

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA ANAK
INTERAKTIF VERSI CERITA RAKYAT INDONESIA**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
Dalam Mencapai Gelar Strata Satu (S1)



Oleh :


Thalita Giovanni Pardila
NIM 42313010021

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:

Agustan, S.Pd, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2017**

| | | |
|---|---|----------|
|  | LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA | Q |
|---|---|----------|

Semester : 8 (genap)

Tahun Akademik : 2016/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Thalita Giovanni Pardila

Nomor Induk Mahasiswa : 42313010021

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Judul Tugas Akhir : **Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Anak Interaktif Versi
Cerita Rakyat Indonesia**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.


UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 7 Juli 2017

Yang memberikan pernyataan,



Thalita Giovanni Pardila

| | | |
|---|---|----------|
|  | LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA | Q |
|---|---|----------|

Semester: 8 (genap)

Tahun akademik: 2016/2017

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

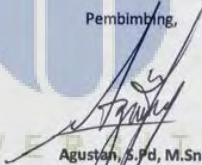
Judul Tugas Akhir : **Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Anak Interaktif Versi Cerita Rakyat Indonesia**

Disusun Oleh :

Nama : Thalita Giovanni Pardila
 NIM : 42313010021
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 16 Juni 2017

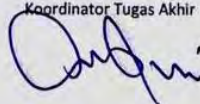
Pembimbing,



Agustan, S.Pd, M.Sn

Jakarta, 7 Juli 2017

Mengetahui,
 Koordinator Tugas Akhir



Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Desain



Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun laporan tugas akhir ini dengan baik, serta tepat pada waktunya. Dalam laporan ini penulis membahas tentang Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Anak Interaktif Versi Cerita Rakyat Indonesia.

Laporan ini disusun guna melengkapi mata kuliah Tugas Akhir. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas bantuan yang telah diberikan selama penyusunan tugas akhir ini selesai. Secara khusus rasa terima kasih ini penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan rasa syukur
2. Kedua orang tua, Eki Palgunadi, S.Sos & Dyah Endarwati, S.H yang telah mendukung dan mendoakan dengan tulus serta membantu membiayai dalam pembuatan karya tugas akhir
3. Kakak dan adik kandung, Meydita Erliana Pardila, S.T & Raja Bariq Segaradana yang telah menyemangati penulis dari awal hingga akhir
4. Bapak Lukman Arief, S.Ds, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual yang telah membantu mengkoordinasi kegiatan Tugas Akhir
5. Bapak Ady Santoso, S.Ikom, M.Sn selaku dosen pembimbing akademik yang memberi semangat serta memantau segala kegiatan akademik
6. Bapak Agustan, S.Pd, M.Sn selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan positif kepada penulis sehingga penulis layak untuk menyelesaikan laporan tugas akhir
7. Bapak Budiyono, S.Sn, M.Sn & Bapak Firmansah, S.Pd, M.Sn selaku dosen penguji atas masukan dan saran yang membangun

8. Bapak Muhajir dari pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi DKI Jakarta yang telah membantu memberikan info terkait dengan penelitian penulis
9. Teman – teman dari Kandank Jurank Doank yang telah membantu memberikan sarana serta menjadi peserta seminar untuk penulis melakukan pameran karya tugas akhir
10. Ms. Lena dan adik – adik TK Sekolah Alam Madinah atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk melakukan riset dan wawancara
11. Teman – teman sejurusan dan seperjuangan Desain Komunikasi Visual atas suka duka, bantuan dan semangat dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini
12. semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan karya hingga penyusunan laporan tugas akhir

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang mendasar pada laporan ini, oleh karena itu penulis memberikan ruang kepada pembaca untuk memberikan saran serta kritik yang dapat membangun penulis. Kritik membangun dari pembaca sangat di harapkan untuk penyempurnaan penyusunan laporan selanjutnya.

Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, yang dapat meningkatkan pengetahuan pembaca dan bagi pengembangan dunia pendidikan dan desain pada umumnya.

Jakarta, 6 Juli 2017

Thalita Giovanni Pardila

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| COVER DALAM | i |
| LEMBAR PERNYATAAN | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| ABSTRAK | iv |
| ABSTRACT | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR BAGAN | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. LATAR BELAKANG PERANCANGAN | 1 |
| II | 3 |
| METODE PERANCANGAN | 3 |
| A. ORISINALITAS (<i>State Of The Arts</i>) | 3 |
| 1. Referensi Buku Terdahulu | 4 |
| B. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK | 6 |
| 1. Target Audiens | 6 |
| C. TUJUAN DAN MANFAAT | 7 |
| 1. Tujuan | 7 |
| 2. Manfaat | 7 |
| D. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI | 8 |
| 1. Logika Dasar Perancangan | 8 |
| 2. Teknologi yang Dibutuhkan | 8 |
| 3. Material yang Akan Dipergunakan | 9 |
| 4. Biaya Perancangan dan Produksi | 10 |
| E. SKEMA PROSES KERJA | 11 |
| III | 14 |
| DATA DAN ANALISA PERANCANGAN | 14 |
| A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan | 14 |
| B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan | 15 |
| 1. Teori Ilustrasi | 15 |

| | | |
|---------------------------|---|-----------|
| 2. | Teori Prinsip – Prinsip Desain | 16 |
| 3. | Teori Elemen – Elemen Desain | 17 |
| 4. | Teori Tipografi..... | 19 |
| C. | Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan | 20 |
| 1. | Buku Sebagai Media Interaktif..... | 20 |
| 2. | <i>Simple Game Book</i> | 21 |
| D. | Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan..... | 22 |
| IV | | 23 |
| KONSEP PERANCANGAN | | 23 |
| A. | Tataran Lingkungan Atau Komunitas | 23 |
| B. | Tataran Sistem..... | 23 |
| 1. | Penyebaran Karya dan Pemanfaatan Produk | 23 |
| 2. | Cara Kerja Produk | 23 |
| C. | Tataran Produk..... | 24 |
| D. | Tataran Elemen | 27 |
| 1. | Warna..... | 27 |
| 2. | <i>LogoType</i> & Tipografi | 28 |
| 3. | Ilustrasi..... | 29 |
| 4. | <i>Layout</i> | 30 |
| 5. | Karakter | 31 |
| V | | 33 |
| PAMERAN | | 33 |
| A. | Desain Final | 33 |
| B. | Konsep Pameran..... | 36 |
| C. | Respon Pengunjung..... | 42 |
| KEPUSTAKAAN | | 43 |
| LAMPIRAN | | 44 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---------------------------------------|----|
| Table 1. Biaya Pra Produksi | 10 |
| Table 2. Biaya Produksi | 10 |
| Table 3. Biaya Media Pendukung..... | 10 |
| Table 4. Total Biaya Keseluruhan..... | 11 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Contoh Buku ilustrasi Cerita Rakyat..... | 3 |
| Gambar 2. Referensi Buku “Cerita Asli Indonesia” | 4 |
| Gambar 3. Referensi Buku “ <i>Cinderella’s Best Ever Creations</i> ” | 5 |
| Gambar 4. Referensi Buku “Cerita Rakyat Betawi” | 6 |
| Gambar 5. Buku Cerita Asing (<i>Import</i>) | 14 |
| Gambar 6. Gradasi Warna / Interval Tangga Warna | 18 |
| Gambar 7. <i>Labirin Game</i> | 21 |
| Gambar 8. Bagian Interaktif Pada Buku “Monyet Yang Malas” | 24 |
| Gambar 9. Ukuran <i>Cover</i> Buku “Monyet Yang Malas” | 25 |
| Gambar 10. Ukuran <i>Sticker</i> “Monyet Yang Malas” | 25 |
| Gambar 11. Ukuran <i>Pouch</i> “Monyet Yang Malas” | 26 |
| Gambar 12. <i>Final Pouch</i> “Monyet Yang Malas” | 26 |
| Gambar 13. Tataran Elemen Warna | 27 |
| Gambar 14. Tataran Elemen Warna Dominan..... | 28 |
| Gambar 15. Jenis Logo <i>Type</i> “Monyet Yang Malas” | 28 |
| Gambar 16. Contoh Jenis <i>Font</i> Pada Buku “monyet Yang Malas” | 29 |
| Gambar 17. Contoh Jenis <i>Font</i> Pada Buku “monyet Yang Malas” | 29 |
| Gambar 18. Contoh Jenis <i>Font</i> Pada Halaman Buku “monyet Yang Malas” | 29 |
| Gambar 19. Contoh Ilustrasi Buku “monyet Yang Malas” | 30 |
| Gambar 20. <i>Layout</i> Pada Buku | 31 |
| Gambar 21. Karakter Pada Cerita Rakyat Indonesia “Monyet Yang Malas” | 31 |
| Gambar 22. <i>Final Design Cover</i> Buku “Monyet Yang Malas” | 33 |
| Gambar 23. <i>Final Design</i> Isi Buku “Monyet Yang Malas” | 35 |
| Gambar 24. Poster Pameran Karya Tugas Akhir | 36 |
| Gambar 25. Lokasi Tempat Pameran “Kandank Jurank Doank” | 37 |
| Gambar 26. Suasana Pameran Karya Tugas Akhir | 38 |
| Gambar 27. Seminar Karya Tugas Akhir | 39 |
| Gambar 28. Display Karya Buku “Monyet Yang Malas” | 40 |
| Gambar 29. Melaksanakan Permainan Tradisional | 41 |
| Gambar 30. Foto Bersama Anak – Anak Peserta Seminar “Ilustrasi Negeriku” | 41 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|----------------------------------|----|
| Bagan 1. Skema Proses Kerja..... | 11 |
|----------------------------------|----|



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1. Foto Bersama Dengan Peserta Pameran Tugas Akhir | 44 |
| Lampiran 2. Foto Bersama Dengan Pengurs Kandank Jurank Doank..... | 44 |
| Lampiran 3. Foto Bersama Wakil Dosen | 45 |
| Lampiran 4. Dokumentasi Pameran 1..... | 45 |
| Lampiran 5. Dokumentasi Pameran 2..... | 46 |
| Lampiran 6. Dokumentasi Pameran 3..... | 46 |
| Lampiran 7. Dokumentasi Riset Sekolah Alam Madinah 1..... | 47 |
| Lampiran 8. Dokumentasi Riset Sekolah Alam Madinah 2..... | 47 |
| Lampiran 9. Kartu Asistensi..... | 48 |
| Lampiran 10. Surat Keterangan Hasil Sidang..... | 49 |

