



### **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 REFERENSI BUDAYA**

## **MELAYU RIAU**

### **Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Septatiana Adeningsih Effendi

NIM : 13120210041

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2017**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Septatiana Adeningsih Effendi

NIM : 13120210041

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

## **PERANCANGAN BUKU REFERENSI BUDAYA MELAYU RIAU**

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, 3 Juni 2017  
Septatiana Adeningsih Effendi



## **HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

### **PERANCANGAN BUKU REFERENSI BUDAYA**

#### **MELAYU RIAU**

Oleh

Nama : Septatiana Adeningsih Effendi

NIM : 13120210041

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 19 Juni 2017

Pembimbing

Gideon K. Frederick, S.T., M.Ds.

Pengaji

Ketua Sidang

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

Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum.

Ketua Program Studi

Yusup S. Martyastiadi, S.T., M. Inf. Tech.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T atas rahmat dan karunia yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Buku Referensi Budaya Melayu Riau” dengan lancar dan baik. Shalawat serta salam kepada Nabi besar Muhammad S.A.W dan para keluarga dan sahabatnya. Laporan Tugas Akhir ini dirancang sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Di dalam Laporan Tugas Akhir ini berisi tentang dokumentasi, observasi, studi yang penulis lakukan selama proses perancangan Tugas Akhir. Alasan penulis memilih topik buku referensi budaya Melayu Riau kepada anak-anak karena anak-anak merupakan penerus bangsa dan harus mengingat dengan seksama identitas nasional yaitu kebudayaan agar kebudayaan di Indonesia selalu diingat dan dilestarikan.

Penulis menyadari tanpa adanya dukungan dan bantuan dari pihak-pihak tertentu, penulis tidak akan dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik dan benar. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M. Inf. Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Gideon K. Frederick, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran, dukungan serta nasehat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan tepat waktu.

3. Kedua orang tua penulis yang tanpa henti memberikan dukungan dan doa kepada penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
4. Apriadi Pratama Effendi, Fiorina Dwitia Effendi, Vitri Sabrina Effendi, Arian Syahputra Effendi, Muhammad Wahyu Effendi, dan Kenzie Liam Prabowo sebagai kakak-kakak serta keponakan penulis yang selalu memberikan semangat, dukungan, doa, dan masukan kepada penulis saat mengerjakan tugas akhir.
5. Yoserizal Zein, kepala Dinas Kebudayaan Riau, Multi Tintin, Sekretaris Dinas Pariwisata Riau, Ida Sagita Tintin, dan Herli selaku guru dan kepala sekolah SD Pekanbaru yang telah bersedia menjadi narasumber.
6. Tasha P. Dara, Mashita Khanza, Lintang Sekartaji, Syahlina Valencia, Maya Keren, Tari Party, Wawoh dan teman-teman dekat penulis yang tidak lelah memberikan masukan dan semangat kepada penulis.
7. Muhammad Farhan Jordie, Jordy Achmadi, Rahadian Dwi Baskoro, dan Yohanes Austin sebagai teman dekat penulis yang sudah bersedia menemani dan membantu dalam penggerjaan tugas akhir.
8. Grup *in The Name of Gide* sebagai teman seperjuangan dalam proses bimbingan serta pembuatan laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dalam penelitian Tugas Akhir ini, maka dari itu kritik dan saran sangat dibutuhkan untuk menyempurnakan laporan Tugas Akhir ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Walaikumsalam Wr.Wb

Tangerang, 3 Juni 2017

Septatiana Adeningsih Effendi

UMN

## **ABSTRAKSI**

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak potensi kekayaan dan keindahan juga memiliki banyaknya tempat budaya yang dapat meningkatkan pendapatan negara dan masyarakat lokal yang berada di wilayah tersebut. Pemilihan budaya Melayu Riau ini diangkat sehubungan dengan salah satu keanekaragaman budaya melayu yang ada di Indonesia yang saat ini sedang dibangun untuk menjadi pusat budaya Melayu di Asia Tenggara.

Dalam merancang media komunikasi visual untuk informasi budaya Melayu Riau, diperlukan analisis metode riset, observasi, wawancara, serta studi pustaka. Media perancangan visual merupakan salah satu solusi yang tepat untuk menyajikan informasi secara ilustrasi dengan harapan dapat menghidupkan kembali minat dalam mengetahui budaya setempat. Wujud dari penelitian dan perancangan ini adalah sebuah buku referensi budaya Melayu Riau.

Kata kunci : Buku referensi, Budaya, Melayu, Riau, Indonesia



## ***ABSTRACT***

*Indonesia is a country that has a lot of potential richness and beauty, also has many cultural place which able to increase the state revenues and the local people who located in these areas. The selection of Malay culture Riau is raised in connection with a diversity cultural Malays in indonesia, which is currently being built to be the center of cultural Malays in Southeast Asia.*

*In designing the right media visual communication for Malays Riau information culture, the research is needed an analysis, observation, interview, and the literature study. Media visual design is one of the best solution to present information in illustration, hoping to revive interest in knowing local culture. A form of research and design is an Reference book Malays culture Riau.*

*Keywords:* Reference Book, Culture, Malay, Riau, Indonesia



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Rumusan Masalah .....	2
1.3.    Batasan Masalah.....	2
1.4.    Tujuan Tugas Akhir .....	5
1.5.    Manfaat Tugas Akhir .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1.    Desain.....	7
2.1.1.    Tipografi.....	7
2.1.2.    Grid .....	11

2.1.3. <i>Layout</i> .....	15
2.2. Buku .....	17
2.2.1. Bentuk Buku.....	17
2.2.2. Fungsi Buku .....	18
2.2.3. Anatomi Buku .....	18
2.2.4. Komponen Buku .....	21
2.2.5. Teknik <i>Finishing</i> Buku .....	23
2.2.6. Teknik Penjilidan Buku.....	24
2.3. Ilustrasi.....	33
2.3.1. Fungsi Ilustrasi.....	33
2.3.2. Teknik Ilustrasi.....	35
2.3.3. Media Ilustrasi.....	37
2.4. Buku Referensi.....	38
2.4.1. Fungsi Buku Referensi .....	38
2.4.2. Ciri-ciri Buku Referensi .....	38
2.5. Buku Ilustrasi Anak.....	38
2.5.1. Fungsi Buku Ilustrasi Anak.....	38
2.5.2. Teknik Buku Ilustrasi Anak .....	39
2.5.3. Media Buku Ilustrasi Anak .....	43
2.5.4. Proses Cetak Buku Ilustrasi Anak.....	43
2.5.5. Proses Penerbitan Buku Ilustrasi Anak .....	44
2.6. Budaya.....	48
2.6.1. Pengertian Kebudayaan.....	48

2.6.2. Unsur-unsur Kebudayaan.....	48
2.7. Melayu Riau .....	50
2.7.1. Pengertian Melayu Riau.....	50
2.7.2. Adat Istiadat dan Tradisi .....	51
2.7.3. Kesenian dan Permainan Rakyat.....	54
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>	<b>58</b>
3.1. Metodologi Pengumpulan Data.....	58
3.1.1. Wawancara.....	59
3.1.2. Observasi.....	67
3.1.3. Dokumen .....	70
3.2. Metodologi Perancangan.....	79
3.2.1. Metodologi Perancangan Buku .....	79
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>81</b>
4.1. Perancangan .....	81
4.2. Analisis.....	87
4.2.1. Analisis Gaya Visual.....	87
4.2.2. Analisis <i>Layout</i> .....	92
4.2.3. Analisis Alur dan Kerangka .....	96
4.2.4. Analisis Tipografi.....	101
4.2.5. Analisis Warna .....	104
4.2.6. Analisis Format Buku .....	111
4.2.7. <i>Merchandise</i> .....	119

4.3. Perancangan Biaya.....	129
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>134</b>
5.1. Kesimpulan .....	134
5.2. Saran.....	135
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xiv</b>

The logo of the Universitas Muhammadiyah Nusa Tenggara (UMN) is displayed as a watermark. It features a circular emblem with a stylized tree or flame design in the center, surrounded by the letters "UMN" in a bold, italicized font.

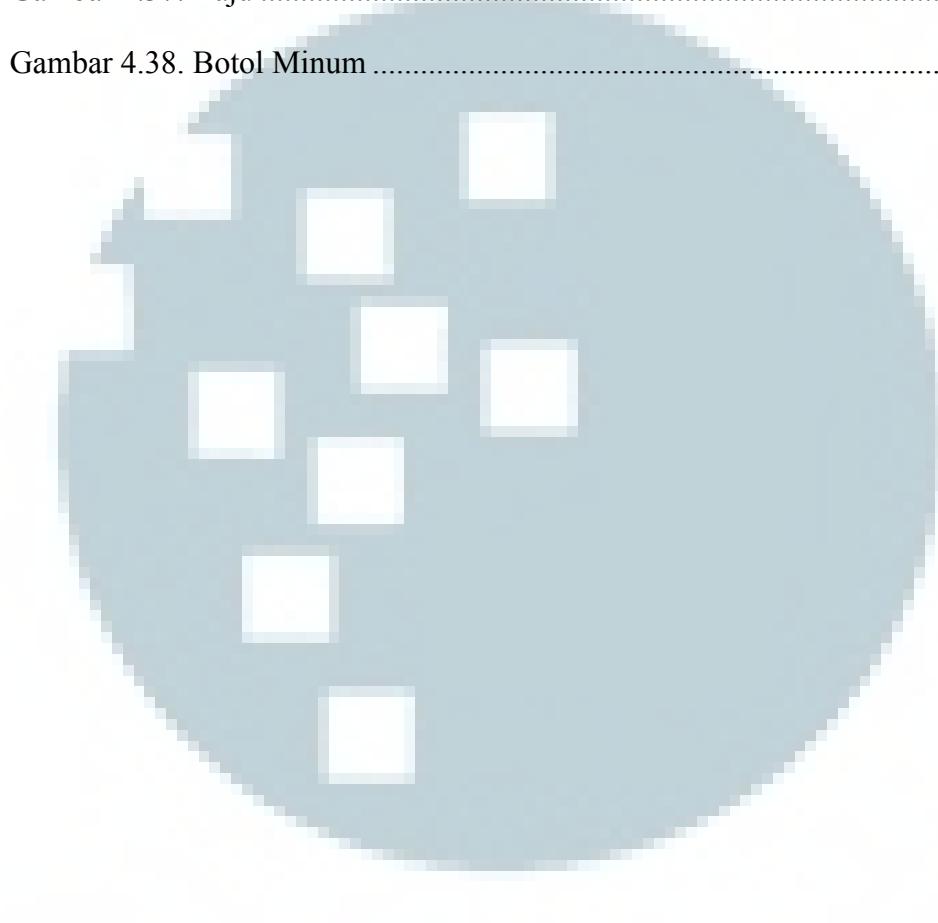
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Golden Section</i> .....	12
Gambar 2.2. <i>Single-column Grid</i> .....	13
Gambar 2.3. <i>Multicolumn Grid</i> .....	14
Gambar 2.4. <i>Modular Grid</i> .....	14
Gambar 2.5. <i>Front Matter</i> .....	19
Gambar 2.6. <i>Main Content</i> .....	20
Gambar 2.7. <i>Back Matter</i> .....	20
Gambar 2.8. Komponen Buku .....	21
Gambar 2.9. <i>Hardcover</i> .....	24
Gambar 2.10. <i>Perfect</i> .....	25
Gambar 2.11. <i>Tape</i> .....	26
Gambar 2.12. <i>Side Stitch</i> .....	27
Gambar 2.13. <i>Saddle Stitch</i> .....	28
Gambar 2.14. <i>Pamphlet Stitch</i> .....	29
Gambar 2.15. <i>Screw and Post</i> .....	30
Gambar 2.16. <i>Stab</i> .....	31
Gambar 2.17. <i>Spiral</i> .....	32
Gambar 2.18. <i>Plastic Comb</i> .....	32
Gambar 2.30. <i>Digital Printmaking</i> .....	44
Gambar 2.20. Rumah Adat Balai Selaso Jatuh .....	51
Gambar 2.21. Rumah Adat Balai Selaso Jatuh .....	52
Gambar 3.1. Penulis bersama Bapak Yoserizal Zein .....	59

Gambar 3.2. Bersama Ibu Ida Sagita Tintin.....	62
Gambar 3.3. Buku pelajaran Melayu Riau yang ada di sekolah .....	64
Gambar 3.4. Buku pelajaran Melayu Riau yang ada di sekolah .....	65
Gambar 3.5. Rumah dan Bangunan .....	67
Gambar 3.6. Makanan Khas Riau .....	68
Gambar 3.7. Adat Pernikahan, Membawa Kapal Surat .....	69
Gambar 3.8. Adat Pernikahan .....	69
Gambar 3.9. Alat Musik Tradisional.....	70
Gambar 3.10. Perpustakaan Soeman HS.....	71
Gambar 3.11. Buku Pelajaran Melayu Riau SD .....	75
Gambar 3.12. Buku Pelajaran Budaya Melayu Riau SMP .....	76
Gambar 3.13. Buku Budaya Tradisional Melayu Riau .....	78
Gambar 4.1. <i>Mindmapping</i> Buku Ilustrasi Budaya Melayu Riau.....	83
Gambar 4.2. <i>Mindmapping</i> Budaya Melayu Riau .....	84
Gambar 4.3. Sketsa alternatif .....	89
Gambar 4.4. Sketsa hasil eksperimen .....	90
Gambar 4.5. <i>Modular Grid</i> .....	92
Gambar 4.6. observasi buku laris, <i>layout</i> buku Kenapa, ya? .....	93
Gambar 4.7. referensi <i>layout</i> buku, Owen Davey .....	94
Gambar 4.8. Hasil analisis <i>layout</i> .....	95
Gambar 4.9. <i>Flatplan</i> .....	96
Gambar 4.10. Sketsa <i>Storyboard</i> .....	99
Gambar 4.11. <i>Storyboard</i> .....	100

Gambar 4.12. <i>serif</i> dan <i>sans-serif</i> .....	101
Gambar 4.13. Tipografi .....	104
Gambar 4.14. Palet Warna .....	106
Gambar 4.15. Warna Kuning .....	106
Gambar 4.16. Warna Emas .....	107
Gambar 4.17. Warna Biru .....	108
Gambar 4.18. Warna Merah .....	109
Gambar 4.19. Warna Coklat .....	109
Gambar 4.20. Warna Hijau .....	110
Gambar 4.21. Buku Budaya Melayu Riau .....	112
Gambar 4.22. <i>mindmapping</i> dan <i>brainstorming</i> judul .....	113
Gambar 4.23. Alternatif Judul .....	114
Gambar 4.24. Judul yang Terpilih .....	115
Gambar 4.25. Observasi buku laris .....	116
Gambar 4.26. Referensi sampul buku .....	116
Gambar 4.27. Alternatif Sampul .....	118
Gambar 4.28. Sampul yang terpilih .....	118
Gambar 4.29. Poster .....	120
Gambar 4.30. <i>Banner</i> .....	121
Gambar 4.31. <i>Table Tent</i> .....	122
Gambar 4.32. <i>Notes</i> .....	123
Gambar 4.33. Pena .....	124
Gambar 4.34. Pembatas Buku .....	125

Gambar 4.35. <i>Stiker dan Pin</i> .....	126
Gambar 4.36. Tas .....	127
Gambar 4.37. Baju .....	128
Gambar 4.38. Botol Minum .....	129



UMN

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil *Brainstorming Gaya Visual* ..... 91



## **DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....xvi**



**UMN**