



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

RAMAYANA BAGI ANAK USIA 8-10 TAHUN

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Graciela Agnes W. S.
NIM : 13120210391
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 : Graciela Agnes W. S.

NIM : 13120210391

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAMAYANA BAGI ANAK USIA 8-10 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 akademik dan nara sumber.

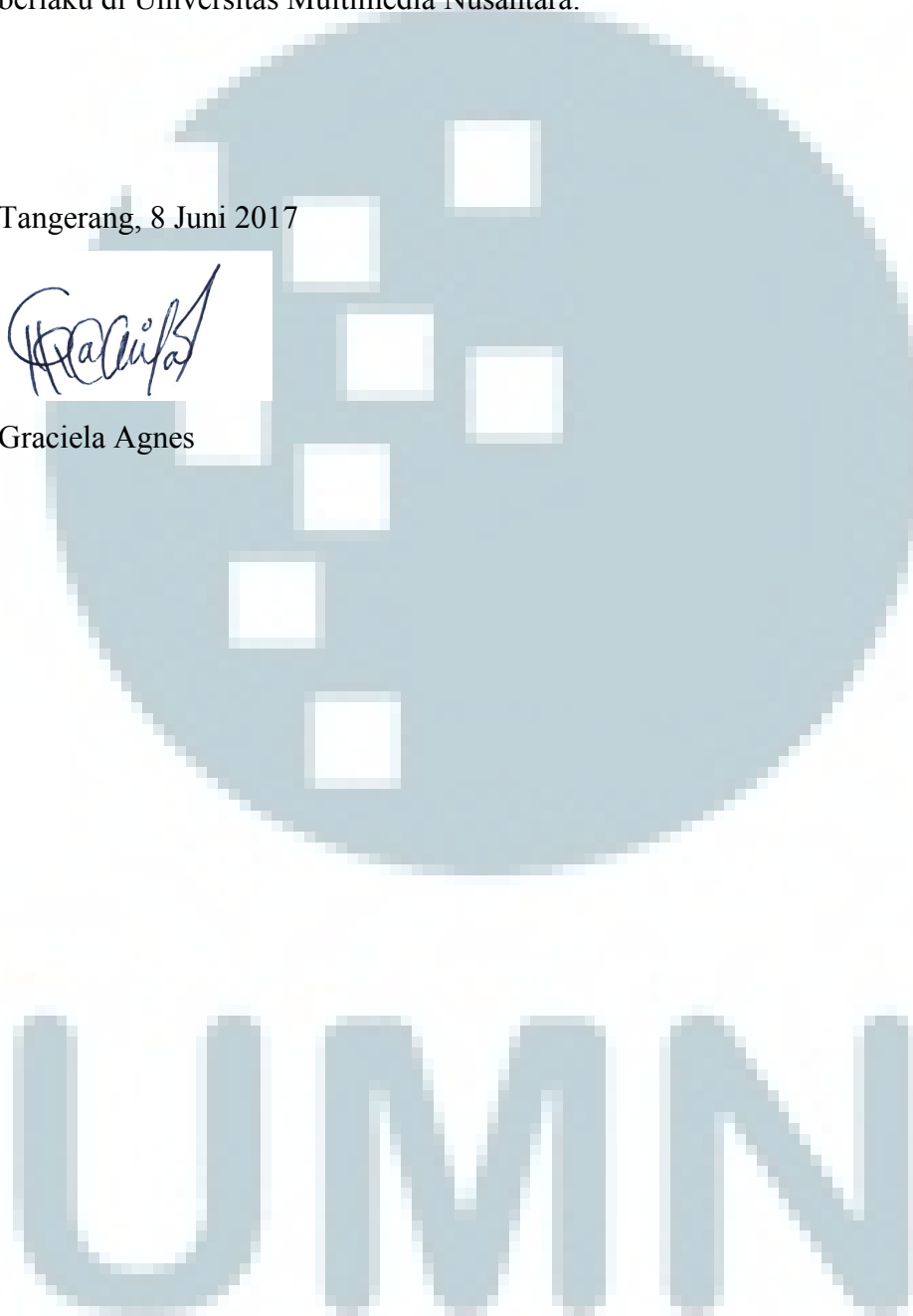
Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

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, 8 Juni 2017



Graciela Agnes



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAMAYANA BAGI ANAK USIA 8-10 TAHUN

Oleh

Nama : Graciela Agnes W. S.
NIM : 13120210391
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 6 Juli 2017

Pembimbing



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

Penguji



Chara Susanti, M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat mengerjakan laporan Tugas Akhir dengan baik. Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Ramayana bagi Anak Usia 8-10 Tahun” diajukan kepada Program Strata 1 Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Dirjen UNESCO, Koitchiro Matsuura mengatakan bahwa wayang merupakan warisan dunia yang perlu dilestarikan oleh seluruh bangsa di dunia, khususnya bangsa Indonesia. Maka itu penting bagi anak muda Indonesia mengenal budayanya sendiri.

Penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan bantuan dan dukungan dari orang-orang berjasa di sekitar penulis. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang memberikan masukan dan kritik yang membangun sehingga laporan ini dapat selesai dengan baik.
3. Jajat Sudrajat, Ananta dan Joko Wibowo selaku narasumber penulis dalam pengumpulan data Tugas Akhir.
4. Kedua orang tua, kakak, Ricky Valentino dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

5. Nicholas Septian, Dorothy Heaveanny dan Prima A. S. L. yang selalu memberikan dukungan dan memberikan waktu untuk mengerjakan Tugas Akhir bersama.
6. Valerie dan Angeline yang memberikan dukungan dan bantuan selama proses Tugas Akhir hingga dapat selesai.
7. Teman-teman dalam satu bimbingan “*Designer Ranger 2017*”, yang memberi dukungan dan masukan untuk berusaha bersama.
8. Teman dan kerabat penulis serta pihak lain yang turut membantu dan mendukung dalam proses penyusunan Tugas Akhir.

Tangerang, 8 Juni 2017



Graciela Agnes

UMN

ABSTRAKSI

Indonesia merupakan negara yang kaya akan suku, bahasa, dan budaya. Di mata dunia, budaya Indonesia sudah diakui keindahannya. Hal ini terbukti lewat pengakuan dari badan PBB melalui UNESCO yang mengakui budaya Indonesia itu indah dan perlu dilestarikan. Sayangnya, banyak budaya Indonesia yang kurang dilestarikan dengan baik, salah satu budays tersebut adalah wayang. Berbagai cara sedang dilakukan gencar oleh pemerintah untuk melestarikan budaya ini. Salah satu upaya pemerintah dalam melestarikan budaya ini adalah melalui mata pelajaran seni budaya di sekolah. Cerita wayang yang terkenal seperti Ramayana dan Mahabharata menjadi pembahasan dalam pelajaran tersebut. Cerita tersebut tidak hanya diperuntukkan untuk sekedar mengenal wayang, tetapi juga sebagai salah satu media penyampaian nilai-nilai kemanusiaan yang dapat menjadi pelajaran hidup. Namun, siswa masih merasa kesulitan dalam mencerna cerita tersebut. Hal ini disebabkan karena selain ceritanya yang cukup kompleks, dalam buku pelajaran tidak terdapat ilustrasi yang dapat memberikan sedikit banyak gambaran kepada anak-anak tersebut. Perancangan buku ilustrasi ini bertujuan untuk mengenalkan wayang kepada siswa SD usia 8 - 10 tahun serta membantu mereka untuk dapat lebih mudah mengerti cerita wayang Ramayana sehingga nilai-nilai kehidupan yang ada dapat lebih mudah diterima oleh anak-anak tersebut. Penulis menggunakan metodologi penelitian kualitatif dalam proses pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan *focus group discussion*. Dengan adanya buku ilustrasi cerita wayang ini, penulis berharap dapat mempermudah mereka untuk mengenal dan melestarikan wayang.

Kata kunci : Wayang, Ramayana, Buku, Ilustrasi, Anak

UMN

ABSTRACT

Indonesia is a country with rich ethnicity, language and culture. In the eyes of the world, Indonesian culture has been officially recognized for its beauty. This fact is proven through the recognition of the UN agency through UNESCO who declared that Indonesian culture is outstanding and preservation is needed to make those cultures alive. Unfortunately, many Indonesian cultures are poorly preserved; one of them is the puppets or known as Wayang. Various ways has been pushed by the government to preserve this culture. One of the government's efforts in preserving this culture is through art and cultural subjects in school. Famous wayang stories such as Ramayana and Mahabharata are one of the topic that was discussed in the lesson. It's not only dedicated for people to know the wayang, but also as one of the media to deliver the good values that can be used as a life lesson. However, the students still find it difficult to digest the story. One of the main cause is because besides the story is quite complex, there are no illustration in the school text book that can trigger the children to imagine the condition at the time. The design of this illustration book is meant introduce puppets to elementary school students in the range of age 8-10 years and help them to easily understand the story of Ramayana so that the story value could be understood and accepted by the children. The author used a qualitative research methodology in the process of collecting the data, such as observation and focus group discussions. With this illustrated book of wayang stories, the author hope it could help the children to easily understand the story and in the other hand to help preserve the wayang.

Keywords: Wayang, Ramayana, Book, Illustration, Children

UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL.....	XVI
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.3.1. Cerita	3
1.3.2. Target	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
1.5.1. Bagi Penulis	4
1.5.2. Bagi Masyarakat.....	4

1.5.3. Bagi Universitas	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Desain Grafis.....	5
2.1.1. Warna	7
2.1.2. Tipografi.....	11
2.1.3. <i>Layout</i>	22
2.1.2. <i>Grid</i>	22
2.2. Buku	25
2.2.1. Jenis Buku	26
2.3. Ilustrasi.....	29
2.3.1. Gaya Ilustrasi	29
2.3.2. Jenis Ilustrasi.....	33
2.4. Buku dan Percetakan.....	37
2.4.1. Kertas	37
2.4.2. Proses Cetak	39
2.5. Wayang	41
2.5.1. Jenis Wayang	42
2.5.2. Cerita Wayang.....	43
2.6. Psikologi Anak	48
2.6.1. Perkembangan Kognitif Anak.....	49
BAB III METODOLOGI	50
3.1. Metodologi Pengumpulan Data.....	50

3.1.1.	<i>Focus Group Discussion</i>	50
3.1.2.	Wawancara	51
3.1.3.	Observasi	55
3.1.4.	Studi Eksisting	57
3.2.	Metodologi Perancangan	60
3.2.1.	Ide dan Konsep	60
3.2.2.	<i>Form</i>	60
3.2.3.	Gambar Sekuensial (<i>storyboard</i>)	60
3.2.4.	Gambar dan Kata-Kata (Desain)	60
3.2.5.	<i>Dummy books</i>	60
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS		62
4.1.	Perancangan	62
4.1.1.	<i>Brainstorming</i>	64
4.1.2.	<i>Layout</i>	65
4.1.3.	Tipografi	65
4.1.4.	Ilustrasi	66
4.1.5.	Konten Cerita	68
4.1.6.	Storyboard dan Sketsa	75
4.2.	Analisis	78
4.2.1.	Aplikasi pada Buku	78
4.3.	<i>Media Plan</i>	101
4.4.	Anggaran Harga	103
BAB V PENUTUP		105

5.1. Kesimpulan	105
5.2. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	XIV



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1-1 Contoh intensitas warna <i>tint</i> dan <i>shade</i>	7
Gambar 2.1.1-2 Diagram warna monokromatik	8
Gambar 2.1.1-3 Diagram warna analogus.....	9
Gambar 2.1.1-4 Diagram warna komplementer.....	10
Gambar 2.1.1-5 Diagram warna triad	11
Gambar 2.1.2-1 Penjelasan tipografi.....	13
Gambar 2.1.2-2 Karakteristik <i>typeface humanist</i>	14
Gambar 2.1.2-3 Karakteristik <i>typeface transitional</i>	15
Gambar 2.1.2-4 Karakteristik <i>typeface didone</i>	16
Gambar 2.1.2-5 Karakteristik <i>typeface slabserif</i>	16
Gambar 2.1.2-6 Karakteristik <i>typeface humanist sans</i>	17
Gambar 2.1.2-7 Karakteristik <i>typeface grotesque</i>	17
Gambar 2.1.2-8 Karakteristik <i>typeface neo-grotesque</i>	18
Gambar 2.1.2-9 Karakteristik <i>typeface geometric</i>	19
Gambar 2.1.2-10 Karakteristik <i>typeface glyphic</i>	19
Gambar 2.1.2-11 Karakteristik <i>typeface script, italic, dan chancery</i>	20
Gambar 2.1.2-12 Karakteristik <i>typeface decorated/ornamental</i>	20
Gambar 2.1.2-13 Karakteristik <i>typeface blackletter</i>	21
Gambar 2.1.2-14 Karakteristik <i>typeface beyond classification</i>	21
Gambar 2.1.2-1 Contoh <i>grid</i> dan penjelasannya.....	24
Gambar 2.3.1-1 Contoh gambar realis	30
Gambar 2.3.1-2 Contoh gambar surealis.....	31

Gambar 2.3.1-3 Contoh abstrak berjudul <i>Fire on the Mountain</i>	32
Gambar 2.3.1-4 Contoh gambar sekuensial (<i>comic strip</i>).....	33
Gambar 2.5.1-1 Wayang Golek	43
Gambar 3.2.5-1 <i>Mindmap</i>	62
Gambar 4.1.3-1 <i>Typeface</i> Luminari	66
Gambar 4.1.3-2 <i>Typeface</i> yang dipakai sebagai <i>bodytext</i>	66
Gambar 4.1.4-1 Transformasi Karakter	67
Gambar 4.1.4-2 Contoh ilustrasi yang sudah jadi menggunakan <i>rule of third</i>	68
Gambar 4.1.6-1 <i>Storyboard 1</i>	75
Gambar 4.1.6-2 <i>Storyboard 2</i>	76
Gambar 4.1.6-3 <i>Storyboard 3</i>	76
Gambar 4.1.6-4 Contoh Sketsa 1	77
Gambar 4.1.6-5 Contoh Sketsa 2	77
Gambar 4.2.1.-1 Halaman <i>cover</i> depan.....	79
Gambar 4.2.1.-2 Sampul buku cerita Ramayana.....	80
Gambar 4.2.1.-3 Halaman <i>cover dalam</i>	81
Gambar 4.2.1.-4 Halaman ISBN dan pengenalan karakter.....	81
Gambar 4.2.1.-5 Halaman pengenalan Rama dan Shinta (hlm. 4-5)	82
Gambar 4.2.1.-6 Halaman pengenalan Anoman dan Rahwana (hlm. 6-7)	83
Gambar 4.2.1.-7 Halaman pengenalan Jatayu dan Lesmana (hlm. 8-9)	83
Gambar 4.2.1.-8 Kerajaan Ayodya dan sekitarnya (hlm. 10-11)	84
Gambar 4.2.1.-9 Rahwana sang raja yang jahat (hlm. 12-13).....	85
Gambar 4.2.1.-10 Rama sedang berburu di hutan (hlm. 14-15)	85

Gambar 4.2.1.-11 Rama mengejar kijang keemasan (hlm. 16-17)	86
Gambar 4.2.1.-12 Shinta memikirkan Rama (hlm. 18-19)	87
Gambar 4.2.1.-13 Lesmana membuat lingkaran sakti (hlm. 20-21)	88
Gambar 4.2.1.-14 Shinta iba terhadap kakek jelmaan Rahwana (hlm. 22-23)	89
Gambar 4.2.1.-15 Shinta dibawa ke Alengka (hlm. 24-25)	90
Gambar 4.2.1.-16 Jatayu melawan Rahwana (hlm. 26-27)	90
Gambar 4.2.1.-17 Jatayu kalah dan sekarat (hlm. 28-29)	91
Gambar 4.2.1.-18 Rama, Lesmana bertemu dengan Sugriwa dan Anoman (hlm. 30-31)	92
Gambar 4.2.1.-19 Anoman diutus ke Alengka (kiri-hlm. 32), Shinta selama di Alengka (kanan-hlm. 33)	93
Gambar 4.2.1.-20 Anoman memberikan cincin Rama pada Shinta (hlm. 34-35)	94
Gambar 4.2.1.-21 Anoman ditangkap oleh pasukan Rahwana (hlm. 36-37)	95
Gambar 4.2.1.-22 Anoman melarikan diri dan membakar Alengka (hlm. 38-39)	96
Gambar 4.2.1.-23 Rama dan seluruh pasukannya menyerang Alengka (hlm. 40-41)	97
Gambar 4.2.1.-24 Rahwana dikalahkan oleh Rama (hlm. 42-43)	98
Gambar 4.2.1.-25 Shinta dibakar untuk menguji kesuciannya (hlm. 44-45)	99
Gambar 4.2.1.-26 Rama dan Shinta hidup bahagia di Kerajaan Ayodya (hlm. 46-47)	100
Gambar 4.2.1.-27 Nilai moral yang dipetik dari cerita Ramayana (hlm. 48)	100

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1-1 Hasil <i>brainstorming</i>	64
Tabel 4.3-1 Tabel <i>media plan</i>	101
Tabel 4.4-1 Perkiraan Harga Produksi Buku	103
Tabel 4.4-2 Perkiraan harga media sekunder (promosi)	103
Tabel 4.4-3 Perkiraan harga media sekunder (<i>merchandise</i>)	103

UMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU ABSENSI BIMBINGAN XVI

LAMPIRAN B: SKETSA DAN STORYBOARD XVII

