

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *URBAN SKETCH*  
BANGUNAN HINDIA BELANDA DI YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

**Ogi Prasetya**

**NIM 1312293024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2018**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *URBAN SKETCH*  
BANGUNAN HINDIA BELANDA DI YOGYAKARTA**




Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual

2018


Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *URBAN SKETCH* BANGUNAN HINDIA BELANDA DI YOGYAKARTA** diajukan oleh Ogi Prasetiya, NIM. 1312293024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 25 April 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I / Anggota

  
Drs. Asnar Zacky, M.Sn.  
NIP. 19640921 199403 1 001

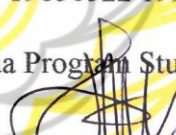
Pembimbing II / Anggota

  
Kadek Primayudi, S.Sn., M.S.n.  
NIP. 19810615 201404 1 001


Cognate / Anggota

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

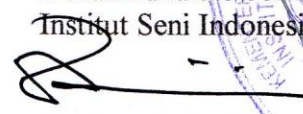
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

  
Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19720909 200812 1 001

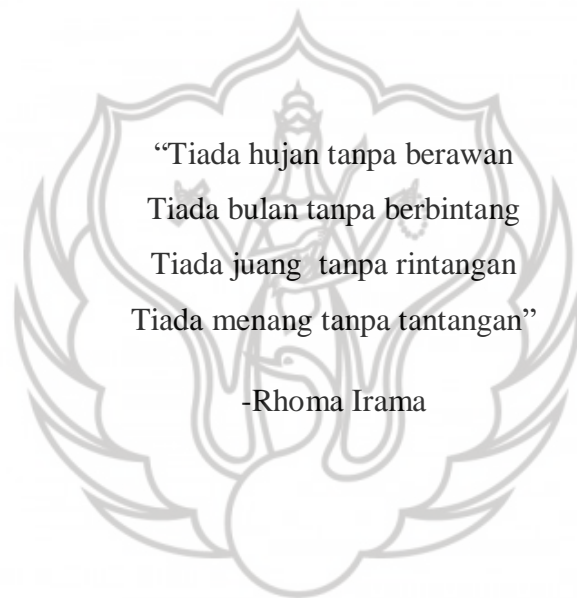
Ketua Jurusan Desain/Ketua

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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



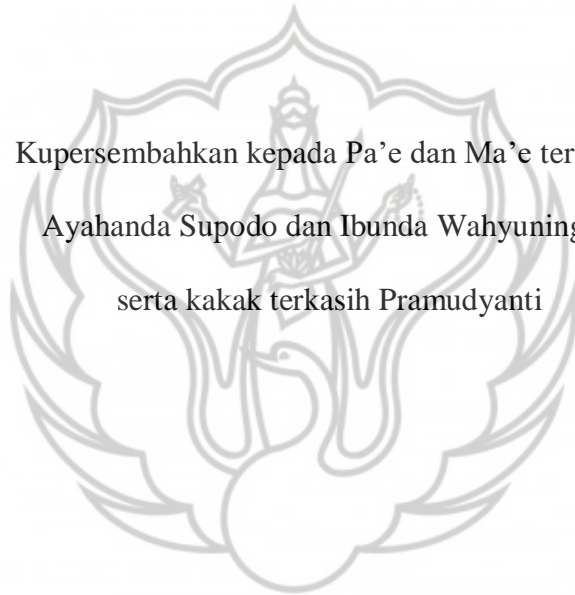


“Tiada hujan tanpa berawan  
Tiada bulan tanpa berbintang  
Tiada juang tanpa rintangan  
Tiada menang tanpa tantangan”

-Rhoma Irama

## PERSEMBAHAN

Kupersembahkan kepada Pa'e dan Ma'e tercinta,  
Ayahanda Supodo dan Ibunda Wahyuningih,  
serta kakak terkasih Pramudyanti



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ogi Prasetya  
Tempat, tanggal lahir : Magelang, 6 Desember 1994  
Nomor Induk Mahasiswa : 1312293024

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi *Urban Sketch* Bangunan Hindia Belanda di Yogyakarta” ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 9 April 2018

Ogi Prasetya

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : Ogi Prasetiya

Nomor Mahasiswa : 1312293024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *URBAN SKETCH* BANGUNAN HINDIA BELANDA DI YOGYAKARTA**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 9 April 2018

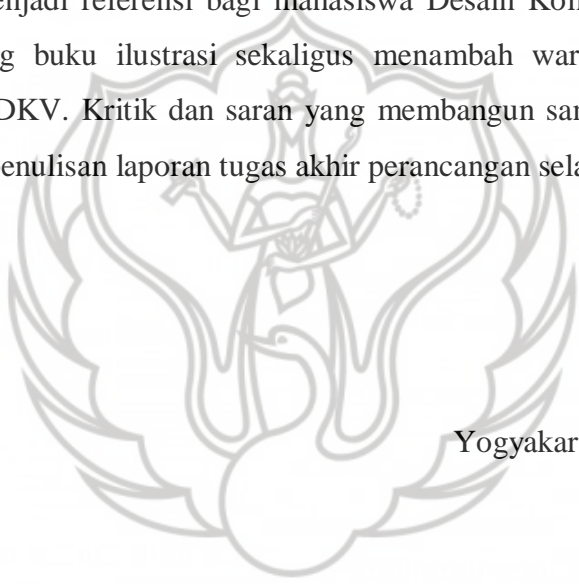
Ogi Prasetiya

NIM 1312293024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan dengan judul '**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *URBAN SKETCH* BANGUNAN HINDIA BELANDA DI YOGYAKARTA**' ini dengan baik. Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan ini guna memenuhi syarat menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis berharap, dengan terselesaikannya tugas akhir ini, rancangan penulis dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang buku ilustrasi sekaligus menambah warna baru dalam khazanah dunia DKV. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan penulisan laporan tugas akhir perancangan selanjutnya.



Yogyakarta, 9 April 2018

Ogi Prasetya



## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mendapat banyak bantuan dari semua pihak atas doa, masukan dan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir ini, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual sekaligus Dosen Wali.
6. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas segala saran dan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir ini.
7. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.S.n. selaku Dosen Pembimbing II, atas segala saran dan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir ini.
8. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku Cognate.
9. Almarhumah Ibu Novi Mayasari, S.H., LL.M., selaku dosen wali.
10. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta
11. Komunitas Indonesia's Sketcher Jogja atas obrolan dan ilmu yang diberikan dalam melakukan sketsa.
12. Pak'e, Ayahanda Supodo, atas segala doa, bimbingan, support, ilmu, kesabaran dan nasehat yang penulis butuhkan.
13. Mak'e, Ibunda Wahyuningsih, atas kasih sayang, doa, semangat, pengorbanan, dan masakan terenak yang selalu penulis rindukan.
14. Mbakyuku terkasih, Pramudyanti dan keluarga, serta keponakanku Mawar, atas segala dukungan, bantuan, dan doanya selama ini.
15. Keluarga besar The Sudyarnos yang tak bisa disebutkan satu-persatu, atas kebersamaannya selama ini.

16. Keluarga besar Alm. Sumarsono. Semoga tetap harmonis.
17. Sabdo atas segenap bantuan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
18. Sahabat-sahabat SMSR dan Mabukmicin *squad*: Friska, Ghais, Almas, Tafid, Aulia, Okik, Rio, Ayuk, Dimas, Chacha, Mawan, dan lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.
19. Teman-teman Pensil Kayu dari DKV ISI Yogyakarta angkatan 2013: Sherihan, Mayang, Demima, Fatia, Shela, Labib, Pranan, Dhani, Icha, Septian, Arka, Mamat, Fia, Wulan, Abi, Yoshida, Aryok, dan semua yang tak bisa disebutkan satu-persatu.
20. Sahabat Spensagra: Wawin, Reva, Ipul, Tina, Anis, Abdu, Miftah atas dukungan moralnya.
21. Partner Peluru, Yusuf, juga segenap editor dan staf Kosmik.
22. Faiz untuk rekomendasi perpustakaan dan info kulinernya.
23. Koalisi Hitam Putih: Mas Bagus, Aii, Mas Fajuun, Mas Robet, Mbak Imas, dan teman-teman ngomik lainnya.
24. Grup Riya' & Gibah: Tintah, Njess, dan Mbak Rik, atas dukungan moral, pengalaman, dan rasan-rasannya.
25. Teman-teman Disko Komik dan angkatan 2014: Teguh, El, Uly, Mita, Esa, Al, Edi, Wikan, Nopal, Niken, Arif, Nir, dan semua yang lagi-lagi tak bisa disebutkan satu-persatu.
26. Semua pihak yang telah membantu.

Yogyakarta, 9 April 2018

Ogi Prasetya

## ABSTRAK

*Urban sketch* merupakan sebuah istilah dalam gaya ilustrasi modern yang saat ini semakin digemari. *Urban sketch* ialah bertutur atau bercerita tentang kondisi di sekitar melalui sketsa langsung di lokasi, sehingga tidak hanya goresan semata, namun juga menggambarkan suasana dan interaksi manusia berikut lingkungannya. Hal itulah yang membuat *urban sketch* berbeda dari gaya ilustrasi yang lain. Menggambar bangunan bersejarah menjadi salah satu yang paling banyak digemari dalam aktivitas *urban sketch*, termasuk bangunan peninggalan Hindia Belanda yang ada di Yogyakarta. Meski begitu, banyak para pelaku sketsa yang hanya menjadikan bangunan bersejarah tersebut sebagai obyek sketsa tanpa tahu sejarah dibalikinya. Tidak banyaknya buku yang mengulas tentang bangunan peninggalan Belanda di Yogyakarta juga turut menjadi alasan kurangnya generasi muda dalam mengapresiasi bangunan bersejarah. Permasalahan tersebut yang kemudian melatar belakangi penulis untuk membuat perancangan buku ilustrasi yang bersifat dokumentasi melalui media sketsa yang berisi informasi tentang bangunan bersejarah peninggalan Hindia Belanda yang ada di Yogyakarta.

Perancangan buku ilustrasi ini dikerjakan dengan menggambar sketsa secara langsung dua puluh obyek bangunan Hindia Belanda yang tersebar di Kota Yogyakarta. Semua data tentang sejarah bangunan peninggalan Belanda bersumber dari laporan Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta. Teknik sketsa menggabungkan teknik garis menggunakan tinta yang dikombinasikan dengan teknik *gray wash* guna menambah kesan sejarah pada sketsanya. Pada setiap ilustrasi bangunan diberi deskripsi singkat mengenai bangunan tersebut dengan menggunakan gaya teks naratif sehingga tidak terkesan ilmiah dan dapat diterima dengan mudah oleh *target audience*.

Buku ini tidak hanya dapat dijadikan sebagai acuan dalam mencari obyek sketsa, namun juga media yang mengedukasi dan memberi wawasan mengenai sejarah bangunan tersebut, sehingga masyarakat terutama pelaku sketsa dapat mengenal bangunan Cagar Budaya peninggalan Belanda di Yogyakarta. Selain itu, perancangan buku ilustrasi ini sekaligus sebagai bentuk apresiasi dan upaya pelestarian terhadap bangunan Cagar Budaya.

Kata Kunci: *Urban Sketch*, Bangunan Belanda, Cagar Budaya Bangunan, Yogyakarta, Buku Ilustrasi

## **ABSTRACT**

*Urban sketch is a term in modern style illustration that is currently popular. Urban sketch is form of storytelling about condition surrounding one's location through live sketch on the spot. Therefore, it's not just strokes and sketches, but also illustrate the ambiance and human interaction, together along with the environment. That is what makes urban sketch different from other style of illustration. Drawing historical building became one of the most popular activity in urban sketch, including historical buildings left from the era of Dutch East Indies in Yogyakarta. In spite of that, many of urban sketchers only draw the building as it is, without knowing history behind it. There is no book about the Dutch historical buildings in Yogyakarta that can became the guidance for adults in appreciating the historic building. Such situation then became the background for author to design the illustration book that not only documents through sketches, but also contains information about the historical buildings of the Dutch East Indies in Yogyakarta.*

*The design of this illustration book is done by drawing live sketches on twenty objects of Dutch East Indies building in Yogyakarta City. All data on the history of Dutch heritage buildings is sourced from Balai Preservation or Government's Official Heritage Reserve Office of Yogyakarta. The sketch technique incorporates line technique, using ink combined with gray wash technique to add historical impression to the sketch. In each building illustrations, a brief description of the building is given. This description uses narrative style, so it does not seem too scientific and can be easily accepted by the target audience.*

*This book cannot only be used as a reference in the search for sketch objects, but also as a media that educates and gives insight into the history of the building. Therefore, the community, especially sketchers, can understand the history behind the old Dutch buildings in Yogyakarta. In addition, this illustration book is also form of appreciation and conservation efforts for the buildings that counts as cultural heritage for city of Yogyakarta.*

*Key Words: Urban Sketch, Dutch East Indies, Cultural Heritage Building, Yogyakarta, Illustration book.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR MOTIVASI .....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN KARYA ILMIAH.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	viii
ABSTRAK .....	x
<i>ABSTRACT</i> .....	xi
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xxii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
F. Metode Perancangan .....	4
1. Metode Pengumpulan Data .....	4
2. Metode Analisis Data .....	4
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>5</b>
A. Tinjauan Tentang Yogyakarta .....	5
1. Sejarah Singkat Yogyakarta.....	6
2. Bangunan Bersejarah Peninggalan Belanda .....	9
a. Kawasan Nol Kilometer dan Malioboro .....	10
1) Benteng Vredenburg .....	10

2) Gedung Agung.....	11
3) Bank BNI '46.....	12
4) Kantor Pos Besar .....	13
5) Bank Indonesia .....	14
6) Societeit Militer .....	15
7) Gedung DPRD DIY .....	16
b. Bangunan Sekolah .....	18
1) SMA Bopkri 1.....	18
2) SMAN 11 Yogyakarta.....	19
c. Museum.....	20
1) Museum TNI A-D Dharma Wiyatama.....	20
d. Gereja .....	21
1) Gereja HKBP .....	21
2) Gereja Santo Antonius .....	22
3) Gereja Pugeran.....	23
e. Hotel.....	24
1) Hotel Inna Garuda .....	24
2) Hotel Phoenix .....	25
f. Stasiun.....	26
1) Stasiun Lempuyagan .....	26
2) Stasiun Tugu .....	27
g. Rumah Sakit .....	27
1) Rumah Sakit Panti Rapih .....	27
2) Rumah Sakit Bathesda .....	28
h. Perpustakaan.....	29
1) Jogja Library Center.....	29
B. Landasan Teori.....	31
1. Pengertian Ilustrasi .....	31
2. Perkembangan Ilustrasi di Nusantara .....	32
3. Jenis-jenis Ilustrasi .....	35
a. Ilustrasi Karikatur .....	35

b.	Ilustrasi Buku Anak .....	35
c.	Ilustrasi Iklan .....	36
d.	Ilustrasi Editorial .....	36
e.	Ilustrasi Surat Kabar .....	37
f.	Ilustrasi Majalah .....	37
C.	Tinjauan Pustaka .....	38
1.	Tema <i>Urban Sketch</i> .....	40
a.	Bangunan .....	40
b.	Ruang Publik dan Ruang Privasi .....	41
c.	Landscape Perkotaan .....	41
d.	Manusia dan aktivitasnya .....	42
e.	Pasar dan Pedagang .....	42
f.	Kendaraan dan Transportasi .....	43
g.	Kesenian/budaya .....	43
h.	Binatang .....	44
i.	Tumbuh-tumbuhan .....	44
j.	Benda-benda dan produk makanan .....	45
2.	Media <i>Urban Sketch</i> .....	45
a.	Media Kering { <i>Dry Media</i> } .....	46
1)	Charcoal .....	46
2)	Pastel .....	46
3)	Pencil Warna .....	46
4)	Marker .....	46
5)	Tinta .....	46
b.	Media Basah ( <i>Wet Media</i> ) .....	47
1)	Cat Air .....	47
2)	Acrylic .....	47
3)	Aquarel Pencils .....	47
c.	Kertas .....	47
3.	Teknik <i>Urban Sketch</i> .....	47
a.	Garis .....	48

b. Garis Saling Menyilang .....	48
c. Menutul .....	48
d. Garis Acak.....	49
4. Elemen <i>Urban Sketch</i> .....	49
a. Sudut Pandang (angle) .....	49
1) Bird Eye View .....	50
2) High Angle .....	50
3) Low Angle.....	50
4) Eye Level.....	50
5) Frog Eye .....	50
b. Komposisi .....	50
c. Perspektif .....	51
1) Perspektif satu titik hilang .....	51
2) Perspektif dua titik hilang .....	51
3) Perspektif tiga titik hilang .....	52
D. Analisis .....	53
1. Apa ( <i>What</i> ).....	53
2. Siapa ( <i>Who</i> ).....	53
3. Dimana ( <i>Where</i> ).....	53
4. Kapan ( <i>When</i> ).....	53
5. Mengapa ( <i>Why</i> ) .....	53
6. Bagaimana ( <i>How</i> ).....	54
E. Kesimpulan Analisis .....	54
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>57</b>
A. Konsep Komunikasi .....	57
1. Tujuan Komunikasi .....	57
2. Strategi Komunikasi .....	57
B. Konsep Media .....	58
1. Tujuan Media .....	58
2. Strategi Media .....	58



a. Media Utama .....	58
1) Kelebihan.....	58
2) Kekurangan.....	59
b. Media Pendukung .....	59
1) <i>Postcard</i> .....	59
2) <i>Sketchbook</i> .....	59
3) Pembatas Buku .....	59
4) Kalender meja.....	60
5) Tote bag.....	60
6) Media Publikasi .....	60
C. Konsep Kreatif .....	60
1. Tujuan Kreatif .....	60
2. Strategi Kreatif .....	61
a. Target Audien.....	61
1) Demografis .....	61
2) Geografis .....	61
3) Psikografis .....	61
4) <i>Behaviour</i> .....	61
b. Buku Ilustrasi .....	62
1) Konsep Buku .....	62
2) Konsep Visual.....	62
a) Judul Buku .....	62
b) Desain <i>Cover</i> .....	62
c) Ilustrasi .....	62
d) <i>Sinopsis</i> .....	63
e) <i>Story Line</i> .....	63
f) Tipografi .....	79
1. Judul .....	79
2. Body Copy .....	79
g) Layout.....	79
h) Media Pendukung .....	79

1. Sketchbook.....	80
2. Postcard.....	80
3. Pembatas Buku.....	80
4. Tote bag .....	80
5. Kalender Meja.....	80
3. Program Kreatif.....	81
a. Jadwal Perancangan.....	81
b. Peralatan.....	81
<b>BAB IV VISUALISASI.....</b>	<b>83</b>
A. Studi Visual .....	83
1. Studi Gaya Visual.....	83
2. Studi Visual <i>Layout</i> .....	83
3. Studi Visual Tipografi .....	84
B. Data Visual .....	84
C. Final Desain .....	87
1. Sketsa.....	87
a. Bank BNI '46 .....	87
b. Kantor Pos Besar .....	88
c. Bank Indonesia .....	89
d. Loji Gedhe.....	91
e. Societeit Militer .....	92
f. Loji Setan .....	93
g. Jogja Library Center .....	94
h. Grand Inna Malioboro .....	95
i. Stasiun Tugu.....	96
j. Hotel Phoenix .....	97
k. SMA N 11 Yogyakarta .....	98
l. RS Panti Rapih .....	99
m. Museum Pusat TNI-AD Dharma Wiratama.....	100
n. RS Bethesda .....	101

o. SMA Bopkri I.....	102
p. Gereja Santo Antonius Kotabaru.....	103
q. Gereja HKBP Jogja.....	104
r. Stasiun Lempuyangan.....	105
s. Gereja Pugeran .....	106
t. <i>Environments</i> .....	107
2. Judul.....	108
3. Sampul.....	108
4. Final Layout .....	109
5. Poster .....	138
6. Media Pendukung.....	138
a. Sketchbook.....	138
b. Postcard.....	139
c. Tote bag.....	140
d. Kalender Meja .....	140
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>141</b>
A. Kesimpulan .....	141
B. Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA.....	144
LAMPIRAN .....	146

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Benteng Vredeburg .....	11
Gambar 2. Gedung Agung .....	12
Gambar 3. Bank BNI 1946.....	13
Gambar 4. Kantor Pos Besar .....	14
Gambar 5. Bank Indonesia .....	15
Gambar 6. Societeit Militer .....	16
Gambar 7. Gedung DPRD DIY .....	18
Gambar 8. SMA Bopkri I .....	18
Gambar 9. SMA N 11 Yogyakarta .....	20
Gambar 10. Museum Pusat TNI-AD Dharma Wiratama.....	20
Gambar 11. Gereja HKBP Jogja .....	22
Gambar 12. Gereja Santo Antonius Kotabaru .....	23
Gambar 13. Gereja Pugeran .....	24
Gambar 14. Hotel Inna Garuda .....	25
Gambar 15. Hotel Phoenix .....	26
Gambar 16. Stasiun Lempuyangan.....	27
Gambar 17. Stasiun Tugu .....	27
Gambar 18. RS Panti Rapih .....	28
Gambar 19. RS Bethesda .....	29
Gambar 20. Jogja Library Center .....	30
Gambar 21. Sketsa bangunan Klenteng Poncowinatan Karya Luthfi .....	40
Gambar 22. Sketsa Alun-alun Kidul karya Yehezkiel Cyndo.....	41
Gambar 23. Sketsa sibuknya jalanan Shibuya karya Coretanino .....	41
Gambar 24. Sketsa manusia dan aktivitasnya karya Coretanino.....	42
Gambar 25. Sketsa Pasar Chatuchak weekend market coretanino .....	42

Gambar 26. Sketsa Holden Special tahun 1960 karya Rendi W .....	43
Gambar 27. Sketsa kesenian/ kebudayaan karya Dadang Pribadi.....	43
Gambar 28. Sketsa binatang karya Coretanino .....	44
Gambar 29. Sketsa pohon beringin karya khoirul .....	44
Gambar 30. Sketsa makanan dengan media digital karya Coretanino .....	45
Gambar 31. Teknik garis menggunakan pena dan tinta.....	48
Gambar 32. Teknik garis saling menyilang menggunakan pena dan tinta .....	48
Gambar 33. Teknik menutul menggunakan pena dan tinta.....	49
Gambar 34. Teknik garis acak menggunakan pena dan tinta.....	49
Gambar 35. Perspektif satu titik hilang.....	51
Gambar 36. Perspektif dua titik hilang .....	51
Gambar 37. Perspektif tiga titik hilang.....	52
Gambar 38. Sketsa kombinasi garis dan cat air hitam putih .....	83
Gambar 39. <i>Layout</i> gaya bercerita dalam urban sketch.....	83
Gambar 40. Pilihan <i>font</i> untuk <i>headline</i> dan narasi.....	84
Gambar 41. Benteng Vredeburg tahun 1935.....	84
Gambar 42. Gedung BNI'46 tahun 1925 .....	85
Gambar 43. Loji Kebon kisaran tahun 1914-1918. ....	85
Gambar 44. Loji Kebon kisaran tahun 1941. ....	85
Gambar 45. Stasiun Tugu tahun 1935.....	86
Gambar 46. Stasiun Lempuyangan tahun 1935.....	86
Gambar 47. Alternatif judul. ....	108
Gambar 48. Judul terpilih .....	108
Gambar 49. Desain sampul depan dan belakang.....	108
Gambar 50. Desain sampul dan buku. ....	109
Gambar 51. Desain poster.....	138
Gambar 52. Desain <i>sketchbook</i> . ....	138

Gambar 53. Desain <i>postcard</i> bagian depan.....	139
Gambar 54. Desain <i>postcard</i> bagian belakang.....	139
Gambar 55. Desain <i>totebag</i> .....	140
Gambar 56. Desain kalender meja.....	140



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Story line</i> .....	78
Tabel 2 Jadwal perancangan.....	81
Tabel 3 Peralatan kebutuhan produksi.....	81



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, gaya ilustrasi berkembang pesat dan beraneka ragamnya. Salah satu ilustrasi yang populer dan mulai diminati banyak kalangan saat ini adalah *urban sketch*. *Urban sketch* ialah bertutur atau bercerita tentang kondisi di sekitar melalui sketsa langsung di lokasi, sehingga tidak hanya goresan semata, namun juga menggambarkan suasana dan interaksi manusia berikut lingkungannya. *Urban sketch* dilakukan dengan menggambar sketsa di lokasi dan melihat obyek secara langsung. Mengamati lebih detil pada obyek, dan ikut merasakan keriuhan aktivitas di sekitarnya kemudian merekamnya dalam kertas. *Urban sketch* biasanya didominasi bangunan dan aktivitas orang-orang di sekitarnya. *Urban sketch* membantu mendokumentasikan perubahan-perubahan lingkungan dan fungsi bangunan yang terjadi. Jika ditelusuri, akan banyak ditemukan berbagai macam bentuk, pola, dan tekstur khas dari sebuah bangunan terutama bangunan bersejarah, termasuk bangunan-bangunan peninggalan Hindia Belanda.

Setiap daerah atau wilayah di Indonesia yang pernah disinggahi Belanda memiliki peninggalan-peninggalan berupa bangunan khas arsitekturnya, salah satunya ialah Yogyakarta. Bangunan peninggalan Hindia Belanda tersebut masih tegak berdiri dan banyak yang masih digunakan hingga saat ini yang tersebar di berbagai wilayah di Yogyakarta terutama kota madya. Bahkan bila ditelaah lagi, di setiap penjuru kota dapat ditemukan bangunan-bangunan peninggalan Hindia Belanda, baik yang digunakan sebagai sarana umum maupun rumah tinggal yang tentunya memiliki sejarah dibalikinya. Sebagian besar bangunan peninggalan Hindia Belanda tersebut saat ini masuk ke dalam bangunan Cagar Budaya. Setiap bangunan memiliki ciri khas dan keunikan yang membuatnya menarik.

Keunikan dan ciri khas dari bangunan peninggalan Hindia Belanda itu tentunya menarik untuk dijadikan sebagai obyek dalam *urban sketch*. Meski



begitu, banyak para pelaku sketsa yang hanya menjadikan bangunan bersejarah tersebut sebagai obyek sketsa tanpa tahu sejarah dibaliknya. Bukan hanya itu, tak sedikit masyarakat terutama kalangan muda yang kurang mengerti dan tak banyak mengenal tentang bangunan bersejarah di Yogyakarta. Padahal, bangunan-bangunan tersebut merupakan saksi bisu perjuangan rakyat Indonesia melawan penjajahan Hindia Belanda. Tidak banyaknya buku yang mengulas tentang bangunan peninggalan Belanda di Yogyakarta juga turut menjadi alasan kurangnya generasi muda dalam mengapresiasi bangunan bersejarah. Maka dari itu, perlu adanya media yang berisi informasi tentang bangunan bersejarah peninggalan Hindia Belanda yang ada di Yogyakarta. Tak hanya dapat dijadikan sebagai acuan dalam mencari obyek sketsa, namun juga media yang mengedukasi dan memberi wawasan mengenai sejarah bangunan tersebut, sehingga masyarakat terutama pelaku sketsa dapat mengenal bangunan-bangunan bersejarah peninggalan Hindia Belanda di Yogyakarta. Salah satu media komunikasi yang sesuai untuk memuat dokumentasi bangunan Hindia Belanda dalam bentuk ilustrasi *urban sketch* adalah buku ilustrasi.

Buku ilustrasi dipilih karena dibutuhkan buku yang tak hanya mengedukasi, namun juga menghibur untuk menarik minat anak muda. Ilustrasi digunakan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya, yang sesuai dengan kebutuhan dan bisa dilihat oleh mata. Dalam hal ini, ilustrasi dengan gaya *urban sketch* tak hanya berfungsi sebagai unsur visual, namun juga berfungsi sebagai daya tarik karena sifatnya yang bertutur atau bercerita melalui gambar, sehingga bisa dikatakan prosesnya menarik. Dengan begitu, perancangan ini dapat menghasilkan media komunikasi yang tidak membosankan namun dapat dinikmati pula sebagai hiburan. Disisi lain, buku ilustrasi ini juga dirancang sebagai bentuk apresiasi dan pelestarian bangunan Cagar Budaya peninggalan Hindia Belanda yang ada di Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku ilustrasi *urban sketch* bangunan peninggalan Hindia Belanda di Yogyakarta sebagai media dokumentasi dalam

bentuk ilustrasi?

### **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ini adalah untuk mendokumentasikan bangunan peninggalan Hindia Belanda melalui ilustrasi yang dikemas dalam buku ilustrasi.

### **D. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam perancangan buku ilustrasi ini antara lain:

1. Perancangan buku ilustrasi yang bersifat dokumentasi dalam bentuk ilustrasi ini hanya mencakup wilayah kota Yogyakarta saja.
2. Obyek ilustrasi ialah bangunan bekas Hindia Belanda yang masuk sebagai bangunan Cagar Budaya dan difungsikan sebagai sarana umum.
3. Obyek yang diilustrasikan berfokus pada *exterior* serta obyek terkait pada bangunan yang diilustrasikan.

### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Target Audiens

Sebagai media untuk memberikan informasi dan wawasan melalui perancangan buku ilustrasi *urban sketch* bangunan Hindia Belanda di Yogyakarta, dengan harapan menarik minat masyarakat terutama generasi muda untuk lebih menghargai warisan bangunan bersejarah di Yogyakarta.

2. Bagi Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta

Turut membantu mensosialisasikan bangunan-bangunan Cagar Budaya peninggalan Hindia Belanda.

3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Dengan adanya buku ilustrasi *urban sketch* bangunan peninggalan Hindia Belanda di Yogyakarta diharapkan menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang buku ilustrasi yang bersifat dokumentasi sekaligus menambah warna baru dalam khazanah dunia DKV.

## F. Metode Perancangan

Metode perancangan yang diterapkan dalam perancangan buku ilustrasi ini ialah melalui:

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Data Primer

Pengumpulan data primer berdasarkan pengamatan secara langsung guna menemukan keunikan dan ciri khas yang ada di setiap lokasi atau bangunan yang dijadikan obyek.

#### b. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder berdasarkan studi pustaka, foto atau referensi yang diambil dari buku-buku terkait serta data dari internet, yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan buku ilustrasi.

### 2. Metode Analisis Data

Metode analisis yang diterapkan dalam perancangan ini menggunakan metode *5W+1H* (*What, Who, Where, When, Why, How*) dengan pola perancangan sebagai berikut:

a. *What* : Apa yang akan dirancang?

b. *Who* : Siapa target dari perancangan ini?

c. *Where*: Di mana perancangan ini akan di-*publish*?

d. *When* : Kapan perancangan ini dilakukan?

e. *Why* : Mengapa perancangan ini dilakukan?

f. *How* : Bagaimana perancangan ini bisa mengatasi topik permasalahan yang diangkat?

Setelah itu, semua data dianalisis dan dibuat kesimpulan.