

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KESENIAN DONGKREK
MADIUN**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN



Oleh :

Arizal Hanif Widyananda

0911853024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KESENIAN DONGKREK MADIUN

yang diajukan oleh Arizal Hanif Widyandana, NIM 0911853024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP 19650209 199512 1 001

Pembimbing II/Anggota

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

Cognate/Anggota

Fx. Widyatmoko, M.Sn
NIP. 19750710 200501 1 001

Ketua Prog. Studi
Desain Komunikasi Visual

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain

M. Sholahuddin, S.Sn, M.T
NIP. 19701019 199903 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

Kupersembahkan untuk semangat hidupku : keluarga tercinta...



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur dan terima kasih saya ucapkan kepada Allah SWT atas semua bantuan yang telah diberikan kepada saya dalam menyelesaikan tugas akhir karya desain yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Kesenian Dongkrek Madiun

Perancangan Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Seni bidang Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, selain itu perancangan buku ilustrasi ini juga sebagai bentuk apresiasi saya terhadap kesenian daerah asal saya Madiun.

Buku Ilustrasi ini dirancang sebagai upaya untuk memperkenalkan Kesenian Dongkrek kepada remaja yang berasal dari Madiun pada khususnya dan di Indonesia pada umumnya yang mulai melupakan kesenian tradisional dari daerah asalnya.

Dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam proses pembuatan buku ilustrasi ini. Untuk itu maka segala kritik, saran, dan koreksi dari pihak yang mengapresiasi akan sangat diharapkan. Semoga perancangan Buku Ilustrasi ini bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembacanya. Serta dapat dijadikan referensi untuk perancangan sejenis. Amin.

Penulis

Arizal Hanif Widyananda

NIM. 0911853024

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama saya mengucapkan kepada tuhanku yang maha keren Allah SWT atas segala semangat, motivasi, inspirasi, dan kesempatan hidup yang diberikan selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan karya tugas akhir ini. Dan nabi Muhammad SAW yang menjadi panutan saya. Tak lupa saya ucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Institut Seni Indonesia
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku Kepala Program Studi DKV ISI Yogyakarta, dan juga sebagai Dosen Pembimbing I, terima kasih pak atas waktunya, bantuan, arahan, ketegasan, serta kritik dan saran, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Pak Indiria Maharsi. M.Sn. selaku pembimbing II, terima kasih pak atas waktu, saran, serta kesabaran untuk membimbing saya pak, bapak salah satu inspirasi saya dalam berkarya.
5. Pak Fx. Widyatmoko, M.Sn Sebagai Cognate, terima kasih sudah memberikan kritik dan saran bagaimana merancang buku yang baik.
6. Seluruh Dosen DKV ISI YK yang telah memberikan ilmu yang sangat berguna untuk saya kedepannya, semoga kalian semua mendapatkan segala kebaikan dari Tuhan YME. Amin.
7. Untuk Orang tua tersayang, terima kasih Papah Hidayat SE. dan mama Wiwik Susanti untuk semua yang ada di diriku, merawat dan menyayangiku hingga saat ini, kalian orang tua terbaik, serta kakakku Arifta Widyatama SH. Terima kasih atas saran dan semuanya, mbak Wiwin dan calon ponakanku terima kasih sebagai kebahagiaan tambahan untuk keluarga besar, dan kedua adikku tercinta Ahda Widyatrinanda dan Athifah Widyanita, terima kasih telah menjadi semangatku
8. Terima kasih untuk barisan para mantan pacar yang telah menjadikanku pribadi lebih baik. Untuk teman Kosan Mas Adit, Mas Herda, Mas Dedi, Mas Dheta, Mas Catra, Mas ijal, Wawan, Dul, Radit terima kasih untuk canda tawa, serta pengalaman hidup selama ini.

9. Khusus untuk pak kost saya bapak H. Ali Yachman dan istrinya terima kasih telah menjadi ibu dan bapak kedua yang sabar untuk saya selama ini.
10. Untuk teman-teman Mahasiswa DKV ISI YK umumnya dan angkatan 2009 NAKula SAdewa pada khususnya terima kasih untuk segalanya! :D



ABSTRAK

Perancangan Buku Ilustrasi Kesenian Dongkrek Madiun

Oleh : Arizal Hanif Widyananda

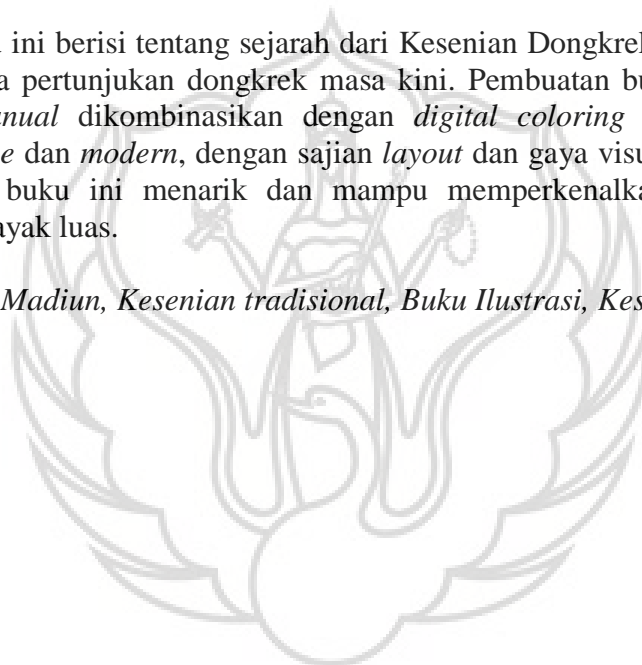
0911853024

Madiun adalah kota kecil di Jawa Timur yang sarat dengan budaya dan kesenian yang kurang dikenal oleh masyarakat luas. Salah satu kesenian tradisional asli Madiun adalah Kesenian Dongkrek, dengan kombinasi alat musik krek yang menghasilkan suara “*kre*” dan gong yang menghasilkan suara “*dung*” maka disebut Dongkrek.

Tetapi Dongkrek saat ini mulai surut popularitasnya, jika dibiarkan maka kesenian ini akan hilang termakan zaman. Sebagai upaya untuk melestarikan kesenian Dongkrek. Maka buku Ilustrasi ini dibuat. Dengan *target audience* yaitu anak usia remaja.

Buku ini berisi tentang sejarah dari Kesenian Dongkrek itu sendiri, alat musik, serta suasana pertunjukan dongkrek masa kini. Pembuatan buku ini memakai teknik *drawing manual* dikombinasikan dengan *digital coloring* sehingga menimbulkan kesan *vintage* dan *modern*, dengan sajian *layout* dan gaya visual yang bervariasi akan menjadikan buku ini menarik dan mampu memperkenalkan Kesenian Dongkrek kepada khalayak luas.

Kata kunci : *Madiun, Kesenian tradisional, Buku Ilustrasi, Kesenian Dongkrek*



ABSTRACT

Madiun Dongkrek Art Book Illustration Design

By : Arizal Hanif Widyananda

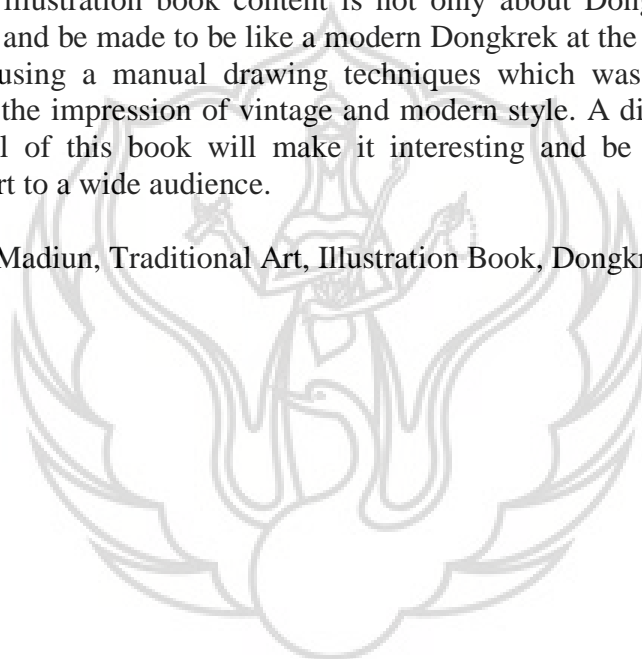
0911853024

Madiun is a small town in East Java, this city is loaded with culture and arts that are less known by the public. One of the traditional art from Madiun is Dongkrek, with combination of musical instrument that produces sound like "krek" from local music instrument called Korek and gong produce a sound like "dung" then this art is known as Dongkrek.

But nowadays Dongkrek has already diminished because nobody wants to keep it safe. if this art is ignored by people, it will surely disappear by the time. This book was made for teenagers to preserve the history of Dongkrek itself.

This illustration book content is not only about Dongkrek, but also musical instruments, and be made to be like a modern Dongkrek at the moment. This book was making by using a manual drawing techniques which was combined with digital coloring for the impression of vintage and modern style. A dish of layouts and styles varied visual of this book will make it interesting and be able to be capable the Dongkrek Art to a wide audience.

Keywords: Madiun, Traditional Art, Illustration Book, Dongkrek Art



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Perancangan.....	2
D. Batas Lingkup Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
F. Metode Perancangan.....	3
G. Skema Perancangan.....	5
H. Sistematika Perancangan.....	6
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	
A. IDENTIFIKASI DATA	
1. Tinjauan Kesenian Dongkrek.....	9
a. Definisi Dongkrek.....	10
b. Sejarah Kesenian Dongkrek.....	12
c. Musik Dongkrek.....	14
d. Alat Musik Dongkrek.....	14
e. Tari Dongkrek.....	16
f. Kostum Dongkrek.....	18
g. Topeng Dongkrek.....	20
h. Perkembangan Dongkrek Masa Kini.....	23

2. Tinjauan Ilustrasi.....	24
a. Definisi.....	25
b. Fungsi Ilustrasi.....	26
c. Sejarah ilustrasi di Indonesia.....	26
d. Bentuk Ilustrasi.....	27
e. Jenis visual ilustrasi.....	28
f. Teknik Ilustrasi Manual.....	31
3. Tinjauan Buku.....	35
a. Definisi.....	35
b. Sejarah buku.....	36
c. Sejarah perkembangan buku di indonesia.....	36
d. Buku Bacaan Anak.....	38
e. Layout.....	43
B. ANALISIS DATA.....	47
BAB III. KONSEP PERANCANGAN	
A. KONSEP KREATIF	
1. Sasaran.....	49
2. Tujuan Kreatif.....	50
3. Strategi Kreatif.....	50
B. KONSEP PERANCANGAN	
1. Struktur Buku.....	51
2. Setting Cerita.....	52
3. Ukuran dan Jumlah Halaman.....	52
4. Penerbit.....	53
5. Budget.....	53
C. SINOPSIS CERITA	
Sejarah Dongkrek.....	54
D. STORYLINE	
1. Sekilas Tentang Dongkrek.....	56
2. Sekilas Tentang Madiun.....	57
3. Sejarah Dongkrek.....	59

4. Perkenalan Karakter Dalam Pertunjukan Dongkrek.....	70
5. Alat Musik Dongkrek.....	72
6. Pertunjukan Dongkrek.....	74
E. KONSEP MEDIA	
1. Tujuan Media.....	75
2. Tujuan Umum.....	75
3. Tujuan Khusus.....	75
4. Teknis Media Pendukung.....	76
BAB IV. STUDI PERANCANGAN DAN VISUALISASI	
A. SUDI TIPOGRAFI	
1. Data Visual.....	79
2. Penjaringan Ide dan Visualisasi.....	80
3. Pemilihan Jenis Huruf.....	81
B. STUDI PAKAIAN	
1. Data Visual.....	84
2. Visualisasi.....	86
C. STUDI KARAKTER	
1. Data Visual.....	86
2. Visualisasi.....	88
D. STUDI BANGUNAN	
1. Data Visual.....	94
2. Visualisasi.....	94
E. STUDI LAYOUT	
1. Rough Layout Cover.....	98
2. Rough Layout Halaman.....	100
3. Rough Layout Media Pendukung.....	101
F. FINAL DESAIN	
1. Buku Ilustrasi.....	105
2. Media Pendukung.....	122
BAB V. PENUTUP	
A. KESIMPULAN.....	126

B. SARAN.....127
DAFTAR PUSTAKA.....128
GLOSARIUM.....130
LAMPIRAN.....131



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kesenian dongkreng.....	10
Gambar 2 Kentongan.....	14
Gambar 3 Kenong.....	14
Gambar 4 Gong Beri.....	15
Gambar 5 Bedug.....	16
Gambar 6 Korek.....	16
Gambar 7 Gong.....	17
Gambar 8 Kendang.....	17
Gambar 9 Pemain Dongkreng.....	19
Gambar 10 Topeg Orang Tua.....	20
Gambar 11 Topeng Ayu dan Perot.....	20
Gambar 12 Topeng Genderuwo.....	21
Gambar 13 Brother and sister karya basuki Abdullah.....	27
Gambar 14 Kartun mickey mouse.....	28
Gambar 15 Karikatur SBY.....	28
Gambar 16 Karya James Tissot.....	29
Gambar 17 Art Nouveau karya Alphonse Mucha.....	29
Gambar 18 karya Fillipo Marinetti.....	30
Gambar 19 Karya Franz Stuck.....	30
Gambar 20 Teknik aquarel.....	31
Gambar 21 Teknik opaque.....	31
Gambar 22 Teknik arsir.....	32
Gambar 23 Headskull pointilis.....	32
Gambar 24 Teknik dusel.....	33
Gambar 25 Teknik siluet.....	33
Gambar 26 Teknik kolase.....	34
Gambar 27 Teknik cukil.....	34

Gambar 29 Buku <i>Yesss! Aku Tak Minder Lagi</i> karya Fita Chakra.....	39
Gambar 30 Kumpulan Dongeng	41
Gambar 31 <i>10 Dongeng Fantasi</i>	41
Gambar 32 Sticker Book.....	42
Gambar 33 <i>A Ball for Daisy</i> oleh Chris Raschka.....	43
Gambar 34 Buku Dongeng Klasik.....	44
Gambar 35.....	45
Gambar 36.....	45
Gambar 37 Alat musik korek.....	79
Gambar 38 Gambar kayu.....	80
Gambar 39 Studi kayu dan huruf Latin.....	80
Gambar 40 Tipografi Dongkrek terpilih.....	81
Gambar 41 Data Visual Pakaian Pria.....	82
Gambar 42 Data Visual Pakaian Wanita.....	84
Gambar 43 Visualisasi Studi Pakaian Pria dan Wanita.....	85
Gambar 44 Data visual karakter.....	86
Gambar 45 Data Visual Perlengkapan Dongkrek.....	87
Gambar 46 Ilustrasi Eyang Palang.....	88
Gambar 47 Ilustrasi Roro Ayu.....	88
Gambar 48 Ilustrasi Perot.....	89
Gambar 49 Ilustrasi Genderuwo.....	89
Gambar 50 Ilustrasi Kentongan.....	90
Gambar 51 Ilustrasi Bedug.....	90
Gambar 52 Ilustrasi Kenong.....	91
Gambar 53 Ilustrasi Kendang.....	91
Gambar 54 Ilustrasi Gong.....	92
Gambar 55 Ilustrasi Korek.....	92
Gambar 56 Ilustrasi Gong Beri.....	93
Gambar 57 Visual Rumah Joglo, Goa, Pohon.....	94
Gambar 58 <i>Rough Sketch</i> Pohon, Goa, dan Rumah.....	95
Gambar 59 Sketsa Ilustrasi Sejarah Dongkrek.....	97

Gambar 60 Ilustrasi pertunjukan Dongkrek 1.....	97
Gambar 61 ilustrasi pertunjukan Dongkrek 2.....	98
Gambar 62 Sketsa alternatif cover.....	99
Gambar 63 Sketsa cover terpilih.....	99
Gambar 64 Sketsa Ilustrasi cover.....	100
Gambar 65 Sketsa layout halaman.....	101
Gambar 66 <i>Rough Layout</i> Poster.....	102
Gambar 67 <i>Rough Layout</i> Pembatas Buku.....	102
Gambar 68 <i>Rough Layout</i> Mug dan Pin.....	103
Gambar 69 <i>Rough Layout</i> T-shirt.....	103
Gambar 70 <i>Rough Layout</i> Tote bag.....	104
Gambar 71 <i>Rough Layout</i> Sticker dan Kalender.....	104
Gambar 72 Cover Buku DONGKREK : Antara Religi & Tradisi.....	105
Gambar 73 Halaman Antar Muka dan Daftar Isi.....	106
Gambar 74 Sekilas Tentang Madiun dan Sekilas Tentang Dongkrek.....	107
Gambar 75 Halaman 1-32 Ilustrasi Sejarah Dongkrek.....	108
Gambar 76 Halaman 33-37 Karakter Dalam Pertunjukan Dongkrek.....	117
Gambar 77 Halaman 38-44 Alat Musik Dongkrek.....	119
Gambar 78 Halaman 45-46 Ilustrasi Pertunjukan Dongkrek.....	121
Gambar 79 Final Desain Poster Launching.....	122
Gambar 80 Final Desain Pembatas Buku.....	123
Gambar 81 Final Desain Totebag.....	123
Gambar 82 Final Desain T-Shirt.....	124
Gambar 83 Final Desain Mug.....	124
Gambar 84 Final Desain Sticker & Keychain.....	125
Gambar 85 Final Desain Kalender & Pin.....	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Masyarakat Indonesia sudah tidak asing lagi dengan istilah Kesenian Tradisional, karena hampir di setiap pulau yang berjumlah ribuan di Indonesia ini memiliki ragam Kesenian yang bermacam-macam, serta memiliki makna dan nilai moral yang berbeda pula. Di Indonesia banyak kesenian tradisional berupa seni tari, alat musik, senjata adat, lagu daerah, dan sebagainya. yang terkenal di dunia internasional seperti Angklung, Batik, Keris, dan Reog Ponorogo. Hal tersebut membuat warga negara Indonesia sepatutnya bangga dan ikut menjaga kelestarian kesenian tradisional Indonesia. Tetapi dewasa ini justru kesenian tradisional Indonesia mulai terpinggirkan karena adanya *invasi* teknologi yang berkembang sangat pesat dan juga banyaknya budaya asing yang masuk di Indonesia tanpa *terfilterisasi*, misalnya seperti *breakdance*, *hip-hop dance*, *halloween*, *valentine* dan sebagainya, yang terkadang dimainkan atau dirayakan dengan kostum yang kurang sopan dan tidak sesuai dengan etika ketimuran. Kalaupun ada sajian kesenian tradisional tak jarang kurang mendapatkan apresiasi dari para generasi muda. Hal tersebut disebabkan kurang gencarnya pemerintah pusat maupun daerah untuk membuat *event* rutin kesenian daerah sebagai upaya untuk ikut melestarikan dan memperkenalkan kembali kesenian daerah kepada generasi muda. Apabila hal tersebut dibiarkan maka tidak menutup kemungkinan kesenian tradisional Indonesia akan punah atau bahkan diklaim oleh negara tetangga seperti yang sudah pernah terjadi yaitu Reog dan Angklung yang sempat diklaim secara sepihak oleh negara tetangga.

Salah satu kesenian yang mulai terlupakan adalah seni Dongkrek yang berasal dari Madiun. Sejarah Kesenian Dongkrek sendiri mempunyai cerita yang menarik dan sarat dengan nilai moral, salah satunya yaitu pengorbanan dan tanggung jawab pemimpin dalam melindungi rakyatnya.

Seiring berkembangnya zaman, kesenian dongkrek mulai terlupakan, hal ini dikarenakan kurangnya rasa memiliki generasi muda saat ini terhadap warisan budaya leluhurnya yang diperparah dengan kurangnya dokumentasi atas kesenian Dongkrek itu sendiri. Sejarah Indikasi mulai dilupakannya Dongkrek mulai terlihat berdasarkan hasil survey lapangan yang dilakukan penulis dengan melibatkan 50 siswa Sekolah Menengah Pertama dan siswa Sekolah Menengah Atas di wilayah Madiun, yang dapat diketahui bahwa hampir 90% dari mereka belum mengetahui sejarah dibalik Kesenian Dongkrek, dan 50% diantaranya belum mengetahui bahwa Dongkrek merupakan kesenian yang berasal dari Madiun. Fakta tersebut cukup mengkhawatirkan dan akan semakin parah apabila tidak ada upaya nyata yang dilakukan. Oleh karena permasalahan di atas maka Perancangan Buku Ilustrasi Kesenian Dongkrek Madiun ini dibuat. Karena buku Ilustrasi yang mengangkat maupun membahas tentang sejarah Dongkrek ataupun kesenian tradisional yang lain sangat sulit dijumpai di pasaran.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari pemaparan diatas, dapat dirumuskan masalah dalam perancangan ini, sebagai berikut :

Bagaimana merancang buku ilustrasi tentang kesenian Dongkrek dengan visualisasi yang mudah dipahami dan menarik sehingga dapat memperkenalkan kembali kesenian Dongkrek Madiun di kalangan remaja?

C. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Menghasilkan buku ilustrasi kesenian dongkrek yang mudah dipahami dan menarik bagi masyarakat.
2. Mengangkat dan memperkenalkan kembali kesenian Dongkrek dalam penyajian yang baru dan lebih menarik.
3. Mendeskripsikan kesenian Dongkrek dengan bahasa gambar.

D. BATASAN LINGKUP PERANCANGAN

1. Batas pokok bahasan

Perancangan ini hanya terbatas pada ilustrasi tentang sejarah, alat musik, kostum tokoh, dan suasana pementasan.

2. Batasan visual yang akan dirancang mencakup :

- a. *Cover* buku
- b. Ilustrasi cerita
- c. *Layout* buku
- d. Pembatas buku
- e. Kemasan buku

E. MANFAAT PERANCANGAN

1. Bagi Masyarakat Luas

Diharapkan Masyarakat akan lebih mengenal apa itu kesenian Dongkrek yang berasal dari Madiun melalui buku ilustrasi ini.

2. Bagi institusi

Menambah referensi karya disain dalam proses pendidikan sehingga dapat memberikan perbandingan gaya disain.

3. Bagi Mahasiswa

Dengan dibuatnya perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mahasiswa tentang buku ilustrasi, dan juga mahasiswa dapat menjadikan karya ini sebagai referensi dan inspirasi dalam berkarya.

4. Bagi Masyarakat Madiun dan seniman Dongkrek

Dapat memperkenalkan budaya asli daerah kepada masyarakat luas.

F. METODE PERANCANGAN

1. Data yang dibutuhkan

- a. Data primer

Data lapangan (*empiris*), wawancara narasumber, dan *literature* (teori) mengenai hal yang berhubungan langsung dengan Seni Dongkrek, baik alat musik, ataupun tarian.

b. Data Sekunder

Sumber *online*

2. Metode Pengumpulan Data

a. Studi *literature*

Mengumpulkan data yang berkaitan dengan Dongkrek dari segi sejarah seni budaya melalui, buku, majalah, karya ilmiah, dsb.

b. Data yang mendukung perancangan ini bisa didapat dari beberapa *website* resmi maupun tidak resmi di internet.

c. Wawancara

Melakukan wawancara dengan penggiat Seni Dongkrek, dan tokoh yang ikut melestarikan Dongkrek, serta pengamat kesenian.

3. *Instrument*

a. *Smartphone (recorder)*

b. Alat gambar, dan alat tulis

c. Komputer, *software*, dan internet

d. Kamera DSLR

e. *Scanner*

4. Metode analisis data

Memakai rumus 5W+1H (*What, Why, When, Where, Who, How*)

What : Apa yang akan dibuat?

Why : Mengapa harus ada perancangan ini?

When : Kapan akan dipublikasikan?

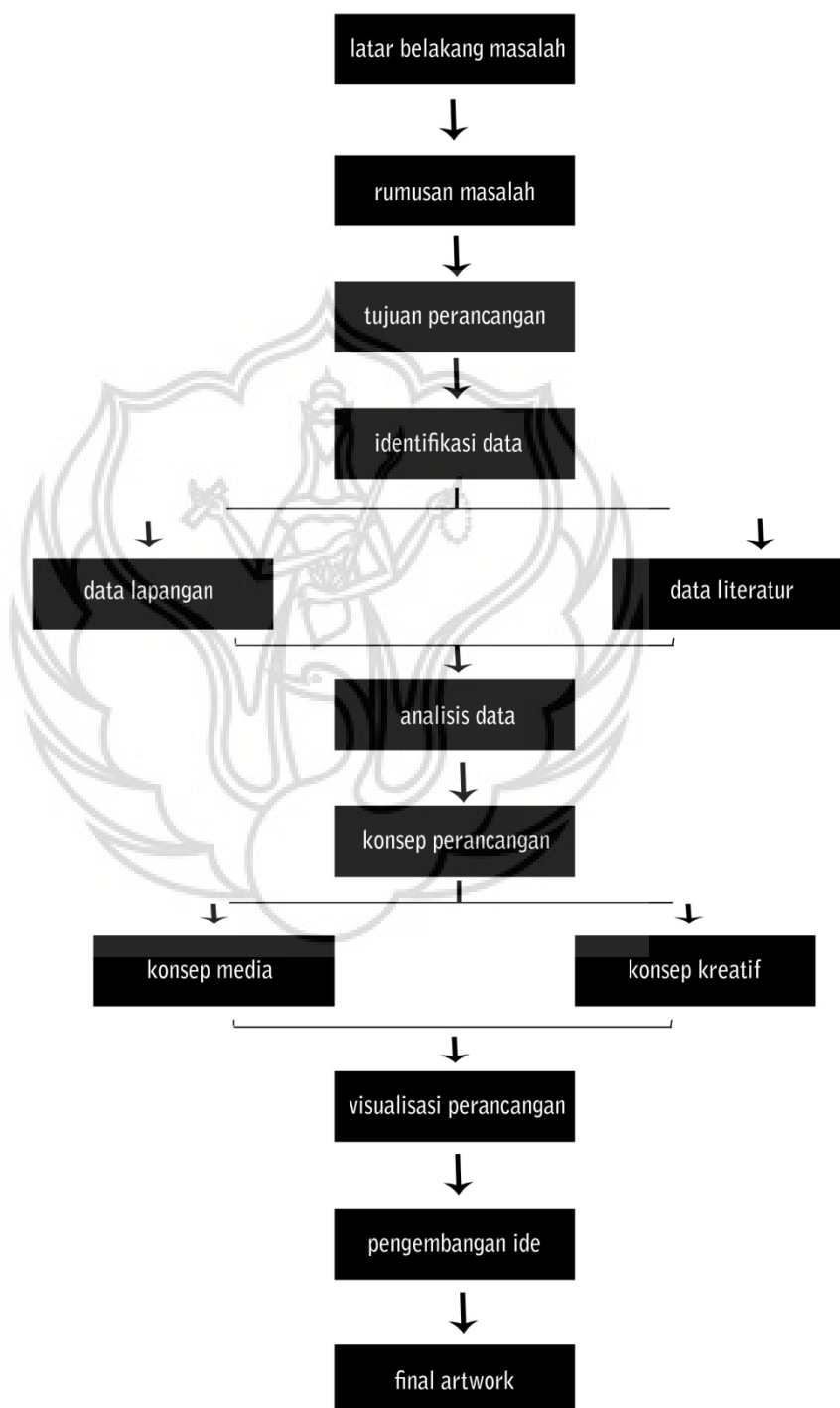
Where : Dimana media tersebut nantinya akan dipublikasikan?

Who : Siapa target audience-nya?

How : Bagaimana membuat perancangan ini?

G. SKEMA PERANCANGAN

Skema Perancangan



H. SISTEMATIKA PERANCANGAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batas Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Skema Perancangan
- H. Sistematika Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. IDENTIFIKASI DATA

- 1. Tinjauan Kesenian Dongkrek
 - a. Definisi Dongkrek
 - b. Sejarah Kesenian Dongkrek
 - c. Musik Dongkrek
 - d. Alat Musik Dongkrek
 - e. Tari Dongkrek
 - f. Kostum Dongkrek
 - g. Topeng Dongkrek
 - h. Perkembangan Dongkrek Masa Kini
- 2. Tinjauan Ilustrasi
 - a. Definisi
 - b. Fungsi Ilustrasi
 - c. Sejarah ilustrasi di Indonesia
 - d. Bentuk Ilustrasi
 - e. Jenis visual ilustrasi
 - f. Teknik Ilustrasi Manual

3. Tinjauan Buku
 - a. Definisi
 - b. Sejarah buku.
 - c. Sejarah perkembangan buku di indonesia.
 - d. Buku Bacaan Anak
 - e. Layout
- B. ANALISIS DATA

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. KONSEP KREATIF

1. Sasaran
2. Tujuan Kreatif
3. Strategi Kreatif

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Struktur Buku
2. Setting Cerita
3. Ukuran dan Jumlah Halaman
4. Penerbit
5. Budget

C. SINOPSIS CERITA

Sejarah Dongkrek

D. *STORYLINE*

1. Sekilas Tentang Dongkrek
2. Sekilas Tentang Madiun
3. Sejarah Dongkrek
4. Perkenalan Karakter Dalam Pertunjukan Dongkrek
5. Alat Musik Dongkrek
6. Pertunjukan Dongkrek

E. KONSEP MEDIA

1. Tujuan Media
2. Tujuan Umum.

3. Tujuan Khusus
4. Teknis Media Pendukung

BAB IV. STUDI PERANCANGAN DAN VISUALISASI

A. SUDI TIPOGRAFI

1. Data Visual
2. Penjaringan Ide dan Visualisasi
3. Pemilihan Jenis Huruf

B. STUDI PAKAIAN

1. Data Visual
2. Visualisasi

C. STUDI KARAKTER

1. Data Visual
2. Visualisasi

D. STUDI BANGUNAN

1. Data Visual
2. Visualisasi

E. STUDI LAYOUT

1. *Rough Layout Cover*
2. *Rough Layout Halaman*
3. *Rough Layout Media Pendukung*

F. FINAL DESAIN

1. Buku Ilustrasi
2. Media Pendukung.

BAB V. PENUTUP

A. KESIMPUL

B. DAFTAR PUSTAKA