



### **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 RAKYAT**

## **“LEGENDA PULAU KEMARO”**

### **Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Dwi Inggrit Euodia  
NIM : 13120210344  
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 : Dwi Inggrit Euodia

NIM : 13120210344

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT**

**“LEGENDA PULAU KEMARO”**

**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI & DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

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, 17 Januari 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Dwi Inggrit Euodia', written over a faint, stylized star or geometric shape.

Dwi Inggrit Euodia

# HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

## Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat

### “Legenda Pulau Kemaro”

Oleh

Nama : Dwi Inggrit Euodia

NIM : 13120210344

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Januari 2018

Pembimbing



Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.

Penguji



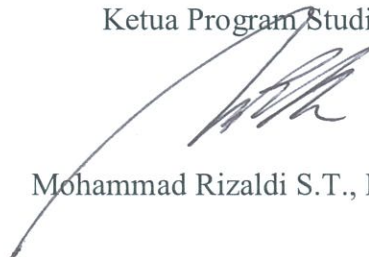
Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.

Ketua Sidang



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

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi S.T., M.Ds.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kasih karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat “Legenda Pulau Kemaro” yang berasal dari Sumatera Selatan. Tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan demi memperoleh gelar Desain Fakultas Seni dan Desain bidang Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis berharap dengan adanya perancangan ini, dapat memperkenalkan budaya dan tradisi dari daerah Sumatera Selatan, serta memahami pesan-pesan moral yang terdapat pada cerita rakyat “Legenda Pulau Kemaro”.

Melalui kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan secara moril selama pembuatan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Moh. Rizaldi S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Erwin Alfian S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, memberikan saran, dan motivasi kepada penulis dari awal hingga akhir proses pembuatan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Didi Idwarman, dan Mang Amin, selaku budayawan Palembang yang menjadi narasumber dalam pengumpulan data.
4. Kepada orang tua yang selalu memberikan dorongan dan semangat kepada penulis.

5. Kepada Jeany Clara Gabrella yang turut membantu proses pengumpulan data dilapangan.
6. Kepada Mega Alinjaya, Nila Adi Wijaya, Jacinda Yusuf, dan Aldo Lim yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
7. Kepada Sheila Loeshandra dan Jessica Marella yang selalu menemani penulis disaat susah maupun senang.

Tangerang, 17 Januari 2018



Dwi Inggrit Euodia

## ABSTRAKSI

Cerita rakyat sendiri merupakan salah satu bentuk warisan budaya Indonesia yang secara turun-temurun terus dilestarikan oleh masyarakat lokal dan menarik untuk dipelajari. Namun seiring perkembangan zaman dan teknologi, cerita rakyat perlahan menghilang dan tak dikenal lagi oleh masyarakat daerahnya sendiri.

Dengan adanya cerita rakyat kita dapat mengenal identitas suatu daerah serta terdapat mendapatkan pelajaran akan pesan moral yang ingin disampaikan melalui ceritanya. Pentingnya menanamkan nilai moral sejak kecil agar dapat membentuk karakter anak dan cinta akan budaya yang ada di Indonesia.

Contohnya salah satu cerita rakyat Legenda Pulau Kemaro dari Sumatera Selatan. Pada cerita Legenda Pulau kemaro ini terdapat pesan moral yang mengajarkan anak-anak untuk tidak berprasangka buruk terlebih dahulu terhadap seseorang sebelum mengetahui kebenarannya Penulis berharap dengan adanya buku cerita rakyat ini, anak-anak dapat mengetahui budaya daerah, membangun karakter moral serta melestarikan warisan budaya agar tidak punah.

Kata kunci : (buku cerita rakyat, ilustrasi, Sumatera Selatan, anak-anak.)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## **ABSTRACT**

*People's own story is one of Indonesia's cultural heritage that forms of hereditary kept preserved by local people and interesting to study. But as times and technology,folklore slowly disappeared and unrecognized again by the people of his country on its own.*

*With the folklore we can get to know the identity of the region and there is moral lessons will get that wish to delivered through the story. The importance of instillingmoral values since childhood in order to form a child's character and love of cultures in Indonesia.*

*For example one of the folklore Legend, from South Sumatra Island. On the legendof the island, there is a moral message that teach children not to be prejudiced in advance against someone before knowing the truth the author wished with the existence of this folklore books, kids can get to know the culture of the region, build moral character and preserving the cultural heritage so that it does not become extinct.*

*Keywords: (the book of folk tales, illustrations, South Sumatera, children)*

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>IV</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>XII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>XV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1. Cerita Rakyat.....	6
2.1.1. Pulau Kemaro.....	8
2.2. Psikologi Anak.....	8

2.3.	Ilustrasi Anak .....	12
2.3.1.	Jenis-jenis Ilustrasi .....	14
2.3.2.	Teknik Gambar Ilustrasi .....	14
2.3.3.	Desain Karakter .....	14
2.4.	Buku Ilustrasi .....	20
2.4.1.	Komponen Buku Ilustrasi .....	20
2.4.2.	Layout dalam Buku Ilustrasi .....	21
2.4.3.	Tipografi dalam Buku Ilustrasi .....	23
2.4.3.1.	Fungsi Tipografi .....	24
2.4.4.	Grid .....	25
2.4.5.	Warna dalam Buku Ilustrasi .....	25
2.4.6.	Produksi Buku .....	26

### **BAB III METODOLOGI .....** 28

3.1.	Pengumpulan Data .....	28
3.1.1.	Wawancara .....	28
3.1.1.1.	Wawancara Budayawan Asal Palembang .....	28
3.1.1.2.	Wawancara Psikolog .....	33
3.1.2.	Observasi .....	34
3.1.3.	Survey .....	39
3.2.	Perancangan .....	42
3.2.1.	Menentukan Tujuan .....	42
3.2.2.	Memahami Karakteristik Audiens .....	43
3.2.3.	Mempelajari Desain Buku .....	43

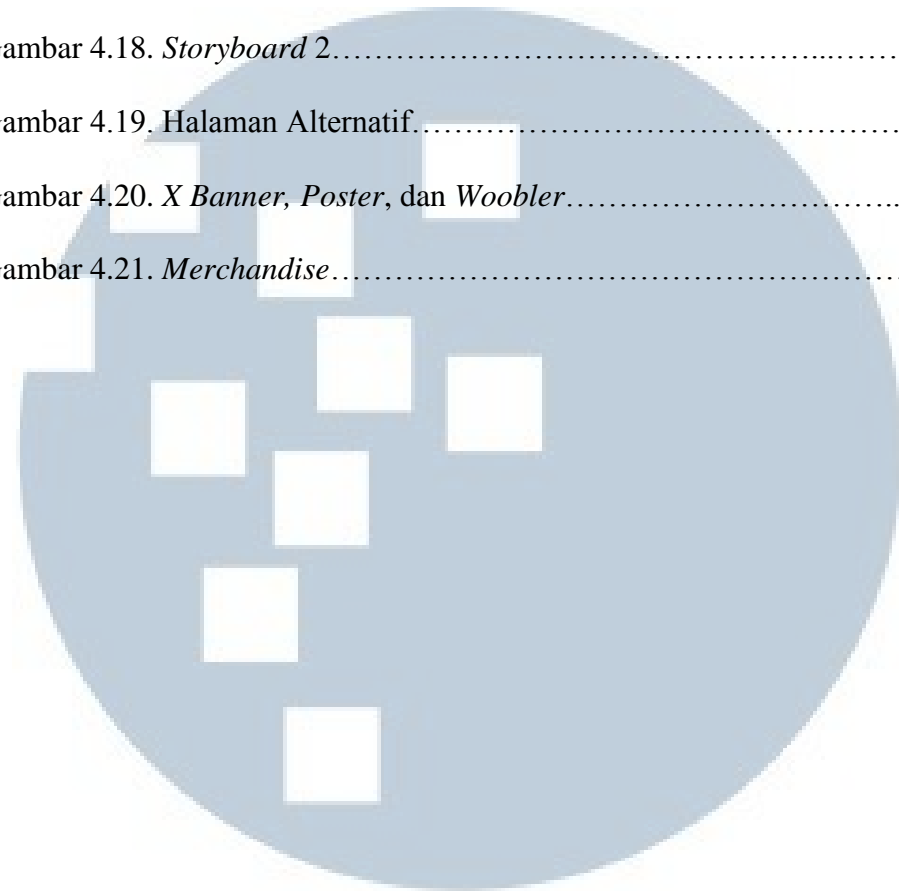
3.2.4.	Pembuatan Desain Akhir atau <i>Artwork</i> .....	44
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS .....</b>		<b>47</b>
4.1.	Perancangan Buku Ilustrasi.....	47
4.2.	Analisis.....	48
4.2.1.	Mainmapping .....	48
4.2.2.	Brainstorming.....	48
4.2.2.	Judul.....	58
4.2.3.	Alur dan Plot Cerita .....	58
4.2.4.	Proses Pewarnaan dan Penggunaan Motif pada Buku .....	60
4.2.5.	Proses Pembuatan Buku .....	63
4.2.2.	Layout .....	64
4.2.2.	Tipografi.....	65
4.2.6.	Proses Layout dan Desain .....	66
4.2.7.	Media Promosi .....	71
4.3.	Biaya Produksi .....	73
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>77</b>
5.1.	Kesimpulan .....	77
5.2.	Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>XIV</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Cerita Fabel (Kancil dan Buaya).....	6
Gambar 2.2. Cerita Legenda (Legenda Ikan Patin).....	7
Gambar 2.3. Cerita Pelipur Lara (Cinderela).....	7
Gambar 2.4. Pagoda 9 lantai, Pulau Kemaro.....	8
Gambar 2.5. Perkembangan Sosial Anak.....	10
Gambar 2.6. Pendidikan Karakter dalam Keluarga.....	11
Gambar 2.7. Belajar Membaca.....	12
Gambar 2.8. Desain Karakter Usia 0-4 tahun.....	15
Gambar 2.9. Desain Karakter Usia 5-8 tahun.....	16
Gambar 2.10. Desain Karakter Usia 9-13 tahun.....	17
Gambar 2.11. Desain Karakter Usia 14-18 tahun.....	18
Gambar 2.12. Desain Layout.....	20
Gambar 2.13. <i>Color Wheel</i> .....	24
Gambar 2.14. <i>Binding Books</i> .....	26
Gambar 3.1. Penulis dan Bapak Ali Hanafiah.....	29
Gambar 3.2. Psikolog Ibu Leonarda Anggia dan Bapak Hadya Dhiozandi.....	30
Gambar 3.3. Buku Kumpulan Cerita Rakyat.....	33
Gambar 3.4. Referensi Rumah Adat Sumatera Selatan.....	35
Gambar 3.5. Referensi Detail Rumah Adat Sumatera Selatan.....	36
Gambar 3.6. Lemari dan Pakaian Adat Palembang.....	36
Gambar 3.7. Detail Aksesoris.....	36
Gambar 3.8. Referensi Kursi Pengantin Sumatera Selatan.....	37

Gambar 3.9. Motif Tenunan.....	38
Gambar 3.10. Arsitektur.....	38
Gambar 3.11. Referensi Properti.....	39
Gambar 3.12. Motif Kayu.....	39
Gambar 3.13. Survey terhadap anak usia 7-9 tahun.....	40
Gambar 3.14. Legenda Pulau Kemaro.....	51
Gambar 4.1. Main Mapping.....	54
Gambar 4.2. Brainstorming Legenda Pulau Kemaro.....	55
Gambar 4.3. Brainstorming Kartun pada Buku Ilustrasi.....	55
Gambar 4.4. Brainstorming Visual Legenda Pulau Kemaro.....	56
Gambar 4.5. Brainstorming Visual Pesan Moral.....	57
Gambar 4.6. Brainstorming Visual Dekoratif.....	57
Gambar 4.7. Judul Buku.....	58
Gambar 4.8. Karakter Tan Bun An.....	61
Gambar 4.9. Karakter Siti Fatimah.....	61
Gambar 4.10. Rumah Adat Sumatera Selatan.....	62
Gambar 4.11. Kursi Kerajaan Sriwijaya.....	62
Gambar 4.12. Lemari.....	63
Gambar 4.13. Sketsa Column Buku.....	64
Gambar 4.14. Grid yang dipakai.....	64
Gambar 4.15. Layout Buku.....	65
Gambar 4.16. Huruf pada Buku Legenda Pulau Kemaro.....	65
Gambar 4.17. <i>Storyboard</i> .....	66

Gambar 4.18. <i>Storyboard 2</i> .....	68
Gambar 4.19. <i>Halaman Alternatif</i> .....	71
Gambar 4.20. <i>X Banner, Poster, dan Woobler</i> .....	72
Gambar 4.21. <i>Merchandise</i> .....	73



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A: KUESIONER .....</b>	<b>XVI</b>
<b>LAMPIRAN B: LEMBAR BIMBINGAN .....</b>	<b>XXIII</b>
<b>LAMPIRAN C: FORMULIR PENDAFTARAN SIDANG TA.....</b>	<b>XXIII</b>
<b>LAMPIRAN D: BOOTH.....</b>	<b>XXIII</b>

**UMMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA