

TUGAS AKHIR KEKARYAAN

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL DONGENG KELEDAI DAN KATAK

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S1
Program Studi Desain Komunikasi Visual



Disusun Oleh :

BETLIN PUJI LESTARI
NIM. 2014021008

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2019

LEMBAR PERSETUJUAN

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL DONGENG KELEDAI DAN KATAK

Disusun Oleh :

BETLIN PUJI LESTARI
NIM. 2014021008

Tugas Akhir/Kekaryaannya ini telah disetujui untuk dipertahankan
dihadapan Dewan Penguji

Pada tanggal : 26 Februari 2019

Pembimbing I

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

NIDN. 0630017802

Pembimbing II

Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0606077302

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0606077302

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL DONGENG KELEDAI DAN KATAK

Disusun Oleh :

BETLIN PUJI LESTARI
NIM. 2014021008

Tugas Akhir/Kekaryaannya ini telah diterima dan disahkan
Oleh Dewan Penguji Tugas Akhir/Kekaryaannya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Dewan penguji

Penguji 1

Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn

NIDN : 0630017802



Dewan penguji

Penguji II

Nama : Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn

NIDN : 0606077302

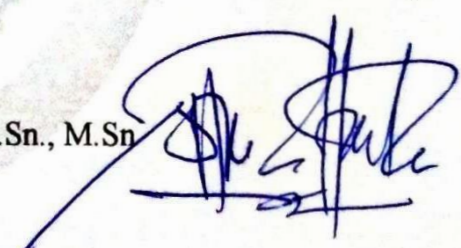


Dewan penguji

Penguji III

Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn

NIDN : 0610068302



Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual



Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0606077302

Dekan

Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni



Destina Paningrum, SE., MM

NIDN. 0624017901

SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : **Betlin Puji Lestari**

Nim : **2014021008**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir/Skripsi

Judul : **Perancangan Buku Ilustrasi Digital Dongeng Keledai dan Katak.**

Adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan/ karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, Februari 2019

Yang menyatakan



(Betlin Puji Lestari)

NIM. 2014021008

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Betlin Puji Lestari**

NIM : **2014021008**

Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**

Fakultas : **Sosial, Humaniora Dan Seni**

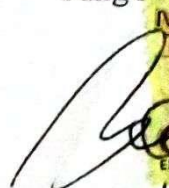
Jenis Karya : **Tugas Akhir – Skripsi – Laporan Penelitian***

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas **Tugas Akhir/Skripsi/Laporan Penelitian*** saya yang berjudul : **Perancangan Buku Ilustrasi Digital Dongeng Keledai dan Katak** beserta instrumen/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasi karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan pembimbing sebagai *co author* atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Surakarta
Pada tanggal : Februari 2019

Yang membuat pernyataan,


METERAI TEMPEL
9A48FAFF729038422
6000
ENAM RIBU RUPIAH
(Betlin Puji Lestari)
NIM. 2014021008

*coret yang tidak perlu

MOTTO

“Jika kau benar-benar menginginkan sesuatu, kamu akan menemukan caranya.

Namun jika tak serius, kau hanya akan menemukan alasannya”

-Jim Rohn-



PERSEMBAHAN

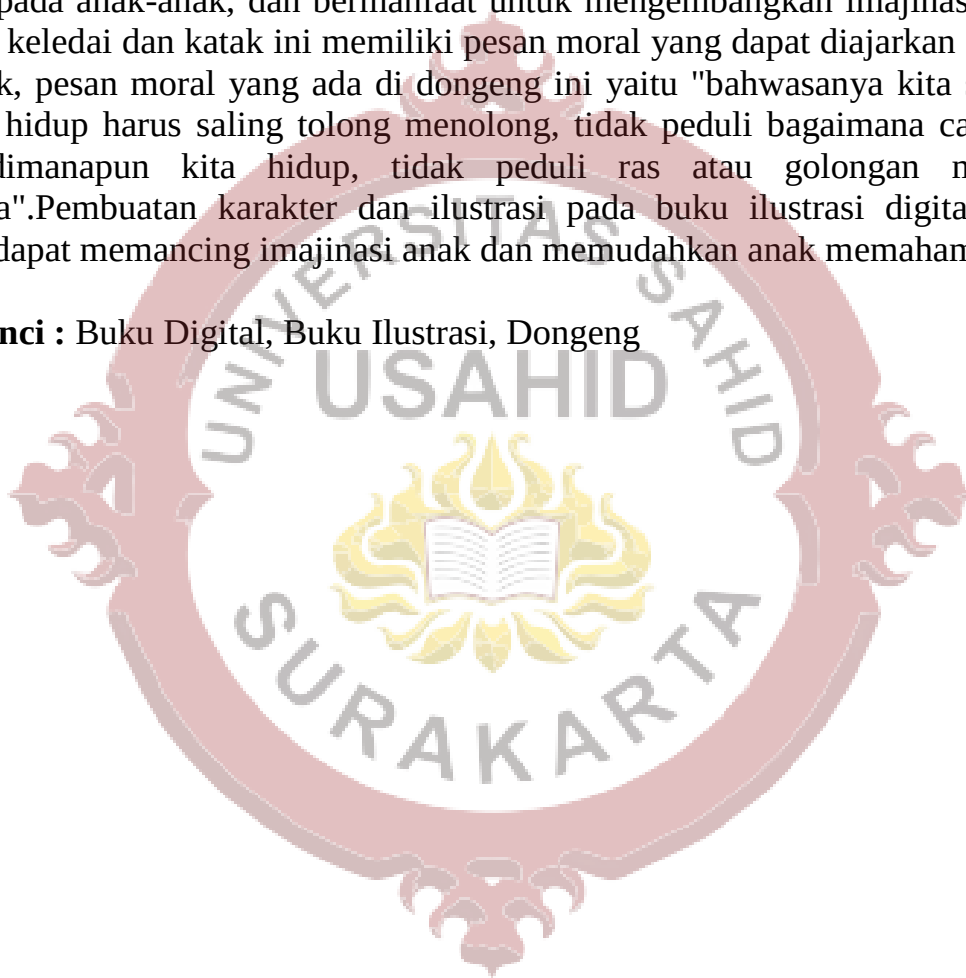
Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahman dan Rahim-Nya, karya ini ku persembahkan untuk :

- Bapak, Ibu dan Keluarga besar tercinta atas segala kasih sayang, pengorbanan, dukungan dan do'a yang tiada henti-hentinya, semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat serta kebahagiaan untuk keluarga kita.
- Almamaterku Universitas Sahid Surakarta.
- Teman-teman DKV angkatan 2014 yang banyak memberikan bantuan dan motivasi.
- Untuk semua orang yang ku sayangi, terima kasih atas bantuan, doa dan motivasi yang telah diberikan.

RINGKASAN

Perancangan karya tugas akhir ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat anak-anak untuk membaca buku dongeng, karena berkembangnya jaman di era digital ini anak-anak lebih tertarik membuka gadget dari pada buku. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media baru untuk memanfaatkan tingkah laku anak-anak di masa sekarang yang hari-harinya dipenuhi dengan kegiatan bersama gadgetnya. Buku ilustrasi digital adalah salah satu media yang efektif untuk pengganti buku fisik pada masa sekarang. Dongeng sendiri berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral kepada anak-anak, dan bermanfaat untuk mengembangkan imajinasi anak. Dongeng keledai dan katak ini memiliki pesan moral yang dapat diajarkan kepada anak-anak, pesan moral yang ada di dongeng ini yaitu "bahwasanya kita sesama makhluk hidup harus saling tolong menolong, tidak peduli bagaimana cara kita hidup, dimanapun kita hidup, tidak peduli ras atau golongan maupun agamanya". Pembuatan karakter dan ilustrasi pada buku ilustrasi digital yang menarik dapat memancing imajinasi anak dan memudahkan anak memahaminya.

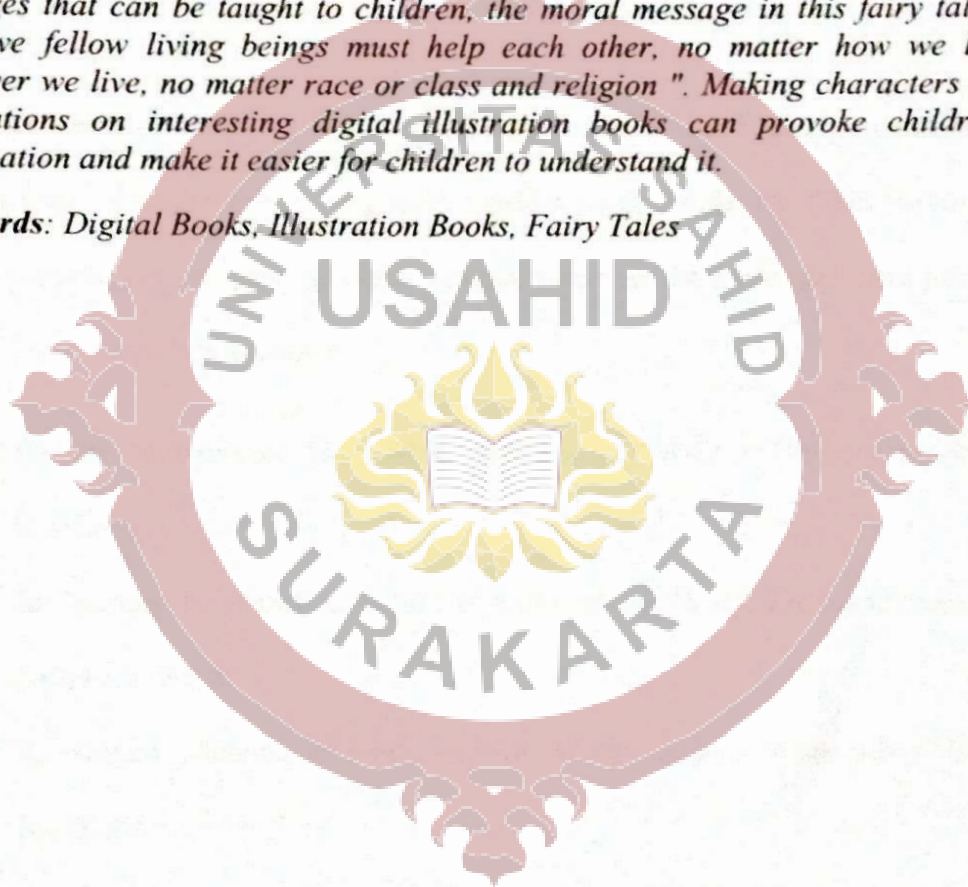
Kata Kunci : Buku Digital, Buku Ilustrasi, Dongeng



ABSTRACT

The design of this final project is motivated by the low interest of children to read fairy tales books, because the development of this era in the digital era children are more interested in opening gadgets than books. Therefore, a new media is needed to take advantage of children's behavior in the present, whose days are filled with activities with their gadgets. Digital illustration books are one of the effective media for substituting physical books in the present. Fairy tales themselves serve to convey moral teachings to children, and are useful for developing children's imagination. These donkey tales and frogs have moral messages that can be taught to children, the moral message in this fairy tale is "that we fellow living beings must help each other, no matter how we live, wherever we live, no matter race or class and religion ". Making characters and illustrations on interesting digital illustration books can provoke children's imagination and make it easier for children to understand it.

Keywords: *Digital Books, Illustration Books, Fairy Tales*



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Kebesaran-Nya dapat menyelesaikan Tugas Akhir/Kekarya ini dengan baik. Penyusunan karya ini merupakan sebagian syarat atau Tugas Akhir penyelesaian S1 Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

Selama penelitian dan proses penyusunan Tugas Akhir/Kekarya ini, tidak terlepas dari dukungan pihak yang terkait dalam perancangan ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Ir. Mohammad Harisudin, M.Si, selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Sri Huning Anwariningsih, ST, M.Kom, selaku Wakil Rektor Universitas Sahid Surakarta.
3. Ir. Dahlan Susilo, M.Kom, selaku Wakil Rektor Universitas Sahid Surakarta.
4. Destina Paningrum, SE., MM, selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

6. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran yang membangun dari awal proses hingga terselesainya karya Tugas Akhir ini.
7. Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran yang membangun dari awal proses hingga terselesainya karya Tugas Akhir ini.
8. Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Penguji
9. Seluruh Dosen Pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
10. Bapak, Ibu, Kakak dan Keluarga atas segala pengorbanan dan dukungan yang tak pernah lelah.
11. Teman-teman yang sudah banyak membantu dan memberikan informasi dalam proses pengerjaan sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Segenap Staff Pengajar dan Karyawan Universitas Sahid Surakarta.
13. Semua pihak yang membantu dan mendukung penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir/Kekaryaan ini, untuk kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini berguna bagi semua pihak, baik almamater atau semua pihak yang memerlukannya. Terima kasih

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RINGKASAN	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Manfaat	5
E. Tinjauan Pustaka	5
F. Metodologi Perancangan	8
G. Sistematika Penulisan	11

BAB II LANDASAN TEORI.....	
A. Pengertian Perancangan.....	12
B. Buku	12
C. Buku Digital	14
D. Ilustrasi	15
E. Dongeng	17
BAB III KONSEP PERANCANGAN	
A. Identifikasi Data	19
B. Analisa Data	20
C. Strategi Kreatif	23
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	
A. Format Buku	39
B. Penokohan	40
C. Sinopsis.....	43
D. Setting Lokasi.....	45
E. Storyboard	45
F. Proses Sketsa.....	51
G. Proses outline.....	51
H. Proses Colouring dan Detailing.....	51
I. Hasil Buku.....	52
J. Proses Upload.....	59
K. Media Promosi.....	59

BAB V PENUTUP	
---------------------	--

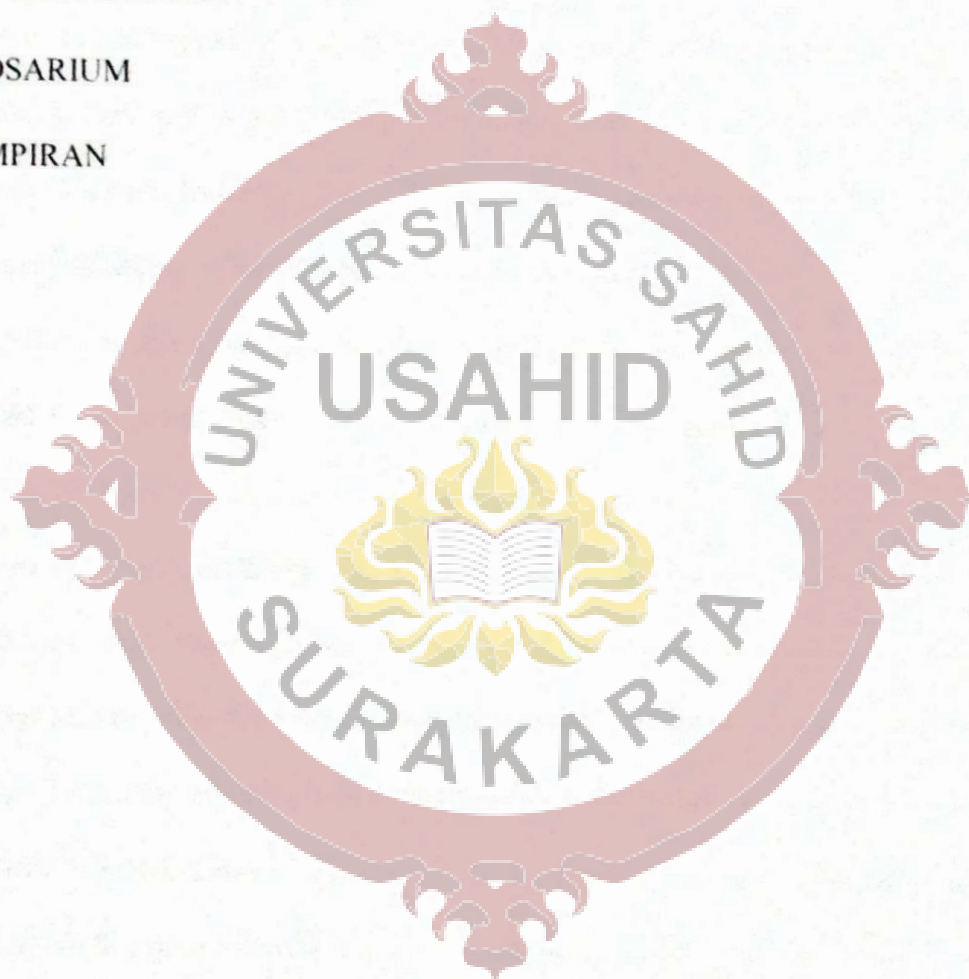
A. Kesimpulan.....	66
--------------------	----

B. Saran	67
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

GLOSARIUM

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Refrensi Tokoh kakek	24
Gambar 2. Tokoh Kakek.....	25
Gambar 3. Refrensi Tokoh Keledai	26
Gambar 4. Tokoh keledai.....	27
Gambar 5. Refrensi Tokoh Domba.....	27
Gambar 6. Tokoh Domba	28
Gambar 7. Refrensi Tokoh Katak.....	29
Gambar 8. Tokoh Katak.....	29
Gambar 9. Pallate Warna.....	30
Gambar 10. Font	31
Gambar 11. Logo CorelDraw	32
Gambar 12. Logo Paint Toll Sai.....	33
Gambar 13. Tampilan buku digital dongeng keledai dan katak	39
Gambar 14. Tampilan buku fisik dongeng keledai dan katak	39
Gambar 15. Tokoh kakek.....	40
Gambar 16. Karakter Keledai	40
Gambar 17. Karakter Katak	41
Gambar 18. Karakter Domba.....	42
Gambar 19. Tokoh Kancil	49
Gambar 20. Proses Sketsa di Paint Tool SAI	51
Gambar 21. Proses <i>Coloring</i> dan <i>Detailing</i> di CorelDraw	52

Gambar 22. Halaman 1 Dongeng Keledai dan katak.....	52
Gambar 23. Halaman 2 Dongeng Keledai dan katak.....	52
Gambar 24. Halaman 3 Dongeng Keledai dan katak.....	53
Gambar 25. Halaman 4 Dongeng Keledai dan katak.....	53
Gambar 26. Halaman 5 Dongeng Keledai dan katak.....	53
Gambar 27. Halaman 6 Dongeng Keledai dan katak.....	54
Gambar 28. Halaman 7 Dongeng Keledai dan katak.....	54
Gambar 29. Halaman 8 Dongeng Keledai dan katak.....	54
Gambar 30. Halaman 9 Dongeng Keledai dan katak.....	55
Gambar 31. Halaman 10 Dongeng Keledai dan katak.....	55
Gambar 32. Halaman 11 Dongeng Keledai dan katak.....	55
Gambar 33. Halaman 12 Dongeng Keledai dan katak.....	56
Gambar 34. Halaman 13 Dongeng Keledai dan katak.....	56
Gambar 35. Halaman 14 Dongeng Keledai dan katak.....	56
Gambar 36. Halaman 15 Dongeng Keledai dan katak.....	57
Gambar 37. Halaman 16 Dongeng Keledai dan katak.....	57
Gambar 38. Halaman 17 Dongeng Keledai dan katak.....	57
Gambar 39. Halaman 18 Dongeng Keledai dan katak.....	58
Gambar 40. Halaman 19 Dongeng Keledai dan katak.....	58
Gambar 41. Halaman 20 Dongeng Keledai dan katak.....	58
Gambar 42. Roll Up Banner	59
Gambar 43. Stiker Pack	60
Gambar 44. Totebag	61

Gambar 45. Poster.....	61
Gambar 46. Gantungan Kunci	62
Gambar 47. Pin	63
Gambar 48. Boneka	63
Gambar 50. Tempat Makan	64
Gambar 51. Sketch Book	64
Gambar 52. Poster.....	65

