

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “PETUALANGAN**  
**FANTASI DI MUSEUM BATIK INDONESIA” UNTUK**  
**MEMPERKENALKAN MOTIF BATIK PADA ANAK**

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata 1 (S-1) Desain Komunikasi Visual



**PROGRAM STUDI**  
**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**  
**UNIVERSITAS MERCU BUANA (UMB) JAKARTA**  
**2024**

	<b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
---	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurzaytun  
 Nomor Induk Mahasiswa : 42320010120  
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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.

Jakarta, 20 Juli 2024

Yang memberikan pernyataan, **SITAS**



Nurzaytun

## HALAMAN PENGESAHAN

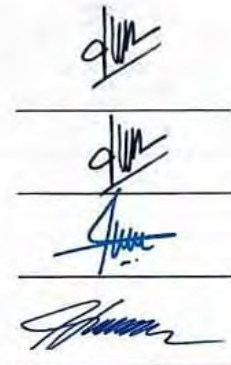
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Nurzaytun  
NIM : 42320010120  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi “Petualangan Fantasi Di Museum Batik Indonesia” Untuk Memperkenalkan Motif Batik Pada Anak

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:


Pembimbing : Dwi Ramayanti, S.Sn., M.Sn.  
NIDN : 0305128006  
Ketua Penguji : Dwi Ramayanti, S.Sn., M.Sn.  
NIDN : 0305128006  
Penguji 1 : Novena Ulita, S.Pd, M.Sn  
NIDN : 0321128506  
Penguji 2 : Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn  
NIDN : 0304039101



Jakarta, 7 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
  
(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual  
  
(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurzaytun  
NIM : 42320010120  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Laporan Tugas Akhir: Perancangan Buku "Petualangan Fantasi Di Museum Batik Indonesia" Untuk Memperkenalkan Motif Batik Pada Anak

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 5 Agustus 2024



Nurzaytun

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, berkat, dan karunia-Nya penulis telah menyelesaikan laporan perancangan karya Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Petualangan Fantasi Di Museum Batik Indonesia” dengan baik, tepat, dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dalam perancangan ini penulis mendapat beberapa nasihat, masukan, dan bimbingan dari berbagai pihak terkait. Oleh karenanya, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan yang maha esa yang senantiasa memberikan petunjuk, keberkahan dan kesehatan yang dilimpahkan kepada penulis sehingga dapat terselesaikannya proposal penelitian ini.
2. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn selaku Ketua program studi Desain Komunikasi Visual.
3. Ibu Dwi Ramayanti, S.Ds, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi bimbingan, arahan, serta masukan untuk laporan penulisan dan perancangan karya.
4. Ibu Novena Ulita, S.Pd, M.Sn, selaku Dosen koordinator Tugas Akhir yang sudah membimbing dan mendukung dalam mengarahkan penelitian ini sesuai dengan proses mata kuliah Tugas Akhir.
3. Bapak/Ibu dosen penguji yang telah memberikan masukan, nasihat, dan saran kepada penulis mengenai penulisan dan perancangan karya.
4. Orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan, nasihat, serta semangat untuk penulisan laporan dan perancangan karya.
5. Terakhir, untuk teman-teman program studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan saran dan semangat selama proses perancangan tugas akhir berlangsung.

Penulis menyadari bahwa masih ada banyak kesalahan dan

kekurangan dalam penulisan laporan maupun perancangan karya tugas akhir ini. Baik dari segi ejaan, kosakata, tata bahasa, etika, maupun penulisan isi. Maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran seluas-luasnya dari pembaca yang kemudian akan penulis jadikan sebagai evaluasi. Demikian salam pembuka ini penulis sampaikan. Semoga laporan ini bisa diterima sebagai gagasan yang menambah pengetahuan terutama dalam bidang desain. Semoga laporan tugas akhir ini ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan juga untuk penulis sendiri.

Bekasi, 20 Juli 2024

Penulis,



Nurzaytun





# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “PETUALANGAN FANTASI DI MUSEUM BATIK INDONESIA”

Nurzaytun - 42320010120

## ABTRAK

Budaya merupakan suatu sistem abstrak dari ide-ide, perilaku, nilai, dan artefak yang diwariskan dari generasi ke generasi dalam suatu masyarakat. Budaya merupakan hasil cipta rasa, karsa, dan karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dimiliki manusia dengan belajar. Salah satu budaya yang harus dilestarikan adalah Batik. Batik telah mengalami perkembangan yang pesat dan menjadi bagian penting dari budaya Indonesia.

Museum Batik Indonesia adalah museum khusus yang berlokasi di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta Timur. Banyaknya keragaman motif batik di Indonesia dan beberapa di antaranya berkembang hingga dikenal di kancah dunia. Dengan adanya buku ini dapat membantu anak-anak untuk mengetahui keberagaman macam batik yang ada di Indonesia, sehingga mereka dapat ikut serta dalam melestarikan budaya Indonesia.

“Petualangan Fantasi Di Museum Batik Indonesia” merupakan sebuah buku ilustrasi yang disisipi dengan cerita didalamnya yang fungsinya mengenalkan anak-anak kepada motif-motif batik yang ada di Indonesia. Dengan ilustrasi karakter yang lucu disertai dengan ilustrasi dunia khayalan yang berisikan beberapa motif batik serta informasi daerah asalnya dan disertai warna yang cerah bisa menjadi acuan anak untuk lebih mengenal motif apa saja yang ada didalam buku ini. Selain itu terdapat 2 minigames di akhir tiap buku sebagai salah satu penunjang anak dalam belajar mewarnai pola motif batik.

**Kata Kunci:** Motif Batik Indonesia, Buku Ilustrasi, Edukasi

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “PETUALANGAN FANTASI DI MUSEUM BATIK INDONESIA”

Nurzaytun - 42320010120

## ABTRAK

*Culture is an abstract system of ideas, behavior, values, and artifacts that are passed down from generation to generation in a society. Culture is the result of human creation of feeling, intention and work within the context of social life that humans have by learning. One culture that must be preserved is Batik. Batik has experienced rapid development and has become an important part of Indonesian culture.*

*The Indonesian Batik Museum is a special museum located in Taman Mini Indonesia Indah, East Jakarta. There are many variations of batik motifs in Indonesia and some of them have developed to become known on the world stage. This book can help children learn about the diversity of batik types that exist in Indonesia, so that they can participate in preserving Indonesian culture.*

*"Fantasy Adventures at the Indonesian Batik Museum" is an illustrated book with stories included in it whose function is to introduce children to batik motifs in Indonesia. With cute character illustrations accompanied by illustrations of an imaginary world containing several batik motifs as well as information about their region of origin and accompanied by bright colors, it can be a reference for children to get to know more about the motifs in this book. Apart from that, there are 2 minigames at the end of each book to support children in learning to color batik motif patterns.*

*Keywords: Indonesian Batik Motifs, Illustrated Books, Education*



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	3
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II.....	6
2.1 Orisinalitas.....	6
2.2 Target Perancangan.....	14
2.3 Relevansi Dan Konsekuensi Studi.....	16
2.4 Skema Proses Desain.....	18
BAB III.....	32
4.1 Positioning Steatment Dan Konsep Desain.....	32
4.2 Strategi Pesan.....	36
4.3 Strategi Visual.....	37
BAB IV.....	43
4.1 Deskripsi Karya.....	43
4.2 Pameran Karya.....	59
4.3 Hasil Uji Desain.....	64
4.4 Evaluasi Perancangan karya.....	65
BAB V.....	68
4.4 Kesimpulan.....	68
4.5 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	72

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Tahapan customer path (Sumber: Deviniti.co.....)	15
<b>Gambar 2.2</b>	Design Thinking (Sumber: Ryanmhildan, 2024).....	19
<b>Gambar 2.3</b>	Emphatize Map (Sumber: Penulis).....	19
<b>Gambar 2.4</b>	Jobs-to-Be-Done (Sumber: Penulis).....	22
<b>Gambar 2.5</b>	Mind Mapping (Sumber: Penulis).....	24
<b>Gambar 2.6</b>	Moodboard (Sumber: Penulis).....	26
<b>Gambar 2.7</b>	Cuplikan story buku (Sumber: Penulis).....	27
<b>Gambar 2.8</b>	Storyboard (Sumber: Penulis).....	28
<b>Gambar 2.9</b>	Final Digital (Sumber: Penulis).....	29
<b>Gambar 2.10</b>	Foto Pameran (Sumber: Penulis).....	31
<b>Gambar 3.11</b>	Teknik Ilustrasi (Sumber: Penulis).....	38
<b>Gambar 3.12</b>	Komposisi Warna (Sumber: Penulis).....	38
<b>Gambar 3.13</b>	Jenis Font (Sumber: Penulis).....	39
<b>Gambar 3.14</b>	Layout (Sumber: Penulis).....	39
<b>Gambar 4.15</b>	Tampilan Sampul buku (Sumber: Penulis).....	43
<b>Gambar 4.16</b>	Poster A4 (Sumber: Penulis).....	44
<b>Gambar 4.17</b>	Isi Halaman Cerita Buku (Sumber: Penulis).....	44
<b>Gambar 4.18</b>	Visual Pembuka (Sumber: Penulis).....	46
<b>Gambar 4.19</b>	Awal Cerita (Sumber: Penulis).....	47
<b>Gambar 4.20</b>	Visual Konflik Cerita (Sumber: Penulis).....	48
<b>Gambar 4.21</b>	Pengenalan Motif Batik (Sumber: Penulis).....	49
<b>Gambar 4.22</b>	Penyelesaian Masalah (Sumber: Penulis).....	50
<b>Gambar 4.23</b>	Pesan Moral (Sumber: Penulis).....	51
<b>Gambar 4.24</b>	Mini Games Mewarnai Batik (Sumber: Penulis).....	51
<b>Gambar 4.25</b>	Stiker Ukuran 5cm (Sumber: Penulis).....	52
<b>Gambar 4.26</b>	Pembatas Buku (Sumber: Penulis).....	53
<b>Gambar 4.27</b>	Notebook ukuran a5 (Sumber: Penulis).....	53
<b>Gambar 4.28</b>	Gantungan Kunci (Sumber: Penulis).....	54
<b>Gambar 4.29</b>	Totebag Canvas (Sumber: Penulis).....	54
<b>Gambar 4.30</b>	X-Banner Perancangan (Sumber: Penulis).....	57
<b>Gambar 4.31</b>	Poster Promosi (Sumber: Penulis).....	57

<b>Gambar 4.32</b> Poster Feeds 1:1 (Sumber: Penulis).....	58
<b>Gambar 4.33</b> Cuplikan Animasi (Sumber: Penulis).....	58
<b>Gambar 4.34</b> Tampilan E-Book Digital (Sumber: Penulis).....	59
<b>Gambar 4.35</b> Display Pameran (Sumber: Penulis).....	60
<b>Gambar 4.36</b> Pembukaan Pameran (Sumber: Penulis).....	61
<b>Gambar 4.37</b> Interaksi Pengunjung (Sumber: Penulis).....	62
<b>Gambar 4.38</b> Pameran Kreasi Halaman Ceria (Sumber: Penulis).....	63



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Karya Sejenis (Sumber: Penulis).....	13
<b>Tabel 2.2</b> Target Market (Sumber: Penulis).....	14
<b>Tabel 2.3</b> Emph Jobs to be done (Sumber: Penulis).....	23
<b>Tabel 2.4</b> 5W + 1H (Sumber: Penulis).....	24
<b>Tabel 3.5</b> Distribusi Karya Metode AISAS (Sumber: Penulis).....	42



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Kartu Asistensi.....	72
<b>Lampiran 2</b> Hasil Turnitin.....	73
<b>Lampiran 3</b> Surat Keterangan Hasil Sidang.....	74
<b>Lampiran 4</b> Dokumentasi Kegiatan Uji Desain.....	75
<b>Lampiran 5</b> Feedback Target Perancangan Gfrom.....	77
<b>Lampiran 6</b> Feedback Target Perancangan Stickynote.....	78

