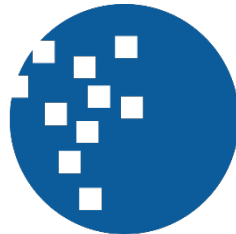


**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI ALAT
MUSIK GAMELAN UNTUK USIA 12-19 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Veronika Ariyani Harjobrojo

00000045246

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI ALAT
MUSIK GAMELAN UNTUK USIA 12-19 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Veronika Ariyani Harjobrojo
00000045246

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Veronika Ariyani Harjobrojo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045246

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI ALAT MUSIK GAMELAN UNTUK USIA 12-19 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, 20 Mei 2024



METERAI
TEMPEL
10000
7465A0002381779

(Veronika Ariyani Harjobrojo)

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

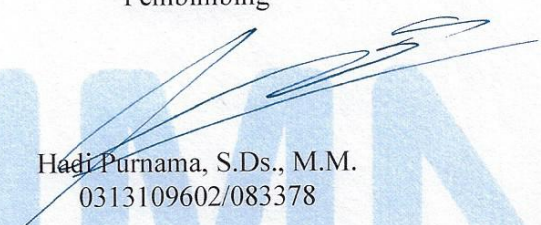
Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI ALAT MUSIK
GAMELAN UNTUK USIA 12-19 TAHUN**

Oleh
Nama : Veronika Ariyani Harjobrojo
NIM : 00000045246
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

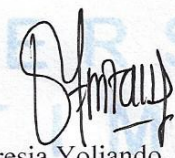
Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI ALAT MUSIK
GAMELAN UNTUK USIA 12-19 TAHUN**

Oleh
Nama : Veronika Ariyani Harjobrojo
NIM : 00000045246
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024
Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan
LULUS

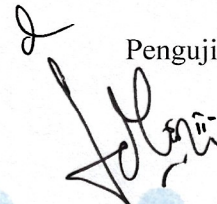
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



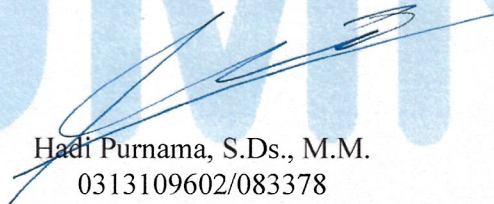
Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Penguji



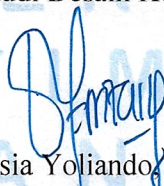
Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Pembimbing



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Veronika Ariyani Harjobrojo
NIM : 00000045246
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
MENGENAI ALAT MUSIK GAMELAN
UNTUK USIA 12-19 TAHUN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 20 Mei 2024



Veronika Ariyani Harjobrojo

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir berjudul “*Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Alat Musik Gamelan Untuk Usia 12-19 Tahun*”. Tugas akhir ini ditulis sebagai pemenuhan syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis berharap adanya tugas akhir ini tidak hanya untuk memenuhi syarat kelulusan saja namun juga bisa membantu masyarakat untuk lebih mengenal alat musik gamelan.

Dari berbagai hambatan serta tantangan dalam penyusunan tugas akhir ini penulis menyadari adanya kontribusi dari berbagai pihak berupa dukungan, doa, bimbingan serta nasehat yang diberikan untuk mendukung kelancaran penulisan tugas akhir ini. Kontribusi yang telah diberikan oleh berbagai pihak sangatlah berarti bagi penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang mendalam 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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Simon Supri, sebagai narasumber yang telah memberikan *insight* dan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai gamelan.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman penulis, Caeci, grup Heloww dan grup Lift Scientia no.3 yang telah memberi dukungan secara emosional

Penulis menyadari masih adanya kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan masukan yang membangun supaya kedepannya penulis bisa memperbaiki kekurangan yang ada dan menjadikan masukan yang diberikan sebagai landasan untuk memperbaiki tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini bisa memberikan manfaat bagi berbagai pihak khususnya bagi pembaca dan penulis.

Tangerang, 20 Juni 2024



Veronika Ariyani Harjobrojo



PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI ALAT

MUSIK GAMELAN UNTUK USIA 12-19 TAHUN

(Veronika Ariyani Harjobrojo)

ABSTRAK

Gamelan memiliki peran estetika yang penting dalam masyarakat Jawa, namun, dampak globalisasi telah menyebabkan perubahan dalam pola hidup manusia. Kurangnya pendidikan tentang seni gamelan bagi generasi muda telah menyebabkan minat yang berkurang terhadap warisan budaya lokal, yang semakin ditinggalkan demi hiburan modern. Kurangnya pengajar seni gamelan untuk generasi muda juga menjadi masalah, yang mempengaruhi transfer pengetahuan budaya. Informasi tentang gamelan juga terbatas, dengan sedikit sumber yang tersedia. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan media informasi tentang gamelan untuk usia pelajar sebagai upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Penulis mengumpulkan data menggunakan metode kuantitatif yang berupa sebuah kuesioner yang dibuat dalam bentuk *google form* yang kemudian disebar oleh penulis, untuk metode kualitatif penulis melakukan wawancara dengan seorang guru Karawitan untuk mendapatkan data mengenai sejarah Gamelan dan tantangan yang dihadapi generasi muda saat ini dalam hal pelestarian budaya Gamelan. Proses perancangan buku ilustrasi ini menggunakan metode perancangan yang dipaparkan Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution*. Metode tersebut meliputi orientasi, analisis, konsepsi, desain dan implementasi.

Kata kunci: Gamelan, buku ilustrasi, media informasi

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 ILLUSTRATED BOOK ABOUT GAMELAN

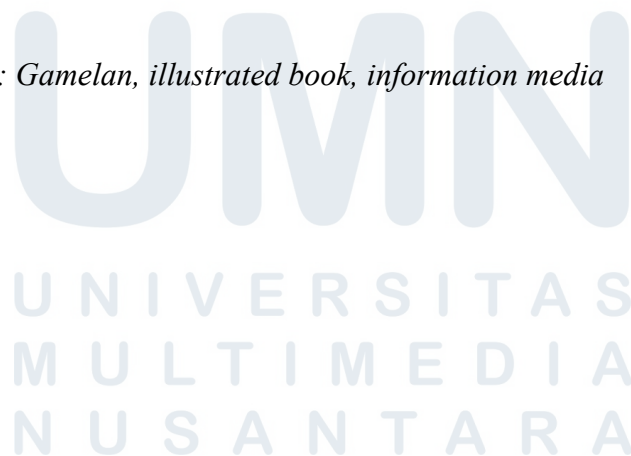
MUSICAL INSTRUMENT FOR AGES 12-19 YEARS

(Veronika Ariyani Harjobrojo)

ABSTRACT (English)

*Gamelan plays an important aesthetic role in Javanese society; however, the impact of globalization has led to changes in human lifestyles. The lack of education about gamelan art for the younger generation has resulted in decreased interest in local cultural heritage, which is increasingly abandoned in favor of modern entertainment. The shortage of gamelan art teachers for the younger generation is also a problem, affecting the transfer of cultural knowledge. Information about gamelan is also limited, with few available sources. Therefore, the author designs informational media about gamelan for school-age students as an effort to address these issues. The author collected data using quantitative methods in the form of a questionnaire created as a Google Form distributed by the author. For qualitative methods, the author conducted interviews with a Karawitan teacher to obtain data on the history of Gamelan and the challenges faced by today's younger generation in terms of preserving Gamelan culture. The process of designing this illustrated book uses the design method outlined by Robin Landa in her book titled *Graphic Design Solution*. This method includes orientation, analysis, conception, design, and implementation*

Keywords: *Gamelan, illustrated book, information media*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain Komunikasi Visual	5
2.1.1 Prinsip Desain.....	5
2.1.2 Warna.....	8
2.2 Media Informasi.....	10
2.2.1 Buku	10
2.2.2 Ilustrasi.....	14
2.2.3 <i>Grid</i>	20
2.2.4 <i>Typography</i>	22
2.2.5 Fotografi.....	26
2.3 Gamelan	28
2.3.1 Sejarah	28
2.3.2 Jenis Gamelan.....	29

2.1.1	Nama-nama Perangkat.....	30
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	39
3.1	Metodologi Penelitian	39
3.1.1	Metode Kualitatif	39
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	39
3.1.3	Studi Eksisting.....	45
3.1.4	Studi Referensi	47
3.2	Metodologi Perancangan	50
3.2.1	Riset	50
3.2.2	Analisis	51
3.2.3	Konsepsi	51
3.2.4	Desain	51
3.2.5	Implementasi	51
BAB IV	STRATEGI & ANALISIS PERANCANGAN.....	52
4.1	Strategi Perancangan.....	52
4.1.1	Riset	52
4.1.2	Analisis	53
4.1.3	Konsepsi	54
4.1.4	Desain	57
4.2	Analisis Perancangan.....	77
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i>.....	77
4.2.2	Analisis Tipografi.....	78
4.2.3	Analisis Sampul Buku.....	79
4.2.4	Analisis Isi Buku.....	80
4.2.5	Analisis Media Pendukung.....	82
4.3	<i>Budgeting</i>.....	85
BAB V	PENUTUP.....	91
5.1	Simpulan	91
5.2	Saran.....	92
	DAFTAR PUSTAKA	xvii
	LAMPIRAN.....	xix

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Profil responden <i>FGD</i>	42
Tabel 3.1. SWOT Buku 'Gamelan: Cultural Interaction and Musical Development in Central Java'	46
Tabel 3.2. SWOT komik strip 'Belajar Gamelan dan Mengunjungi Pengerajin Gamelan'.....	47
Tabel 4.1. Tabel Penyusunan Konten Buku.....	57
Tabel 4.2. Tabel Penyusunan Konten Buku.....	60
Tabel 4.3. Tabel Penyusunan Konten Buku.....	62
Tabel 4.4. Tabel Biaya Desain	85
Tabel 4.5. Tabel Biaya Cetak Sampul Buku (Soft Cover).....	87
Tabel 4.6. Tabel Biaya Cetak Keseluruhan Buku	87
Tabel 4.7. Tabel Biaya Promosi Digital.....	88
Tabel 4.8. Tabel Biaya Cetak Gimmick.....	88
Tabel 4.9. Total Harga Perancangan	89
Tabel 4.10. Harga Jual Buku.....	89
Tabel 4.11. Harga Jual Merchandise.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hirarki visual.....	6
Gambar 2.2 <i>Alignment</i>	7
Gambar 2.3 <i>Unity</i>	7
Gambar 2.4 Warna Subtraktif	8
Gambar 2.5 <i>Value Contrast</i> dan <i>Hue Contrast</i>	9
Gambar 2.6 Warna Aditif.....	9
Gambar 2.7 Komponen Buku	12
Gambar 2.8 <i>Picture Book</i>	12
Gambar 2.9 <i>Picture Storybook</i>	13
Gambar 2.10 <i>Illustrated Book</i>	13
Gambar 2.11 <i>Informational Picture Book</i>	14
Gambar 2.12 Karikatur.....	15
Gambar 2.13 Ilustrasi buku anak	16
Gambar 2.14 Iklan Teh Botol Sosro	16
Gambar 2.15 Ilustrasi di salah satu artikel Tempo.....	17
Gambar 2.16 Ilustrasi sebagai dokumentasi, referensi dan instruksi.....	18
Gambar 2.17 <i>Commentary</i>	18
Gambar 2.18 <i>Storytelling</i>	19
Gambar 2.19 Ilustrasi sebagai alat persuasi	19
Gambar 2.20 Ilustrasi dalam <i>cover</i> buku sebagai identitas.....	20
Gambar 2.21 <i>Multicolumn grid</i>	21
Gambar 2.22 Contoh <i>modular grid</i> dari Unigrid	22
Gambar 2.23 <i>Old Style</i>	22
Gambar 2.24 <i>Transitional</i>	23
Gambar 2.25 <i>Modern</i>	23
Gambar 2.26 <i>Slab Serif</i>	24
Gambar 2.27 <i>Sans Serif</i>	24
Gambar 2.28 <i>Blackletter</i>	24
Gambar 2.29 <i>Script</i>	25
Gambar 2.30 <i>Display</i>	25
Gambar 2.31 <i>Triangle Exposure</i>	27
Gambar 2.32 Bonang	31

Gambar 2.33 Kendhang	31
Gambar 2.34 Demung	32
Gambar 2.35 Saron.....	32
Gambar 2.36 Slenthem.....	33
Gambar 2.37 Kenong	34
Gambar 2.38 Kethuk	34
Gambar 2.39 Kempul	35
Gambar 2.40 Gambang	36
Gambar 2.41 Gender	36
Gambar 2.42 Siter	37
Gambar 2.43 Gong	38
Gambar 2.44 Rebab.....	38
Gambar 3.1 Wawancara dengan Simon	40
Gambar 3.2 Dokumentasi FGD.....	43
Gambar 3.3. Data uang saku yang diberikan orang tua	40
Gambar 3.4. Data gadget yang dipakai	41
Gambar 3.5. Data yang mengetahui Gamelan	41
Gambar 3.6. Data sumber mengetahui Gamelan	42
Gambar 3.7. Data mengenai pernah atau tidaknya mempelajari Gamelan	42
Gambar 3.8. Data kesulitan yang ditemui.....	43
Gambar 3.9. Data sumber mengetahui Gamelan	43
Gambar 3.10. Data media dengan topik kebudayaan.....	44
Gambar 3.11. Data media yang cocok untuk topik Gamelan	44
Gambar 3.12. Buku 'Gamelan: Cultural Interaction and Musical Development in Central Java.....	45
Gambar 3.13. Komik strip dari <i>website</i> Keraton.....	46
Gambar 3.14. <i>Botanical Shakespeare</i> karya Gerit Quealy	48
Gambar 3.15. <i>Cover</i> buku <i>The Earth Book</i>	49
Gambar 3.16. <i>Cover</i> buku panduan dalam <i>game Terra Nil</i>	49
Gambar 3.17. Isi buku panduan dalam <i>game Terra Nil</i>	50
Gambar 4.1. <i>Mind Map</i>	53
Gambar 4.2. <i>Moodboard</i>	54
Gambar 4.3. <i>Typeface</i> untuk <i>Headline</i>	55
Gambar 4.4. <i>Typeface</i> untuk <i>Body Text</i>	55

Gambar 4.5. <i>Color Palette</i>	56
Gambar 4.6. <i>Outline Brush</i>	56
Gambar 4.7. <i>Watercolor Brush</i>	57
Gambar 4.8. <i>Katern</i> dan Sketsa Kasar Awal.....	59
Gambar 4.9. <i>Katern</i> dan Sketsa Kasar Revisi.....	61
Gambar 4.10. <i>Katern final</i>	63
Gambar 4.11. Hasil foto Gamelan di Museum Sonobudoyo	64
Gambar 4.12. Sketsa dan Hasil Ilustrasi Gamelan.....	65
Gambar 4.12. Foto ukiran gamelan.....	67
Gambar 4.13. Sketsa dan Hasil Ilustrasi <i>Supergrafis</i>	67
Gambar 4.14. <i>Patern Seamless</i>	68
Gambar 4.15. <i>Grid</i>	68
Gambar 4.16. Halaman Prakata	69
Gambar 4.17. Halaman Sub Bab.....	70
Gambar 4.18. <i>Layout</i> halaman konten	70
Gambar 4.19. <i>Layout</i> halaman konten	71
Gambar 4.20. <i>Layout</i> halaman konten	71
Gambar 4.21. Sampul depan dan belakang.....	72
Gambar 4.22. <i>Footage</i> video sebagai <i>gimmick</i>	74
Gambar 4.23. Instagram Post.....	74
Gambar 4.24. <i>web banner</i>	75
Gambar 4.25. Poster.....	75
Gambar 4.26. <i>Xbanner</i>	76
Gambar 4.27. <i>Visual</i> untuk <i>tshirt</i> dan <i>totebag</i>	76
Gambar 4.28. <i>Sticker</i> dan Pin.....	77
Gambar 4.29. Analisis Visual	80
Gambar 4.30. Analisis Visual	81
Gambar 4.31. Analisis Visual	81
Gambar 4.32. Media Promosi Digital	83
Gambar 4.33. Media Promosi Cetak	83
Gambar 4.34. Video sebagai <i>gimmick</i>	84
Gambar 4.35. Video sebagai <i>gimmick</i>	84
Gambar 4.36. <i>Merchandise</i>	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xix
Lampiran B Form NDS.....	xxi
Lampiran C <i>Mindmap</i>	xxii
Lampiran D Sketsa dan Hasil Ilustrasi.....	xxiii
Lampiran E Hasil Foto	xxxvi
Lampiran F Hasil Foto Setelah <i>Color Grading</i>	xli
Lampiran G Hasil Turnitin.....	xlvi
Lampiran H Hasil Kuesioner	li
Lampiran I Transkrip Wawancara	lvi
Lampiran J Transkrip <i>FGD</i>	lxii
Lampiran K Transkrip <i>Beta Test</i>	lxvii

