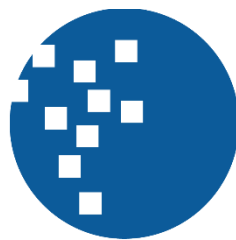


**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KETERTARIKAN
REMAJA PEREMPUAN TERHADAP KEBAYA BALI**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Felicia Kennytirta

00000044968

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KETERTARIKAN
REMAJA PEREMPUAN TERHADAP KEBAYA BALI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Felicia Kennytirta

0000044968

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Felicia Kennytirta

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044968

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KETERTARIKAN REMAJA PEREMPUAN
TERHADAP KEBAYA BALI**

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, 15 Desember 2023



(Felicia Kennytirta)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

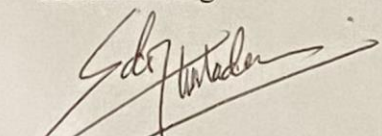
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERTARIKAN REMAJA AKHIR PEREMPUAN TERHADAP KEBAYA BALI

Oleh

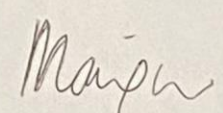
Nama : Felicia Kennytirta
NIM : 00000044968
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 8 Januari 2024
Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

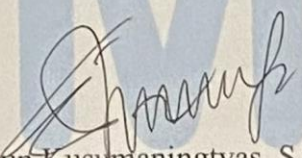
Ketua Sidang


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/E071279

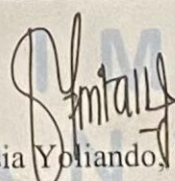
Penguji


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/E083675

Pembimbing


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/E077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, 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 : Felicia Kennytirta
NIM : 00000044968
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 INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERTARIKAN REMAJA PEREMPUAN TERHADAP KEBAYA BALI

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, 15 Desember 2023

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Felicia Kennytirta)

KATA PENGANTAR

Pertama-tama saya mengucapkan syukur karena saya dapat membuat Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif untuk Meningkatkan Ketertarikan Remaja Akhir Perempuan Terhadap Kebaya Bali” yang telah dikerjakan menjadi karya dengan durasi pengerjaan 1 semester. Laporan ini terdiri dari karya yang sudah didata dari pengerjaan awal sampai akhir serta rincinya.

Laporan ini memiliki tujuan untuk membuat tugas akhir yang memiliki tujuan untuk menempuh proses akademik. Proses pembuatannya tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, dengan tujuan memberikan manfaat dan ilmu tentang ilustrasi kepada pihak yang membutuhkan. Penulis berharap apa yang dibuat dapat bisa menjadi bekal masa depan untuk perkembangan dunia ilustrasi di Indonesia.

Oleh karena itu, saya 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. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Vina Sallyana, sebagai narasumber yang telah saya wawancarai
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Tugas akhir dikerjakan dengan adanya bantuan dari semua pihak yang telah disebutkan. Harapan penulis semoga laporan menjadi manfaat bagi ilustrator yang ingin mengikuti lomba dan juga yang ingin memperkaya portofolio dengan memperdalam kemampuan. Adanya kesadaran kalau laporan ini dibuat jauh dari

kata sempurna karena masih terbatasnya kemampuan yang dimiliki penulis. Penulis sangat bersyukur atas semua kritik dan saran yang bermanfaat untuk kemajuan penulis.

Tangerang, 15 Desember 2023



(Felicia Kennytirta)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KETERTARIKAN REMAJA PEREMPUAN
TERHADAP KEBAYA BALI**

(Felicia Kennytirta)

ABSTRAK

Pakaian adat adalah busana untuk mengekspresikan identitas suatu kelompok masyarakat untuk mewakili suatu daerah. Di Indonesia, pakaian tradisional dipakai untuk acara-acara tertentu yang penting seperti upacara adat, keagamaan. Pakaian tradisional sendiri memiliki fungsi penting. Fungsi utama banyaknya pakaian adat di Indonesia membuat masyarakat Indonesia bisa mengenali identitas suatu daerah lewat baju adatnya. Salah satu pakaian adat di Indonesia yang mewakili identitas daerah adalah Kebaya Bali. Kebaya Bali digunakan oleh perempuan dari daerah Bali secara multifungsi baik dalam upacara adat Bali maupun acara keagamaan. Kebaya Bali memiliki nilai penting di dalam kehidupan perempuan di Bali tetapi banyak remaja perempuan yang tidak mengetahui nilai penting dari Kebaya Bali tersebut. Sebagai warisan kebudayaan dari Bali, Kebaya Bali harus dilestarikan terus menerus karena merupakan budaya penting yang telah dibawa oleh nenek moyang. Proses untuk pembuatan karya tugas akhir ini menggunakan tahapan *Design Thinking*. Berdasarkan wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi, media informasi yang akan dirancang adalah buku ilustrasi interaktif. Buku ilustrasi interaktif yang telah dirancang akan digunakan untuk menceritakan Kebaya Bali. Buku ilustrasi interaktif ini dilengkapi dengan media sekunder berupa pembatas buku, buku tulisan, stiker, *instagram post*, dan *instagram advertisement*. Buku ilustrasi interaktif dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan minat remaja perempuan terhadap kebaya Bali.

Kata kunci: Kampanye, Kebaya Bali, Remaja Perempuan, Interaktif

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 AN ILLUSTRATION BOOK TO INCREASE THE
INTEREST OF LATE ADOLESCENT WOMEN IN BALINESE***

KEBAYA

(Felicia Kennytirta)

ABSTRACT (English)

Traditional clothing is clothing to express the identity of a community group to represent a region. In Indonesia, traditional clothing is worn for certain important events such as traditional and religious ceremonies. Traditional clothing itself has an important function. The main function of the many traditional clothes in Indonesia is to enable Indonesian people to recognize the identity of a region through their traditional clothes. One of the traditional clothes in Indonesia that represents regional identity is the Balinese Kebaya. Balinese kebaya is used by women from the Bali region in a multi-functional manner both in Balinese traditional ceremonies and religious events. The Balinese Kebaya has an important value in the lives of women in Bali, but many young women do not know the important value of the Balinese Kebaya. As a cultural heritage from Bali, the Balinese Kebaya must be preserved continuously because it is an important culture that was brought by our ancestors. The process for creating this final work uses the Design Thinking stages. Based on interviews, questionnaires, existing studies and reference studies, the information media that will be designed is an interactive illustrated book. The interactive illustration book that has been designed will be used to tell the story of Balinese Kebaya. This interactive illustration book is equipped with secondary media in the form of bookmarks, written books, stickers, Instagram posts and Instagram advertisements. Interactive illustration books can be an alternative to increase teenage girls' interest in Balinese kebaya.

Keywords: Campaign, Balinese Kebaya, Female Teenager, Interactive

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

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 | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan Tugas Akhir | 5 |
| 1.5 Manfaat Tugas Akhir | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| 2.1 Desain Komunikasi Visual | 6 |
| 2.1.1 Unsur Desain Grafis | 7 |
| 2.1.2 Prinsip Desain | 13 |
| 2.1.3 Tipografi | 18 |
| 2.1.4 Komposisi Warna | 18 |
| 2.1.5 Psikologi Warna | 18 |
| 2.1.6 Layout | 18 |
| 2.1.7 Grid | 19 |
| 2.1.8 UI/UX | 19 |
| 2.1.9 Story Telling | 20 |
| 2.1.10 Character Making | 27 |
| 2.2 Ilustrasi | 29 |

| | | |
|--|-------------------------------------|-----------|
| 2.2.1 | Definisi Ilustrasi..... | 22 |
| 2.2.2 | Jenis Ilustrasi..... | 22 |
| 2.2.3 | Teknik Menggambar Ilustrasi | 23 |
| 2.2.4 | Ilustrasi Digital..... | 25 |
| 2.3 | Media Interaktif..... | 26 |
| 2.3.1 | Karakteristik Media Interaktif..... | 26 |
| 2.3.2 | Manfaat Media Interaktif..... | 27 |
| 2.4 | Kebaya Bali..... | 28 |
| 2.4.1 | Sejarah Kebaya Bali..... | 28 |
| 2.4.2 | Fungsi Kebaya Bali..... | 29 |
| 2.4.3 | Jenis Kebaya Bali..... | 29 |
| 2.5 | Remaja Perempuan | 29 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN | | 38 |
| 3.1 | Metodologi Penelitian | 38 |
| 3.1.1 | Metode Kualitatif..... | 38 |
| 3.1.2 | Studi Eksisting..... | 35 |
| 3.1.3 | Studi Referensi..... | 39 |
| 3.2 | Metodologi Perancangan | 59 |
| BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN..... | | 55 |
| 4.1 | Strategi Perancangan | 55 |
| 4.1.1 | <i>Emphatize</i> | 55 |
| 4.1.2 | <i>Define</i> | 57 |
| 4.1.3 | <i>Ideate</i> | 61 |
| 4.1.4 | <i>Prototype</i> | 69 |
| 4.1.5 | <i>Test</i> | 77 |
| 4.1.6 | <i>Alpha Test</i> | 80 |
| 4.2 | <i>Beta Test</i> | 81 |
| 4.2.1 | Analisis Visual..... | 82 |
| 4.2.2 | Analisis Interaksi..... | 83 |
| 4.2.3 | Analisis Konten..... | 84 |

| | |
|---|------|
| 4.2.4 Analisis Media Utama | 85 |
| 4.3 Budgeting | 90 |
| BAB V PENUTUP | 102 |
| 5.1 Kesimpulan | 103 |
| 5.2 Saran | 103 |
| DAFTAR PUSTAKA | xiii |
| LAMPIRAN | xvi |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Tabel SWOT dan Studi Eksisting..... | 39 |
| Tabel 4.1 Tabel <i>Frame Your Design Challenge</i> | 62 |
| Tabel 4.2 Tabel Analisa Media..... | 64 |
| Tabel 4.3 Analisis Visual..... | 81 |
| Tabel 4.4 Analisis Interaksi..... | 83 |
| Tabel 4.5 Analisis Konten..... | 84 |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Contoh Implementasi Garis Lurus..... | 8 |
| Gambar 2.2 Titik..... | 9 |
| Gambar 2.3 Bidang..... | 9 |
| Gambar 2.4 Tekstur..... | 10 |
| Gambar 2.5 Warna..... | 12 |
| Gambar 2.6 Ruang..... | 12 |
| Gambar 2.7 Bentuk..... | 13 |
| Gambar 2.8 Kesatuan..... | 14 |
| Gambar 2.9 Keseimbangan..... | 16 |
| Gambar 2.10 Penekanan..... | 16 |
| Gambar 2.11 Proporsi..... | 16 |
| Gambar 2.12 Irama..... | 17 |
| Gambar 2.13 Kontras..... | 18 |
| Gambar 2.14 Harmoni..... | 19 |
| Gambar 2.12 Irama..... | 20 |
| Gambar 2.13 Kontras..... | 21 |
| Gambar 2.14 Harmoni..... | 21 |
| Gambar 3.1 Tangkapan Layar Wawancara..... | 34 |
| Gambar 3.2 Media Sosial Kebayagoestounesco..... | 36 |
| Gambar 3.3 Twibbon Kebayagoestounesco..... | 36 |
| Gambar 3.4 Postingan Kebayagoestounesco..... | 37 |
| Gambar 3.5 Tampilan Artikel Kebaya Bali | 37 |
| Gambar 3.6 Karya Krisanticomics..... | 40 |
| Gambar 3.7 Karya Krisanticomics..... | 41 |
| Gambar 3.8 Hasil Kuesioner Bagian Pertama..... | 42 |
| Gambar 3.9 Hasil Kuesioner Bagian Kedua..... | 43 |
| Gambar 3.10 Hasil Kuesioner Bagian Ketiga..... | 44 |
| Gambar 3.11 Hasil Kuesioner Bagian Keempat..... | 46 |
| Gambar 3.12 Hasil Kuesioner Bagian Kelima..... | 46 |
| Gambar 3.13 Hasil Kuesioner Bagian Keenam..... | 47 |
| Gambar 3.14 Hasil Kuesioner Bagian Ketujuh..... | 48 |
| Gambar 3.15 Hasil Kuesioner Bagian Kedelapan..... | 49 |
| Gambar 3.16 Hasil Kuesioner Bagian Kesembilan..... | 50 |
| Gambar 3.17 Hasil Kuesioner Bagian Kesepuluh..... | 51 |
| Gambar 3.18 Hasil Kuesioner Bagian Kesebelas..... | 51 |
| Gambar 3.19 Hasil Kuesioner Bagian Keduabelas..... | 52 |
| Gambar 3.20 Hasil Kuesioner Bagian Ketigabelas..... | 52 |
| Gambar 4.1 <i>User Persona</i> | 60 |
| Gambar 4.2 <i>Key Words</i> | 61 |
| Gambar 4.3 <i>Mindmap</i> | 62 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.4 <i>User Journey</i> | 63 |
| Gambar 4.5 <i>Moodboard and Color Palette</i> | 64 |
| Gambar 4.6 <i>Font Kurale</i> | 65 |
| Gambar 4.7 <i>Information Architecture</i> | 66 |
| Gambar 4.8 <i>Low Fidelity</i> | 67 |
| Gambar 4.9 Aset Visual..... | 68 |
| Gambar 4.10 Karakter Utama..... | 69 |
| Gambar 4.11 Karakter Sampingan Ayu..... | 70 |
| Gambar 4.12 Karakter Sampingan Putri..... | 71 |
| Gambar 4.13 Sketsa..... | 72 |
| Gambar 4.14 Ilustrasi Final..... | 73 |
| Gambar 4.15 Logo..... | 74 |
| Gambar 4.16 <i>High Fidelity</i> | 75 |
| Gambar 4.17 Pin..... | 76 |
| Gambar 4.18 <i>Notebook A5</i> | 77 |
| Gambar 4.19 <i>Bookmark</i> | 78 |
| Gambar 4.20 <i>Instagram Ads</i> | 79 |
| Gambar 4.21 <i>Twibbon</i> | 80 |
| Gambar 4.22 Revisi Ilustrasi Konten Pertama..... | 81 |
| Gambar 4.23 Revisi Ilustrasi Konten Pertama..... | 82 |
| Gambar 4.24 Revisi Ilustrasi Konten Pertama..... | 83 |
| Gambar 4.25 Revisi Ilustrasi Konten Pertama..... | 84 |
| Gambar 4.26 Revisi Ilustrasi Konten Pertama..... | 85 |
| Gambar 4.27 Revisi Ilustrasi Konten Pertama..... | 86 |
| Gambar 4.28 Revisi Ilustrasi Konten Pertama..... | 87 |
| Gambar 4.29 Revisi <i>Button</i> | 89 |
| Gambar 4.30 Revisi <i>Allign</i> Paragraf..... | 89 |

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

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--------------------------------------|-------|
| Lampiran A Form BAP..... | xvii |
| Lampiran B Transkrip Wawancara..... | xviii |
| Lampiran C Foto Hasil Kuesioner..... | xxiv |
| Lampiran D Hasil Turnitin..... | xxvi |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA