsekuensi sebagai produk massal untuk konsumsi massa (Tinarbuko, 2008:23).

## 1.6 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan prosedur yang digunakan oleh perancang dalam memecahkan rumusan masalah dan mencapai tujuan perancangan. Metode perancangan dalam penelitian ini meliputi metode pengumpulan data, metode analisa data, serta metode konsep desain.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman fenomena secara mendalam melalui kondisi yang terjadi di lapangan. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dengan teknik pengumpulan data secara triangulasi serta lebih menekankan makna dibandingkan generalisasi.

Data yang dibutuhkan dalam perancangan ini terdiri dari:

#### 1) Data Primer

Data primer diperoleh secara langsung dari sumber utama melalui observasi lapangan, wawancara mendalam dengan narasumber yang relevan seperti pelaku pasar, pengamat budaya, masyarakat setempat, serta dinas terkait seperti Dinas Perdagangan. Selain itu, data primer juga diperoleh untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan target sasaran terhadap media yang dirancang.

#### 2) Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui studi literatur berupa buku, jurnal ilmiah, artikel, penelitian terdahulu, dokumen, serta sumber-sumber tertulis lainnya yang berkaitan dengan pasar tradisional, ensiklopedia visual, ilustrasi, desain komunikasi visual, dan teori pendukung lainnya sebagai landasan dalam proses perancangan.

### 3) Data Visual

Data visual dikumpulkan berupa foto, video, maupun sketsa terkait objek pasar tradisional.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

#### 1) Observasi

Penulis melakukan terjun langsung ke lapangan melakukan pengamatan pada pasar tradisional dengan pendekatan etnografi untuk mencari nilai-nilai budaya lokal. Selain itu, dilakukan pula observasi partisipan dengan anak-anak untuk mengetahui dampak efektivitas media tersebut terhadap hasil yang diharapkan.

#### 2) Studi Literatur

Penulis menghimpun data dari berbagai sumber bacaan seperti buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian, website pemerintah terkait pasar tradisional di Yogyakarta.

#### 3) Wawancara

Penulis akan melakukan wawancara dalam proses pengumpulan data melalui informan kunci yang terdiri dari pelaku pasar, pengamat budaya, masyarakat setempat dan dinas terkait seperti dinas perdagangan, dinas pariwisata serta balai bahasa dan budaya yang memiliki hubungan tentang informasi mengenai pasar tradisional.

#### 4) Dokumentasi

Peneliti mengumpulkan data berupa foto, video, atau catatan lapangan selama observasi sebagai data visual untuk diaplikasikan dalam ensiklopedia.

### 1.6.2 Fungsi dan Peranan Ensiklopedia

Ensiklopedia diciptakan dengan maksud tertentu sebagaimana yang dikemukakan oleh Suwarno bahwa pada dasarnya, ensiklopedia memiliki tiga tujuan utama, yaitu:

- a) *Source of answer to fact question*, yaitu sebagai sumber jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan fakta dan kenyataan serta data-data.
- b) *Source of background information*, yaitu sebagai sumber informasi yang memuat topic atau pengetahuan dasar yang ada hubungannya dengan suatu subyek dan berguna untuk penelusuran lebih lanjut.
- c) *Direction Service*, yaitu merupakan suatu layanan pengarahan terhadap bahan-bahan lebih lanjut untuk para pembaca terhadap topik-topik yang dibahas. *Direction Service* ini umumnya ditonjolkan dalam bentuk suatu daftar bacaan/bibliografi/referensi yang dianjurkan untuk dibaca atau dipelajari dan terdapat pada akhir artikel.

Didukung pendapat Prihartanta, ensiklopedia memiliki peran sebagai pemberi informasi yang mudah dipahami mengenai keseluruhan cabang ilmu atau khusus dalam satu cabang yang disusun berdasarkan abjad, kategori atau volume terbitan (Haryanto, dalam Nurmasari et al., 2021). Materi yang disajikan dalam Ensiklopedia berupa informasi yang mengandung unsur visual (Angko & Mustaji, 2013). Sehingga anak-anak lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualkan dalam bentuk realistik.

### 1.6.3 Metode Analisa Data

Metode analisa data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W+1H untuk membantu mengidentifikasi serta merumuskan permasalahan berdasarkan data yang telah diperoleh. Analisis dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan dalam proses perancangan, meliputi:

1. What (*Apa yang dihasilkan dari perancangan ini?*)
2. Who (*Untuk siapa perancangan ini ditujukan?*)
3. Why (*Mengapa perancangan ini dibuat?*)
4. When (*Sejak kapan permasalahan ini terjadi?*)
5. Where (*Di mana permasalahan ini terjadi?*)

6. How (*Bagaimana cara memecahkan masalah serta menentukan media yang tepat?*)

#### 1.6.4 Metode Konsep Desain

Metode konsep desain dalam perancangan ini menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Menurut Brown & Katz (2019), *Design Thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia (*human-centered approach*) untuk menciptakan inovasi dengan mengintegrasikan kebutuhan pengguna, kemungkinan teknologi, serta kebutuhan bisnis.

Tahapan *Design Thinking* yang digunakan meliputi:

1) Empathize

Tahap memahami kebutuhan, perilaku, dan permasalahan target audiens melalui observasi, wawancara, dan pengumpulan data lapangan.

2) Define

Tahap mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh.

3) Ideate

Tahap pengembangan ide dan konsep kreatif sebagai solusi terhadap permasalahan yang ditemukan.

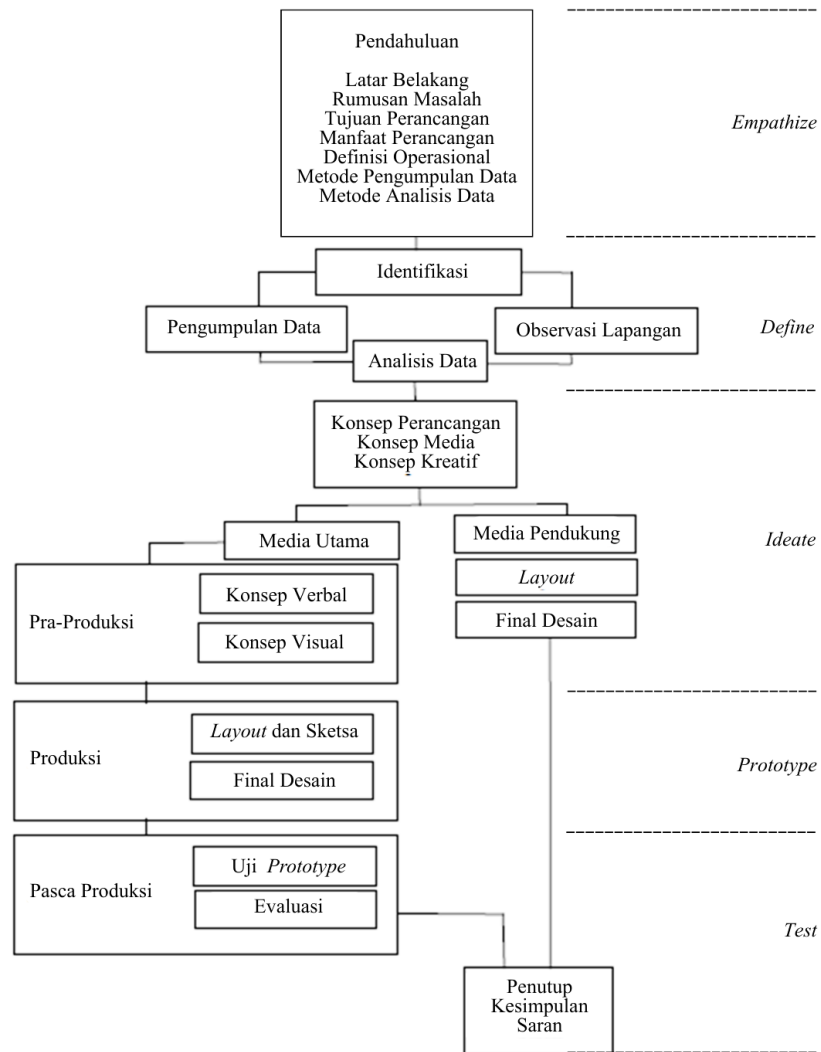
4) Prototype

Tahap pembuatan rancangan awal berupa sketsa, tata letak, ilustrasi, dan bentuk visual ensiklopedia.

5) Test

Tahap pengujian media kepada target audiens untuk mengetahui efektivitas, kekurangan, serta evaluasi terhadap hasil perancangan.

## 1.7 Skematika Langkah-Langkah/Prosedur Perancangan



Gambar 1.1 Sistematika Perancangan