

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU CERITA ILUSTRASI “GATOTKACA: SANG
BAYI SAKTI” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN CERITA
WAYANG PADA ANAK**



Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mengambil Mata Kuliah Tugas Akhir

Oleh:
Alfiyah Larasati

42320010077

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2024

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

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2024/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfiyah Larasati
 Nomor Induk Mahasiswa : 42320010077
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini ialah 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, 9 Agustus 2024

Yang **memberikan pernyataan,**



Alfiyah Larasati

HALAMAN PENGESAHAN

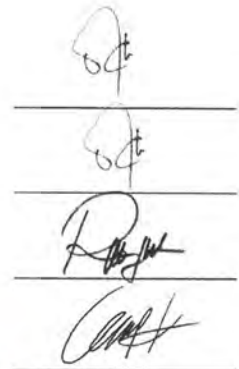
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Alfiyah Larasati
NIM : 42320010077
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Ilustrasi “Gatotkaca: Sang Bayi Sakti” Sebagai Media Edukasi Pengenalan Cerita Wayang 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 : Firmansah, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0311048705
Ketua Penguji : Firmansah, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0311048705
Penguji 1 : Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn
NIDN : 0321098302
Penguji 2 : Wilsa Pratiwi S.Sn, M.Sn
NIDN : -

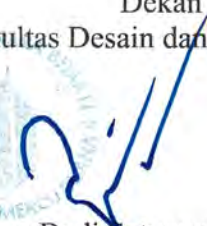


UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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.)

ABSTRACT

Indonesia as an archipelagic country has a wealth of diverse cultures and arts, one of which is puppetry. Wayang contains a good moral and ethical message, especially for children. However, in the current era of globalization, children tend to like foreign cultures rather than their own. In the current era of globalization, children's interest in reading and literacy is declining because the influence of social media is also negative for children. It is important for children to get to know local cultures, such as puppets, which contain noble values. The Wayang Museum in Jakarta has an important role in the preservation and education of puppets. However, the books available are less diverse for children. To overcome this problem, an illustrated storybook entitled "Gatokaca: Sang Bayi Sakti" was designed which aims to introduce wayang culture to children targeting children aged 8-12 years. This book contains a simple story about the story of Gatokaca which is packaged in a child-friendly manner that contains moral and educational messages in the story. Which is presented with cartoon illustrations of characters and bright colors to attract children's attention. This book is expected to provide knowledge about puppetry to children, increase literacy, and learn moral messages.

Keywords: Puppets, illustrated Storybook, Children

ABSTRAK

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki kekayaan budaya dan kesenian yang beragam, salah satunya adalah wayang. Wayang mengandung pesan moral dan etika yang baik, terutama untuk anak-anak. Namun pada era globalisasi saat ini anak-anak cenderung menyukai budaya luar daripada budayanya sendiri. Dalam era globalisasi saat ini, minat baca dan literasi anak-anak menurun karena pengaruh media sosial yang besar juga mengakibatkan faktor negatif pada anak. Penting bagi anak-anak untuk mengenal budaya lokal, seperti wayang, yang mengandung nilai-nilai luhur. Museum Wayang di Jakarta memiliki peran penting dalam pelestarian dan pendidikan mengenai wayang. Namun buku-buku yang tersedia kurang beragam untuk anak-anak. Untuk mengatasi masalah tersebut, dilakukan perancangan buku cerita ilustrasi berjudul “Gatokaca: Sang Bayi Sakti” yang bertujuan untuk mengenalkan budaya wayang pada anak-anak yang menargetkan anak usia 8-12 tahun. Pada buku ini berisi cerita sederhana tentang kisah Gatokaca yang dikemas ramah anak yang mengandung pesan moral dan edukasi di dalam ceritanya. Yang disajikan dengan ilustrasi kartun karakter-karakter dan warna yang cerah untuk menarik perhatian anak. Buku ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai wayang pada anak, meningkatkan literasi, dan pembelajaran pesan moral.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Kata Kunci: Wayang, Buku Cerita Ilustrasi, Anak

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan kepada Allah SWT yang telah memungkinkan kami menyelesaikan karya perancangan yang berjudul "Perancangan Buku Cerita Ilustrasi “Gatotkaca: Sang Bayi Sakti” Sebagai Media Edukasi Pengenalan Cerita Waya

ng pada Anak”. Perancangan ini merupakan bagian dari mata kuliah Tugas Akhir di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Perancangan ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Sarjana Desain di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Penting untuk dicatat bahwa perancangan ini berhasil diselesaikan berkat dukungan dan bantuan yang saya terima dari berbagai pihak selama proses penelitian dan rancangan. Oleh karena itu, kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas berkah dan karunia-Nya yang melimpah, memberikan kesehatan dan kecerdasan kepada perancang. Dengan berkat-Nya, perancang dapat menjalankan segala kegiatan dalam menyelesaikan proses penelitian dan penyusunan laporan ini.
2. Firmansah, S.Pd, M.Sn, yang telah memberikan bimbingan, dorongan, dukungan dan wawasan yang sangat berharga dalam mengarahkan penulis selama proses perancangan.
3. Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn, selaku dosen penguji, dalam mengarahkan penulisan rancangan ini sesuai dengan proses perancangan tugas akhir.
4. Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn, selaku dosen penguji, atas informasi dan wawasan dalam mengarahkan pengarang mengenai materi selama proses perancangan.

5. Mama dan Bapak yang sudah memberikan doa terbaiknya dan memberikan dukungan moral, spiritual, maupun material, serta motivasi kepada perancang.
6. Keluarga yang sudah memberikan doa dan dukungan kepada perancang.
7. Mitra Museum Wayang Jakarta yang turut membantu perancang melakukan riset data di Museum.
8. Berliani, Raisa, dan sahabat-sahabat rumah lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang selalu memberikan dukungan semangat selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir.
9. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri Alfiyah Larasati, yang telah bertahan sejauh ini, terima kasih sudah memilih untuk berusaha sampai detik ini dan mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan. Terima kasih karena memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun proses menuju kelulusan ini. Terima kasih telah berusaha dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan seluruhnya sebaik dan semaksimal mungkin.

Dalam penulisan proposal tugas akhir ini penulis menyadari masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar penulis dapat belajar kembali untuk menyempurnakan proposal ini kedepannya.

Jakarta, 27 Juli 2024

Penulis

Alfiyah Larasati

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Perancangan.....	4
1.4. Manfaat Perancangan	4
II. METODE PERANCANGAN.....	5
2.1. Orisinalitas	5
2.2. Target/Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran).....	12
2.3. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	14
2.4. Skema Proses Desain	21
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	28
3.1. Positioning & Konsep Desain	28
3.2. Strategi Pesan	29
3.3. Strategi Visual.....	30
3.4. Strategi Distribusi Karya.....	30
IV. HASIL KARYA DKV.....	32
4.1. Deskripsi Karya.....	32
4.2. Visual Karya.....	32
4.3. Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan.....	42
4.4. Distribusi Karya	44
4.5. Pameran Karya	47
4.6. Hasil Uji Desain	52
4.7. Evaluasi Perancangan Karya.....	60
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Ilustrasi Gaya Kartun Anak (Sumber: Pinterest).....	15
Gambar 2 Wayang Kulit Gatotkaca (Sumber: Koleksi Museum Wayang).....	16
Gambar 3 Wayang Kulit Dewi Arimbi (Sumber: Koleksi Museum Wayang).....	16
Gambar 4 Gambar Wayang Kulit Bima	17
Gambar 5 Gambar Wayang Kulit Arjuna.....	17
Gambar 6 Wayang Kulit Raksasa.....	17
Gambar 7 Referensi Gaya Ilustrasi Kartun (Sumber: Pinterest).....	18
Gambar 8 Proses Desain	21
Gambar 9 Storyboard (Sumber: Perancang)	25
Gambar 10 Lineart Karakter (Sumber: Perancang)	26
Gambar 11 Karakter (Sumber: Perancang).....	26
Gambar 12 Halaman Cerita (Sumber: Perancang).....	26
Gambar 13 Moodboard (Sumber: Perancang)	30
Gambar 14 Cover Buku (Sumber: Perancang)	33
Gambar 15 Halaman Tebaran (spread) (Sumber: Perancang).....	34
Gambar 16 Satu Halaman (single) (Sumber: Perancang)	35
Gambar 17 Huruf pada Judul Buku (Sumber: Perancang).....	36
Gambar 18 Tipografi (Sumber: Perancang).....	36
Gambar 19 Palet Warna (Sumber: Perancang).....	37
Gambar 20 Karakter Gatotkaca (Sumber: Perancang).....	38
Gambar 21 Karakter Dewi Arimbi (Sumber: Perancang).....	39
Gambar 22 Karakter Bima (Sumber: Perancang)	40
Gambar 23 Karakter Arjuna (Sumber: Perancang)	41
Gambar 24 Karakter Raksasa (Sumber: Perancang).....	42
Gambar 25 Mockup Xbanner.....	44
Gambar 26 Gambar Poster	44
Gambar 27 Buku Cetak.....	45
Gambar 28 Gambar Kaos (Sumber: Perancang).....	45
Gambar 29 Stiker Karakter	46
Gambar 30 Gantungan Kunci.....	46
Gambar 31 Banner Pameran Kreasi Halaman Ceria.....	47

Gambar 32 Persiapan Pameran (Sumber: Perancang)	48
Gambar 33 Pembukaan Pameran (Sumber: Perancang)	49
Gambar 34 Display Karya (Sumber: Perancang).....	50
Gambar 35 Interaksi Pengunjung (Sumber: Perancang).....	51
Gambar 36 Pameris dan Pengunjung (Sumber: Perancang)	52



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Orisinalitas	11
Tabel 2 Distribusi Karya Metode AISAS.....	31
Tabel 3 Pertanyaan 1	53
Tabel 4 Pertanyaan 4	55
Tabel 5 Pertanyaan 5	55
Tabel 6 Pertanyaan 6	55
Tabel 7 Pertanyaan 7	55
Tabel 8 Kekuatan Karya.....	60



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Hasil Sidang.....	66
Lampiran 2. Bukti Hasil Turnitin.....	67
Lampiran 3 Kartu Asistensi Tugas Akhir.....	68

