

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGALAMAN
MENGUNAKAN WAHANA DI GEMBIRA LOKA
ZOO YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh:

**Aulita Githa Fitri
NIM: 1510152124**

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGALAMAN
MENGUNAKAN WAHANA DI GEMBIRA LOKA
ZOO YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh:

**Aulita Githa Fitri
NIM: 1510152124**

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 PENGALAMAN MENGGUNAKAN WAHANA DI GEMBIRA LOKA ZOO YOGYAKARTA diajukan oleh AULITA GITHA FITRI, NIM 1510152124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241). telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 April 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Asnar Zaeky, M.Sn.

NIP 19570807 198503 1 003/NIDN 0007085715

Pembimbing II/Anggota

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003/NIDN 0025118007

Cognate/Anggota

FX. Wid/atmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19750710 200501 1 001/NIDN 0010077504

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

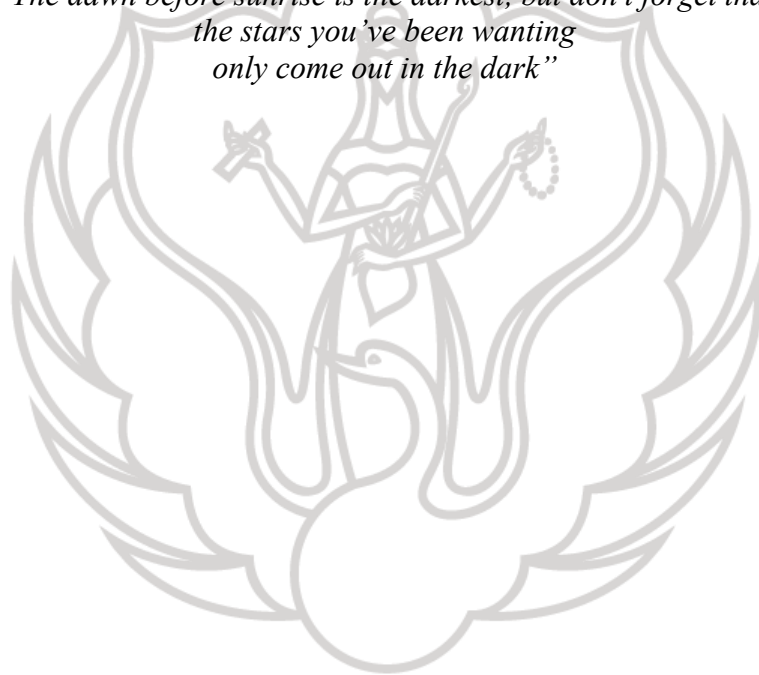
NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Dr. Timbel Rahario, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001 /NIDN 0008116906

LEMBAR PERSEMBAHAN

*To my parents, to all my friends
the people who I can rely to, 7 amazing men
and a man who taught me
“The dawn before sunrise is the darkest, but don't forget that
the stars you've been wanting
only come out in the dark”*



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulita Githa Fitri
Tempat, Tanggal Lahir : Tanjung Redeb, 11 Februari 1997
Nomor Induk Mahasiswa : 1510152124

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGALAMAN MENGGUNAKAN WAHANA DI GEMBIRA LOKA ZOO YOGYAKARTA** merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan, maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 20 Maret 2021



Aulita Githa Fitri

NIM: 1510152124

**LEMBAR PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : Aulita Githa Fitri
NIM : 1510152124
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Penciptaan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir penciptaan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGALAMAN MENGGUNAKAN WAHANA GEMBIRA LOKA ZOO YOGYAKARTA**. Dengan demikian, penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Dengan demikian, pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 20 Maret 2021



Aulita Githa Fitri

NIM: 1510152124

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan untuk kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang memberikan kesehatan baik fisik maupun rohani, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGALAMAN MENGGUNAKAN WAHANA GEMBIRA LOKA ZOO YOGYAKARTA**. Tugas Akhir Perancangan ini merupakan salah satu syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis berharap perancangan ini menjadi bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai salah satu pendukung media promosi wahana Gembira Loka Zoo bagi anak-anak. Akhir kata, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan penelitian ini.

Yogyakarta, 20 Maret 2021



Aulita Githa Fitri
NIM: 1510152124

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan laporan penelitian ini penulis menyadari tanpa adanya dukungan, doa dan bantuan dari berbagai pihak, penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah membimbing saya selama masa kuliah saya, mulai dari semester awal hingga Tugas Akhir.
5. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. selaku Dosen pembimbing I saya yang telah memberikan arahan, bimbingan dan kesempatan bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini, dan selalu mendukung saya.
6. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing Tugas Akhir dan mendukung saya.
7. Segenap dosen pengajar, karyawan, dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah berjasa.
8. Kedua orang tua saya yang selalu mendoakan, mengerti dan mendukung apa yang saya cita-citakan.
9. Sahib-sahib ku DBLSQD, Friza, Pus, Seina, Rini, Rut, terutama Rini dan Friza yang selalu menemani saya ke tempat penelitian saya dan semua teman kampusku yang unik-unik Resa, Fahriza. Teman-teman di luar kampus Bila, Musa. Teman twitter ku Avi, Marwa, Feby, Jei, kak Mul. Alm. Pak Buyung, bapak kost saya.
10. Untuk semua yang sedang berjuang mempertahankan hidup dan masih *struggling, it will pass like a winter; dear my friend.*

ABSTRAK

Buku ilustrasi ini bertujuan sebagai media yang tepat untuk memperkenalkan wahana-wahana Gembira Loka Zoo yang menargetkan anak-anak. Media Promosi Gembira Loka Zoo terhadap wahana nya dirasa kurang efektif dan kurang menjangkau untuk anak-anak, mengingat media promosi mereka yang memakai website dan brosur. Tema buku ilustrasi wahana ini tentunya sangat menarik untuk diangkat, mengingat buku anak biasanya terdapat banyak ilustrasi nya, dan teks sebagai penerjemah ilustrasi. Buku ilustrasi selain memiliki nilai seni yang indah, tentunya bisa memberikan suatu informasi atau hiburan.

Perancangan Buku Ilustrasi Pengalaman Menggunakan Wahana di Gembira Loka Zoo Yogyakarta ini diharapkan bisa memperkenalkan sekaligus mendorong anak untuk tertarik dengan wahana-wahana yang ada di Gembira Loka Zoo. Tentunya buku ini diharapkan bisa menjadi salah satu media promosi wahana Gembira Loka Zoo yang tepat untuk anak-anak.

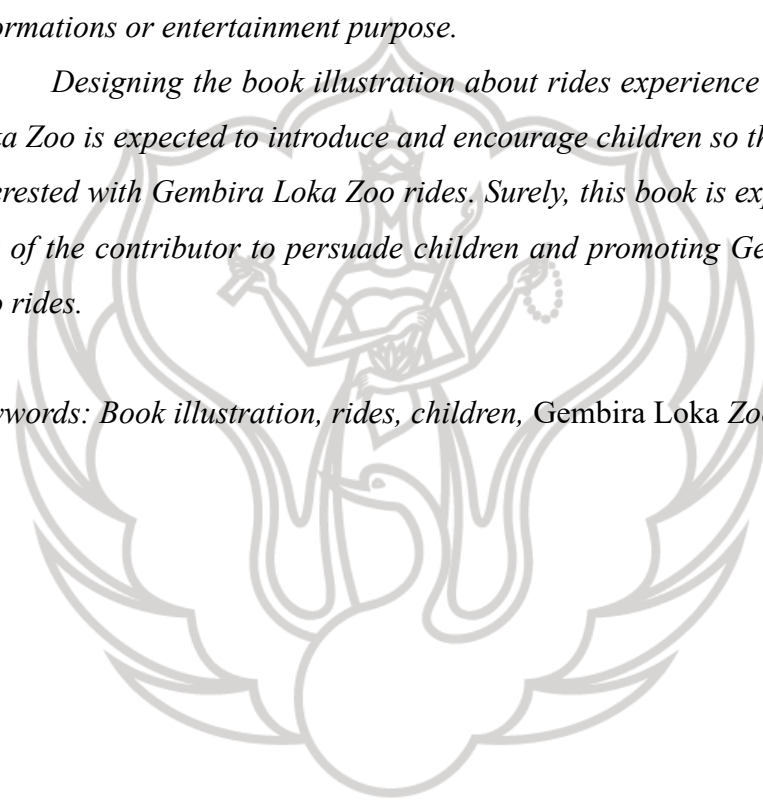
Kata kunci: Buku ilustrasi, wahana, anak, Gembira Loka Zoo

ABSTRACT

The book illustration aims to be introduce media about the rides at Gembira Loka Zoo which is targetting children. Gembira Loka Zoo's media promotion of their rides are less effective and less reachable for kids, reflecting their media promotions are using website and brochure. This book illustration is fascinating to discussed when majority of children's book has so many illustrations and texts as translating the illustrations. The book illustrations, apart from having the artistic value, it surely can gives informations or entertainment purpose.

Designing the book illustration about rides experience in Gembira Loka Zoo is expected to introduce and encourage children so they could be interested with Gembira Loka Zoo rides. Surely, this book is expected to be one of the contributor to persuade children and promoting Gembira Loka Zoo rides.

Keywords: Book illustration, rides, children, Gembira Loka Zoo



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional	5
G. Metode Perancangan	6
H. Skematika Perancangan	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	9
A. Identifikasi Data Verbal dan Visual	9
B. Analisis	27
C. Analisis Kesimpulan	29
BAB III KONSEP DESAIN	30
A. Tinjauan Kreatif	30
B. Strategi Kreatif	31
C. Program Kreatif	36
BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN	46
A. Data Visual	46
B. Studi Karya Ilustrasi	50

C. Ilustrasi Halaman Isi	73
D. Media Pendukung.....	132
BAB V PENUTUP	138
A. Kesimpulan	138
B. Saran.....	139
HASIL SURVEI ONLINE.....	140
DAFTAR PUSTAKA.....	145
LAMPIRAN.....	148



DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1. Ilustrasi <i>Please Come to Our Crowded House For Kimchi</i>	9
Gambar. 2. Buku ilustrasi <i>Topsy and Tim's Birthday Party</i>	10
Gambar. 3. Ilustrasi dan <i>palette Maggie and the Summer Vacation</i>	11
Gambar. 4. Skala <i>chromatic tuning fork</i>	12
Gambar. 5. Contoh desain Tipografi untuk anak	13
Gambar. 6. Buku semi-fiksi <i>The Kite Runner</i>	15
Gambar. 7. Cergam <i>Si Mila</i>	18
Gambar. 8. Penggalan cerita buku komik <i>Kimetsu no Yaiba</i>	19
Gambar. 9. Penggalan cerita <i>web comic Homestuck</i>	19
Gambar. 10. Kawasan Gembira Loka Zoo	21
Gambar. 11. Kawasan Gembira Loka Zoo	21
Gambar. 12. Kebun Gembira Loka Zoo	46
Gambar. 13. Perahu Katamaran.	46
Gambar. 14. Kereta Taring	46
Gambar. 15. Suasana Gembira Loka Zoo.....	46
Gambar. 16. Referensi buku ilustrasi	47
Gambar. 17. <i>Font 5 Years Old</i>	48
Gambar. 18. <i>Font Twisted System</i>	48
Gambar. 19. <i>Font Grinched</i>	49
Gambar. 20. Referensi karakter Tyas	50
Gambar. 21. Sketsa karakter Tyas	50
Gambar. 22. Karakter Tyas.....	51
Gambar. 23. Karakter Boo di <i>Monster inc.</i>	51
Gambar. 24. <i>Design Sketch Kiki</i>	52
Gambar. 25. <i>Design final Kiki</i>	52
Gambar. 26. Referensi Karakter Aji	53
Gambar. 27. Sketsa Aji dan karya jadi	53
Gambar. 28. Referensi ibu, sketsa dan hasil jadi.....	54
Gambar. 29. Referensi ayah, sketsa dan hasil jadi	55

Gambar. 30. Referensi ibu guru, sketsa dan hasil jadi	56
Gambar. 31. Referensi ibu penjual, sketsa dan hasil jadi.....	57
Gambar. 32. Referensi penjual tiket, sketsa dan hasil jadi.....	58
Gambar. 33. Referensi ibu sosialita, sketsa dan hasil jadi	59
Gambar. 34. Referensi Diana, sketsa dan hasil jadi	60
Gambar. 35. Referensi anak 1, sketsa dan hasil jadi	61
Gambar. 36. referensi anak 2, sketsa dan hasil jadi	62
Gambar. 37. Referensi anak 3 dan sketsa.....	63
Gambar. 38. <i>Design</i> karakter akhir anak 3	63
Gambar. 39. Referensi anak 4 dan sketsa.....	64
Gambar. 40. Referensi anak 5, sketsa dan hasil jadi	65
Gambar. 41. Referensi anak 6, sketsa dan hasil jadi	66
Gambar. 42. Referensi anak 7, sketsa dan hasil akhir.....	67
Gambar. 43. Referensi Petugas 1, <i>sketch</i> dan hasil akhir.....	68
Gambar. 44. Referensi Petugas 2, <i>sketch</i> dan hasil akhir.....	69
Gambar. 45. Referensi Petugas 3	70
Gambar. 46. <i>Sketch</i> dan hasil akhir petugas 3.....	70
Gambar. 47. Referensi Petugas 4, <i>sketch</i> dan hasil akhir.....	71
Gambar. 48. Referensi Petugas 5, <i>sketch</i> dan hasil akhir.....	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebun Binatang Gembira Loka atau disebut dengan Gembira Loka *Zoo*, atau Gembira Loka merupakan satu-satunya kebun binatang yang terletak di Yogyakarta yang berlokasi di Jalan Kebun Raya No.2 Yogyakarta. Gembira Loka *Zoo* dulunya dinamakan Kebun Rojo dan didirikan atas perintah dari Sri Sultan Hamengku Buwono VIII. Awalnya didirikan sebagai tempat rekreasi untuk masyarakat Yogyakarta, hingga pembangunannya diwujudkan oleh Sri Sultan Hamengku Buwono IX, dibantu Ir. Karsten yang merupakan arsitek berkebangsaan Belanda. Kebun Rojo berlokasi di barat sungai Winogo karena tempatnya yang strategis, namun pembangunan terpaksa dihentikan sementara karena Perang Dunia ke-II.

Usai Perang Dunia ke-II, pada tahun 1949, ibukota yang tadinya Yogyakarta kembali ke Jakarta. Kemudian, pada tahun 1953 dibangunlah Yayasan Gembira Loka Yogyakarta, berdasarkan akta notaris RM. Wiranto No.11 pada tanggal 10 September 1953. Ketua Yayasan Gembira Loka saat itu adalah Sri Paduka KGPAA Paku Alam VIII, oleh karena itu, pembangunan Kebun Rojo dapat dilanjutkan.

Kemudian, pada tahun 1959, KGPAA Paku Alam VIII mengajukan Tirtowinoto agar bisa melanjutkan pembangunan Gembira Loka *Zoo*. Beliau dipilih karena kecintaannya terhadap alam dan berniat untuk membangun dan mengembangkan Gembira Loka *Zoo*. Selang beberapa tahun, tepatnya tahun 1978, Gembira Loka *Zoo* memasuki puncak perkembangan. Hal ini disebabkan oleh jasa Pak Tirta yang sudah berkontribusi dalam pemikiran dan pemberian material, maka, Gembira Loka *Zoo* bisa berkembang pesat dan memiliki satwa yang beraneka ragam. Jumlah pengunjung pun menembus 1,5 juta.

Memasuki bulan November 2009, Yayasan Gembira Loka mulai bekerja sama dengan PT. Buana Alam Tirta untuk mengelola dan mengembangkan Gembira Loka *Zoo* baik dalam operasional, perawatan, dan promosi. Di tahun 2019, Gembira Loka *Zoo* tetap menjadi tempat favorit berkunjung keluarga maupun untuk rekreasi di Yogyakarta, dilihat dari hari-

hari biasa yang selalu ramai pengunjung, apalagi pada saat *weekend*, bus-bus pariwisata memenuhi sepanjang pinggir jalan Kebun Raya karena penuhnya tempat parkir. (<https://gembiralokazoo.com/page/sejarah.html> diakses tanggal 12 Februari 2020, pukul 11:32 WIB).

Bukan hanya sebagai kebun binatang, Gembira Loka juga merupakan tempat rekreasi yang memiliki fasilitas yang sangat lengkap, karena terdapat museum, toilet, wi-fi, mushola, *food court*, kapal, perahu, sepeda air, kereta, taman labirin, panggung atraksi, dan lain-lain. Sebelum pintu masuk, biasanya terdapat rombongan orang tua dan anak-anak TK sampai SD yang mengantre di loket tiket atau menunggu dan mengabadikan momen dengan cara berfoto sebelum pintu masuk.

Jenis-jenis hewan yang terdapat di kebun binatang Gembira Loka sangat variatif, mulai dari hewan darat, laut, maupun udara. Beberapa hewan juga diperbolehkan untuk berinteraksi dengan pengunjung, misalnya memberi makan gajah dan rusa, bahkan beberapa bisa dinaiki, seperti gajah dan onta. Namun beberapa hewan juga tidak boleh didekati dan dilarang untuk berinteraksi dengan pengunjung.

Biasanya, pengunjung di Gembira Loka adalah keluarga yang terdiri dari anak-anak dan orang dewasa, rombongan wisatawan dari luar kota, dan rombongan anak-anak didampingi guru dari beberapa sekolah yang mengadakan *field trip*. Mengunjungi kebun binatang secara langsung amatlah efektif untuk pengetahuan tentang hewan karena segalanya yang dapat diakses hanya melalui televisi dan internet, membuat rasa ingin tahu anak-anak semakin berkurang dan tidak memiliki pengalaman secara langsung. Manfaat hebat yang didapatkan anak ketika berkunjung ke kebun binatang adalah dapat mengenal kehidupan alam secara langsung, bermain sambil belajar, mengasah bahasa, mengeksplorasi, berani, dan taat pada aturan.

Selain kebun binatang nya yang menjadi fokus, wahana nya juga mejadi ketertarikan sendiri. Wahana-wahana yang terdapat di Gembira Loka Zoo sangat menarik dan unik, namun, setelah dilihat, media promosi untuk anak nya dirasa kurang dan perlu media yang lebih cocok dengan anak-anak. Media promosi wahana yang dilakukan oleh Gembira Loka Zoo adalah *website* dan

katalog yang kurang menjangkau anak-anak dan dirasa sayang sekali jika promosi untuk anak kurang mendukung pada media promosi wahana.

Rasa ingin tahu anak-anak amatlah tinggi, dan terkadang mereka akan membuktikan hal-hal yang mereka lihat, maka, media yang tepat adalah buku ilustrasi yang sekaligus memberikan persuasi karena buku ilustrasi sangat cocok untuk memecahkan masalah ini. Menurut KBBI, buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebagai halaman. Dan pengertian ilustrasi adalah representasi visual dari sebuah naskah, baik untuk konsep cerita dalam bentuk gagasan ide ataupun naskah tercetak untuk keperluan. Secara garis besar, buku ilustrasi adalah buku yang didalamnya terdapat gambar yang mendukung daya khayal dalam cerita. Didalam buku ilustrasi terdapat banyak gabungan mulai dari isi buku yang berupa teks. Maka dari itu, baiknya buku ilustrasi mampu memberikan maksud dan tujuan yang hendak disampaikan untuk anak-anak, apalagi, media buku sangat mudah untuk ditemukan karena bisa disebarluaskan dan diperbanyak.

Harapan untuk masa mendatang, perancangan buku ilustrasi yang memvisualisasikan pengalaman menggunakan wahana di kebun binatang Gembira Loka Zoo Yogyakarta dengan cerita semi-fiksi ini mampu mempersuasi dan mengedukasi anak-anak dalam menggunakan wahana, menambah wawasan anak terhadap wahana, dan menjadi salah satu media promosi khususnya wahana di Gembira Loka Zoo.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi yang bisa memberikan gambaran dan cerita yang menarik tentang adanya wahana di Gembira Loka Zoo bagi anak-anak?

C. Tujuan Perancangan

Untuk menumbuhkan minat anak-anak dalam mengunjungi dan memakai wahana yang terdapat di kebun binatang Gembira Loka melalui buku

ilustrasi yang memiliki cerita dan gambar yang menarik.

D. Batasan Perancangan

Dalam perancangan ini, dibatasi pada beberapa hal.

1. Lokasi berfokus di Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta.
2. Aktivitas yang didata adalah aktivitas yang bisa dilakukan saat memakai wahana Kebun Binatang Gembira Loka.
3. Media yang dirancang adalah sebuah buku ilustrasi.
4. *Target audience* adalah anak-anak TK sampai SD, rentang umur 5 - 7 tahun yang sehat jasmani dan rohani, mampu membaca, paham instruksi atau petunjuk, mandiri dalam artian bisa menjaga diri tanpa pengawasan orang dewasa, serta mudah mengidentifikasi bentuk dan warna.

E. Manfaat Perancangan

Bagi Masyarakat:

1. Bagi anak TK dan SD

Anak TK dan SD diharapkan bisa terdorong untuk mengunjungi Gembira Loka Zoo, mengenal wahana yang terdapat di tempat terkait dan tertantang untuk merasakan sensasi menyenangkan saat menggunakan wahana di Gembira Loka.

2. Bagi Orang Tua

Mampu membimbing dan mengarahkan anak-anak mereka yang masih TK sampai umur 7 tahun, dalam menggunakan wahana yang terdapat di Gembira Loka Zoo.

3. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat memahami proses perancangan buku ilustrasi sebagai salah satu media perancangan visualisasi yang didukung oleh cerita tentang wahana di kebun binatang Gembira Loka.

4. Bagi Instansi

Instansi diharapkan dapat mengembangkan bidang buku ilustrasi sebagai salah satu bidang Desain Komunikasi Visual.

5. Bagi Masyarakat

Masyarakat, diharapkan dapat membimbing dan memperkenalkan buku ilustrasi kepada anak-anak.

F. Definisi Operasional

Adapun istilah-istilah definisi operasional yang digunakan dalam perancangan ini antara lain adalah:

1. Buku Ilustrasi

Menurut KBBI, buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebagai halaman. Dan pengertian ilustrasi adalah representasi visual dari sebuah naskah, baik untuk konsep cerita dalam bentuk gagasan ide ataupun naskah tercetak untuk keperluan tertentu (Maharsi, 2016 : 16). Secara garis besar, buku ilustrasi adalah buku yang didalamnya terdapat gambar yang mendukung daya khayal dalam cerita.

2. Anak-anak (*early childhood*)

Adalah masa awal manusia yang berkembang mulai dari masa bayi hingga usia lima atau enam tahun dan biasa disebut dengan periode prasekolah. Di masa ini, anak-anak mampu untuk mengidentifikasi angka dan huruf, membaca, menghitung, mematuhi aturan dan aktif bermain bersama teman sebaya.

3. Ilustrasi

Menurut KBBI, ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan, desain) untuk memperjelas isi buku dan karangan.

4. Wahana

Menurut KBBI, wahana adalah sejenis alat, kendaraan, atau sarana yang mengantar untuk mencapai suatu tujuan. Mencapai suatu tujuan disini

dalam artian misalkan suatu tempat, sensasi, dan kepuasan.

5. Kebun Binatang Gembira Loka

Adalah satu-satunya kebun binatang dan tempat rekreasi di Yogyakarta yang memiliki ribuan jenis hewan dan fasilitas yang tergolong lengkap sebagai rekreasi keluarga, belajar atau tempat edukasi anak.

G. Metode Perancangan

1. Data yang diperlukan

a. Data Primer

Data primer bisa didapatkan melalui proses mencari info beberapa wahana yang terkait, observasi tempat, brosur, buku, *website* dan mencoba wahana yang ada sehingga bisa dijadikan materi dan data.

b. Data Sekunder

Data sekunder yang diambil adalah foto dokumentasi tempat, wawancara di lokasi dan data dari internet.

2. Teknik Pengumpulan Data

Mengumpulkan data yang didapat dari buku-buku yang berhubungan dengan perancangan, dokumentasi, data verbal dan data visual yang akan dijadikan patokan atau referensi yang cocok dalam suatu perancangan, serta observasi tempat untuk mendapatkan data lapangan.

3. Metode Analisis Data

Perancangan buku ilustrasi dibuat berdasarkan beberapa pertimbangan antara lain sebagai berikut:

- a. Peluang diterimanya buku ilustrasi untuk mempersuasi anak TK sangatlah besar.
- b. Dipilihnya target *audience* anak TK karena proses pembentukan kepribadian sang anak dimana anak-anak yang sampai berusia 8 tahun memperlihatkan ketertarikan dengan hewan, serangga, bermain panahan, memburu kawan-kawannya, dan sebagian besar melakukan hal-hal yang berani dan baru (Kartono, 2007: 32).

- c. Belum ada media buku ilustrasi yang dibuat untuk menarik minat pengunjung berkunjung ke Gembira Loka, khususnya buku ilustrasi yang menggambarkan wahana yang berpotensi sebagai salah satu daya tarik Gembira Loka selain hewan-hewannya.
- d. Wahana yang termasuk dalam perancangan adalah wahana yang berupa kendaraan, dan tempat pengunjung dapat berinteraksi dengan hewan, tergantung kemauan pengunjung. bukan fasilitas hiburan (panggung, atraksi hewan), dalam artian wahana-wahana yang sudah ditetapkan oleh Gembira Loka *Zoo* sendiri melalui *website* atau brosur mereka.



H. Skematika Perancangan

