

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGALAMAN
MENGGUNAKAN WAHANA DI GEMBIRA LOKA ZOO
YOGYAKARTA



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

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGALAMAN
MENGGUNAKAN WAHANA DI GEMBIRA LOKA ZOO
YOGYAKARTA



Jurnal 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

Jurnal Tugas Akhir 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 (Kode Prodi: 90241), Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

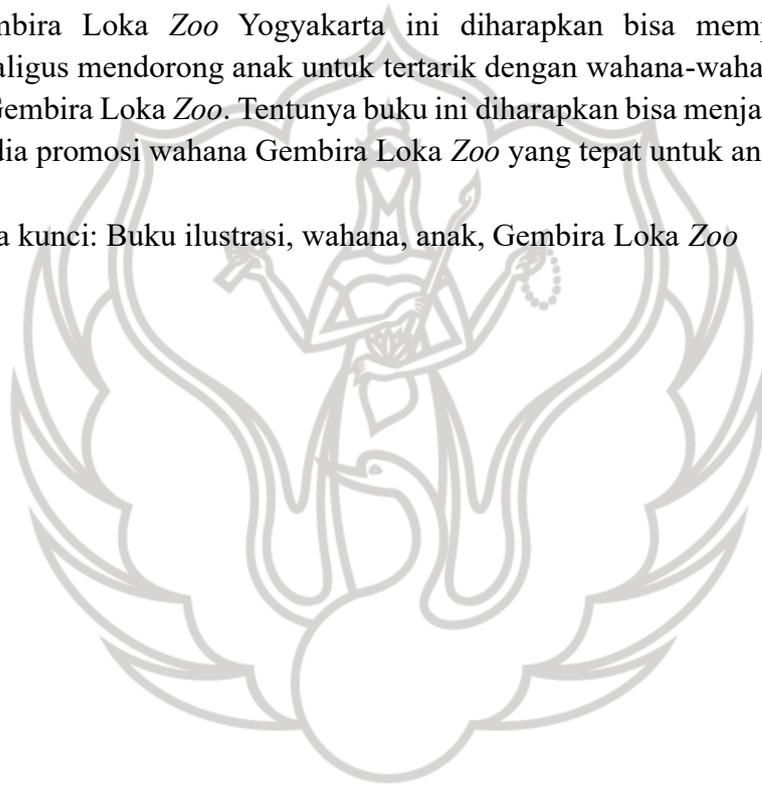


ABSTRAK

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

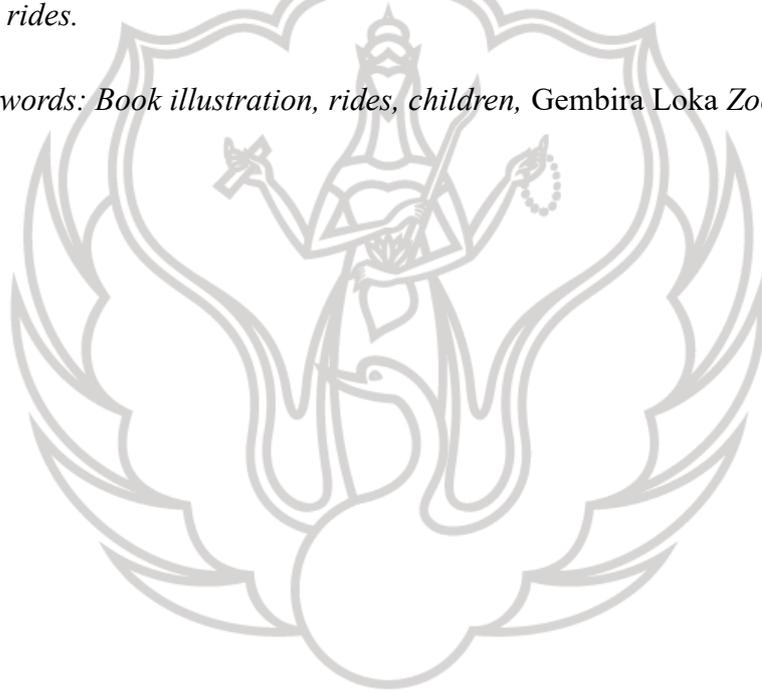


ABSTRACT

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



A. PENDAHULUAN

1. 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. 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.

Selain kebun binatangnya yang menjadi fokus, wahana juga menjadi ketertarikan sendiri. Wahana-wahana yang terdapat di Gembira Loka *Zoo* sangat menarik dan unik, namun, setelah dilihat, media promosi untuk anaknya 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. Pengertian ilustrasi adalah representasi visual dari sebuah naskah, baik untuk konsep cerita dalam bentuk gagasan ide ataupun naskah tercetak untuk suatu 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.

Tujuan dari 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. Perancangan ini mengutamakan fokus pada wahana-wahana yang tersedia di Gembira Loka Zoo, dari media relevan yang dijadikan sebagai sumber perancangan yaitu media *website* Gembira Loka Zoo, brosur, termasuk juga data-data visual dan verbal yang didapatkan oleh perancang buku sendiri dari lapangan untuk menunjang perancangan buku ilustrasi ini.

2. Rumusan Masalah

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

3. 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.

4. Metode dan Analisis

a. Data yang diperlukan

1) 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.

2) Data Sekunder

Data sekunder yang diambil adalah foto dokumentasi tempat,

wawancara di lokasi dan data dari internet.

b. Analisis 5W + 1H

Data yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis menggunakan analisis *5W+1H* yaitu *What, Who, Where, When, Why, How*.

1) *What*: Apa yang menjadi alasan dipilihnya tema tersebut?

Tema dipilih karena banyak pertimbangan yang sudah dipikirkan. Misalnya, daya Tarik kebun binatang sudah pasti pada binatang-binatangnya. Harus mempertimbangkan potensi apa yang terdapat di suatu lingkup atau masalah tersebut selain binatangnya.

2) *Who*: Kenapa harus anak-anak?

Anak-anak mudah dipersuasi, apalagi menggunakan gambar.

3) *When*: Kapan proses perancangan diberlangsungkan?

Perancangan tepat dilakukan saat sudah selesai mencari data baik verbal maupun visual

4) *Where*: Dimanakah perancangan dilakukan?

Perancangan berada di tempat yang terjangkau daerahnya.

5) *Why*: Kenapa harus wahana?

Karena Gembira Loka Zoo menonjolkan daya tarik mereka yang sudah pasti adalah hewan dan tumbuhannya. Di sini harus dilihat potensi daya tarik mereka selain hewan dan tumbuhan, salah satunya adalah wahana sebagai daya tarik dari Gembira Loka Zoo.

6) *How*: Bagaimana bisa perancangan tersebut mempersuasi?

Jika dilihat-lihat, penampilan karya desain haruslah unik dan menarik, *style* gambar sesuai dengan kesukaan anak, cerita yang menarik dan menggunakan media yang mudah diakses anak-anak.

B. ISI/PEMBAHASAN

1. Teori

a. Buku Ilustrasi Anak

Buku ilustrasi sudah diakui keberadaannya sebelum orang mengenal tulisan, dilihat dari banyaknya penemuan artefak dan ilustrasi yang ditemukan di gua untuk sarana komunikasi. Hal ini mendorong buku di peradaban orang barat pada abad ke-15, dimana buku teks ditemukan dan dibuat bersamaan dengan gambar ilustrasi. Menurut Zeegen dan Crush (2005: 29), ilustrasi atau kalimat juga bisa jadi menggunakan metaphor pada pembuatannya, terkadang untuk membandingkan sesuatu atau menyampaikan maksud lain dari pesan yang akan disampaikan. Maka dari itu, lukisan-lukisan yang terdapat di gua cenderung disalah artikan oleh peneliti sejarah. Maka dari itulah ilustrasi yang dibuat sekarang cenderung lebih jelas, mengikuti perkembangan jaman.

Menurut Maharsi (2016: 78) ilustrasi buku anak memiliki banyak kategori, yang bisa dikemas dalam pengetahuan ataupun dongeng. Seberapa banyak pun jenisnya, biasanya berfokus ke satu tujuan, yakni memberikan atau menyampaikan kisah dalam bentuk gambar ilustrasi yang menarik. Buku ilustrasi kini berkembang dan tidak luput dari karya-karya ilustrasi dan karya tulis. Cerita bergambar juga termasuk dalam buku ilustrasi sebagai bagian dari satu kategori dan memiliki tujuan yang sama.

b. Buku Bacaan Anak

Buku bacaan anak bisa juga disebut sebagai *Trade Books* karena bisa didapatkan dari toko buku komersial. Dalam istilah akademik, buku anak bisa disebut sebagai sastra anak yang banyak jenisnya, baik dalam genre fiksi dan non-fiksi. Sebagai buku anak, yang masuk dalam karya estetik dan sastra, keindahan harusnya lebih mendominasi (Dewayani, 2017: 65-66).

c. Wahana Gembira Loka

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. Wahana

dapat berupa kendaraan mekanik yang menggunakan tenaga mesin atau tenaga pegas dan gaya. Wahana tidak selalu menampilkan kendaraan, namun bisa juga menjadi suatu wadah yang digerakkan, misalnya yang terdapat pada biang lala, yang bergerak dengan rotasi yang sama yang tujuannya menaikkan tingkat *excitement* atau kesenangan seseorang atau suatu kelompok manusia. Wahana tidak selalu berupa benda kokoh, wahana juga bisa berupa kardus yang diwarnai anak-anak agar bisa dijadikan pesawat dengan memanfaatkan imajinasi mereka.

Berdasarkan Brosur Gembira Loka Zoo edisi Juni 2019, wahana-wahana yang terdapat di Gembira Loka Zoo yakni Perahu Katamaran, *Speed Boat*, Taring (Transportasi keliling), Perahu Kayuh, Terapi Ikan, Kolam Tangkap, Gajah Tunggang, Kolam Sentuh, *Zoo Express*, *Petting Zoo*, Unta Tunggang, *Ninebot*, *Bumper Boat*, dan ATV.

2. Konsep Kreatif

a. Tinjauan Kreatif

Buku ilustrasi yang akan dirancang menampilkan bagaimana pengalaman menggunakan wahana yang ada di Gembira Loka Zoo yang dikemas dalam cerita semi-fiksi, menggunakan ilustrasi yang jelas dan menarik, sehingga dapat mempersuasi anak-anak melihat daya tarik wahana di Gembira Loka Zoo yang dikemas dengan ilustrasi, serta mampu mempersuasi mereka untuk memahami konsep-konsep yang ada di wahana. Buku ilustrasi yang akan dirancang tidak semata-mata menjadi cinderamata akan bagaimana sensasi penggunaan wahana, namun menjadi sarana edukatif dan persuasif, serta bisa mengkoneksikan dari satu wahana ke wahana yang lain. Buku ilustrasi yang akan dirancang juga dapat berkontribusi menjadi pendukung promosi Gembira Loka dengan memanfaatkan wahana-wahana nya sebagai daya tarik yang menargetkan anak.

b. Strategi Kreatif

1) Target *Audience*

a) Secara Demografis

Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan

Umur: 5-7 tahun

Pekerjaan: Anak TK dan SD

b) Secara Geografis

Tempat tinggal: Yogyakarta, anak yang sedang di Yogyakarta

Psikografis: Peduli dan mau diajak berjalan-jalan, bisa membawa diri.

Kebiasaan: Senang membaca buku dan melihat gambar.

2) Format dan Ukuran Buku

Buku ini memiliki bentuk persegi panjang, dalam rotasi *landscape*, agar visualisasi dan suasana dalam buku bisa digambarkan dan ditangkap dengan mudah serta memudahkan dalam lebar jangkauan pandang. Bentuk *landscape* biasanya cukup familiar ditemukan di buku anak-anak karena lebih efisien dalam memvisualisasikan sesuatu.

a) Tebal: 1,2 cm

b) Ukuran: 17 cm x 22,5 cm

c) Kertas: ivory 190

d) Cover: *Hard Cover*, *binding* jahit

e) Teknik Cetak: *Digital Printing*

3) Judul dan *Font* Buku

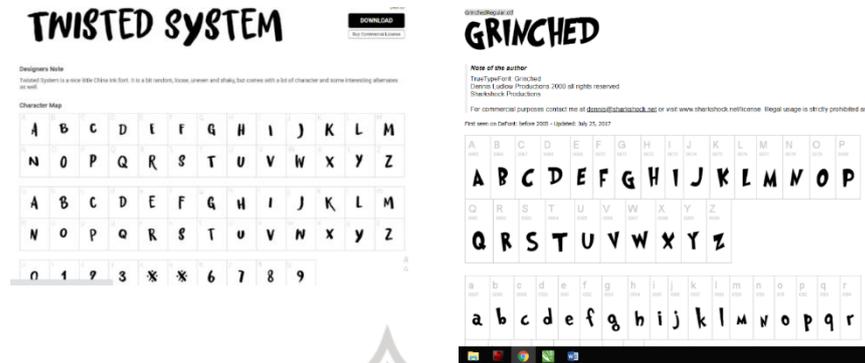
Judul yang dipilih: **Bermain di Wahana Gembira Loka**

Alternatif: Berwahana Loka

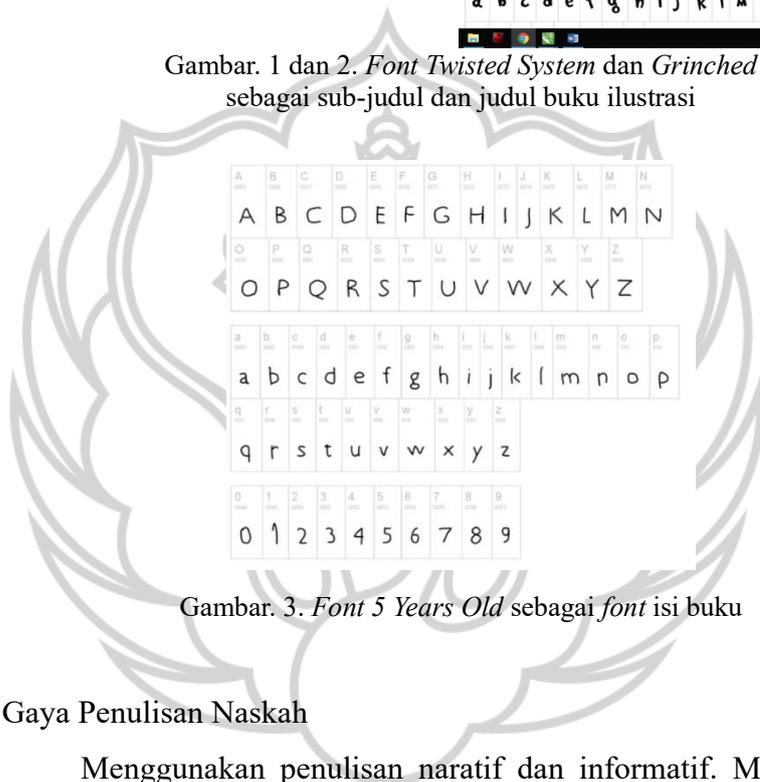
Font Judul Buku: *Grinched* dan *Twisted System*, dipilih karena *font* yang cocok dengan anak-anak. Sifat *font* yang mendominasi dan dapat menyesuaikan dengan *font* isi buku.

Font Isi Buku: *5 Years Old font* karena cocok dan keterbacaan untuk anak-anak jauh lebih fleksibel karena desain *font* nya

yang membulat dan tidak tegas seperti buku untuk orang dewasa pada umumnya.



Gambar. 1 dan 2. *Font Twisted System* dan *Grinched* sebagai sub-judul dan judul buku ilustrasi



Gambar. 3. *Font 5 Years Old* sebagai font isi buku

4) Gaya Penulisan Naskah

Menggunakan penulisan naratif dan informatif. Menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan ringan, tidak kompleks, juga sesuai dengan EYD. Sudut pandang menggunakan anak kecil, namun pembawaan cerita menggunakan narator agar mempermudah penyampaian maksud dari isi buku dan memperjelas wahana, dan narator sebagai pemeran serbatahu baik dalam isi kepala karakter utama dan wahana Gembira Loka Zoo sendiri. Dalam cerita yang ingin disampaikan, terkadang akan menggunakan dialog dari subjek agar tidak monoton. Gaya penulisan menyesuaikan target audiens, yakni anak-anak, dan dikemas dalam cerita semi-fiksi.

5) Konsep Visual

Gaya visual yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah gaya kartun yang cocok dan menarik untuk anak-anak mengingat anak-anak sangat dekat dan mengagumi karakter kartun, *background* menggunakan gaya semi-realistik agar terlihat kontras dengan karakter dan wahana-wahana. Warna yang digunakan juga menyesuaikan dengan selera anak-anak, yaitu warna cerah, manis dan hangat. *Design* karakter dan wahana dikartunkan dari referensi anak kecil, dan foto dokumentasi dan internet tentang wahana yang dijadikan ilustrasi kartun.

Ilustrasi dikerjakan secara digital dan memakai perbandingan setidaknya 60% banding 40% dengan teks. *Layout* menyesuaikan dan menggunakan 1-2 kolom dari teks agar menyesuaikan dengan keterbacaan dari teks narasi. Rotasi dari media utama adalah *landscape* untuk mempermudah dalam *layout*. Tipografi yang digunakan juga menyesuaikan dengan buku anak, yakni dibutuhkan tipografi yang mudah dibaca dan fleksibel.

6) Sinopsis

“Tyas tidak menyangka, di hari libur ini, dia akan pergi menuju ke suatu tempat rekreasi keluarga yang dinamakan Gembira Loka Zoo. Awalnya Tyas tidak suka dengan ide ini karena ia hanya mau pergi ke suatu tempat yang banyak wahana nya. Ditambah lagi ayah dan ibu kurang memperhatikannya. Tapi siapa sangka, pertukaran pakaian dengan seorang anak gadis yang ia barusan kenal akan mengubah nasibnya? Tapi kalau dilihat-lihat, Gembira Loka Zoo asik juga ya?”

7) Deskripsi Cerita

Di dalam buku ilustrasi, menampilkan seorang gadis kecil bernama Tyas, gadis berusia 5 tahun. Awalnya, Tyas sedang bermain sendirian di belakang rumah, lalu seekor burung kecil yang berjenis burung tekukur menabrak kepala Tyas dan membuat Tyas untuk mendatangnya di kolam. Tyas berniat untuk mengganggu balik burung kecil itu, namun tiba-tiba Tyas malah terjatuh di kolam. Tyas hampir

tenggelam, dan beruntung ibu datang untuk menyelamatkan Tyas. Kedua orang tua Tyas sadar dan merasa iba terhadap anak mereka, maka dari itu mereka berencana pergi ke suatu tempat di esok hari.

Keesokan harinya, Tyas dan sekeluarga pergi ke tempat yang bernama Gembira Loka Zoo. Awalnya memang Tyas tidak tertarik dengan hewan, tapi setelah melihat ada wahana di Gembira Loka Zoo ini, Tyas jadi sedikit tertarik dengan tempat ini karena dia suka sekali menaiki wahana. Sebelum masuk, mereka membeli topi dan tiket.

Sesampainya di dalam Gembira Loka Zoo, Tyas dan keluarganya mencoba satu wahana, yaitu *Petting Zoo*. Tyas mulai menyukai bermain dengan hewan di sana dan seketika melihat Kereta Mini yang dinaiki oleh anak-anak TK dan Bu Guru, serta Petugas yang menjadi masinis. Tyas mulai meminta agar orang tuanya mengijinkannya untuk menaiki salah satu wahana, dan akhirnya mereka mencoba naik Kereta Taring (Wahana Taring). Tyas gembira dengan wahana pertama yang mereka naiki.

Namun kegembiraan itu tidak bertahan lama karena Tyas terlihat bosan dan melihat kedua orang tuanya yang sibuk. Tyas memutuskan untuk kabur dan bermain sendiri, dengan berbekal sebungkus kripik kentang di genggamannya. Tiba-tiba muncullah anak kecil yang bernama Kiki, yang berasal dari rombongan anak TK tadi. Kiki yang mendengar keluh kesah Tyas yang ingin mencoba banyak wahana, mengajak Tyas untuk bertukar pakaian. Tyas pun setuju karena ia ingin menaiki wahana bersama dengan anak-anak TK, sementara Kiki ingin dibelikan *snack* oleh orang tua Tyas. Tidak disangka, masing-masing dari mereka ternyata mencoba wahana di Gembira Loka Zoo.

c. Proses Perancangan

1) Karakter

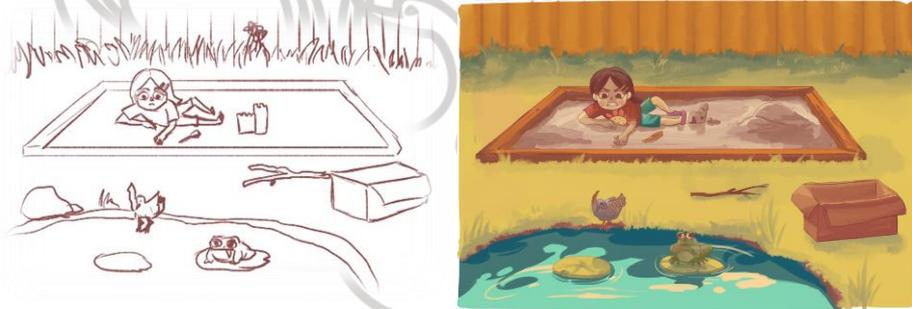


Gambar. 4. Sketsa karakter utama (Tyas) dan hasil jadi

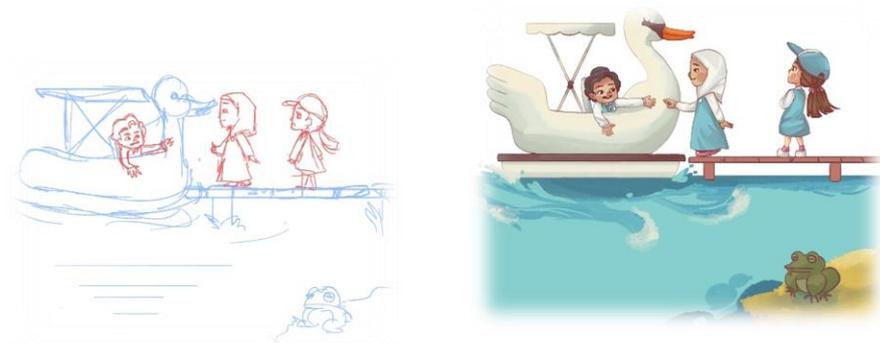


Gambar. 5. Sketsa karakter pendukung (Kiki) dan hasil jadi

2) Background

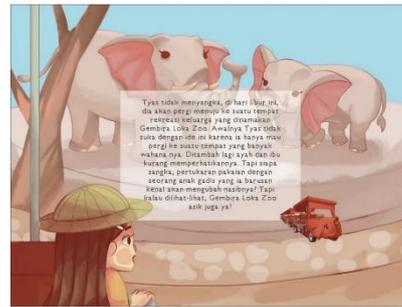
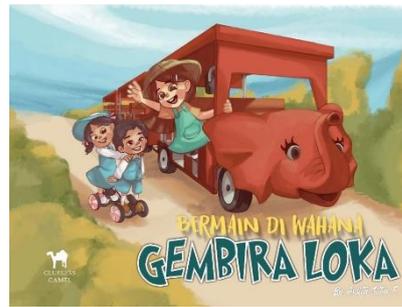


Gambar. 6 dan 7. Sketsa dan *background* hasil jadi



Gambar. 8 dan 9. Sketsa dan *background* hasil jadi

d. Hasil Perancangan



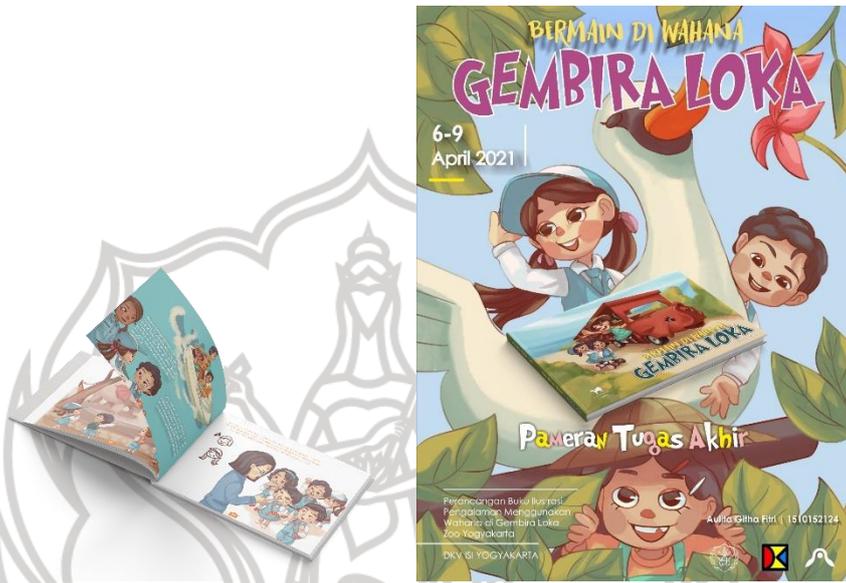
Aulita Githa Fitri **BERMAIN DI WAHANA GEMBIRA LOKA**

Gambar. 10-12. Cover depan, cover belakang dan punggung buku



Gambar. 13-18. Hasil jadi isi buku ilustrasi

e. Mockup dan Media Pendukung



STANDARD MANUAL

GRAPHIC

- Pengantar
- Latar Belakang
- Misi MAPPING
- Sesi Visual
- Sketch & Karya
- Font & layout
- Merchandise

BERMAIN DI WAHANA GEMBIRA LOKA

Pameran Tugas Akhir

BERMAIN DI WAHANA GEMBIRA LOKA

6-7 APRIL 2021

PAMERAN ONLINE

di Instagram @erisgaggi

Kebun Binatang Gembira Loka atau disebut dengan Gembira Loka Zoo, atau Gembira Loka, adalah kebun binatang yang berlokasi di jalan Kebun Raya No.2, Yogyakarta, dan dikenal sebagai salah satu tempat rekreasi keluarga yang cukup terkenal. Kebun Binatang Gembira Loka didirikan atau berkedudukan di Sultan Hamengkubuwono VIII di tahun 1953 yang awalnya didirikan untuk tempat hiburan dan rekreasi.

Wahana Gembira Loka Zoo memiliki potensi untuk dikembangkan dalam promosinya, salah satunya adalah media promosi mereka untuk menarik anak-anak. Namun, media promosi wahana mereka yang berupa website dan brosur kurang menarik dan kurang terjangkau untuk anak-anak, maka dari itu, dibutuhkan suatu media promosi yang dapat mendorong aktifitas pengunjung. Beritama anak-anak di Gembira Loka Zoo sendiri. Buku ilustrasi adalah pemecahan masalah yang tepat karena kedekatan anak dengan buku sebagai media pembelajaran mereka.

Beritama buku ilustrasi ini dapat menarik minat anak dan sebagai salah satu media promosi untuk Gembira Loka Zoo.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kepada

ALLAH SWT

Mama & Bapak

Pak Zacky & Pak Andi
Sebagai dosen pembimbing

Teman-teman Anomali
DKV 2015

Teman-teman
DBLSQD

TENTANG PENULIS

Aulita Githa Fitri

Laahir di Tanjung Regeb, 11 Februari 1997 Kalimantan Timur

Merupakan anak pertama dari 3 ber-saudara. Suka semua jenis kecuali durian.

Berita-cita punya toko es krim yang ada menu ice-cream cum atau fokus ke art account twitter.

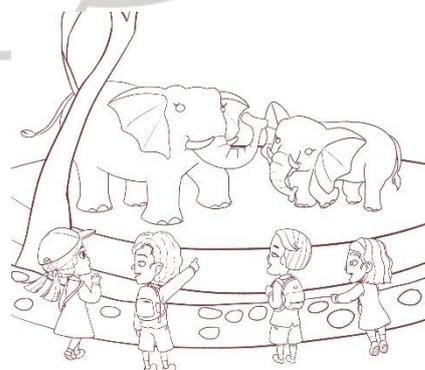
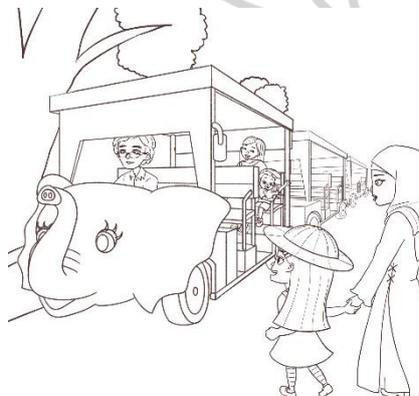
Aulita ingin mencoba bikin ilustrasi aset game.

line id @eritos
instagram.com/erisgaggi

PREVIEW KARYA

MEDIA PENDUKUNG

- Totebag
- Botol Minum
- Pembatas Buku
- Coloring Paper



C. PENUTUP

1. Kesimpulan

Perancangan Buku Ilustrasi Pengalaman Menggunakan Wahana di Gembira Loka Zoo Yogyakarta ini dirancang karena promosi kebun Binatang terhadap wahana mereka masih dirasa kurang dan membutuhkan media promosi yang cocok bagi anak-anak, dimana anak-anak berpotensi menjadi target audiens dalam menggunakan wahana tersebut karena anak-anak yang masih tahap pertumbuhan awal memiliki keingintahuan yang sangat tinggi terhadap sesuatu. Pembuatan buku ilustrasi Gembira Loka Zoo ini menitik beratkan pada ilustrasi, kemudian cerita yang tujuannya memiliki fungsi baik itu untuk mengajak atau mengedukasi tentang suatu objek wahana. Diharapkan juga bisa menjadi ajang promosi bagi Pihak Gembira Loka Zoo agar wahana nya lebih terekspos bagi anak-anak.

Dalam pengerjaan buku ilustrasi ini, mulai dari mengumpulkan data verbal, visual, *sketch*, *digital painting*, sampai *layouting* terakhir, bisa dilihat Gembira Loka Zoo sangat berdedikasi sekali dalam memenuhi dan menarik pengunjung dengan memfasilitasi wahana dan cenderung wahana yang disediakan memiliki daya tarik dengan warna dan fungsi dari wahana masing-masing. Sangat disayangkan bila wahana Gembira Loka tidak diangkat dalam suatu media, karena setelah diteliti di bagian promosi, wahana mereka umumnya diangkat di brosur dan *website*, dimana media ini kurang ramah dan kurang terjangkau untuk anak-anak.

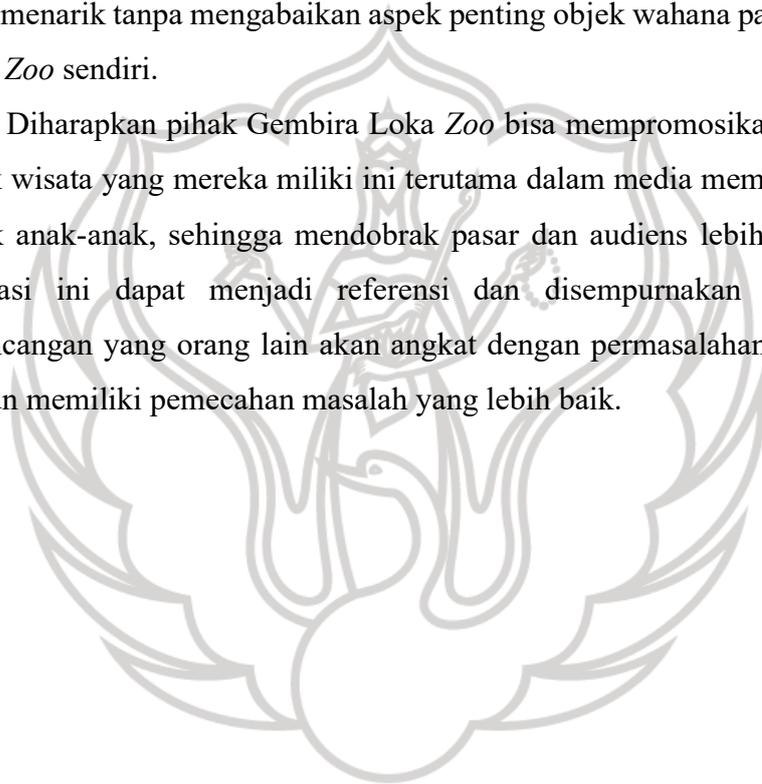
Perancangan buku ilustrasi yang mengangkat tema wahana untuk anak-anak menjadi ide yang menarik, khususnya menjadi pendukung promosi untuk wahana dan diharapkan bisa memberikan efek penambahan jumlah pengunjung, khususnya anak-anak yang lebih signifikan. Perancangan buku ilustrasi yang menjadi media utama diharapkan dapat berguna bagi anak-anak untuk mengenal dan tertarik dengan wahana Gembira Loka Zoo.

2. Saran

Dalam perancangan ini, penulis menyadari akan suatu hal bahwa topik yang diangkat, bobot permasalahannya sangat minim dan terbatas di kebun binatang itu sendiri, spesifiknya adalah objek wahana, sementara yang mengangkat tema wahana masih jarang sekali sehingga penulis terkendala dalam mencari referensi karya agar bisa dimaksimalkan lagi.

Khususnya untuk pembahasan isi buku, hanya berotasi pada wahana dan *subject*, menitik beratkan kepada visual karena sebenarnya visual saja tidak cukup untuk menarik anak-anak, makanya diperlukan bumbu cerita yang menarik tanpa mengabaikan aspek penting objek wahana pada Gembira Loka Zoo sendiri.

Diharapkan pihak Gembira Loka Zoo bisa mempromosikan salah satu objek wisata yang mereka miliki ini terutama dalam media mempromosikan untuk anak-anak, sehingga mendobrak pasar dan audiens lebih luas. Buku ilustrasi ini dapat menjadi referensi dan disempurnakan lagi dalam perancangan yang orang lain akan angkat dengan permasalahan yang sama namun memiliki pemecahan masalah yang lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Dewayani, Sofie. 2017. *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas*. Yogyakarta: PT Kanisius

Maharsi, Indira. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Zeegen, Lawrence & Crush. 2005. *The Fundamentals of Illustration*. SA: AVA Publishing

Tautan

<https://gembiralokazoo.com/page/sejarah.html>

<https://kbbi.web.id/buku>

<https://kbbi.web.id/wahana>

<https://www.1001freefonts.com/twisted-system.font>

<https://www.dafont.com/5yearsoldfont.font>

<https://www.dafont.com/grinched.font>

