

ABSTRAK

PERANCANGAN *ARTBOOK* PASAR MALAM BANDUNG

Oleh
Eunike Tania
NRP 0964007

Indonesia merupakan negara yang kaya dengan berbagai jenis kebudayaan. Pasar malam Bandung merupakan salah satu hiburan rakyat yang adalah bagian dari budaya Indonesia. Dalam pasar malam Bandung tersimpan keunikan dan nilai historis. Oleh sebab itu sangat disayangkan bila hiburan ini hilang begitu saja tergerus jaman tanpa ada “jejak” yang mengabadikannya.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah membuat sebuah “jejak” yang dapat memperkenalkan ataupun mengingatkan kembali pasar malam Bandung kepada masyarakat. Manfaat perancangan adalah agar keberadaan pasar malam Bandung lestari dalam sebuah media formal serta menumbuhkan penghargaan dan kecintaan dari pembacanya.

Metode yang digunakan ialah dengan membuat *artbook*, dimana terdapat 3 buah diorama yang dilengkapi dengan musik didalamnya, sebagai media utama serta didukung dengan media promosi berupa *x-banner*, poster, dan *gimmick*. Melalui perancangan *artbook* ini masyarakat mendapatkan informasi mengenai pasar malam Bandung dan kemudian diharapkan akan tumbuh penghargaan serta kecintaan terhadap budaya ini.

Kata kunci : *artbook*, Bandung, diorama, pasar malam

ABSTRACT

ARTBOOK DESIGN OF BANDUNG FAIRGROUND

Submitted by
Eunike Tania
NRP 0964007

Indonesia is a country which is rich with various kinds of culture. Bandung fairground is one of a public entertainment which is a part of the Indonesian culture. Inside the Bandung fairground stored its unique and historical value. Therefore, it's a great pity if this kind of entertainment would just vanished, eroded by the technological advancement; without anybody made any track to conserve it.

Therefore, the purpose of this design is to make a track which is able to introduce or to remind people of the Bandung fairground. The benefit of this design is to save the existence of Bandung fairground in a formal media and to grow the appreciation and interest of the readers.

The method used is to make an artbook, with 3 dioramas accompany with music, as the main media and supported by x-banner, poster and gimmick as the promotion media. Through this artbook design, the people would get the information regarding the Bandung fairground and then they would give more appreciation and interest to this culture.

Keyword : artbook, Bandung, diorama, fairground

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	v
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	5
2.1 <i>Artbook</i>	5
2.1.1 Keunggulan <i>Artbook</i>	6
2.2 Diorama	7
2.3 <i>Tunnel Book / Peepshow Book</i>	8
2.4 Ilustrasi	9
2.5 Teori Psikologi Dewasa Awal.....	10
2.6 Teori Kebudayaan.....	11
BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH	13
3.1 Data dan Fakta	13
3.1.1 <i>Tuttle Publishing</i>	13
3.1.2 Pasar Malam	14
3.1.2.1 Latar Belakang Munculnya Pasar Malam.....	14

3.1.2.2 Pasar Malam di Bandung.....	16
3.1.3 Wawancara.....	23
3.1.3.1 Wawancara dengan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Bandung ...	23
3.1.3.2 Wawancara dengan Awak Pasar Malam.....	24
3.1.3.3 Wawancara dengan Her Suganda	25
3.1.4 Kuesioner	26
3.1.5 Tinjauan Karya Sejenis	32
3.1.5.1 Buku “Fairground Art, Travelling Fairs : The Art Forms of Travelling Fairs, Carrousel, and Carnival Midway”	32
3.1.6.2 Buku “Maisy’s Fairground : A Maisy’s Pop-up-and-play Book” ...	33
3.1.6.3 Pasar Malam <i>3d Card</i>	34
3.1.6.4 Tabel Perbandingan	36
3.2 Analisis terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	37
3.2.1 <i>Segmenting, Targeting, Positioning (STP)</i>	37
3.2.1.1 <i>Segmenting</i>	37
3.2.1.2 <i>Targeting</i>	37
3.2.1.3 <i>Positioning</i>	38
3.2.2 <i>Strength, Weakness, Opportunity, Threat (SWOT)</i>	38
3.2.2.1 <i>Strength</i>	38
3.2.2.2 <i>Weakness</i>	38
3.2.2.3 <i>Opportunity</i>	39
3.2.2.4 <i>Threat</i>	39
 BAB 4 PEMECAHAN MASALAH	 40
4.1 Konsep Komunikasi.....	40
4.2 Konsep Kreatif.....	41
4.2.1 Tipografi	41
4.2.2 Warna.....	42
4.2.3 Ilustrasi.	42
4.2.4 Ornamen	44
4.3 Konsep Media.....	46
4.4 Hasil Karya	46
4.4.1 Buku	46
4.4.1.1 Spesifikasi Buku.....	46

4.4.1.2 Hasil Karya Buku	47
4.4.2 Diorama	61
4.4.2.1 Spesifikasi Diorama	61
4.4.2.2 Hasil Karya Diorama Wahana	61
4.4.2.3 Hasil Karya Diorama Jajanan	63
4.4.2.4 Hasil Karya Diorama Dagangan	65
4.4.3 Media Promosi.....	67
4.4.3.1 <i>X-Banner</i>	67
4.4.3.2 Poster.....	68
4.4.3.3 <i>Gimmick</i>	72
4.5 <i>Budgeting</i>	73
BAB 5 PENUTUP	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Artbook</i>	6
Gambar 2.2 Hiroshige Ando <i>Paper Diorama</i>	7
Gambar 2.3 <i>Shadow of Pine Island Diorama</i>	8
Gambar 2.4 <i>Don Quixote Tunnel Book</i>	9
Gambar 2.5 <i>The Thames Tunnel Peepshow</i>	9
Gambar 3.1 Logo Tuttle Publishing	13
Gambar 3.2 Contoh Buku Terbitan Tuttle Publishing	14
Gambar 3.3 Tong Setan.....	18
Gambar 3.4 Ombak Banyu.....	18
Gambar 3.5 Komidi Putar	18
Gambar 3.6 Bianglala	19
Gambar 3.7 Kora-kora	19
Gambar 3.8 Kereta Api Mini.....	20
Gambar 3.9 Bom-bom Car.....	20
Gambar 3.10 Pancing ikan	20
Gambar 3.11 Mandi Bola.....	21
Gambar 3.12 Helikopter Mini	21
Gambar 3.13 Balon Udara.....	22
Gambar 3.14 Zorbing Ball	22
Gambar 3.15 Istana Balon.....	22
Gambar 3.16 Contoh Jajanan dan Dagangan.....	23
Gambar 3.17 Diagram Tingkat Pengetahuan Masyarakat Terhadap Pasar Malam	27
Gambar 3.18 Diagram Tingkat Ketertarikan Masyarakat Terhadap Pasar Malam	27
Gambar 3.19 Diagram Jumlah Masyarakat yang Pernah dan Tidak Pernah Mengunjungi Pasar Malam.....	28
Gambar 3.20 Diagram Pendapat Masyarakat Mengenai Hal yang Paling Menarik Dalam Pasar Malam.....	28
Gambar 3.21 Diagram Alasan Masyarakat Tidak Pernah Mengunjungi Pasar Malam	29
Gambar 3.22 Diagram Pendapat Masyarakat Mengenai Pelestarian Pasar Malam.....	29
Gambar 3.23 Diagram Tingkat Minat Masyarakat Terhadap Buku.....	30
Gambar 3.24 Diagram Variasi Genre Buku yang Disukai Masyarakat	30

Gambar 3.25 Diagram Tingkat Minat Masyarakat Terhadap Buku yang Membahas Mengenai Pasar Malam	31
Gambar 3.26 Diagram Tingkat Kesiediaan Masyarakat Untuk Membeli Buku yang Membahas Mengenai Pasar Malam	31
Gambar 3.27 <i>Cover</i> Buku “Fairground Art”	32
Gambar 3.28 Isi Buku “Fairground Art”	33
Gambar 3.29 <i>Cover</i> Buku “Maisy’s Fairground”	33
Gambar 3.30 Isi Buku “Maisy’s Fairground”	34
Gambar 3.31 Pasar Malam <i>3d Card</i>	34
Gambar 3.32 Isi Pasar Malam <i>3d Card</i>	40
Gambar 4.1 Font Pada Pasar Malam Bandung	41
Gambar 4.2 Warna Pada Pasar Malam Bandung	42
Gambar 4.3 Contoh Ilustrasi Iklan Jaman Belanda	43
Gambar 4.4 Contoh Ilustrasi Pada <i>Artbook</i>	43
Gambar 4.5 Ragam Hias Pajajaran	44
Gambar 4.6 Batik Papangkah Cendrawasih Garut	45
Gambar 4.7 Ornamen Art Nouveau dan Art Deco	45
Gambar 4.8 Contoh Aplikasi Ornamen	45
Gambar 4.9 Sampul Depan dan Belakang	47
Gambar 4.10 Sampul <i>Spread</i>	47
Gambar 4.11 <i>Title Page</i>	48
Gambar 4.12 Daftar Isi	48
Gambar 4.13 Halaman 1-2	49
Gambar 4.14 Halaman 3-4	49
Gambar 4.15 Awal Bab, Halaman 5-6	50
Gambar 4.16 Halaman 7-8	51
Gambar 4.17 Halaman 9-10	51
Gambar 4.18 Halaman 11-12	52
Gambar 4.19 Halaman 13-14	52
Gambar 4.20 Halaman 15-16	53
Gambar 4.21 Halaman 17-18	53
Gambar 4.22 Halaman 19-20	54
Gambar 4.23 Halaman 21-22	54
Gambar 4.24 Awal Bab, Halaman 23-24	55

Gambar 4.25 Halaman 25-26	55
Gambar 4.26 Halaman 27-28	56
Gambar 4.27 Halaman 29-30	56
Gambar 4.28 Halaman 31-32	57
Gambar 4.29 Halaman 33-34	57
Gambar 4.30 Halaman 35-36	58
Gambar 4.31 Halaman 37-38	58
Gambar 4.32 Awal Bab, Halaman 39-40	59
Gambar 4.33 Halaman 41-42	59
Gambar 4.34 Halaman 43-44	60
Gambar 4.35 Halaman 45-46	60
Gambar 4.36 Diorama 1 - Sampul.....	61
Gambar 4.37 Diorama 1 - Tampak Depan	62
Gambar 4.38 Diorama 1 - Tampak Atas.....	62
Gambar 4.39 Diorama 1 - Tampak Dalam	63
Gambar 4.40 Diorama 2 - Sampul	63
Gambar 4.41 Diorama 2 - Tampak Depan	64
Gambar 4.42 Diorama 2 - Tampak Atas	64
Gambar 4.43 Diorama 2 - Tampak Dalam	65
Gambar 4.44 Diorama 3 - Sampul	65
Gambar 4.45 Diorama 3 - Tampak Depan	66
Gambar 4.46 Diorama 3 - Tampak Atas	66
Gambar 4.47 Diorama 1 - Tampak Dalam	67
Gambar 4.48 <i>X-Banner</i>	68
Gambar 4.49 Poster Wahana.....	69
Gambar 4.50 Poster Jajanan.....	70
Gambar 4.51 Poster Dagangan.....	71
Gambar 4.52 <i>Gimmick</i>	72
Gambar 4.53 Bagian Dalam <i>Gimmick</i>	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Skema Perancangan	4
Tabel 3.1 Perbandingan Karya Sejenis.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Data.....	78
Lampiran B Sketsa.....	95