

**RANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
DONGENG ANAK LA GOLO DARI DOMPU,
SUMBAWA, NUSA TENGGARA BARAT**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai
Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh:

BAYU ANGGORO

NIM. 2008 021 001

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2014**

LEMBAR PERSETUJUAN

**RANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
DONGENG ANAK LA GOLO DARI DOMPU,
SUMBAWA, NUSA TENGGARA BARAT**

Disusun Oleh :

BAYU ANGGORO
NIM. 2008 021 001

Tugas akhir ini telah disetujui untuk dipertahankan
di hadapan dewan penguji
pada tanggal

Pembimbing I



Drs. Soegeng Toekio M, Mag. SR.
NIDN. 0605124202

Pembimbing II



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn. M.Sn.
NIDN. 0630017802

Mengetahui.
Ketua Program Studi



Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn. M.Sn.
NIDN. 0610068302

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
DONGENG ANAK LA GOLO DARI DOMPU,
SUMBAWA, NUSA TENGGARA BARAT**

Disusun oleh:

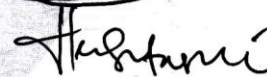
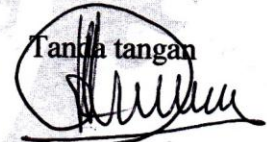
BAYU ANGGORO
NIM. 2008 021 001

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan
oleh dewan penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
pada Hari: tanggal

Dewan Penguji

1. Drs. Soegeng Toekio M, Mag. SR.
NIDN. 0605124202
2. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn. M.Sn.
NIDN. 0630017802
3. Drs. Asto Adi Sugiharjanto, S.H.
NIDN. 0612036602

Tanda tangan



Disahkan,

Dekan

Fakultas Seni Rupa dan Desain



Drs. Soegeng Toekio M, Mag. SR.
NIDN. 0605124202

MOTTO

TuhanMu tiada meninggalkan kamu dan tiada pula benci kepadamu. Dan sesungguhnya akhir itu lebih baik bagimu dari permulaan. Dan Dia mendapatimu sebagai seorang yang bingung, lalu Dia memberikan petunjukNya. Dan Dia mendapatimu sebagai seorang yang kekurangan, lalu Dia memberikan kecukupan.

(Q.S. ADH DHUHAA: 2-8)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur Alhamdulillah kepada –
Nya saya persembahkan karya ini kepada orang-
orang yang aku sayangi

1. Ibu dan Ayah tercinta Adikku yang selalu memberikan motivasi.
2. Sahabat-sahabatku tersayang Endi, Royan, Septian, Fajar dan semuanya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih telah memberi semangat, dukungan dan selalu ada disaat suka maupun duka, Semoga persahabatan ini tak lekang oleh waktu.
3. Almamaterku DKV USAHID angkatan tahun 2008

ABSTRAK

Buku cerita bergambar merupakan sesuatu yang tidak asing dalam kehidupan anak-anak. Di samping itu, buku adalah sebuah media yang baik bagi anak-anak untuk belajar membaca. Buku cerita bergambar merupakan kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Media gambar yang digunakan dalam pembelajaran akan diingat lebih lama karena bentuknya yang konkrit dan tidak bersifat abstrak melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan serta dapat untuk berimajinasi.

Perancangan buku cerita bergambar *La Golo* dengan ukuran 28,5cm x 18cm, untuk cover menggunakan bahan kertas Art Paper 260 grm, dan untuk isi cerita bahan kertas yang digunakan Art Paper 150 grm. Ilustrasi yang digunakan yaitu gabungan teknik ilustrasi manual dengan teknik gambar komputer dengan ilustrasi full color. Teks judul bercirikan sederhana, jelas, dan singkat. Unsur tipografi menggunakan jenis huruf Snap ITC, Scrogglet dan, Happy Sans. Unsur warna yang dominan Coklat, Biru, hijau, merah, putih. Unsur tata letak (*layout*) menempatkan judul di atas, nama pengarang di bagian bawah. Analisis dari desain visual cerita bergambar secara utuh ditinjau dari ilustrasi gambar menunjukkan kebudayaan Sumbawa yang menjadi latar belakang cerita, dengan mengenalkan ornamen-ornamen pada motif kain, bangunan tradisional, serta asesoris pelengkap. Porsi gambar memiliki porsi lebih luas dibandingkan dengan teks narasi. Batas-batas gambar, secara langsung akan terlihat kontras dengan background warna coklat dan hijau sehingga gambar dapat langsung dilihat dengan sempurna.

Agar menarik perhatian target audien, sebuah cergam harus didesain semenarik mungkin. Desain dimulai dari sampul cergam yang harus disesuaikan dengan isi dan cerita. Semuanya juga ditunjang oleh berbagai media pendukungnya yang menarik dan kreatif mulai dari anime, merchandise, dan sebagainya yang membuat media promosi dari sebuah produk dapat mempengaruhi masyarakat untuk membeli produknya.

Kata kunci: *Desain Komunikasi Visual, Cerita Bergambar, Dongeng Anak La Golo*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan tuntunan dalam penyusunan skripsi sehingga penulis mampu melengkapi dan memenuhi tugas akhir yang berjudul: “RANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DONGENG ANAK LA GOLO DARI DOMPU, SUMBAWA, NUSA TENGGARA BARAT.” Program Pendidikan Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid surakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapat bimbingan, bantuan, saran dan nasehat dari berbagai pihak. Maka perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Ir. Khohar Sulistyadi, MSIE., selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta yang telah memberikan perijinan penyusunan tugas akhir.
2. H. Hartanto, SH, M.Hum., selaku Wakil Rektor II Universitas Sahid Surakarta yang telah memberikan perijinan penyusunan tugas akhir.
3. Drs. Soegeng Toekio M, Mag. SR. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah memberikan perijinan penyusunan tugas akhir.
4. Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn. M.Sn. Ketua Program Studi Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah memberikan perijinan penyusunan tugas akhir.
5. Drs. Soegeng Toekio M, Mag. SR. selaku Pembimbing I yang telah memberikan petunjuk, saran dan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir.
6. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn.M.Sn., selaku Pembimbing II yang telah memberikan petunjuk dan arahan dalam penyusunan tugas akhir.

7. Drs. Asto Adi Sugiharjanto, S.H. selaku penguji tamu yang telah memberikan petunjuk dan arahan dalam penyusunan tugas akhir.
8. Seluruh Staf pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
9. Bapak/Ibu/Rekan-rekan yang telah membantu penulis yang tidak dapat penulis cantumkan satu per satu.

Semoga amal baik beliau dapat diterima dan menjadi berkah kelak di kemudian hari.

Penulis menyadari bahwa tak ada gading yang tak retak begitu pula tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan kesalahan baik dari isi maupun tulisan. Oleh sebab itu segala kritik dan saran, perhatian dan tanggapan dari pembaca sangat penulis harapkan, semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca semuanya.

Surakarta, Mei 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Batasan Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Perancangan	3
1.5. Manfaat Perancangan	4
1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.7. Analisis Data.....	5
1.8. Sistematika Perancangan	6
1.9. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Kajian Pustaka	8
2.1.1. Tinjauan Buku	8

2.1.1.1. Definisi Buku	8
2.1.1.2. Perkembangan Buku	9
2.1.2.. Tinjauan Cerita Bergambar	13
2.1.2.1. Definisi Cerita Bergambar	13
2.1.2.2. Genre Buku Cerita Bergambar.....	14
2.1.2.3. Perkembangan Cerita Bergambar Di Dunia.....	17
2.1.2.4. Perkembangan Cerita Bergambar Di Indonesia....	23
2.1.3. Tinjauan Tentang Dongeng	24
2.1.4. Tinjauan Tentang Pulau Sumbawa.....	26
2.1.4.1. Pulau Sumbawa.....	26
2.1.4.2. Batas Administratif	27
2.1.5. Tinjauan Tentang La Golo.....	27
2.2. Tinjauan Tentang Visual	30
2.2.1. Tinjauan Tentang Unsur Gambar	30
a. Titik	30
b. Garis	30
c. Gelap Terang (<i>value</i>).....	31
d. Bentuk dan Ruang (<i>Shape</i>)	31
2.2.2. Elemen Buku Cerita Bergambar.....	32
a. Ilustrasi	32
b. Tipografi.....	34
c. <i>Layout</i>	36
d. Warna	38
2.2.3. Asas Desain	40

a. Laras	40
b. Kesatuan.....	40
2.2.4. Prinsip Desain.....	42
a. Gerak	42
b. Irama	43
c. Proporsi	43
d. Penekanan	44
e. Keseimbangan	44
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	47
3.1. Analisa Media.....	47
3.1.1. Format Buku Ceria Bergambar	48
3.1.2. Setting Lokasi	48
3.1.3. Proses Sketsa	48
3.1.4. Proses <i>Tracing Outline</i>	49
3.1.5. Proses Coloring atau Pewarnaan	50
3.1.6. Proses Penambahan Taks.....	50
3.1.7. Proses Cetak.....	51
3.1.8. Analisa Keefektifitasan Cerita Bergambar Sebagai Media Penyampaian.....	51
3.1.9. <i>Competitor</i>	52
a. <i>Direct Competitor</i>	52
b. <i>Indirect Competitor</i>	54
3.1.10. Tujuan Perancangan.....	56
3.1.11. Target Audien	56

a. Segmentasi Demografis.....	56
b. Agama	56
c. Segmentasi Psikografis	56
d. Segmentasi Demografis	56
e. USP (<i>Unit Selling Prepotioning</i>).....	56
f. <i>Positioning</i>	57
3.2. Strategi Kreatif	57
3.2.1. Strategi Verbal.....	57
a. <i>Headline</i>	57
b. <i>Subheadline</i>	57
3.2.2. Strategi Non Verbal	58
a. Ilustrasi	58
b. <i>Layout</i>	58
c. Warna	59
d. Garis	59
e. Typografi.....	60
BAB IV PEMBAHASAN KARYA.....	62
4.1. Karakter Cergam.....	62
4.2. Sinopsis.....	62
4.3. Penokohan	63
a. Ayah.....	63
b. Ibu	63
c. La Golo	64
d. La Ngepe.....	64

e. Sandari	65
f. La Bonggo	65
g. Ompu Ranggasa	66
h. Wa'i Ranggasa	66
i. Rusa	67
j. Beruk	67
k. Kerbau.....	68
4.4. Storyline.....	68
4.5. Media Promosi.....	72
a. X banner.....	73
b. Poster	73
c. Pin	74
d. Pembatas Buku	74
e. Stiker	75
BAB V PENUTUP.....	76
5.1. Kesimpulan.....	76
5.2. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar 1.1. Sistematika Perancangan	6
2.	Gambar 2.1. Ancient Writing Meterial: Papyrus.....	11
3.	Gambar 2.2. Papyrus Scroll.....	11
4.	Gambar 2.3. Johann Guttenberg, page from the Guttenberg Bible	12
5.	Gambar 2.4. Papyrus of Hunefer	17
6.	Gambar 2.5. Ilustrasi buku cerita Historia Gonzalo Oviedo	18
7.	Gambar 2.6. The Children Are Playing karya Feng Zhen, teknik woodcut	18
8.	Gambar 2.7. Diamond Sutra	19
9.	Gambar 2.8. Moronoubu Hishikawa Ukiyo-e	19
10.	Gambar 2.9. La Grant Dance Macabre karya Matthias Huss, Lyons	20
11.	Gambar 2.10. Ilustrasi Fabel Aesop karya Stephen Gooden, 1936.....	21
12.	Gambar 2.11. Ilustrasi Les Jeux et plaisirs tidak I’enfance, Jacques Stella.....	21
13.	Gambar 2.12. Orbis Sensualium Picture karya John Amos Comenius	22
14.	Gambar 2.13. Relief Candi Borobudur.....	23
15.	Gambar 2.14. Peta Pulau Sumbawa.....	27
16.	Gambar 2.15. Kontras.....	40
17.	Gambar 2.16. Variasi.....	41
18.	Gambar 2.17. Transisi	41
19.	Gambar 2.18. Dominan dalam ukuran.....	42

20.	Gambar 2.19. Dominan dalam jumlah.....	42
21.	Gambar 2.20. Dominan dalam asas keseimbangan	42
22.	Gambar 2.21. Gerak.....	43
23.	Gambar 2.22. Irama	43
24.	Gambar 2.23. Macam-macam Irama	43
25.	Gambar 2.24. Macam-macam Proporsi	44
26.	Gambar 2.25. Teori Roda	45
27.	Gambar 2.26. Teori Timbangan	45
28.	Gambar 2.27. Keseimbangan Simetris dan Keseimbangan Asimetris	46
29.	Gambar 3.1. Seketsa, Cergam La Golo	48
30.	Gambar 3.2. <i>Tracing Outline</i> , Cergam La Golo.....	49
31.	Gambar 3.3. Pewarnaan, Cergam La Golo.....	50
32.	Gambar 3.4. Penambahan Teks, Cergam La Golo	51
33.	Gambar 3.5. Petualangan bersama Alfa dan Bety	54
34.	Gambar 3.6. Pierre Membuat Sarang Burung	55
35.	Gambar 4.1. Ayah, Cergam La Golo.....	63
36.	Gambar 4.2. Ibu, Cergam La Golo	64
37.	Gambar 4.3. La Golo, Cergam La Golo	64
38.	Gambar 4.4. La Ngepe, Cergam La Golo.....	65
39.	Gambar 4.5. Sandari, Cergam La Golo	65
40.	Gambar 4.6. La Bonggo, Cergam La Golo.....	66
41.	Gambar 4.7. Ompu Ranggalasasa, Cergam La Golo.....	66
42.	Gambar 4.8. Wa'i Ranggalasasa, Cergam La Golo.....	67

43.	Gambar 4.9. Rusa, Cergam La Golo	67
44.	Gambar 4.10. Beruk, Cergam La Golo.....	68
45.	Gambar 4.11. Kerbau, Cergam La Golo.....	68
46.	Gambar 4.12. X banner.....	73
47.	Gambar 4.13. Poster	73
48.	Gambar 4.14. Pin	74
49.	Gambar 4.15. Pembatas Buku	74
50.	Gambar 4.16. Stiker.....	75