



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 ANAK

MENGENAI SEJARAH GAJAH MADA

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Amanda Dian Prastika

NIM : 14120210516

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amanda Dian Prastika

NIM : 14120210516

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA ANAK MENGENAI SEJARAH GAJAH MADA

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, 28 Juni 2018

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned above the name Amanda Dian Prastika.

Amanda Dian Prastika

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA ANAK
MENGENAI SEJARAH GAJAH MADA**

Oleh

Nama : Amanda Dian Prastika
NIM : 14120210516
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 12 Juli 2018

Pembimbing



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.

Penguji



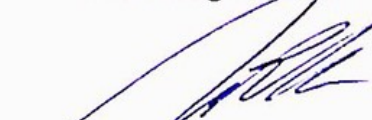
Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

iv

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini. Seperti yang kita tahu, Gajah Mada adalah salah satu tokoh penting dalam sejarah persatuan Nusantara sehingga dapat menjadi negara Indonesia saat ini. Namun sayangnya, sampai sekarang belum ada buku ilustrasi cerita sejarah Gajah Mada yang dikhususkan untuk anak.

Alasan buku ini dibuat untuk anak usia 8 sampai 12 tahun adalah, karena pada usia tersebut anak memasuki kelas 4 sampai 6 SD dimana pada tingkatan tersebut anak-anak sudah mempelajari sejarah Indonesia. Dengan adanya buku ini, diharapkan anak-anak lebih menyukai sejarah, serta mencontoh sifat-sifat Gajah Mada yang heroik, loyal, dan cinta terhadap tanah kelahirannya.

Dalam penyusunan laporan serta Tugas Akhir ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Maka itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi
2. Ardyansyah S.Sn., M.M., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing
3. Tjahja Tribinuka, Titi Surti Nastiti, Muhammad Priyo, dan Retno

Kristy selaku narasumber yang telah meluangkan waktunya untuk penulis wawancara.

4. Orangtua penulis yang telah mendoakan dan mendukung penulis secara moril dan materil hingga Tugas Akhir ini dapat selesai.

- 7
5. Teman-teman dan kerabat penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Tangerang, 2 Juli 2018



Amanda Dian Prastika

ABSTRAKSI

Seiring dengan perkembangan zaman di Indonesia, anak-anak sudah mulai melupakan sosok penting bagi bangsa yaitu para pahlawan. Sosok Gajah Mada adalah salah satu contoh pahlawan yang patut dikenang jasanya karena telah mempersatukan wilayah yang kini dapat disebut Indonesia, justru sangat asing di mata anak-anak. Kesadaran ini perlu ditingkatkan guna memperluas wawasan anak perihal sejarah bangsa. Maka dari itu, perancangan “Buku Ilustrasi Cerita Anak Mengenai Sejarah Gajah Mada” memiliki target utama anak-anak 8-12 tahun, guna menanamkan sifat dan moral dari sosok Gajah Mada sejak dini serta meningkatkan minat baca anak. Perancangan ini menggunakan pengumpulan data kualitatif dan metode perancangan dari Robin Landa, agar data dan perancangan lebih terstruktur dan informatif. Cakupan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah perjalanan hidup Gajah Mada yang disertai dengan beragam fakta menarik dan teka-teki seputar Kerajaan Majapahit dengan tujuan anak-anak dapat menyerap informasi dengan cara yang lebih menyenangkan. Seluruhnya akan dikemas kedalam buku ilustrasi yang berjumlah 50 halaman.

Kata kunci : Gajah, Mada, Buku, Ilustrasi, Sejarah.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Indonesia's current development comes along with their children starting to forget our nation's important figure, that is heroes. Gajah Mada is one of the heroes that should be remembered because he unified the nation that we would call Indonesia, and yet he's a stranger in the eye of the children. This awareness must be improved in order to enrich the children with our nation's history. For that, the design of "Children Book Illustration about Gajah Mada's History" will target the market of 8-12-year-old child, in order to instill Gajah Mada's character and morale as soon as possible and to increase child's interest in reading. This design will use qualitative approach in gathering data and Robin Landa's design method, so that the data and the design will be more structured and informative. This illustrated book will include Gajah Mada's life journey, alongside interesting facts and puzzles so that the kids can learn with a more enjoyable way. Everything will be packed inside a 50-page illustrated book.

Keywords: Gajah, Mada, Book, Illustration, History.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XVII
DAFTAR LAMPIRAN	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.3.1 Demografis.....	4
1.3.2 Psikografis.....	4
1.3.3 Geografis	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Ilustrasi.....	6
2.2. Buku.....	7
2.2.1. Anatomi Buku.....	7
2.2.2. Binding.....	11
2.3. Cerita.....	16
2.3.1. Monster in the House.....	16
2.3.2. The Golden Fleece.....	17
2.3.3. Out of the Bottle.....	17
2.3.4. Dude with a Problem.....	17
2.3.5. Rites of Passage.....	17
2.3.6. Buddy Love.....	18
2.3.7. Whydunit.....	18
2.3.8. The Fool Triumphant.....	18
2.3.9. Institutionalized.....	18
2.3.10. Superhero.....	19
2.4. Cerita Rakyat.....	19
2.4.1. Legenda.....	20
2.4.2. Mite.....	20
2.4.3. Dongeng.....	20
2.5. Warna.....	21
2.5.1. Hue.....	22
2.5.2. Value.....	25

2.5.3.	Chroma.....	25
2.6.	Psikologi Warna.....	26
2.7.	Prinsip Desain.....	30
2.7.1.	Emphasis.....	31
2.7.2.	Balance.....	31
2.7.3.	Movement.....	32
2.7.4.	Unity.....	32
2.7.5.	Rhythm.....	32
2.8.	Sejarah Gajah Mada.....	33
BAB III METODOLOGI.....		36
3.1.	Gambaran Umum Penelitian.....	36
3.2.	Wawancara.....	37
3.3.	Forum Group Discussion.....	40
3.4.	Wawancara dengan Penerbit/Mandatori.....	44
3.5.	Studi Eksisting.....	46
3.6.	Observasi.....	50
3.7.	Metodologi Perancangan.....	51
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS.....		53
4.1.	Perancangan.....	53
4.1.1.	Mindmapping dan Brainstorming.....	53
4.1.2.	Sketsa Perancangan.....	54
4.2.	Aplikasi pada Buku.....	83



4.3.	Media Promosi	97
4.4.	Budgeting	99
BAB V PENUTUP		104
5.1.	Kesimpulan	104
5.2.	Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA		XIV

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Anatomi Buku	8
Gambar 2.2. Bagian depan buku	8
Gambar 2.3. Halaman depan buku	9
Gambar 2.4. Halaman daftar isi dan perijinan	9
Gambar 2.5. Konten buku	10
Gambar 2.6. Halaman indeks dan daftar pustaka.....	10
Gambar 2.7. Perfect Binding.....	11
Gambar 2.8. Saddle Stitch Binding.....	12
Gambar 2.9. Case Binding	12
Gambar 2.10. Side Stitch Binding	13
Gambar 2.11. Screw and Post Binding	13
Gambar 2.12. Plastic Comb Binding	14
Gambar 2.13. Ring Binding	14
Gambar 2.14. Tape Binding.....	15
Gambar 2.15. Spiral and Double Loop Wire Binding	15
Gambar 2.16. Color Hue	22
Gambar 2.17. Warna Primer	23
Gambar 2.18. Warna Sekunder.....	23
Gambar 2.19. Warna Tersier.....	24
Gambar 2.20. Value	25
Gambar 2.21. Chroma.....	26
Gambar 2.22. Kitab Negarakertagama.....	34

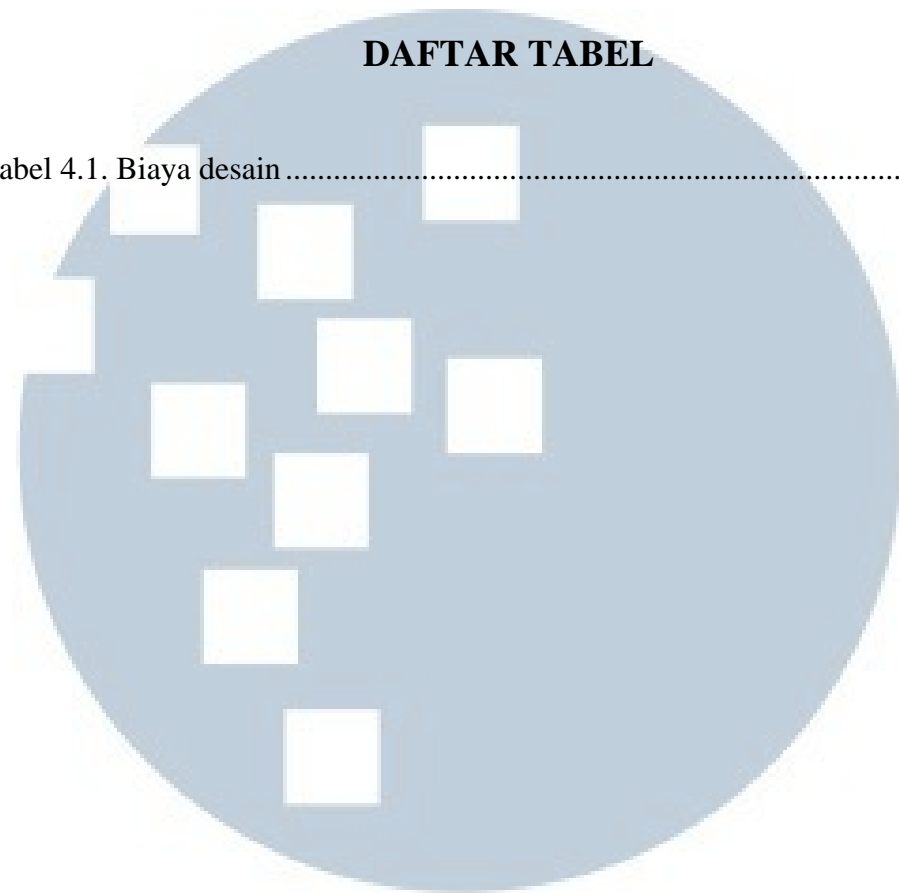
Gambar 3.1. Wawancara dengan Arkeolog Titi Surti Nastiti	37
Gambar 3.2. Forum Group Discussion dengan anak-anak di House of Shalom...	41
Gambar 3.3. Forum Group Discussion dengan anak-anak di House Of Shalom..	42
Gambar 3.4. Forum Group Discussion dengan anak-anak di House Of Shalom..	44
Gambar 3.5. Wawancara dengan Ibu Retno Kristy.....	46
Gambar 3.6. Cerita Asli Nusantara	47
Gambar 3.7. Konten Cerita Asli Nusantara	48
Gambar 3.8. 70+ Kisah Motivasi untuk Anak	49
Gambar 3.9. Kumpulan Dongeng Kerajaan.....	50
Gambar 4.1. Mindmapping perancangan tugas akhir	53
Gambar 4.2. Referensi Karakter Gajah Mada.....	55
Gambar 4.3. Sketsa Manual Karakter Gajah Mada.....	56
Gambar 4.4. Alternatif Wajah Digitalisasi Karakter.....	57
Gambar 4.5. Alternatif Tubuh Digitalisasi Karakter Gajah Mada.....	57
Gambar 4.6. Sketsa karakter pendukung.....	59
Gambar 4.7. Sketsa pra isi.....	70
Gambar 4.8. Sketsa ilustrasi halaman 1	71
Gambar 4.9. Sketsa halaman 2 & 3.....	71
Gambar 4.10. Sketsa halaman 4	72
Gambar 4.11. Sketsa halaman 7.....	73
Gambar 4.12. Sketsa halaman 8 & 9.....	73
Gambar 4.13. Sketsa halaman 10 & 11.....	74
Gambar 4.14. Sketsa halaman 12 & 13.....	74

Gambar 4.15. Sketsa halaman 14 & 15.....	75
Gambar 4.16. Sketsa halaman 16.....	75
Gambar 4.17. Sketsa halaman 19.....	76
Gambar 4.18. Sketsa halaman 20.....	77
Gambar 4.19. Sketsa halaman 22 & 23.....	77
Gambar 4.20. Sketsa halaman 25.....	78
Gambar 4.21. Sketsa halaman 26.....	79
Gambar 4.22. Sketsa halaman 28 & 29.....	79
Gambar 4.23. Sketsa halaman 30 & 31.....	80
Gambar 4.24. Sketsa halaman 32.....	80
Gambar 4.25. Sketsa halaman 34 & 35.....	81
Gambar 4.26. Sketsa halaman 38.....	81
Gambar 4.27. Sketsa halaman 41.....	82
Gambar 4.28. Sketsa halaman 42 & 43.....	82
Gambar 4.29. Cover Depan dan Belakang.....	84
Gambar 4.30. Halaman intro.....	85
Gambar 4.31. Halaman perkenalan Gajah Mada kecil.....	85
Gambar 4.32. Halaman Gajah Mada beranjak remaja.....	86
Gambar 4.33. Halaman pemberontakan Ra Kutu.....	86
Gambar 4.34. Halaman Gajah Mada melarikan keluarga raja dari pemberontakan.....	87
Gambar 4.35. Halaman perjalanan para prajurit menuju Badander.....	87
Gambar 4.36. Halaman Gajah Mada berfirasat buruk.....	88

Gambar 4.37. Halaman Gajah Mada mengalahkan pengawal	88
Gambar 4.38. Halaman Gajah Mada memberitahukan berita raja kalah	89
Gambar 4.39. Halaman Gajah Mada memiliki ide menjatuhkan Ra kuti	89
Gambar 4.40. Halaman Ra Kuti dikalahkan	90
Gambar 4.41. Halaman Gajah Mada menjadi Patih Kahuripan.....	90
Gambar 4.42. Halaman Tribuana menjadi ratu.....	91
Gambar 4.43. Halaman Arya Tadah meminta Gajah Mada menggantikannya	91
Gambar 4.44. Halaman Gajah Mada menjadi Mahapatih.....	92
Gambar 4.45. Halaman sumpah palapa Gajah Mada.....	92
Gambar 4.46. Halaman Hayam Wuruk.....	93
Gambar 4.47. Halaman Gajah Mada memimpin	93
Gambar 4.48. Halaman wilayah kekuasaan Majapahit.....	94
Gambar 4.49. Halaman Hayam Wuruk berkelimpahan	94
Gambar 4.50. Halaman Gajah Mada sakit	95
Gambar 4.51. Halaman kesedihan kerajaan Majapahit ketika meninggalnya Gajah Mada.....	95
Gambar 4.52. Halaman Gajah Mada digantikan.....	96
Gambar 4.53. Halaman Trivia dan Teka-teki.....	96
Gambar 4.54. Halaman pesan moral dan kunci jawaban.....	97
Gambar 4.55. Totebag.....	98
Gambar 4.56. Pin	98
Gambar 4.57. Pembatas buku.....	99
Gambar 4.58. Tumbler.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Biaya desain	100
-------------------------------	-----



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR..... xvi

LAMPIRAN B: SURAT PENGANTAR..... xviii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA