



### **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 JATAKA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK BUDDHIS**

## **Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Edvyn Tanu  
NIM : 13120210141  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2017**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Edvyn Tanu

NIM : 13120210141

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA JATAKA  
SEBAGAI PEMBELAJARAN ANAK BUDDHIS**

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 nara sumber.

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, 6 Januari 2017

  
Edvyn Tanu



UMN

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA JATAKA  
SEBAGAI PEMBELAJARAN ANAK BUDDHIS**

Oleh

Nama : Edvyn Tanu

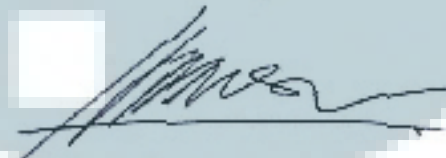
NIM : 13120210141

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain


Tangerang, 17 Januari 2017

Pembimbing

  
Gideon K. F. H. Hutapea, S.T., M.Ds.


Penguji

Ketua Sidang

  
Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

  
Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmat yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Kurangnya pemahaman cinta kasih bagi anak-anak yang memeluk agama Buddha, membuat penulis tertarik untuk mengangkat judul Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Jataka Sebagai Pembelajaran Anak Buddhis untuk tugas akhir ini.

Dari beberapa Sekolah Minggu Buddhis di Tangerang Selatan mengatakan bahwa dalam mengajarkan nilai cinta kasih kepada anak hanya dengan menggunakan metode verbal yang sangat tidak efisien karena ketidak tertarikan anak terhadap metode tersebut yang menyebabkan anak tidak terlalu memperhatikan apa yang sedang diajarkan. Kurangnya pemahaman anak tentang nilai cinta kasih dapat berdampak pada sulitnya anak untuk mempraktekan nilai cinta kasih pada kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media yang menarik dapat membantu pengajar untuk menarik perhatian anak, sehingga fokus anak akan terus tertuju pada materi pembelajaran dan pembelajaran dapat lebih optimal. Melalui buku ilustrasi cerita Jataka sebagai media pembelajaran untuk anak Buddhis, penulis berharap agar proses belajar mengajar disekolah minggu Buddhis dapat berjalan dengan optimal sehingga dapat memberikan pemahaman tentang cinta kasih kepada anak.

Dalam proses pembuatan kampanye sosial ini banyak hambatan dan pengalaman baru yang dihadapi oleh penulis, namun semua dapat teratasi atas

bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual,
2. Gideon K. Frederick, S.T., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu membantu, membina, dan merawat penulis dalam pengerjaan tugas akhir serta,
3. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., dan Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Spesialis yang juga membantu penulis dalam pengerjaan tugas akhir,
4. Sekolah Dasar Ehipassiko Bsd, Sekolah Minggu Buddhis Pusdiklat Sikkhadama Santibhumi, Sekolah Minggu Buddhis Vihara Padumuttara, dan Sandi Yap yang telah memberikan informasi yang berhubungan dengan tugas akhir penulis,
5. Yayasan Ehipassiko dan Bpk. Handaka Vijjananda yang telah bersedia mengizinkan penulis untuk mencantumkan logo yayasan Ehipassiko,
6. Selfy Parkit yang telah bersedia membantu penulis dalam pengerjaan tugas akhir,
7. Keluarga penulis yaitu orang tua penulis, Rusli dan Heldah yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan material dan immaterial yang menjadi motivasi penulis, serta kakak dan adik penulis Randy Tanu dan Andykha Aries Tanu,

8. Joshua Felix, Ivander Bernadine K., Ravi Huang, Diva Stevina, Vendy Wibowo, Rafael A. Gumelar, Michaela Clarissa Levi, dan teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang selalu memberikan masukan, dukungan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 6 Januari 2017



Edvyn Tanu





## ABSTRAKSI

Dalam agama Buddha, nilai-nilai Buddhis dijadikan sebagai pedoman hidup, salah satunya adalah nilai cinta kasih (*Metta*) karena cinta kasih merupakan akar dari kebajikan. Namun sayangnya, banyak Sekolah Minggu Buddhis yang tidak memiliki media pendukung dalam mengajarkan nilai cinta kasih kepada anak sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Tidak efektifnya pengajaran menyebabkan pemahaman anak tentang cinta kasih menjadi berkurang sehingga dapat berdampak pada sulitnya anak untuk mempraktekan nilai cinta kasih tersebut dalam kehidupan sehari-harinya. Cerita Jātaka yang merupakan cerita kehidupan lampau Buddha mengandung pesan moral berupa nilai-nilai Buddhis, dan salah satunya adalah nilai cinta kasih yang dapat diajarkan kepada anak untuk memberikan pengetahuan anak mengenai nilai cinta kasih. Peran media pendukung berupa buku ilustrasi berguna untuk membantu mendapatkan perhatian dari anak agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif. Maka dari itu penulis melakukan Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Jataka Sebagai Media Pembelajaran Anak Buddhis.

Kata kunci: cinta kasih, cerita Jataka, buku ilustrasi, Buddhis

UMMN

## **ABSTRACT**

*In Buddhism religion, Buddhist values treated as a way of life, love or metta is a part of it because love is a form of virtue. unfortunately, so many Buddhist Sunday School doesn't have any media to serve as a tool of learn about it effectively. This may cause a misunderstanding between students of Buddhist Sunday School and as a result, they cannot perform love or metta in their life. Jataka tales is a Buddhist literature that depict story of Buddha's past lives which contains Buddhist values, and one of them teaching about metta that can be taught to children to introduce love as a way of life. Illustration book act as a tool to help teacher to get the children attention in class, so it is easier for them to understand what the teacher is saying. Therefore, the writer planned to make Jataka tales illustration book as a media of teaching in Buddhist Sunday School.*

*Keywords: love, Jataka tales, illustration book, Buddhist.*

U M N

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>4</b>
1.5.1 Pengumpulan Data Primer .....	4
1.5.2 Pengumpulan Data Sekunder .....	5
<b>1.6 Metode Perancangan Data .....</b>	<b>5</b>

1.7	Sistematika Perancangan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>9</b>
2.1	Cerita Jataka.....	9
2.2	Mati-Posaka-Jataka .....	10
2.3	Buku ilustrasi.....	11
2.3.1	Anatomi Buku .....	12
2.3.2	Tata Letak .....	13
2.4	Ilustrasi.....	15
2.5	Desain .....	16
2.5.1	Elemen Desain .....	17
2.5.2	Prinsip Desain .....	18
2.5.3	Warna .....	23
2.5.4	Tipografi.....	25
<b>BAB III.....</b>		<b>27</b>
<b>METODOLOGI.....</b>		<b>27</b>
3.1	Data Penelitian.....	27
3.1.1	Data .....	28
3.2	Wawancara .....	29
3.2.1	Wawancara dengan Bhante Atthadhiro.....	30
3.2.2	Wawancara dengan Jearen .....	32

3.2.3	Wawancara dengan Dennis .....	33
3.2.4	Wawancara dengan Yusianawati .....	34
3.2.5	Wawancara dengan Pengajar Sekolah Minggu Buddhis .....	35
3.2.6	Wawancara dengan Editor .....	36
3.2.7	Kesimpulan Wawancara.....	37
<b>3.3</b>	<b>Kuesioner .....</b>	<b>38</b>
3.3.1	Hasil Survey Kuesioner .....	39
<b>3.4</b>	<b>FGD.....</b>	<b>42</b>
<b>3.5</b>	<b>Observasi.....</b>	<b>43</b>
<b>3.6</b>	<b>Studi Eksisting .....</b>	<b>44</b>
3.6.1	Kitab Jataka.....	45
3.6.2	Buku Dragonology .....	47
<b>3.7</b>	<b>SWOT.....</b>	<b>48</b>
3.7.1	<i>Strength</i> .....	48
3.7.2	<i>Weakness</i> .....	49
3.7.3	<i>Oportunity</i> .....	49
3.7.4	<i>Threat</i> .....	49
<b>3.8</b>	<b>Penerbit Buku .....</b>	<b>50</b>
<b>BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>51</b>
<b>4.1</b>	<b>Konsep Perancangan.....</b>	<b>51</b>

4.2	<b>Tujuan Perancangan</b> .....	51
4.3	<i>Mind Map</i> .....	52
4.4	<i>Brainstorm</i> .....	53
4.5	<b>Sketsa Perancangan</b> .....	62
4.5.1	Karakter.....	62
4.5.2	Alur cerita .....	66
4.5.3	Sketsa Storyboard .....	68
4.5.4	<i>Typeface</i> .....	76
4.6	<b>Konsep Kreatif</b> .....	78
4.7	<b>Aplikasi kreatif</b> .....	80
4.7.1	Baju .....	85
4.7.2	Pin/ Bros .....	85
4.7.3	<i>Coloring book + Crayon</i> .....	86
4.7.4	<i>Stationery</i> .....	87
4.8	<b>Budgeting</b> .....	88
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....		89
5.1	<b>Kesimpulan</b> .....	89
5.2	<b>Saran</b> .....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		xix

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cerita Jātaka .....	9
Gambar 2.2 Contoh Buku Ilustrasi.....	12
Gambar 2.3 Anatomi Buku .....	12
Gambar 2.4 Tata Letak Pada Buku .....	13
Gambar 2.5 <i>Double-Spread Page</i> .....	14
Gambar 2.6 <i>Single-Spread Page</i> .....	15
Gambar 2.7 Tipe Prinsip <i>Balance</i> .....	18
Gambar 2.8 <i>Contrast</i> .....	19
Gambar 2.9 <i>Emphasis</i> .....	20
Gambar 2.10 <i>Harmony</i> .....	21
Gambar 2.11 <i>Variety</i> .....	21
Gambar 2.12 <i>Movement</i> .....	22
Gambar 2.13 <i>Rhythm</i> .....	22
Gambar 2.14 Warna CMYK .....	23
Gambar 2.15 Warna <i>Analogous</i> dan <i>Complementary</i> .....	24
Gambar 3.1. Wawancara bersama Bhante Attadhiro .....	30
Gambar 3.2. Wawancara dengan Jearen .....	32
Gambar 3.3. Wawancara dengan Dennis .....	33
Gambar 3.4. Wawancara dengan Yusianawati .....	34
Gambar 3.5. Wawancara dengan Ketua Sekolah Minggu Buddhis .....	35
Gambar 3.6. Wawancara dengan Editor .....	36
Gambar 3.7. Penyebaran kuesioner ke Sikkhadama Santibhumi.....	38

Gambar 3.8. FGD dengan anak sekolah dasar Ehipassiko.....	42
Gambar 3.9. Observasi ke SMB Padumuttara .....	43
Gambar 3.10. Kitab Jataka .....	45
Gambar 3.11. Dragonology.....	47
Gambar 3.12. Logo Ehipassiko.....	50
Gambar 4.1. <i>Mind map</i> .....	52
Gambar 4.2. Gajah putih.....	53
Gambar 4.3. Gajah Tarzan .....	54
Gambar 4.4. Dumbo.....	54
Gambar 4.5. Sketsa gajah.....	54
Gambar 4.6. Digitalisasi gajah.....	54
Gambar 4.7. Gajah asia.....	55
Gambar 4.8. Dumbo.....	55
Gambar 4.9. Sketsa ibu gajah putih .....	55
Gambar 4.10. Digitalisasi ibu gajah putih.....	56
Gambar 4.11. Foto raja India .....	56
Gambar 4.12. Foto raja Suddhodana.....	56
Gambar 4.13. Sketsa raja .....	57
Gambar 4.14. Sketsa raja .....	57
Gambar 4.15. Digitalisasi raja.....	57
Gambar 4.16. Referensi penjaga hutan .....	58
Gambar 4.17. Referensi penjaga hutan .....	58
Gambar 4.18. Sketsa penjaga hutan .....	58
Gambar 4.19. Digitalisasi penjaga hutan .....	59
Gambar 4.20. Referensi Latar 1 .....	59



Gambar 4.21. Referensi Latar 1 .....	59
Gambar 4.22. Referensi Latar 1 .....	59
Gambar 4.23. Referensi Latar 1 .....	59
Gambar 4.24. Referensi Latar 2 .....	60
Gambar 4.25. Referensi Latar 2 .....	60
Gambar 4.26. Referensi Latar 2 .....	60
Gambar 4.27. Referensi Hutan.....	60
Gambar 4.28. Referensi Hutan.....	60
Gambar 4.29. Referensi Hutan.....	60
Gambar 4.30. Referensi Hutan.....	60
Gambar 4.31. Referensi Danau .....	61
Gambar 4.32. Referensi Danau .....	61
Gambar 4.33. Referensi Kota.....	61
Gambar 4.34. Referensi Kota.....	61
Gambar 4.35. Doraemon .....	62
Gambar 4.36. Adventure Time.....	62
Gambar 4.37. Sketsa gajah putih.....	63
Gambar 4.38. Sketsa ibu gajah.....	64
Gambar 4.39. Sketsa raja .....	64
Gambar 4.40 Sketsa penjaga hutan .....	65
Gambar 4.41 Sketsa cover dalam dan belakang.....	68
Gambar 4.42 Sketsa inside cover .....	69
Gambar 4.43 Sketsa editorial dan Jataka .....	70
Gambar 4.44 Sketsa Matiposaka Jataka.....	70
Gambar 4.45 Sketsa Prolog.....	71

Gambar 4.46. Sketsa isi halaman 1 .....	71
Gambar 4.47. Sketsa isi halaman 2 .....	72
Gambar 4.48. Sketsa isi halaman 3 .....	72
Gambar 4.49. Sketsa isi halaman 4 .....	73
Gambar 4.50. Sketsa isi halaman 5 .....	73
Gambar 4.51. Sketsa isi halaman 6 .....	74
Gambar 4.52. Sketsa isi halaman 7 .....	75
Gambar 4.53. Sketsa isi halaman 8 .....	75
Gambar 4.54. Sketsa isi halaman 9 .....	76
Gambar 4.55. Ibu gajah putih, Gajah putih, Raja, dan Penjaga hutan .....	80
Gambar 4.56. Sampul Depan dan Belakang .....	80
Gambar 4.57. Inside cover .....	81
Gambar 4.58. Editorial dan Jataka .....	81
Gambar 4.59. Matiposaka Jataka .....	82
Gambar 4.60. Isi Halaman 1 .....	82
Gambar 4.61. Isi Halaman 7 .....	83
Gambar 4.62. Games .....	84
Gambar 4.63. Epilog .....	84
Gambar 4.64. Baju .....	85
Gambar 4.65. Pin/Bross .....	85
Gambar 4.66. <i>Coloring Book</i> .....	86
Gambar 4.67. <i>Crayon</i> .....	86
Gambar 4.68. <i>Stationery</i> .....	87

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Sistematika Perancangan Tugas Akhir .....	7
Tabel 4.1 Total biaya 1 buku.....	88
Tabel 4.2 Total biaya media sekunder per buku .....	88

