



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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:

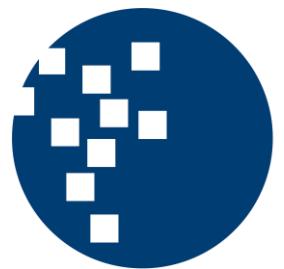
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH

NYONYA MENEER

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Natasya Meredith Limantara

NIM : 14120210010

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Natasya Meredith Limantara

NIM : 14120210010

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH

NYONYA MENEER

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, 29 Juni 2018



Natasya Meredith Limantara



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH

NYONYA MENEER

Oleh

Nama : Natasya Meredith Limantara

NIM : 14120210010

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 16 Juli 2018

Pembimbing

Fransisca Retno S. R., S.Ds., M.Sn.

Pengaji

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

Ketua Sidang

Adhreza Brahma, M.Ds.

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan bimbingan-Nya yang sampai saat ini masih memberi nikmat dan kesehatan, sehingga penulis diberi kesempatan untuk menjalani rangkaian proses perkuliahan dengan baik dan tugas akhir berjudul “*Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Nyonya Meneer*” ini dapat diselesaikan dengan baik. Perancangan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memberikan literatur menarik mengenai sejarah perindustrian jamu di Indonesia yang dapat dinikmati oleh siapa saja.

Selama proses perancangan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak sekali terima kasih kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
2. Fransisca Retno S. R., S. Ds., M. Sn., selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penggerjaan Tugas Akhir ini.
3. Vanessa Kalani Ong, selaku cicit dari Nyonya Meneer yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi narasumber dan memberikan literasi seputar Nyonya Meneer yang menjadi materi utama Tugas Akhir ini
4. Sri Wahyuni, selaku *Public Relations Manager* Sido Muncul dan Tiara, selaku *Human Resources* Sido Muncul yang telah bersedia

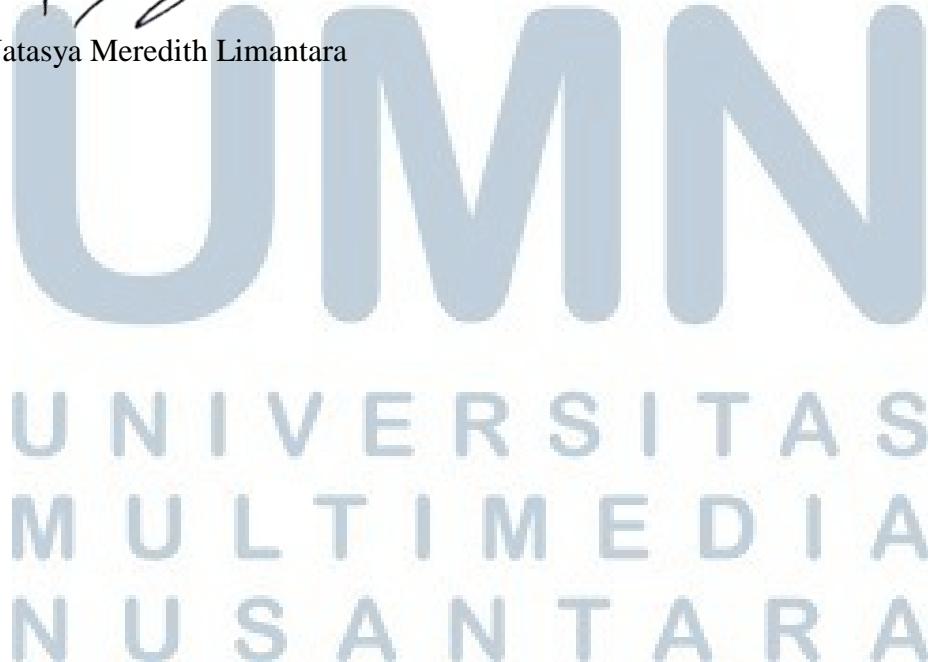
meluangkan waktunya untuk menjadi narasumber dan membantu penulis dalam menyediakan materi serta informasi seputar Tugas Akhir ini.

5. Retno Kristy, selaku Kepala Redaksi Elex Media yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi narasumber dan membantu penulis dalam merancang buku ilustrasi untuk Tugas Akhir ini.
6. Keluarga dari penulis yang telah memberikan dukungan dan doa selama proses perancangan Tugas Akhir.
7. Teman-teman penulis yang tidak mungkin disebutkan namanya satu per satu, yang telah membantu, mendukung dan memotivasi penulis.

Tangerang, 3 Juli 2018



Natasya Meredith Limantara



ABSTRAKSI

Nyonya Meneer merupakan perusahaan jamu tradisional dan farmasi yang telah telah mulai dirintis di Indonesia sejak tahun 1919. Sebagai salah satu perusahaan industri jamu terbesar di Indonesia, Nyonya Meneer telah banyak berjasa dalam mendorong jamu tradisional Indonesia menuju modernisasi melalui kegiatan industri. Penelitian ini dilakukan karena minimnya literatur seputar sejarah Nyonya Meneer sebagai salah satu industri jamu legendaris Indonesia. Perancangan buku ilustrasi ini membantu menginformasikan masa transisi jamu tradisional menuju jamu industri, awal mula perintisan usaha, perannya dalam melestarikan jamu Indonesia, sampai kesuksesan yang diraih oleh Nyonya Meneer hingga dinyatakan pailit pada Agustus 2017. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode campuran, yaitu kuantitatif dan kualitatif dengan mengumpulkan data melalui kuisioner, observasi, dan wawancara. Hasil perancangan diharapkan dapat menghasilkan sebuah buku ilustrasi berisi informasi edukatif seputar sejarah salah satu industri jamu terbesar di Indonesia yang dapat bermanfaat bagi masyarakat.

Kata kunci : Nyonya Meneer, Industri, Jamu, Sejarah, Buku, dan Ilustrasi



ABSTRACT

Nyonya Meneer is a traditional herbal medicine or “jamu” company and pharmacy that has been started pioneered in Indonesia since 1919. As one of the largest jamu industry company in Indonesia, Nyonya Meneer has a big role in encouraging traditional Indonesian herbal medicine to modernization through industrial activities. This research is done because of the lack of literature and public knowledge about history of Nyonya Meneer as one of the legendary Indonesian “jamu” company. The design of this illustration book helps to inform the transition period of traditional herbal medicine to herbal industry, the beginning of business pioneering, its role in preserving Indonesian traditional herbal medicine “jamu”, until the company is success and then declared bankrupt in August 2017. Data collection method used in this study is mixed method, quantitative and qualitative by collecting data through survey, observations and interviews. The design result is expected to produce an illustration book containing educational information about the history of one of the largest jamu industry company in Indonesia that can inspired the society.

Keywords: Nyonya Meneer, Industry, Jamu, History, Book, and Illustration



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL.....	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir	5
1.5. Manfaat Tugas Akhir	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Buku	7
2.1.1. Definisi Buku	7
2.1.2. Fungsi Buku	8

2.1.3.	Anatomi Buku	8
2.1.4.	Jenis-jenis Buku	11
2.2.	Ilustrasi.....	13
2.2.1.	Pengertian Ilustrasi.....	13
2.2.2.	Fungsi Ilustrasi	13
2.2.3.	Jenis-jenis Ilustrasi	15
2.2.4.	Teknik Ilustrasi.....	20
2.3.	Desain Grafis.....	20
2.3.1.	Definisi Desain Grafis.....	20
2.3.2.	Elemen Desain Grafis	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		33
3.1.	Industri Jamu.....	33
3.1.1.	Modernisasi Jamu.....	34
3.2.	Nyonya Meneer.....	35
3.3.	Metodologi Pengumpulan Data.....	39
3.4.	Studi Eksisting	55
3.5.	Analisa S.W.O.T	59
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS		61
4.1.	Perancangan	61
4.1.1.	Tujuan Perancangan	61
4.1.2.	Strategi Perancangan	62
4.1.3.	Mind Mapping.....	64

4.1.4.	Brainstorming.....	65
4.1.5.	Perancangan Visual.....	67
4.1.6.	Warna	70
4.1.7.	Storyboard.....	71
4.1.8.	<i>Layout</i>	73
4.1.9.	Tipografi.....	74
4.1.10.	Elemen Visual	76
4.1.11.	<i>Cover</i>	76
4.1.12.	Tampilan Buku.....	80
4.2.	Analisis.....	84
4.3.	Budgeting	90
BAB V PENUTUP.....		92
5.1.	Kesimpulan	92
5.2.	Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....		XIV

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Komponen Buku	11
Gambar 2.2. <i>Realism Illustration</i>	15
Gambar 2.3. <i>Hyperrealism Illustrastion</i>	16
Gambar 2.4. <i>Stylised Realism Illustrastion</i>	17
Gambar 2.5. <i>Sequential Imagery Illustrastion</i>	17
Gambar 2.6. <i>Diagram Illustrastion</i>	18
Gambar 2.7. <i>Surrealism Illustrastion</i>	19
Gambar 2.8. <i>Abstract Illustration</i>	19
Gambar 2.9. <i>Basic Color Wheel</i>	21
Gambar 2.10. <i>Primary, Secondary and Tertiary Colors</i>	22
Gambar 2.11. <i>Goudy Text Font</i>	23
Gambar 2.12. <i>Old Style Typefaces</i>	24
Gambar 2.13. <i>Transitional Typefaces</i>	25
Gambar 2.14. <i>Modern Typefaces</i>	26
Gambar 2.15. <i>Slab Serif Typefaces</i>	27
Gambar 2.16. <i>Sans Serif Typefaces</i>	28
Gambar 2.17. <i>Square Typefaces</i>	28
Gambar 2.18. <i>Script Typefaces</i>	29
Gambar 2.19. <i>Tipe grid</i>	31
Gambar 2.20. <i>Komponen grid</i>	32
Gambar 2.1. Jamu Cap Potret Nyonya Meneer.....	36
Gambar 2.2. Pabrik Nyonya Meneer.....	38

Gambar 3.3. Diagram jawaban pertama.....	40
Gambar 3.4. Diagram jawaban kedua	41
Gambar 3.5. Diagram jawaban ketiga.....	41
Gambar 3.6. Diagram jawaban keempat	42
Gambar 3.7. Diagram jawaban kelima.....	43
Gambar 3.8. Diagram jawaban keenam	43
Gambar 3.9. Diagram jawaban ketujuh.....	44
Gambar 3.10. Diagram jawaban kedelapan	45
Gambar 3.11. Diagram jawaban kesembilan	45
Gambar 3.12. Diagram jawaban kesepuluh	46
Gambar 3.13. Diagram jawaban kesebelas	47
Gambar 3.14. Wawancara dengan Kepala Redaksi Elex Media.....	49
Gambar 3.15. Wawancara dengan Kepala Redaksi Elex Media.....	51
Gambar 3.16. Wawancara dengan Sido Muncul.....	53
Gambar 3.17. Sampul dan contoh isi dari <i>The Tale of Jamu</i>	55
Gambar 3.18. Sampul dan contoh isi dari <i>Meramu Kearifan Lokal Jamu</i>	57
Gambar 3.19. Sampul dan contoh isi dari <i>The Sampoerna Legacy</i>	58
Gambar 4.1. <i>Mind Mapping</i>	65
Gambar 4.2. Perancangan Visual Ilustrasi	68
Gambar 4.3. Sketsa Ilustrasi.....	69
Gambar 4.4. Outlline Ilustrasi.....	69
Gambar 4.5. <i>Finishing</i> dengan Teknik <i>Watercolor</i>	70
Gambar 4.6. Warna utama pada buku	70

Gambar 4.7. Perancangan <i>Storyboard</i>	72
Gambar 4.8. Margin, Kolom dan Grid yang digunakan pada buku	73
Gambar 4.9. Pengaplikasian Layout buku	74
Gambar 4.10. <i>Typeface</i> utama pada buku	75
Gambar 4.11. <i>Typeface</i> pendukung untuk buku.....	75
Gambar 4.12. Elemen visual pada buku.....	76
Gambar 4.13. Sketsa awal <i>cover</i> buku	77
Gambar 4.14. Perancangan <i>cover</i> buku tahap 1	78
Gambar 4.15. Perancangan <i>cover</i> buku tahap 2	78
Gambar 4.16. Perancangan <i>cover</i> buku tahap 3	79
Gambar 4.17. Perancangan <i>cover</i> buku tahap 4	79
Gambar 4.18. Tampilan akhir <i>cover</i> buku	80
Gambar 4.19. Tampilan buku bagian pertama	81
Gambar 4.20. Tampilan buku bagian kedua	82
Gambar 4.21. Tampilan buku bagian ketiga	83

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel <i>Brainstorming</i>	66
Tabel 4.2. Tabel Analisis	84



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR . xvi

LAMPIRAN B: DAFTAR PERTANYAAN KUISIONER & WAWANCARA

..... **xix**

