

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
KOTA LAMA SEMARANG SEBAGAI PENUNJANG
MEDIA INFORMASI WISATA**



PERANCANGAN

Oleh :

Gia Meidina Refa Zanela

NIM 1610218124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
KOTA LAMA SEMARANG SEBAGAI PENUNJANG
MEDIA INFORMASI WISATA**



PERANCANGAN

Oleh:

Gia Meidina Refa Zanela

NIM 1610218124

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

2021

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KOTA LAMA SEMARANG SEBAGAI PENUNJANG MEDIA INFORMASI WISATA diajukan oleh Gia Meidina Refa Zanela, 1610218124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

Drs. Wibowo, M.Sn.

NIP 19570318 198703 1 002/ NIDN 0018035702

Pembimbing II / Anggota

Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.

NIP 19671116 199303 1 001/ NIDN 0016116701

Cognate/ Anggota

Ex. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19750710 200501 1 001/ NIDN 0010077504

Ketua Program Studi DKV/ Ketua/ Anggota

Daru Tunggal Aji, S.S., MA.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906



Karya ini dipersembahkan untuk segenap orang yang saya cintai,
termasuk diri saya sendiri.



*“What would life be if we had no courage to attempt anything?
Great things are done by a series of small things brought together.”
-Vincent Van Gogh-*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan nikmat dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Kota Lama Semarang Sebagai Penunjang Media Informasi Wisata dengan baik dan lancar.

Selain sebagai persyaratan untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata Satu (S-1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, perancangan tugas akhir ini juga merupakan sebuah upaya memberikan wawasan kepada masyarakat khususnya generasi muda tentang keberadaan Kota Lama Semarang sebagai destinasi wisata sejarah dengan cara yang menyenangkan. Serta memberikan edukasi mengenai pentingnya melestarikan warisan budaya. Melalui sebuah media buku ilustrasi *digital drawing* yang mampu membangkitkan imajinasi pembaca.

Penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada seluruh pihak atas dukungan dan bantuannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga tugas akhir ini dapat terwujud dan selesai tepat pada waktunya. Tentu saja penulis juga menyadari masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan dari segi penulisan maupun karya di dalamnya. Maka dari itu, penulis sangat menghargai kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga perancangan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan dampak positif bagi civitas akademisi ISI Yogyakarta serta masyarakat luas.

Yogyakarta, 17 Desember 2020

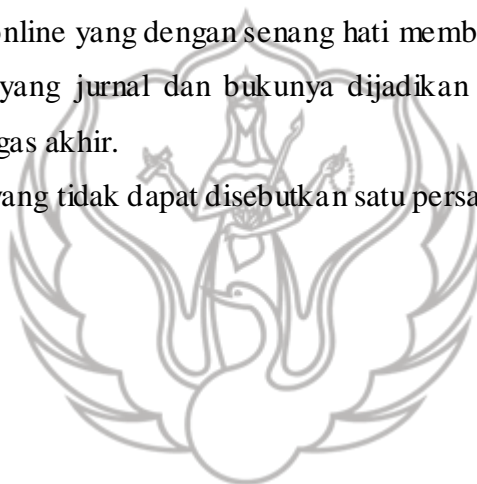
Gia Meidina Refa Zanela
NIM 1610218124

UCAPAN TERIMAKASIH

Berakhirnya tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, baik di dalam institusi, maupun orang-orang terdekat. Penulis secara khusus mengucapkan terimakasih kepada :

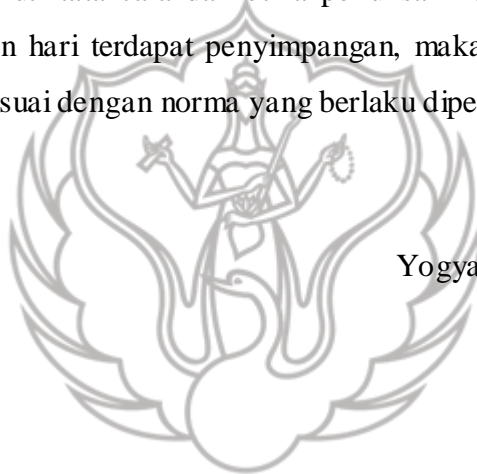
1. Allah SWT, Tuhan Semesta Alam.
2. Kedua Orangtuaku, Mohamad Taufik dan Sri Sulistyani, yang penuh kasih sayang dalam memberikan semangat, doa, bantuan, dan juga didikan.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor ISI Yogyakarta.
4. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, selaku Ketua Jurusan Desain.
6. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Indiria Maharsi, M.Sn, selaku dosen wali selama masa studi.
8. Drs. Wibowo, M.Sn, selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar membantu, membimbing, mengingatkan dan mengarahkan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
9. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn, selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar membantu, membimbing dan mengarahkan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
10. FX. Widyatmoko, S.sn., M.Sn, selaku cognate, atas saran, kritik, dan juga bimbingan yang bermanfaat sekali sehingga perancang termotivasi untuk lebih baik lagi kedepannya.
11. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, atas semua ilmu, kebaikan, dan juga motivasinya, terutama Bapak Drs. Aznar Zacky, M.Sn selaku dosen handal dalam bidang ilustrasi yang banyak mengajarkan tentang teknik-teknik yang sangat bermanfaat bagi proses perancangan tugas akhir ini.
12. Mamiku, Almh. Siti Soenaikhah.
13. Kakaku, Dea Gustina, yang banyak sekali membantu selama berada di Yogyakarta.

14. Sahabat Baqilku, Sekar, Desti, Sasa, dan Galuh, yang banyak sekali memberikan dukungan, bantuan, serta dengan senang hati menjadi tempat berkeluh kesah.
15. *Moodbooster*ku saat ini Dede Dwiyanasyah, yang selalu senang hati membantu dan menyemangati.
16. Teman-temanku grup “ikhlas”, Magda dan kawan kawan, yang maha asik dalam berbagai hal terutama saat *Dragon Ball*.
17. Warung mbak sawah, capjay dan sop ayam ajaib.
18. Rebecca, teman menerjang berbagai macam badai.
19. Teman-teman ISI Yogyakarta terutama DKV angkatan 2016 “Kidang Alas”, atas kenangan manis yang diberikan selama masa perkuliahan.
20. Asia Khali, Paci, Menik, Kinoi, Dylan, Ammer, selaku tim hore.
21. Teman-teman online yang dengan senang hati membantu proses wawancara.
22. Seluruh pihak yang jurnal dan bukunya dijadikan sebagai sumber referensi perancangan tugas akhir.
23. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KOTA LAMA SEMARANG SEBAGAI
PENUNJANG MEDIA INFORMASI WISATA, perancangan ini dibuat untuk
melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh
yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di
lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau
instansi manapun, kecuali pada bagian sumber informasi yang digunakan sebagai
acuan telah mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah secara lazim.
Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan, maka saya bersedia menerima
sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi ini.



Yogyakarta, 17 Desember 2020

Gia Meidina Refa Zanela
NIM 1610218124

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan dibawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Gia Meidina Refa Zanela

NIM : 1610218124

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KOTA LAMA SEMARANG SEBAGAI PENUNJANG MEDIA INFORMASI WISATA. penulis memberikan hak kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan ke bentuk lain, mengelolanya, dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan *royalti* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau perancang. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 17 Desember 2020

Gia Meidina Refa Zanela

NIM 1610218124

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KOTA LAMA SEMARANG SEBAGAI PENUNJANG MEDIA INFORMASI WISATA

Oleh : Gia Meidina Refa Zanela

NIM : 1610218124

Kota Lama Semarang memiliki peran sangat penting selain sebagai warisan budaya namun juga saksi bisu sejarah masa kolonial lebih dari 2 abad. Peran aktif pemerintah serta beberapa komunitas masyarakat membuat kawasan ini hidup kembali setelah sempat kurang terawat. Kini menjelma menjadi tujuan wisata sejarah yang luar biasa indah. Seluruh bangunan bergaya eropa kuno baik dari eksterior, ornamen, hingga interiornya menambah nilai estetika tersendiri. Tidak heran jika kawasan ini mendapat julukan sebagai “*Little Netherland*”. Namun ternyata tidak sedikit masyarakat belum mengenal kawasan ini dengan baik. Selama ini informasi yang beredar mengenai Kota Lama Semarang melalui media cetak maupun elektronik hanya sebatas pengetahuan sekilas saja. Hal ini dinilai kurang maksimal, terlebih generasi muda sekarang kurang begitu menyadari pentingnya melestarikan cagar budaya khususnya Kota Lama Semarang.

Permasalahan tersebut melatarbelakangi perancangan buku ilustrasi Kota Lama Semarang sebagai media penunjang informasi wisata. Dikemas dengan teknik *digital drawing* yang menampilkan bangunan serta suasana di sekitar Kota Lama Semarang. Divisualkan secara ringan namun dapat membangun ruang imajinasi pembaca. Sehingga diharapkan akan menjadi media yang mampu menambah minat wisatawan dalam dan luar Kota Semarang untuk mengunjungi kawasan tersebut. Serta menambah wawasan masyarakat khususnya generasi muda untuk lebih mengenal dan melestarikan warisan budaya.

Kata kunci : Buku ilustrasi, Ilustrasi, Kota Lama Semarang, Wisata Sejarah, Media Informasi.

ABSTRACT

THE DESIGN OF SEMARANG OLD CITY ILLUSTRATION BOOK AS A TOURISM INFORMATION SUPPORTING MEDIA

By : Gia Meidina Refa Zanela

NIM : 1610218124

Semarang Old City has a very important role in addition to being a cultural heritage but also a silent witness to the history of colonial times more than 2 centuries. The active role of the government and some community communities made this area come back to life after it was poorly maintained. Now it is transformed into an extraordinary historical tourist destination. All ancient European-style buildings from exterior, ornaments, to interior add their own aesthetic value. No wonder this area got the nickname as "Little Netherland". But it turns out that not a few people do not know this area well. So far, the information circulating about The Old City of Semarang through print and electronic media is only limited to fleeting knowledge. This is considered less than maximum, especially the younger generation is now less aware of the importance of preserving cultural heritage, especially the Old City of Semarang.

The problem is behind the design of Semarang old city illustrated book as a supporting media for tourism information. Packed with digital drawing techniques that display the buildings and atmosphere around The Old City of Semarang. Lightly visualized but able to build the reader's imagination space. So it is expected to be a medium that can increase the interest of tourists in and outside the city of Semarang to visit the area. As well as adding insights to the community, especially the younger generation to better know and preserve cultural heritage.

Keyword: Illustration Book, Illustration , Semarang Old City, Heritage Tourism, Information Media.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
<i>Quotes</i>	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
F. Metode Perancangan.....	4
G. Metode Analisis Data	5
H. Definisi Operasional.....	6
I. Sistematika Perancangan	7
J. Skematika Perancangan.....	9
BAB II.....	10
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	10
A. Tinjauan Perancangan	10
1. Pengertian Perancangan	10
2. Kategori Proses Perancangan.....	10
B. Tinjauan Buku Ilustrasi	11
1. Pengertian Buku Ilustrasi	11
2. Sejarah Perkembangan Buku ilustrasi	11
3. Manfaat dan Fungsi Media Buku dengan konten ilustrasi.....	12

C. Tinjauan Buku	13
D. Tinjauan Ilustrasi.....	14
1. Pengertian Ilustrasi.....	14
2. Tujuan Ilustrasi	15
3. Teknik-teknik ilustrasi	15
E. Tinjauan Warna.....	16
F. Tipografi.....	17
G. Tinjauan Layout	18
H. Tinjauan Kota Lama Semarang.....	19
I. Data Visual Observasi Kota Lama Semarang.....	25
J. Analisis Data.....	30
K. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	31
BAB III.....	34
KONSEP PERANCANGAN.....	34
A. Konsep Media.....	34
1. Tujuan Media	34
2. Strategi Media.....	34
B. Konsep Kreatif.....	35
1. Tujuan Kreatif	35
2. Strategi Kreatif	35
3. Program Kreatif.....	36
4. Biaya Kreatif	51
BAB IV	52
VISUALISASI	52
A. Studi Visual	52
1. Unsur Ilustrasi Kota Lama Semarang	52
2. Unsur Warna	53
3. Tipografi.....	54
4. Layout	55
B. Final Artwork Buku Ilustrasi.....	62
C. Media Pendukung.....	71
BAB V.....	74

PENUTUP	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. “The Tailor of Gloucester, Beatrix Potter 1903”	12
Gambar 2.2. Ilustrasi Seniman Korea Selatan, Kim Jung Gi.....	16
Gambar 2.3. Warna RGB dan CMYK	17
Gambar 2.4. Peta Kota lama Semarang tahun 1720.....	21
Gambar 2.5. Kondisi Spiegel Kota Lama Semarang 2014 sebelum revitalisasi... 22	
Gambar 2.6. Gereja Blenduk	25
Gambar 2.7. Spiegel bar and Bistro	26
Gambar 2.8. Gedung Marba	26
Gambar 2.9. Gedung Asuransi Jiwasraya	26
Gambar 2.10. Gedung Marabunta	27
Gambar 2. 11. Bangunan “Monggo Dahar”.....	27
Gambar 2.12. Suasana Kota Lama Semarang.....	27
Gambar 2.13. Jembatan “Mberok”.....	28
Gambar 2.14. Suasana Kota Lama Semarang.....	28
Gambar 2.15. Gedung Bank Mandiri.....	28
Gambar 2.16. Kantor Pos Besar, Johar	29
Gambar 2.17. Trotoar Kota Lama Semarang	29
Gambar 2.18. Fasilitas Kota Lama Semarang.....	29
Gambar 3.1. format ukuran buku	37
Gambar 3.2. Contoh Tone Warna	46
Gambar 3.3. Contoh gaya ilustrasi “charming-amsterdam”	47
Gambar 3.4. Contoh ilustrasi “Marseile, La Nadracue De Montredon”	47
Gambar 3.5. Font Yellow tail, Caveat, Lato	48
Gambar 3.6. Contoh alternatif Layout Buku Ilustrasi.....	49
Gambar 3.7. Referensi Layout buku, “Tine and The Faraway Mountain”	49
Gambar 3. 8. Contoh Finishing Buku dengan Jillid Hardcover	50
Gambar 4. 1. Penjaringan Ide dan Sketsa.....	52
Gambar 4. 2. Hasil Clean up - Outline Ilustrasi	53

Gambar 4. 3. Color Palette dan Pemberian Warna Ilustrasi.....	54
Gambar 4. 2 Alternatif Layout Cover buku depan dan belakang.....	55
Gambar 4. 5. Halaman Pembuka-halaman 6	56
Gambar 4. 6. Layout Isi Buku Halaman 7-14	57
Gambar 4. 7. Layout Isi Buku Halaman 15-22	58
Gambar 4. 8. Layout Isi Buku Halaman 22-30	59
Gambar 4. 9. Layout Isi Buku Halaman 31-38	60
Gambar 4. 10. Layout Isi Buku Halaman 39-46	61
Gambar 4. 11. Layout Halaman 47-49 biografi penulis.....	62
Gambar 4 .12. Desain Cover Buku Terpilih.....	62
Gambar 4. 13. Halaman Cover Dalam, Pembuka - halaman 2	63
Gambar 4. 14. Isi Buku Halaman 7-10.....	64
Gambar 4. 15. Isi Buku Halaman 11-18.....	65
Gambar 4. 16. Isi Buku Halaman 19-26.....	66
Gambar 4. 17. Isi Buku Halaman 27-34.....	67
Gambar 4. 18. Isi Buku Halaman 35- 42.....	68
Gambar 4. 19. Isi Buku Halaman 43-49,Biografi Penulis	69
Gambar 4. 20. Mockup Buku Ilustrasi, Cover depan dan belakang.....	70
Gambar 4. 21. Mockup Buku Ilustrasi, Isi Buku	70
Gambar 4. 22. Contoh, Media Pendukung, Pembatas Buku	71
Gambar 4. 23. Contoh Media Pendukung, Postcard	71
Gambar 4. 24. Contoh Media Pendukung, Stiker	72
Gambar 4. 25. Contoh Desain Media Pendukung, Poster Buku	72
Gambar 4 26. Contoh Desain Media Pendukung, Totebag.....	73
Gambar 4. 27. Contoh Desain Media Pendukung, Brosur Lipat.....	73
Gambar 4. 28. Contoh Desain Media Pendukung, Backdrop	74
Gambar 4. 29. Contoh Desain Media Pendukung, <i>Roll Banner Indoor</i>	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Konten Isi Buku Ilustrasi	46
Tabel 3. 2. Biaya Kreatif Cetak <i>Offset</i> Buku Ilustrasi.....	49
Tabel 3. 3. Biaya Kreatif Media Pendukung	50
Tabel 3. 4. Biaya Kreatif Bedah Buku/Peluncuran Buku	51
Tabel 3. 5. Jadwal Perancangan	52

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan sebuah Negara berkembang, beriklim tropis dengan jumlah penduduk terbesar ke-4 setelah China, India dan Amerika Serikat. Terlepas dari itu, Indonesia nyatanya memiliki banyak pesona dan keunikan tersendiri. Terdapat ribuan pulau dari Sabang hingga Merauke serta beraneka ragam kekayaan alam, budaya, agama, ras, suku, bahasa, hingga sejarah. Tidak heran jika Negara ini menjadi salah satu destinasi wisata yang banyak dikunjungi oleh para wisatawan, baik lokal hingga internasional. Karena hal itulah kepariwisataan Indonesia menjadi salah satu sektor ekonomi yang paling diunggulkan. Setiap Provinsi atau Kota masing-masing memiliki pesona dan ciri khas wisatanya sendiri seperti, Bali, Yogyakarta, Bandung, Jakarta dan tak terkecuali Semarang.

Semarang adalah Ibu kota Provinsi Jawa Tengah, sebuah kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia setelah Jakarta, Surabaya, Medan, dan Bandung. Selain sebagai kota industri dan bisnis, nyatanya kota ini menyimpan begitu banyak keunggulan dan keunikan pada sektor pariwisatanya. Bahkan pada tahun 2008, Kota Semarang pernah menduduki peringkat ke-4 kategori kota pariwisata terbaik di Indonesia dalam *Event "Yokatta Wonderful Indonesia Tourism Award"*. Hal tersebut memicu pemerintah Kota Semarang untuk terus berbenah dan memberikan fasilitas terbaik dalam hal penataan kota. Ada puluhan tempat wisata yang hingga kini menjadi andalan wisatawan untuk dikunjungi. Beberapa diantaranya adalah Sampokong, Pantai Marina, Lawang Sewu, Goa Kreo, dan Waduk Jatibarang. Namun ada tempat yang tak kalah unik yakni Kawasan Kota Lama Semarang.

Kawasan Kota Lama Semarang memiliki peran sangat penting selain sebagai warisan budaya namun juga saksi bisu sejarah masa kolonial lebih dari 2 abad. Kawasan seluas 31 hektar ini sudah ada semenjak kurang lebih abad ke 17 sebagai pusat perdagangan. Peran aktif pemerintah serta beberapa komunitas masyarakat membuat kawasan ini hidup kembali setelah sempat

kurang terawat. Kini menjelma menjadi tujuan wisata sejarah yang luar biasa indah terlebih saat sore menjelang malam hari. Hampir sebagian bangunan gedung di sana aktif digunakan, seperti Marabunta, Gereja Blenduk, Jembatan Berok, Pabrik Rokok “Praoe Layar”, hingga Gedung Asuransi Jiwasraya. *Seluruh bangunan bergaya eropa kuno* baik dari eksterior, ornamen, hingga interiornya menambah nilai estetika tersendiri. Tidak heran jika kawasan ini mendapat julukan sebagai “*Little Netherland*” atau miniatur Belanda. Beragam aktivitas bisa dilakukan wisatawan mulai dari jalan-jalan santai, belajar sejarah, belanja barang antik, hingga mencicipi kuliner. Sejauh ini wisatawan hanya dikenakan tarif parkir kendaraan saja jika berkunjung. Selain itu juga, akses menuju lokasi sangat mudah untuk dijangkau.

Namun ternyata tidak sedikit wisatawan baik dari dalam maupun luar Kota Semarang yang belum begitu mengenal kawasan ini dengan baik. Selama ini informasi yang beredar mengenai profil Kota Lama Semarang melalui media cetak maupun elektronik hanya sebatas pengetahuan sekilas saja. Bahkan dalam *website* profil kota milik pemerintah Kota Semarang sendiri dinilai kurang maksimal karena tidak menyangkut kepariwisataan Kota Lama Semarang secara utuh. Terlebih saat ini, generasi muda kurang begitu menyadari pentingnya melestarikan budaya dan mengenal sejarah khususnya Kota Lama Semarang.

Maka dari itu perancang baranggapan perlu adanya sebuah media penunjang informasi wisata berupa buku ilustrasi tentang Kota Lama Semarang. Sebuah terobosan baru dan belum pernah dibuat sebelumnya menyangkut ide kreatif yang unik dan menarik. Target *audience* akan lebih tertarik dengan buku berkarakter gambar dibandingkan dengan hanya berbentuk redaksional (teks) saja. Buku dinilai memiliki kelebihan tersendiri yaitu mudah dibawa kemana-mana, mudah didapatkan, dan jauh lebih akurat. Dikemas dengan teknik ilustrasi digital yang menampilkan bangunan serta suasana di sekitar Kota Lama Semarang. Divisualkan secara ringan namun dapat membangun ruang imajinasi pembaca. Sehingga diharapkan akan menjadi media yang mampu menambah minat wisatawan dalam dan luar Kota Semarang untuk mengunjungi kawasan tersebut. Serta menambah wawasan

masyarakat khususnya generasi muda untuk lebih mengenal dan melestarikan warisan budaya.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas, dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu :

Bagaimana merancang buku ilustrasi Kota Lama Semarang sebagai media informasi wisata yang menarik dan komunikatif ?

C. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan perancangan ini adalah untuk :

1. Memberikan informasi tentang Kota Lama Semarang dengan cara yang menarik. Menampilkan gedung-gedung kuno menggunakan teknik ilustrasi *digital drawing* dengan harapan pembaca akan merasa terhibur dan menyukai visualisasi yang ditampilkan dari halaman ke halaman.
2. Memberikan visualisasi ilustrasi dengan cara yang komunikatif. Meskipun buku ini berkonten ilustrasi namun pembaca diharapkan dapat memahami dan mengerti akan pesan yang disampaikan, serta akan mengikuti dan melaksanakan segala anjuran berwisata di lokasi tersebut.

D. Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah yang terlalu luas dan agar lebih memudahkan dalam proses perancangan. Ada beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Hanya memfokuskan pada visualisasi ilustrasi bangunan di sekitar Kota Lama Semarang sebagai objek perancangan.
2. Menggunakan ilustrasi digital 2 dimensi berbasis cetak.

E. Manfaat Perancangan

1. Perancang
Mengimplentasikan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan dan menambah wawasan tentang proses perancangan buku ilustrasi.

2. Lembaga dan Program studi DKV

Dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi dan juga referensi para akademisi mengenai perancangan buku ilustrasi dalam ruang lingkup desain komunikasi visual. Serta menjadi koleksi lembaga yang bermanfaat agar kedepannya muncul ide-ide media penunjang informasi wisata yang lebih baik.

3. Masyarakat

Melalui buku ilustrasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan akan warisan budaya serta menambah minat masyarakat terlebih generasi muda untuk mengunjungi kawasan wisata Kota Lama Semarang.

F. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Primer

Data primer meliputi survei data yang akurat mengenai Kota Lama Semarang mulai dari sejarah, profil, dan letak wilayahnya melalui berbagai sumber.

b. Sekunder

Pengumpulan data visual kawasan Kota Lama Semarang seperti foto bangunan.

2. Metode pengumpulan data

a. Observasi

Melakukan observasi atau pengamatan secara langsung ke kawasan wisata Kota Lama Semarang.

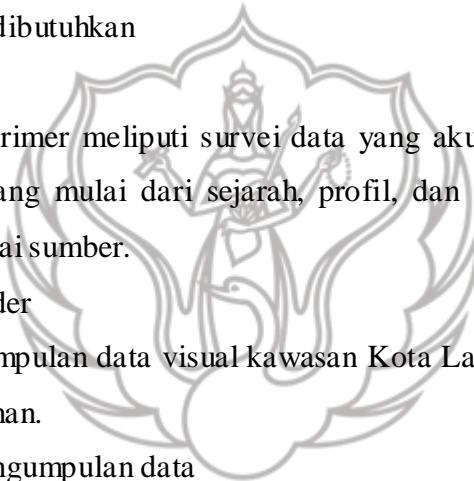
b. Dokumentasi

Mengambil beberapa data visual kawasan wisata Kota Lama Semarang berupa foto bangunan kuno.

c. Wawancara

Mencari narasumber ahli yang mengerti betul tentang sejarah khususnya Kota Lama Semarang supaya memperoleh data yang akurat.

d. Kajian Pustaka



Mencari sumber data relevan yang berhubungan dengan ilustrasi, teori, maupun perancangan yang dilakukan sebelumnya melalui media perantara buku, makalah hingga berbagai sumber termasuk internet.

3. Instrumen Perancangan

a. Perancang

Perancang memahami betul strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi agar bisa berjalan dan terlaksanakan dengan baik.

b. Buku referensi

Berupa makalah, skripsi perancangan yang memiliki tema serupa, buku yang memuat teori-teori, sejarah, dan buku *style* ilustrasi.

c. Komputer / Laptop

Sebagai perangkat utama dalam membuat ilustrasi digital, layout serta memudahkan mencari referensi, teori, menyimpan data, maupun mengetik laporan, dan mengedit hasil karya.

d. Pen tab

Digunakan sebagai penunjang teknik pembuatan ilustrasi digital *hand drawing*.

e. Kamera

Digunakan untuk keperluan dokumentasi dan mengumpulkan foto-foto bangunan di kawasan Kota Lama Semarang saat observasi.

f. Ponsel

Merekam audio wawancara bersama dan sebagai alat komunikasi bersama narasumber.

G. Metode Analisis Data

Metode analisis data dalam perancangan ini menggunakan analisis SWOT (*Strenghts, Weaknesses, Opportunities, Threats*). Metode ini digunakan untuk membantu mengukur kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman dari perancangan buku ilustrasi nantinya.

H. Definisi Operasional

1. Perancangan

Perancangan secara garis besar merupakan suatu kegiatan dalam membuat kerangka desain teknis berdasarkan ide dan konsep. Perancangan memang sangat penting di dunia desain, supaya karya yang diciptakan lebih matang dalam pelaksanaannya.

2. Media Informasi

Media informasi merupakan alat atau perantara komunikasi guna menyampaikan sebuah pesan berdasarkan data dan fakta yang ada sehingga memiliki manfaat kepada para penerimanya.

3. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi, secara umum diartikan sebagai sebuah buku yang menampilkan hasil pemikiran, ide serta tulisan yang divisualisasikan atau ditampilkan dalam wujud gambar. Buku dengan konten ilustrasi ini memiliki banyak variasi teknik, mulai dari tampilan fotografi, drawing, lukisan hingga tata rupa seni lainnya yang dimaksudkan untuk memperjelas suatu informasi atau cerita.

4. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan karya seni berupa gambar yang bermanfaat untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan tertentu secara konsep visual. Seiring berkembangnya zaman, ilustrasi ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung sebuah cerita, tetapi juga dapat menghiasi suatu ruang kosong.

5. Kota Lama Semarang

Kawasan Kota Lama Semarang merupakan kawasan cagar budaya yang dijadikan sebagai tempat wisata bertema sejarah terbuka untuk khalayak umum. Memiliki peran sangat penting sebagai saksi bisu sejarah masa kolonial lebih dari 2 abad. Kawasan seluas 31 hektar ini sudah ada semenjak kurang lebih abad ke 17 sebagai pusat perdagangan.

I. Sistematika Perancangan

Di perlukan langkah-langkah yang sistematis agar tujuan dari perancangan dapat terwujud. Rangkaian metode perancangan yang nantinya dibuat adalah deduktif dari pengertian umum menjadi khusus. Pengumpulan data sumber terpusat di dalam wilayah kota Semarang. Untuk mendapatkan perancangan Buku Ilustrasi yang bersifat menarik, dan komunikatif, sehingga membutuhkan beberapa langkah diantaranya :

BAB I. Pendahuluan

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

BAB II. Identifikasi dan Analisis

- A. Tinjauan Perancangan
- B. Tinjauan Buku Ilustrasi
- C. Tinjauan Buku
- D. Tinjauan Ilustrasi
- E. Tinjauan Warna
- F. Tinjauan Layout
- G. Tinjauan Tipografi
- H. Tinjauan Seputar Kota Lama Semarang
- I. Data Visual
- J. Analisis Data
- K. Kesimpulan

BAB III. Konsep Perancangan

- A. Konsep Media
 1. Tujuan Media



2. Strategi Media

a. Media Utama

b. Media Pendukung

B. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif

2. Strategi Kreatif

3. Program Kreatif

4. Biaya Kreatif

BAB IV. Visualisasi

A. Studi Visual Unsur Ilustrasi

1. Bangunan Kota Lama Semarang

2. Warna

3. Tipografi

B. Layout Buku Keseluruhan

C. Final Artwork Buku Ilustrasi

D. Media Pendukung

BAB V. Penutup

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



J. Skematika Perancangan

