

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA ANAK
MENGENAI LEGENDA PUTRI KEMARAU
BAGI ANAK USIA 7-10 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Keysia Nasywa Fahreza

000000043396

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA ANAK
MENGENAI LEGENDA PUTRI KEMARAU
BAGI ANAK USIA 7-10 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Keysia Nasywa Fahreza

00000043396

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Keysia Nasywa Fahreza
Nomor Induk Mahasiswa : 00000043396
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA ANAK MENGENAI LEGENDA PUTRI KEMARAU BAGI ANAK USIA 7-10 TAHUN

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 18 Desember 2023



METERAI
TEMPEL
5000
F5C89AKX668921072

(Keysia Nasywa Fahreza)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA ANAK MENGENAI LEGENDA PUTRI KEMARAU BAGI ANAK USIA 7-10 TAHUN

Oleh

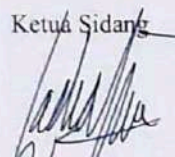
Nama : Keysia Nasywa Fahreza
NIM : 00000043396
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 5 Januari 2024
Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan

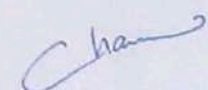
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

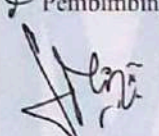
Ketua Sidang


Nadra Mahatmi, M.Ds.
0416038707/E039375

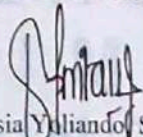
Penguji


Chara Susanti, M.Ds.
03130448703/L00266

Pembimbing


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Ds.
0319098202/E068502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yuliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Keysia Nasywa Fahreza
NIM : 00000043396
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA ANAK MENGENAI LEGENDA PUTRI KEMARAU BAGI ANAK USIA 7-10 TAHUN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 18 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Keysia Nasywa Fahreza)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas anugerah dan petunjuk-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Anak Mengenai Legenda Putri Kemarau Bagi Anak Usia 7-10 Tahun. Penulis merasa bersyukur bisa mendapatkan kesempatan untuk melaksanakan Tugas Akhir ini. Adapun tujuan dari pembuatan laporan ini untuk memenuhi syarat kelulusan untuk mendapat gelar S.Ds dan dapat menciptakan karya orisinal yang dapat bermanfaat di masyarakat. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Cahyo Sulistyaningsih, S.Sos, sebagai narasumber dari institusi Kepala Bidang Kebudayaan, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sumatera Selatan, yang telah membantu dalam kelancaran pelaksanaan tugas akhir ini.
6. Dewi Suciati S.pd.SD, sebagai narasumber dari institusi Guru SDN 132 Palembang yang telah membantu dalam kelancaran pelaksanaan tugas akhir ini.
7. Dewa Arwana Aryanda Putra, sebagai narasumber dari institusi Lead Artist on Voyce.Me, Founder of Harrier Studio yang telah membantu dalam kelancaran pelaksanaan tugas akhir ini.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan berupa dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Marcella Febby Feliana, teman seperjuangan saya selama melaksanakan tugas akhir yang telah memberi dukungan mental selama pembuatan tugas akhir ini.

Saya sangat berharap dari laporan ini dapat menjadi karya yang memberikan manfaat dan dapat mudah dipahami terutama oleh target audiens anak-anak.

Tangerang, 18 Desember 2023



(Keysia Nasywa Fahreza)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA ANAK

MENGENAI LEGENDA PUTRI KEMARAU

BAGI ANAK USIA 7-10 TAHUN

(Keysia Nasywa Fahreza)

ABSTRAK

Teknologi media informasi telah menjadi kebutuhan penting dalam masyarakat modern saat ini. Kemajuan media informasi sangat berpengaruh terhadap berbagai macam platform media yang digunakan untuk menerima dan berbagi informasi, memperoleh pengetahuan, dan memperluas wawasan termasuk segala berita dan informasi terkini, dapat dengan mudah di akses melalui berbagai platform secara global. Namun sejalan dengan itu, budaya lokal mulai terpinggirkan karena mudahnya mengakses informasi yang berasal dari luar. Hal ini juga berpengaruh terhadap generasi muda saat ini terutama anak-anak yang lebih memilih cerita dari luar dibanding cerita daerah asal mereka. Sehingga budaya tersebut akan lama kelamaan luntur dan terlupakan seperti halnya legenda Putri Kemarau yang berasal dari Palembang, Sumatera Selatan. Oleh karena itu, dibutuhkannya perancangan media informasi berupa buku cerita anak yang bertujuan untuk memperkenalkan legenda Putri Kemarau kepada anak-anak disampaikan dengan ilustrasi yang menarik bagi mereka, sehingga anak-anak akan lebih menyadari pentingnya agar terus melestarikan cerita rakyat dari daerah asal mereka.

Kata kunci: Buku ilustrasi, Cerita anak, Putri Kemarau

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

***DESIGNING CHILDREN ILLUSTRATION STORY BOOK
BASED ON THE LEGEND OF THE KEMARAU PRINCESS
FOR CHILDREN AT 7-10 YEARS OLD***

(Keysia Nasywa Fahreza)

ABSTRACT (English)

Information media technology has become an important need in today's modern society. The progress of information media has greatly influenced the various media platforms used to receive and share information, gain knowledge and increase outlook, including all the latest news and information, which can be easily accessed via various platforms globally. However, in line with this, local culture is starting to be marginalized because of the easy access to information originating from outside. This also affects the current younger generation, especially children who prefer stories from abroad compared to stories from their home region. So, over time, this culture will fade and be forgotten, like the legend of Kemarau Princess which originates from Palembang, South Sumatra. Therefore, it is necessary to design information media in the form of children's story books which aim to introduce the legend of Kemarau Princess to children, conveyed with illustrations that are interesting to them, so that children will be more aware of the importance of continuing to preserve folklore from their home region.

Keywords: *Illustration book, Children stories, Kemarau Princess*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	5
2.2 Media Informasi.....	10
2.3 Ilustrasi.....	14
2.4 <i>Visual Storytelling</i>	16
2.5 Legenda Putri Kemarau.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....	20
3.1 Metodologi Penelitian.....	20
3.1.1 Metode Kualitatif.....	20
3.1.2 Metode Kuantitatif.....	32
3.1.3 Metodologi Perancangan.....	39
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	40
4.1 Strategi Perancangan.....	40
4.1.1 <i>Documentation</i>	40

4.1.2 <i>Analysis</i>	40
4.1.3 <i>Expression</i>	41
4.1.4 <i>Concept</i>	46
4.1.5 <i>The Design Brief</i>	49
4.2 Analisis Perancangan.....	63
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	63
4.2.2 Analisis Media Utama.....	65
4.2.3 Analisis Markah Buku dan Stiker.....	66
4.2.4 Analisis Desain Poster.....	67
4.2.5 Analisis Desain X-Banner.....	68
4.2.6 Analisis Desain Feeds Instagram.....	69
4.2.7 Analisis Desain Story Instagram.....	70
4.3 <i>Budgeting</i>	71
BAB V PENUTUP.....	73
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT Video Riri Cerita Anak Interaktif : Putri Kemarau.....	26
Tabel 3.2 Analisis SWOT Naskah Drama Cerita Putri Kemarau.....	28
Tabel 3.3 Analisis SWOT Buku “12 Dongeng Anak sebelum Tidur”.....	30
Tabel 4.1 <i>Big Idea</i>	43
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	49
Tabel 4.3 <i>Budgeting</i> Produksi Buku.....	74
Tabel 4.4 <i>Budgeting</i> Produksi Media Sekunder.....	74



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis pada Ilustrasi.....	7
Gambar 2.2 Bentuk pada Ilustrasi.....	8
Gambar 2.3 Elemen Warna.....	8
Gambar 2.4 Tekstur Kertas.....	10
Gambar 3.1 Wawancara dengan Cahyo Sulistyaningsih, S.Sos.....	21
Gambar 3.2 Wawancara dengan Dewi Suciati S.pd.....	23
Gambar 3.3 Wawancara dengan Dewa Arwana Aryanda Putra.....	24
Gambar 3.4 Riri Buku Cerita Interaktif : Putri Kemarau.....	25
Gambar 3.5 Naskah Drama Putri Kemarau.....	28
Gambar 3.6 Buku “12 Dongeng Anak Sebelum Tidur”.....	30
Gambar 3.7 Pendidikan Orangtua.....	33
Gambar 3.8 Pekerjaan Orangtua.....	33
Gambar 3.9 Jumlah Pengeluaran Perbulan.....	34
Gambar 3.10 Pengetahuan Orangtua mengenai Putri Kemarau.....	34
Gambar 3.11 Perbedaan Legenda Putri Kemarau.....	35
Gambar 3.12 Asal Informasi Orangtua.....	35
Gambar 3.13 Tingkatan Kelas Anak Sekolah Dasar.....	36
Gambar 3.14 Pengetahuan Anak mengenai Putri Kemarau.....	36
Gambar 3.15 Asal Informasi Putri Kemarau.....	37
Gambar 3.16 Pendapat mengenai Buku Cerita.....	37
Gambar 3.17 Pendapat Terhadap Desain Karakter.....	38
Gambar 3.18 Pendapat Terhadap Desain <i>Background</i>	38
Gambar 3.19 Pendapat Terhadap Desain Warna.....	38
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i>	41
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	44
Gambar 4.3 Warna.....	45
Gambar 4.4 <i>Typography</i>	45
Gambar 4.5 <i>Katern</i>	48
Gambar 4.6 Referensi Karakter.....	53
Gambar 4.7 Karakter Putri Jelitani Alternatif 1.....	54
Gambar 4.8 Karakter Putri Jelitani Alternatif 2.....	54
Gambar 4.9 Karakter Raja (Ayah dari Putri Kemarau).....	55
Gambar 4.10 Referensi <i>Environment</i>	56
Gambar 4.11 Sketsa.....	58
Gambar 4.12 <i>Mockup</i> Karya Utama.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A - Form BAP Bimbingan.....	xiv
Lampiran B - Turnitin.....	xiv
Lampiran C - Transkrip Wawancara.....	xiv
Lampiran D - Dokumentasi Beta Test <i>In-Depth Interview</i>	xiv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA