



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 RAKYAT

BENGKULU PUTRI GADING CEMPAKA

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Margaretha Liza Chang
NIM : 11120210128
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Margaretha Liza Chang
NIM : 11120210128
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT BENGKULU PUTRI GADING CEMPAKA

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, 12 Januari 2015

Margaretha Liza Chang



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA
RAKYAT BENGKULU PUTRI GADING CEMPAKA

Oleh

Nama : Margaretha Liza Chang

NIM : 11120210128

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 2 Februari 2015

Pembimbing

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

Penguji

Ketua Sidang

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

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

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan dan berkatNya selama pengerjaan tugas akhir ini, sehingga dapat berjalan dengan lancar.

Kurangnya pengetahuan anak-anak di daerah Bengkulu tentang cerita rakyat daerahnya sendiri, membuat penulis tertarik mengangkat judul tugas akhir ini. Kurang dilestarikannya cerita Putri Gading Cempaka ini dikarenakan sekolah dan orang tua yang juga tidak ikut mengenalkan cerita rakyat Putri Gading Cempaka ini. Padahal cerita tersebut memiliki sejarah di balik nama Kota Bengkulu. Anak-anak selama ini hanya mengetahui cerita daerah lainnya saja yang memang sudah terkenal.

Dengan adanya perancangan buku ilustrasi Putri Gading Cempaka ini, penulis berharap cerita ini dapat terus dilestarikan dan diwariskan turun temurun sehingga dikenal oleh anak-anak Bengkulu sendiri. Selain itu dapat sebagai pelajaran moral yang baik untuk anak-anak dari cerita Putri Gading Cempaka tersebut.

Dalam proses pembuatan buku ini banyak tantangan dan hambatan yang dilalui penulis, tetapi semua teratasi atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing tugas akhir penulis.

3. Bapak Agus Setiyanto, selaku budayawan Bengkulu yang telah memberikan informasi mendalam seputar cerita Putri Gading Cempaka.
4. Bapak Parjo selaku kepala sekolah SD Sint Carolus yang telah memberikan informasi dan izin melakukan kuisisioner.
5. Pak Depi Sutrisno selaku bagian Fungsional dan Bimbingan Edukasi di Museum Bengkulu yang telah memberikan informasi tentang Putri Gading Cempaka.
6. Teman-teman yang telah mendukung baik secara moral dan saran.
7. Orang tua, adik-adik, serta keluarga lainnya yang telah mendukung secara moral, ekonomi, saran dan doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Multimedia Nusantara sebagai Sarjana Seni.

Tangerang, 12 Januari 2014

Margaretha Liza Chang



ABSTRAKSI

“Putri Gading Cempaka” merupakan cerita rakyat asal daerah yang menceritakan asal mula terbentuknya kota Bengkulu. Cerita ini juga mengajarkan nilai moral yang tinggi agar anak-anak menuruti nasehat yang diberikan oleh orang tuanya. Namun cerita ini kurang dikenal, bahkan di daerah asalnya yaitu kota Bengkulu. Anak-anak di kota ini bahkan lebih mengenal cerita-cerita terkenal asal daerah lainnya seperti Bawang Merah Bawang Putih, Timun Mas dan sebagainya.

Kurangnya peran orang tua dan guru untuk menceritakan cerita daerah asal kepada anak-anaknya menjadi salah satu sebab masalah di atas. Penyebab lainnya yaitu cerita-cerita rakyat yang sudah terkenal memiliki berbagai macam ilustrasi yang menarik sehingga lebih diminati oleh anak-anak. Oleh karena itu penulis ingin membuat buku ilustrasi dari salah satu cerita rakyat di kota Bengkulu yaitu “Putri Gading Cempaka” dengan tujuan membangkitkan kembali minat anak-anak terhadap cerita daerah asalnya.

Perancangan ini meliputi pengumpulan data melalui survey terhadap anak-anak, wawancara dengan orang tua murid dan guru TK, serta studi literatur. Hasil pengumpulan data kemudian digunakan untuk merancang buku ilustrasi cerita rakyat Bengkulu Putri gading Cempaka.

Kata kunci : buku, grafis, ilustrasi, cerita rakyat, Bengkulu

UMMN

ABSTRACT

“Putri Gading Cempaka” is a folklore that tells about how Bengkulu city was formed. This story taught high value morality to children to follow their parent’s advice. But this story is not that famous even in the Bengkulu city where the story originated. Children in this city knows more about story from another region like Bawang Merah Bawang Putih, Timus Mas and so on.

The lack of parents and teachers role to tell stories about stories from their region to their children is one of the cause from this problem. Another cause is that famous folklore already has various appealing illustration so they are more preferable by the children. Therefore the writer want to create illustration book from one of the folklore from Bengkulu city about “Putri Gading Cempaka” with the intention to revive children interest in the story originated from their own region.

This design includes collecting data from survey with the children, interviews with parents and kindergarten teachers and literature research. The result of data collection is used to design illustration book about Bengkulu folklore Putri Gading Cempaka.

Keywords : book, graphic, illustration, folklore, Bengkulu

U M N

DAFTAR ISI

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT BENGKULU	
PUTRI GADING CEMPAKA	I
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	XIV
DAFTAR BAGAN.....	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
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	7
1.8. Skematika Perancangan.....	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 10

2.1. Desain Komunikasi Visual.....10

2.1.1. Pengertian Desain..... 10

2.1.2. Elemen Desain 11

2.1.3. Prinsip Desain 17

2.2. Ilustrasi.....19

2.2.1. Pengertian Ilustrasi..... 19

2.2.2. Sejarah Ilustrasi Di Indonesia 19

2.2.3. Gaya Ilustrasi 21

2.2. Buku Anak.....22

2.3. Tipografi.....23

2.4. Bengkulu26

2.5. Cerita Rakyat.....27

2.6. Putri Gading Cempaka30

2.7. Buku dan Percetakan.....31

2.7.1. Teknik Percetakan..... 31

2.7.2. Teori *Layout* 31

BAB III METODOLOGI DAN ANALISIS DATA 33

3.1. Data Penelitian33

3.1.1. Analisis Khalayak Sasaran..... 33

3.1.2. Jenis Data 34

3.1.3. Teknik Pengumpulan Data..... 35

3.1.3. Target Penelitian 35

3.1.4. Instrumen Penelitian..... 36

3.1.5. Hasil Penelitian 41

3.2. Mind Mapping	51
3.3. Konsep Kreatif	51
BAB IV PERANCANGAN.....	53
4.1. Pengembangan Konsep	53
4.1.1. Brainstorming	53
4.2. Aplikasi Kreatif	59
4.2.3. Proses penentuan ciri khas karakter, warna, dan motif.....	60
4.2.4. Proses pembuatan buku.....	64
BAB V PENUTUP.....	71
5.1. Kesimpulan.....	71
5.2. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	XVII

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Color Wheel</i>	15
Gambar 2.2. <i>Value</i> pada warna	16
Gambar 2.3. Intensitas warna.....	17
Gambar 2.4. Peta Bengkulu	26
Gambar 3.1. Kuisisioner	40
Gambar 3.2. Jawaban kuisisioner nomor 1	41
Gambar 3.3. Jawaban kuisisioner nomor 2.....	42
Gambar 3.4. Pertanyaan kuisisioner nomor 3.....	43
Gambar 3.5. Jawaban kuisisioner nomor 3.....	43
Gambar 3.6. Pertanyaan kuisisioner nomor 4.....	44
Gambar 3.7. Jawaban kuisisioner nomor 4.....	44
Gambar 3.8. Referensi 1.....	46
Gambar 3.9. Referensi 2.....	47
Gambar 3.10. Referensi 3.....	48
Gambar 3.11. Referensi 4.....	49
Gambar 3.12. <i>Mind mapping</i>	51
Gambar 4.1. <i>Brainstorming</i>	53
Gambar 4.2. Sketsa karakter 1	55
Gambar 4.3. Sketsa karakter 2	55
Gambar 4.4. Sketsa karakter 3	56
Gambar 4.5. <i>Storyboard</i>	57
Gambar 4.6. Lukisan Putri Gading Cempaka	61

Gambar 4.7. Pakaian zaman Majapahit.....	62
Gambar 4.8. Orang Aceh zaman dahulu	63
Gambar 4.9. Rumah adat Bengkulu Bubungan Lima	63
Gambar 4.10. Kain batik besurek.....	63
Gambar 4.11. Kain batik besurek.....	64
Gambar 4.12. <i>Cover</i> depan.....	64
Gambar 4.13. <i>Cover</i> belakang.....	65
Gambar 4.14. Halaman kepemilikan buku.....	66
Gambar 4.15. Halaman dalam buku.....	67

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Media Plan</i>	68
Tabel 4.2 <i>Budgeting</i>	69



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Teori	10
--------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....	XVII
LAMPIRAN B: DOKUMENTASI KUISIONER	XXII
LAMPIRAN C: KARYA.....	XVIII
LAMPIRAN D: MEDIA PROMOSI.....	XXIV



UMN