



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI**

## **CERITA LEGENDA BATU KUWUNG**

### **Laporan Tugas Akhir**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Mery Kusnaiti  
NIM : 12120210114  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2016**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mery Kusnaiti

NIM : 12120210114

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI  
CERITA LEGENDA BATU KUWUNG**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 Juni 2016

Mery Kusnaiti



UMN

# HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

## PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA LEGENDA BATU KUWUNG

Oleh

Nama : Mery Kusnaiti

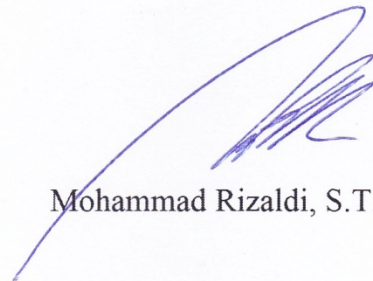
NIM : 12120210114

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Juni 2016

Pembimbing



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Penguji



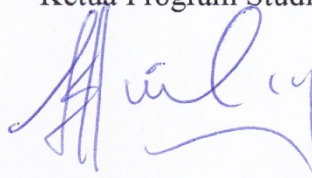
Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.

Ketua Sidang



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Tidak ada kata lain selain puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Legenda Batu Kuwung* sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Cerita legenda merupakan warisan budaya sebuah negara yang harus dilestarikan dan dikenal oleh masyarakat yang tinggal pada negara tersebut agar tidak hilang dimakan oleh waktu dan perkembangan jaman. Kurangnya sosialisasi pemerintah kepada masyarakat, cerita Legenda Batu Kuwung ini masih kurang dikenal oleh masyarakat Banten dan anak-anak yang tinggal di sekitar desa Batu Kuwung, Kecamatan Padarincang, Banten. Oleh karena itu, penulis merancang buku ilustrasi cerita Legenda Batu Kuwung untuk memperkenalkan kembali cerita tersebut dimulai dari anak-anak yang kelak dapat menceritakan cerita ini hingga anak cucu mereka kelak.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam perancangan Tugas Akhir ini.

1. Yusup Martyastiadi, S.T., M.inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan bijak memberikan bimbingan, dukungan, masukan, nasehat,

kritik, saran, waktu dan ilmunya kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan tepat waktu.

3. Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds., Gideon K. F., S.T., M.Ds., Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Spesialis yang telah memberikan masukan, nasehat, kritik, dan waktunya kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
4. Rochendi, selaku Kepala Seksi Kesenian Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Provinsi Banten selaku narasumber.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, baik secara psikologis dan materi, sehingga penulis dapat menghadapi dan menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
6. Dody Emot selaku adik yang telah berjasa meluangkan waktunya untuk mengantar dan menemani penulis selama melakukan penelitian pendahuluan.
7. Rifani Sinthadestyana, Fransisca Adis, Cindy Wijaya, Kurnia Adinda, Jae dan Nana yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis selama perancangan Tugas Akhir ini.
8. Teman-teman sekelompok bimbingan dan teman-teman seperjuangan Tugas Akhir.
9. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam perancangan Tugas Akhir ini. Semoga laporan ini dapat menjadi referensi bagi pembacanya.

Tangerang, 16 Juni 2016

Mery Kusnaiti



UMN



## **ABSTRAKSI**

Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan warisan budaya dan kekayaan alam. Dari setiap provinsi memiliki keunikan masing-masing yang berbeda dari setiap aspeknya. Salah satunya dari sisi cerita rakyat yang dimiliki oleh setiap provinsi misalnya Sumatera Barat dengan cerita Legenda Malin Kundang atau Jawa Barat dengan cerita Legenda Sangkuriang. Di provinsi Banten, terdapat sebuah cerita legenda yang menceritakan asal mula sebuah tempat wisata air panas yang memiliki pesan moral yang tidak ada salahnya untuk disampaikan kepada anak-anak yang kelak pesan moral ini dapat direnungkan dan ditanamkan kembali kepada anak-anak Indonesia. Oleh karena itu, penulis merancang buku ilustrasi cerita Legenda Batu Kuwung untuk memperkenalkan kembali cerita ini kepada anak-anak usia 6-12 tahun, dengan target utamanya adalah anak-anak yang berdomisili di kota Serang dan sekitarnya. Isi buku ini berupa sebagian besar gambar ilustrasi adegan cerita legenda Batu Kuwung dan teks singkat. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif, yaitu dengan mewawancarai Kepala Seksi Kesenian Dinas Kebudayaan Banten, Kepala Desa Batu Kuwung serta anak-anak yang tinggal di sekitar desa Batu Kuwung Kecamatan Padarincang, Banten.

Kata kunci: buku, ilustrasi, Batu Kuwung.

UMMN

## **ABSTRACT**

Indonesia is a rich country on cultural heritage and natural wealth. Every provinces have their own unique aspect. One of them is folklore. In example, Sumatera Barat has folklore called The Legend of Malin Kundang and Jawa Barat with The Legend of Sangkuriang. In Banten, there is a folklore that tell the origin of a hot spring. This folklore has a good moral lesson which is can be applied, especially for Indonesian children. That's why, the author designs an illustration book, titled The Legend of Batu Kuwung to retell the story for children at 6 - 12 years old, domiciled in Serang and around. The contents of the book will be illustration from the scene of the story with short texts to explain how the story going. The data gathered with qualitative methods which is an interview with Head of Art Section at Dinas Kebudayaan Banten, the Village Head of Batu Kuwung, and also the children who lives around Batu Kuwung, Kecamatan Padarincang, Banten.

Keywords: books, illustration, Batu Kuwung.



UMN

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VIII
ABSTRACT .....	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR TABEL .....	XVII
DAFTAR LAMPIRAN .....	XVIII
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7. Metode Perancangan .....	6
1.8. Skematika Perancangan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	10

2.1.	Cerita Rakyat .....	10
2.2.	Definisi Buku .....	11
2.2.1.	Anatomi Buku.....	11
2.2.2.	Buku Cerita Anak.....	12
2.3.	Psikologi Anak Usia 6-12 Tahun.....	15
2.3.1.	Perkembangan Pengertian Anak .....	17
2.4.	Ilustrasi .....	18
2.4.1.	Pengertian.....	18
2.4.2.	Klasifikasi Ilustrasi .....	19
2.4.2.1.	Literal Illustration .....	19
2.4.2.2.	Conceptual Illustration .....	22
2.5.	Narasi.....	24
2.5.1.	Karakter.....	25
2.5.2.	Plot .....	26
2.5.3.	Setting.....	27
2.6.	Warna .....	28
2.7.	Tipografi .....	30
2.8.	Grid.....	32
2.9.	Layout .....	36
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>38</b>

3.1. Gambaran Umum.....	38
3.2. Wawancara .....	39
3.3. Observasi .....	41
3.3.1. Observasi Lapangan.....	41
3.3.2. Observasi Eksisting .....	41
3.3.3. Hasil Observasi Eksisting .....	42
3.3.4. Analisis SWOT.....	46
<b>BAB IV PERANCANGAN .....</b>	<b>49</b>
4.1. Plot Cerita Legenda Batu Kuwung.....	49
4.2. Konsep Perancangan .....	52
4.1.1. Tujuan Perancangan .....	53
4.1.2. Strategi Perancangan .....	53
4.3. Pengembangan Konsep .....	54
4.3.1. Mind Mapping.....	54
4.3.2. Brainstorming.....	55
4.3.3. Penyusunan Struktur Konten Buku .....	60
4.3.4. Sketsa Perancangan.....	63
4.4. Perancangan Buku .....	65
4.4.1. Gaya Visual.....	65
4.4.2. Digitalisasi Karakter .....	68

4.4.3. Warna .....	72
4.4.4. Tipografi .....	73
4.4.5. <i>Layout</i> .....	75
4.4.6. Tampilan Buku Keseluruhan.....	76
4.4.7. Cover Buku.....	80
4.4. Media Promosi Buku.....	81
4.5. Budgeting.....	82
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
5.1. Kesimpulan .....	83
5.2. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>XXIII</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Realism Illustration</i> (Lorena Pugh) .....	20
Gambar 2.2 <i>Hyperrealism Illustration</i> (Andrew Hutchinson) .....	20
Gambar 2.4 <i>Hyperrealism Illustration</i> (Andrew Hutchinson) .....	22
Gambar 2.5 <i>Surealism Illustration</i> (Wilson McLean) .....	23
Gambar 2.6 <i>Diagram Illustration</i> . Male, Alan (2007) .....	23
Gambar 2.7 <i>Asbtract Illustration</i> (David Lesh) .....	24
Gambar 2.8 <i>Diagram Freytag Pyramid</i> .....	26
Gambar 2.9 <i>Basic Color Wheel</i> .....	29
Gambar 2.10 <i>Primary Color, Secondary Colors &amp; Tertiary Colors</i> .....	29
Gambar 2.11 <i>Contoh Typeface</i> .....	30
Gambar 2.12 <i>Script Typeface</i> .....	31
Gambar 2.13 <i>Komponen Grid</i> .....	32
Gambar 2.14 <i>Single-column Grid</i> .....	33
Gambar 2.15 <i>Two-column Grid</i> .....	34
Gambar 2.16 <i>Multi-column Grid</i> .....	34
Gambar 2.17 <i>Modular Grids</i> .....	35
Gambar 2.18 <i>Hierarchical Grids</i> .....	35
Gambar 3.1 <i>Bapak Rochendi</i> .....	39
Gambar 3.2 <i>Wawancara dengan Bapak Pulung</i> .....	40
Gambar 3.3 <i>Buku Aku Mau Ibuku!</i> .....	42
Gambar 3.3 <i>Buku Sahabat Baru Lovely</i> .....	45
Gambar 4.1 <i>Diagram Freytag Pyramid Cerita Legenda Batu Kuwung</i> .....	51

Gambar 4.2 <i>Mindmapping</i> .....	54
Gambar 4.3 Sketsa Karakter Saudagar .....	63
Gambar 4.4 Sketsa Karakter Nenek Sakti.....	63
Gambar 4.5 <i>Sketsa Thumbnail</i> Halaman 6-13 .....	64
Gambar 4.6 <i>Sketsa Thumbnail</i> Halaman 14-21 .....	64
Gambar 4.7 <i>Sketsa Thumbnail</i> Halaman 22-29 .....	65
Gambar 4.8 <i>Stylised Illustration</i> (Levi Pinfold) .....	66
Gambar 4.9 <i>Cartoon Illustration</i> (Gary Baseman).....	67
Gambar 4.10 Karakter Saudagar .....	68
Gambar 4.11 Pakaian Adat Pangsi .....	69
Gambar 4.12 Karakter Nenek Sakti.....	70
Gambar 4.13 Referensi Pakaian Suku Baduy Wanita .....	70
Gambar 4.14 Motif Batik Pasepen.....	71
Gambar 4.15 Karakter Pendukung Cerita .....	72
Gambar 4.16 Pengaplikasian Warna.....	73
Gambar 4.17 <i>Modular Scale</i> .....	74
Gambar 4.18 Jenis <i>Font</i> yang dipakai.....	74
Gambar 4.19 Contoh Halaman 1 .....	75
Gambar 4.20 Contoh Halaman 2 .....	75
Gambar 4.21 <i>Cover &amp; Back Cover</i> .....	76
Gambar 4.22 <i>Inside Cover</i> .....	76
Gambar 4.23 Halaman Nama Pemilik Buku .....	77
Gambar 4.24 Halaman 6-13 .....	77



Gambar 4.25 Halaman 14-21 .....	78
Gambar 4.26 Halaman 22-29 .....	78
Gambar 4.27 Halaman Pesan Moral Cerita.....	79
Gambar 4.28 Halaman Profil Penulis .....	79
Gambar 4.29 Halaman Promosi Buku Seri Cerita Rakyat Banten.....	80
Gambar 4.30 <i>Cover Buku</i> .....	80



UMN

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Observasi Eksisting Buku <i>Aku Mau Ibuku!</i> .....	42
Tabel 3.2 Hasil Observasi Eksisting <i>Temannya Istimewa</i> .....	44
Tabel 3.3 Hasil Observasi Eksisting <i>Sahabat Baru Lovely</i> .....	45
Tabel 3.4 Analisis SWOT Kompetitor.....	47
Tabel 3.5 Analisis SWOT <i>Sahabat Baru Lovely</i> .....	47
Tabel 4.1 Gaya Visual Karakter Saudagar.....	55
Tabel 4.2 Gaya Visual Karakter Nenek Sakti .....	55
Tabel 4.3 Gaya Visual <i>Setting</i> (Latar Belakang) Cerita .....	57
Tabel 4.4 Tabel Warna.....	58
Tabel 4.5 Tabel Ukuran, Jenis Kertas dan <i>Binding</i> .....	58
Tabel 4.6 Tipografi .....	59
Tabel 4.7 <i>Layout</i> .....	60

UMMN

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir ..... xxv

