



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 INTERAKTIF CERITA
RAKYAT ACEH “PUTRI PUKES” UNTUK ANAK USIA 10-12
TAHUN**

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Tari Puteri
NIM : 13120210360
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 : Tari Puteri

NIM : 13120210360

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi :

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF CERITA RAKYAT
ACEH “PUTRI PUKES” UNTUK ANAK
USIA 10-12 TAHUN**

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 dan narasumber.

Demikian surat pernyataan originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelas (S.Ds) yang diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 18 Januari 2017

Tari Puteri

UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF CERITA
RAKYAT ACEH “PUTRI PUKES” UNTUK ANAK USIA 10-12**

TAHUN

Oleh

Nama : Tari Puteri

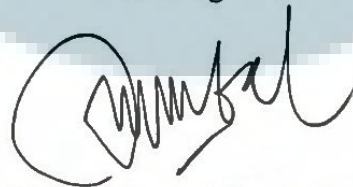
NIM : 13120210360

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

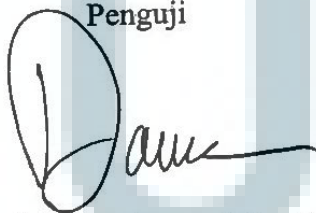
Tangerang, 24 Januari 2017

Pembimbing



Iqbal Maimun Umar, S.Sn., M.Ds.

Penguji



Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Ioni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Jurusan Desain Grafis pada Fakultas Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Indonesia memiliki beragam warisan budaya termasuk karya sastra seperti cerita rakyat. Cerita rakyat Indonesia mulai terkikis akibat krisis identitas dimana pengaruh cerita dari budaya luar membuat masyarakat lupa akan cerita dari Indonesia.

Cerita rakyat Aceh merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan dan dikenalkan lebih dekat kepada anak-anak. Tujuan dari perancangan buku cerita ini untuk menumbuhkan pengetahuan anak terhadap cerita rakyat dari Nusantara yang memiliki nilai dan pesan moral yang baik, serta menumbuhkan kecintaan terhadap cerita Nusantara yang selama ini tersingkirkan oleh kehadiran cerita dari luar Indonesia. Tujuan ini didukung ilustrasi untuk anak yang bersifat interaktif, agar mampu menjadi daya tarik melalui penyajian yang lebih menarik dengan tambahan teknik *Pop-Up* dan gaya bercerita yang mudah dipahami oleh anak-anak.

Selama perancangan buku cerita ini, saya mempelajari bahwa tidak mudah untuk menerbitkan sebuah buku yang baik dan benar. Bentuk pelestarian budaya sendiri juga tidak mudah seperti yang penulis kira. Ada banyak hambatan dan

masalah yang harus dihadapi untuk mencapai tahap akhir. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan benar.

Pada kesempatan ini, penulis dengan tulus hati mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang tercinta ibunda Dwi Ariasetiani dan ayahanda Syahril Hanafiah serta kakak penulis Tera Putera yang telah memberikan doa restu, kasih sayang, motivasi dan dukungan moral serta kesabaran kepada penulis selama ini.
2. Bapak Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Bapak Iqbal Maimun Umar, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaganya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, dan arahan dalam penyusunan tugas akhir.
4. Bapak Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Spesialis tugas akhir yang telah meluangkan waktu dalam memberikan nasihat dan arahan dalam proses penyusunan tugas akhir.
5. Ibu Murti Bunanta, Kak Rico Toselly, Bapak M.Irwan Rouf dan Bapak Tarmizi Hamid selaku narasumber yang telah membantu dalam mengarahkan, memberikan informasi dan tips dalam perancangan tugas akhir.
6. Tante Tia, Om Farhan, Teteh Utiet, Kak Rudi, Sachi dan Rafi yang telah memberikan semangat dan doa selama ini.

7. Teman seperjuangan Maya Kirana, Stephanie, Merphilina Valencia, Hendie Jordan, Yohanes Austin, Rahadian Dwi B, Masita Khanza, Lintang Sekarjati, Septatiana Effendi, Edvyn Tanu yang selalu mendukung dan membantu penulis hingga sidang akhir.
8. Teman-teman 3G Marsya Zoraya, Cessi Maharani, Fitri Martha, Yusrina Nuranisa, Dina Nadhira, Yolanda Nevia, Nadia Ramadini, Irfani Jelita dan Shanaz Novriandina yang selalu mendukung dan membantu.
9. Erando Putra, Bimo Hadi, Masanger Junio, dan Aryandra Kareem yang selalu mendukung.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Pada akhirnya penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Tangerang, 17 Januari 2017

Tari Puteri

ABSTRAKSI

Cerita rakyat adalah cerita atau kisah yang asal muasalnya bersumber dari cerita masyarakat serta tumbuh berkembang dalam masyarakat di masa lampau. Cerita rakyat menjadi ciri khas pada kota atau suatu tempat, yang mempunyai kultur budaya dengan keaneka ragaman termasuk didalamnya. Kekayaan budaya serta sejarah pada suatu tempat menjadi legenda asal muasal tempat tersebut. Tokoh yang berperan pada cerita rakyat biasanya berwujud manusia, binatang, maupun para dewa.

Indonesia memiliki keaneka ragaman cerita rakyat dari seluruh nusantara. Cerita rakyat ini disampaikan secara turun temurun oleh masyarakat setempat. Bawang Merah Bawang Putih, Sangkuriang, Malin Kundang, dan Timun Mas adalah sekian cerita rakyat yang sudah sangat dikenal baik oleh anak-anak. Banyaknya buku cerita ini membuat cerita rakyat yang belum pernah diterbitkan menjadi terlupakan atau tidak diketahui. Seperti Banta Seudang dan Putri Pukes asal Aceh ini adalah sebagian cerita rakyat belum pernah dipublikasikan secara cetak. Cerita ini mengandung pesan moral dan legenda tersendiri di asalnya.

Buku cerita anak yang ada saat ini juga tidak beragam karena hanya mengandalkan gambar dan teks saja. Hal ini juga mempengaruhi minat baca anak yang menurun. Maka dari itu perancangan buku cerita ilustrasi interaktif dibuat untuk menyampaikan cerita dengan cara yang berbeda dan menarik minat anak-anak dalam membaca buku cerita. Buku cerita interaktif adalah buku yang menghadirkan interaksi antara anak-anak dengan ceritanya. Kesan dimensi dan ilustrasi yang bisa digerakan juga meningkatkan motorik anak dalam memahami cerita rakyat dengan mudah. Diharapkan buku ini dapat menghibur anak dan menjadi cara yang unik dalam menyampaikan pesan moral serta pendidikan pembelajaran akan budaya nusantara yang harus dilestarikan.

Kata kunci: Interaktif, Cerita Rakyat, Anak, Buku, Indonesia.

UMMN

DAFTAR ISI

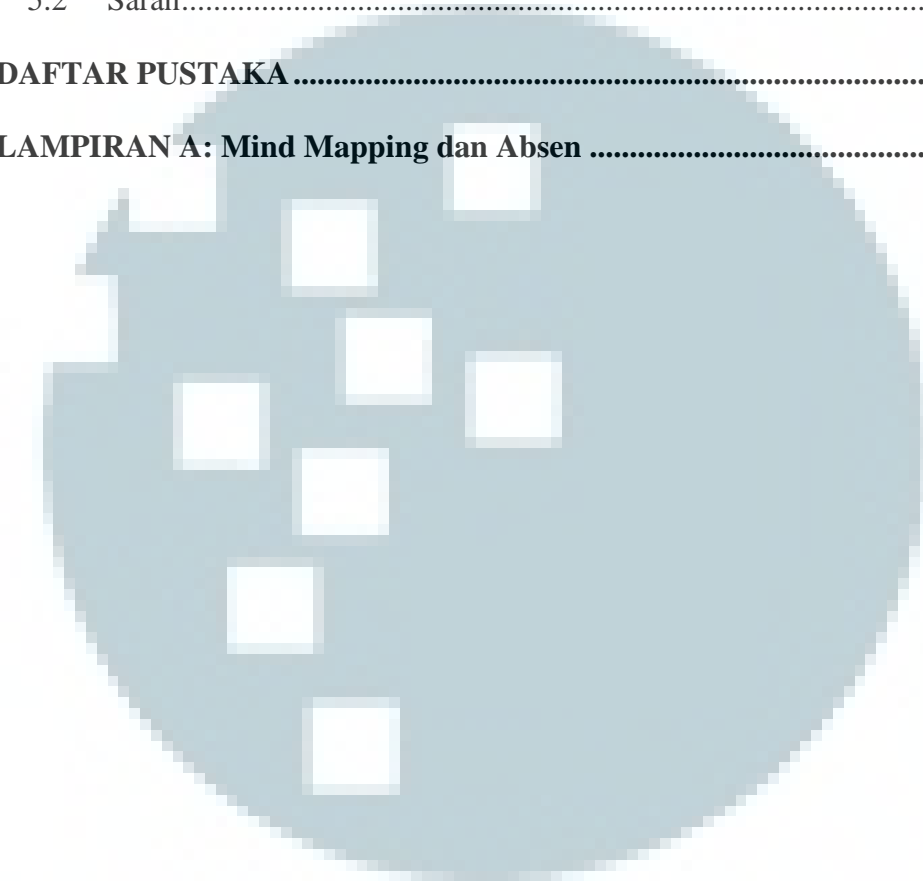
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF CERITA RAKYAT ACEH “PUTRI PUKES” UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIRError! Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	18
1.1 Latar Belakang	18
1.2 Rumusan Masalah	21
1.3 Batasan Masalah.....	21
1.4 Tujuan Tugas Akhir	21
1.5 Manfaat Tugas Akhir	22
1.6 Metodologi Pengambilan Data.....	22
1.5.1 Wawancara.....	23
1.5.2 Studi Pustaka.....	24
1.5.3 Existing Studies.....	24
1.6 Metode Perancangan	24
1.6.1 Identifikasi Masalah.....	25

1.6.2	Menentukan Tujuan	25
1.6.3	Definisi.....	25
1.6.4	Perancangan Desain	25
1.6.5	Implementasi.....	25
1.7	Skematika Perancangan	26
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		27
2.1	Buku	27
2.1.1	Pengertian Buku	27
2.2	Anak	27
2.2.1	Pengertian Cerita Anak	27
2.2.2	Jenis Cerita Anak	28
2.3	Ilustrasi.....	29
2.3.1	Pengertian Ilustrasi.....	29
2.3.2	Pengertian Ilustrasi Interaktif.....	30
2.3.3	Jenis Ilustrasi.....	30
2.3.4	Fungsi Ilustrasi	33
2.3.5	Teknik Ilustrasi.....	35
2.4	Desain.....	36
2.4.1	Prinsip Desain	36
2.4.2	Elemen Desain	39
2.4.3	Warna	41
2.4.4	Layout	44
2.4.5	Grid	45

2.4.6	Typografi.....	48
2.5	Pop Up Book / Movable Book	49
2.5.1	Mekanisme Buku Pop Up	49
2.5.2	Teknik Dasar Buku Pop Up	50
2.5.3	Material Tool.....	51
2.6	Cerita Rakyat.....	53
2.6.1	Putri Pukes	53
BAB III PROSES PENELITIAN		54
3.1	Gambaran Umum data Primer	54
3.1.1	Wawancara dengan pendongeng anak Kak Rico	54
3.1.2	Wawancara dengan editor majalah Anak Kita.....	57
3.1.3	Wawancara dengan pendiri Kelompok Pecinta Bacaan Anak.....	59
3.1.4	Wawancara dengan sejarawan dan budayawan Aceh.....	61
3.2	Hasil Kuisisioner	62
3.3	Observasi.....	73
3.4	Studi Eksisting	76
3.5	Analisa Data	76
3.6	Konsep Kreatif	77
BAB VI KONSEP PERANCANGAN		79
4.1	Konsep Perancangan	79
4.1.1	Tujuan Perancangan	80
4.1.2	Strategi Perancangan.....	81
4.2	Mind Mapping.....	81

4.3	Brainstorming.....	82
4.4	Perancangan	83
4.4.1	Karakter.....	83
4.4.2	Latar	90
4.4.3	Ornamen.....	98
4.4.4	Warna.....	102
4.6	Tipografi.....	103
4.5	Kerangka Buku.....	106
4.5.1	Cover.....	108
4.5.2	Story Board	113
4.5.3	Kerangka Pop Up.....	114
4.5.4	Layout dan Grid	116
4.5.5	Halaman Buku.....	124
4.6	Media Promosi	131
4.6.1	Poster.....	131
4.6.2	Brosur.....	133
4.6.3	Stiker	136
4.6.4	Pembatas buku	136
4.6.5	Goodie Bag	137
4.6.6	Notes	138
4.6.7	Banner	139
4.6.8	Mini Banner	140
4.7	Perancangan Biaya.....	142

BAB V KESIMPULAN	144
5.1 Kesimpulan	144
5.2 Saran.....	145
DAFTAR PUSTAKA	146
LAMPIRAN A: Mind Mapping dan Absen	149



UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan.....	26
Gambar 2 1 Seni Realis.....	31
Gambar 2 2 Seni Surealis.....	31
Gambar 2 3 Seni Ekspresionis.....	32
Gambar 2 4 Seni Naif.....	32
Gambar 2 5 Seni Kartun.....	33
Gambar 2 6 Drawing and Painting.....	35
Gambar 2 7 Digital Methods.....	36
Gambar 2 8 Klasifikasi Tipografi.....	48
Gambar 3 1 Wawancara Narasumber.....	54
Gambar 3 2 Wawancara Narasumber.....	57
Gambar 3 3 Wawancara Narasumber.....	59
Gambar 3 4 Wawancara Narasumber.....	61
Gambar 3 5 Kuisisioner SDI CIKAL HARAPAN.....	63
Gambar 3 6 Hasil Kuisisioner SDI CIKAL HARAPAN.....	63
Gambar 3 7 Hasil Kuisisioner SDI CIKAL HARAPAN.....	63
Gambar 3 8 Hasil Kuisisioner SDI CIKAL HARAPAN.....	64
Gambar 3 9 Kuisisioner SDI CIKAL HARAPAN.....	64
Gambar 3 10 Hasil Kuisisioner SDI CIKAL HARAPAN.....	65
Gambar 3 11 Kuisisioner SDI CIKAL HARAPAN.....	65
Gambar 3 12 Hasil Kuisisioner SDI CIKAL HARAPAN.....	66
Gambar 3 13 Hasil Kuisisioner SDI CIKAL HARAPAN.....	66
Gambar 3 14 Hasil Kuisisioner SD BANDA ACEH.....	68
Gambar 3 15 Hasil Kuisisioner SD BANDA ACEH.....	68
Gambar 3 16 Kuisisioner SD BANDA ACEH.....	69
Gambar 3 17 Hasil Kuisisioner SD BANDA ACEH.....	69
Gambar 3 18 Hasil Kuisisioner SD BANDA ACEH.....	70
Gambar 3 19 Hasil Kuisisioner SD BANDA ACEH.....	70
Gambar 3 20 Hasil Kuisisioner SD BANDA ACEH.....	71
Gambar 3 21 Hasil Kuisisioner SD BANDA ACEH.....	71
Gambar 3 22 Hasil Kuisisioner SD BANDA ACEH.....	72
Gambar 3 23 Hasil Kuisisioner SD BANDA ACEH.....	72
Gambar 3 24 Danau Laut Tawar.....	74
Gambar 3 25 Gua Pukes.....	74
Gambar 3 26 Bagian Dalam Rumah Aceh.....	75
Gambar 3 27 Referensi Rumah Aceh.....	75

Gambar 3 28 Referensi Pelaminan.....	76
Gambar 4 1 Mind Mapping.....	81
Gambar 4 2 Mind Mapping.....	82
Gambar 4 3 Brainstorming.....	82
Gambar 4 4 Referensi Visual.....	84
Gambar 4 5 Referensi Foto.....	85
Gambar 4 6 Referensi Foto.....	86
Gambar 4 7 Referensi Ilustrasi.....	86
Gambar 4 8 Referensi Ilustrasi.....	87
Gambar 4 9 Sketsa Putri.....	88
Gambar 4 10 Sketsa Pangeran.....	88
Gambar 4 11 Sketsa Ratu.....	89
Gambar 4 12 Sketsa Raja.....	89
Gambar 4 13 Referensi Visual.....	90
Gambar 4 14 Referensi Visual.....	91
Gambar 4 15 Referensi Visual.....	91
Gambar 4 16 Referensi Visual Foto.....	92
Gambar 4 17 Referensi Visual Foto.....	92
Gambar 4 18 Sketsa Ilustrasi Gua.....	93
Gambar 4 19 Sketsa Ilustrasi Hutan.....	93
Gambar 4 20 Ilustrasi Digital.....	94
Gambar 4 21 Ilustrasi Digital.....	94
Gambar 4 22 Referensi Visual Foto.....	95
Gambar 4 23 Referensi Visual Foto.....	96
Gambar 4 24 Referensi Visual Foto.....	96
Gambar 4 25 Ilustrasi Digital dalam Rumah Aceh.....	97
Gambar 4 26 Ilustrasi Digital Tempat Pelaminan.....	97
Gambar 4 27 Ilustrasi Digital Bagian Rumah Aceh.....	98
Gambar 4 28 Referensi Visual Ornamen.....	99
Gambar 4 29 Referensi Visual Ornamen.....	99
Gambar 4 30 Referensi Visual Ornamen.....	100
Gambar 4 31 Referensi Visual Ornamen.....	100
Gambar 4 32 Sketsa Ornamen.....	101
Gambar 4 33 Digital Ornamen.....	101
Gambar 4 34 Skema Warna.....	102
Gambar 4 35 Referensi Tipografi.....	103
Gambar 4 36 Hasil Halaman Cerita.....	104
Gambar 4 37 Huruf Judul.....	104
Gambar 4 38 Huruf Judul.....	105

Gambar 4 39 Judul Buku Cerita.....	105
Gambar 4 40 Cinzel Decorative Regular	106
Gambar 4 41 Cinzel Decorative Black.....	106
Gambar 4 42 Referensi Tipografi	106
Gambar 4 43.....	107
Gambar 4 44 Sketsa Cover.....	109
Gambar 4 45 Alternatif 1	110
Gambar 4 46 Alternatif 2	110
Gambar 4 47 Alternatif 3	111
Gambar 4 48 Alternatif 4	112
Gambar 4 49 Cover Buku	112
Gambar 4 50 Cover Belakang.....	113
Gambar 4 51 Sketsa Storyboard.....	114
Gambar 4 52 Kerangka Layer 1	115
Gambar 4 53 Kerangka Layer 2	115
Gambar 4 54 Kerangka Layer 3	116
Gambar 4 55 Referensi Layout	117
Gambar 4 56 Referensi Layout	117
Gambar 4 57 Halaman Buku.....	118
Gambar 4 58 Halaman Buku.....	118
Gambar 4 59 Halaman Buku.....	119
Gambar 4 60 Halaman Buku.....	119
Gambar 4 61 Halaman Buku.....	120
Gambar 4 62 Halaman Buku.....	120
Gambar 4 63 Halaman Buku.....	121
Gambar 4 64 Halaman Buku.....	121
Gambar 4 65 Halaman Buku.....	122
Gambar 4 66 Halaman Buku.....	122
Gambar 4 67 Halaman Buku.....	123
Gambar 4 68 Halaman Buku.....	123
Gambar 4 69 Halaman Buku.....	124
Gambar 4 70 Scene 1	125
Gambar 4 71 Scene 2	125
Gambar 4 72 Scene 3	126
Gambar 4 73 Scene 4	126
Gambar 4 74 Scene 5	127
Gambar 4 75 Scene 6	128
Gambar 4 76 Scene 7	128
Gambar 4 77 Scene 8	129
Gambar 4 78 Scene 9	129

Gambar 4 79 Scene 10	130
Gambar 4 80 Scene 11	131
Gambar 4 81 Sketsa Poster	132
Gambar 4 82 Poster	133
Gambar 4 83 Sketsa Brosur.....	134
Gambar 4 84 Sketsa Brosur.....	134
Gambar 4 85 Brosur	135
Gambar 4 86 Brosur	135
Gambar 4 87 Stiker	136
Gambar 4 88 Pembatas Buku.....	137
Gambar 4 89 Goodie Bag.....	138
Gambar 4 90 Notes.....	139
Gambar 4 91 Banner	140
Gambar 4 92 Mini Banner.....	141

UMMN